

RÈGLES DE BASE WARHAMMER 40,000

Warhammer 40,000 vous met à la tête d'une armée de puissants guerriers et de redoutables machines de guerre comme vous luttez pour la suprématie dans les ténèbres d'un lointain futur. Ces pages contiennent les règles de base pour disputer des parties avec vos figurines Citadel, et sont conçues pour être utilisées conjointement aux règles succinctes fournies avec vos figurines Warhammer 40,000.

SOMMAIRE

Légende des Règles.....	2
Règles de Base.....	3
Fiches Techniques.....	7
Le Round de Bataille.....	9
Phase de Commandement.....	9
Phase de Mouvement.....	10
Déplacer les Unités.....	10
Renforts.....	11
Transports.....	12
Aérodynes.....	13
Phase Psychique.....	14
Phase de Tir.....	15
Types d'Armes de Tir.....	17
Résolution des Attaques.....	18
Phase de Charge.....	19
Charges.....	19
Interventions Héroïques.....	20
Phase de Combat.....	21
Phase de Moral.....	23
Tests de Moral.....	23
Vérification de Cohésion.....	23
Missions.....	24
Que La Guerre.....	25



LÉGENDE DES RÈGLES

Les règles contenues dans ce livre sont présentées selon différents styles et formats. Cette page de légende pour ces styles et formats explique la fonction de chacun

1 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.

2 DÉPLACER LES UNITÉS

1. DÉPLACER LES UNITÉS

2. RENFORTS

Commencez votre phase de Mouvement en choisissant une unité de votre armée pour la déplacer. L'unité peut faire un Mouvement Normal, Avancer ou Retenir Immobile (voir à droite). Si une unité est à Portée d'Engagement (p. 4) dans un ou plusieurs figurines ennemies quand elle est choisie pour se déplacer, elle ne peut pas faire un Mouvement Normal ni Avancer; elle peut Retenir Immobile ou Battre en Retraite (voir à droite). Après avoir fait se déplacer l'unité, vous pouvez choisir la déplacer, et ainsi de suite, les unités que vous souhaitez.

3. RENFORTS

Quand vous déplacez une figurine de vos figurines à certaines des figurines de l'ennemi, vous pouvez la faire rejoindre une partie de son unité (ou des unités) des autres figurines de votre armée. Les unités qui rejoignent une partie de son unité (ou des unités) des autres figurines de votre armée sont dites des renforts de la phase de M.

4. RENFORTS

Choisissez une unité de votre armée pour la déplacer. L'unité peut faire un Mouvement Normal, Avancer ou Retenir Immobile (voir à droite). Si une unité est à Portée d'Engagement (p. 4) dans un ou plusieurs figurines ennemies quand elle est choisie pour se déplacer, elle ne peut pas faire un Mouvement Normal ni Avancer; elle peut Retenir Immobile ou Battre en Retraite (voir à droite). Après avoir fait se déplacer l'unité, vous pouvez choisir la déplacer, et ainsi de suite, les unités que vous souhaitez.

5. RENFORTS

Choisissez une unité de votre armée pour la déplacer. L'unité peut faire un Mouvement Normal, Avancer ou Retenir Immobile (voir à droite). Si une unité est à Portée d'Engagement (p. 4) dans un ou plusieurs figurines ennemies quand elle est choisie pour se déplacer, elle ne peut pas faire un Mouvement Normal ni Avancer; elle peut Retenir Immobile ou Battre en Retraite (voir à droite). Après avoir fait se déplacer l'unité, vous pouvez choisir la déplacer, et ainsi de suite, les unités que vous souhaitez.

FAIRE UN MOUVEMENT NORMAL

Quand une unité effectue un Mouvement Normal, chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la caractéristique de Mouvement (M) de sa fiche, mais ne peut se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies (p. 4).

- **Mouvement Normal** - Les figurines se déplacent de jusqu'à M".
- Ne peuvent pas se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

AVANCER

Lorsqu'une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

Quand une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en tirant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la somme de son score d'Avance et de sa caractéristique de Mouvement (M).

1. La plupart des sections de ce livre de règles commencent par un titre en gras et une brève introduction. Ces deux éléments établissent le contexte des règles qui vont être détaillées
2. Ces encarts rouges apparaissent généralement sur les pages où un tour ou une phase est divisé(e) en une séquence d'étapes qu'on doit appliquer dans un ordre précis.
3. Voici un exemple de texte de règles. Il détaille les concepts clés et les instructions nécessaires pour jouer, comme le déplacement et les attaques de vos figurines.

4. Chaque tranche de règles se conclut par un résumé sous forme de liste à puces rouges. La plupart du temps, ces résumés suffiront à résoudre un point de règle; dans le cas contraire, lisez la version intégrale de la règle imprimée au-dessus du résumé.

5. Les règles sont parfois accompagnées d'exemples, et/ou d'une section Trucs & Astuces – bien qu'il ne s'agisse pas de règles à proprement parler, ces conseils permettent à vos parties de se dérouler sans accroc.

6. Les règles avancées sont séparées du texte principal, et sont présentées après la phase de jeu où elles s'appliquent. Elles ne sont pas utilisées à chaque partie, et interviennent seulement si votre armée inclut certaines unités qui interagissent avec ces règles.

7. Certains mots sont imprimés avec la police des **MOTS-CLÉS**. Ils identifient des règles spécifiques pour des figurines ou unités spécifiques. Plus de détails sur les mots-clés page 3.

8. Certaines règles apparaissent dans un encart blanc. Cela vous permet de trouver plus facilement la règle que vous voulez consulter en cours de partie.

8 CHÂTIMENT

Châtiment a une valeur de charge warp de 5. Ajoutez 1 à la valeur de charge warp de ce pouvoir psychique pour chaque autre tentative de manifester ce pouvoir par une unité de votre armée à cette phase, quelle ait réussi ou non. S'il est manifesté, l'unité ennemie la plus proche à 18" se voit de préférence subir 10 blessures mortelles (p. 19). Si le résultat du test Psychique est de 11 ou plus, l'unité ennemie subit 10 blessures mortelles à la place.

- **Charge Warp 5** - Un test Psychique de 5+ est requis pour manifester Châtiment.
- La charge warp augmente de 1 pour chaque autre tentative de manifester Châtiment à cette phase.
- Si il est manifesté, l'unité ennemie visible à 18" la plus proche subit 10 blessures mortelles.
- Si il est manifesté avec un résultat de test Psychique de 11+, l'unité ennemie subit 10 blessures mortelles à la place.

PERILS DU WARP

Quand une unité **PERIL** subit les Perils du Warp, elle subit 10 blessures mortelles. Si une unité **PERIL** est détruite par les Perils du Warp en tentant de manifester un pouvoir psychique, la manifestation du pouvoir échoue automatiquement. Si une unité **PERIL** est détruite par les Perils du Warp, elle n'est pas éliminée de la partie. Si une unité **PERIL** est détruite, chaque autre unité à 6" subit 10 blessures mortelles.

- **Péris du Warp** - L'unité **PERIL** manifestant le pouvoir subit 10 blessures mortelles.
- Si l'unité **PERIL** est détruite, le pouvoir psychique ne se manifeste pas.
- Si l'unité **PERIL** est détruite, chaque autre unité à 6" subit 10 blessures mortelles.

PHASE DE TIR

Les canons tonnent et les charnières tombent du ciel. Les bouches des fusils clignotent dans l'obscurité, les lasers illuminent le brouillard de guerre, et les cartouches vidées jettent le champ de bataille.

Commencez votre phase de Tir en choisissant une unité éligible de votre armée pour la faire tirer. Une unité éligible est une unité dont une ou plusieurs figurines sont à Portée de Tir. Les unités qui ont Avancé à ce tour, et les figurines de votre armée qui ont été choisies pour faire tirer une autre unité de votre armée à ce tour, sont dites des unités éligibles pour la faire tirer. Une fois que vous avez fait tirer toutes les unités que vous voulez à ce tour, vous pouvez choisir une autre unité de votre armée pour la faire tirer, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez fait tirer toutes les unités que vous voulez à ce tour.

Quand vous choisissez une unité pour la faire tirer, vous choisissez les unités et résolvez les attaques avec toutes ou certaines des armes de tir de vos figurines de l'unité (chaque arme de tir ne peut être utilisée qu'une fois par phase). Les armes de tir de vos figurines de l'unité sont détaillées sur sa fiche technique.

Aucune unité ne peut être choisie pour faire tirer plus d'une fois à chaque phase de Tir. Une fois que vous avez fait tirer toutes les unités éligibles que vous voulez, votre phase de Tir se termine et vous passez à la phase de Charge.

- Choisissez une unité de votre armée pour la faire tirer.
- Quand une unité tire, choisissez les cibles puis résolvez les attaques avec toutes ou certaines armes de tir de vos figurines de l'unité.
- Choisissez une autre unité de votre armée pour la faire tirer.
- Une fois que vous avez fait tirer toutes vos unités, passez à la phase de Charge (p. 19).

CHOISIR LES CIBLES

Quand une unité tire, vous choisissez la ou les unité(s) cible(s) pour toutes les armes de tir de vos figurines qui effectuent les attaques avant de résoudre les attaques. Si une figurine a plusieurs armes de tir, elle peut tirer avec toutes ses armes sur la même cible, ou les répartir entre différentes unités ennemies. De même, si une unité a plusieurs figurines, elles peuvent tirer sur la même cible ou des cibles différentes. Dans tous les cas, vous devez choisir une unité cible, vous devez annoncer quelle unité cible l'unité avant de résoudre les attaques. Si une arme à plusieurs figurines est choisie pour tirer, vous devez annoncer le profil de chaque figurine qui effectue les attaques. Pour cibler une unité ennemie, au moins une de vos figurines doit être à portée de l'arme utilisée (c'est-à-dire à la distance de sa caractéristique de Portée ou moins) et être visible de la figurine qui tire. En cas d'incertitude, mettez-vous à hauteur de la figurine qui tire pour voir si au moins une partie de la cible est visible. Pour ce qui est de déterminer la visibilité, une figurine peut voir à travers les autres figurines de son unité. S'il n'y a pas de cibles éligibles pour une arme, elle ne peut pas tirer. Si il n'y a pas pour toutes les armes de tir d'une unité, l'unité n'est pas éligible pour tirer.

Si vous avez choisi plusieurs cibles pour votre unité qui tire, vous devez résoudre toutes les attaques contre une des cibles avant de passer à la suivante. Si vous avez choisi une seule cible, vous devez résoudre les attaques de toutes vos figurines de l'unité contre cette cible. Si ces armes ont des profils de caractéristiques différents, alors après avoir résolu les attaques avec des armes de tir de caractéristiques différentes, vous devez résoudre les attaques avec des armes de tir de caractéristiques différentes.

Noter 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.

6 RÈGLES AVANCÉES

LE PARADIS DES GROS CALIBRES

Une figurine de **MONSTRE** ou de **MONSTRE** peut effectuer des attaques d'armes de tir même si son unité est à Portée d'Engagement des unités ennemies, mais seulement contre les unités ennemies dont elle est à Portée d'Engagement. En pareil cas, les figurines de **VÉHICULE** ou de **MONSTRE** peuvent cibler une unité ennemie même si d'autres unités ennemies sont à Portée d'Engagement de la même unité ennemie. Notez que si une unité **MONSTRE** ou **MONSTRE** a plusieurs armes de tir, vous pouvez quand même cibler des unités qui ne sont pas à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine qui tire, mais ces attaques sont effectuées seulement si toutes les unités ennemies à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine qui tire ont été détruites ou immobilisées par vos attaques. Par ailleurs, quand une figurine de **VÉHICULE** ou de **MONSTRE** tire avec une arme Lourde, soustrayez 1 aux jets de tir quand vous résolvez les attaques de cette arme tant qu'il n'y a une ou plusieurs unités ennemies à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine.

- Les **MONSTRES** et les **VÉHICULES** peuvent utiliser des armes de tir même à Portée d'Engagement des unités ennemies.
- Les **MONSTRES** et les **VÉHICULES** peuvent cibler d'autres unités, mais ne peuvent pas résoudre ces attaques tant qu'il reste des figurines ennemies à Portée d'Engagement.
- Soustrayez 1 aux jets de tir quand vous résolvez les attaques de cette arme tant qu'il n'y a une ou plusieurs unités ennemies à Portée d'Engagement.

ATTENTION, MONSIEUR !

Une figurine ne peut pas cibler une arme de tir si son unité contient une ou plusieurs figurines de **PERSONNAGE** ayant une caractéristique de PV de 9 ou moins tant que l'unité est à 3" d'une autre unité **VÉHICULE** ou **MONSTRE** amie si l'unité est à 3" d'une autre unité amie contenant au moins 3 figurines, même que l'unité **PERSONNAGE** est à la fois visible et à portée de la plus proche de la figurine qui tire – voir ces articles et les autres articles de **PERSONNAGE** concernant votre caractéristique de PV de 9 ou moins pour déterminer si une unité est la plus proche.

- On ne peut pas tirer sur un **PERSONNAGE** ayant 9 ou moins en PV si l'unité est à 3" d'une unité de son armée (**MONSTRE**, **VÉHICULE** ou unité de 3+ figurines) sauf si c'est la cible la plus proche.

7 CERTAINS MOTS SONT IMPRIMÉS AVEC LA POLICE DES MOTS-CLÉS

Avancé à ce tour, et celle-ci est tirée par une de vos unités éligibles pour faire tirer.

RÈGLES DE BASE

Les règles de ces pages contiennent tout ce dont vous avez besoin pour aligner votre collection de figurines Citadel sur la table de jeu et livrer bataille dans la galaxie déchirée par la guerre.

Les règles suivantes expliquent comment jouer une partie de 40,000. Vous pouvez choisir de jouer la mission Que La Guerre (p. 25) ou un pack de missions. Vous trouverez des packs de missions pour le jeu libre, le jeu égal et le jeu narratif dans le Livre de Base de Warhammer 40,000. Vous devez ensuite rassembler une armée de figurines Citadel, créer un champ de bataille et vous préparer à la guerre. La bataille se divise en rounds, pendant lesquels chaque joueur joue un tour, et dure jusqu'à ce qu'un joueur soit déclaré vainqueur.

DÉFINITIONS ET CONCEPTS DE BASE DES RÈGLES

Cette page contient différents termes de règles fréquemment utilisés dans ce livre, et donne une vue d'ensemble de certains concepts clés qui forment le socle des règles générales.

MISSIONS

Pour faire une partie de Warhammer 40,000, vous devez d'abord choisir une mission. La mission vous indique comment rassembler vos armées, créer votre champ de bataille et déployer vos armées. Elle précise aussi si des règles spéciales s'appliquent à la bataille, et (le point crucial!) ce que vous devez faire pour la gagner. Plus de détails sur les missions page 24.

ARMÉE

Chaque joueur d'une partie Warhammer 40,000 commande une armée de figurines Citadel. La mission choisie vous donnera des indications quant à la taille de votre armée.

Un bon moyen de mesurer la taille d'une armée est son Niveau de Puissance – qui est calculé en additionnant le Rang de Puissance de chaque unité (définie page suivante) de votre armée. Le Rang de Puissance d'une unité figure sur sa fiche technique – plus de détails sur les Rangs de Puissance sur la section consacrée aux fiches techniques et dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

Warhammer 40,000 est conçu pour être joué avec des armées d'une certaine taille. Si la somme des Rangs de Puissance de toutes les figurines que votre adversaire et vous souhaitez utiliser pour une bataille est inférieure à 15 ou supérieure à 300, il se pourrait bien que Kill Team ou Apocalypse, respectivement, convienne mieux à l'échelle de la partie. Vous trouverez plus de détails sur ces jeux sur warhammer-community.com.

■ **Armée** : Collection de figurines sous votre commandement.

FICHES TECHNIQUES

Les règles dont vous aurez besoin 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 pages 7-8.

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 pour vous aider à choisir les 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 d'**INFANTERIE**", ce qui signifie qu'elle s'applique uniquement aux unités qui ont le mot-clé **INFANTERIE** sur leur fiche technique. Un mot-clé au singulier ou au pluriel affecte les mêmes unités.

Certains mots-clés se présentent entre chevrons, comme **<CHAPITRE>**, **<LÉGIION>** ou **<MARQUE DU CHAOS>**. C'est une référence à des mots-clés que vous pouvez choisir (avec certaines restrictions, décrites dans la publication qui contient la fiche technique). Vous devez choisir ce que sont ces mots-clés au moment où l'unité est ajoutée à votre armée (que ce soit avant ou pendant la bataille). Si une autre règle mentionne un mot-clé entre chevrons, ce mot-clé est identique à celui que vous avez choisi pour l'unité qui utilise la règle.

*Exemple: Nicolas ajoute un Archiviste Space Marine à son armée. Cette unité a le mot-clé <CHAPITRE> sur sa fiche technique, pour lequel Nicolas choisit **ULTRAMARINES**. Si l'Archiviste manifeste un pouvoir psychique qui utilise le mot-clé <CHAPITRE>, Nicolas remplacera chaque occurrence de ce mot-clé dans la règle par **ULTRAMARINES**.*

Certaines unités peuvent inclure des figurines ayant différents mots-clés. Tant qu'une unité contient des figurines ayant différents mots-clés, elle est considérée comme ayant tous les mots-clés de toutes ses figurines, et est donc affectée par toute règle qui s'applique aux unités ayant un de ces mots-clés. Si une règle s'applique seulement aux figurines ayant un mot-clé spécifique, elle affecte uniquement les figurines de l'unité qui ont ce mot-clé.

- **Mots-clés** : Figurent dans les règles avec la police de **MOT-CLÉ**.
- Les règles à mot-clé s'appliquent aux unités et figurines ayant ce mot-clé.
- Vous choisissez les **<MOTS-CLÉS>** quand vous ajoutez une unité à votre armée.

UNITÉS

Les figurines se déplacent et combattent en unités. Une unité peut inclure une ou plusieurs figurines issues d'une même fiche technique. Toutes les unités de la même armée sont des unités amies, et toutes les figurines de la même armée sont des figurines amies. Toutes les unités de l'armée de votre adversaire sont des unités ennemies, et toutes ses figurines sont des figurines ennemies. Si une règle affecte les "unités" ou "figurines" sans préciser si elles sont amies ou ennemies, elle affecte toutes les unités ou toutes les figurines, quelle que soit l'armée dont elles font partie.

- **Unité :** Groupe de figurines issues de la même fiche technique.
- Figurines amies = toutes les figurines de la même armée.
- Figurines ennemies = toutes les figurines de l'armée adverse.
- Unités amies = toutes les unités de la même armée.
- Unités ennemies = toutes les unités de l'armée adverse.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Dans un jeu aussi riche et détaillé que Warhammer 40,000, il pourra arriver que vous ne soyez pas sûr de la façon de résoudre une situation de jeu. En pareil cas, discutez brièvement avec votre adversaire et appliquez la solution qui semble la plus sensée (ou la plus amusante!) aux deux joueurs. Si une telle solution ne se présente pas, les joueurs tirent au dé, et celui qui obtient le plus haut score choisit la solution qui s'applique. Vous pouvez alors reprendre les combats!

COHÉSION D'UNITÉ

Une unité composée de plusieurs figurines doit être placée et finir toute sorte de mouvement en un seul groupe, dont toutes les figurines sont à 2" horizontalement et à 5" verticalement d'au moins une autre figurine de leur unité. Si une unité inclut six figurines ou plus, toutes les figurines doivent être à 2" horizontalement et à 5" verticalement d'au moins deux autres figurines de leur unité. On appelle ceci la cohésion d'unité. Si une unité ne peut pas finir un mouvement en cohésion d'unité, elle ne peut pas faire ce mouvement. Les unités se déplacent à la phase de Mouvement (p. 10), à la phase de Charge (p. 19) ou à la phase de Combat (p. 21).

Certaines règles vous permettent d'ajouter des figurines à une unité en cours de bataille; ces figurines doivent toujours être placées en cohésion avec l'unité qu'elles rejoignent. Parfois il n'y aura pas assez d'espace pour placer toutes les figurines d'une unité, ou il sera impossible de placer toutes les figurines en cohésion d'unité. En pareil cas, les figurines qui ne peuvent pas être placées sont considérées comme ayant été détruites.

- **Cohésion d'unité :** 2" horizontalement + 5" verticalement.
- Chaque figurine doit être en cohésion d'unité avec une autre figurine de son unité.
- Si une unité a 6+ figurines, chaque figurine doit être en cohésion d'unité avec 2 autres figurines de son unité.

PORTÉE D'ENGAGEMENT

La Portée d'Engagement représente la zone de menace que les figurines représentent pour leurs ennemis. Tant qu'une figurine est à 1" horizontalement et 5" verticalement d'une figurine ennemie, ces figurines sont à Portée d'Engagement l'une de l'autre. Quand deux figurines adverses sont à Portée d'Engagement, leurs unités sont elles aussi à Portée d'Engagement l'une de l'autre. Les figurines ne peuvent pas être placées à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

- **Portée d'Engagement :** 1" horizontalement + 5" verticalement.
- Les figurines ne peuvent pas être placées à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

CHAMP DE BATAILLE

Les batailles sont disputées sur un champ de bataille rectangulaire, qui peut être toute surface sur laquelle tiennent les figurines – une table ou le sol. Votre mission vous guidera pour la taille du champ de bataille, qui sera proportionnelle à la taille des armées utilisées. Les champs de bataille sont garnis d'éléments de terrain.

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 des figurines qui composent une armée. On place les éléments de terrain sur le champ de bataille avant le début de la bataille. Plus de détails sur les éléments de terrain dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

À moins que la mission que vous jouez vous donne d'autres instructions, vous êtes entièrement libre de créer un champ de bataille avec n'importe quels éléments de terrain de votre collection. Nous recommandons qu'il y ait 1 élément de terrain par section de 12" par 12" du champ de bataille. Ce n'est pas grave si votre champ de bataille ne respecte pas ces recommandations à la lettre, mais sachez qu'un champ de bataille trop dégarni ou trop chargé en éléments de terrain peut donner un avantage à l'un des deux camps.

MESURER LES DISTANCES

Les distances sont mesurées en pouces (") entre les points des socles des figurines les plus proches entre lesquelles vous effectuez la mesure. Si une figurine n'a pas de socle, ce qui est le cas de nombreux véhicules, prenez le point le plus proche de n'importe quelle partie de la figurine; on parle de mesurer à partir de/vers la coque. Vous pouvez mesurer les distances à tout moment.

Si une règle mentionne l'unité ou la figurine la plus proche, et si plusieurs sont équidistantes, c'est le joueur qui contrôle l'unité utilisant la règle en question qui choisit l'unité qui est la plus proche afin de résoudre la règle.

- Les distances sont mesurées en pouces (").
- Mesurez toujours la plus courte distance entre les socles (ou les coques).
- Coque = Toute partie d'une figurine qui n'a pas de socle.
- Vous pouvez mesurer les distances à tout moment.
- Si plusieurs unités sont les plus proches, le joueur qui résout la règle choisit celle qui est la plus proche.

À ET ENTIÈREMENT À

Si une règle dit qu'elle s'applique "à" une certaine distance, elle s'applique à toute distance inférieure ou égale à celle indiquée. Par exemple, à 1" signifie toute distance inférieure ou égale à 1".

Si une règle dit qu'elle affecte les figurines "à", elle s'applique dès lors que la moindre partie du socle (ou de la coque) de la figurine est à la distance indiquée ou moins. Si une règle dit qu'elle affecte les figurines "entièrement à", elle s'applique si le socle entier (ou la coque entière) de la figurine est à la distance indiquée ou moins.

Si une règle dit qu'elle affecte les unités "à", elle s'applique dès lors que la moindre partie du socle (ou de la coque) d'une figurine de l'unité est à la distance indiquée ou moins. Si une règle dit qu'elle affecte les unités si "chaque figurine de l'unité est à", elle s'applique dès lors que la moindre partie du socle (ou de la coque) de chaque figurine est à la distance indiquée ou moins. Si une règle dit qu'elle affecte les unités "entièrement à", elle s'applique si le socle entier (ou la coque entière) de chaque figurine de l'unité est à la distance indiquée ou moins.

- Figurine à = toute partie du socle (ou coque) de la figurine.
- Figurine entièrement à = le socle (ou la coque) entier de la figurine.
- Unité à = n'importe quelle figurine à.
- Unité entièrement à = toutes les figurines entièrement à.

Trucs & 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.

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 scores. Si une règle vous demande de jeter un D3, jetez un D6 et divisez son score par deux (en arrondissant au supérieur). Si une règle demande un score de 3 ou plus, par exemple sur un jet d'un D6, on abrège souvent en "3+".

Tous les (éventuels) modificateurs à un jet de dés sont cumulatifs; vous devez appliquer les modificateurs de division avant les modificateurs de multiplication, eux-mêmes avant les modificateurs d'addition, puis les modificateurs de soustraction. Arrondissez les fractions au supérieur après avoir appliqué tous les modificateurs. Un jet de dé peut être modifié au-dessus de sa valeur maximale possible (ex : un jet d'un D6 peut-être modifié au-dessus de 6) mais jamais au-dessous de 1. Si après avoir appliqué tous les modificateurs, un jet est inférieur à 1, comptez-le comme un score de 1.

- D6 = Un dé à six faces.
- D3 = Un D6 divisé par 2 (arrondi au supérieur).
- Tous les modificateurs se cumulent.
- Appliquez les modificateurs dans l'ordre suivant : division, multiplication, addition, soustraction.
- Arrondissez au supérieur après avoir appliqué les modificateurs.
- Un jet de dé ne peut pas être modifié en dessous de 1.

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 à nouveau (sauf indication contraire). Si une règle vous permet de relancer des scores de dé spécifiques, seuls ces dés peuvent être relancés. Si une règle vous permet de relancer des scores de dé spécifiques, mais le score est obtenu en divisant le résultat du D6 (comme quand on jette un D3), utilisez la valeur divisée, pas la valeur initiale du D6, pour déterminer s'il peut être relancé. Par exemple, si une règle dit de relancer les jets de 1, et si vous jetez un D3, vous relancez le dé si le D6 donne 1 ou 2 (car une fois divisés et arrondis, ils donnent un score de D3 de 1).

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

- **Relancer :** Jeter le dé à nouveau.
- Les relances s'appliquent avant les modificateurs.
- Un dé ne peut jamais être relancé plus d'une fois.
- **Jet non modifié :** Le score du dé après relance, mais avant 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 plus haut score 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.

- **Tir au dé :** Chaque joueur jette un D6 – le plus haut gagne.
- Refaites les jets en cas d'égalité.

SÉQUENÇAGE

En jouant à Warhammer 40,000, il pourra arriver que plusieurs règles doivent être résolues simultanément – ex: "au début du round de bataille" ou "à la fin de la phase de Combat". Quand cela se produit, 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.

- Si plusieurs règles doivent être résolues au même moment, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel on les résout.

Trucs & Astuces – Jeter les Dés

Lors 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 les jeter ailleurs, comme sur une piste de dés. Quelle que soit votre préférence, assurez-vous d'effectuer le jet là où votre adversaire peut voir les scores lui aussi. 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 score 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 score. Dans tous les cas, jeter à nouveau un dé cassé ne compte pas comme une "relance".

FORCE DE DÉPART, DEMI-FORCE ET UNITÉS DÉTRUITES

Le nombre de figurines d'une unité au moment où elle est ajoutée à votre armée est sa Force de Départ. Au cours d'une bataille, les figurines peuvent subir des dégâts et être détruites. Quand une figurine est détruite, elle est retirée du jeu. Tant que le nombre de figurines d'une unité est inférieur à la moitié de sa Force de Départ, on dit de l'unité qu'elle est en dessous de sa Demi-force. Quand toutes les figurines d'une unité ont été détruites, on dit de l'unité qu'elle a été détruite.

Si une règle permet de scinder une unité en plusieurs unités pendant la bataille, la Force de Départ de chaque unité scindée devient son nombre de figurines après la scission. Si plusieurs unités fusionnent pour former une unité combinée pendant la bataille, additionnez les Forces de Départ des unités qui fusionnent pour déterminer la Force de Départ de l'unité combinée, et utilisez cette valeur pour déterminer si elle est en dessous de sa Demi-force.

Certaines règles se déclenchent seulement si vous détruisez une unité ennemie, ou si une figurine ou une unité de votre armée la détruit – cela signifie que la dernière figurine de l'unité ennemie est détruite par une attaque (p. 18) effectuée par une figurine de votre armée, ou parce qu'elle a fui le champ de bataille (p. 23), ou par une blessure mortelle (p. 19) infligée par une règle utilisée par une figurine de votre armée, ou à cause d'une règle utilisée par une figurine de votre armée indiquant explicitement que la figurine ennemie est détruite. Les unités ennemies détruites par d'autres moyens ne sont pas détruites par vous, ni par une unité ou une figurine de votre armée.

- **Force de Départ :** Le nombre de figurines de l'unité quand elle est ajoutée à votre armée.
- Quand une figurine est détruite, retirez-la du champ de bataille.
- **En dessous de sa Demi-force :** Le nombre de figurines de l'unité est inférieur à la moitié de sa Force de Départ.
- Quand la dernière figurine d'une unité est détruite, on dit que l'unité est détruite.

FICHES TECHNIQUES

Chaque unité a une fiche technique listant les caractéristiques, équipements et aptitudes de ses figurines. Nous expliquons ici ce que signifient certains de ces éléments, tandis que les règles détaillées ailleurs dans cette section expliquent comment ils sont utilisés dans le jeu. Une version compacte de la fiche technique de chaque unité est fournie avec son guide d'assemblage ; elle contient moins d'informations que sa version complète, mais vous permet de jouer votre nouvelle unité sans attendre.

1. NOM DE L'UNITÉ

Ici vous trouverez le nom de l'unité.

2. RÔLE TACTIQUE

Sert surtout à créer une armée Réglementaire (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000).

3. RANG DE PUISSANCE

Plus il est élevé, plus l'unité est puissante !

4. PROFILS

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

Nb. : Indique quelles figurines font partie de l'unité, et leur nombre requis (taille minimale et maximale de l'unité).



Mouvement (M) : La vitesse à laquelle une figurine se déplace sur le champ de bataille. Si une figurine a un Mouvement de “-”, elle est incapable de se déplacer.



Capacité de Combat (CC) : Indique l'habileté d'une figurine au corps à corps. Si une figurine a une Capacité de Combat de “-”, elle est incapable de combattre en mêlée.



Capacité de Tir (CT) : Indique l'adresse d'une figurine lorsqu'elle utilise une arme de tir. Si une figurine a une Capacité de Tir de “-”, elle ne sait pas se servir des armes de tir et ne peut pas effectuer des attaques avec des armes de tir.



Force (F) : Indique la force physique d'une figurine et sa probabilité d'infliger des dégâts au corps à corps.



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



Points de Vie (PV) : La quantité de dégâts qu'une figurine peut encaisser avant de succomber à ses blessures.



Attaques (A) : Le nombre de coups qu'une figurine peut asséner au corps à corps. Si une figurine a une caractéristique d'Attaques de “-”, elle est incapable de combattre en mêlée.



Commandement (Cd) : Dénote le courage, la détermination et le contrôle de soi d'une figurine.



Sauvegarde (Sv) : Le degré de protection dont bénéficie une figurine grâce à son armure.

Les caractéristiques de certaines grandes figurines changent à mesure qu'elles perdent des points de vie – prenez le nombre de PV restant d'une telle figurine et reportez-le à la ligne correspondante de son profil sur sa fiche technique pour déterminer ses caractéristiques actuelles.

5. COMPOSITION ET ÉQUIPEMENT

Si le profil d'une unité ne le précise pas, c'est cette partie de la fiche technique qui vous indiquera quelles figurines font partie de l'unité, et leur nombre requis. Indique aussi les armes et équipements par défaut des figurines.

Unités en Sous-effectif

Si vous n'avez pas assez de figurines pour aligner une unité à sa taille minimale, vous pouvez quand même sélectionner 1 unité de ce type avec toutes vos figurines disponibles. On parle alors d'unité en Sous-effectif.

6. APTITUDES

Beaucoup d'unités ont une ou plusieurs aptitudes spéciales ; elles seront décrites ici.

Aptitudes d'Aura

Certaines aptitudes affectent les figurines ou les unités à une certaine portée – on les appelle aptitudes d'aura. Une figurine ayant une aptitude d'aura est toujours à portée de son effet. Les effets de plusieurs aptitudes d'aura au nom identique ne se cumulent pas (si une unité est à portée de deux figurines ayant la même aptitude d'aura, l'aptitude d'aura s'applique une seule fois à l'unité).

7. ARMES

Dans les fiches techniques compactes, les armes ne disposent pas d'un nom mais d'un numéro qui correspond aux images annotées du guide d'assemblage. Les armes sont définies par les caractéristiques suivantes :



Portée : La distance à laquelle une arme peut tirer. Les armes ayant une portée “Mêlée” sont des armes de mêlée utilisables uniquement au corps à corps. Toutes les autres sont des armes de tir. Certaines ont une portée minimale et maximale (ex : 6”-48”) ; elles ne peuvent pas cibler les unités qui sont entièrement en deçà de la portée minimale.



Type : Couvert par les règles de base des phases de Tir et de Combat. Ces types sont identifiés par des symboles sur les fiches techniques compactes.



Force (F) : La probabilité de blesser la cible. Si la Force d'une arme est “Util.” (pour “Utilisateur”), elle est égale à la caractéristique de Force du porteur. Si la Force d'une arme est un modificateur (ex : “+1” ou “x2”), modifiez la caractéristique de Force du porteur comme indiqué (ex : si la Force d'une arme indique “x2”, et si le porteur a une Force de 6, l'arme a une Force de 12).



Pénétration d'Armure (PA) : La capacité des attaques de l'arme à percer les armures.



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

Aptitudes : Si des aptitudes s'appliquent aux attaques effectuées avec ce profil d'arme, elles sont listées ici.

FICHE TECHNIQUE COMPLÈTE

1 ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR PUISSANCE 5

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
4-9	Intercessor d'Assaut	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Sergent Intercessor d'Assaut	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Si cette unité contient 5 figurines ou plus, son Rang de Puissance passe à 10. Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd, épée tronçonneuse Astartes, grenades Frag, grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter lourd	18"	Pistolet 1	4	-1	1	-
Pistolet à plasma	12"	Pistolet 1	7	-3	1	Avant de choisir vos cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer vos attaques.
Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche non modifié de 1, le porteur est désolé après avoir tiré avec cette arme.
Épée tronçonneuse Astartes	Mélee	Mélee	Util.	-1	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	Déflagration
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

7 Options d'équipement

- Le Sergent Intercessor d'Assaut peut être équipé de 1 pistolet à plasma au lieu de 1 pistolet bolter lourd.

APTITUDES

Anges de la Mort (voir Codev - Space Marines)
 Escouades de Combat : Si cette unité contient 10 figurines, lors du déploiement, avant d'avoir placé la moindre unité, elle peut être scindée en deux unités de 5 figurines.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PRIMARIS, ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR



2

Les Intercessors d'Assaut comptent parmi les unités d'appui rapproché les plus répandues d'un chapitre. Tirant des salves explosives de leurs pistolets bolters lourds tout en s'approchant inopinément de l'ennemi, les Intercessors d'Assaut chargent ensuite pour éliminer rapidement leurs adversaires grâce à leurs épées tronçonneuses.

5 ESCOUADE OUTRIDER PUISSANCE 6

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Sergent Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd, fusil bolter jumelé, épée tronçonneuse Astartes, grenades Frag, grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter lourd	18"	Pistolet 1	4	-1	1	-
Fusil bolter jumelé	30"	Tir Rapide 2	4	-1	1	-
Épée tronçonneuse Astartes	Mélee	Mélee	Util.	-1	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	Déflagration
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

6 Options d'équipement

- Le Sergent Outrider peut être équipé de 1 pistolet à plasma au lieu de 1 pistolet bolter lourd.

APTITUDES

Anges de la Mort (voir Codev - Space Marines)
 Charge Dévastatrice : Si cette unité effectue un mouvement de charge, ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques des figurines de cette unité jusqu'à la fin du tour.
 Turbo-boost : Lorsque cette unité Avance, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement de ses figurines jusqu'à la fin de la phase de Mouvement au lieu de faire un jet d'Avance.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>
MOTS-CLÉS : MOTARD, PRIMARIS, ESCOUADE OUTRIDER



9

Les escouades Outrider évoluent à l'avant des lignes des Space Marines, protégeant les flancs des formations plus importantes ou traquant les éclaireurs ennemis. Quand la bataille commence, ils lancent des attaques éclair sur les positions défensives, et abattent ceux qui tentent de se soustraire au courroux de leur chapitre.

8. OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Certaines fiches techniques incluent une liste à puces d'options d'équipement. Lorsque vous sélectionnez une telle unité, vous pouvez utiliser ces options pour changer les armes et équipements des figurines de l'unité. L'ordre de ces options n'a pas d'importance, mais vous ne pouvez utiliser chacune d'elles qu'une seule fois.

9. 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.

TABLEAUX DE DÉGÂTS

Les caractéristiques de certaines figurines changent quand elles perdent des PV. Elles sont indiquées par "+" sur son profil. Prenez son nombre de PV restant et reportez-le dans son tableau de dégâts pour déterminer ses caractéristiques actuelles.

- Tableau de dégâts :** Les caractéristiques de la figurine changent quand elle perd des PV.

FICHE TECHNIQUE COMPACTE

1 OUTRIDERS

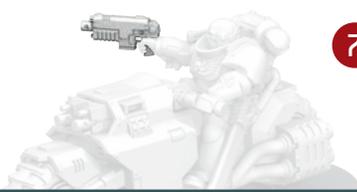
OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSORES | SPACE MARINES: STAFFETTE
 スペースマリーン: フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

4

7

Les Intercessors d'Assaut comptent parmi les unités d'appui rapproché les plus répandues d'un chapitre. Tirant des salves explosives de leurs pistolets bolters lourds tout en s'approchant inopinément de l'ennemi, les Intercessors d'Assaut chargent ensuite pour éliminer rapidement leurs adversaires grâce à leurs épées tronçonneuses.



1

2

3

Les escouades Outrider évoluent à l'avant des lignes des Space Marines, protégeant les flancs des formations plus importantes ou traquant les éclaireurs ennemis. Quand la bataille commence, ils lancent des attaques éclair sur les positions défensives, et abattent ceux qui tentent de se soustraire au courroux de leur chapitre.

MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES

De nombreuses règles modifient les caractéristiques des figurines et des armes. Tous les modificateurs d'une caractéristique se cumulent; appliquez les modificateurs de division, puis de multiplication, puis d'addition, et enfin de soustraction. Arrondissez au supérieur après les avoir tous appliqués. Si une règle vous demande de remplacer une caractéristique par une valeur fixe, remplacez-la avant d'appliquer les modificateurs requis par d'autres règles à la nouvelle valeur. Quelle que soit l'origine des modificateurs, les caractéristiques de Force, Endurance, Attaques et Commandement d'une figurine ne peuvent jamais être modifiées au-dessous de 1.

Certaines caractéristiques peuvent être une valeur aléatoire au lieu d'un chiffre. Par exemple, une caractéristique de Mouvement peut être de 2D6", ou une caractéristique d'Attaques de D6. Lorsque vous déplacez une unité ayant une caractéristique de Mouvement aléatoire, déterminez la distance de mouvement de l'unité entière en jetant le nombre de dés indiqué. Pour les autres caractéristiques, déterminez la valeur par un jet individuel – pour chaque figurine ou arme – chaque fois que la caractéristique intervient.

Une caractéristique de "-" ne peut jamais être modifiée. Si une figurine a une caractéristique de Force ou de Commandement de "-", et qu'elle est requise pour résoudre une règle, substituez la caractéristique requise par celle de son Endurance (la caractéristique substituée ne peut toujours pas être modifiée).

- Tous les modificateurs de caractéristique sont cumulatifs.
- Appliquez les modificateurs dans l'ordre suivant : division, multiplication, addition, soustraction.
- Arrondissez au supérieur après avoir appliqué tous les modificateurs.
- F, E, A et Cd ne peuvent jamais être modifiés en dessous de 1.
- Un Mouvement aléatoire est déterminé pour toute l'unité chaque fois qu'elle se déplace.
- Les autres caractéristiques aléatoires sont déterminées individuellement.
- Une caractéristique de "-" ne peut pas être modifiée.

Exemple : Un Sergent Space Marine (Force 4) attaque avec un gantelet énergétique (Force x2) en étant sous l'effet d'un pouvoir psychique qui augmente de 1 sa caractéristique de Force. Les deux modificateurs (x2 et +1) se cumulent et s'appliquent simultanément. L'attaque est résolue avec une Force de 9 (4 x 2 = 8; 8 + 1 = 9).

LE ROUND DE BATAILLE

Les minutes sanglantes s'écoulent, des volées d'ouverture, offensives furieuses et contre-attaques désespérées aux moments agonisants où la victoire ne tient qu'à un fil.

Une partie de Warhammer 40,000 se joue en une série de rounds de bataille. À chaque round de bataille, chaque joueur joue un tour. Le même joueur a le premier tour de chaque round de bataille – la mission jouée vous indiquera comment déterminer ce joueur. Chaque tour est divisé en phases, résolues dans l'ordre suivant :

1. PHASE DE COMMANDEMENT

Les joueurs mobilisent leurs ressources stratégiques et utilisent des aptitudes tactiques.

2. PHASE DE MOUVEMENT

Vos unités manœuvrent sur le champ de bataille.

3. PHASE PSYCHIQUE

Vos psykers utilisent de puissantes aptitudes mentales.

4. PHASE DE TIR

Vos unités tirent sur les unités ennemies.

5. PHASE DE CHARGE

Vos unités se jettent dans la mêlée avec les unités ennemies.

6. PHASE DE COMBAT

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

7. PHASE DE MORAL

Les deux joueurs testent le courage de leurs unités dégarnies.

Quand le tour d'un joueur se termine, son adversaire commence son tour. Quand les deux joueurs ont fini un tour, le round de bataille est terminé et le suivant débute, et ainsi de suite, jusqu'à la conclusion de la bataille.

RÈGLES HORS PHASE

Certaines règles permettent à une figurine ou à une unité de se déplacer, tirer, charger, combattre ou tenter de manifester un pouvoir psychique en dehors de la séquence normale du tour. Si une telle règle indique explicitement de faire comme s'il s'agissait d'une phase différente de la phase en cours (ex: "l'unité peut tirer comme s'il s'agissait de la phase de Tir"), les règles qui s'appliquent normalement à la phase en question (dans l'exemple, celles de la phase de Tir) s'appliquent quand l'unité agit (ici, quand elle tire).

La seule exception est l'utilisation des Stratagèmes ; si un Stratagème précise qu'il doit être utilisé à une phase spécifique, il peut être utilisé uniquement à la phase indiquée (autrement dit, on ne peut pas utiliser un Stratagème disant "Utilisez ce Stratagème à la phase de Tir" pour affecter une unité qui tire "comme s'il s'agissait de la phase de Tir"). Plus de détails sur les Stratagèmes dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

- Quand on résout une règle hors phase, on applique les règles normales de la phase en question.
- Les Stratagèmes spécifiques à une phase ne peuvent pas être utilisés en résolvant une règle hors phase.

PHASE DE COMMANDEMENT

Les commandants jaugent le flux 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.

Si votre armée est Réglementaire, alors au début de votre phase de Commandement, avant toutes choses, vous gagnez 1 point de Commandement (PC). C'est le bonus Réglementaire de PC. Plus de détails sur les armées Réglementaires et les Points de Commandement dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

Certaines aptitudes de fiche technique et certains Stratagèmes s'utilisent à votre phase de Commandement. Par ailleurs, certaines règles de mission se résolvent à la phase de Commandement. Une fois que votre adversaire et vous avez résolu toutes ces règles, passez à votre phase de Mouvement. Plus de détails sur les Stratagèmes dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

- **Bonus Réglementaire de PC :**
Gagnez 1 PC si votre armée est Réglementaire.
- Résolez les règles de phase de Commandement.
- Passez à la phase de Mouvement (voir p. 10).

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.

Cette phase se divise en deux étapes. D'abord vous déplacez vos unités. Puis vous pouvez placer les Renforts qui ne sont pas encore arrivés.

1. DÉPLACER LES UNITÉS 2. RENFORTS

1. DÉPLACER LES UNITÉS

Commencez votre phase de Mouvement en choisissant une unité de votre armée pour la déplacer; l'unité peut faire un Mouvement Normal, Avancer ou Rester Immobile (voir à droite). Si une unité est à Portée d'Engagement (p.4) d'une ou plusieurs figurines ennemies quand elle est choisie pour se déplacer, elle ne peut pas faire un Mouvement Normal ni Avancer; elle peut Rester Immobile ou Battre en Retraite (voir à droite). 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 ayez déplacé toutes les unités que vous souhaitez.

Quand vous déplacez une unité, vous pouvez déplacer n'importe lesquelles de ses figurines (vous pouvez choisir de ne pas déplacer certaines des figurines de l'unité). Quand vous déplacez une figurine, vous pouvez la faire pivoter et/ou changer sa position, mais aucune partie de son socle (ou de sa coque) ne peut passer au-dessus des socles (ou des coques) des autres figurines, et aucune partie de la figurine ne peut franchir le bord du champ de bataille. Vous pouvez aussi faire pivoter les parties mobiles de la figurine (comme les affûts et tourelles). La distance que parcourt une figurine est mesurée à partir de la partie de son socle (ou de sa coque) qui parcourt la plus grande distance (y compris les parties qui pivotent).

Souvenez-vous qu'une unité doit finir tout type de mouvement en cohésion d'unité (p.4). Si c'est impossible, le mouvement ne peut pas être effectué. Aucune unité ne peut être choisie pour se déplacer plus d'une fois à chaque phase de Mouvement. Une fois que vous avez déplacé toutes les unités que vous souhaitez, passez à l'étape Renforts de la phase de Mouvement.

- Choisissez une unité de votre armée pour la déplacer.
- Quand une unité se déplace, elle peut faire un Mouvement Normal, Avancer ou Rester Immobile.
- Les unités qui sont à Portée d'Engagement de figurines ennemies peuvent Battre en Retraite ou Rester Immobile.
- Choisissez une autre unité de votre armée pour la déplacer.
- Une fois que toutes vos unités se sont déplacées, passez à l'étape Renforts (p.11).

FAIRE UN MOUVEMENT NORMAL

Quand une unité effectue un Mouvement Normal, chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la caractéristique de Mouvement (M) de sa fiche, mais ne peut pas se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies (p.4).

- **Mouvement Normal** : Les figurines se déplacent de jusqu'à M".
- Ne peuvent pas se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

AVANCER

Lorsqu'une unité Avance, faites un jet d'Avance pour l'unité en jetant 1 D6. Ajoutez le score à la caractéristique de Mouvement (M) de chaque figurine de l'unité jusqu'à la fin de la phase en cours. Chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à ce total, mais aucune figurine ne peut se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies. Une unité ne peut pas tirer ni déclarer une charge au même tour où elle a Avancé.

- **Avancer** : Les figurines se déplacent de jusqu'à M+D6".
- Ne peuvent pas se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies.
- Une unité qui Avance ne peut pas tirer ni charger à ce tour.

RESTER IMMOBILE

Si une unité Reste Immobile, aucune de ses figurines ne peut se déplacer jusqu'à la fin de la phase. Les unités de votre armée présentes sur le champ de bataille et qui n'ont pas été choisies à l'étape Déplacer les Unités de la phase de Mouvement sont traitées comme étant Restées Immobiles à cette phase.

- **Rester Immobile** : Les figurines ne se déplacent pas à cette phase.

BATTE EN RETRAITE

Quand une unité Bat en Retraite, chaque figurine de l'unité peut parcourir une distance en pouces inférieure ou égale à la caractéristique de Mouvement (M) de sa fiche technique; elle peut se déplacer à Portée d'Engagement des figurines ennemies, mais ne peut pas finir son mouvement à Portée d'Engagement des figurines ennemies – si c'est impossible, elle ne peut pas Battre en Retraite. Une unité ne peut pas déclarer une charge au même tour où elle Bat en Retraite. Elle ne peut pas tirer ni manifester un pouvoir psychique au même tour où elle Bat en Retraite sauf si elle est **TITANESQUE**.

- **Retraite** : Les figurines se déplacent de jusqu'à M".
- Une unité qui Bat en Retraite ne peut pas charger à ce tour.
- Une unité qui Bat en Retraite ne peut pas tirer ni manifester de pouvoirs psy à ce tour sauf si elle est **TITANESQUE**.

2. RENFORTS

Certaines unités ont une règle qui leur permet de commencer la bataille ailleurs que sur le champ de bataille; les unités qui utilisent ces règles sont appelées des Renforts, et elles arriveront plus tard dans la bataille, de la manière décrite dans leur règle. Les unités de Renfort qui n'ont pas été placées sur le champ de bataille quand la bataille se termine comptent comme ayant été détruites.

Si vous avez des unités de Renfort, c'est à cette étape de la phase de Mouvement que vous pouvez les choisir et les placer sur le champ de bataille, une par une. Une fois que vous avez placé toutes les unités de Renfort que vous vouliez placer à ce tour, la phase de Mouvement se termine et vous passez à la phase Psychique. La façon de placer une unité de Renfort est décrite dans la même règle qui a permis à l'unité de commencer ailleurs que sur le champ de bataille.

Une unité de Renfort ne peut pas faire un Mouvement Normal, Avancer, Battre en Retraite ni Rester Immobile au tour où elle arrive, mais peut agir normalement (tirer, charger, combattre, etc.) par ailleurs. Les figurines d'une unité arrivée en Renfort comptent comme ayant parcouru une distance en pouces égale à leur caractéristique de Mouvement (M) à cette phase de Mouvement. Si ces figurines ont une caractéristique de Mouvement minimale, elles comptent comme ayant parcouru une distance en pouces égale à leur caractéristique de Mouvement maximale.

- **Unité de Renfort :** Une unité qui commence la bataille ailleurs que sur le champ de bataille.
- Placez vos unités de Renfort, une à la fois, comme décrit par la règle qui leur a permis de commencer la bataille ailleurs que sur le champ de bataille.
- Une unité de Renfort ne peut pas faire un Mouvement Normal, Avancer, Battre en Retraite ni Rester Immobile à ce tour.
- Une unité de Renfort compte comme s'étant déplacée à ce tour.
- Toute unité de Renfort qui n'est pas placée sur le champ de bataille avant la fin de la bataille compte comme détruite.
- Une fois toutes les unités de Renfort placées, passez à la phase Psychique (p. 14).

SE DÉPLACER PAR-DESSUS LE TERRAIN

Quand une figurine fait n'importe quel type de mouvement, elle peut passer par-dessus un élément de terrain mais pas le traverser (les figurines ne peuvent pas traverser un mur, mais peuvent l'escalader).

Une figurine peut être déplacée par-dessus les éléments de terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à 1" comme s'ils n'étaient pas là – toute distance verticale qu'elle devrait parcourir pour franchir un tel élément de terrain est ignorée. Une figurine peut se déplacer verticalement pour escalader, vers le haut ou vers le bas, des éléments de terrain plus hauts que 1", en comptant la distance verticale parcourue dans son mouvement. Une figurine ne peut pas finir un mouvement au milieu d'une escalade; si cela rend le mouvement impossible, elle ne peut pas faire ce mouvement.

- Les figurines peuvent passer librement par-dessus les éléments de terrain hauts de 1" ou moins.
- Les figurines ne peuvent pas traverser les éléments de terrain plus hauts, mais elles peuvent les escalader.

VOLER

Si la fiche technique d'une unité a le mot-clé **VOL**, quand elle fait un Mouvement Normal, Avance ou Bat en Retraite, ses figurines peuvent se déplacer par-dessus des autres figurines (et de leurs socles) comme si elles n'étaient pas là, et peuvent passer à Portée d'Engagement des figurines ennemies. De plus, toute distance verticale parcourue au cours de leur mouvement est ignorée. Toutefois, ces figurines ne peuvent pas finir leur mouvement au-dessus d'une autre figurine (ou de son socle), ni à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

- Les figurines avec le mot-clé **VOL** peuvent se déplacer par-dessus des figurines quand elles font un Mouvement Normal, Avancent ou Battent en Retraite.
- Les figurines avec le mot-clé **VOL** ignorent les distances verticales quand elles font un Mouvement Normal, Avancent ou Battent en Retraite.

TRANSPORTS

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 de **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. On ne peut jamais dépasser la capacité de transport d'une figurine.

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

- **Capacité de transport** : Le nombre maximum de figurines qui peuvent embarquer dans le **TRANSPORT**.
- Les unités peuvent commencer la bataille embarquées dans un **TRANSPORT**.

EMBARQUER

Si une unité fait un Mouvement Normal, Avance ou Bat en Retraite, et si chaque figurine de l'unité finit ce mouvement à 3" d'une figurine de **TRANSPORT** amie, elles peuvent embarquer à son bord. Une unité ne peut pas embarquer dans une figurine de **TRANSPORT** qui est à Portée d'Engagement de figurines ennemies, et ne peut pas embarquer si elle a déjà débarqué d'une figurine de **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.

Normalement, les unités embarquées ne peuvent rien faire ni être affectées d'une quelconque manière. Sauf spécification contraire, les aptitudes n'ont aucun effet sur les unités embarquées, et les Stratagèmes ne peuvent pas affecter les unités embarquées. En termes de règles, les unités embarquées dans une figurine de **TRANSPORT** qui a fait un Mouvement Normal, a Avancé, Battu en Retraite ou est Restée Immobile comptent aussi comme ayant effectué le même type de mouvement à ce tour.

- Les unités peuvent embarquer dans un **TRANSPORT** ami si chaque figurine finit un Mouvement Normal, une Avance ou une Retraite à 3" de lui.
- Une unité ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs figurines ennemies.
- Une unité ne peut pas embarquer et débarquer à la même phase.
- Les unités ne peuvent rien faire, ni être affectées d'aucune manière, tant qu'elles sont embarquées dans un **TRANSPORT**.

DÉBARQUER

Si une unité commence sa phase de Mouvement embarquée dans une figurine de **TRANSPORT**, l'unité peut débarquer à cette phase si la figurine de **TRANSPORT** n'a pas encore fait un Mouvement Normal, Avancé ou Battu en Retraite à cette phase.

Quand une unité débarque, placez-la sur le champ de bataille de sorte qu'elle soit entièrement à 3" de la figurine de **TRANSPORT** et qu'elle ne soit pas à Portée d'Engagement des figurines ennemies.

Les unités qui débarquent peuvent ensuite agir normalement (se déplacer, tirer, charger, combattre, etc.) à ce tour, mais ses figurines comptent comme s'étant déplacées à ce tour, même si elles ne se déplacent pas plus loin (elles ne comptent jamais comme étant Restées Immobiles).

- Les unités qui débutent leur phase de Mouvement embarquées dans un **TRANSPORT** peuvent débarquer à cette phase.
- Une unité doit débarquer avant que son **TRANSPORT** se déplace.
- Les unités qui débarquent doivent être placées entièrement à 3" de leur **TRANSPORT** et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies.
- Les unités qui ont débarqué comptent comme s'étant déplacées au même tour.

TRANSPORTS DÉTRUITS

Si une figurine de **TRANSPORT** est détruite (p. 6), et si elle a l'aptitude Explosion (ou un équivalent), faites un jet pour voir si elle explose et résolvez les dégâts consécutifs aux unités proches avant de placer les unités embarquées à son bord sur le champ de bataille. S'il y avait une ou plusieurs unités embarquées dans la figurine de **TRANSPORT** détruite, elles doivent débarquer (voir ci-dessus) avant de retirer la figurine de **TRANSPORT** du champ de bataille; ces unités ne sont pas affectées par l'aptitude Explosion (ou un équivalent) de la figurine détruite – à la place, vous devez jeter un D6 pour chaque figurine que vous venez de placer sur le champ de bataille. Pour chaque jet de 1, une figurine qui vient de débarquer (de votre choix) est détruite. Une unité ne peut pas déclarer une charge (p. 19) ni accomplir une Intervention Héroïque (p. 20) au même tour où elles ont débarqué d'une figurine de **TRANSPORT** détruite.

- Si un **TRANSPORT** est détruit, résolvez son aptitude Explosion (le cas échéant).
- Les unités embarquées doivent ensuite débarquer.
- Jetez un D6 pour chaque figurine qui a débarqué; pour chaque jet de 1, une figurine est détruite.
- Les unités qui ont débarqué ne peuvent pas charger ni effectuer des Interventions Héroïques au même tour.

AÉRODYNES

Certaines figurines ont le mot-clé **AÉRODYNE**. En plus des règles de Vol (p. 11), les règles suivantes décrivent plus en détail la façon dont ces unités se déplacent sur le champ de bataille et dont les unités peuvent se déplacer sous elles.

MOUVEMENT MINIMAL

Une figurine d'**AÉRODYNE** a généralement une caractéristique de Mouvement composées de deux valeurs. La première est son Mouvement minimal – à sa phase de Mouvement, toute partie du socle de la figurine doit finir le mouvement à cette distance (ou plus) de son point de départ. La seconde est son Mouvement maximal – aucune partie du socle de la figurine ne peut se déplacer plus loin. Si la caractéristique de Mouvement d'une telle figurine est modifiée, son Mouvement minimal et son Mouvement maximal sont modifiés.

Si un **AÉRODYNE** ne peut pas parcourir son mouvement minimal, ou si cela oblige une partie de la figurine (y compris son socle) à franchir le bord du champ de bataille, alors à moins que vous utilisiez la règle de Réserves Stratégiques, la figurine est retirée du champ de bataille et compte comme détruite (si l'**AÉRODYNE** est un **TRANSPORT**, les figurines à son bord sont elles aussi comptées comme détruites). La règle de Réserves Stratégiques est décrite dans le Livre de Base de Warhammer 40,000.

- **Mouvement Minimal** : Une figurine doit se déplacer d'au moins son "M" minimal.
- Si c'est impossible, elle est détruite (sauf si vous utilisez la règle de Réserves Stratégiques).

PORTÉE D'ENGAGEMENT D'AÉRODYNE

Même si les figurines d'**AÉRODYNE** ont une Portée d'Engagement (voir page 4) comme toute autre figurine, les règles et exceptions suivantes s'appliquent à elles – elles traduisent le fait que les figurines d'**AÉRODYNES** volent généralement en altitude et ne lévitent pas près du sol.

Chaque fois qu'une figurine fait n'importe quel mouvement, elle peut être déplacée au-dessus des figurines d'**AÉRODYNE** (et de leurs socles) comme si elles n'étaient pas là, et peut passer à Portée d'Engagement des figurines d'**AÉRODYNE** ennemies, mais ne peut pas finir son mouvement au-dessus d'une autre figurine (ou de son socle), ni à Portée d'Engagement des figurines d'**AÉRODYNE** ennemies.

Si, quand une unité **AÉRODYNE** est choisie pour se déplacer à la phase de Mouvement, une ou plusieurs unités ennemies sont à Portée d'Engagement, elle peut quand même faire un Mouvement Normal ou Avancer (elle n'est pas forcée de Battre en Retraite ou de Rester Immobile).

Si, quand une unité est choisie pour se déplacer à la phase de Mouvement, les seules figurines ennemies qui sont à Portée d'Engagement sont des **AÉRODYNES**, elle peut quand même faire un Mouvement Normal ou Avancer (elle n'est pas forcée de Battre en Retraite ou de Rester Immobile).

- Les figurines peuvent passer à Portée d'Engagement d'un **AÉRODYNE** ennemi.
- Les figurines peuvent passer au-dessus d'un **AÉRODYNE** en effectuant n'importe quel mouvement.
- Un **AÉRODYNE** peut faire un Mouvement Normal ou Avancer même s'il est à Portée d'Engagement de figurines ennemies.
- Une unité peut faire un Mouvement Normal ou Avancer si elle est seulement à Portée d'Engagement d'**AÉRODYNES** ennemis.

INTERVENTIONS HÉROÏQUES, ENGAGEMENTS, CONSOLIDATIONS ET AÉRODYNES

Quand une unité se déplace en effectuant une Intervention Héroïque (p. 20), engage (p. 21) ou consolide (p. 22), elle doit finir ce mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche. Dans tous les cas, les figurines d'**AÉRODYNE** sont ignorées quand on détermine quelle est la figurine la plus proche, sauf si l'unité qui se déplace a le mot-clé **VOL**.

- Quand une figurine effectue une Intervention Héroïque, engage ou consolide, ignorez les **AÉRODYNES** (sauf si la figurine qui se déplace a le mot-clé **VOL**).

PHASE PSYCHIQUE

Les guerriers mystiques et sorciers manient l'étrange puissance du warp pour aider leurs alliés et détruire leurs ennemis. Toutefois, exploiter cette force n'est pas sans risque, et à la moindre erreur, la tentative peut signer l'arrêt de mort de tous ceux qui se trouvent à proximité.

Certaines figurines ont le mot-clé **PSYKER**. À la phase Psychique, les **PSYKERS** peuvent tenter de manifester les pouvoirs psychiques et d'abjurer les pouvoirs psychiques adverses.

Commencez votre phase Psychique en choisissant une unité **PSYKER** éligible de votre armée qui est sur le champ de bataille. Les unités **PSYKERS** (autres que les unités Titanesques) qui ont Battu en Retraite au même tour ne sont pas éligibles. Si vous n'avez pas d'unités **PSYKERS** éligibles de votre armée sur le champ de bataille, et s'il n'y a pas d'autres règles qui doivent être résolues à la phase Psychique, la phase s'achève.

Une fois que vous avez choisi une unité **PSYKER** éligible de votre armée, vous pouvez tenter de lui faire manifester un ou plusieurs pouvoirs psychiques. Après avoir manifesté tous les pouvoirs psychiques de l'unité que vous vouliez, vous pouvez choisir une autre unité **PSYKER** éligible de votre armée pour tenter de lui faire manifester des pouvoirs psychiques, et ainsi de suite, jusqu'à l'avoir fait pour toutes les unités **PSYKERS** éligibles que vous vouliez.

Aucune unité ne peut être choisie pour manifester des pouvoirs psychiques plus d'une fois par phase Psychique. Une fois que vous n'avez plus d'unités **PSYKERS** éligibles sur le champ de bataille avec lesquelles vous voulez tenter de manifester des pouvoirs psychiques, votre phase Psychique se termine et vous passez à la phase de Tir.

- Choisissez un **PSYKER** de votre armée pour lui faire manifester ses pouvoirs psychiques.
- Choisissez un autre **PSYKER** de votre armée pour lui faire manifester ses pouvoirs psychiques.
- Une fois que tous vos **PSYKERS** ont manifesté leurs pouvoirs psychiques, passez à la phase de Tir (p.15).

POUVOIRS PSYCHIQUES

Tous les **PSYKERS** connaissent le pouvoir *Châtiment* (voir p. 15). Certains connaissent d'autres pouvoirs à la place, ou en plus, de *Châtiment* – les fiches techniques et les autres règles que vous utilisez précisent les pouvoirs connus par chaque **PSYKER**. Chaque pouvoir psychique a une valeur de charge warp – plus elle est haute, plus il est difficile de le manifester. Un **PSYKER** génère ses pouvoirs avant la bataille.

- Tous les **PSYKERS** connaissent *Châtiment*.
- Les **PSYKERS** peuvent connaître d'autres pouvoirs psychiques, décrits sur leurs fiches techniques.

MANIFESTER DES POUVOIRS PSYCHIQUES

Quand vous choisissez une unité **PSYKER** pour manifester des pouvoirs psychiques, choisissez un pouvoir psychique que connaît l'unité et tentez de le manifester. À l'exception de *Châtiment*, vous ne pouvez pas tenter de manifester le même pouvoir psychique plus d'une fois au même round de bataille, même avec des unités **PSYKERS** différentes.

Pour manifester le pouvoir psychique, vous devez d'abord réussir un test Psychique. L'adversaire peut choisir une de ses unités **PSYKERS** à 24" de l'unité **PSYKER** qui tente de manifester le pouvoir et tenter d'abjurer ce pouvoir avant de résoudre ses effets en réussissant un test d'Abjurer le Sorcier.

Si le test Psychique a été réussi et si le pouvoir psychique n'a pas été abjuré par un test d'Abjurer le Sorcier réussi, le pouvoir psychique est manifesté et ses effets, qui sont décrits dans les règles du pouvoir, sont résolus. Si l'unité **PSYKER** peut tenter de manifester plusieurs pouvoirs psychiques à sa phase Psychique, vous pouvez tenter de les manifester, un par un, comme décrit ci-dessus. Le nombre de pouvoirs psychiques que chaque unité **PSYKER** peut tenter de manifester à sa phase Psychique est indiqué sur sa fiche technique.

- Choisissez un pouvoir psychique.
- Vous ne pouvez pas choisir le même pouvoir psychique plus d'une fois par round de bataille, sauf s'il s'agit de *Châtiment*.
- Tentez de manifester le pouvoir psychique en effectuant un test Psychique.
- L'adversaire peut tenter d'abjurer le pouvoir psychique en effectuant un test d'Abjurer le Sorcier.
- S'il est manifesté avec succès, résolvez les effets du pouvoir psychique.
- Choisissez un autre pouvoir psychique.

TESTS PSYCHIQUES

Quand une unité **PSYKER** tente de manifester un pouvoir psychique, vous devez effectuer un test Psychique pour l'unité en jetant 2D6. Si le total est supérieur ou égal à la valeur de charge warp du pouvoir, le test Psychique est réussi. Si vous obtenez un double 1 ou un double 6 en faisant un test Psychique, l'unité subit les Périls du Warp.

- **Test Psychique** : Réussi si le jet de 2D6 est supérieur ou égal à la charge warp du pouvoir psychique.
- En cas de double 1 ou double 6, le **PSYKER** subit les Périls du Warp.

ABJURER LE SORCIER

Quand une unité **PSYKER** tente d'abjurer un pouvoir psychique, vous devez effectuer un test d'Abjurer le Sorcier pour l'unité en jetant 2D6. Si le total est supérieur au résultat du test Psychique, le test d'Abjurer le Sorcier est réussi et le pouvoir est abjuré. Une seule tentative peut être effectuée pour abjurer un pouvoir psychique. Si une unité **PSYKER** peut tenter d'abjurer plusieurs pouvoirs psychiques pendant une phase Psychique, ce sera indiqué sur sa fiche technique.

- **Abjurer le Sorcier** : Réussi si le jet de 2D6 est supérieur au résultat du test Psychique du **PSYKER** adverse.
- On ne peut faire qu'une seule tentative pour abjurer chaque pouvoir psychique.

CHÂTIMENT

Châtiment a une valeur de charge warp de 5. Ajoutez 1 à la valeur de charge warp de ce pouvoir psychique pour chaque autre tentative de manifester ce pouvoir par une unité de votre armée à cette phase, qu'elle ait réussi ou non. S'il est manifesté, l'unité ennemie la plus proche à 18" et visible du psyker subit D3 blessures mortelles (p. 19). Si le résultat du test Psychique est de 11 ou plus, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles à la place.

- **Charge Warp 5 :** Un test Psychique de 5+ est requis pour manifester *Châtiment*.
- La charge warp augmente de 1 pour chaque autre tentative de manifester *Châtiment* à cette phase.
- S'il est manifesté, l'unité ennemie visible à 18" la plus proche subit D3 blessures mortelles.
- S'il est manifesté avec un résultat de test Psychique de 11+, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles à la place.

PÉRILS DU WARP

Quand une unité **PSYKER** subit les Périls du Warp, elle subit D3 blessures mortelles. Si une unité **PSYKER** est détruite par les Périls du Warp en tentant de manifester un pouvoir psychique, la manifestation du pouvoir échoue automatiquement. Si une unité **PSYKER** est détruite par les Périls du Warp, alors juste avant de retirer la dernière figurine de l'unité, toute unité à 6" d'elle subit D3 blessures mortelles.

- **Périls du Warp :** L'unité **PSYKER** manifestant le pouvoir subit D3 blessures mortelles.
- Si l'unité **PSYKER** est détruite, le pouvoir psychique ne se manifeste pas.
- Si l'unité **PSYKER** est détruite, chaque autre unité à 6" subit D3 blessures mortelles.

PHASE DE TIR

Les canons tonnent et les shrapnels tombent du ciel. Les bouches des fusils clignotent dans l'obscurité, les lasers illuminent le brouillard de guerre, et les cartouches vides jalonnent le champ de bataille.

Commencez votre phase de Tir en choisissant une unité éligible de votre armée pour la faire tirer. Une unité éligible est une unité dont une ou plusieurs figurines sont équipées d'armes de tir. Les unités qui ont Avancé à ce tour, et celles qui ont Battu en Retraite (autre que les unités **TITANESQUES**) à ce tour, ne sont pas éligibles. Si vous n'avez pas d'unités éligibles, votre phase de Tir se termine. Après avoir fait tirer une de vos unités éligibles, vous pouvez choisir une autre de vos unités éligibles pour la faire tirer, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez fait tirer toutes les unités que vous vouliez.

Quand vous choisissez une unité pour la faire tirer, vous choisissez les cibles et résolvez les attaques avec toutes ou certaines des armes de tir des figurines de l'unité (chaque arme de tir ne peut être utilisée qu'une fois par phase). Les armes de tir des figurines de l'unité sont détaillées sur sa fiche technique.

Aucune unité ne peut être choisie pour tirer plus d'une fois à chaque phase de Tir. Une fois que vous avez fait tirer toutes les unités éligibles que vous vouliez, votre phase de Tir se termine et vous passez à la phase de Charge.

- Choisissez une unité de votre armée pour la faire tirer.
- Quand une unité tire, choisissez les cibles puis résolvez les attaques avec toutes ou certaines armes de tir des figurines de l'unité.
- Choisissez une autre unité de votre armée pour la faire tirer.
- Une fois que vous avez fait tirer toutes vos unités, passez à la phase de Charge (p.19).

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. Si une figurine a plusieurs armes de tir, elle peut tirer avec toutes ses armes sur la même cible, ou les répartir entre différentes unités ennemies. 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 armes vont cibler l'unité avant de résoudre les attaques. Si une arme a plusieurs profils, vous devez aussi annoncer le profil que vous allez utiliser.

Seules les unités ennemies peuvent être choisies comme cible d'une attaque. Pour cibler une unité ennemie, au moins une de ses figurines doit être à portée de l'arme utilisée (c'est-à-dire à la distance de sa caractéristique de Portée ou moins) et être visible de la figurine qui tire. En cas d'incertitude, mettez-vous à hauteur de la figurine qui tire pour voir si au moins une partie de la cible est visible. Pour ce qui est de déterminer la visibilité, une figurine peut voir à travers les autres figurines de son unité. S'il n'y a pas de cibles éligibles pour une arme, elle ne peut pas tirer. Si tel est le cas pour toutes les armes de tir d'une unité, l'unité n'est pas éligible pour tirer.

Si vous avez choisi plusieurs cibles pour votre unité qui tire, vous devez résoudre toutes les attaques contre une des cibles avant de passer à la suivante. Si votre unité tire avec plusieurs armes de tir sur une cible, et si ces armes ont des profils de caractéristiques différents, alors après avoir résolu les attaques avec une des armes, vous devez, s'il y a d'autres armes ayant le même profil de caractéristiques qui tirent sur l'unité, résoudre ces attaques avant de résoudre les attaques contre l'unité cible avec une arme ayant un profil de caractéristiques différent.

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 avoir résolu les tirs des autres armes de l'unité de la figurine qui tire).

- Choisissez des cibles pour toutes les armes avant de résoudre les attaques.
- Au moins une figurine de l'unité cible doit être visible de la figurine qui attaque et à portée de l'arme utilisée.
- Si une unité cible plusieurs unités, toutes les attaques faites contre une cible doivent être résolues avant de passer à la cible suivante.
- Si une unité tire avec plusieurs armes, toutes les attaques faites avec des armes ayant le même profil doivent être résolues avant de passer au profil suivant.

***Exemple :** Sébastien choisit une escouade de Space Marines du Chaos pour la faire tirer. L'unité a dix figurines : une est équipée d'un canon laser, une d'un fusueur, et huit de bolters. Quand l'unité est choisie pour tirer, Sébastien répartit leurs tirs comme suit : le canon laser cible un véhicule ennemi, et le fusueur et les bolters ciblent une unité d'infanterie ennemie. Toutes les armes sont à portée de leurs cibles respectives et les deux cibles sont visibles de toutes les figurines qui tirent. Sébastien résout d'abord les attaques contre l'unité d'infanterie, en commençant par les bolters. Après que toutes les attaques de bolter ont été résolues, Sébastien résout l'attaque de fusueur. Ayant résolu toutes les attaques contre l'unité d'infanterie, Sébastien peut ensuite résoudre l'attaque de canon laser contre le véhicule.*

VERROUILLÉ EN COMBAT

Les figurines ne peuvent pas attaquer avec des armes de tir tant que leur unité est à Portée d'Engagement de figurines ennemies (p.4). Par ailleurs, elles ne peuvent pas cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'autres unités de votre armée – le risque de toucher ses alliés est trop grand.

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

NOMBRE D'ATTAQUES

Quand une figurine utilise une arme de tir, elle effectue un certain nombre d'attaques. Faites 1 jet de touche pour chaque attaque effectuée (voir Résolution des Attaques, page 18).

Le nombre d'attaques qu'une figurine effectue avec une arme de tir est égal au chiffre indiqué dans le profil de l'arme juste après son type. Par exemple, une figurine qui tire avec une arme "Assaut 1" peut effectuer une attaque avec cette arme; une figurine qui tire avec une arme "Lourde 3" peut effectuer trois attaques, etc.

- Toutes les attaques d'une arme de tir doivent être effectuées contre la même unité cible.
- Nombre d'attaques = le chiffre indiqué après le type de l'arme.

LE PARADIS DES GROS CALIBRES

Une figurine de **VÉHICULE** ou de **MONSTRE** peut effectuer des attaques d'armes de tir même si son unité est à Portée d'Engagement des unités ennemies, mais seulement contre les unités ennemies dont elle est à Portée d'Engagement. En pareil cas, les figurines de **VÉHICULE** et de **MONSTRE** peuvent cibler une unité ennemie même si d'autres unités amies sont à Portée d'Engagement de la même unité ennemie. Notez que si une unité **VÉHICULE** ou **MONSTRE** a plusieurs armes de tir, vous pouvez quand même cibler des unités qui ne sont pas à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine qui tire, mais ces attaques pourront être effectuées seulement si toutes les unités ennemies à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine qui tire ont été détruites au moment de résoudre ces attaques. Par ailleurs, quand une figurine de **VÉHICULE** ou de **MONSTRE** tire avec une arme Lourde, soustrayez 1 aux jets de touche quand vous résolvez les attaques de cette arme tant qu'il y a une ou plusieurs unités ennemies à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine.

- Les **MONSTRES** et les **VÉHICULES** peuvent utiliser des armes de tir même à Portée d'Engagement des unités ennemies.
- Les **MONSTRES** et les **VÉHICULES** peuvent cibler d'autres unités, mais ne peuvent pas résoudre ces attaques tant qu'il reste des figurines ennemies à Portée d'Engagement.
- Soustrayez 1 aux jets de touche quand des **MONSTRES** ou des **VÉHICULES** tirent avec des armes Lourdes tant qu'il y a des unités ennemies à Portée d'Engagement.

ATTENTION, MONSIEUR !

Une figurine ne peut pas cibler avec une arme de tir une unité qui contient une ou plusieurs figurines de **PERSONNAGE** ayant une caractéristique de PV de 9 ou moins tant que l'unité est à 3" d'une autre unité **VÉHICULE** ou **MONSTRE** amie, ni tant qu'elle est à 3" d'une autre unité amie contenant au moins 3 figurines, à moins que l'unité **PERSONNAGE** soit à la fois visible et l'unité ennemie la plus proche de la figurine qui tire – viser ces individus est trop difficile dans le maelström de la bataille. Ignorez les autres figurines de **PERSONNAGE** ennemies ayant une caractéristique de PV de 9 ou moins pour déterminer l'unité ennemie la plus proche.

- On ne peut pas tirer sur un **PERSONNAGE** ayant 9 ou moins en PV s'il est à 3" d'une unité de son armée (**MONSTRE**, **VÉHICULE** ou unité de 3+ figurines) sauf si c'est la cible la plus proche.

TYPES D'ARMES DE TIR

Il y a cinq types d'armes de tir : Assaut, Lourde, Tir Rapide, Grenade et Pistolet. Le type d'une arme peut influencer le nombre d'attaques qu'elle peut effectuer (voir page 17). Chaque type d'arme de tir a aussi une règle additionnelle qui, selon la situation, peut affecter la précision de l'arme ou le moment où elle peut tirer. Voici ces types :



ASSAUT

Les armes d'assaut ont une telle cadence de tir qu'on peut les utiliser tout en se ruant au combat ; même en tirant au jugé, on a de bonnes chances de toucher quelque chose.

Si une unité inclut une ou plusieurs figurines équipées d'armes d'Assaut, l'unité est éligible pour tirer à votre phase de Tir même si elle a Avancé à ce tour, mais vous pouvez seulement résoudre les attaques effectuées avec les armes d'Assaut quand vous la choisissez pour tirer. Si une figurine tire avec une arme d'Assaut au tour où son unité a Avancé, soustrayez 1 aux jets de touche quand vous en résolvez les attaques.

- Peut être utilisée même si l'unité de la figurine qui tire a Avancé.
- Soustrayez 1 aux jets de touche si l'unité de la figurine qui tire a Avancé.



LOURDE

Les armes lourdes comptent parmi les plus gros canons, mais sont bien trop encombrantes en combat rapproché.

Quand une figurine d'INFANTERIE tire avec une arme Lourde, soustrayez 1 aux jets de touche quand vous résolvez les attaques de l'arme si l'unité de la figurine qui tire s'est déplacée pour n'importe quelle raison à ce tour (ex : elle a fait un Mouvement Normal (p.10) à ce tour).

- Soustrayez 1 aux jets de touche si la figurine qui tire est de type INFANTERIE et si son unité s'est déplacée au même tour.



TIR RAPIDE

Ces armes sont appréciées pour leur polyvalence ; elles permettent de faire des tirs précis à longue portée, ou des rafales à courte portée.

Quand une figurine tire avec une arme à Tir Rapide, doublez le nombre d'attaques qu'elle effectue si la cible est à la moitié de la portée de l'arme ou moins.

- Doublez le nombre d'attaques si la cible est à mi-portée.



GRENADE

Les grenades sont de petits appareils explosifs qu'un guerrier lance sur l'ennemi pendant que ses coéquipiers apportent un tir de couverture.

Quand une unité tire, une seule figurine de l'unité qui est équipée d'une Grenade peut résoudre des attaques de cette arme au lieu de tirer avec ses autres armes.

- Une seule figurine peut utiliser une Grenade quand son unité tire.



PISTOLET

Grâce à leur taille compacte, on peut utiliser les pistolets en mêlée pour tirer à bout portant.

Une figurine peut effectuer des attaques avec un Pistolet même si son unité est à Portée d'Engagement des unités ennemies, mais elle doit cibler une unité ennemie qui est à Portée d'Engagement de sa propre unité. En pareil cas, la figurine peut cibler une unité ennemie même si d'autres unités amies sont à Portée d'Engagement de la même unité ennemie.

Quand une figurine équipée à la fois d'un Pistolet et d'un autre type d'arme de tir (ex : un Pistolet et une arme à Tir Rapide) tire, elle peut tirer soit avec son Pistolet (ou ses Pistolets), soit avec ses autres armes de tir. Choisissez les armes utilisées (Pistolets ou autres) avant de choisir les cibles.

- Peut être utilisé même si l'unité de la figurine qui tire est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.
- Ne peut pas être utilisé en même temps qu'un autre type d'arme.

ARMES À DÉFLAGRATION

Certaines armes ont le mot "Déflagration" listé dans les aptitudes de leur profil. On les appelle armes à Déflagration. Les règles ci-dessous s'appliquent aux armes à Déflagration en plus des règles normales :

1. Quand une arme à Déflagration cible une unité contenant de 6 à 10 figurines, elle effectue toujours au moins 3 attaques. Donc, même si au moment de déterminer le nombre d'attaques de l'arme, le dé donne un score inférieur à 3, effectuez quand même 3 attaques. Par exemple, si une arme Grenade D6 et ayant la règle Déflagration cible une unité de 6 figurines ou plus, et si le jet de dé pour déterminer le nombre d'attaques effectuées donne 2, le jet compte comme étant un 3 et l'arme effectue trois attaques contre la cible.
2. Quand une arme à Déflagration cible une unité contenant 11 figurines ou plus, ne faites pas de jet pour déterminer le nombre d'attaques – à la place, effectuez le nombre d'attaques maximal. Par exemple, si une arme Grenade D6 ayant la règle Déflagration cible une unité de 11 figurines ou plus, l'arme effectue six attaques.

Les armes à Déflagration ne peuvent pas servir à effectuer des attaques contre une unité à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine qui tire, même si l'arme est de type Pistolet ou si la figurine qui tire est un VÉHICULE ou un MONSTRE – tirer des munitions explosives à bout portant est tout insensé.

- **Armes à Déflagration** : Trois attaques minimum contre les unités de 6+ figurines. Toujours le maximum d'attaques contre les unités de 11+ figurines.
- Ne peut jamais servir à attaquer des unités à Portée d'Engagement.

RÉSOLUTION 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. La séquence suivante permet d'effectuer des attaques une seule à la fois :

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, l'attaque obtient 1 touche contre l'unité cible. Dans le cas contraire, l'attaque échoue et la séquence d'attaque s'achève.

Si une attaque est effectuée avec une arme ayant une aptitude précisant qu'elle "touche automatiquement la cible", on ne fait aucun jet de touche : l'attaque obtient simplement 1 touche contre l'unité cible. Un jet de touche non modifié de 6 cause toujours une touche, et un jet de touche non modifié de 1 est toujours un échec. Un jet de touche ne peut jamais être modifié au-delà de +1 ou -1. Cela signifie que, si après le calcul de tous les modificateurs cumulatifs pour un jet de touche, le résultat est -2 ou pire, il est changé en -1. De même, si après le calcul de tous les modificateurs cumulatifs pour un jet de touche, le résultat est +2 ou meilleur, il est changé en +1.

2. JET DE BLESSURE

Chaque fois qu'une attaque obtient une touche contre 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'arme avec la caractéristique d'Endurance (E) de la cible, comme indiqué sur le tableau suivant :

FORCE DE L'ATTAQUANT vs ENDURANCE DE LA CIBLE	RÉSULTAT REQUIS SUR LE D6
La Force est-elle le DOUBLE (ou plus) de l'Endurance ?	2+
La Force est-elle SUPÉRIEURE à l'Endurance ?	3+
La Force est-elle ÉGALE à l'Endurance ?	4+
La Force est-elle INFÉRIEURE à l'Endurance ?	5+
La Force est-elle la MOITIÉ (ou moins) de l'Endurance ?	6+

Si le résultat du jet de blessure est inférieur au nombre requis, l'attaque échoue et la séquence d'attaque s'achève. Un jet de blessure non modifié de 6 réussit toujours à blesser la cible, et un jet de blessure non modifié de 1 est toujours un échec. Un jet de blessure ne peut jamais être modifié au-delà de +1 ou -1. Cela signifie que, si après le calcul de tous les modificateurs cumulatifs pour un jet de blessure, le résultat est -2 ou pire, il est changé en -1. De même, si après le calcul de tous les modificateurs cumulatifs pour un jet de blessure, le résultat est +2 ou meilleur, il est changé en +1.

3. ALLOUER L'ATTAQUE

Si une attaque réussit à blesser l'unité cible, le joueur qui commande l'unité cible alloue l'attaque à 1 figurine de l'unité cible (il peut s'agir de n'importe quelle figurine de l'unité, sans avoir besoin d'allouer l'attaque à une figurine à portée, ou visible, 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 commandant l'unité cible fait ensuite 1 jet de sauvegarde en jetant 1 D6 et en modifiant le jet selon la caractéristique de Pénétration d'Armure (PA) de l'arme avec laquelle l'attaque est effectuée. Par exemple, si l'arme a une PA de -1, alors on soustrait 1 au jet de sauvegarde. Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde (Sv) de la figurine à laquelle l'attaque est allouée, alors le jet de sauvegarde est réussi et la séquence d'attaque s'achève. Si le résultat est inférieur à la caractéristique de Sauvegarde de la figurine, alors le jet de sauvegarde a échoué et la figurine subit des dégâts. Un jet de sauvegarde non modifié de 1 est toujours un échec.

5. INFLIGER DES DÉGÂTS

Les dégâts infligés sont égaux à la caractéristique de Dégâts (D) de l'arme avec laquelle l'attaque est effectuée. Une figurine perd 1 Point de Vie (PV) pour chaque point de dégâts 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.

- **Jet de touche (arme de tir) :** Jetez 1 D6 ; une touche est causée si le résultat est supérieur ou égal à la CT de la figurine, sinon l'attaque est ratée.
- **Jet de touche (arme de mêlée) :** Jetez 1 D6 ; une touche est causée si le résultat est supérieur ou égal à la CC de la figurine, sinon l'attaque est ratée.
- **Jet de blessure :** Jetez 1 D6 et comparez la F de l'attaque avec l'E de la cible sur le tableau à gauche. La cible est blessée si le résultat est supérieur ou égal au résultat requis. Sinon l'attaque est ratée.
- **Allouer l'attaque :** Le joueur commandant l'unité cible choisit 1 figurine de l'unité. Si une figurine de l'unité a déjà perdu le moindre PV, ou a déjà eu des attaques qui lui ont été allouées à cette phase, il doit choisir cette figurine.
- **Jet de sauvegarde :** Jetez 1 D6 et modifiez le jet par la PA de l'attaque. Si le résultat est inférieur à la Sv de la figurine choisie, le jet de sauvegarde est raté et elle subit des dégâts. Sinon l'attaque est sauvegardée.
- **Infliger des dégâts :** La figurine choisie perd un nombre de PV égal aux D de l'attaque.
- Si une figurine est détruite par une attaque, les éventuels dégâts infligés en excès par l'attaque sont perdus.
- Les jets de touche, de blessure et de sauvegarde de 1 ratent toujours.
- Les jets de touche et de blessure non modifiés de 6 réussissent toujours.
- Les jets de touche et de blessure ne peuvent pas être modifiés de plus de +1 ou -1.

SAUVEGARDES INVULNÉRABLES

Certaines figurines ont une sauvegarde invulnérable. Chaque fois qu'une attaque est allouée à une telle figurine, vous pouvez choisir d'utiliser sa caractéristique de Sauvegarde (Sv) normale, ou sa sauvegarde invulnérable, mais pas les deux. Si une figurine a plusieurs sauvegardes invulnérables, elle ne peut en utiliser qu'une, de votre choix. Une sauvegarde invulnérable n'est jamais modifiée par la valeur de Pénétration d'Armure d'une arme.

- **Sauvegarde invulnérable** : Il s'agit d'un jet de sauvegarde qui n'est jamais modifié par la PA de l'arme attaquante.
- Une figurine avec une sauvegarde invulnérable peut l'utiliser à la place de sa Sv normale.

BLESSURES MORTELLES

Certaines attaques infligent des blessures mortelles ; elles sont si puissantes qu'aucune armure ni aucun champ de force ne peuvent les dévier. Chaque blessure mortelle inflige 1 point de dégâts 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 une attaque ordinaire et infligez le dégât à l'unité cible comme décrit plus haut. Contrairement aux attaques normales, les dégâts en excès dus à des blessures mortelles ne sont pas perdus. 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 une attaque inflige des blessures mortelles en plus des dégâts normaux, résolvez d'abord ces derniers. Si une attaque inflige

des blessures mortelles en plus des dégâts normaux, mais que les dégâts normaux sont sauvegardés, la cible subit malgré tout les blessures mortelles, comme décrit ci-dessus. Si une aptitude modifie les dégâts infligés par une arme, et que cette arme peut infliger des blessures mortelles en plus des dégâts normaux, la modification ne s'applique pas aux éventuelles blessures mortelles infligées (sauf mention contraire).

- Chaque blessure mortelle infligée à une unité fait perdre 1 PV à 1 figurine de l'unité.
- Aucun jet de sauvegarde possible contre les blessures mortelles.
- Les blessures mortelles infligées en plus des dégâts normaux s'appliquent même si les dégâts normaux sont sauvegardés.

IGNORER LES BLESSURES

Certaines figurines ont des règles qui leur donnent l'opportunité d'ignorer les blessures. Si une figurine a plusieurs règles de ce type, vous pouvez utiliser une seule de ces règles chaque fois que la figurine perd un point de vie (ce qui inclut les points de vie perdus à cause de blessures mortelles).

- Une figurine ne peut utiliser qu'une seule règle pour tenter d'ignorer chaque blessure subie.

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.

La phase de charge se divise en deux étapes. Tout d'abord, vous chargez avec vos unités. Puis l'adversaire accomplit des Interventions Héroïques.

1. CHARGES
2. INTERVENTIONS HÉROÏQUES

1. CHARGES

Commencez votre phase de Charge en choisissant 1 unité éligible de votre armée que vous voulez faire charger, et déclarez une charge avec. Pour être éligible, une unité doit être à 12" d'une ou plusieurs unités ennemies au début de la phase de Charge. Les unités qui ont Avancé ou ont Battu en Retraite à ce round de bataille, et les unités qui commencent la phase de Charge à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, ne sont pas éligibles. Si vous n'avez pas sur le champ de bataille d'unités éligibles de votre armée avec lesquelles vous souhaitez charger, passez à l'étape des Interventions Héroïques de la phase de Charge. Après avoir fini de charger avec une de vos unités, vous pouvez en choisir une autre, et ainsi de suite jusqu'à l'avoir fait avec toutes les unités que vous souhaitez.

On ne peut choisir aucune unité plus d'une fois pour charger à chaque phase de Charge. Une fois que toutes les unités éligibles que vous désiriez faire charger (le cas échéant) ont déclaré une charge et l'ont faite, passez à l'étape des Interventions Héroïques de la phase de Charge.

- Choisissez une unité de votre armée pour charger.
- Chargez avec cette unité (voir ci-dessous).
- Choisissez une autre unité de votre armée pour charger.
- Une fois que toutes vos unités ont chargé, passer à l'étape des Interventions Héroïques (p. 20).

CHARGER AVEC UNE UNITÉ

Une fois que vous avez choisi une unité éligible pour déclarer une charge, il faut choisir une ou plusieurs unités ennemies à 12" d'elle comme cible(s) de sa charge. Les cibles de la charge n'ont pas à être visibles de l'unité qui charge. Il faut ensuite effectuer un jet de charge pour votre unité en jetant 2D6. Il s'agit du nombre maximum de pouces dont chaque figurine de l'unité qui charge peut à présent être déplacée si l'unité peut effectuer le mouvement de charge. Pour faire un mouvement de charge, le jet de charge de l'unité doit

être suffisant pour lui permettre de terminer ce mouvement en cohésion d'unité (p. 4) et à Portée d'Engagement (p. 4) de toutes les unités cibles de sa charge, sans se déplacer à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie n'étant pas une cible de sa charge. Si c'est possible, la charge réussit et les figurines effectuent un mouvement de charge respectant les conditions précédentes. Si c'est impossible, la charge échoue et aucune figurine de l'unité qui charge ne se déplace à cette phase.

- Déclarez les cibles de la charge (doivent être à 12").
- Jet de Charge = 2D6".
- Si le mouvement est insuffisant pour déplacer l'unité qui charge à Portée d'Engagement des cibles, la charge rate.
- Si la charge réussit ; les figurines font leur mouvement de charge.
- On ne peut pas faire un mouvement de charge à Portée d'Engagement d'unités n'étant pas ciblées par la charge.

2. INTERVENTIONS HÉROÏQUES

L'adversaire peut à présent choisir une unité **PERSONNAGE** éligible de son armée pour accomplir une Intervention Héroïque. Pour être éligible, une unité **PERSONNAGE** ne doit être à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, et doit être à 3" à l'horizontale et 5" à la verticale d'une unité ennemie. Après avoir accompli une Intervention Héroïque avec une unité **PERSONNAGE**, l'adversaire peut choisir une autre unité **PERSONNAGE** éligible de son armée pour ce faire, et ainsi de suite, jusqu'à l'avoir fait avec autant d'unités de son armée qu'il le souhaitait. Si l'adversaire n'a aucune unité **PERSONNAGE** éligible, la phase de Charge s'achève.

Aucune unité ne peut accomplir plus de 1 Intervention Héroïque à chaque phase de Charge ennemie. Une unité ne peut jamais accomplir d'Intervention Héroïque à sa propre phase de Charge. Une fois que toutes les unités **PERSONNAGE** éligibles de l'adversaire ont accompli les Interventions Héroïques qu'il désirait, votre phase de Charge s'achève et on passe à la phase de Combat.

- Choisissez 1 unité **PERSONNAGE** pour accomplir une Intervention héroïque.
- On ne peut pas accomplir d'Intervention Héroïque si la moindre unité ennemie est à Portée d'Engagement.
- Il doit y avoir une unité ennemie à 3" horizontalement et 5" verticalement pour accomplir cette action.
- Choisissez 1 autre unité **PERSONNAGE** pour accomplir une Intervention Héroïque.
- Une fois que toutes vos unités **PERSONNAGE** ont accompli une Intervention Héroïque, passez à la phase de Combat.

ACCOMPLIR UNE INTERVENTION HÉROÏQUE

Quand une unité accomplit une Intervention Héroïque, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité de jusqu'à 3" : c'est un mouvement d'Intervention Héroïque. Chaque figurine de l'unité doit terminer ce mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche. N'oubliez pas qu'une unité doit toujours terminer un mouvement, quel qu'il soit, en cohésion d'unité (p.4).

- **Intervention Héroïque** : Mouvement de jusqu'à 3".
- Doit finir plus près de la figurine ennemie la plus proche.

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 (les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers un mur ou un arbre mais peuvent les escalader).

Une figurine peut être déplacée par-dessus les éléments de terrain de 1" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là ; les distances verticales vers le haut et/ou le bas sont ignorées. 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 se déplacent librement par-dessus les éléments de terrain de 1" ou moins de haut.
- Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers les éléments plus haut, mais peuvent les escalader.

VOLER EN CHARGEANT

Si la fiche technique d'une unité a le mot-clé **VOL**, alors, quand l'unité fait un mouvement de charge, ses figurines peuvent être déplacées par-dessus d'autres figurines (et leurs socles) comme si elles n'étaient pas là, mais elles doivent se déplacer par-dessus les éléments de terrain (y compris les unités **BÂTIMENT**) comme toute autre figurine. Une figurine avec le mot-clé **VOL** ne peut pas finir un mouvement au-dessus d'une autre figurine.

- Les figurines avec **VOL** peuvent se déplacer par-dessus les autres figurines lorsqu'elles effectuent un mouvement de charge.
- Les figurines avec **VOL** se déplacent par-dessus le terrain quand elles effectuent un mouvement de charge.

ÉTAT D'ALERTE

Certaines règles permettent aux unités de tirer en État d'Alerte sur une unité ennemie avant qu'elle puisse charger. Si une unité ennemie déclare une charge qui cible une ou plusieurs unités de votre armée qui disposent d'une telle règle, chacune de ces unités peut tirer en État d'Alerte avant que le jet de charge soit effectué. Une unité ne peut pas tirer en État d'Alerte si elle est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie. L'État d'Alerte est résolu comme une attaque de tir normale et utilise les règles normales, excepté qu'un jet de touche non modifié de 6 est toujours requis pour réussir, sans tenir compte de la CT de la figurine ou de quelconques modificateurs au jet de touche. En outre, quand une figurine tire en État d'Alerte, elle le fait sur l'unité qui charge. Les règles précisant qu'une unité ne peut pas être ciblée à moins d'être la cible la plus proche (ex : Attention, Monsieur !) ne s'appliquent pas lors d'un tir en État d'Alerte.

- **État d'Alerte** : Avant d'effectuer le jet de charge, toutes les cibles de la charge capables de tirer en État d'Alerte peuvent le faire.
- On ne peut jamais tirer en État d'Alerte tant que des unités ennemies sont à Portée d'Engagement.
- Quand on tire en État d'Alerte, on tire avec l'unité, mais les attaques touchent seulement sur un jet de touche non modifié de 6.

PHASE DE COMBAT

Le champ de bataille sombre dans le carnage. Griffes et crocs broient les os. Les lames tintent comme le marteau sur l'enclume. Le sang jaillit et la chair est déchirée tandis que des ennemis jurés s'étripent.

En commençant par le joueur dont ce n'est pas le tour, les joueurs choisissent à tour de rôle une unité éligible de leur armée pour combattre avec (voir ci-dessous). Une unité est éligible si elle est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie et/ou a effectué un mouvement de charge au même tour. Si aucun joueur n'a d'unité éligible à faire combattre, la phase de Combat s'achève.

Aucune unité ne peut combattre plus d'une fois à la phase de Combat. Si toutes les unités éligibles d'un joueur ont combattu, le joueur adverse peut alors combattre avec ses unités éligibles restantes, une après l'autre. Notez qu'après qu'une unité ennemie a combattu et terminé son mouvement de Consolidation, il se peut que des unités auparavant inéligibles le deviennent ; ces unités peuvent à présent être choisies pour combattre. Une fois que toutes les unités éligibles ont combattu, la phase de Combat s'achève et on passe à la phase de Moral.

- En commençant par votre adversaire, alternez pour choisir des unités avec lesquelles combattre.
- Quand une unité combat, elle engage, puis elle effectue des attaques de corps à corps, puis elle consolide.
- Si un joueur n'a plus d'unité à faire combattre, son adversaire combat avec ses unités restantes, l'une après l'autre.
- Une fois que toutes les unités ont combattu, passez à la phase de Moral (p. 23).

LES UNITÉS CHARGEANT COMBATTENT EN PREMIER

Les unités qui ont effectué un mouvement de charge à ce tour combattent en premier à la phase de Combat. Cela signifie que les unités qui n'ont pas fait de mouvement de charge à ce tour ne peuvent pas être choisies pour combattre avant que toutes celles qui ont fait un mouvement de charge aient combattu.

- Les unités qui ont fait un mouvement de charge à ce tour combattent avant toutes les autres unités.

COMBATTRE

Quand on choisit une unité pour combattre, elle engage, puis les figurines de l'unité doivent effectuer des attaques de corps à corps, puis l'unité consolide.

ENGAGER

Quand une unité engage, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité de jusqu'à 3" : c'est un mouvement d'engagement. Chaque figurine de l'unité doit terminer ce mouvement d'engagement plus près de la figurine ennemie la plus proche. Une figurine qui touche une figurine ennemie ne peut pas se déplacer, mais compte comme ayant déjà engagé. N'oubliez pas qu'une unité doit terminer un mouvement, quel qu'il soit, en cohésion d'unité (p.4).

- **Engager** : Mouvement de jusqu'à 3".
- Doit terminer plus proche de la figurine ennemie la plus proche.

EFFECTUER DES ATTAQUES DE CORPS À CORPS

Quand une unité effectue ses attaques de corps à corps, avant de résoudre ces attaques, vous devez déterminer les figurines qui peuvent combattre et le nombre d'attaques qu'elles feront, puis choisir la ou les unités cibles pour toutes les attaques de ces figurines, en déclarant les armes de mêlée utilisées.

Quelles Figurines Combattent ?

Quand une unité effectue des attaques de corps à corps, seules les figurines qui sont, soit à Portée d'Engagement (p. 4) d'une unité ennemie, soit à ½" d'une autre figurine de leur unité qui est elle-même à ½" d'une unité ennemie, peuvent combattre.

- Une figurine peut combattre si elle est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.
- Une figurine peut combattre si elle est à ½" d'une autre figurine de son unité qui est à ½" d'une unité ennemie.

Nombre d'Attaques

Quand une figurine combat, elle effectue une ou plusieurs d'attaques. On fait 1 jet de touche par attaque effectuée (voir Résolution des Attaques, page 18).

Le nombre d'attaques qu'une figurine effectue est déterminé par sa caractéristique d'Attaques (A), qui se trouve sur sa fiche technique. Par exemple, si une figurine a 2 en A, elle peut faire deux attaques.

- Nombre d'attaques de chaque figurine qui peut combattre = A.

Choix des Cibles

Avant de résoudre la moindre attaque, vous devez choisir une ou plusieurs unités cibles pour toutes les attaques. Les attaques des figurines des unités qui ont effectué un mouvement de charge à ce tour peuvent seulement cibler des unités ennemies contre lesquelles leur unité a déclaré une charge, ou a accompli une Intervention Héroïque à ce tour. Pour cibler une unité ennemie, une figurine attaquante doit être soit à Portée d'Engagement de l'unité, soit à ½" d'une autre figurine de sa propre unité qui est elle-même à ½" de l'unité ennemie.

Si une figurine peut faire plus d'une attaque, elle peut toutes les faire sur la même cible, ou les répartir entre différentes unités ennemies. De même, si une unité a plus de 1 figurine, chaque figurine peut faire ses attaques sur la même cible, ou sur des cibles différentes. Dans tous les cas, déclarez quelles attaques cibleront quelle(s) unité(s) avant de résoudre la moindre attaque, et résolvez toutes les attaques contre une cible avant de passer à la suivante.

S'il n'y a aucune cible viable (car toutes les unités ennemies sont hors de Portée d'Engagement, etc.) l'unité ne peut pas effectuer d'attaques de corps à corps, mais elle peut malgré tout consolider (voir ci-contre).

- Si l'unité attaquante a fait un mouvement de charge à ce tour, ses figurines ne peuvent cibler que des unités contre lesquelles elle a déclaré une charge à ce tour, ou des unités qui ont accompli une Intervention Héroïque à ce tour.
- Choisissez les cibles de toutes les attaques avant de les résoudre.
- Si une unité en cible plusieurs, il faut résoudre toutes les attaques contre une unité avant de résoudre celles contre la suivante.

Choix de l'Arme

Quand une figurine effectue une attaque de corps à corps, elle doit utiliser une arme de mêlée (c'est-à-dire une arme dont le type est "Mêlée"). Les armes dont une figurine est équipée sont décrites sur sa fiche technique. Si une figurine n'est équipée d'aucune arme de mêlée, ou si elle ne peut pas effectuer d'attaque avec aucune arme de mêlée dont elle est équipée, alors la figurine effectue ses attaques en utilisant une arme de corps à corps, qui a le profil suivant :

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1

Si une figurine a plus d'une arme de mêlée, choisissez celle qu'elle va utiliser avant de résoudre la moindre attaque. Si une figurine qui a plus d'une arme de mêlée peut effectuer plusieurs attaques, elle peut les répartir entre ces armes selon votre choix ; déclarez quelles attaques seront résolues avec quelles armes avant de résoudre la moindre attaque. Si l'arme choisie a plus d'un profil au choix obligatoire, vous devez également déclarer le profil utilisé à ce moment-là. Différentes attaques faites avec une telle arme peuvent être effectuées en utilisant des profils différents si vous le souhaitez.

Si votre unité effectue des attaques avec plus d'une arme de mêlée contre une unité, et que ces armes ont des profils de caractéristiques différents, alors, après avoir résolu une attaque de l'une de ces armes, vous devez, si une ou plusieurs autres armes avec le même profil de caractéristiques sont également utilisées pour effectuer des attaques contre l'unité, résoudre toutes ces attaques avant de résoudre toute autre attaque contre la même cible avec une arme ayant un profil de caractéristiques différent. Notez que toutes les attaques que

vous avez déclarées sont résolues contre l'unité même si, lorsque vous résolvez une attaque donnée, aucune figurine de l'unité cible n'est plus à portée (cela peut se produire quand des figurines sont détruites et retirées du champ de bataille suite à la résolution d'autres attaques effectuées avant par l'unité de la figurine).

- Chaque attaque de corps à corps se fait avec une arme de mêlée.
- Une figurine effectue des attaques en utilisant le profil d'arme de corps à corps si elle n'a aucune autre arme de mêlée.
- Si une unité attaque avec de multiples armes, il faut résoudre toutes les attaques faites avec des armes possédant un profil identique avant de résoudre les attaques du profil suivant.

Quand une unité consolide, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité de jusqu'à 3" : c'est un mouvement Consolidation. Chaque figurine doit terminer son mouvement de Consolidation plus près de la figurine ennemie la plus proche. Une figurine qui touche déjà une autre figurine ne peut plus se déplacer, mais compte comme ayant consolidé. N'oubliez pas qu'une unité doit terminer un mouvement, quel qu'il soit, en cohésion d'unité (p. 4).

- **Consolider :** Mouvement de jusqu'à 3".
- Doit terminer plus proche de la figurine ennemie la plus proche.

***Exemple :** Sylvain choisit une unité de Terminators du Chaos pour combattre. Après que les figurines ont engagé, Sylvain effectue des attaques avec son unité. Cette unité se compose de cinq figurines qui sont à Portée d'Engagement d'une unité ennemie. Une des figurines de Sylvain a une caractéristique d'Attaques de 3 et est équipée d'une griffe Lightning. Les quatre autres figurines ont chacune une caractéristique d'Attaques de 2, deux d'entre elles sont équipées d'un gantelet énergétique, et les deux autres de griffes Lightning. Les Terminators du Chaos ne sont à Portée d'Engagement que d'une seule unité ennemie ; ils effectuent donc sept attaques contre l'unité en question en utilisant les griffes Lightning, et quatre attaques en utilisant les gantelets énergétiques. Sylvain résout les attaques de gantelets énergétiques en premier puis, une fois qu'elles sont résolues, il résout les attaques de griffes Lightning. Enfin, une fois que toutes les attaques de leur unité ont été résolues, les Terminators consolident.*

PHASE DE MORAL

Même les plus braves peuvent faillir quand les horreurs de la bataille prélèvent leur tribut. Lorsque le péril menace de tous côtés et que les camarades tombent, seuls le héros, le monstre ou le fou tiennent bon.

La phase de Moral se divise en deux étapes. Tout d'abord, vous faites des tests de Moral pour vos unités. Puis vous retirez les figurines hors cohésion.

1. TESTS DE MORAL 2. VÉRIFICATION DE COHÉSION

1. TESTS DE MORAL

En commençant par le joueur dont c'est le tour, les joueurs alternent pour choisir une unité de leur armée dont des figurines ont été détruites à ce tour et font un test de Moral pour elle. Si aucune unité sur le champ de bataille n'a besoin d'effectuer un test de Moral, passez à l'étape de Vérification de Cohésion de la phase de Moral.

Une unité ne peut effectuer qu'un seul test de Moral à chaque phase. Si un joueur a fait les tests de Moral de toutes les unités de son armée qui ont eu des figurines détruites à ce tour, le joueur adverse effectue tous ses tests de Moral restants, un à la fois. Une fois que tous les tests de Moral ont été effectués (le cas échéant), passez à l'étape de Vérification de Cohésion de la phase de Moral.

- Les joueurs alternent pour effectuer des tests de Moral pour les unités de leur armée qui ont subi des pertes à ce tour.
- Si un joueur n'a plus d'unité devant effectuer un test de Moral, son adversaire effectue les tests de Moral pour ses unités restantes, l'une après l'autre.
- Une fois que toutes les unités ont effectué leurs tests de Moral, passez à l'étape de Vérification de Cohésion [voir page ci-contre].

TESTS DE MORAL

Pour effectuer un test de Moral, jetez 1 D6 et ajoutez au résultat le nombre de figurines de l'unité qui ont été détruites à ce tour. Si le résultat total est inférieur ou égal à la plus haute caractéristique de Commandement (Cd) de l'unité, le test de Moral est réussi et rien ne se passe. Un jet non modifié de 1 est toujours une réussite à un test de Moral, quel que soit le résultat total. Dans tous les autres cas, le test de Moral est raté, 1 figurine de l'unité fuit, et vous devez faire des tests d'Attrition pour les figurines restantes de l'unité (voir ci-dessous). Vous décidez laquelle de vos figurines fuit; cette figurine est retirée du jeu et compte comme détruite, mais cela ne déclenche jamais aucune règle qui s'utilise lorsqu'une figurine est détruite.

- **Test de Moral** = D6 + nombre de figurines détruites à ce tour.
- Un jet non modifié de 1 réussit toujours [aucune figurine ne fuit].
- Si le test de Moral dépasse le Cd de l'unité, 1 figurine fuit et les autres doivent faire des tests d'Attrition.

TESTS D'ATTRITION

Si une unité rate un test de Moral, alors après que la première figurine de l'unité a fui, vous devez effectuer des tests d'Attrition. Pour ce faire, jetez 1 D6 pour chaque figurine restant dans l'unité, en soustrayant 1 au résultat si l'unité est en dessous de sa Demi-force (p. 6); pour chaque résultat de 1, 1 figurine supplémentaire de l'unité fuit. Vous décidez lesquelles de vos figurines fuient; ces figurines sont retirées du jeu et comptent comme ayant été détruites, mais cela ne déclenche jamais aucune règle qui s'utilise lorsqu'une figurine est détruite.

- **Tests d'Attrition** : Jetez 1 D6 pour chaque figurine restante de l'unité; pour chaque 1, 1 figurine supplémentaire fuit.
- Soustrayez 1 aux tests d'Attrition si l'unité est en dessous de sa Demi-force.

Exemple : À la phase de Moral, Matthieu doit faire un test de Moral pour son unité de Rangers Skitarii. Cette unité a commencé la bataille avec dix figurines et est menée par un Ranger Alpha, avec une caractéristique de Commandement de 7. Cinq figurines de cette unité ont été détruites à ce tour, donc Matthieu jette 1 D6, obtient 4, et ajoute 5 au résultat. Le total de 9 est supérieur à la caractéristique de commandement de l'unité, le test de Moral est donc raté, ainsi une figurine de l'unité fuit et est retirée. Matthieu doit à présent effectuer des tests d'Attrition pour les quatre figurines restantes de l'unité. Il jette les dés et obtient 1, 2, 5 et 6. Comme l'unité est à présent en dessous de sa Demi-force, Matthieu soustrait 1 à chacun de ces jets de dé. Ainsi, les résultats finaux font que deux figurines supplémentaires de l'unité fuient et sont retirées.

2. VÉRIFICATION DE COHÉSION

Chaque joueur doit à présent retirer des figurines, une à la fois, des unités de leurs armées qui ne sont plus en cohésion d'unité, tel que défini page 4, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul groupe de figurines de l'unité en jeu, et en cohésion d'unité. Les figurines retirées comptent comme ayant été détruites, mais elles ne déclenchent jamais de règles qui sont utilisées quand une figurine est détruite. Les figurines retirées pour cette raison n'occasionnent pas un autre test de Moral à faire pour leur unité.

- Retirez les figurines des unités de votre armée qui ne sont pas en cohésion d'unité [p. 4].
- Une fois que toutes les figurines hors cohésion ont été retirées (le cas échéant), la phase de Moral s'achève.
- Le tour du joueur s'achève alors et, à moins que la bataille ne s'achève, le tour du joueur suivant commence [p. 9].

MISSIONS

Avant de livrer bataille à Warhammer 40,000, il faut sélectionner une mission. Les règles de base contiennent une seule mission, Que la Guerre, qui est idéale pour plonger dans le feu de l'action. D'autres missions se trouvent dans d'autres publications, et vous pouvez même créer les vôtres. Si vous et votre adversaire n'arrivez pas à vous accorder sur la mission à jouer, tirez au dé, et le gagnant décide.

INSTRUCTIONS DE MISSION

Toutes les missions incluent des instructions qui décrivent la façon de livrer la bataille. Elles doivent être suivies dans l'ordre, et incluront habituellement les étapes suivantes :

1. Rassembler les Armées

Chaque mission guidera les joueurs sur la taille des armées à rassembler, et peut inclure des règles supplémentaires pouvant affecter la façon de sélectionner vos armées.

2. Lire le Briefing de Mission

Chaque mission comprend une description des circonstances de la bataille, et des Objectifs Principaux de la mission (qui vous expliqueront comment remporter la victoire). Certaines missions ont parfois une ou plusieurs règles spéciales, qui couvrent des situations uniques ou des aptitudes utilisables pendant la bataille.

3. Créer le Champ de Bataille

Chaque mission précisera la taille du champ de bataille requise. Le cas échéant, chaque mission détaillera les éléments de terrain ou pions objectif devant être placés, ainsi que la façon de les placer. Par défaut, vous devez utiliser les directives du Livre de Base de Warhammer 40,000 pour créer votre champ de bataille. Si vous utilisez un champ de bataille de dimensions ou de forme différente, il faudra ajuster les distances, ainsi que les emplacements des zones de déploiement, pions objectifs et éléments de terrain de manière appropriée.

4. Déployer les Forces

Chaque mission fournit une carte de déploiement qui montre où chaque joueur peut déployer les figurines de son armée (sa zone de déploiement), et donne les restrictions s'appliquant au placement.

5. Déterminer le Premier Tour

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

6. Résoudre les Règles de Prébataille

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

7. Commencer la Bataille

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

8. Terminer la Bataille

Chaque mission précise quand finit la bataille. Ce sera généralement après un nombre défini de rounds de bataille, ou quand un joueur accomplit une condition de victoire donnée.

9. Déterminer le Vainqueur

Chaque mission détaille ce qu'il faut faire pour gagner la partie. Si aucun des joueurs ne parvient à l'emporter sur l'autre, la partie se solde par une égalité.

PIONS OBJECTIF

Plusieurs missions utilisent des pions objectif, qui représentent des sites d'importance tactique ou stratégique dont les deux camps veulent s'emparer. Si une bataille utilise des pions objectif, la mission précisera leur emplacement sur le champ de bataille. Ils peuvent être représentés à l'aide de pions adaptés, mais nous recommandons d'utiliser des pions circulaires de 40 mm de diamètre.

Lorsque vous placez des pions objectif sur le champ de bataille, faites-le toujours en les centrant sur le point spécifié dans la mission. Lorsque vous mesurez les distances depuis et jusqu'à des pions objectif, faites-le toujours depuis et jusqu'au point le plus proche du pion objectif concerné.

Une figurine est à portée d'un pion objectif si elle est à 3" à l'horizontale et à 5" à la verticale de ce pion objectif.

Sauf mention contraire, un joueur contrôle un pion objectif tant qu'il a plus de figurines que son adversaire à portée de ce pion. Une figurine ne peut être comptabilisée que pour le contrôle d'un seul pion objectif par tour ; si une de vos figurines peut être comptabilisée pour le contrôle de plus d'un pion objectif, vous devez choisir celui pour lequel elle est comptabilisée à ce tour. Les unités **AÉRODYNE** et celles ayant le Rôle Tactique Fortification ne peuvent jamais contrôler de pions objectifs ; excluez ces unités pour déterminer le joueur qui contrôle un pion objectif.

- **Pion objectif** : pion circulaire de 40 mm de diamètre
- Les figurines sont à portée d'un pion objectif si elles sont à 3" horizontalement et à 5" verticalement.
- Un pion objectif est contrôlé par le joueur ayant le plus de figurines à portée.
- **AÉRODYNES** et Fortifications ne contrôlent pas les pions objectif.



Les emplacements des pions objectifs sur le champ de bataille sont généralement indiqués sur la carte de déploiement de la mission jouée, et sont représentés par l'icône ci-contre.

OBJECTIF SÉCURISÉ

Certaines unités ont une aptitude appelée Objectif Sécurisé. Un joueur contrôle un pion objectif s'il a une ou plusieurs figurines avec cette aptitude à portée de ce pion, même s'il y a plus de figurines ennemies à portée de ce même pion objectif. Si une figurine ennemie à portée d'un pion objectif a également cette aptitude (ou une aptitude similaire), alors le pion objectif est contrôlé par le joueur ayant le plus grand nombre de figurines à portée de ce pion objectif, selon les règles normales.

- **Objectif Sécurisé** : Le joueur contrôle le pion objectif si une ou plusieurs figurines à portée ont cette aptitude.

MISSION QUE LA GUERRE

1. RASSEMBLER LES ARMÉES

Afin de jouer cette mission, vous et votre adversaire devez tout d'abord rassembler chacun une armée parmi les figurines de votre collection. Vos armées peuvent employer les figurines que vous voulez. Il appartient aux joueurs de s'accorder sur la taille des armées en lice; elles n'ont pas nécessairement la même taille, mais cela doit être convenu par les joueurs dès à présent. S'il s'agit de votre première partie de Warhammer 40,000, nous recommandons que chaque joueur n'emploie que quelques unités. Le tableau ci-dessous donne une idée de la durée de la partie en fonction de la taille des armées utilisées; notez qu'il s'agit du Niveau de Puissance (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) combiné de votre armée et de celle de votre adversaire.

BATAILLES		
FORMAT DE BATAILLE	TAILLE DES ARMÉES (Niveaux de Puissance Combinés)	DURÉE DE LA BATAILLE
Patrouille	50	Jusqu'à 1 heure
Incursion	100	Jusqu'à 2 heures
Force de Frappe	200	Jusqu'à 3 heures
Offensive	300	Jusqu'à 4 heures

Une fois que vous avez rassemblé votre armée, choisissez une de vos figurines pour être votre Seigneur de Guerre. Cette figurine gagne le mot-clé **SEIGNEUR DE GUERRE**. Si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** a le mot-clé **PERSONNAGE**, il possède un Trait de Seigneur de Guerre, que vous choisissez maintenant. N'importe quel Seigneur de Guerre peut avoir le Trait de Seigneur de Guerre Chef Exaltant (voir ci-dessous). Des Traits de Seigneurs de Guerre alternatifs se trouvent dans d'autres publications.

Chef Exaltant (Trait de Seigneur de Guerre, Aura)

Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités amies tant qu'elles sont à 6" de ce **SEIGNEUR DE GUERRE**.

2. BRIEFING DE LA MISSION

L'heure est venue de prouver votre valeur en tant que meilleur commandant de la galaxie! Tous ceux qui se dressent en travers de votre gloire sont des ennemis cherchant à vous nuire. Détruisez l'armée adverse et sécurisez les sites stratégiques qui jonchent le champ de bataille tout en empêchant l'ennemi de faire de même.

Objectifs de Mission :

Tuez le Seigneur de Guerre: Un joueur marque 1 point de victoire si le **SEIGNEUR DE GUERRE** ennemi est détruit à la fin de la bataille.

Capter et Contrôler: À la fin de la phase de Commandement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour marque 1 point de victoire pour chaque pion objectif qu'il contrôle actuellement (voir ci-dessous pour le placement des Pions Objectif). Les joueurs contrôlent les pions objectifs comme décrit page 24. En outre, si un joueur contrôle plus de pions objectif que son adversaire à la fin de la bataille, il marque 1 point de victoire bonus.

3. CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs créent à présent le champ de bataille et placent les éléments de terrain en suivant les instructions du Livre de Base de Warhammer 40,000. La taille minimum du champ de bataille dépend du format de bataille que vous avez choisi, comme indiqué sur le tableau ci-dessous:

CHAMP DE BATAILLE	
FORMAT DE BATAILLE	TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE (Minimum)
Patrouille/Incursion	44" x 30"
Force de Frappe	44" x 60"
Offensive	44" x 90"

Les joueurs doivent à présent placer chacun leur tour un pion objectif sur le champ de bataille, en commençant par le gagnant d'un tir au dé (p. 6), 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 objectif.

4. DÉPLOYER LES FORCES

Une fois le champ de bataille créé, les joueurs tirent à nouveau au dé. Le gagnant choisit une des deux zones de déploiement pour être la sienne. Puis les joueurs alternent pour déployer leurs unités, une à la fois, en commençant par le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement. Les figurines doivent être placées entièrement dans leur zone de déploiement. Poursuivez le placement jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé toutes les unités de leur armée, ou que vous n'avez plus assez d'espace en placer. 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.

5. DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Les joueurs tirent à nouveau au dé. Le gagnant choisit de prendre le premier ou le second tour.

6. RÉSOUDRE LES RÈGLES DE PRÉBATAILLE

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

7. COMMENCER LA BATAILLE

Le premier round de bataille commence. Les joueurs continuent à résoudre des rounds de bataille jusqu'à ce que la partie s'achève.

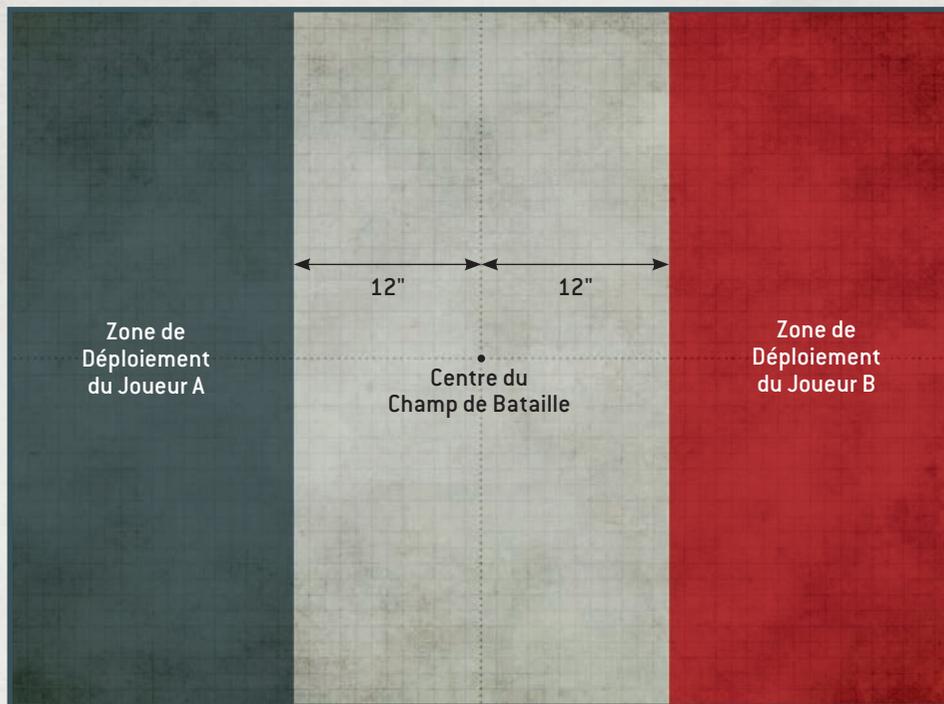
8. TERMINER LA BATAILLE

La bataille s'achève quand toutes les figurines de l'armée d'un joueur ont été détruites, ou lorsque le cinquième round de bataille arrive à son terme (selon ce qui se produit en premier).

9. 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 ayant 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).

Bord de Champ de Bataille du Joueur A



Bord du Champ de Bataille du Joueur B