

LE JEU DE LA MORT AU TOURNANT

BATTLETURRETS

TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR PATRICE-ALEXIS CHAYA
SANS L'AUTORISATION DE GAMES WORKSHOP

Les tourelles de combats sont disposées sur les « terrains de jeu » des pilotes de *Battlecars*. Elles sont à hauteur de voiture, n'ont pas de pilote, se manœuvrent grâce à une intelligence artificielle intégrée et sont normalement agressives envers tout le monde, sauf envers une autre tourelle de combat. Leurs conditions d'utilisation et d'activation sont spécifiées dans les scénarios. Elles peuvent être dirigées par un ou plusieurs joueurs, ou agir de façon entièrement automatisée.

À l'exception des points ci-dessous, toutes les règles standards de *Battlecars* s'appliquent.

Une tourelle de combat est immobile. Elle peut cependant pivoter dans n'importe quel sens jusqu'à 360 degrés, changeant ainsi sa direction de tir et l'exposition de ses côtés blindés.

Pour les règles d'accrochages, une tourelle de combat a toujours une vitesse de 0. Elle ne peut pas être sonnée.

Les compartiments d'armes (*WEAPON POD*) ne peuvent être équipés que de roquettes. Une tourelle de combat ne peut pas répliquer lorsqu'elle est attaquée. Une fois ses roquettes utilisées ou détruites, elles ne peuvent pas être remplacées. La tourelle de combat ne participe alors plus au jeu, mais reste sur la carte comme cible ou obstacle.

Une tourelle de combat peut tirer puis tourner, ou tourner puis tirer, une seule fois par tour.

Une tourelle devient inactive si son cerveau robot (*ROBOT BRAIN*) est détruit.