

Règles de Base

"Nous sommes assaillis de tous côtés par de vils xénos prédateurs et la sédition nous ronge de l'intérieur; en cette heure sombre, le mieux que nous puissions faire est de nous en remettre à notre matériel et de prier nos dieux."

- Skolak a'Trellar IV, Commandant Impérial



Introduction

++ IL N'Y A PAS DE PLACE POUR LA PAIX. AUCUN RÉPIT. AUCUN PARDON. IL N'Y A QUE LA GUERRE. ++

Bienvenue dans la section des Règles de Base Warhammer 40,000 ! Les pages suivantes contiennent le nécessaire pour livrer des batailles glorieuses dans la galaxie dévastée du 41^e Millénaire.

Warhammer 40,000 est un jeu de bataille dans lequel les joueurs sont à la tête d'armées de figurines Citadel et tentent de défaire leur adversaire grâce à une combinaison de talent, de tactique et de chance. La narration est au cœur de Warhammer 40,000, dont les règles sont conçues pour donner vie aux conflits épiques entre les forces de l'Humanité, xénos et démons dans les sombres ténèbres d'un lointain futur. Le but d'une partie est de passer un moment agréable, où les joueurs éprouvent leur sens tactique tout en admirant le spectacle de superbes figurines s'affrontant sur des champs de bataille fantastiques. La sportivité et la politesse ont une place centrale dans le jeu.

Les parties de Warhammer 40,000 sont remportées en marquant plus de points de victoire que l'adversaire en remplissant des objectifs variés, qu'il s'agisse de capturer une place forte ennemie ou éliminer le seigneur de guerre adverse.

La partie s'articule en une série de rounds de bataille, chacun divisé en différentes phases au cours desquelles les joueurs déplacent leurs figurines, tirent avec elles, et les font combattre.

Dans un jeu aussi développé que Warhammer 40,000, il arrivera parfois que vous ne soyez pas certain de la manière de résoudre une situation survenant en cours de jeu. Lorsque cela se produit, discutez-en rapidement avec votre adversaire et appliquez la solution qui vous paraît la plus sensée (ou la plus amusante !). Si aucune solution n'émerge spontanément, vous et votre adversaire devez tirer au dé, afin que le gagnant du tir au dé décide de ce qui se produit. Vous pouvez alors replonger dans les combats !



CONCEPTS DE BASE [P. 5-9]

Une introduction aux termes de règles essentiels et aux concepts fondamentaux qui régissent chaque bataille de Warhammer 40,000.

ROUND DE BATAILLE [P. 10-36]

Qu'il s'agisse de manœuvrer votre armée, de déclencher sa puissance de feu ou de lancer des assauts ravageurs, à Warhammer 40,000, l'action se déroule en une série de rounds aux cours desquels chaque joueur prend un tour.

FICHES TECHNIQUES ET APTITUDES D'UNITÉ [P. 37-39]

Chaque unité de Warhammer 40,000 possède une fiche technique, qui renseigne ses caractéristiques et les aptitudes dont elle peut faire preuve au combat.

RÉSERVES STRATÉGIQUES ET STRATAGÈMES [P. 41-43]

Qu'il s'agisse de Réserves Stratégiques arrivant à point nommé ou de Stratagèmes exécutés avec brio, un général chevronné usera de tout avantage tactique dont il dispose.

ÉLÉMENTS DE TERRAIN [P. 44-52]

Les batailles de Warhammer 40,000 se livrent sur toutes sortes de paysages périlleux, souvent jonchés de ruines, d'épaves et autres obstacles que vos forces devront négocier tout en combattant.

RASSEMBLER VOTRE ARMÉE [P. 55-56]

Suivez ces étapes avant la bataille pour organiser vos guerriers et vos machines de guerre en une force combattante redoutable.

MISSIONS [P. 57-60]

Avant d'envoyer vos forces au front, vous devez établir vos buts stratégiques et la nature du champ de bataille sur lequel vous allez combattre. Cette section détaille les étapes essentielles dans la préparation de n'importe quelle sorte de bataille de Warhammer 40,000.

APTITUDES

Nombre d'unités de Warhammer 40,000 ont sur leur fiche technique une ou plusieurs aptitudes qu'elles peuvent utiliser au combat. Certaines des aptitudes les plus communes sont seulement indiquées par leur nom sur ces fiches techniques; elles sont décrites en détail dans les pages des Règles de Base qui suivent et sont balisées par le symbole ci-contre.



TRUCS ET ASTUCES

Certaines pages comprennent des Trucs et Astuces, qui couvrent des sujets comme la façon de jeter les dés, et de veiller à ne pas abîmer vos figurines en les déplaçant sur le champ de bataille. Il ne s'agit pas de règles, mais de simples conseils que vous trouverez certainement utiles.



RÉSUMÉS

Certaines règles des pages suivantes incluent des résumés sous forme de puces pour vous y référer rapidement. Notez qu'en cas de doute, il faut toujours consulter la règle intégrale et non son résumé.

- **Unité** : Une ou plusieurs figurines issues de la même fiche technique.
- **Figurines/unités amies** : Toutes les figurines/unités de la même armée.
- **Figurines/unités ennemies** : Toutes les figurines/unités de l'armée adverse.

FOLIOTAGE

Au fil des Règles de Base, vous trouverez des numéros de page inscrits dans des triangles stylisés (voir ci-dessous). Ils fonctionnent indépendamment de la pagination d'autres publications; les références de pages indiquées dans les Règles de Base – et toute autre référence de page aux Règles de Base se trouvant ailleurs – sont basées sur ce système, et n'ont aucun lien avec le foliotage extérieur aux Règles de Base.



CONCEPTS DE BASE

Cette section définit divers termes que vous retrouverez tout au long des Règles de Base et au-delà. Ces concepts fondamentaux constituent la base des règles de Warhammer 40,000, et sont essentiels quel que soit le type de bataille que vous livrez.

MISSIONS

Pour disputer une partie de Warhammer 40,000, il faudra choisir une mission. Celle-ci précisera comment rassembler vos armées, créer votre champ de bataille et déployer vos forces sur la table de jeu. Elle indiquera en outre les règles spéciales éventuelles pour la bataille, et plus important, ce qu'il faudra faire pour l'emporter. Vous en apprendrez davantage sur les missions en pages 57-58.

ARMÉES

Dans une partie de Warhammer 40,000, chaque joueur dirige une armée de figurines Citadel. La mission choisie vous donnera des indications quant à la taille de votre armée.

■ **Armée** : Toutes les figurines sous votre commandement.

UNITÉS

Les figurines se déplacent et combattent en unités. Une unité peut inclure une ou plusieurs figurines issues d'une même fiche technique (voir ci-dessous). Les figurines et unités d'une même armée sont amies les unes par rapport aux autres. Les figurines et unités de l'armée de votre adversaire sont des figurines et unités ennemies. Si une règle affecte les "figurines" ou les "unités" sans préciser si elles sont amies ou ennemies, elle affecte toutes les figurines ou toutes les unités, quelle que soit l'armée dont elles font partie.

- **Unité** : Une ou plusieurs figurines issues de la même fiche technique.
- **Figurines/unités amies** : Toutes les figurines/unités de la même armée.
- **Figurines/unités ennemies** : Toutes les figurines/unités de l'armée adverse.

FICHES TECHNIQUES

Les règles pour utiliser les figurines de votre armée se présentent sous forme de fiches techniques. Chaque unité a une fiche technique; vous aurez besoin des fiches techniques de toutes les unités de votre armée. Plus de détails sur les fiches techniques se trouvent pages 37-38.

MOTS-CLÉS

Toutes les fiches techniques ont une liste de mots-clés, répartis en mots-clés de Faction et autres mots-clés. Les premiers sont un guide dans le choix des figurines à inclure dans votre armée, mais hormis cela, les deux ensembles de mots-clés fonctionnent de la même façon. Dans les deux cas, les mots-clés apparaissent en police de **MOT-CLÉ** dans les règles. Les mots-clés sont parfois identifiés par une règle. Par exemple, une règle peut dire qu'elle s'applique aux unités **INFANTERIE**. Cela signifie qu'elle s'applique seulement aux unités ayant le mot-clé **INFANTERIE** sur leur fiche technique. Un mot-clé au singulier ou au pluriel affecte les mêmes unités.



COHÉSION D'UNITÉ

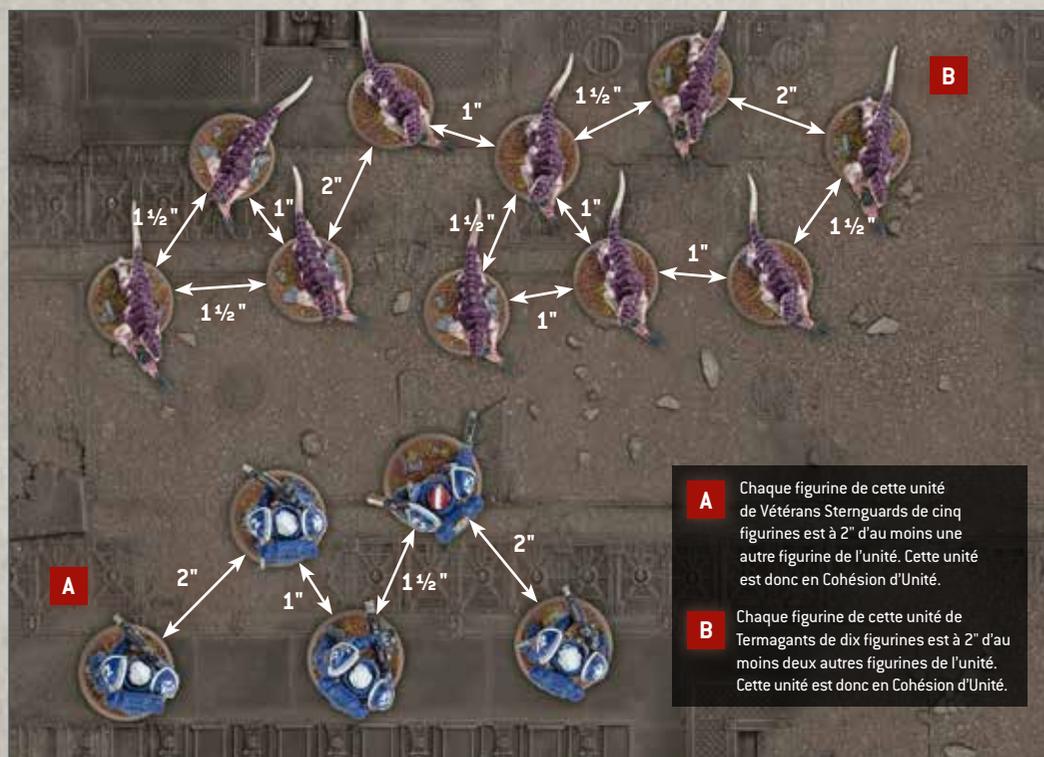
Une unité composée de plusieurs figurines doit être placée et finir n'importe quel mouvement en un seul groupe, dont toutes les figurines sont à 2" à l'horizontale et 5" à la verticale d'au moins une autre figurine de leur unité. Tant qu'une unité compte au moins sept figurines, toutes ses figurines doivent à la place doit être placée et finir n'importe quel mouvement à 2" à l'horizontale et 5" à la verticale d'au moins deux autres figurines de leur unité. On appelle cela la Cohésion d'Unité.

Si pour une raison quelconque, une figurine ne peut pas être placée en Cohésion d'Unité, cette figurine est détruite. Si une unité ne peut pas finir un mouvement en Cohésion d'Unité, elle ne peut pas l'effectuer et toutes ses figurines sont ramenées à leur position précédente.

À la fin de chaque tour, chaque joueur doit retirer une à la fois les figurines des unités de leur armée qui ne sont

plus en Cohésion d'Unité, jusqu'à ce qu'un seul groupe de figurines de ces unités reste en jeu et en Cohésion d'Unité. Les figurines retirées de la sorte comptent comme ayant été détruites, mais ne déclenchent jamais de règles s'appliquant quand une figurine est détruite.

- **Cohésion d'Unité** : À 2" à l'horizontale et à 5" à la verticale de :
 - Une autre figurine de la même unité (dans les unités de 2-6 figurines).
 - Deux autres figurines de la même unité (dans les unités d'au moins 7 figurines).
- À la fin de chaque tour, si une unité n'est pas en Cohésion d'unité, le joueur en contrôle doit en retirer des figurines jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau en Cohésion d'Unité.



Trucs et Astuces FIGURINES CHANCELANTES

Il pourra arriver qu'il soit difficile de faire tenir une figurine sur un élément de terrain exactement là vous le souhaitez. Si vous la posez en équilibre instable, elle tombera dès que quelqu'un frôlera la table de trop près, ce qui endommagera votre peinture voire cassera la figurine. En pareil cas, à condition qu'il soit physiquement possible de placer la figurine à l'endroit souhaité, mieux vaudra laisser la figurine dans une position plus sûre, pour peu que les joueurs soient d'accord et connaissent son "véritable" emplacement. Si, plus tard, une figurine ennemie tire sur cette figurine, vous devrez la tenir en place afin de vérifier la visibilité.



PORTÉE D'ENGAGEMENT

La Portée d'Engagement représente la zone de menace qu'une figurine impose à ses ennemis. Tant qu'une figurine est à 1" à l'horizontale et 5" à la verticale d'une figurine ennemie, ces figurines, et leurs unités, sont à Portée d'Engagement l'une de l'autre.

Les figurines ne peuvent pas être placées ni finir un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à Portée d'Engagement des figurines ennemies. Si pour une raison quelconque, une figurine ne peut pas remplir cette condition, elle est détruite.

- **Portée d'Engagement** : À 1" à l'horizontale et 5" à la verticale.
- Une figurine ne peut pas être placée ni finir un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

CHAMP DE BATAILLE

Les batailles de Warhammer 40,000 sont livrées sur des champs de bataille rectangulaires. Il peut s'agir de n'importe quelle surface sur laquelle les figurines peuvent être posées, comme une table de cuisine ou même par terre. La mission choisie vous guidera quant aux dimensions requises du champ de bataille.

ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Le décor d'un champ de bataille peut être représenté par des figurines de la gamme Warhammer 40,000. Ces figurines sont appelées éléments de terrain pour les différencier de celles qui constituent une armée. Les éléments de terrain sont placés sur le champ de bataille avant le début de la bataille. Vous en apprendrez plus sur les éléments de terrain en pages 44-48.

Sauf mention contraire dans la mission que vous jouez, vous êtes libre de créer un champ de bataille qui vous inspire au moyen de n'importe quels éléments de terrain de votre collection.

MESURER LES DISTANCES

À Warhammer 40,000, on mesure les distances en pouces ("). Vous pouvez mesurer les distances quand bon vous semble.

Quand on mesure la distance entre des figurines, il faut effectuer la mesure entre les deux points les plus proches des socles des figurines concernées. Si une figurine n'a pas de socle, on mesure à la place à partir ou jusqu'au point le plus proche de la figurine.

Si une règle stipule qu'elle s'applique "à" une certaine distance, elle s'applique à n'importe quelle distance ne dépassant pas la distance spécifiée. Par exemple, à 1" signifie n'importe quelle distance qui ne soit pas éloignée de plus de 1".

DÉTERMINER LA VISIBILITÉ

Warhammer 40,000 utilise la ligne de vue réelle pour déterminer la visibilité entre les figurines. Pour la vérifier, il faut se placer selon la "perspective d'une figurine" en regardant de derrière la figurine qui observe. Pour déterminer la visibilité, une figurine qui observe peut voir à travers les figurines de son unité, et le socle d'une figurine fait partie d'elle-même.

FIGURINE VISIBLE

Si n'importe quelle partie d'une autre figurine peut être vue de n'importe quelle partie de la figurine observatrice, cette autre figurine est visible de la figurine observatrice.

UNITÉ VISIBLE

Si une ou plusieurs figurines d'une unité sont visibles de la figurine observatrice, l'unité est visible de la figurine observatrice.

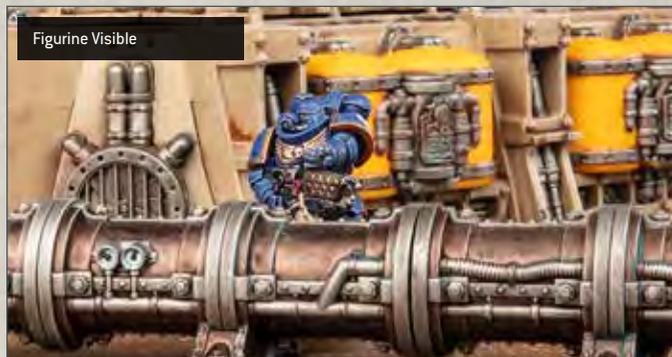
FIGURINE ENTIÈREMENT VISIBLE

Si toutes les parties d'une autre figurine face à la figurine observatrice peuvent être vues de n'importe quelles parties de cette dernière, l'autre figurine est dite entièrement visible de la figurine observatrice, c'est-à-dire que cette dernière a une ligne de vue sur toutes les parties de l'autre figurine qui lui font face, sans qu'aucune autre figurine ni élément de terrain ne bloquent la visibilité sur aucune de ces parties.

UNITÉ ENTIÈREMENT VISIBLE

Si toutes les figurines d'une unité sont entièrement visibles d'une figurine observatrice, l'unité est entièrement visible de la figurine observatrice. Pour déterminer si une unité ennemie est entièrement visible, une figurine observatrice peut voir à travers les autres figurines de l'unité qui observe.

- **Figurine Visible** : Si la moindre partie d'une figurine peut être vue, elle est visible.
- **Unité Visible** : Si la moindre figurine d'une unité est visible, son unité est visible.
- **Figurine Entièrement Visible** : Si toutes les parties faisant face à une figurine peuvent être vues, elle est entièrement visible.
- **Unité Entièrement Visible** : Si toutes les figurines d'une unité sont entièrement visibles, l'unité est entièrement visible.



Trucs et Astuces JETER LES DÉS

Tout au long d'une partie de Warhammer 40,000, votre adversaire et vous allez lancer, et parfois même relancer, beaucoup de dés. Il est de coutume de veiller à ce que votre adversaire sache pourquoi vous effectuez un jet de dés, et quelles règles et aptitudes s'appliquent et vous permettent de le relancer.

Beaucoup de joueurs jettent leurs dés sur le champ de bataille, mais certains préfèrent le faire ailleurs, comme sur une piste de dés. Quelle que soit votre préférence, assurez-vous d'effectuer le jet là où votre adversaire peut lui aussi voir les résultats. Si un dé est jeté "hors limites" (il tombe du champ de bataille, ou rebondit hors de la piste de dés, ou finit par terre), la tradition veut qu'on ignore le résultat du dé et qu'on le jette à nouveau. Dans ce cas, si le dé se retrouve à nouveau hors limite, il ne compte pas comme ayant été "relancé".

Si un dé jeté sur le champ de bataille n'atterrit pas à plat, on dit qu'il est cassé. Certains joueurs suivent la règle maison voulant qu'un dé qui ne s'arrête pas à plat, ou sur lequel on ne peut pas faire tenir un autre dé sans qu'il glisse, doive être jeté à nouveau. Il est plus courant que les joueurs jettent à nouveau un dé s'ils ne peuvent pas être sûrs de son résultat. Dans tous les cas, jeter à nouveau un dé cassé ne compte pas comme une "relance".

DÉS

Pour livrer une bataille, vous aurez besoin de dés à six faces (souvent abrégés en "D6"). Certaines règles mentionnent 2D6, 3D6, etc. – en pareil cas, jetez autant de D6 qu'indiqué et additionnez leurs résultats.

Si une règle vous demande de jeter un D3, jetez un D6 et divisez son score par deux (en arrondissant à l'entier supérieur) pour obtenir le résultat du D3, comme indiqué ci-dessous.

JETER UN D3

RÉSULTAT DU DÉ

RÉSULTAT DE D3



1



2



3

Si une règle requiert un jet de 3 ou plus, par exemple, ce sera souvent abrégé en "3+". Si une règle requiert plusieurs résultats de dé consécutifs, ce sera souvent indiqué en plage (ex. 1-3).

RELANCES

Certaines règles vous permettent de relancer un jet, ce qui signifie que vous pouvez jeter à nouveau tout ou partie des dés. Si une règle vous permet de relancer un jet additionnant plusieurs dés (2D6, 3D6, etc.), vous devez tous les jeter de nouveau (sauf mention contraire).

On ne peut jamais relancer un dé plus d'une fois, et les relances ont lieu avant d'appliquer les modificateurs (le cas échéant). Les règles qui concernent la valeur d'un jet de dé "non modifié" s'appliquent au résultat du dé après relance, mais avant l'application des modificateurs.

- **Dé non modifié** : le résultat après les relances, mais avant tout modificateur.
- On ne peut jamais relancer un dé plus d'une fois.
- Il faut relancer tous les dés s'il faut faire la somme de plusieurs d'entre eux (ex. 2D6).
- On applique les relances avant les modificateurs.

TIRS AU DÉ

Certaines règles demandent aux joueurs de tirer au dé. Pour ce faire, chaque joueur jette un D6, et celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne le tir au dé. En cas d'égalité, refaites le tir au dé. Aucun joueur ne peut relancer ni modifier les D6 d'un tir au dé.

SÉQUENÇAGE

En jouant à Warhammer 40,000, il pourra arriver que plusieurs règles doivent être résolues simultanément. Si cela se produit durant la bataille, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre de résolution des règles. Si cela se produit avant ou après la bataille, ou au début ou à la fin d'un round de bataille, les joueurs tirent au dé et le gagnant choisit l'ordre de résolution des règles.

LE ROUND DE BATAILLE

La bataille fait rage minute par minute, des premières salves jusqu'aux offensives furieuses et aux contre-attaques désespérées, jusqu'aux derniers instants lorsque la victoire ne tient qu'à un fil.

Warhammer 40,000 se joue en une série de rounds de bataille. À chaque round, chaque joueur a un tour. Le même joueur prend toujours le premier tour à chaque round – la mission jouée stipulera de quel joueur il s'agit. Chaque tour consiste en une série de phases, qu'il faut résoudre dans l'ordre suivant.



1

PHASE DE COMMANDEMENT

Les deux joueurs mobilisent leurs ressources stratégiques, puis vous vérifiez la combativité de vos unités.



2

PHASE DE MOUVEMENT

Vos unités manœuvrent sur le champ de bataille et les renforts entrent en lice.



3

PHASE DE TIR

Vos unités font feu avec leurs armes de tir sur l'ennemi.



4

PHASE DE CHARGE

Vos unités chargent afin de combattre au corps à corps.



5

PHASE DE COMBAT

Les unités des deux joueurs engagent et attaquent avec leurs armes de mêlée.

**Lorsque le tour d'un joueur a pris fin, celui de son adversaire commence.
Une fois que chacun des deux joueurs a achevé un tour, le round de bataille prend fin
et un nouveau round de bataille commence, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la bataille.**



2

3

4

5

PHASE DE COMMANDEMENT

Les commandants évaluent le cours de la bataille, consolidant leurs objectifs avant de modifier leurs plans de bataille et d'imaginer de nouvelles tactiques et stratégies pour vaincre l'ennemi.



Votre phase de Commandement se divise en deux étapes. En premier lieu, les deux joueurs gagnent 1 point de Commandement (PC) chacun et vous résolvez les autres règles de phase de Commandement; en second lieu, vous effectuez des tests pour déterminer si vos unités sont Ébranlées.

1

COMMANDEMENT

2

ÉBRANLEMENT

GAGNER DES POINTS DE COMMANDEMENT

Outre les PC gagnés par les joueurs au début de la phase de Commandement, chaque joueur ne peut gagner que 1PC au total par round de bataille, quelle qu'en soit la source.



1. COMMANDEMENT

Au début de votre phase de Commandement, avant de faire quoi que ce soit d'autre, les deux joueurs gagnent 1PC chacun. Les points de Commandement sont une ressource stratégique que vous pouvez dépenser au cours de la bataille pour utiliser des Stratagèmes. Vous en apprendrez davantage sur les Stratagèmes en pages 41-42.

Puis, si vous avez d'autres règles à résoudre à la phase de Commandement, vous devez le faire avant de passer à l'étape d'Ébranlement.

- Les deux joueurs gagnent 1PC.
- On résout les autres règles qui ont lieu à la phase de Commandement.

2. ÉBRANLEMENT

À cette étape, vous devez effectuer un test d'Ébranlement pour chacune de vos unités sur le champ de bataille qui est En Dessous de son Demi-effectif (p. 12). Pour ce faire, jetez 2D6 : si le résultat est supérieur ou égal à la meilleure caractéristique de Commandement de l'unité, le test est réussi; sinon, le test est raté et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité concernée est Ébranlée.

Tant qu'une unité est Ébranlée :

- La caractéristique de Contrôle d'Objectif de toutes des figurines est réduite à 0.
- Si elle Bat en Retraite, vous devez faire un test de Fuite Désespérée pour chaque figurine de cette unité (p. 14).
- Son joueur en contrôle ne peut utiliser aucun Stratagème pour affecter cette unité.

Une fois que vous avez fait les tests d'Ébranlement pour toutes vos unités qui en requéraient, votre phase de Commandement prend fin et on passe à votre phase de Mouvement.

- On fait un test d'Ébranlement pour chaque unité de votre armée sur le champ de bataille En Dessous du Demi-effectif.
- On jette 2D6 : si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de l'unité, le test est réussi. Sinon l'unité est Ébranlée jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement.
- Les unités Ébranlées ont un CO de 0 et leur joueur en contrôle ne peut utiliser aucun Stratagème pour les affecter.
- Les unités Ébranlées doivent effectuer des tests de Fuite Désespérée si elles Battent en Retraite.



2

3

4

5

EFFECTIF INITIAL

Le nombre de figurines que contient une unité quand elle est ajoutée à votre armée est appelé Effectif Initial.

EN DESSOUS DE SON DEMI-EFFECTIF

Certaines règles se réfèrent à une unité En Dessous de son Demi-effectif.

- Si une unité a un Effectif Initial de 1, elle est dite En Dessous de son Demi-effectif tant que son nombre de PV restants est inférieur à la moitié de sa caractéristique de PV.
- Pour les autres unités, tant que le nombre de figurines de l'unité est inférieur à la moitié de son Effectif Initial, elle est dite En Dessous de son Demi-effectif.

DÉTRUITE

Au cours de la bataille, des figurines subiront des dégâts et seront détruites. Quand une figurine est détruite, elle est retirée du champ de bataille. Quand toutes les figurines d'une unité ont été détruites, cette dernière est détruite.

UNITÉS ATTACHÉES

Certaines unités **PERSONNAGE** ont l'aptitude Meneur (p. 39), leur permettant de fusionner avec d'autres unités (appelées unités de Gardes du Corps) pour former une unité Attachée.

L'Effectif Initial d'une unité Attachée est égal aux Effectifs Initiaux combinés de toutes ses unités (c'est-à-dire la somme des figurines de l'unité Meneur et de l'unité de Gardes du Corps). Si l'unité Meneur ou l'unité Garde du Corps d'une unité Attachée est détruite, l'Effectif de Départ de l'unité restante revient à la valeur de son Effectif Initial d'origine.

Exemple : Un Capitaine Primaris (Effectif Initial 1) est attaché à une unité d'Intercissors (Effectif Initial 5). Cette unité Attachée a ainsi un Effectif Initial de 6. Si tous les Intercissors sont détruits, le Capitaine Primaris reviendra à son Effectif Initial de 1.

Pour les besoins de règles qui sont déclenchées quand une unité est détruite, ces règles sont déclenchées quand une des unités composant une unité Attachée est détruite (l'unité Meneur ou l'unité Garde du Corps).

Exemple : Si une règle vous octroie 1PdV chaque fois qu'une unité ennemie est détruite, et si vous ciblez une unité Attachée, vous gagnerez 1PdV si l'unité de Garde du Corps est détruite et 1PdV si l'unité Meneur est détruite (pour un total de 2PdV).



12

1



3

4

5

PHASE DE MOUVEMENT

Le sol tremble sous le pas des bottes et le grondement des machines tandis que les armées avancent sur le champ de bataille et luttent pour gagner des positions avantageuses.

Votre phase de Mouvement est scindée en deux étapes. Tout d'abord, vous pouvez déplacer vos unités, puis vous pouvez placer les renforts.

1

DÉPLACER DES UNITÉS

2

RENFORTS



1. DÉPLACER DES UNITÉS

Commencez votre phase de Mouvement en choisissant une unité de votre armée sur le champ de bataille pour la déplacer :

- À moins que l'unité soit à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie, elle peut faire un mouvement Normal, ou Avancer, ou Rester Immobile.
- Si l'unité est à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie, elle peut Rester Immobile ou Battre en Retraite.

Après avoir fini de déplacer l'unité, vous pouvez choisir une autre unité de votre armée pour la déplacer, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous l'ayez fait pour toutes vos unités. Après cela, on passe à l'étape des Renforts de votre phase Mouvement.

Quand on déplace une unité, on peut déplacer n'importe lesquelles de ses figurines. Le joueur en contrôle choisit l'ordre dans lequel déplacer ses figurines. Quand il déplace une figurine, il peut la faire pivoter et/ou changer sa position sur le champ de bataille en suivant n'importe quel chemin, mais aucune partie du socle de celle-ci ne peut jamais passer au-dessus des figurines ennemies ni franchir le bord du champ de bataille. La figurine peut se déplacer par-dessus les figurines amies comme si elles n'étaient pas là, mais elle ne peut pas terminer son mouvement sur une autre figurine. La seule exception à cela est lorsqu'on déplace les figurines **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, car on ne peut pas déplacer ces figurines par-dessus d'autres figurines **MONSTRE** ou **VÉHICULE** amies ; il faut les contourner à la place. On mesure la distance à laquelle une figurine se déplace en utilisant la partie de son socle qui a parcouru la distance la plus longue sur son chemin. Si une figurine n'a pas de socle, on mesure à la place en utilisant la partie de la figurine qui s'est déplacée le plus loin.

- Quand une unité se déplace, elle peut faire un mouvement Normal, Avancer ou Rester Immobile.
- Les unités à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie peuvent seulement Battre en Retraite ou Rester Immobile.

RESTER IMMOBILE

Si une unité Reste Immobile, on ne peut déplacer aucune de ses figurines jusqu'à la fin de la phase.

MOUVEMENT NORMAUX

Quand une unité effectue un mouvement Normal, chaque figurine de l'unité peut se déplacer d'une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement (M), mais on ne peut déplacer aucune figurine à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie (p. 7).

- **Mouvement Normal** : Les figurines se déplacent de jusqu'à M".
- Elles ne peuvent pas se déplacer à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie.

13

MOUVEMENTS D'AVANCE

Quand une unité Avance, effectuez un jet d'Avance pour l'unité en jetant 1 D6. Ajoutez le résultat en pouces à la caractéristique de Mouvement de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase. Chaque figurine de l'unité peut alors faire un mouvement d'Avance en se déplaçant d'une distance en pouces inférieure ou égale à ce total, mais on ne peut déplacer aucune figurine à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie. Une unité ne peut pas tirer ni déclarer de charge à un tour où elle a Avancé.

- **Mouvement d'Avance :** Les figurines se déplacent de jusqu'à $M+D6$ ".
- On ne peut pas se déplacer à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie.
- Les unités qui Avancent ne peuvent pas tirer ni charger à ce tour.



1



3

4

5

MOUVEMENTS DE RETRAITE

Quand une unité Bat en Retraite, chacune de ses figurines peut faire un mouvement de Retraite d'une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement, et ce faisant, elle peut se déplacer à Portée d'Engagement de figurines ennemies tant qu'elle ne finit pas ce mouvement à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie – si c'est impossible, l'unité ne peut pas Battre en Retraite.

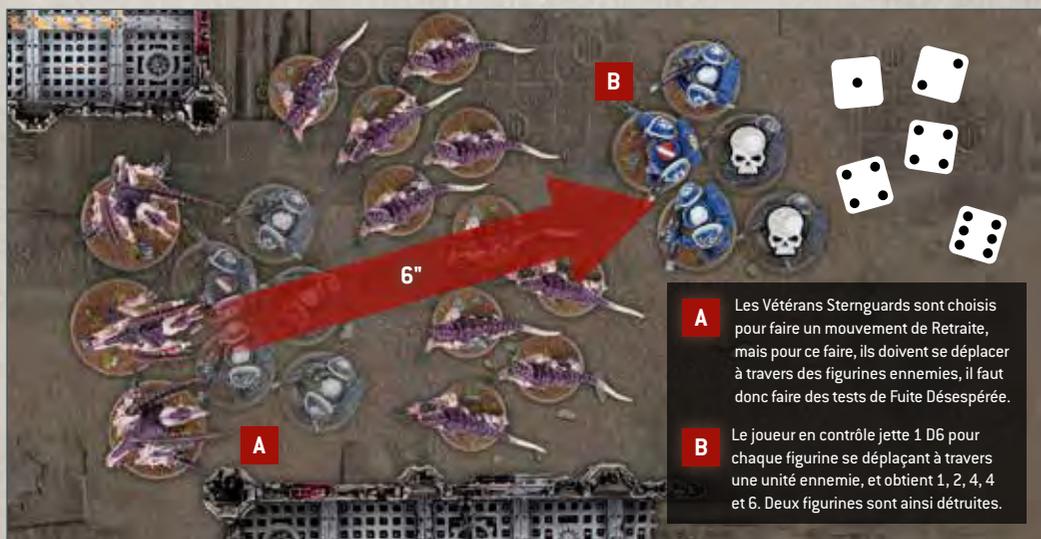
Une unité ne peut pas tirer ni déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

Tests de Fuite Désespérée

Contrairement aux autres types de mouvement, lors d'un mouvement de Retraite, une figurine peut se déplacer par-dessus les figurines ennemies comme si elles n'étaient pas là, mais il faut faire un test de Fuite Désespérée pour chaque figurine déplacée ainsi (sauf celles **TITANESQUES** ou avec le mot-clé **VOL**) avant de déplacer des figurines de l'unité. De plus, si une unité est Ébranlée quand elle est choisie pour Battre en Retraite, il faut faire un test de Fuite Désespérée pour chaque figurine de l'unité avant de les déplacer.

Pour faire un test de Fuite Désespérée, jetez 1 D6. Pour chaque jet de 1-2, 1 figurine (de votre choix) de l'unité qui Bat en Retraite est détruite. Une figurine ne peut pas faire plus d'un test de Fuite Désespérée par phase.

- **Mouvement de Retraite :** Les figurines se déplacent de jusqu'à M ".
- Les unités qui Battent en Retraite ne peuvent pas tirer ni déclarer une charge au même tour.
- Les figurines peuvent se déplacer par-dessus les figurines ennemies quand elles Battent en Retraite, mais il faut alors faire un test de Fuite Désespérée pour elles avant de procéder (sauf pour les figurines **TITANESQUES** et celles avec le mot-clé **VOL**).
- Si une unité Ébranlée est choisie pour Battre en Retraite, faites un test de Fuite Désespérée pour chaque figurine de l'unité.
- **Test de Fuite Désespérée :** Jetez 1 D6. Sur 1-2, 1 figurine de l'unité est détruite.



14

1



3

4

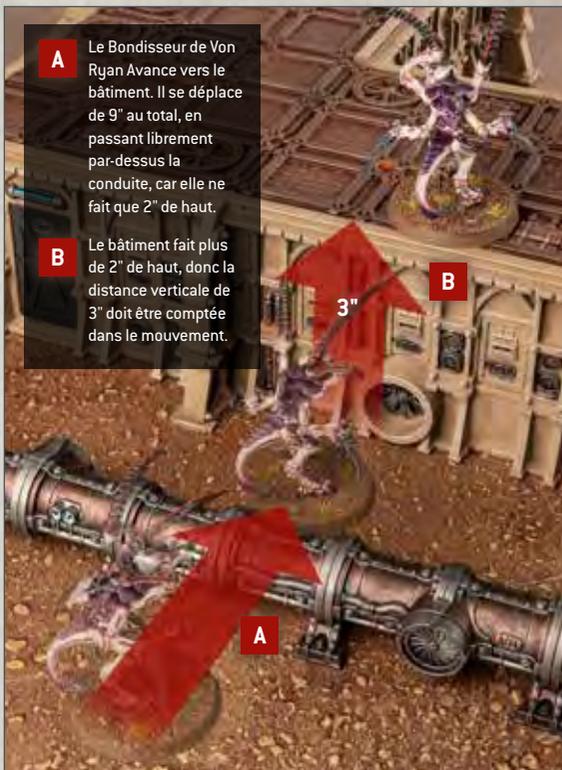
5

SE DÉPLACER PAR-DESSUS LE TERRAIN

Les champs de bataille de Warhammer 40,000 sont jonchés d'obstacles, structures et débris appelés éléments de terrain (voir pages 44-48). Quand une figurine effectue un mouvement quelconque, elle peut passer par-dessus un élément de terrain mais pas à travers (les figurines ne peuvent pas traverser un mur, mais peuvent l'escalader).

Une figurine peut passer par-dessus les éléments de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à 2" comme s'ils n'étaient pas là. Une figurine peut se déplacer verticalement pour escalader, vers le haut ou vers le bas, les éléments de terrain plus hauts que 2", en comptant la distance verticale parcourue, vers le haut et/ou vers le bas, dans son mouvement. Une figurine ne peut pas finir un mouvement au milieu d'une escalade; si cela rend celui-ci impossible, il ne peut pas être effectué.

- Les figurines peuvent se déplacer librement par-dessus les éléments de terrain hauts de 2" ou moins.
- Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers les éléments terrain de plus de 2" de haut; elles doivent les escalader vers le haut et vers le bas.



A Le Bondisseur de Von Ryan Avance vers le bâtiment. Il se déplace de 9" au total, en passant librement par-dessus la conduite, car elle ne fait que 2" de haut.

B Le bâtiment fait plus de 2" de haut, donc la distance verticale de 3" doit être comptée dans le mouvement.

VOLER

Si une figurine a le mot-clé **VOL**, quand elle fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines ennemies comme si elles n'étaient pas là, et peut passer à Portée d'Engagement des figurines ennemies au cours de ce mouvement. Cela signifie en outre que les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** avec le mot-clé **VOL** peuvent se déplacer par-dessus d'autres figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE** quand elles font ce mouvement. Toutefois, les figurines ayant le mot-clé **VOL** ne peuvent pas finir leur mouvement sur une autre figurine ni à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie.

Quand une figurine qui a le mot-clé **VOL** commence ou finit un mouvement sur un élément de terrain, au lieu de mesurer la distance parcourue sur le champ de bataille, il faut mesurer la distance "à vol d'oiseau", comme sur le diagramme ci-dessous.

- Les figurines avec le mot-clé **VOL** peuvent se déplacer par-dessus les figurines ennemies quand elles font un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.
- Les figurines avec le mot-clé **VOL** qui commencent ou finissent un mouvement sur un élément de terrain mesurent la distance parcourue "à vol d'oiseau" quand elles font un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

Dans cet exemple, le Primat Tyranide fait un mouvement Normal de 12" pour finir sur la ruine. Puisqu'il a le mot-clé **VOL**, il peut se déplacer directement par-dessus les Terminators ennemis comme s'ils n'étaient pas là, et on mesure la distance diagonale à vol d'oiseau.



15

2. RENFORTS

Certaines unités ont une règle qui leur permet de commencer la bataille en Réserves, comme Frappe en Profondeur (p. 39). Ces unités arriveront plus tard dans la bataille et sont appelées unités de Réserve. Les unités de Réserve qui n'ont pas été placées sur le champ de bataille quand la bataille prend fin comptent comme ayant été détruites.

À l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement, si vous avez une ou plusieurs unités de Réserve dans votre armée, vous pouvez choisir une ou plusieurs d'entre elles et les placer sur le champ de bataille, une à la fois. Après avoir placé toutes les unités de Réserve que vous souhaitez placer à ce tour, votre phase de Mouvement prend fin et on passe à votre phase de Tir.

Le détail du placement d'une unité de Réserve est donné dans la règle qui lui permet d'être mise en Réserve. Ces règles donnent parfois une distance d'éloignement des figurines ennemies; quand cette distance est spécifiée, elle s'applique toujours à l'horizontale, même si on mesure normalement depuis et jusqu'à la partie la plus proche du socle d'une figurine.

Les unités de Réserve comptent toujours comme ayant effectué un mouvement Normal au tour où elles sont placées sur le champ de bataille, et elles ne peuvent donc pas se déplacer davantage à cette phase. Ceci mis à part, les unités placées de la sorte peuvent agir normalement à ce tour (tirer, déclarer une charge, combattre, etc.).

- **Unité de Réserve :** Une unité qui commence la bataille ailleurs que sur le champ de bataille.
- Elle compte toujours comme ayant fait un mouvement Normal au tour où elle est placée sur le champ de bataille.
- Toute distance spécifiée d'éloignement des figurines ennemies s'applique à l'horizontale.
- Les unités de Réserve qui ne sont pas placées sur le champ de bataille avant la fin de la bataille comptent comme détruites.



1



3

4

5



16

TRANSPORTS

Certaines unités peuvent en transporter d'autres sur le champ de bataille, en fournissant à leurs passagers vitesse et protection accrues tandis qu'ils sont conduits en première ligne ou vers des objectifs cruciaux.

Certaines figurines ont le mot-clé **TRANSPORT**. Les règles suivantes décrivent comment les unités peuvent embarquer et débarquer de ces figurines, et comment elles peuvent transporter leurs passagers sur le champ de bataille.

CAPACITÉ DE TRANSPORT

Toutes les figurines **TRANSPORT** ont une capacité de transport sur leur fiche technique. Elle détermine le nombre de figurines amies, et de quel type, qui peut embarquer à leur bord.

Les unités peuvent commencer la bataille embarquées dans une figurine **TRANSPORT** au lieu d'être placées séparément; annoncez quelles unités sont embarquées dans une figurine **TRANSPORT** avant de la placer.



PONT DE TIR

Certains transports ont des trappes ou des plateformes depuis lesquelles les passagers peuvent tirer.

Certaines figurines **TRANSPORT** ont "Pont de Tir x" stipulé dans leurs aptitudes. Chaque fois qu'une telle figurine est choisie pour tirer à la phase de Tir, vous pouvez choisir jusqu'à "x" figurines embarquées son bord. Puis, pour chacune de ces figurines embarquées, vous pouvez choisir 1 arme de tir dont la figurine embarquée est équipée. Jusqu'à ce que la figurine **TRANSPORT** en question ait résolu toutes ses attaques, elle compte comme équipée de toutes les armes que vous avez choisies de la sorte, en plus de ses autres armes.

- **Pont de Tir x**: Chaque fois que ce **TRANSPORT** tire, choisissez 1 arme de jusqu'à "x" figurines embarquées à son bord; ce **TRANSPORT** compte comme étant également équipé de ces armes.

EMBARQUER

Si une unité fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, et si toutes les figurines de l'unité finissent ce mouvement à 3" d'une figurine **TRANSPORT** amie, elles peuvent embarquer à son bord. Une unité ne peut pas embarquer si elle a déjà débarqué d'une figurine **TRANSPORT** à la même phase. Retirez l'unité du champ de bataille et mettez-la de côté – elle est désormais embarquée à bord de la figurine **TRANSPORT**. Sauf mention contraire, les unités ne peuvent rien faire ni être affectées d'une quelconque manière tant qu'elles sont embarquées.

- Une unité peut embarquer à bord d'une figurine **TRANSPORT** amie si toutes ses figurines finissent un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 3" de ce **TRANSPORT**.
- Une unité ne peut pas embarquer et débarquer à la même phase.

DÉBARQUER

Si une unité de votre armée commence votre phase de Mouvement embarquée à bord d'une figurine **TRANSPORT**, elle peut débarquer à cette phase.

Quand une unité débarque d'une figurine **TRANSPORT**, placez-la sur le champ de bataille entièrement à 3" de cette figurine **TRANSPORT** et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies. Si, pour une raison quelconque, une figurine qui débarque ne peut pas être placée, l'unité de cette figurine ne peut pas débarquer.

Les unités qui débarquent d'une figurine **TRANSPORT** qui est Restée Immobile à cette phase ou n'a pas encore fait de mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à cette phase peuvent ensuite agir normalement (faire un mouvement Normal, Avancer, tirer, déclarer une charge, combattre, etc.) à ce tour. Une unité qui a ainsi débarqué ne peut pas choisir de Rester Immobile.

Les unités qui débarquent d'une figurine **TRANSPORT** qui a fait un mouvement Normal à cette phase comptent comme ayant fait un mouvement Normal elles-mêmes; elles ne peuvent pas se déplacer davantage à cette phase. Une telle unité ne peut pas non plus déclarer une charge à ce tour, mais peut par ailleurs agir normalement à ce tour.

Les unités ne peuvent pas débarquer d'une figurine **TRANSPORT** qui a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour.

- Les unités qui commencent votre phase de Mouvement embarquées dans un **TRANSPORT** peuvent débarquer à cette phase, tant que leur **TRANSPORT** n'a pas Avancé ni Battu en Retraite.
- Si une unité débarque avant que son **TRANSPORT** se déplace, elle peut agir normalement.
- Si une unité débarque après que son **TRANSPORT** s'est déplacé, elle ne peut pas se déplacer ni charger à ce tour, mais peut agir normalement par ailleurs.
- Les unités qui débarquent doivent être placées entièrement à 3" de leur **TRANSPORT** et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies (ou bien l'unité ne peut pas débarquer).
- Les unités qui débarquent à ce tour ne peuvent pas Rester Immobile.

TRANSPORTS DÉTRUITS

Si une figurine **TRANSPORT** est détruite, les unités embarquées à son bord doivent immédiatement débarquer (voir ci-contre) avant que l'on retire la figurine **TRANSPORT** du champ de bataille.

Les unités qui débarquent d'une figurine **TRANSPORT** détruite ne sont pas affectées par l'aptitude Destruction Néfaste (p. 23). À la place, vous devez jeter 1 D6 pour chaque figurine qui débarque. Pour chaque jet de 1, l'unité de la figurine qui débarque subit 1 blessure mortelle (p. 23). En outre, si une unité débarque d'une figurine **TRANSPORT** détruite :

- Cette unité est Ébranlée jusqu'au début de la prochaine phase de Commandement du joueur qui la contrôle.
- Jusqu'à la fin du tour, cette unité compte comme ayant fait un mouvement Normal à ce tour, et ne peut pas déclarer de charge à ce tour (p. 29).

- Si un **TRANSPORT** est détruit, les unités embarquées à son bord doivent débarquer.
- On jette 1 D6 pour chaque figurine qui débarque : pour chaque 1, l'unité de cette figure subit 1 blessure mortelle.
- L'unité qui débarque est Ébranlée jusqu'au début de la prochaine phase de Commandement du joueur qui la contrôle.
- Jusqu'à la fin du tour, l'unité qui débarque compte comme ayant fait un mouvement Normal, et ne peut pas déclarer de charge.

Débarquement d'Urgence

Si une figurine **TRANSPORT** est détruite et qu'il n'est pas possible de placer une unité qui débarque entièrement à 3" de cette figurine **TRANSPORT** et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies, l'unité doit effectuer un Débarquement d'Urgence. On procède comme pour débarquer d'une figurine **TRANSPORT** détruite, mis à part qu'une unité qui débarque doit être placée entièrement à 6" de la figurine **TRANSPORT** détruite (au lieu d'entièrement à 3") et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies, et quand on fait un jet pour chaque figurine qui débarque, l'unité subit 1 blessure mortelle pour chaque jet de 1-3 (au lieu de chaque jet de 1). Si, pour une raison quelconque, une figurine qui débarque ne peut malgré tout pas être placée ainsi, celle-ci est détruite.

- Les unités qui débarquent d'un **TRANSPORT** détruit sans qu'on puisse les placer entièrement à 3" de lui doivent effectuer un Débarquement d'Urgence :
 - Doivent être placées entièrement à 6" de lui au lieu d'entièrement à 3".
 - Subissent 1 blessure mortelle pour chaque jet de 1-3, au lieu de chaque jet de 1.
 - Toute figurine débarquant qui ne peut pas être placée est détruite.



1

2



4

5

PHASE DE TIR

Les canons tonnent et les shrapnels fendent l'air. Les bouches des fusils clignent dans l'obscurité, les lasers illuminent le brouillard de guerre, et les cartouches vides jonchent le champ de bataille.

Suivez la séquence suivante quand une unité tire.

1

**CHOISIR UNE
UNITÉ ÉLIGIBLE**

2

CHOISIR LES CIBLES

3

**EFFECTUER LES
ATTAQUES DE TIR**

4

**RÉITÉRER AVEC L'UNITÉ
ÉLIGIBLE SUIVANTE**



À votre phase de Tir, si vous avez une ou plusieurs unités éligibles de votre armée sur le champ de bataille, vous pouvez les choisir, une à la fois, et tirer avec. Chaque unité peut être choisie pour tirer une seule fois par phase. Lorsque toutes les unités que vous avez choisies ont tiré, passez à votre phase de Charge.

Une unité est éligible pour tirer à moins qu'une des conditions suivantes s'applique :

- L'unité a Avancé à ce tour.
- L'unité a Battu en Retraite à ce tour.

CHOISIR LES CIBLES

Quand une unité tire, vous choisissez la ou les unité(s) cible(s) pour toutes les armes de tir des figurines qui effectuent les attaques avant de résoudre les attaques. Chaque fois que vous choisissez une cible pour une arme de tir d'une figurine, vous pouvez choisir une unité ennemie comme cible seulement si au moins 1 figurine de l'unité ennemie est à la fois à portée de l'arme choisie et visible de la figurine attaquante (p. 8). Une figurine ennemie est à portée d'une arme si la distance entre elle et la figurine attaquante est égale ou inférieure à la caractéristique de Portée de cette arme.

Si une figurine a plus d'une arme de tir, elle peut tirer avec toutes sur la même cible ou elle peut tirer avec chacune d'elles sur une cible différente, mais elle ne peut pas répartir les attaques d'une même arme sur plusieurs cibles. De même, si une unité a plusieurs figurines, elles peuvent tirer sur la même cible ou des cibles différentes. Dans tous les cas, quand vous choisissez une unité cible, vous devez annoncer quelles figurines vont cibler l'unité et avec quelles armes avant de résoudre les attaques. Si une arme a plusieurs profils parmi lesquels vous devez choisir, vous devez également annoncer le profil utilisé.

- Avant qu'une unité tire, choisissez les cibles pour toutes ses armes de tir.
- Au moins une figurine de l'unité cible doit être visible de la figurine attaquante et à portée de l'arme utilisée.
- Les figurines avec plus d'une arme de tir peuvent tirer sur la même cible ou sur des cibles différentes, mais les figurines ne peuvent pas répartir les attaques d'une même arme sur plusieurs cibles.
- Les figurines de la même unité peuvent tirer sur la même cible ou sur des cibles différentes.

AGENT SOLITAIRE



Les assassins et autres agents clandestins sont difficiles à repérer dans le tumulte de la bataille.

À moins de faire partie d'une unité Attachée (voir Meneur, page 39), cette unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 12".

EFFECTUER DES ATTAQUES DE TIR

Les figurines de l'unité qui tire font à présent des attaques avec leurs armes de tir. Quand une figurine tire avec une arme de tir, elle fait autant d'attaque que la caractéristique Attaques (A) du profil de l'arme. On effectue 1 jet de Touche pour chaque attaque effectuée (voir Effectuer des Attaques, pages 21-23).

Si vous avez choisi plusieurs cibles pour les tirs de votre unité, vous devez résoudre toutes les attaques contre une cible avant de passer à la suivante. Si votre unité tire avec plusieurs armes de tir sur une cible, et si ces dernières ont des profils différents, alors après avoir résolu toutes les attaques avec une de ces armes, vous devez, si d'autres armes ayant le même profil tirent aussi sur l'unité cible, résoudre ces attaques avant de résoudre toute autre attaque contre la cible.

Notez que si au moins une figurine de l'unité cible était visible de la figurine qui tire et à portée de son arme au moment où l'unité a été choisie comme cible, les attaques de l'arme sont toujours effectuées contre l'unité cible, même s'il n'y a plus de figurines de l'unité cible visibles ou à portée quand vient le moment de résoudre ces attaques (ce qui peut se produire si des figurines sont détruites par les attaques d'autres armes de l'unité de la figurine attaquante).

- Quand une figurine tire avec une arme, elle fait autant d'attaques que la caractéristique d'Attaques de l'arme.
- On résout toutes les attaques contre une unité avant de résoudre les attaques contre une autre unité.
- On résout toutes les attaques faites avec le même profil d'arme avant de résoudre les attaques avec un autre profil.
- Si une arme était à portée et que sa cible était visible quand elle a été choisie, on peut toujours faire les attaques de cette arme.

Verrouillé en Combat

Une unité n'est pas éligible pour tirer tant qu'elle est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités de votre armée, vous ne pouvez pas choisir cette unité ennemie comme cible d'armes de tir.

Les unités **MONSTRE** et **VÉHICULE** font exception à ces règles, comme décrit dans la section Le Paradis des Gros Calibres (à droite).

- Les unités ne peuvent pas tirer tant qu'elles sont à Portée d'Engagement des unités ennemies.
- Les unités ne peuvent pas tirer sur des cibles à Portée d'Engagement d'unités amies.



DISCRÉTION

Certains guerriers sont des maîtres du déguisement et de la dissimulation.

Si toutes les figurines d'une unité ont cette aptitude, à chaque attaque de tir contre l'unité, on soustrait 1 au jet de Touche.

LE PARADIS DES GROS CALIBRES

Monstres et machines de guerre peuvent dispenser la mort de loin tout en piétinant les soldats.

Les unités **MONSTRE** et **VÉHICULE** sont éligibles pour tirer à la phase de Tir du joueur en contrôle même si elles sont à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies. Les armes de tir dont sont équipées les unités **MONSTRE** et **VÉHICULE** peuvent cibler une ou plusieurs unités ennemies à Portée d'Engagement d'elles, même si d'autres unités amies sont à Portée d'Engagement de la même unité. Chaque fois qu'une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** fait une attaque de tir, si elle était à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies quand elle a choisi ses cibles, sauf si cette attaque est faite avec un Pistolet (p. 25), soustrayez 1 au jet de Touche de l'attaque.

Vous pouvez choisir une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités de votre armée comme cible d'armes de tir. Chaque fois qu'une figurine de votre armée fait une attaque de tir contre une telle cible, sauf si l'attaque est faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche de l'attaque.

Note des Concepteurs : Une unité à Portée d'engagement d'une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** n'est néanmoins pas éligible pour tirer, et ne peut donc pas faire d'attaques contre cette unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** (sauf si cette unité est éligible pour tirer même en étant à Portée d'Engagement d'unités ennemies, ex: si elle est elle-même une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, ou si ses figurines sont équipées de Pistolets). D'autres unités de votre armée qui sont éligibles pour tirer peuvent toutefois cibler et tirer sur cette unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie.

- **MONSTRES** et **VÉHICULES** peuvent tirer, et se faire tirer dessus, même s'ils sont à Portée d'Engagement d'unités ennemies. Chaque fois qu'une attaque de tir est faite par ou contre une telle unité, soustrayez 1 aux jets de Touche de l'attaque (sauf si le tir vient d'un Pistolet).

1

2



4

5

20

1

2



4



EFFECTUER DES ATTAQUES

Les attaques sont effectuées en utilisant des armes de tir ou de mêlée. On peut les effectuer une à la fois, ou, dans certains cas, en faisant des jets groupés (voir Jets de Dé Groupés, page 24).

Suivez la séquence suivante pour effectuer des attaques une à la fois.

1

JET DE TOUCHE

2

JET DE BLESSURE

3

ALLOUER L'ATTAQUE

4

JET DE SAUVEGARDE

5

INFLIGER DES DÉGÂTS

1. JET DE TOUCHE

Quand une figurine effectue une attaque, on fait 1 jet de Touche pour l'attaque en jetant 1 D6. Si le résultat du jet de touche est supérieur ou égal à la caractéristique de Capacité de Tir (CT) si l'attaque est faite avec une arme de tir, ou à la caractéristique de Capacité de Combat (CC) si l'attaque est effectuée avec une arme de mêlée, le jet de Touche est réussi et cause 1 touche à l'unité cible. Dans le cas contraire, l'attaque échoue et la séquence d'attaque prend fin.

Un jet de Touche non modifié de 6 est appelé Touche Critique et est toujours réussi. Un jet de Touche non modifié de 1 est toujours un échec. On ne peut jamais modifier un jet de Touche au-delà de -1 ou +1.

- **Jet de Touche (attaque de tir)** : Une touche est causée si le résultat du D6 est supérieur ou égal à la CT de l'attaque.
- **Jet de Touche (attaque de mêlée)** : Une touche est causée si le résultat du D6 est supérieur ou égal à la CC de l'attaque.
- **Touche Critique** : Un jet de Touche non modifié de 6. Il est toujours réussi.
- Un jet de Touche non modifié de 1 est toujours un échec.
- On ne peut jamais modifier un jet de Touche au-delà de -1 ou +1.

2. JET DE BLESSURE

Quand une attaque cause une touche à une unité cible, on fait un jet de Blessure pour l'attaque en jetant 1 D6 pour voir si l'attaque blesse la cible. Le résultat requis est déterminé en comparant la caractéristique de Force (F) de l'attaque avec la caractéristique d'Endurance (E) de la cible, comme indiqué ci-dessous.

JET DE BLESSURE

FORCE DE L'ATTAQUE VS
ENDURANCE DE LA CIBLE

RÉSULTAT REQUIS
SUR LE D6

La force est le **DOUBLE (ou plus)** de l'Endurance.



La force est **SUPÉRIEURE** à l'Endurance.



La force est **ÉGALE** à l'Endurance.



La force est **INFÉRIEURE** à l'Endurance.



La force est la **MOITIÉ (ou moins)** de l'Endurance.



21

Si le résultat du jet de Blessure est supérieur ou égal au nombre indiqué dans le tableau ci-contre, le jet de Blessure est réussi et cause une blessure à l'unité cible. Dans le cas contraire, l'attaque échoue et la séquence d'attaque prend fin.

Un jet de Blessure non modifié de 6 est appelé Blessure Critique et est toujours réussi. Un jet de Blessure non modifié de 1 est toujours un échec. On ne peut jamais modifier un jet de Blessure au-delà de -1 ou +1.

- **Blessure Critique** : Un jet de Blessure non modifié de 6. Il est toujours réussi.
- Un jet de Blessure non modifié de 1 est toujours un échec.
- On ne peut jamais modifier un jet de Blessure au-delà de -1 ou +1.

3. ALLOUER L'ATTAQUE

Si une attaque réussit à blesser l'unité cible, le joueur contrôlant l'unité cible alloue l'attaque à 1 figurine de celle-ci, comme suit.

Si une figurine de l'unité cible a déjà perdu un ou plusieurs PV, ou a déjà eu des attaques qui lui ont été allouées à cette phase, l'attaque doit être allouée à cette figurine-là. Sinon, l'attaque peut être allouée à n'importe quelle figurine de l'unité cible. La figurine à qui l'attaque est allouée n'a pas besoin d'être visible ni à portée/Portée d'Engagement de la figurine attaquante.

- Si une figurine de l'unité cible a déjà perdu un ou plusieurs PV ou a déjà eu des attaques qui lui ont été allouées à cette phase, l'attaque doit être allouée à cette figurine-là.

4. JET DE SAUVEGARDE

Le joueur contrôlant l'unité cible fait alors 1 jet de sauvegarde. Par défaut, il s'agira d'un jet de sauvegarde d'armure qui utilise la caractéristique de Sauvegarde (Sv) de sa figurine, mais certaines figurines ont des sauvegardes invulnérables qu'on peut utiliser à la place (voir à droite). Pour faire un jet de sauvegarde d'armure, jetez 1 D6, puis modifiez le résultat avec la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque. Par exemple, si l'attaque a une PA de -1, on soustrait 1 au jet de sauvegarde.

Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde de la figurine à qui l'attaque a été allouée, le jet de sauvegarde est réussi et la séquence d'attaque prend fin. Dans le cas contraire, le jet de sauvegarde échoue et la figurine subit des dégâts (p. 23).

Un jet de sauvegarde non modifié de 1 est toujours un échec. On ne peut jamais améliorer un jet de sauvegarde au-delà de +1.

- **Jet de sauvegarde** : Jetez 1 D6 et modifiez-le avec la PA de l'attaque. Si le résultat est inférieur à la Sauvegarde de la figurine concernée par le jet, le jet de sauvegarde est un échec et la figurine subit des dégâts. Sinon l'attaque est sauvegardée.
- Un jet de sauvegarde non modifié de 1 est toujours un échec.
- On ne peut jamais améliorer un jet de sauvegarde au-delà de +1.

SAUVEGARDES INVULNÉRABLE

Qu'ils soient protégés par un champ de force, enveloppés d'énergie mystique ou doués de sens surnaturels et de réflexes fulgurants, certains guerriers bénéficient de plus qu'une simple armure physique.

Certaines figurines ont une sauvegarde invulnérable stipulée sur leur fiche technique. Quand on alloue une attaque à une figurine qui a une sauvegarde invulnérable, le joueur qui la contrôle doit choisir d'utiliser soit la caractéristique de Sauvegarde de la figurine, soit sa sauvegarde invulnérable, mais pas les deux. Si une figurine a plusieurs sauvegardes invulnérables, on ne peut en utiliser qu'une, de votre choix.

Contrairement aux jets de sauvegarde d'armure (qui utilisent la caractéristique de Sauvegarde d'une figurine), les jets de sauvegarde invulnérable ne sont jamais modifiés par la caractéristique de Pénétration d'Armure d'une attaque, mais suivent par ailleurs les règles normales des jets de sauvegarde.

- **Sauvegarde invulnérable** : N'est jamais modifiée par la PA d'une attaque.
- Le joueur en contrôle peut choisir d'utiliser soit la sauvegarde invulnérable d'une figurine, ou sa caractéristique de Sauvegarde.

1

2



4



1

2



4



BLESSURES MORTELLES

Certaines attaques sont si puissantes qu'aucune armure ni champ de force ne peuvent les dévier.

Certaines attaques infligent des blessures mortelles. Chaque blessure mortelle inflige 1 dégât à l'unité cible, et elles sont toujours appliquées une à la fois. Ne faites pas de jet de blessure ou de sauvegarde (ce qui inclut les sauvegardes invulnérables) contre une blessure mortelle – allouez-la comme d'ordinaire et infligez les dégâts à une figurine de l'unité cible comme décrit ci-contre.

Contrairement aux attaques normales, les dégâts en excès dus à des blessures mortelles ne sont pas perdus s'ils peuvent être alloués à une autre figurine. Au lieu de cela, on alloue les dégâts à une autre figurine de l'unité cible jusqu'à ce que tous les dégâts aient été alloués ou que l'unité cible ait été détruite.

Si, quand une unité est choisie pour tirer ou combattre, une ou plusieurs de ses attaques peuvent infliger des blessures mortelles à la cible, on résout les dégâts normaux infligés par les attaques de l'unité à la cible avant d'infliger les blessures mortelles à cette cible. Si une attaque inflige des blessures mortelles en plus des dégâts normaux, mais que les dégâts normaux sont sauvegardés, l'unité cible subit malgré tout ces blessures mortelles, comme décrit ci-dessus.

- Chaque blessure mortelle infligée à une unité fait perdre 1 PV à une de ses figurines.
- On ne peut effectuer aucun jet de sauvegarde contre les blessures mortelles.
- Les blessures mortelles infligées par des attaques s'appliquent toujours après les dégâts normaux, même si ceux-ci sont sauvegardés.

5. INFLIGER DES DÉGÂTS

Les dégâts infligés sont égaux à la caractéristique de Dégâts (D) de l'attaque. Une figurine perd 1 Point de Vie (PV) pour chaque point de dégât qu'elle subit. Si les PV d'une figurine sont réduits à 0 ou moins, elle est détruite et retirée du jeu. Si une figurine perd plusieurs PV à cause d'une attaque et est détruite, les éventuels dégâts infligés en excès par cette attaque sont perdus et sans effet.

- Une figurine perd autant de PV que la caractéristique de Dégâts de l'attaque.
- Si une figurine est détruite à cause d'une attaque, les dégâts éventuels infligés en excès par cette attaque sont perdus.

INSENSIBLE À LA DOULEUR



Certains guerriers refusent obstinément de succomber.

Certaines figurines ont "Insensible à la Douleur x+" stipulé dans leurs aptitudes. Quand une figurine ayant cette aptitude subit des dégâts et est censée perdre un PV (y compris les PV perdus à cause de blessures mortelles), jetez 1 D6 : si le résultat est supérieur ou égal au nombre défini par "x", la blessure est ignorée et le PV n'est pas perdu. Si une figurine a plusieurs aptitudes Insensible à la Douleur, on ne peut en utiliser qu'une seule chaque fois que la figurine en question subit des dégâts et est censée perdre un PV.

- **Insensible à la Douleur x+ :** Chaque fois que cette figurine est censée perdre un PV, jetez 1 D6 : si le résultat est supérieur ou égal à x, le PV n'est pas perdu.

DESTRUCTION NÉFASTE



Explosion de munitions, ichor caustique ou spasmes d'agonies cinglants, certaines cibles sont nuisibles même dans la défaite.

Certaines figurines ont "Destruction Néfaste x" stipulé dans leurs aptitudes. Quand une figurine ayant cette aptitude est détruite, jetez 1 D6 avant de la retirer du jeu (si elle est un **TRANSPORT**, faites le jet avant de faire débarquer les figurines embarquées). Sur un 6, chaque unité à 6" de cette figurine subit un nombre de blessures mortelles défini par "x" (si c'est un nombre aléatoire, faites un jet séparé pour chaque unité à 6").

Exemple : Une figurine TRANSPORT avec l'aptitude Destruction Néfaste D3 est détruite. Avant d'en débarquer la moindre figurine et de la retirer du jeu, son joueur en contrôle jette 1 D6 et obtient 6. Il y a 3 unités à 6" de la figurine détruite, le joueur en contrôle jette donc 1 D3 pour chacune, et inflige les blessures mortelles en conséquence.

- **Destruction Néfaste x :** Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6" subit "x" blessures mortelles.

Trucs et Astuces JETS DE DÉS GROUPÉS

Les règles pour effectuer les attaques sont écrites en partant du principe qu'on les résout une par une. Toutefois, il est possible d'accélérer le processus en jetant ensemble les dés qui concernent des attaques similaires. Pour effectuer plusieurs attaques en même temps, toutes les attaques doivent avoir la même Capacité de Tir (dans le cas d'attaques de tir) ou la même Capacité de Combat (dans le cas d'attaques de mêlée). Elles doivent aussi avoir les mêmes caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure, elles doivent infliger les mêmes Dégâts, elles doivent être affectées par les mêmes aptitudes, et elles doivent être dirigées contre la même unité. Si tel est le cas, faites tous les jets de Touche en même temps, puis tous les jets de Blessure. Votre adversaire peut ensuite allouer les attaques une à la fois, effectuer les jets de sauvegarde et subir les dégâts le cas échéant.

En outre, si toutes les figurines de l'unité cible requièrent le même jet de sauvegarde contre les attaques, et si l'ordre dans lequel ces attaques sont allouées ne fait aucune différence, votre adversaire peut effectuer tous ses jets de sauvegarde en même temps, et peut les faire sitôt les jets de Blessure effectués. En ce cas, il peut ensuite allouer les attaques dont les jets de sauvegarde ont échoué, une à la fois et infliger les dégâts de façon appropriée même si, en prenant les règles à la lettre, il faut faire les jets de sauvegarde après avoir alloué les attaques. Dans tous les cas, n'oubliez pas que si l'unité cible contient une figurine qui a déjà perdu au moins un PV, ou à qui des attaques ont déjà été allouées à cette phase, l'adversaire doit lui allouer les attaques suivantes jusqu'à ce qu'elle soit détruite, ou que les attaques aient été toutes sauvegardées ou résolues.

Si les attaques allouées à une cible infligent des dégâts aléatoires, vous ne pouvez pas faire de jets de dé groupés exactement comme ci-dessus, car il faudra jeter les dés un par un. Considérons plusieurs attaques ayant une caractéristique de Dégâts de D3 allouées à une cible contenant des figurines ayant 2PV chacune. Comme les dégâts en excès sont perdus chaque fois qu'une figurine est détruite, l'ordre dans lequel les attaques sont allouées et résolues devient important. Si les résultats des D3 étaient 1, puis 2, puis 3, les attaques aurait détruit deux figurines, mais en les appliquant dans l'ordre 3, puis 2, puis 1, deux figurines seraient détruites et une troisième n'aurait plus que 1PV. Ainsi, il serait ici nécessaire de faire les jets de dés un à la fois.



- 1 Une unité de 20 Termagants cible une unité de Terminators avec des Écorcheurs. Comme ces armes ont le même profil, le joueur en contrôle choisit d'utiliser la méthode des jets de dés groupés.
- 2 Chaque Écorcheur a une caractéristique d'Attaques de 1, donc le joueur en contrôle jette vingt D6. Sept des résultats sont supérieurs ou égaux à la Capacité de Tir de 4+ des Écorcheurs, donc sept touches sont causées, et sept jets de Blessure effectués.
- 3 La caractéristique de Force de ces attaques est 5, ce qui est égal à l'Endurance d'un Terminator, ainsi des jets de 4+ sont requis pour blesser la cible. Sur ces sept jets, cinq réussissent à blesser.
- 4 Comme toutes les attaques ont une caractéristique de Dégâts de 1, et comme les jets de sauvegarde requis pour les Terminators sont les mêmes, le joueur Space Marine peut continuer à utiliser la méthode des jets de dés groupés et fait tous ses jets de sauvegarde en même temps, même s'il doit allouer les attaques avant au sens strict des règles.
- 5 Les attaques ont toutes une caractéristique de Pénétration d'Armure de -1, donc dans cet exemple, même si les Terminators ont un jet de sauvegarde invulnérable, leur caractéristique de Sauvegarde normale leur offre de meilleures chances de survie. Les jets de sauvegarde obtiennent 1, 2, 4, 5 et 5, ce qui signifie que deux d'entre eux ont échoué.
- 6 Le joueur Space Marine doit à présent allouer ces deux attaques, une à la fois. Une des figurines de Terminator a déjà perdu 2PV plus tôt au cours de la bataille, donc il doit allouer des attaques à cette figurine-là en premier. Cela signifie que la figurine en question perd son dernier PV (les figurines de Terminator ont une caractéristique de Points de Vie de 3), et est détruite. La dernière attaque est allouée à une figurine différente, cette dernière perd donc 1PV.

1

2



4



24

APTITUDES D'ARME

Certaines armes ont des aptitudes supplémentaires dans leurs profils. Elles sont souvent propres à l'arme en question et sont décrites en intégralité, mais d'autres sont communes et seul leur nom sera mentionné dans le profil de l'arme. Vous trouverez ci-dessous les exemples les plus notables de ces aptitudes communes ; d'autres aptitudes d'arme peuvent se trouver ailleurs, comme dans les Codex.

ASSAUT

Grâce à leur cadence de tir élevé ou leur faible recul, on peut faire feu avec les armes d'assaut tout en se ruant au combat.

Les armes qui ont [ASSAUT] dans leur profil sont appelées armes d'Assaut. Si une unité qui a Avancé à ce tour contient une ou plusieurs figurines équipées d'armes d'Assaut, elle est éligible pour tirer à la phase de Tir de ce tour. Quand une telle unité est choisie pour tirer, vous ne pouvez résoudre que les attaques utilisant les armes d'Assaut dont les figurines sont équipées.

■ On peut tirer même si l'unité du porteur a Avancé.

TIR RAPIDE

Les armes à tir rapide permettent de faire des tirs précis à longue portée, ou des rafales à courte portée.

Les armes qui ont [TIR RAPIDE X] dans leur profil sont appelées armes à Tir Rapide. Chaque fois qu'une telle arme cible une unité à mi-portée de l'arme, la caractéristique d'Attaques de l'arme est augmentée du nombre défini par "x".

Exemple : Une figurine cible une unité à mi-portée d'une arme ayant une caractéristique d'Attaques de 1 et l'aptitude [TIR RAPIDE 1]. L'arme effectue donc deux attaques sur la cible, et on effectue deux jets de Touche.

■ [TIR RAPIDE X] : On augmente les Attaques de "x" quand on cible des unités à mi-portée.

IGNORE LE COUVERT

Certaines armes sont conçues pour bouter les formations ennemies hors de positions retranchées.

Les armes qui ont [IGNORE LE COUVERT] dans leur profil sont appelées Armes Ignorant le Couvert. À chaque attaque faite avec une telle arme, la cible ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert contre l'attaque (p. 44).

JUMELÉ

Les armes doubles sont souvent associées au même système de visée pour en accroître la létalité.

Les armes qui ont [JUMELÉ] dans leur profil sont appelées armes Jumelées. À chaque attaque faite avec une telle arme, vous pouvez relancer le jet de Blessure de cette attaque.

PISTOLET

On peut utiliser les pistolets pour tirer à bout portant.

Les armes qui ont [PISTOLET] dans leur profil sont appelées Pistolets. Si une unité inclut une ou plusieurs figurines équipées de Pistolets, cette unité est éligible pour tirer à la phase de Tir de son joueur en contrôle même si elle est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies figurine.

Quand une telle unité est choisie pour tirer, elle peut seulement résoudre des attaques en utilisant ses pistolets et peut seulement cibler 1 des unités ennemies dont elle est à Portée d'Engagement. En ces circonstances, un Pistolet peut cibler une unité ennemie même si d'autres unités amies sont à Portée d'Engagement de cette même unité ennemie.

Si une figurine est équipée d'un ou plusieurs Pistolets, à moins qu'il s'agisse d'une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, elle peut soit tirer avec ses Pistolets soit avec toutes ses autres armes de tir. Il faut déclarer si une telle figurine va tirer avec ses Pistolets ou ses autres armes de tir avant de choisir les cibles.

■ On peut tirer même si l'unité du porteur est à Portée d'Engagement d'unités ennemies, mais il faut alors cibler une de ces unités ennemies.
■ On ne peut pas tirer avec des Pistolets et avec d'autres armes n'étant pas des Pistolets (sauf s'il s'agit d'un **MONSTRE** ou d'un **VÉHICULE**).

TORRENT

Les armes à torrent libèrent des langues de feu, des nuages de gaz ou autres qui enveloppent leurs cibles.

Les armes qui ont [TORRENT] dans leur profil sont appelées armes à Torrent. Chaque attaque faite avec une telle arme touche automatiquement la cible.

TOUCHES FATALES

Certaines armes n'ont cure de la robustesse de la cible.

Les armes qui ont [TOUCHES FATALES] sur leur profil sont appelées armes à Touches Fatales. À chaque attaque d'une telle arme, une Touche Critique blesse automatiquement la cible.

LANCE

Les lances sont fatales lorsqu'on charge.

Les armes avec [LANCE] dans leur profil sont appelées armes Lance. À chaque attaque d'une telle arme, si le porteur a fait un mouvement de Charge à ce tour, ajoutez 1 au jet de Blessure de l'attaque.

TIR INDIRECT

Les armes à tir indirect projettent des munitions par-dessus ou autour des obstacles de sorte que nul n'est à l'abri de leur fureur.

Les armes qui ont [TIR INDIRECT] dans leur profil sont appelées armes à Tir Indirect, et on peut faire des attaques avec même si la cible n'est pas visible de la figurine attaquante. Ces attaques peuvent détruire des figurines ennemies d'une unité cible même si aucune n'était visible quand on a choisi cette cible.

Si aucune figurine de l'unité cible n'est visible de l'unité attaquante quand on a choisi cette cible, à chaque attaque d'une figurine de l'unité attaquante avec une arme à Tir Indirect contre cette cible, on soustrait 1 au jet de Touche et la cible a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque (p. 44).

Exemple: Une unité ennemie est ciblée par une figurine attaquante équipée d'une arme avec l'aptitude [TIR INDIRECT]. Aucune figurine de l'unité cible n'est visible de la figurine attaquante, donc en résolvant les attaques faites avec cette arme, soustrayez 1 au jet de Touche de ces attaques et chaque fois qu'une attaque est allouée à une figurine de l'unité cible, la figurine en question a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

- On peut cibler et faire des attaques contre des unités qui ne sont pas visibles de l'unité attaquante.
- Si aucune figurine d'une unité cible n'est visible quand l'unité est choisie, quand on fait une attaque contre cette cible avec une arme à Tir Indirect, on soustrait 1 au jet de Touche de l'attaque et la cible a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

PRÉCISION

Les attaques de précision peuvent viser des cibles de valeur au milieu d'une foule, que ce soit grâce à l'œil perçant d'un sniper ou l'adresse d'une fine lame.

Les armes qui ont [PRÉCISION] dans leur profil sont appelées armes de Précision. Chaque fois qu'une attaque faite avec une telle arme réussit à blesser une unité Attachée (p. 39), si une figurine **PERSONNAGE** dans l'unité cible est visible de la figurine attaquante, le joueur contrôlant cette dernière peut choisir que l'attaque soit allouée à la figurine **PERSONNAGE** au lieu de suivre la séquence d'attaque normale.

- Quand il cible une unité Attachée, le joueur de la figurine attaquante peut allouer l'attaque à une figurine **PERSONNAGE** qui est dans l'unité et visible du porteur.

DÉFLAGRATION

Les explosifs peuvent faucher plusieurs guerriers d'un seul coup, mais il est mal avisé de les employer à bout portant.

Les armes qui ont [DÉFLAGRATION] dans leur profil sont appelées armes à Déflagration, et elles effectuent un nombre d'attaques aléatoire. Chaque fois que l'on détermine le nombre d'attaques faites avec une arme à Déflagration, on ajoute 1 au résultat par tranche de 5 figurines qu'il y avait dans l'unité cible lorsqu'on l'a choisie comme cible (arrondi à l'entier inférieur).

On ne peut jamais utiliser les armes à Déflagration pour faire des attaques contre une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités de l'armée de la figurine attaquante (y compris sa propre unité).

Exemple: Si une arme avec l'aptitude [DÉFLAGRATION] et une caractéristique d'Attaques de 2D6 cible une unité contenant 11 figurines, et si le jet déterminant le nombre d'attaques effectuées donne 9, on fera un total de 11 attaques contre l'unité.

- On ajoute 1 à la caractéristique d'Attaques par tranche de cinq figurines dans l'unité cible (arrondi à l'entier inférieur).
- On ne peut jamais l'utiliser contre une cible à Portée d'Engagement d'une unité de l'armée de la figurine attaquante (y compris la sienne).

FUSION

Les armes à fusion projettent des rayons cuisants dont la puissance est amplifiée à courte portée.

Les armes qui ont [FUSION X] dans leur profil sont appelées armes à Fusion. À chaque attaque avec une telle arme ciblant une unité à mi-portée de l'arme, la caractéristique de Dégâts de l'arme est augmentée du nombre défini par "x".

Exemple: Une figurine cible une unité à mi-portée d'une arme ayant une caractéristique de Dégâts de D6 et l'aptitude [FUSION 2]. Si l'attaque inflige des dégâts à la cible, elle infligera D6+2 dégâts.

- [FUSION X]: On augmente les Dégâts de "x" quand on cible des unités à mi-portée.

LOURD

Les armes lourdes sont dévastatrices, mais elles requièrent un appui stable pour une efficacité maximale.

Les armes qui ont [LOURD] dans leur profil sont appelées armes Lourdes. À chaque attaque faite avec telle arme, si l'unité de la figurine attaquante est Restée Immobile à ce tour, on ajoute 1 au jet de Touche.

- On ajoute 1 aux jets de Touche si l'unité du porteur est Restée Immobile à ce tour.

RÉF IMPÉRIALE : Désignations d'Armes
FICHER : 0-ΔXE-15622100



À RISQUE

Les armes alimentées par des sources d'énergie instables posent un risque substantiel à l'utilisateur.

Les armes qui ont [À RISQUE] dans leur profil sont appelées armes À Risque. Chaque fois qu'une unité est choisie pour tirer ou combattre, si une ou plusieurs figurines attaquent avec des armes À Risque, vous devez faire 1 test de Risque pour chaque arme À Risque qui vient d'être utilisée en jetant 1 D6. Pour chaque jet de 1, le test est raté et 1 figurine de l'unité qui est équipée d'une arme À Risque est détruite (au choix du joueur en contrôle), à moins que la figurine soit un **PERSONNAGE**, un **MONSTRE** ou un **VÉHICULE**, auquel cas elle subit 3 blessures mortelles à la place. Notez que si vous avez choisi une figurine **PERSONNAGE** dans une unité Attachée, la blessure mortelle subie doit être allouée à cette figurine en priorité, même si une autre figurine de l'unité a déjà perdu un ou plusieurs PV ou si des attaques lui ont été allouées à cette phase.

Exemple: Une unité de cinq figurines effectue cinq attaques avec des armes de tir ayant l'aptitude [À RISQUE]. Après que l'unité a terminé de tirer, son joueur en contrôle jette cinq D6. Un des résultats est 1, et comme aucune figurine de l'unité n'est un **PERSONNAGE**, un **MONSTRE** ou un **VÉHICULE**, une de ces figurines est détruite.

- Après les tirs d'une unité, on fait 1 test de Risque (1 D6) pour chaque arme À Risque utilisée. Pour chaque 1, une figurine équipée d'une arme À Risque est détruite (les **PERSONNAGES**, les **MONSTRES** et les **VÉHICULES** subissent 3 blessures mortelles à la place).

BLESSURES DÉVASTATRICES

Certaines armes sont si puissantes qu'elles se rient des armures et peuvent faucher plusieurs ennemis d'un coup.

Les armes qui ont [BLESSURES DÉVASTATRICES] dans leur profil sont appelées armes à Blessures Dévastatrices. À chaque attaque avec une telle arme, une Blessure Critique inflige un nombre de blessures mortelles à la cible égal à la caractéristique de Dégâts de cette arme, et la séquence d'attaque se termine.

Exemple: Une attaque faite avec une arme à Blessures Dévastatrices ayant une caractéristique de Dégâts de 2 cause une Blessure Critique. Au lieu d'allouer l'attaque et de faire des jets de sauvegarde normalement, la cible subit 2 blessures mortelles.

- Une Blessure Critique inflige autant de blessures mortelles que la caractéristique de Dégâts de l'arme, au lieu d'infliger des dégâts normalement.

TOUCHES SOUTENUES

Certaines armes infligent une pluie de coups qui réduisent l'ennemi en pièces.

Les armes qui ont [TOUCHES SOUTENUES X] dans leur profil sont appelées armes à Touches Soutenues. À chaque attaque faite avec telle arme, si une Touche Critique est obtenue, l'attaque cause un nombre de touches supplémentaire à la cible défini par "x".

Exemple: Une figurine effectue une attaque avec une arme de mêlée ayant l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2]. Si le jet de Touche est un 6 non modifié (une Touche Critique) l'attaque cause un total de 3 touches à la cible (1 grâce au jet de Touche réussi, et 2 grâce à l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2]).

- [TOUCHES SOUTENUES X]: Chaque Touche Critique cause "x" touches supplémentaires à la cible.

ATTAQUES BONUS

Certains guerriers vont au combat sur des montures qui piétinent les ennemis. D'autres manient des armes supplémentaires avec lesquelles ils font pleuvoir des coups.

Les armes qui ont [ATTAQUES BONUS] dans leur profil sont appelées armes à Attaques Bonus. Chaque fois que le porteur d'une telle arme combat, il peut effectuer des attaques avec cette arme en plus de celle avec laquelle il a choisi de combattre. Le nombre d'attaques effectuées avec une arme à Attaques Bonus ne peut jamais être modifié par d'autres règles.

- Le porteur peut attaquer avec cette arme en plus de toutes les armes avec lesquelles il peut faire des attaques.
- Le nombre de ces attaques bonus ne peut pas être modifié.

ANTI

Certaines armes sont la némésis d'un ennemi particulier.

Les armes qui ont [ANTI-MOT-CLÉ X+] dans leur profil sont appelées des armes Anti. À chaque attaque faite par une telle arme contre une cible ayant le mot-clé après le mot "Anti-", un jet de Blessure non modifié de "x+" cause une Blessure Critique.

Exemple: Une attaque d'une arme [ANTI-VÉHICULE 4+] causera une Blessure Critique – et donc blessera avec succès – une unité **VÉHICULE** sur un jet de Blessure non modifié de 4+, tandis qu'une attaque d'une arme [ANTI-PSYKER 2+] causera une Blessure Critique – et donc blessera avec succès – une unité **PSYKER** sur un jet de Blessure non modifié de 2+.

- [ANTI-MOT-CLÉ X+]: Un jet de Blessure non modifié de "x+" contre une cible avec le mot-clé correspondant cause une Blessure Critique.

1

2

3



5

PHASE DE CHARGE

Les guerriers se jettent dans la bataille pour tuer avec leur lame, leur marteau et leurs griffes. Cris de guerre et hurlements résonnent dans la fumée tandis que l'instant de violence cataclysmique approche.



Suivez la séquence suivante pour charger avec vos unités.

1

**CHOISIR UNE
UNITÉ ÉLIGIBLE**

2

CHOISIR LES CIBLES

3

**EFFECTUER
LE JET DE CHARGE**

4

**EFFECTUER LE
MOUVEMENT DE CHARGE**

5

**RÉITÉRER AVEC L'UNITÉ
ÉLIGIBLE SUIVANTE**

BONUS DE CHARGE

Nombreux sont les guerriers à foncer tête baissée en mêlée, en utilisant l'élan de leur charge pour faucher promptement leurs ennemis.

Quand une unité effectue un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, elle a l'aptitude Combat en Premier (p. 32).

À votre phase de Charge, si vous avez sur le champ de bataille une ou plusieurs unités éligibles de votre armée que vous voulez faire charger en mêlée, vous pouvez choisir ces unités, une à la fois, pour déclarer une charge. Chaque unité peut être choisie une seule fois par phase. Une fois que toutes ces charges (le cas échéant) ont été résolues, passez à la phase de Combat.

Une unité est éligible pour charger si elle est à 12" d'une ou plusieurs unités ennemies au début de votre phase de Charge, à moins qu'une des conditions suivantes s'applique :

- L'unité a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour.
- L'unité est à Portée d'Engagement de figurines ennemies.
- L'unité est une unité **AÉRODYNE**.

CHARGER AVEC UNE UNITÉ

Une fois que vous avez choisi une unité éligible pour déclarer une charge, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies à 12" d'elle comme cible de cette charge. Les cibles d'une charge n'ont pas besoin d'être visibles de l'unité qui charge.

Vous faites alors un jet de Charge pour l'unité qui charge en jetant 2D6. Le résultat est le nombre maximum de pouces auquel chaque figurine de l'unité peut être déplacée si un mouvement de Charge est possible. Pour cela, le jet de Charge doit être suffisant pour permettre à l'unité qui charge de terminer ce mouvement :

- À Portée d'Engagement de toutes les unités que vous avez choisies comme cible de la charge.
- Sans se déplacer à Portée d'Engagement d'une unité ennemie qui n'est pas une cible de la charge.
- En Cohésion d'Unité.

Si une de ces conditions n'est pas remplie, la charge échoue et aucune figurine de l'unité qui charge n'est déplacée à cette phase. Dans le cas contraire, la charge est réussie et les figurines de l'unité qui charge font un mouvement de Charge ; déplacez chaque figurine d'une distance en pouces inférieure ou égale au jet de Charge. Ce faisant, chaque figurine de l'unité qui charge doit terminer son mouvement de Charge plus proche d'une des unités choisies comme cible de la charge. Si vous pouvez déplacer une figurine qui charge de sorte qu'elle finisse son mouvement de Charge en contact socle à socle d'une ou plusieurs figurines ennemies tout en permettant à l'unité qui charge de finir son mouvement en remplissant toutes les conditions ci-dessus, vous devez le faire. Le joueur en contrôle choisit l'ordre de déplacement de ses figurines.

- **Jet de Charge : 2D6".**
- Les cibles d'une charge doivent être à 12" mais n'ont pas besoin d'être visibles.
- Si la distance obtenue est insuffisante pour se déplacer à Portée d'Engagement de toutes les cibles tout en respectant la Cohésion d'Unité, la charge échoue.
- On ne peut pas se déplacer à Portée d'Engagement d'une unité qui n'est pas une cible de la charge.
- Si la charge est réussie, chaque figurine fait un mouvement de Charge inférieur ou égal au jet de Charge, et doit se déplacer en contact socle à socle d'une figurine ennemie si possible.

CHARGER PAR-DESSUS LE TERRAIN

Sauf mention contraire, une figurine peut être déplacée par-dessus un élément de terrain lors d'un mouvement de Charge, mais pas à travers.

Une figurine peut être déplacée par-dessus les éléments de terrain de 2" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là. Une figurine peut être déplacée verticalement pour escalader des éléments de terrain plus haut que cela, en comptant les distances verticales vers le haut et/ou le bas dans son mouvement de charge. Les figurines ne peuvent pas terminer un mouvement de charge au milieu d'une escalade; si cela rend le mouvement de charge impossible, la charge échoue.

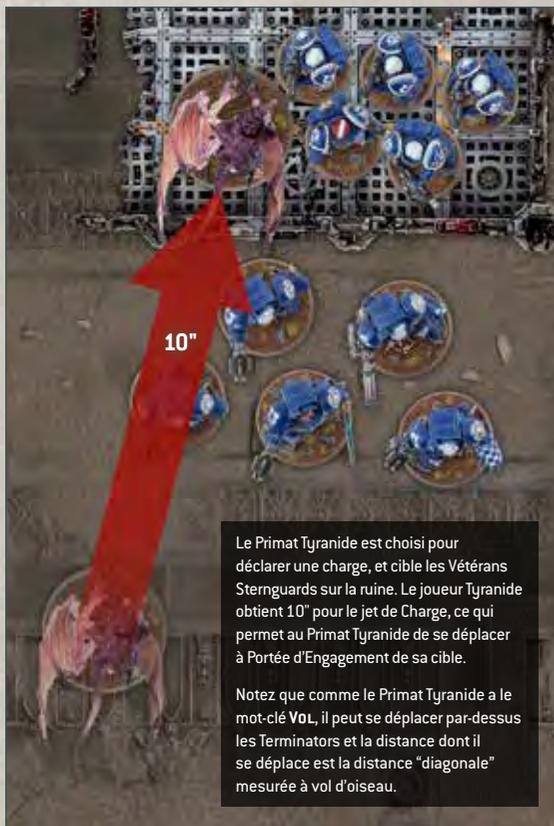
- Les figurines peuvent être délacées librement par-dessus les éléments de terrain de 2" ou moins de haut.
- Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers les éléments de plus de 2" de haut, mais peuvent les escalader.



CHARGER AVEC DES FIGURINES QUI VOLENT

Quand une figurine qui a le mot-clé **Vol** commence ou termine un mouvement de Charge sur un élément de terrain, au lieu de mesurer le chemin qu'elle a parcouru sur le champ de bataille, mesurez son chemin "à vol d'oiseau". De plus, elle peut se déplacer par-dessus les autres figurines comme si elles n'étaient pas là. Une figurine qui a le mot-clé **Vol** ne peut pas finir un mouvement quelconque sur une autre figurine.

- Les figurines avec le mot-clé **Vol** peuvent se déplacer par-dessus les autres figurines quand elles font un mouvement de Charge.
- Les figurines avec le mot-clé **Vol** qui commencent ou terminent un mouvement de Charge sur un élément de terrain mesurent la distance parcourue à vol d'oiseau quand elles font un mouvement de Charge.



1

2

3



5



30

1

2

3

4



PHASE DE COMBAT

Le carnage se répand sur le champ de bataille tandis que les armées se heurtent en mêlée. Les crocs et les griffes traversent les os. Les lames résonnent comme des marteaux sur des enclumes. Le sang gicle et la chair cède tandis que des ennemis emplies de haine se taillent en pièces.

Aux deux étapes de la phase de Combat, les joueurs choisissent l'un après l'autre des unités de leur armée, une à la fois, en commençant par le joueur dont ce n'est pas le tour, et combattent avec elles. Notez qu'un joueur ne peut pas passer ni opter pour ne pas combattre s'il a encore la moindre unité éligible pouvant combattre – il doit choisir l'une d'elles pour combattre.

Aux deux étapes, une unité est éligible pour combattre si l'une et/ou l'autre des conditions suivantes s'appliquent :

- Elle est à Portée d'Engagement d'au moins une unité ennemie.
- Elle a fait un mouvement de Charge à ce tour.

Aucune unité ne peut combattre plus d'une fois à la phase de Combat. À chaque étape, si toutes les unités éligibles d'un joueur pouvant combattre à cette étape l'ont fait, le joueur adverse peut combattre avec toutes ses unités éligibles restantes pouvant combattre à cette étape, une à la fois.

Quand plus aucun des joueurs n'a d'unités éligibles à faire combattre à l'étape en cours, passez à l'étape suivante. Une fois que toutes les unités éligibles ont combattu à chaque étape, la phase de Combat prend fin. Le tour de joueur prend fin, et à moins que la bataille prenne fin, le tour de joueur suivant commence.

Notez qu'après qu'une unité ennemie a combattu et terminé son mouvement de Consolidation (p. 35), il se peut que des unités précédemment inéligibles soient à présent éligibles – ces unités peuvent alors être choisies pour combattre pendant ce qui reste de l'étape de Combat.

1. COMBATS EN PREMIER

À cette étape, toutes les unités éligibles ayant l'aptitude Combat en Premier combattent (voir Effectuer des Attaques, pages 33-36). N'oubliez pas que cela inclut les unités ayant fait un mouvement de Charge à ce tour et ayant un bonus de Charge (p. 29).



COMBAT EN PREMIER

Certains guerriers attaquent à une vitesse foudroyante, et placent leurs coups avant que l'ennemi ne puisse réagir.

Les unités avec cette aptitude qui sont éligibles pour combattre le font à l'étape Combat en Premier, à condition que toutes les figurines de l'unité aient cette aptitude.

2. COMBATS RESTANTS

À cette étape, toutes les unités éligibles restantes combattent. Ceci inclut les unités avec l'aptitude Combat en Premier qui n'étaient pas éligibles pour combattre au début de la phase de Combat, mais sont par la suite devenues éligibles pour combattre.



La phase de Combat est scindée en deux étapes. Les unités qui ont l'aptitude Combat en Premier le font, suivies par les unités éligibles restantes.

1

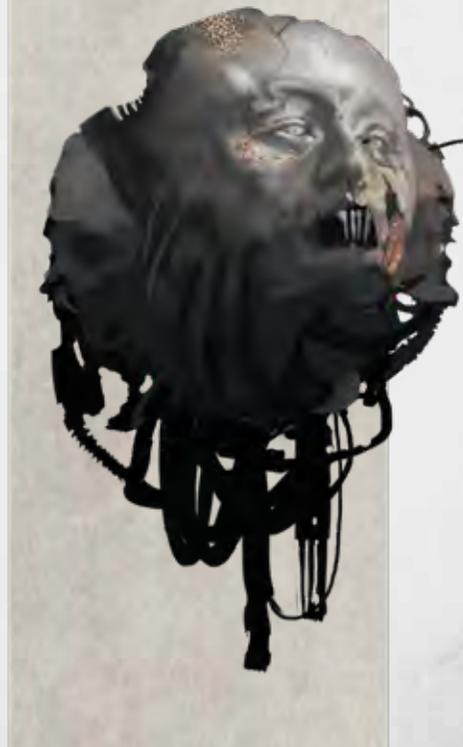
COMBATS EN PREMIER

Les unités pouvant combattre en Premier le font

2

COMBATS RESTANTS

Les unités restantes qui peuvent combattre le font



1

2

3

4



32

32

1

2

3

4



COMBATTRE

Quand vous choisissez une unité pour combattre, elle Engage tout d'abord, puis ses figurines effectuent des attaques de mêlée, et enfin l'unité Consolide.

Suivez la séquence suivante chaque fois qu'une unité combat.

1

ENGAGER

2

EFFECTUER DES ATAQUES DE MÊLÉE

Choisir l'arme

Choisir les Cibles

Effectuer des attaques

3

CONSOLIDER

1. ENGAGER

Quand une unité Engage, on peut déplacer chacune de ses figurines n'étant pas déjà en contact socle à socle avec une figurine ennemie de jusqu'à 3" : c'est un mouvement d'Engagement. Pour qu'un Engagement soit possible, l'unité doit finir ces mouvements à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, et en Cohésion d'Unité. Si ces conditions ne peuvent pas être remplies, aucune figurine de l'unité ne peut faire de mouvement d'Engagement à cette phase, et on peut passer aux attaques de mêlée avec cette unité. Sinon, l'unité peut faire des mouvements d'Engagement.

Chaque fois qu'une figurine fait un mouvement d'Engagement, elle doit finir ce mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche. En outre, si elle peut finir ce mouvement en contact socle à socle avec une ou plusieurs figurines ennemies tout en remplissant les conditions ci-dessus, elle doit le faire. Le joueur en contrôle choisit l'ordre de déplacement de ses figurines.

- **Mouvement d'Engagement** : Peut se déplacer de jusqu'à 3".
- Toutes les figurines qui se déplacent doivent finir plus près de la figurine ennemie la plus proche, et en contact socle à socle avec une figurine ennemie si possible. L'unité doit finir en Cohésion d'Unité et à Portée d'Engagement d'au moins une unité ennemie (ou aucune figurine ne peut Engager).

2. EFFECTUER DES ATTAQUES DE MÊLÉE

Quand une unité fait ses attaques de mêlée, avant de les résoudre, il faut déterminer quelles figurines peuvent combattre, puis choisir les armes de mêlée avec lesquelles va attaquer chaque figurine, puis choisir les cibles de ces attaques.

QUELLES FIGURINES COMBATTENT

Quand une unité effectue ses attaques de mêlée, seules les figurines de l'unité à Portée d'Engagement d'une unité ennemie ou en contact socle à socle d'une autre figurine de leur unité elle-même en contact socle à socle d'une unité ennemi, peuvent combattre.

- Une figurine peut combattre si elle est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.
- Une figurine peut combattre si elle est en contact socle à socle avec une autre figurine de son unité elle-même en contact socle à socle avec une unité ennemie.

CHOISIR L'ARME

Quand une figurine combat, elle doit le faire en utilisant une arme de mêlée dont elle est équipée. Les armes dont une figurine est équipée sont décrites sur sa fiche technique. Si une figurine a plusieurs armes de mêlée, elle ne peut utiliser qu'une seule d'entre elles pour effectuer des attaques chaque fois qu'elle combat; il faut donc déclarer l'arme qu'elle va utiliser avant de résoudre ses attaques.

Si l'arme choisie a plusieurs profils au choix, une figurine ne peut utiliser qu'un seul de ces profils pour effectuer des attaques chaque fois qu'elle combat ; il faut donc déclarer le profil qu'elle va utiliser avant de résoudre ses attaques.

Quand une figurine combat, elle effectue autant d'attaques de mêlée que la caractéristique d'Attaques (A) de l'arme de mêlée qu'elle utilise.

- Chaque figurine qui peut combattre le fait en utilisant une seule de ses armes de mêlée.
- Chaque figurine fait autant d'attaques que la caractéristique d'Attaques de l'arme qui lui a été choisie.

CHOISIR DES CIBLES

Avant de résoudre la moindre attaque de mêlée, il faut choisir les unités ennemies ciblées par toutes ces attaques. Pour choisir une unité comme cible d'une attaque de mêlée, la figurine attaquante doit être soit à Portée d'Engagement de l'unité ennemie, soit en contact socle à socle avec une autre figurine de son unité elle-même en contact socle à socle avec l'unité ennemie.

Si l'arme de mêlée qu'une figurine utilise pour combattre peut faire plusieurs attaques, celles-ci peuvent toutes avoir la même cible, ou être réparties entre des cibles différentes. De même, si une unité a plusieurs figurines, chacune d'elles peut faire ses attaques contre la même cible ou contre différentes cibles. Dans tous les cas, il faut déclarer quelles attaques cibleront quelles unités avant de résoudre la moindre attaque.

S'il n'y a aucune cible éligible (car il n'y a aucune unité ennemie à Portée d'Engagement, par exemple) l'unité ne peut faire aucune attaque de mêlée à cette phase, mais peut Consolider (p. 35).

- On choisit les cibles de toutes les attaques avant de les résoudre.
- La figurine attaquante doit être à Portée d'Engagement d'une unité ennemie pour la cibler, ou en contact socle à socle avec une autre figurine de son unité elle-même en contact socle à socle avec l'unité ennemie.

EFFECTUER DES ATTAQUES

Les attaques de mêlée suivent la même séquence que les attaques de tir (voir Effectuer des Attaques, pages 21-23), et on fait 1 jet de Touche pour chaque attaque effectuée.

Si plusieurs unités ennemies ont été ciblées par les attaques de mêlée d'une unité attaquante, on résout toutes les attaques contre une cible avant de passer à la suivante.

Si votre unité fait des attaques avec plusieurs armes de mêlée contre une unité, et si ces armes ont des profils différents, après avoir résolu une attaque avec une de ces armes, si d'autres armes ayant le même profil sont également utilisées pour faire des attaques contre l'unité, vous devez résoudre ces attaques avant de résoudre toute autre attaque contre la cible.

On résout toujours toutes les attaques contre les unités cibles déclarées, même si, quand vient le moment de résoudre une attaque, il n'y a aucune figurine de l'unité cible de l'attaque à



1

2

3

4



34

1

2

3

4



Portée d'Engagement de l'unité de la figurine attaquante (cela peut se produire quand des figurines sont détruites par d'autres attaques effectuées avant par l'unité de la figurine attaquante).

- On résout toutes les attaques d'une unité avant de passer à la suivante.
- On résout toutes les attaques avec le même profil d'arme avant de résoudre celles avec un profil d'arme différent.
- On résout toutes les attaques déclarées contre une unité cible, même s'il n'y a plus de figurines de l'unité à Portée d'Engagement.

3. CONSOLIDER

Après qu'une unité a résolu toutes ses attaques de mêlée, elle consolide. Chaque fois qu'une unité consolide, on peut déplacer de jusqu'à 3" chacune de ses figurines n'étant pas déjà en contact socle à socle avec une figurine ennemie – c'est un mouvement de Consolidation. Pour qu'une Consolidation soit possible, l'unité doit pouvoir terminer ces mouvements à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies et en Cohésion d'unité. Si on ne peut pas remplir ces conditions, alors chaque figurine de l'unité doit à la place faire un mouvement de Consolidation en direction du pion d'objectif le plus proche, mais seulement si, après l'avoir fait, l'unité est à portée du pion d'objectif et en Cohésion d'Unité. Si on ne peut pas remplir ces conditions, aucune figurine de l'unité ne peut faire de mouvement de Consolidation à cette phase et le combat de cette unité prend fin.

Si une unité peut finir sa Consolidation à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, alors chaque fois qu'une de ses figurines fait un mouvement de Consolidation, elle doit finir ce mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche. En outre, si elle peut finir ce mouvement en contact socle à socle avec une ou plusieurs figurines ennemies tout en remplissant toutes les conditions ci-dessus, elle doit le faire. Le joueur en contrôle choisit l'ordre de déplacement de ses figurines.

- **Mouvement de Consolidation : Jusqu'à 3".**
- Chaque figurine doit terminer son mouvement de Consolidation aussi près que possible de la figurine ennemie la plus proche, et en contact socle à socle d'une figurine ennemie si possible. L'unité doit rester à Portée d'Engagement d'au moins une unité ennemie et en Cohésion d'unité.
- Si ce qui précède est impossible, chaque figurine peut se déplacer aussi près que possible du pion d'objectif le plus proche, mais l'unité doit finir à portée du pion d'objectif et en Cohésion d'Unité.
- Si ce qui précède est impossible, aucune figurine de l'unité ne peut consolider.

1

2

3

4

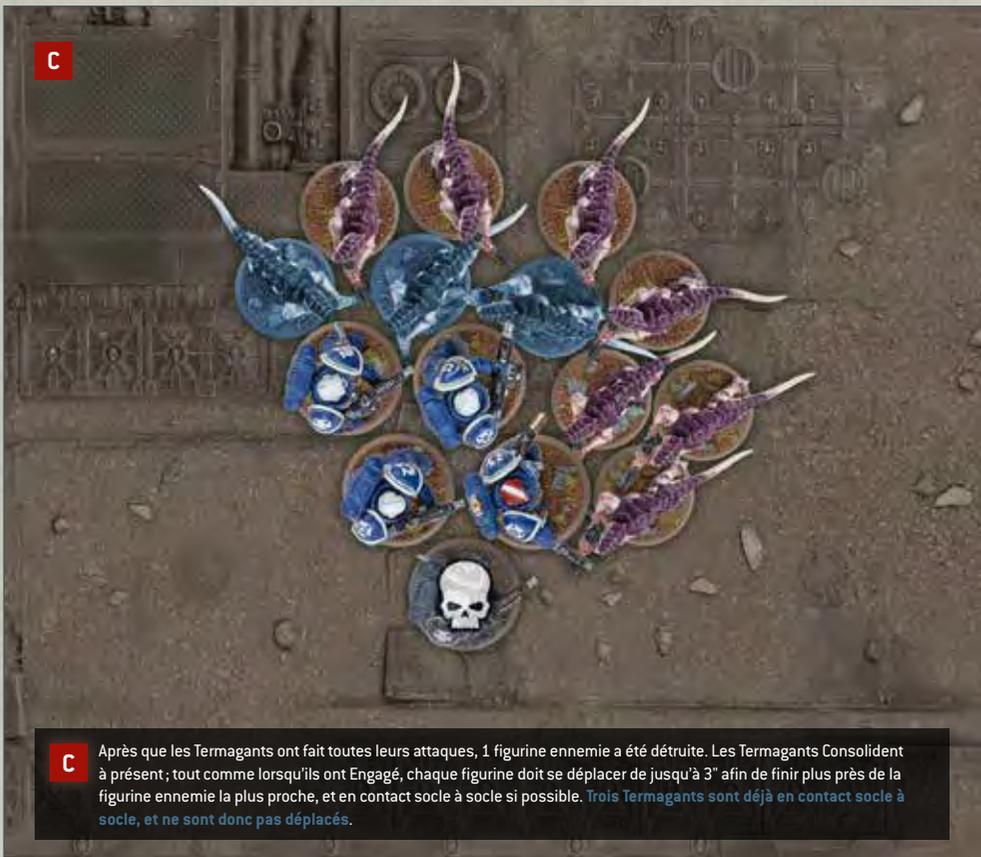


A

L'unité de Termagants est choisie pour combattre. Tout d'abord, l'unité Engagé et toutes ses figurines se déplacent de jusqu'à 3" afin de finir plus près de la figurine ennemie la plus proche, et en contact socle à socle si possible. Notez que deux Termagants sont déjà en contact socle à socle avec l'ennemi – ces figurines ne se déplacent donc pas.

B

Après avoir effectué leurs mouvements d'Engagement, cinq Termagants sont à Portée d'Engagement des Vétérans Sternguards, et feront donc des attaques. Trois autres Termagants sont en contact socle à socle avec des figurines de leur unité elles-mêmes en contact socle à socle avec les Vétérans Sternguards – ces Termagants feront également des attaques. Les deux Termagants restants sont trop éloignés de l'ennemi, et ne feront donc pas d'attaques.



C

Après que les Termagants ont fait toutes leurs attaques, 1 figurine ennemie a été détruite. Les Termagants Consolident à présent ; tout comme lorsqu'ils ont Engagé, chaque figurine doit se déplacer de jusqu'à 3" afin de finir plus près de la figurine ennemie la plus proche, et en contact socle à socle si possible. Trois Termagants sont déjà en contact socle à socle, et ne sont donc pas déplacés.



36

FICHES TECHNIQUES

Chaque unité a une fiche technique listant les caractéristiques, l'équipement, les aptitudes et les mots-clés de ses figurines. Cette section présente un résumé de ces éléments et leur lien avec le jeu.

1

EXEMPLE DE FICHE TECHNIQUE (PROFILS ET APTITUDES)

M
5"

E
4

SV
2+

PV
7

CD
4+

CO
1

2

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
ARMES DE TIR	12"	D3	2+	4	-1	1
Exemple d'arme [PISTOLET]	24"	2	2+	4	0	1
Exemple d'arme [TIR RAPIDE 1]						
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Exemple d'arme	Mêlée	4	2+	4	-3	1

4

3

APTITUDES

BASE: **Frappe en Profondeur**

FACTION: **Anges de la Mort**

Rites de Bataille (Aura): Tant qu'une unité **BASE ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Touche de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE 4+

5

MOTS-CLÉS DE FACTION: **ADEPTUS ASTARTES**

EXEMPLE DE FICHE TECHNIQUE (ÉQUIPEMENT ET COMPOSITION)

Les Escouades Tactiques forment l'épine dorsale des Chapitres de Space Marines depuis dix millénaires. Ayant accès à une vaste gamme d'armes, elles peuvent éradiquer l'infanterie adverse, nettoyer le champ de bataille des ennemis lourdement protégés et faire des trous béant dans les blindés.

6

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Space Marine
- 4-9 Space Marines

Toutes les figurines sont équipées de: pistolet bolter; bolter.

7

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Sergent Space Marine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme de la liste Pistolets.
 - 1 arme de la liste Armes de Mêlée.
- Le bolter du Sergent Space Marine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme de la liste Armes Combinées.
 - 1 arme de la liste Pistolets.
 - 1 arme de la liste Armes de Mêlée.
- Si cette unité contient 9 figurines ou moins, le bolter de 1 Space Marine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme de la liste Armes Lourdes.
 - 1 arme de la liste Armes Spéciales.
- Si cette unité contient 10 figurines, le bolter de 1 Space Marine peut être remplacé par 1 arme de la liste Armes Spéciales.

7

1 NOM DE LA FICHE TECHNIQUE

Vous trouverez ici le nom de l'unité.

2 PROFILS

Regroupe les caractéristiques ci-dessous, qui vous indiquent la puissance des figurines de l'unité :

Mouvement (M) : La vitesse à laquelle les figurines se déplacent sur le champ de bataille. Si une figurine a un Mouvement de "-", elle est incapable de se déplacer.

Endurance (E) : Reflète la résistance d'une figurine aux dégâts physiques.

Sauvegarde (Sv) : Indique la protection offerte à une figurine par son armure.

Points de Vie (PV) : Les Points de Vie représentent la quantité de dégâts qu'une figurine peut encaisser avant de succomber à ses blessures. Si la caractéristique de Points de Vie d'une figurine est réduite à 0, la figurine est détruite.

Commandement (Cd) : Dénote le courage, la détermination et le contrôle de soi d'une figurine. Plus ce nombre est bas, meilleur est le Commandement de la figurine.

Contrôle d'Objectif (OC) : Indique l'efficacité avec laquelle une figurine exerce son contrôle sur un pion d'objectif situé sur le champ de bataille.

3 APTITUDES

Beaucoup d'unités ont des aptitudes spéciales et des règles pouvant s'appliquer pendant la partie, qu'il s'agisse de Règles de Base communes à de nombreuses unités ou des aptitudes Psychiques singulières et des sauvegardes invulnérables. Elles seront décrites ici, aux côtés des autres règles éventuelles qui s'appliquent, par exemple, quand des figurines imposantes comme les véhicules ont subi suffisamment de dégâts.

Certaines aptitudes sont conférées par des objets d'équipement dont les figurines d'une unité sont dotées, et sont appelées aptitudes d'Équipement. Celles-ci ne s'appliquent que tant qu'une figurine de l'unité est équipée de l'objet d'équipement correspondant.

4 ARMES

Les armes sont décrites par les caractéristiques suivantes :

Portée : La distance à laquelle l'arme peut tirer. Les armes avec une portée de "mêlée" sont des armes de mêlée qui ne peuvent servir qu'au corps à corps. Toutes les autres armes sont des armes de tir.

Attaques (A) : Le nombre d'attaques faites chaque fois que l'arme est utilisée.

Capacité de Combat (CC) : Reflète le talent du porteur à manier l'arme de mêlée concernée.

Capacité de Tir (CT) : Indique la précision du porteur avec l'arme de tir concernée.

Force (F) : Illustre la probabilité de l'arme de blesser un ennemi.

Pénétration d'Armure (PA) : La capacité de l'arme à passer les défenses de la cible.

Dégâts (D) : La quantité de dégâts infligés par une blessure réussie.

5 MOTS-CLÉS

Chaque fiche technique a une liste de mots-clés, divisée en mots-clés de Faction et autres mots-clés. Les premiers servent à choisir les figurines à inclure dans une armée, mais hormis cela, tous fonctionnent de la même manière.

6 COMPOSITION D'UNITÉ ET AUTRES RÈGLES

Cette section détaille le nombre et le type de figurines dans l'unité, et les armes et l'équipement par défaut dont ces figurines sont dotées. Elle peut également décrire d'autres interactions, comme la manière dont les unités ayant l'aptitude Meneur peuvent être attachées à d'autres unités, et les restrictions de passagers qui peuvent s'appliquer aux figurines **TRANSPORT**.

7 OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Certaines fiches techniques ont une liste d'options d'équipement sous forme de puces. Quand vous incluez une telle unité dans votre armée, vous pouvez utiliser ces options pour remplacer les armes et autres équipements des figurines de l'unité. L'ordre dans lequel utiliser ces options n'a pas d'importance, mais chaque option ne peut être utilisée qu'une seule fois.

TESTS DE COMMANDEMENT

Si une règle vous demande de faire un test de Commandement pour une unité, jetez 2D6 : si le total est supérieur ou égal à la meilleure caractéristique de Commandement de l'unité, le test est réussi. Sinon, c'est un échec.

CARACTÉRISTIQUES ALÉATOIRES

Certaines caractéristiques sont une valeur aléatoire au lieu d'un nombre. Par exemple, la caractéristique de Mouvement pourrait être "2D6", ou la caractéristique d'Attaques d'une arme pourrait être "D6". Quand une unité avec une caractéristique de Mouvement aléatoire est choisie pour se déplacer, on détermine la distance de mouvement entière de l'unité en jetant le nombre de dés indiqué. Pour toutes les autres caractéristiques, faites un jet pour en déterminer la valeur de façon individuelle, par figurine ou par arme, chaque fois que la caractéristique concernée est requise.

APTITUDES D'AURA

Certaines aptitudes affectent plusieurs figurines ou unités à une portée donnée. On les appelle des aptitudes d'Aura et elles sont identifiées par le terme "Aura". Une figurine avec une aptitude d'Aura est toujours à portée de sa propre aptitude d'Aura. Une unité peut être affectée par plus d'une aptitude d'Aura à la fois, mais si une unité est plusieurs fois à portée de la même aptitude d'Aura, celle-ci s'appliquera une seule fois à l'unité.

ARMES ET APTITUDES PSYCHIQUES

Certaines armes et aptitudes ne peuvent être utilisées que par des **PSYKERS**. Ces armes et aptitudes sont identifiées par le terme "Psychique". Si une arme ou aptitude Psychique fait subir une ou plusieurs blessures à une unité, chacune de ces blessures compte comme ayant été infligée par une Attaque Psychique.

APTITUDES DE DÉPLOIEMENT

Certaines aptitudes sont utilisées au déploiement, ou lorsqu'une unité est placée sur le champ de bataille ou mise en Réserve. On les appelle des aptitudes de Déploiement, dont voici les exemples les plus répandus.



FRAPPE EN PROFONDEUR

Certaines unités creusent sous terre, se téléportent, plongent du ciel ou usent d'autres moyens insolites leur permettant d'apparaître au cœur des combats.

À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, si toutes les figurines d'une unité ont cette aptitude, vous pouvez la placer en Réserve et non sur le champ de bataille. En ce cas, à l'étape des Renforts de 1 de vos phases de Mouvement, vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

- L'unité peut être placée en Réserve et non sur le champ de bataille.
- L'unité peut être placée à votre phase des Renforts, à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.



ÉCLAIREURS

Les Éclaireurs forment l'avant-garde de bien des armées. À l'insu de l'ennemi, ils précèdent la force principale.

Certaines unités ont "Éclaireurs x" listé parmi leurs aptitudes. Si toutes les figurines d'une unité ont cette aptitude, au début du premier round de bataille, avant de commencer le premier tour, cette unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à x" comme s'il s'agissait de votre phase de Mouvement – tout comme toute figurine **TRANSPORT ASSIGNÉ** à bord de laquelle cette unité commence la bataille (tant que seules des figurines ayant cette aptitude sont embarquées dans la figurine **TRANSPORT ASSIGNÉ**). Une unité qui se déplace grâce à cette aptitude doit en finir le mouvement à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Si les deux joueurs ont des unités pouvant agir ainsi, celui qui a le premier tour déplace ses unités en premier.

Exemple: Une unité a l'aptitude Éclaireurs 6". Au début du premier round, le joueur en contrôle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" avec elle.

- **Éclaireurs x"**: L'unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à x" avant que commence le premier tour.
- Si elle est embarquée dans un **TRANSPORT ASSIGNÉ**, celui-ci peut faire ce mouvement à la place.
- Elle doit finir ce mouvement à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.



INFILTRATEURS

Certaines unités peuvent rester dissimulées pendant des jours en attendant le moment propice pour frapper.

Au déploiement, si toutes les figurines d'une unité ont cette aptitude, lorsque vous la placez, ce peut être n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale de la zone de déploiement adverse et des figurines ennemies.



MENEUR

Les héros puissants luttent toujours en première ligne.

Certaines unités **PERSONNAGE** ont "Meneur" stipulé sur leur fiche technique. Ces unités **PERSONNAGE** sont appelées Meneurs, et les unités qu'ils peuvent mener – appelées leurs unités de Gardes du Corps – sont listées sur leur fiche technique.

À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, pour chaque Meneur de votre armée, si votre armée inclut une ou plusieurs unités de Gardes du Corps de ce Meneur, vous pouvez lui en choisir une. Le Meneur s'attache alors à l'unité de Gardes du Corps jusqu'à la fin de la bataille et on dit qu'il mène l'unité. Chaque unité de Gardes du Corps peut avoir un seul Meneur attaché.

Tant qu'une unité de Gardes du Corps contient un Meneur, elle est appelée unité Attachée, et à l'exception des règles déclenchées quand des unités sont détruites (p. 12), elle est traitée comme une seule unité en termes de règles. À chaque attaque ciblant une unité Attachée, jusqu'à ce que l'unité attaquante ait résolu toutes ses attaques, utilisez la caractéristique d'Endurance des figurines de Gardes du Corps de cette unité, même si son Meneur a une caractéristique d'Endurance différente. Chaque fois qu'une attaque blesse une unité Attachée, on ne peut pas l'allouer à une figurine **PERSONNAGE** de l'unité, même si la figurine **PERSONNAGE** a perdu un ou plusieurs PV ou si on lui a déjà alloué des attaques à cette phase. Aussitôt que la dernière figurine de Garde du Corps d'une unité attachée est détruite, toutes les attaques faites contre cette unité et devant encore être allouées peuvent l'être aux figurines **PERSONNAGE** de cette unité.

- Avant la bataille, les unités **PERSONNAGE** ayant l'aptitude Meneur peuvent être attachées à une de leurs unités de Gardes du Corps pour former une unité Attachée.
- Les unités Attachées peuvent contenir 1 Meneur.
- On ne peut pas allouer d'attaques aux figurines **PERSONNAGE** des unités Attachées.



STRATAGÈMES

On peut dépenser des points de Commandement pendant la bataille pour utiliser des Stratagèmes. Tous les joueurs peuvent utiliser les présents Stratagèmes de Base. Des Stratagèmes supplémentaires se trouvent dans les Codex et les autres publications.

Quand vous utilisez un Stratagème, réduisez votre total de PC du montant indiqué sur le Stratagème. Si vous n'avez pas assez de PC pour un Stratagème donné, vous ne pouvez pas l'utiliser. Vous pouvez utiliser le même Stratagème plusieurs fois au cours d'une bataille, mais pas plus d'une fois à la même phase.

- Pour utiliser un Stratagème, il faut payer les PC spécifiés.
- On ne peut pas utiliser le même Stratagème plus d'une fois à la même phase.

UTILISATION D'UN STRATAGÈME

AU TOUR DE N'IMPORTE QUEL JOUEUR

À VOTRE TOUR

AU TOUR ADVERSE

CATÉGORIES DE STRATAGÈME

Chaque Stratagème appartient à une des quatre catégories ci-dessous. Certaines règles (en particulier dans les parties de Croisade) interagissent avec les Stratagèmes d'une catégorie donnée.

TACTIQUE DE BATAILLE : Ces Stratagèmes augmentent l'efficacité d'une unité au combat, en dopant ses attaques ou ses capacités défensives à un moment critique.

FAIT ÉPIQUE : Ces Stratagèmes sont utilisés par des figurines individuelles ou des unités pour accomplir de flamboyants actes d'héroïsme.

RUSE STRATÉGIQUE : Ces Stratagèmes permettent aux unités d'acquérir des informations stratégiques qui leur confèrent une fenêtre d'opportunité étroite mais précieuse.

ÉQUIPEMENT : Ces Stratagèmes représentent l'usage de matériel spécialisé sur le terrain.



RELANCE DE COMMANDEMENT

BASE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Un grand commandant peut même plier les caprices du destin à sa volonté, afin d'assurer la victoire.

1PC

QUAND : À n'importe quelle phase, après que vous avez fait un jet de Touche, un jet de Blessure, un jet de Dégât, un jet de sauvegarde, un jet d'Avance, un jet de Charge, un test de Fuite Désespérée, un test de Risque, ou juste après que vous avez jeté les dés pour déterminer le nombre d'attaques effectuées avec une arme, pour une attaque, figurine ou unité de votre armée.

EFFET : Vous pouvez relancer ce jet ou ce test.



CONTRE-OFFENSIVE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

En combat rapproché, la moindre hésitation peut laisser entrevoir une faille qu'un adversaire vif saura exploiter.

2PC

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a combattu.

CIBLE : 1 unité de votre armée éligible qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies et qui n'a pas déjà été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Votre unité est la suivante à combattre.



DÉFI ÉPIQUE

BASE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les légendes du 41e Millénaire abondent de duels mortels entre d'illustres champions.

1PC

QUAND : À la phase de Combat, quand une unité **PERSONNAGE** de votre armée à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités Attachées est choisie pour combattre.

CIBLE : 1 figurine **PERSONNAGE** de votre unité.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, toutes les attaques de mêlée de cette figurine ont l'aptitude [PRÉCISION] (p. 26).



COURAGE INSENSÉ

BASE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Trop zélés ou belliqueux pour songer à leur survie, ces guerriers tiennent leurs positions envers et contre tout.

1PC

QUAND : À l'étape d'Ébranlement de votre phase de Commandement, juste après avoir raté un test d'Ébranlement pour une unité de votre armée (p. 11).

CIBLE : L'unité de votre armée pour laquelle vous venez de faire ce test d'Ébranlement (même si vos unités Ébranlées ne peuvent normalement pas être affectées par vos Stratagèmes).

EFFET : Votre unité est considérée comme ayant réussi ce test et n'est pas Ébranlé en conséquence.



GRENADE

BASE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Armant leurs projectiles à main, ces guerriers reculent et envoient la mort au beau milieu de l'ennemi.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **GRENADES** de votre armée hors de Portée d'Engagement des unités ennemies et qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Choisissez 1 unité ennemie hors de Portée d'Engagement des unités de votre armée et à 8" et visible de votre unité **GRENADES**. Jetez six D6 : pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.



ATTAQUE DE CHAR

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Éperonner l'ennemi avec un véhicule n'est pas une tactique très subtile, mais elle est efficace.

1PC

QUAND : À votre phase de Charge.

CIBLE : 1 unité **VÉHICULE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, après que votre unité a terminé un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle, puis choisissez 1 arme de mêlée dont votre unité est équipée. Jetez autant de D6 que la caractéristique de Force de l'arme choisie. Si cette caractéristique de Force est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité ennemie, jetez deux D6 supplémentaires. Pour chaque 5+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle (jusqu'à un maximum de 6 blessures mortelles).



TIR EN ÉTAT D'ALERTE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Une grêle de tirs peut repousser l'ennemi qui approche.

1PC

QUAND : À la phase de Mouvement ou de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie est placée ou qu'une unité ennemie commence ou finit un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge.

CIBLE : 1 unité de votre armée à 24" de cette unité ennemie et qui serait éligible pour tirer s'il s'agissait de votre phase de Tir.

EFFET : Votre unité peut tirer sur cette unité ennemie comme s'il s'agissait de votre phase de Tir.

RESTRICTIONS : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité, un jet de Touche non modifié de 6 est requis pour causer une touche, sans tenir compte de la Capacité de Tir de l'arme attaquante ni d'aucun modificateur. Vous pouvez utiliser ce Stratagème une seule fois par tour.



ARRIVÉE PRÉCIPITÉE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Qu'il s'agisse de stratégie, de technologie ou de rituel surnaturel, nombreux sont les moyens par lesquels un commandant peut hâter l'arrivée de ses troupes.

1PC

QUAND : À la fin de la phase de Mouvement adverse.

CIBLE : 1 unité de votre armée qui est en Réserve.

EFFET : Votre unité peut arriver sur le champ de bataille comme s'il s'agissait de l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème pour permettre à une unité d'arriver sur le champ de bataille à un round où elle n'aurait normalement pas été en mesure de le faire.



À TERRE

BASE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Pour survivre aux tirs ennemis, les guerriers se précipitent derrière le premier couvert venu.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, toutes les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 6+ et ont le Bénéfice du Couvert (p. 44).



ÉCRAN DE FUMÉE

BASE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Même le tireur le plus habile aura du mal à toucher sa cible lorsqu'elle est voilée par un nuage de fumée.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **FUMÉE** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, toutes les figurines de votre unité ont le Bénéfice du Couvert (p. 44) et l'aptitude Discrétion (p. 20).



INTERVENTION HÉROÏQUE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Des cris de guerre montent tandis que vos guerriers se ruent tête baissée face à l'offensive adverse.

2PC

QUAND : À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement de Charge.

CIBLE : 1 unité de votre armée à 6" de cette unité ennemie, et qui serait éligible pour déclarer une charge contre cette unité ennemie s'il s'agissait de votre phase de Charge.

EFFET : Votre unité déclare immédiatement une charge qui cible uniquement cette unité ennemie, et vous résolvez cette charge comme s'il s'agissait de votre phase de Charge.

RESTRICTIONS : Vous pouvez choisir une unité **VÉHICULE** de votre armée seulement si c'est un **MARCHEUR**. Notez que même si cette charge est réussie, votre unité ne reçoit aucun bonus de Charge à ce tour (p. 29).

RÉSERVES STRATÉGIQUES

Les Réserves Stratégiques sont des forces qu'un ou les deux camps ont choisi de ne pas déployer au début de la bataille. Ces règles expliquent comment mettre des unités en Réserve Stratégique, ainsi que la façon dont elles arrivent ensuite sur le champ de bataille.

Ces règles vous permettent de placer des unités en Réserve Stratégique, un type spécial de Réserves que vous pouvez utiliser pour conserver vos unités hors du champ de bataille jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Notez que si toutes les unités de Réserve Stratégique sont techniquement des unités de Réserve, la réciproque n'est pas vraie, et ces règles ne s'appliquent donc pas aux unités utilisant d'autres règles pour commencer la bataille en Réserve (ex. Frappe en Profondeur). Au lieu de cela, ces unités sont placées comme décrit par ces autres règles.

METTRE DES UNITÉS EN RÉSERVE STRATÉGIQUE

Avant la bataille, quand il faut Déclarer les Formations de Bataille, vous pouvez choisir une ou plusieurs unités de votre armée afin de les mettre en Réserve Stratégique (à l'exclusion des **FORTIFICATIONS**).

La valeur en points combinée de toutes les unités que vous souhaitez mettre en Réserve Stratégique avant la bataille (y compris celles embarquées à bord de figurines **TRANSPORT** elles-mêmes mises en Réserve Stratégique) ne peut pas dépasser 25 % de la limite en points choisie pour le format de votre bataille, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

RÉSERVES STRATÉGIQUES	
FORMAT DE LA BATAILLE	VALEUR EN POINTS COMBINÉE MAXIMUM DES UNITÉS POUVANT ÊTRE PLACÉE EN RÉSERVE STRATÉGIQUE AVANT LA BATAILLE
Incursion	250
Force de Frappe	500
Offensive	750

- **Réserves Stratégiques** : Les unités qui ne sont pas déployées au début de la bataille.
- La valeur en points combinée ne peut pas dépasser 25 % du total de votre armée.
- On ne peut pas mettre de **FORTIFICATIONS** en Réserve Stratégique.

ARRIVER DES RÉSERVES STRATÉGIQUES

Les unités mises en Réserve Stratégique sont appelées unités de Réserve Stratégique et peuvent arriver plus tard pendant la bataille à l'étape des Renforts de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement excepté au premier round de bataille.

Les unités de Réserve Stratégique qui ne sont pas sur le champ de bataille à la fin de la bataille comptent comme détruites.

- Les unités de Réserve Stratégique peuvent arriver à l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement, à partir du deuxième round.
- Celles qui ne sont pas sur le champ de bataille à la fin de la bataille comptent comme détruites.

PLACER DES UNITÉS DE RÉSERVE STRATÉGIQUE

Le placement d'une unité de Réserve Stratégique quand elle arrive dépend du round de bataille lors duquel elle arrive, comme décrit ci-dessous :

- Au deuxième round de bataille, les unités de Réserve Stratégique qui arrivent doivent être placées entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille, mais aucune figurine de ces unités ne peut être placée dans la zone de déploiement adverse.
- À partir du troisième round de bataille, les unités de Réserve Stratégique qui arrivent doivent être placées entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille.

Dans tous les cas, les unités de Réserve Stratégique ne peuvent pas être placées à 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Toutes les autres règles qui s'appliquent lorsqu'on place des unités de Réserve s'appliquent également quand on place des unités de Réserve Stratégique.

- Au deuxième round, on les place entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille (hors de la zone de déploiement adverse).
- À partir du troisième round, on les place entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille.
- On ne peut pas les placer à 9" des figurines ennemies.

ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Cette section fournit les règles d'éléments de terrain qui transforment votre table de jeu en un champ de bataille thématique et interactif du 41^e Millénaire. Elles contribuent à donner vie à votre champ de bataille et offrent une dimension tactique supplémentaire à vos parties.

Les champs de bataille sont couverts d'éléments de terrain que vos figurines devront traverser ou contourner, et qui pourront bloquer partiellement ou totalement la ligne de vue entre les figurines. Les règles des pages suivantes s'appliquent aux éléments de terrain les plus communs sur les champs de bataille du 41^e Millénaire. Sauf mention contraire, les figurines peuvent se déplacer sur et escalader en montant ou en descendant des éléments de terrain en suivant les règles normales pour le mouvement.

Beaucoup d'éléments de terrain suivent les règles normales pour déterminer la visibilité entre les figurines (p. 8), mais certains interagissent différemment ; dans tous les cas, ce sera précisé sur les pages qui suivent. On ne peut pas choisir un élément de terrain comme cible d'une attaque.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Maçonnerie en ruine et épaves rouillées offrent un abri bienvenu face aux salves ennemies. Même les guerriers lourdement cuirassés et insensibles aux armes légères n'hésitent pas à tirer profit des couverts lorsque leurs adversaires dégainent l'artillerie lourde.

Les figurines gagnent parfois une certaine protection grâce aux éléments de terrain. Les règles se trouvant en pages 45-48 détaillent les conditions sous lesquelles un élément de terrain confère le Bénéfice du Couvert à une figurine.

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine qui a le Bénéfice du Couvert, on ajoute 1 au jet de sauvegarde contre l'attaque (à l'exclusion des jets de sauvegarde invulnérable). Les figurines avec une caractéristique de Sauvegarde de 3+ ou meilleure ne peuvent pas avoir le Bénéfice du Couvert contre des attaques ayant une caractéristique de Pénétration d'Armure de 0. Plusieurs occurrences du Bénéfice du Couvert ne sont pas cumulatives – une figurine ne peut pas bénéficier de cette règle plus d'une fois à un instant donné.

- **Bénéfice du Couvert** : On ajoute 1 aux jets de sauvegarde d'armure contre les attaques de tir.
- Ne s'applique pas aux figurines ayant une Sauvegarde de 3+ ou meilleure contre des attaques ayant une PA de 0.
- On ne peut pas cumuler plusieurs occurrences.



CRATÈRES ET GRAVATS

Beaucoup de champs de bataille portent les cicatrices de bombardements soutenus.

MOUVEMENT

Les figurines peuvent se déplacer par-dessus cet élément de terrain, comme décrit en page 15.

VISIBILITÉ

Les règles normales de visibilité s'appliquent.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine **INFANTRIE** entièrement sur cet élément de terrain, celle-ci a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

MOTS-CLÉS : ZONE DE TERRAIN, CRATÈRE



BARRICADES ET CONDUITES DE CARBURANT

Ces conduites et ces lignes de défenses constituent d'excellentes positions depuis lesquelles repousser l'ennemi.

MOUVEMENT

Les figurines peuvent escalader et se déplacer par-dessus cet élément de terrain, mais ne peuvent finir aucune sorte de mouvement dessus.

VISIBILITÉ

Les règles normales de visibilité s'appliquent.

PORTÉE D'ENGAGEMENT

- À la phase de charge, si une unité ennemie est à 1" de cet élément de terrain, une unité qui charge du côté opposé de l'élément de terrain peut faire un mouvement de Charge contre cette unité ennemie tant qu'elle finit ce mouvement de Charge aussi près que possible de cet élément de terrain et à 2" de l'unité ennemie.
- À la phase de Combat, les unités sont éligibles pour combattre – et les figurines peuvent faire des attaques – si leur cible est du côté opposé de cet élément de terrain et à 2" d'elle.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine **INFANTRIE** entièrement à 3" de cet élément de terrain, si celle-ci n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cet élément de terrain, elle a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

MOTS-CLÉS : OBSTACLE, BARRICADE



DÉBRIS DE CHAMP DE BATAILLE ET STATUES

Machines et réacteurs abandonnés, statues anciennes et débris de guerre recouvrent les champs de bataille du 41^e Millénaire.



MOUVEMENT

Les figurines peuvent escalader et se déplacer par-dessus cet élément de terrain, mais ne peuvent finir aucune sorte de mouvement dessus.

VISIBILITÉ

Les règles normales de visibilité s'appliquent.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de toutes les figurines l'unité attaquante à cause de cet élément de terrain, elle a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

MOTS-CLÉS : DÉBRIS DE CHAMP DE BATAILLE, OBSTACLE

COLLINE, STRUCTURES INDUSTRIELLES, BÂTIMENTS CLOS ET CONTENEURS BLINDÉS

Un bunker clos, une passerelle de l'Adeptus Mechanicus, des conteneurs blindés voire une simple colline peuvent masquer des troupes à la vue de l'ennemi et fournir une position élevée avantageuse à ceux qui s'y trouvent.



MOUVEMENT

Ces éléments de terrain sont des zones surélevées sur lesquelles les figurines peuvent être placées ou finir un mouvement, tant que le socle d'une figurine ne déborde pas de l'élément (si la figurine n'a pas de socle, aucune partie de cette figurine qui serait en contact avec le champ de bataille au niveau du sol ne doit déborder de l'élément). En outre, on peut placer d'autres éléments de terrain sur un élément de terrain **COLLINE**, tant qu'aucune partie de ceux-ci n'en déborde.

VISIBILITÉ

Les règles normales de visibilité s'appliquent.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine, si elle n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cet élément de terrain, elle a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

MOTS-CLÉS : COLLINE

BOIS

Des bosquets corrompus et de la flore exotique poussent sur maints champs de bataille jonchés de cadavres, masquant les lignes de mire et ralentissant la progression des combattants.

PÉRIMÈTRE

Quand on place cet élément de terrain sur le champ de bataille, les deux joueurs doivent s'accorder sur son périmètre, à savoir la limite de l'élément de terrain au niveau du sol. C'est grâce à cela que les joueurs sauront quand une figurine est entièrement dans cet élément de terrain. Si l'élément est monté sur un socle, celui-ci en délimitera le périmètre.

MOUVEMENT

Les figurines peuvent se déplacer par-dessus cet élément de terrain, comme décrit en page 15.

VISIBILITÉ

Les figurines et les unités qui sont entièrement dans cet élément de terrain ne sont pas considérées comme entièrement visibles d'une figurine observatrice. De même, si une figurine qui n'est pas entièrement dans cet élément de terrain doit regarder à travers ou par-dessus celui-ci afin de tirer une ligne de vue jusqu'à une autre figurine, cette dernière n'est jamais considérée comme entièrement visible de la figurine observatrice, et aura ainsi le Bénéfice du Couvert de cet élément de terrain. Les figurines **AÉRODYNE** et **IMPOSANTES** font exception à cela : la visibilité jusqu'à et depuis ces figurines est déterminée normalement, même si cet élément de terrain est entièrement entre celles-ci et la figurine observatrice. Les figurines qui sont entièrement dans cet élément de terrain peuvent voir hors de lui normalement.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine, si celle-ci est entièrement dans cet élément de terrain, ou si elle n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cet élément de terrain, elle a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

MOTS-CLÉS : ZONE DE TERRAIN, BOIS



RUINES

La galaxie est jonchée des vestiges des fières cités de jadis, et d'innombrables troupes ont trouvé refuge dans leurs décombres pour échapper aux bombardements ennemis.

PÉRIMÈTRE

Quand on place cet élément de terrain sur le champ de bataille, les deux joueurs doivent s'accorder sur son périmètre, à savoir la limite de l'élément de terrain au niveau du sol. C'est grâce à cela que les joueurs sauront quand une figurine est entièrement dans cet élément de terrain. Si l'élément est monté sur un socle, celui-ci en délimitera le périmètre.

TIR PLONGEANT

Chaque fois qu'une figurine qui est entièrement dans cet élément de terrain fait une attaque de tir, si cette figurine est à 6" ou plus verticalement du niveau du sol, si toutes les figurines de l'unité cible sont au niveau du sol, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

MOUVEMENT

- Les figurines **INFANTERIE** et **BÊTE** peuvent se déplacer à travers cet élément de terrain (murs, étages, plafonds, poutres, chaînes, etc.) comme s'il n'était pas là. Une figurine ne peut terminer aucun mouvement dans un mur, le plancher d'un étage, etc.
- Les figurines **INFANTERIE**, **BÊTE** et **VOL** peuvent être placées ou finir un mouvement à n'importe quel étage de cet élément de terrain, mais si cet étage n'est pas au niveau du sol, ces figurines ne peuvent le faire que si leur socle ne déborde pas de l'étage (si la figurine n'a pas de socle, aucune partie de cette figurine qui serait en contact avec le champ de bataille au niveau du sol ne doit déborder de cet étage). Toutes les autres figurines peuvent être placées ou finir un mouvement seulement au niveau du sol de cet élément de terrain.

VISIBILITÉ

Les figurines ne peuvent pas voir par-dessus ou à travers cet élément de terrain [c'est-à-dire qu'une unité hors de cet élément de terrain ne peut pas tirer de ligne de vue sur une cible de l'autre côté de l'élément, même s'il est possible de tirer une ligne de vue jusqu'à la cible à travers une fenêtre ou une porte ouverte, etc.]. Les figurines **AÉRODYNE** et **IMPOSANTES** font exception à cela : la visibilité jusqu'à et depuis ces figurines est déterminée normalement, même si cet élément de terrain est entièrement entre celles-ci et la figurine observatrice. Les figurines peuvent voir dans cet élément de terrain normalement, et les figurines qui sont entièrement dans cet élément de terrain peuvent voir hors de lui normalement.

BÉNÉFICE DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine, si celle-ci est entièrement dans cet élément de terrain, ou si elle n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cet élément de terrain, elle a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

MOTS-CLÉS : ZONE DE TERRAIN, RUINES



EXEMPLES DE CHAMPS DE BATAILLE

Dans un lointain futur, les batailles sont livrées sur une variété infinie de planètes étranges où aucune terre n'est épargnée par la tempête de la guerre. Lunes de cristal, space hulk délabrés, mondes hostiles carnivores et cités ravagées ne sont qu'un échantillon des paysages fantastiques qui peuvent être recréés.

On crée généralement un champ de bataille en plaçant des zones de batailles l'une à côté de l'autre. Les zones de bataille sont des ensembles de terrain Citadel composés de deux plateaux (d'approximativement 22" par 30" chacun) et d'éléments de terrain conçus pour être placés équitablement sur ces plateaux afin d'offrir la meilleure expérience du jeu Warhammer 40,000 possible. Ne vous inquiétez pas si votre champ de bataille ne remplit pas ces critères, mais gardez à l'esprit que jouer sur un champ de bataille désolé ou au contraire qui fourmille d'éléments de terrain peut avantager un camp ou l'autre.

L'exemple ci-dessous est un champ de bataille disposé pour une partie au format Force de Frappe, doté d'une bonne variété d'éléments de terrain disposés équitablement sur le

plateau de jeu. Leur placement créera une partie dynamique qui ne favorisera aucun joueur par rapport à l'autre.

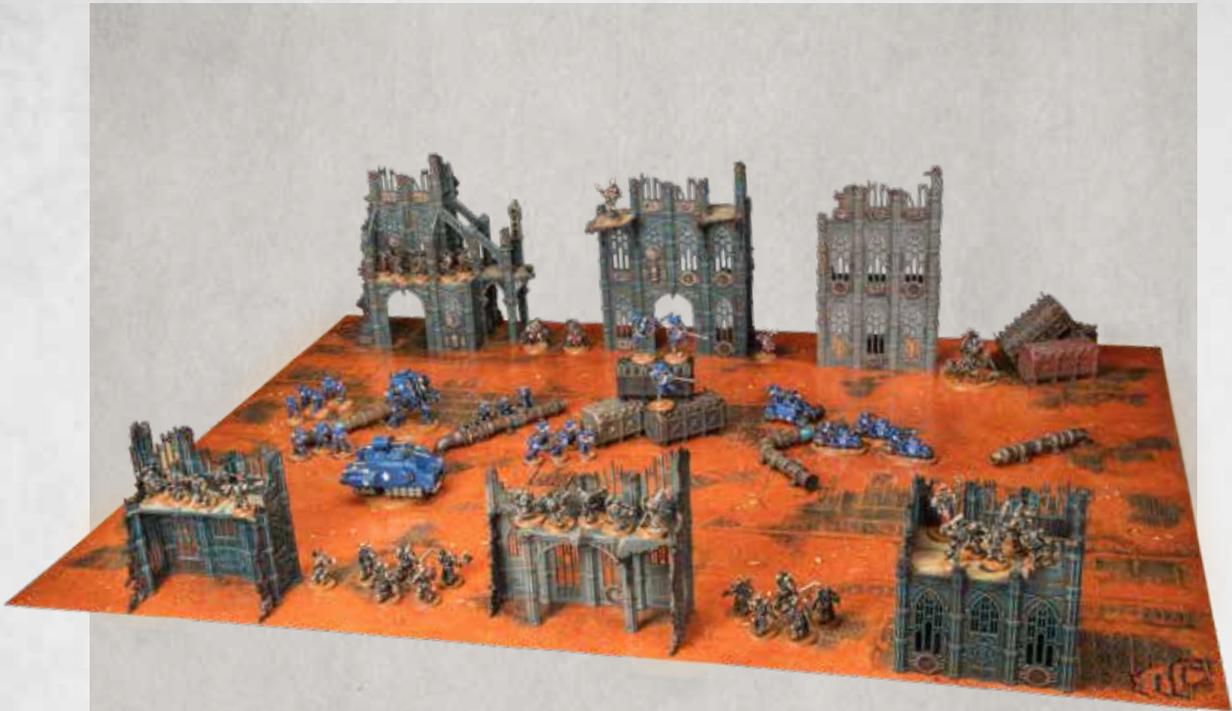
Chose importante, certains éléments de terrain qui bloquent la visibilité ont été placés près du milieu du champ de bataille, afin de veiller qu'il ne soit pas trop facile de voir d'un bord à l'autre du champ de bataille. Les champs de bataille où ce n'est pas le cas risquent d'avantager les armées qui s'appuient sur les tirs, ou désavantager les armées qui comptent sur la mêlée. Il y a par ailleurs assez de place pour que les figurines les plus larges comme les véhicules puissent manœuvrer autour des éléments de terrain, particulièrement près des bords du champ de bataille, afin de ne pas être bloquées.





Optique de Jeu Égal : Ce champ de bataille de Force de Frappe comporte moins d'éléments de terrain que celui figuré ci-dessous. Le terrain est disposé là encore pour n'avantager aucun joueur par rapport à l'autre, et il y a du terrain au centre qui bloque la visibilité d'un bout à l'autre du champ de bataille. Ainsi, cet exemple ferait également un champ de bataille idéal pour le jeu égal. Des champs de bataille avec moins d'éléments de terrain que celui-ci commenceraient à favoriser les armées privilégiant le tir sur la mêlée.





Optique de Jeu Narratif : Ce champ de bataille de Force de Frappe comporte des éléments de terrain en quantité et variété idéales. Les plus grands éléments **ZONE DE TERRAIN** ont été placés contre les longueurs du champ de bataille, tandis que le milieu de celui-ci est parsemé d'**OBSTACLES** offrant quelque abri contre les tirs. Cet exemple n'est guère adapté pour une partie en jeu égal, mais sa disposition thématique est tout indiquée pour une partie de jeu narratif.



Optique de Jeu Égal : Ce champ de bataille de Force de Frappe est très similaire au précédent en termes de nombre et de types d'éléments de terrain, mais ils ont été répartis de façon plus équitable sur toute sa surface, tout en veillant à ce que le milieu contienne des éléments qui bloquent la visibilité d'un bord à l'autre du champ de bataille. Ce champ de bataille n'offre aucun avantage à un joueur particulier, et est plus adapté aux parties de jeu égal.



Optique de Jeu Égal : Ce champ de bataille de Patrouille (44" x 30") comporte des éléments de terrain en quantité et variété idéales. Ceux-ci sont répartis équitablement sur le champ de bataille et il y a assez de place pour que les unités manœuvrent autour. On ne peut pas tracer facilement de lignes de vue d'un bord à l'autre, ce qui n'avantage aucun joueur.



Optique de Jeu Égal : Ce champ de bataille de Patrouille comporte moins d'éléments de terrain que celui figuré en haut de la page, mais leur positionnement ne favorise pas un joueur plus que l'autre. Un champ de bataille comportant moins d'éléments de terrain que celui-ci ne permettrait pas aux unités de se protéger contre les tirs, et donnerait un avantage certain aux armées comptant sur le tir, tout en défavorisant celles constituées pour exploiter la mêlée.



Optique de Jeu Narratif : Ce champ de bataille de Patrouille (44" x 30") comporte des éléments de terrain en quantité et variété idéales, et a été disposé pour créer une thématique forte qui, même si elle ne convient pas à tous les types de parties, plante le décor d'une rencontre narrative exaltante.

AÉRODYNES

L'espace aérien au-dessus d'une bataille est souvent saturé d'activité. Chasseurs et bombardiers filent dans le ciel, en s'affrontant et en mitraillant les formations terrestres.

Certaines figurines ont le mot-clé **AÉRODYNE**. Les règles suivantes décrivent comment ces figurines opèrent sur le champ de bataille.

DÉPLOYER LES AÉRODYNES

Au moment de Déclarer les Formations de Bataille, les figurines **AÉRODYNE** doivent commencer la bataille en Réserve au lieu d'être placées sur le champ de bataille. Une fois que la bataille a commencé, les figurines **AÉRODYNE** sont traitées comme des unités de Réserve Stratégique en termes de règles (p. 43). Seules les unités qui sont elles-mêmes mises en Réserve peuvent commencer la bataille embarquées à bord d'une figurine **TRANSPORT AÉRODYNE** en Réserve.



STATIONNAIRE

Certains aéronefs sont dotés de propulseurs vectoriels ou de technologie antigrav leur permettant de voler sur place, idéal pour traquer leur proie ou déployer les troupes embarquées.

Certaines figurines **AÉRODYNE** ont Stationnaire stipulé parmi leurs aptitudes. Lorsqu'il faut Déclarer les Formations de Bataille, avant de faire quoi que ce soit d'autre, il faut déclarer quelles figurines de votre armée seront en mode Stationnaire.

Si une figurine est en mode Stationnaire, jusqu'à la fin de la bataille, sa caractéristique de Mouvement est remplacée par 20", elle perd le mot-clé **AÉRODYNE** et toutes les règles associées au fait d'être une figurine **AÉRODYNE**. Les figurines en mode Stationnaire ne commencent pas la bataille en Réserve, mais vous pouvez choisir de les mettre en Réserve Stratégique selon les règles normales.

AÉRODYNES À LA PHASE DE MOUVEMENT

Les figurines **AÉRODYNE** ne peuvent pas Avancer, Battre en Retraite ni Rester Immobile. Si, quand une figurine **AÉRODYNE** est choisie pour se déplacer à la phase de Mouvement, il se trouve une unité ennemie à Portée d'Engagement de la figurine **AÉRODYNE**, cette dernière peut faire un mouvement Normal malgré tout.

Chaque fois qu'une figurine **AÉRODYNE** fait un mouvement Normal, il faut tout d'abord la déplacer droit devant d'un minimum de 20" – toutes les parties du socle de la figurine doivent finir le mouvement à au moins 20" de leur point de départ. Une fois qu'elle s'est déplacée, elle peut pivoter sur son axe central de jusqu'à 90° – cela ne contribue pas à la distance à laquelle elle s'est déplacée. Si, en effectuant un mouvement Normal, n'importe quelle partie du socle d'une figurine **AÉRODYNE** franchit le bord du champ de bataille, ou si elle ne peut pas se déplacer d'un minimum de 20", son mouvement prend fin et la figurine est mise en Réserve Stratégique. Il n'y a pas de limite supérieure à la distance à laquelle une figurine **AÉRODYNE** peut se déplacer, et sa caractéristique de Mouvement est donc de 20+".

Si elle est mise en Réserve Stratégique, une figurine **AÉRODYNE** arrivera toujours des Réserves Stratégiques à votre tour suivant.

- Un **AÉRODYNE** peut seulement faire un mouvement Normal, cela même s'il est à Portée d'Engagement des figurines ennemies.
- Un **AÉRODYNE** doit se déplacer droit devant d'au moins 20", et peut ensuite pivoter de jusqu'à 90°.
- Un **AÉRODYNE** qui franchit le bord du champ de bataille ou qui ne peut pas faire son mouvement minimum est mis en Réserve Stratégique.



AÉRODYNE ET MOUVEMENT DES AUTRES FIGURINES

Quand une unité est choisie pour se déplacer à la phase de Mouvement, si les seules figurines ennemies à Portée d'Engagement de cette unité sont des figurines **AÉRODYNE**, cette unité peut malgré tout faire un mouvement Normal ou d'Avance.

Chaque fois qu'une figurine fait n'importe quel type de mouvement, elle peut se déplacer par-dessus les figurines **AÉRODYNE** ennemies comme si elles n'étaient pas là, et peut se déplacer à Portée d'Engagement de figurines **AÉRODYNE** ennemies, mais ne peut pas terminer son mouvement sur une autre figurine ni à Portée d'Engagement de figurines **AÉRODYNE** ennemies.

- Les unités peuvent quand même faire un mouvement Normal ou d'Avance si elles sont à Portée d'Engagement d'**AÉRODYNES** ennemis seulement.
- Les figurines peuvent se déplacer à Portée d'Engagement d'**AÉRODYNES** ennemis, mais ne peuvent pas finir un mouvement à Portée d'Engagement d'un **AÉRODYNE** ennemi.
- Les figurines peuvent de déplacer par-dessus les **AÉRODYNES** lors de n'importe quel mouvement.

AÉRODYNE AUX PHASES DE CHARGE ET DE COMBAT

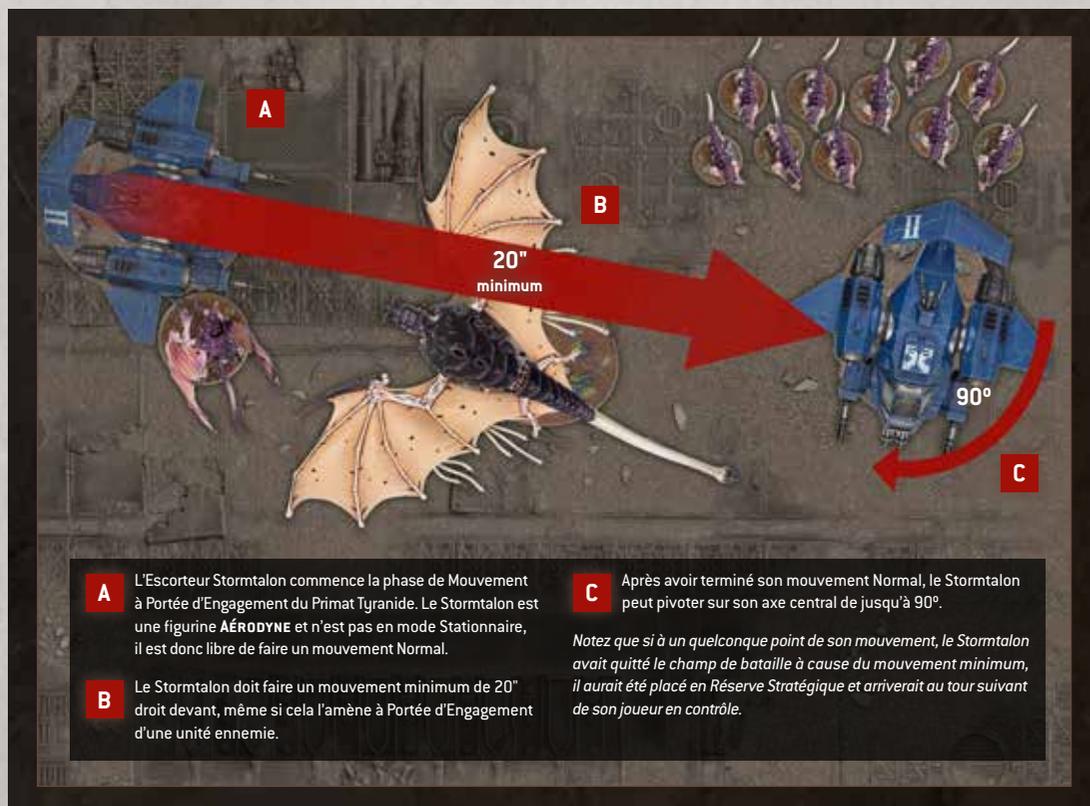
Les unités **AÉRODYNE** ne peuvent pas déclarer de charge, et seules les unités ayant le mot-clé **VOL** peuvent choisir une unité **AÉRODYNE** comme cible de leur charge. Ces unités peuvent terminer leur mouvement de Charge à Portée d'Engagement d'unités **AÉRODYNE** ennemies.

Une figurine **AÉRODYNE** est éligible pour combattre seulement si elle est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies ayant le mot-clé **VOL**, et peut faire des attaques de mêlée seulement contre des unités ayant le mot-clé **VOL**. Seules les figurines ayant le mot-clé **VOL** peuvent faire des attaques de mêlée contre les unités **AÉRODYNE**.

Une figurine **AÉRODYNE** ne peut pas faire de mouvement d'Engagement ni de Consolidation.

Quand une figurine fait un mouvement d'Engagement ou de Consolidation, à moins qu'elle ait le mot-clé **VOL**, on ignore les figurines **AÉRODYNE** pour le fait de se rapprocher de la figurine ennemie la plus proche.

- Seules les unités ayant le mot-clé **VOL** peuvent charger ou faire des attaques de mêlée contre un **AÉRODYNE**.
- Un **AÉRODYNE** ne peut pas charger, Engager ou Consolider, et peut faire des attaques de mêlée seulement contre des unités ayant le mot-clé **VOL**.
- Quand une figurine Engage ou Consolide, à moins d'avoir le mot-clé **VOL**, elle ignore les **AÉRODYNES** pour déterminer la figurine ennemie la plus proche.



RASSEMBLER SON ARMÉE

Afin de disputer une partie de Warhammer 40,000, vous devrez rassembler une armée. Pour ce faire, suivez la séquence ci-dessous.

1

CHOISIR LE FORMAT DE BATAILLE

Avec votre adversaire, choisissez un des formats de bataille ci-dessous. Cela déterminera le nombre total de points que chaque joueur peut dépenser pour rassembler son armée et, en conséquence, la durée de la partie. La valeur points mesure la puissance d'une unité sur le champ de bataille : plus elle est élevée, plus l'unité est puissante. Les valeurs en points des unités sont présentées dans le Codex et l'Inventaire du Munitorum. Vous devrez vous y référer pour constituer votre armée.

INCURSION

Points par Armée **1 000**

Durée Jusqu'à **2 heures**

FORCE DE FRAPPE

Points par Armée **2 000**

Durée Jusqu'à **3 heures**

OFFENSIVE

Points par Armée **3 000**

Durée Jusqu'à **4 heures**

2

COMMENCER SA FEUILLE D'ARMÉE

Les détails de votre armée doivent être consignés sur une Feuille d'Armée. On peut l'écrire sur un morceau de papier, utiliser une Feuille d'Armée vierge ou l'enregistrer grâce à Warhammer 40,000 App. Chaque joueur doit présenter sa feuille d'armée terminée à son adversaire avant de commencer la bataille.

Vous pouvez télécharger une Feuille d'Armée vierge sur warhammer-community.com.

3

CHOISIR UNE FACTION D'ARMÉE

Notez sur votre Feuille d'Armée 1 mot-clé de Faction qui sera celui de votre faction d'armée.

4

CHOISIR DES RÈGLES DE DÉTACHEMENT

Notez sur votre Feuille d'Armée 1 ensemble de règles de Détachement pour votre armée. Certaines règles de Détachement listent les unités que vous devez ou ne pouvez pas inclure dans votre armée ; vous devez vous y conformer en constituant votre armée.

5

CHOISIR DES UNITÉS

Choisissez toutes les unités que vous voulez inclure dans votre armée. Votre armée doit au moins inclure 1 unité **PERSONNAGE**. Quand vous incluez une unité dans votre armée, elle peut prendre n'importe quelles améliorations, Optimisations ou options auxquelles elle a accès.

Notez sur votre Feuille d'Armée le nombre de figurines de l'unité, ses armes, son équipement, ses améliorations et ses Optimisations éventuelles, ainsi que sa valeur en points. Soustrayez cette valeur au total autorisé par le format de votre bataille.

Vous pouvez inclure une unité dans votre armée seulement si :

- Elle a le mot-clé de Faction choisi pour votre armée à l'étape 3.
- Il vous reste assez de points.
- Votre armée ne contient pas déjà trois unités ayant le même nom de fiche technique que celui de l'unité, ou six unités ayant le même nom de fiche technique que celui de l'unité s'il s'agit d'une unité **LIGNE** ou **TRANSPORT ASSIGNÉ***.

Seuls les **PERSONNAGES** peuvent recevoir des Optimisations, et votre armée ne peut pas inclure plus de 3 Optimisations. Aucune unité ne peut avoir plus de 1 Optimisation et chaque Optimisation de votre armée doit être unique. Les **HÉROS ÉPIQUES** ne peuvent pas recevoir d'Optimisation. Votre armée ne peut pas inclure le même **HÉROS ÉPIQUE** plus d'une fois.

** Chaque unité **TRANSPORT ASSIGNÉ** de votre armée doit commencer la bataille avec au moins une unité embarquée à son bord, ou elle ne pourra pas être déployée et comptera comme ayant été détruite au premier round de bataille.*

6

CHOISIR LE SEIGNEUR DE GUERRE

Choisissez 1 figurine **PERSONNAGE** de votre armée pour être votre Seigneur de Guerre (il s'agira du chef de votre armée) et notez-le sur votre Feuille d'Armée. Cette figurine gagne le mot-clé **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MISSIONS

Pour disputer une partie de Warhammer 40,000, il vous faut d'abord choisir une mission. Les Règles de Base incluent une seule mission – Que la Guerre – qui est idéale pour vous plonger rapidement dans l'action. Il s'en trouve d'autres dans ce livre ou dans d'autres, et vous pouvez aussi créer votre propre mission. Si vous et votre adversaire ne pouvez pas vous accorder sur la mission, vous devez alors tirer au dé, afin que le gagnant décide.

1

RASSEMBLER LES ARMÉES

Les joueurs rassemblent leurs armées selon le format de bataille choisi, comme décrit en pages 55-56. Chaque mission guide les joueurs sur le format de bataille qu'ils peuvent jouer, et peut inclure d'autres règles affectant la façon dont les joueurs choisissent leurs armées.

2

LIRE LES OBJECTIFS DE MISSION

Chaque mission précisera ses objectifs principaux, et inclura parfois quelques règles spéciales. Elles couvrent des situations uniques ou des aptitudes pouvant être utilisées pendant la bataille.

3

CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Chaque mission inclura les détails de la taille du champ de bataille nécessaire. Chaque mission vous indiquera également s'il faut placer des éléments de terrain ou des pions d'objectif, et précisera où le faire. Dans le cas contraire, on assume que vous utilisez les consignes des pages 49-52 pour créer votre champ de bataille. Si vous utilisez un champ de bataille d'une taille différente de celles préconisées, il vous faudra ajuster de façon appropriée les distances et l'emplacement des zones de déploiement, des pions d'objectif et des éléments de terrain.

4

DÉTERMINER L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

Les joueurs tirent au dé, et le gagnant est l'Attaquant – son adversaire est le Défenseur.

5

DÉCLARER LES FORMATIONS DE BATAILLE

Dans l'ordre ci-dessous, chaque joueur note en secret :

- Lesquelles de ses unités Meneur commenceront la bataille attachées (en précisant à quelle unité de Gardes du Corps est attachée chaque unité Meneur).
- Lesquelles de ses unités commenceront la bataille embarquées dans des figurines **TRANSPORT** (en précisant quelle unité est embarquée dans quelle figurine).
- Lesquelles de ses unités commenceront la bataille en Réserve (y compris les Réserves Stratégiques).

Quand les deux joueurs ont terminé, chacun annonce ses choix à son adversaire.

6

DÉPLOYER LES ARMÉES

Chaque mission inclut une carte de déploiement qui montre où chaque joueur peut placer les figurines de son armée (ce qu'on appelle la zone de déploiement), et indiquera les restrictions éventuelles qui s'appliqueront au placement.

7

DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Chaque mission précisera comment déterminer le joueur qui a le premier tour.

8

RÉSoudre LES RÈGLES DE PRÉBATAILLE

Les joueurs résolvent à tour de rôle toute règle de prébataille que les unités de leur armée ont, en commençant par le joueur qui a le premier tour.

9

COMMENCER LA BATAILLE

Le premier round de bataille commence. Les joueurs enchaînent les rounds jusqu'à ce que la bataille prenne fin.

10

TERMINER LA BATAILLE

Chaque mission précise quand la bataille prend fin. Ce sera généralement à l'issue d'un nombre de rounds défini, ou quand un joueur a rempli une condition de victoire spécifique.

11

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Chaque mission stipulera ce qui est nécessaire de faire pour gagner la partie. Si aucun des joueurs ne parvient à remporter la victoire, la partie se solde par une égalité.

PIONS D'OBJECTIF

Les pions d'objectif représentent des sites d'importance tactique ou stratégique et dont les deux camps veulent s'emparer, qu'il s'agisse d'artéfacts précieux, de ressources vitales, ou de relais de communications. Si la mission utilise des pions d'objectif, elle précisera leur emplacement sur le champ de bataille. On peut les représenter avec n'importe quels pions adéquats, mais nous recommandons d'utiliser des pions ronds de 40 mm de diamètre.

Quand on place les pions d'objectif sur le champ de bataille, il faut le faire en les centrant sur le point spécifié par la mission. Quand on mesure les distances jusqu'à et depuis les pions d'objectif, il faut mesurer jusqu'à et depuis leur partie la plus proche. Les figurines peuvent se déplacer par-dessus les pions d'objectifs comme s'ils n'étaient pas là, mais ne peuvent pas finir un mouvement dessus.

Au début de la bataille, chaque pion d'objectif est contesté, et n'est donc contrôlé par aucun joueur. Pour contrôler un pion d'objectif, un joueur doit déplacer des figurines à portée du pion. Une figurine est à portée d'un pion d'objectif si elle est à 3" à l'horizontale et à 5" à la verticale de ce pion d'objectif.

Chaque figurine a une caractéristique de Contrôle d'Objectif (CO) sur sa fiche technique. Pour déterminer le Niveau de Contrôle sur un pion d'objectif, on fait la somme des caractéristiques de CO de toutes les figurines de l'armée d'un joueur à portée de ce pion d'objectif. Un joueur contrôle un pion d'objectif à la fin de n'importe quelle phase si son Niveau de Contrôle sur ce pion est supérieur à celui de son adversaire. Si les deux joueurs ont le même Niveau de Contrôle sur un pion d'objectif donné, celui-ci est contesté.

- Une figurine est à portée d'un pion d'objectif si elle est à 3" à l'horizontale et à 5" à la verticale de ce pion.
- **Niveau de Contrôle :** Faites la somme des caractéristiques de CO des figurines d'un joueur à portée du pion d'objectif.
- Un pion d'objectif est contrôlé par le joueur ayant le Niveau de Contrôle le plus élevé [en cas d'égalité, il est contesté].
- Une figurine ne peut pas finir un mouvement sur un pion d'objectif.

Trucs et Astuces PIONS D'OBJECTIF ET ÉLÉMENTS DE TERRAIN

De nombreux joueurs poussent la dimension narrative de leurs missions en plaçant les pions d'objectif dans des éléments de terrain intéressants sur le champ de bataille. Quand on place les éléments de terrain, on peut le faire où un pion d'objectif est censé se trouver, tant que l'on repositionne le pion d'objectif sur l'élément de terrain et qu'il repose à plat, sans qu'aucune partie n'en déborde. Ce pion d'objectif doit être à plus de 1" de toute partie infranchissable de cet élément de terrain (comme les murs d'une ruine) de sorte qu'il y ait assez de place pour que des figurines puissent se déplacer autour de lui.

S'il n'est pas possible de placer des éléments de terrain ou des pions d'objectifs de la sorte, et si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez modifier les positions de n'importe quel élément de terrain ou pion d'objectif afin que ces conditions soient remplies. Naturellement, la position finale d'un pion d'objectif doit être aussi proche que possible de l'emplacement indiqué sur la carte de déploiement de la mission jouée, mais si les deux joueurs sont d'accord pour accommoder le champ de bataille afin de renforcer l'aspect narratif de la bataille, ils ne doivent pas hésiter à le faire.

LÉGENDE DE CARTE DE MISSION



Zone de Déploiement de l'Attaquant
L'Attaquant doit placer son armée dans cette zone.



Zone de Déploiement du Défenseur
Le Défenseur doit placer son armée dans cette zone.



No Man's Land
La région du champ de bataille hors des zones de déploiement est appelée le No Man's Land.



Pions d'Objectif
L'emplacement des pions d'objectif sur le champ de bataille est indiqué sur la carte de déploiement de la mission jouée, et représenté par cette icône.



Bord du Champ de Bataille de l'Attaquant



Bord du Champ de Bataille du Défenseur



Centre du Champ de Bataille

QUE LA GUERRE

MISSION

Il est temps de prouver votre valeur en qualité de plus grand commandant de la galaxie! Tous ceux qui vous barreront l'accès à la gloire sont des adversaires ourdissant votre chute. Détruisez l'armée adverse et sécurisez les sites stratégiques qui jonchent le champ de bataille tout en empêchant votre ennemi de faire de même.

1 RASSEMBLER LES ARMÉES

Les joueurs doivent tout d'abord rassembler des armées selon le format de mission qu'ils ont choisi, comme décrit en pages 55-56. Le tableau ci-dessous fournit une estimation de la durée de la bataille en fonction de la taille des armées utilisées.

FORMAT DE BATAILLE	POINTS PAR ARMÉE	DURÉE
Incursion	1 000	Jusqu'à 2 heures
Force de Frappe	2 000	Jusqu'à 3 heures
Offensive	3 000	Jusqu'à 4 heures

2 OBJECTIFS DE LA MISSION

CAPTURE ET CONTRÔLE

Objectif Progressif

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 1 Point de Victoire (PdV) pour chaque pion d'objectif qu'il contrôle (jusqu'à un maximum de 3PdV par tour). La façon de contrôler les pions d'objectif est détaillée page 58.



3 CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs créent à présent le champ de bataille et placent les éléments de terrain à l'aide des consignes des pages 49-52. La taille minimum de votre champ de bataille dépend du format de bataille que vous avez choisi, comme indiqué dans le tableau suivant.

CHAMPS DE BATAILLE

FORMAT DE BATAILLE	TAILLE MINIMUM DU CHAMP DE BATAILLE
Incursion/Force de Frappe	44" x 60"
Offensive	44" x 90"

Les joueurs placent à présent chacun leur tour un pion d'objectif, en commençant par le gagnant d'un tir au dé, jusqu'à ce qu'un total de quatre pions ait été placé. Chaque pion objectif doit être placé à plus de 6" de tout bord du champ de bataille et à plus de 9" des autres pions d'objectif.

4 DÉTERMINER L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

Les joueurs tirent au dé, et le gagnant est l'Attaquant – son adversaire est le Défenseur.

5 DÉCLARER LES FORMATIONS DE BATAILLE

Dans l'ordre ci-dessous, chaque joueur note en secret :

- Lesquelles de ses unités Meneur commenceront la bataille attachées (en précisant à quelle unité de Gardes du Corps est attachée chaque unité Meneur).
- Lesquelles de ses unités commenceront la bataille embarquées dans des figurines **TRANSPORT** (en précisant quelle unité est embarquée dans quelle figurine).
- Lesquelles de ses unités commenceront la bataille en Réserve (y compris les Réserves Stratégiques).

Quand les deux joueurs ont terminé, chacun annonce ses choix à son adversaire.

6 DÉPLOYER LES ARMÉES

Les joueurs déploient à présent leurs unités, chacun leur tour et une à la fois, en commençant par l'Attaquant. Les figurines doivent être placées entièrement dans la zone de déploiement du joueur qui les contrôle. Continuez à placer des unités jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé toutes les unités de leurs armées, ou qu'il n'y ait plus assez de place pour en placer davantage. Si un joueur finit avant l'autre, son adversaire continue de placer les unités restantes de son armée.

Si les deux joueurs ont des unités avec des aptitudes leur permettant d'être placées après le déploiement des deux armées, ils tirent au dé une fois toutes leurs autres unités placées et alternent pour placer ces unités, en commençant par le gagnant du tir au dé.

7 DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Les joueurs tirent à nouveau au dé, et le gagnant prend le premier tour.

8 RÉSOUDRE LES RÈGLES DE PRÉBATAILLE

Les joueurs résolvent à présent les règles de prébataille de leur armée (le cas échéant).

9 COMMENCER LA BATAILLE

Le premier round de bataille commence. Les joueurs continuent à résoudre des rounds de bataille jusqu'à ce que la bataille prenne fin.

10 TERMINER LA BATAILLE

La bataille prend fin quand toutes les figurines de l'armée d'un joueur ont été détruites, ou à l'issue du cinquième round (selon ce qui advient en premier).

11 DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Si, à la fin de la bataille, une armée a été détruite, le joueur commandant l'armée adverse est déclaré vainqueur. Sinon, le joueur qui a marqué le plus grand nombre de Points de Victoire est déclaré vainqueur (si les deux joueurs en ont marqué le même nombre, la bataille se solde par une égalité).

