

# LIVRE DE RÈGLES

WARHAMMER 40,000 V2

Par Patatovitch

Pour le site Taran :

<http://pagesperso-orange.fr/taran/>

Version 1.4

Ce document est une copie non autorisée d'ouvrages publiés par Games Workshop entre 1992 et 1998. Les règles sont parfois ré-écrites par souci de concision et de clarté ou pour inclure le contenu de FAQ ou de correctifs.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo Games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd.

**Auteurs originaux : RICK PRIESTLEY & ANDY CHAMBERS**

**Mise à jour des textes**

Brisco & Patatovitch

**Contribution**

Brisco, Fiontus, Lapingarou et Nicolas Boularand

**Traduction de la faq**

Lapingarou, Patatovitch, Nicolas Boularand

**Remerciements**

Brisco, Mememix, Wolfeyes, Chr, les membres du forum Warmania.

# SOMMAIRE

<b>1 MISE EN PLACE DU JEU.....</b>	<b>5</b>	10.9.5 TIR CONTRE DES FIGURINES DÉTECTÉES.....	21
1.1 LA BATAILLE.....	5	10.9.6 MOUVEMENT DES FIGURINES DISSIMULÉES.....	21
1.2 INSTALLATION.....	5	10.9.7 MISE EN ALERTE DES FIGURINES DISSIMULÉES.....	21
1.1 CONSEILS & ASTUCES.....	6	<b>11 TIR.....</b>	<b>22</b>
<b>2 CARTES DE MISSIONS.....</b>	<b>7</b>	11.1 ORIENTATION.....	22
<b>3 DÉPLOIEMENT DES ARMEES.....</b>	<b>8</b>	11.2 LIGNE DE VUE.....	22
3.1 DEPLOIEMENTS PARTICULIERS.....	8	11.3 POSITION.....	23
3.1.1 INFILTRATION.....	8	11.4 COUVERTS.....	23
3.2 DÉBUT ET FIN.....	8	11.5 CHOIX D'UNE CIBLE.....	23
3.3 VICTOIRE.....	8	11.6 PORTÉE.....	24
<b>4 POINTS DE VICTOIRE.....</b>	<b>9</b>	11.7 JET POUR TOUCHER.....	24
4.1 POINTS DE VICTOIRE – PERSONNAGES.....	9	11.8 MODIFICATEURS DE BASE.....	24
4.2 POINTS DE VICTOIRE – ESCOUADES.....	9	11.9 MODIFICATEURS DES ARMES.....	25
4.3 POINTS DE VICTOIRE – VÉHICULES.....	9	11.10 7+ POUR TOUCHER.....	25
4.4 POINTS DE VICTOIRE - ESCADRONS DE VÉHICULES.....	10	11.10.1 RÈGLE SPÉCIALE SUR LE TIR RAPIDE.....	25
4.5 POINTS DE VICTOIRE - BATTERIE D'ARMES D'APPUI.....	10	11.11 DOMMAGES.....	25
4.6 GAGNER LA BATAILLE.....	10	11.12 JETS DE SAUVEGARDE.....	26
<b>5 CARTES DE STRATÉGIE.....</b>	<b>11</b>	11.13 MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE.....	26
<b>6 CARACTÉRISTIQUES.....</b>	<b>12</b>	11.14 JETS DE DÉS GROUPES.....	26
6.1 CARACTÉRISTIQUES À ZÉRO.....	12	11.15 RETIRER LES PERTES.....	26
6.2 PROFILS DE CARACTÉRISTIQUES.....	12	11.16 COMBAT AU CORPS A CORPS.....	27
6.3 ARMES.....	12	11.17 MOUVEMENT ET TIR.....	27
6.4 ARMURES.....	12	11.18 GABARITS.....	27
6.5 CAVALERIE.....	12	11.19 DISPERSION MAXIMALE.....	28
<b>7 PERSONNAGES.....</b>	<b>13</b>	11.20 LANCER DE GRENADES.....	28
7.1 HÉROS.....	13	11.21 TERRAIN POUR CIBLE.....	28
7.2 PSYKERS.....	13	11.22 ARMES À GABARITS.....	28
7.3 PERSONNAGES SPÉCIAUX.....	13	11.23 TIR SOUTENU.....	28
7.4 PERSONNAGES COMMANDANTS.....	13	11.23.1 INCIDENTS DE TIR.....	29
7.4.1 COMMANDANT D'ARMEE.....	14	11.24 ÉTAT D'ALERTE.....	29
7.4.2 LA GRANDE BANNIÈRE.....	14	11.24.1 PRÉPARATION DE L'ÉTAT D'ALERTE.....	29
7.5 PERSONNAGES ET ESCOUADES.....	14	11.24.2 TIR EN ÉTAT D'ALERTE.....	29
7.6 DÉPLACEMENT.....	14	11.24.3 PERTE DE L'ÉTAT D'ALERTE.....	29
7.7 TIRS CONTRE LES PERSONNAGES.....	14	11.24.4 UNITÉ VOLANTE OU SE TÉLÉPORTANT.....	30
7.8 CARTES D'ÉQUIPEMENT.....	14	<b>12 CORPS À CORPS.....</b>	<b>31</b>
7.8.1 RARETÉ DES CARTES ÉQUIPEMENTS.....	15	12.1 COMBAT AU CORPS À CORPS.....	31
<b>8 ESCOUADES.....</b>	<b>16</b>	12.2 QUI PEUT COMBATTRE ?.....	31
8.1 FORMATION D'ESCOUADE.....	16	12.3 PROCÉDURE.....	31
8.1.1 FORMATIONS DISPERSÉES.....	16	12.4 DÉS D'ATTAQUE.....	31
8.2 RUPTURE DE LA FORMATION.....	16	12.5 RÉSOLUTION DU COMBAT.....	31
8.3 BATTERIES D'ARMES D'APPUI.....	16	12.5.1 LA RÈGLE DE PARADE.....	32
8.4 ESCADRONS DE VÉHICULES.....	17	12.5.2 FAUX MOUVEMENTS & COUPS CRITIQUES.....	32
8.4.1 TRANSPORTS DE TROUPES ET ESCOUADES DE MOTOS.....	17	12.6 MODIFICATEURS AUX RÉSULTATS DE COMBAT.....	32
8.4.2 PERSONNAGES.....	17	12.7 JETS DE DOMMAGES.....	32
8.5 RÈGLES DE FORMATION DES ESCADRONS & DES BATTERIES.....	17	12.8 JETS DE SAUVEGARDE.....	32
8.5.1 PRÉCISION SUR LE TIR.....	17	12.9 CORPS À CORPS COMBATS MULTIPLES.....	32
<b>9 LE TOUR DE JEU.....</b>	<b>18</b>	12.10 POURSUITE.....	32
9.1 LA SÉQUENCE DE JEU.....	18	12.11 FORMATION D'ESCOUADE.....	33
9.2 IMPROVISATION.....	18	12.12 DÉSENGAGEMENT.....	33
9.3 EXCEPTIONS.....	18	12.13 EXEMPLE DE COMBAT AU CORPS A CORPS.....	34
<b>10 MOUVEMENT.....</b>	<b>19</b>	<b>13 MORAL &amp; RALLIEMENT.....</b>	<b>35</b>
10.1 DÉCLARATION DES CHARGES.....	19	13.1 TEST DE MORAL.....	35
10.2 MOUVEMENTS OBLIGATOIRES.....	19	13.2 TROUPES DÉMORALISÉES.....	35
10.3 MOUVEMENTS NORMAUX.....	19	13.3 TROUPES DÉMORALISÉES AU CORPS À CORPS.....	35
10.4 ORIENTATION.....	19	13.4 RALLIEMENT.....	35
10.5 TERRAIN.....	19	13.4.1 RÈGLE D'ÉBRANLEMENT.....	35
10.6 OBSTACLES.....	20	13.5.1 RÈGLES DE BRAVOURE ET DE COUARDISE.....	35
10.7 CHARGE.....	20	<b>14 PSYCHOLOGIE.....</b>	<b>36</b>
10.7.1 CHARGE D'UNITÉ CACHÉE.....	20	14.1 PEUR.....	36
10.7.2 CHARGE D'UNITÉ VOLANTE.....	20	14.2 TERREUR.....	36
10.8 PAS DE COURSE.....	20	14.2.1 CORRESPONDANCES PEUR/TERREUR.....	36
10.9 DISSIMULATION.....	21	14.3 STUPIDITÉ.....	36
10.9.1 DISSIMULATION DES FIGURINES.....	21	14.4 HAINE.....	37
10.9.2 FIGURINES CACHÉES.....	21	14.5 FRÉNÉSIE.....	37
10.9.3 REPÉRAGE DES FIGURINES CACHÉES.....	21	14.6 IMMUNITÉ A LA PSYCHOLOGIE.....	37
10.9.4 DÉTECTION DES FIGURINES CACHÉES.....	21	<b>15 VÉHICULES.....</b>	<b>38</b>
		15.1 FICHES DE VÉHICULES.....	38
		15.2 ÉQUIPAGE D'UN VEHICULE.....	38
		15.3 MOUVEMENT.....	38
		15.3.1 DÉPLACEMENTS.....	38

15.3.2 MANOEUVRES.....	38	17.4 UTILISATION DES POUVOIRS.....	51
15.3.3 ANGLES D'ORIENTATION.....	38	17.4.5 CARTES WARP SPÉCIALES.....	51
15.3.4 TYPES DE PROPULSION.....	39	17.4.6 PERTE DE PSYKERS.....	52
15.3.5 EMBARQUEMENT ET DÉBARQUEMENT.....	39	17.5 ESCOUADES DE PSYKERS.....	52
15.3.6 HORS DE CONTRÔLE !.....	39	17.5.1 DEMONS MINEURS.....	52
15.3.7 COLLISIONS, ÉPERONNAGES ET ÉCRASEMENTS.....	39	17.5.2 CHEVALIERS GRIS.....	52
15.4 TIR.....	40	17.5.3 POUVOIR AFFECTANT LES PSYKERS.....	52
15.4.1 ARMEMENT.....	40	17.6 DESCRIPTION DES POUVOIRS PSY.....	53
15.4.2 TIR À PARTIR D'UN VÉHICULE.....	40	17.6.1 INTERPRÉTATIONS FANTAISISTES ET SITUATIONS CONTRADICTOIRES.....	53
15.4.3 TIR CONTRE UN VÉHICULE.....	40	17.7 GÉNÉRALITES.....	53
15.4.4 COUPS SUR L'AVANT, L'ARRIERE ET LES COTES.....	41	17.7.1 ATTAQUES PSYCHIQUES SIMILAIRES AUX TIRS.....	53
15.4.5 PÉNÉTRATION DE BLINDAGE.....	41	17.7.2 "FRAPPE LA PREMIÈRE FIGURINE SUR SON CHEMIN".....	53
15.4.6 PORTÉE.....	41	17.7.3 "TRACE UNE LIGNE DROITE".....	53
15.4.7 ARMES JUMELÉES.....	41	17.7.4 AUTRES ATTAQUES PSYCHIQUES.....	53
15.4.8 DOMMAGES.....	41	17.7.5 PORTÉE.....	54
15.4.9 TOUCHES MULTIPLES SUR UNE SEULE ZONE.....	41	17.7.6 JETS DE SAUVEGARDE D'ARMURE.....	54
15.5 COMBAT AU CORPS À CORPS.....	41	17.7.7 JETS SOUS LES CARACTÉRISTIQUES.....	54
15.5.1 RÈGLE SPÉCIALE "ÇA VA PÉTER !".....	42	17.7.8 TESTS DE MORAL.....	54
15.5.2 ROBOTS ET DREADNOUGHTS.....	42	17.7.9 ESCOUADES DISPERSÉES.....	54
15.5.3 ÉQUIPAGE DE VÉHICULES DÉCOUVERTS.....	42	17.7.10 POUVOIR AFFECTANT LES PSYKERS.....	54
15.6 VÉHICULES SPÉCIAUX.....	42	17.7.11 POUVOIRS RESTANT ACTIFS.....	54
15.6.1 MOTOS & TRIKES.....	42	17.7.12 LES POUVOIRS PSYCHIQUES EN COMBAT AU CORPS À CORPS.....	55
15.6.2 DREADNOUGHTS ET MARCHEURS DE COMBAT.....	43	17.7.13 VÉHICULES.....	55
15.6.3 ANTI-GRAV.....	44	17.8 COMMENTAIRES SUR LES POUVOIRS.....	55
15.6.4 TANKS ANTI-GRAV.....	44	17.8.1 POUVOIRS RUNIQUES ELDARS.....	55
15.7 CARTES DE VÉHICULES.....	45	17.8.2 POUVOIRS PSYCHIQUES D'ARCHIVISTE.....	56
15.8 CRÉATION ET CONVERSION DE VÉHICULES.....	45	17.8.3 POUVOIRS DE L'ADEPTUS.....	56
15.8.1 COÛT DES CONVERSIONS.....	45	17.8.4 POUVOIRS DE L'INQUISITION.....	57
<b>16 BÂTIMENTS.....</b>	<b>46</b>	17.8.5 POUVOIRS PSYCHIQUES DE BIZARBOYZ.....	57
16.1 TYPES DE BÂTIMENTS.....	46	17.8.6 POUVOIRS PSYCHIQUES DE SLAANESH.....	57
16.2 MOUVEMENTS.....	46	17.8.7 POUVOIRS PSYCHIQUES DE TZEENTCH.....	57
16.3 MOUVEMENTS DANS ET AUTOUR DES BÂTIMENTS.....	46	17.8.8 POUVOIRS PSYCHIQUES DE NURGLE.....	57
16.4 CHUTE D'UN BÂTIMENT.....	46	17.8.9 POUVOIRS PSY SQUATS.....	58
16.5 TIRS À PARTIR D'UN BÂTIMENT.....	46	17.8.10 POUVOIRS PSYCHIQUES TYRANIDES.....	58
16.6 ARMES À AIRE D'EFFET DANS DES BÂTIMENTS.....	46	<b>18 NOTES DES CRÉATEURS.....</b>	<b>59</b>
16.7 DISPERSION.....	46	<b>19 FOIRE AUX QUESTIONS.....</b>	<b>60</b>
16.8 GABARITS.....	46	19.1 QUESTIONS GÉNÉRALES.....	60
16.9 DISPERSION DANS LES BÂTIMENTS.....	47	19.2 POUVOIRS PSYCHIQUES.....	67
16.10 CORPS À CORPS DANS LES BÂTIMENTS.....	47	19.3 VÉHICULES ET ARMES D'APPUI.....	69
16.11 DESTRUCTION DES BÂTIMENTS.....	47	19.4 CHAOS.....	72
16.12 CORPS À CORPS CONTRE LES BÂTIMENTS.....	48	19.5 ELDAR.....	73
16.13 RÈGLES SPÉCIALES.....	48	19.6 IMPERIUM.....	76
<b>17 PHASE PSY.....</b>	<b>49</b>	19.7 SOEURS DE BATAILLE.....	78
17.1 CHOIX DES PSYKERS.....	49	19.8 ORKS.....	78
17.2 DÉTERMINATION DES POUVOIRS.....	49	19.9 SPACE MARINE.....	80
17.2.1 NOMBRE DE POUVOIRS.....	49	19.10 TYRANIDE.....	81
17.3 DISTRIBUTION DES POUVOIRS PSYCHIQUES.....	49	19.11 NECRON.....	83
17.3.1 PRIORITÉ DE DISTRIBUTION.....	49	19.12 SQUAT.....	84
17.3.2 DISCIPLINES DES PSYKERS.....	49	19.13 ERRATA.....	84
17.4 LA PHASE PSYCHIQUE.....	50	<b>20 RÈGLES D'USAGE.....</b>	<b>85</b>
17.4.1 RÉSUMÉ.....	50		
17.4.2 DÉTERMINATION DES FLUX DU WARP.....	50		
17.4.3 DISTRIBUTION DES CARTES WARP.....	51		

### **Bienvenue dans l'univers de Warhammer 40.000 deuxième édition !**

Ce recueil n'est pas une nouvelle mouture fortement personnalisée mais seulement une compilation des différentes règles officielles de cette édition de Warhammer 40,000 (ou V2) : le livre de règles et Dark Millennium, complétés des errata d'époque et des articles parus dans White Dwarf.

Du coup, notez bien que toutes ces règles sont **officielles**.

J'espère ainsi que ce recueil donnera satisfaction aux anciens joueurs acharnés dont je fais partie et qu'il donnera envie aux plus récents de tester une version de leur jeu favori bien différente de celle qu'ils connaissent.

Pour les nouveaux venus, les 85 pages de cet ouvrage peuvent paraître imposantes, mais il ne faut pas s'y fier : la foire au question et les sections Véhicules, Bâtiments et les Pouvoirs psy peuvent être ignorées au début. Voilà déjà ce livre amputé de plus de la moitié de son contenu ! Un familier des jeux Games Workshop s'y retrouvera très facilement, car les grands principes ont finalement peu changé au fil des années.

### **Éléments nécessaires pour jouer :**

- Des dés : La V2 nécessite plus de types de dés différentes que les versions ultérieures même si les D6 sont largement majoritaires. Il vous faudra donc un D4, une bonne dizaine de D6, un D8, un D10, un D12 et un D20. De plus, les dés de dispersion et d'artillerie commun au jeux Games Workshop sont également nécessaires. Enfin, il vous faudra au moins un *dé de tir soutenu* (cf Arsenal).
- Un mètre en cm : la V2 se joue en centimètres.
- L'arsenal, les listes d'armées, les fiches véhicules : voyez Taran et imprimez
- Des pions, des cartes et des gabarits : voyez Taran et imprimez
- Une table, des décors et des figurines : voyez votre détaillant le plus proche.

# 1 MISE EN PLACE DU JEU

Warhammer 40.000 est un jeu assez impressionnant au premier abord mais il ne faut pas que cela vous décourage. vous n'avez pas à tout connaître avant de commencer à jouer ! Il vous suffit de lire ce livre une fois afin de vous familiariser avec le contexte et le vocabulaire du jeu. après quoi vous pourrez entamer votre première partie. Elle sera quelque peu laborieuse, mais c'est le meilleur moyen de se familiariser avec les règles.

Au début ne voyez pas trop grand : quelques figurines d'un coté contre quelques-unes de l'autre pourront vous permettre d'approcher les règles essentielles du jeu. Au début, excluez les véhicules et les psykers et apprenez à faire une liste d'armée. Une fois que vous aurez bien pris en main les rênes du commandement, vous serez prêt à affronter des armées de plus en plus importantes et variées, constituées à partir des nombreuses figurines de la gamme Warhammer 40.000.

## 1.1 LA BATAILLE

Les batailles se déroulent entre deux adversaires contrôlant chacun une armée de leur choix. Si vous le désirez, vous pouvez également constituer une équipe pour chaque camp (un joueur tenant le rôle de commandant en chef tandis que les autres s'occuperont chacun d'une partie des troupes), bien que pour l'ensemble de ces règles, nous ayons supposé qu'il n'y avait que deux joueurs.

Avant de livrer bataille, les deux adversaires sélectionnent les figurines de leurs armées respectives. Si vous jouez un scénario comme celui qui vous est proposé dans la boîte, les armées seront déjà établies. Si vous décidez d'improviser une bataille, il vous faudra créer deux armées.

Lorsque vous composez votre armée, choisissez des figurines jusqu'à un total de points défini. Chaque combattant ou véhicule possède sa propre valeur en points. Plus un guerrier est puissant, plus il coûte cher. Si une figurine est équipée d'armes puissantes ou porte une armure particulière, sa valeur est encore augmentée en conséquence.

Pour jouer, les deux adversaires s'entendent sur un total de points à ne pas dépasser. En général, une partie avec environ 1000 points d'armée durera à peu près une soirée. Pour des armées de 1500 à 2000 points, la bataille durera toute une après-midi ou une longue soirée alors qu'une bataille avec 3000 points d'armée occupera largement une journée entière. C'est à vous de déterminer l'ampleur de la bataille en tenant compte des figurines dont vous disposez et du temps nécessaire !

Au sujet des différentes armées, nous nous devons de mentionner la série des suppléments pour Warhammer 40.000. Chaque livre ou Codex traite d'une race ou d'une armée particulière : les Space Marines, les Eldars, etc. Chacun fournit une description des troupes, leurs règles spéciales, un guide de peinture et une liste d'armée. Cette liste d'armée contient toutes les valeurs des différentes troupes afin de vous permettre de mettre en place votre propre armée.

## 1.2 INSTALLATION

Avant que les armées ne s'affrontent, vous devez leur préparer un champ de bataille, sur une table ou à même le sol. Au début une petite surface d'environ 1,50m sur 90cm suffira (cela correspond d'ailleurs aux dimensions de la majorité des tables classiques). Un tel espace offre suffisamment de place aux armées pour manoeuvrer et pour utiliser leurs armes à longue portée. Plus la taille des armées sera importante, plus il vous faudra de place. Les tables de 180 x 120cm ou de 240 x 120 cm sont assez fréquentes, mais il vous faudra bien vous adapter à la place dont vous disposez réellement.

La table ou le sol représente une plaine sans les reliefs ni les constructions que l'on trouve sur les vrais champs de bataille. Le défi et l'intérêt de Warhammer 40.000 est de créer votre propre champ de bataille.

Pour les non-initiés, "terrain" s'applique à tous les éléments qui constituent le décor : arbres, ruines, etc.... Le terrain est important pour deux raisons. La première, et probablement la plus importante est qu'un terrain varié rend la partie plus intéressante. Vous vous en apercevrez très vite le jour où vous jouerez pour la première fois sur

un terrain varié.

Si vous avez peu d'expérience dans la construction d'éléments de terrain, lisez les articles de White Dwarf ou n'importe quel magazine de modélisme. Vous pouvez également vous rendre chez votre distributeur Games Workshop où vous pourrez observer des éléments de terrain et recevoir de nombreux conseils sur l'art et la manière de les construire. En attendant, improvisez en mettant des livres pour simuler les collines, des brindilles pour les bois et des blocs de polystyrène pour les bâtiments. Cela suffira pour vos premières batailles.

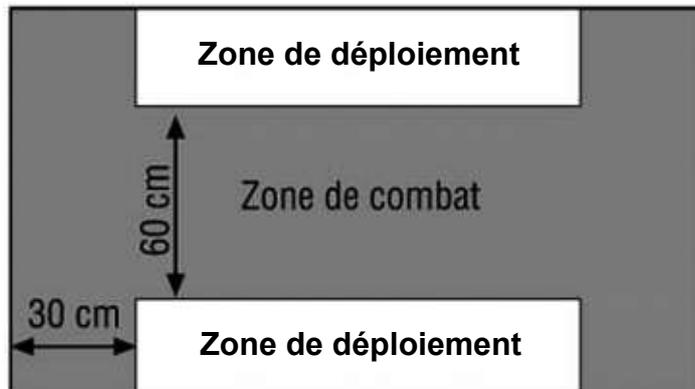
La seconde raison pour laquelle le terrain est très important est qu'il bloque les lignes de vue durant la partie. La *ligne de vue* (en abrégé : LdV) est la ligne qui relie un tireur à sa cible. Si cette ligne est bloquée, par un élément du terrain par exemple, le tireur ne peut pas voir sa cible et ne peut donc pas lui tirer dessus.

Le champ de vision s'explique mieux avec un exemple. Imaginez que vous vous trouvez sur une colline. Vous pouvez voir tout autour de vous et avez par conséquent un champ de vision illimité. Imaginez maintenant que vous êtes sur la même colline mais à l'intérieur d'une maison et que vous regardez par la fenêtre. Les murs de la maison limitent ce que vous pouvez voir, vous avez donc un champ de vision réduit. Ces exemples, tirés de la réalité, s'appliquent aussi aux figurines que vous commandez dans Warhammer 40.000.

Plus vous aurez d'éléments de décor, plus le terrain sera dense, plus vous aurez du mal à obtenir des lignes de vue dégagées et moins vous aurez de chances qu'une de vos unités puisse voir tout le champ de bataille. Ce facteur est vital car il empêche les armes lourdes et les véhicules de dominer le jeu et de transformer la partie en un simple duel d'artillerie.

Certaines catégories de troupes sont plus efficaces à bout portant et sont donc favorisées par les terrains denses, alors que d'autres sont plus efficaces avec un peu plus de champ pour avoir la portée nécessaire à leurs armes. Sans conteste, plus le terrain est dense et plus la partie est intéressante. Bien entendu, même si vous avez beaucoup d'éléments de décor à mettre sur la table, il deviendra toujours plus difficile de renouveler le terrain à chaque nouvelle partie. Une méthode répandue consiste à faire établir le terrain par l'un des joueurs et à laisser son adversaire choisir de quel côté il va jouer. Il est ainsi plus que probable qu'aucun des deux côtés de la table ne sera beaucoup plus avantageux que l'autre.

Pour vous aider à établir un décor pour vos divers champs de bataille, nous avons conçu un système qui permet aux deux joueurs de créer un terrain cohérent. Tout d'abord, vous avez besoin de délimiter les deux zones de déploiement en plaçant un pion, un dé ou un repère quelconque à chaque coin, comme sur le diagramme ci-dessous.



Les zones de déploiement représentent les zones à l'intérieur desquelles vous êtes autorisés à déployer vos unités, vos véhicules et votre artillerie au début de la partie. Comme vous pouvez le voir, ces deux zones sont éloignées de 60cm l'une de l'autre dans le sens de la largeur de la table et s'étendent jusqu'aux bords. De même, ces zones s'interrompent en longueur à 30cm du bord de la table, afin qu'aucune figurine ne commence la partie dans un coin.

L'aire de jeu qui se trouve en dehors des zones de déploiement est appelée zone de combat. Une fois que vous avez déterminé l'emplacement des deux zones de déploiement, vous pouvez placer les éléments de décor. Jetez 1D6, le joueur ayant obtenu le meilleur résultat place le premier élément. Les deux joueurs placent chaque élément à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des deux décide que c'est suffisant. l'adversaire peut alors placer un dernier élément supplémentaire.

Cela à l'air facile, n'est ce pas ? Il existe cependant trois règles impérieuses pour mettre en place le terrain.

1. Chaque joueur doit poser un élément sur deux dans la zone de combat.
2. Aucun des deux joueurs ne peut décider d'arrêter avant qu'au moins 2D6 éléments aient été placés dans la zone de combat.
3. Lorsque les deux joueurs ont fini, ils jettent 2D6 et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa zone de déploiement.

Un "élément" de terrain peut être lui-même composé de plusieurs éléments plus petits couvrant généralement une surface de 10 x 15 cm. Un élément complet peut être :

- Une colline, un bâtiment, un marais, un étang ou une zone de bois, de jungle, de forêt pétrifiée, etc...
- Deux gros éléments, comme des cratères, des aiguilles rocheuses, de grands arbres, des monolithes, des rochers, des pylônes, des épaves de véhicules, etc...
- Quatre pans de murs en ruines
- Quatre ou cinq arbres de taille moyenne, buissons, rochers, caisses, barils...
- Une longueur de 30 cm de crevasse, de haie, de muret, de cours d'eau, etc...

Enfin, si les joueurs sont d'accord, il est encore possible de modifier un peu le terrain pour en améliorer l'esthétique ou pour corser la bataille. Vous pouvez vous assurer qu'une route conduit quelque

part, par exemple. Les grandes lignes définies ci-dessus ont pour but de s'assurer qu'aucun des deux adversaires ne bénéficiera d'un avantage indu. Vous pouvez néanmoins vous mettre d'accord avec votre adversaire pour ne pas respecter ces contraintes.

## 1.1 CONSEILS & ASTUCES

Lorsque vous placez le terrain d'une partie de Warhammer 40.000., il vous faut tenir compte de certains points. Parvenu à la moitié du placement des éléments du terrain, interrompez-vous et prenez le temps d'en apprécier l'apparence générale. Cela pourra parfois vous donner l'idée d'un thème qui vous permettra de continuer le placement du terrain avec une démarche logique.

N'ayez pas peur de mettre trop d'éléments. "Plus le terrain est complexe, plus la partie est intéressante" est une devise qui se vérifie toujours à Warhammer 40,000. Donnez-vous pour but de couvrir plus de la moitié de la table avec des éléments de décor et même plus si possible.

Essayez de placer les éléments les plus gros vers le centre de la table. Cela évite les lignes de vue qui traversent la table et empêche les troupes avec des armes à longue portée de faire trop de ravages. Pour les mêmes raisons, évitez de placer des collines ou de hauts bâtiments à proximité du bord de la table. Si vous ne pouvez pas faire autrement, mettez des arbres devant le relief de façon à couper les lignes de vue.

Vous pouvez mettre du flochage vert ou marron (il s'agit d'une sorte de poudre colorée que l'on trouve dans les magasins de modélisme) pour représenter les routes ou les chemins. Vous serez surpris de l'effet produit par un chemin partant d'un bâtiment (vous pouvez le border avec des haies ou des murs). Vous pouvez aussi faire courir une route à travers toute la table.

Lorsque vous placez les murs ou les clôtures, assurez-vous que vous laissez des passages pour les figurines. On suppose que toutes les portes dans une clôture ou un mur sont ouvertes et sont considérées comme des zones dégagées. De même, les crevasses et les cours d'eau doivent comporter des points de passage.

## 2 CARTES DE MISSIONS

Il est rare que les batailles se déclenchent par accident : les généraux sont à l'affût d'une faiblesse de l'ennemi et dépêchent des détachements pour reconnaître, désorganiser, affaiblir et saboter les positions adverses. Ces duels incessants se déroulent dans le no-man's-land, terrain dévasté qui sépare les deux armées. Les cartes de missions permettent aux joueurs de recréer ces escarmouches, afin de mener à bien leur mission tout en contrant celle de l'ennemi.

Après avoir agencé le terrain pour la bataille et sélectionné vos forces mais avant d'entamer la partie, prenez chacun une carte de mission. Lisez attentivement cette carte et déclarez à votre adversaire quelle est votre mission. Certains peuvent préférer garder leur mission secrète mais la déclaration des objectifs à atteindre rend le jeu plus intéressant. C'est aux joueurs qu'il appartient de trancher.

De même vous pouvez choisir votre carte de mission au lieu de la prendre au hasard. Chaque joueur a sa préférence en ce qui concerne l'attribution des missions. c'est donc à vous de vous entendre. Chaque carte de mission comporte un bref descriptif de la tâche à accomplir, un objectif principal et un objectif secondaire. Vos objectifs vous indiquent comment obtenir des points de victoire. Des points de victoire seront obtenus pour les ennemis que vous aurez endommagés ou détruits, ceci sera l'objet de votre objectif principal ou secondaire. D'autres points de victoire seront attribués selon la réussite de l'autre objectif, spécifique à la mission. A la fin du jeu, le joueur ayant le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur.

Vous trouverez sur Taran les cartes missions dans un .pdf prêt à imprimer pour accompagner ce livret.



## 3 DÉPLOIEMENT DES ARMEES

Une fois le champ de bataille installé, les joueurs déploient leurs forces. Comme cela est précisé plus haut, les deux joueurs jettent 1D6 et celui qui obtient le plus fort résultat a le droit de choisir sa zone de déploiement. Pour déterminer quel joueur déploie ses troupes en premier, chaque armée possède ce que l'on appelle une **valeur stratégique**.

La valeur stratégique d'une armée reflète sa stratégie et sa tactique, sa mobilité et sa flexibilité, ainsi que sa conception du combat. Les Space Marines par exemple ont une valeur stratégique élevée car ils sont très mobiles et commandés par les plus fins stratèges de l'Imperium. D'un autre côté, les orks ont une approche plus primitive mais sont très mobiles grâce au large éventail de véhicules mis à leur disposition. La Garde Impériale est meilleure tacticienne que les orks mais son organisation extrêmement hiérarchisée explique le fait que sa valeur stratégique soit inférieure. Les valeurs stratégiques des différentes races sont indiquées ci-dessous.

RACE/ARMEE	VALEURS STRATEGIQUES
Space Marines	5
Eldars	4
Orks, Chaos	3
Squats, Garde Impériale	2
Tyranides	1

L'armée ayant la plus faible valeur stratégique doit se déployer en premier. Si plusieurs unités d'une même armée sont de races différentes, elles sont déployées selon leurs valeurs stratégiques respectives. Si par exemple vous jouez avec une armée de Space Marines et de gardes impériaux alliés à des eldars, votre déploiement sera le suivant : d'abord la Garde Impériale, ensuite les eldars et enfin les Space Marines.

Les figurines peuvent être déployées n'importe où à l'intérieur de leur zone de déploiement, y compris dans les bâtiments s'il y en a. Toute figurine déployée à couvert (dans les bois, derrière un mur, etc) peut commencer le jeu "cachée". Le terme "caché" est expliqué plus amplement par la suite mais il signifie que la figurine est dissimulée à la vue de ses ennemis, tactique utile pour ne pas être éliminé dès le premier tour. Les unités cachées reçoivent un pion "caché", ainsi votre adversaire sait qu'il ne peut pas les voir.

Lors du déploiement, les véhicules sont immobiles ou se déplacent à vitesse réduite. Si vous désirez leur faire démarrer le jeu à vitesse réduite, pensez à placer près d'eux un pion de déplacement (voir le chapitre Véhicules).

### 3.1 DEPLOIEMENTS PARTICULIERS

Il existe des unités qui ne commencent pas la partie sur la table ou qui ne sont pas obligées de le faire. Ainsi, les démons sont invoqués (cf. Codex du Chaos ou les listes d'armée), les terminators peuvent se téléporter (cf. Arsenal) et les chars et les escouades transportées de la Garde Impériale peuvent rester en réserve (cf. Codex de la Garde Impériale ou les listes d'armée). Notez également la règle d'infiltration ci-après.

#### 3.1.1 INFILTRATION

De nombreuses armées contiennent des troupes versées dans l'art du camouflage et de la dissimulation, ce qui leur permet d'avancer vers et à travers les lignes ennemies. Lorsqu'un type de troupe est concernée, cela est mentionné dans sa description.

Pour matérialiser le fait qu'elles peuvent traverser le champ de bataille sans être vues, ces unités sont placées après que l'adversaire ait positionné toutes ses troupes. Les troupes d'infiltration peuvent être placées en n'importe quel endroit de la zone de combat où elles sont hors de vue de l'ennemi. Ces unités peuvent donc commencer le jeu cachées derrière un élément du terrain.

Si les deux armées utilisent des troupes d'infiltration, les joueurs jettent 1D6 et celui qui a obtenu le plus faible résultat doit déployer en premier ses troupes d'infiltration.

### 3.2 DÉBUT ET FIN

Une fois que toutes les figurines des deux armées ont été déployées sur la table, les joueurs jettent 1D6 et ajoutent la valeur stratégique de leur commandant au résultat. Le joueur ayant obtenu le plus fort résultat commence la partie, déplaçant et faisant tirer ou combattre toutes ses figurines jusqu'à ce que son tour prenne fin et que ce soit au tour de son adversaire de jouer.

Chaque joueur joue ainsi à tour de rôle jusqu'à compléter le nombre de tours qu'ils ont fixé ensemble (habituellement quatre tours chacun). Les commandants ont rarement l'occasion de prendre tout leur temps pour réaliser leurs mouvements : un des deux camps peut se retrouver à court d'hommes, de munitions, être forcé de rompre le combat ou être surclassé par le nombre après l'arrivée de renforts ennemis. Le temps représente donc l'un de vos plus farouches ennemis pour accéder à vos objectifs.

### DURÉE DE LA PARTIE

Une partie peut durer aussi longtemps que vous le désirez, en accord avec votre adversaire. Vous pouvez vous entendre sur un nombre de tours de jeu (quatre sont recommandés), jouer jusqu'à une heure précise ou jusqu'à ce que cela ne vaille plus vraiment le coup de continuer (s'il ne reste par exemple plus qu'un Space Marine face à deux gretchins). Une autre solution est de jouer une partie "mort subite", s'arrêtant dès que l'un des deux joueurs a obtenu un certain nombre de points de victoire. C'est une excellente solution si vous désirez une partie brève, que vous pouvez encore abréger en choisissant tous les deux la mission "Contre-offensive".

Il reste cependant préférable de définir la durée de la partie en nombre de tours. Les missions fournies avec le jeu ont été équilibrées selon une durée de jeu de quatre tours, chaque joueur disposant ainsi de chances égales de remplir ses objectifs. A l'issue de ces quatre tours, chaque joueur comptabilise ses points de victoire afin de déterminer lequel sera déclaré vainqueur.

Pour les joueurs qui préfèrent les conflits aux proportions gigantesques, un nombre de tours tout à fait différent peut s'avérer souhaitable. Vous pouvez tout aussi bien lancer un dé avant la bataille afin d'en déterminer la durée. Une fois ce nombre de tours effectué par chaque joueur, la bataille est terminée et il ne vous reste plus qu'à déterminer qui a gagné.

1D6	Nombre de tours
1-2	3 Tours
3-4	4 Tours
5-6	5 Tours

### 3.3 VICTOIRE

Les points de victoire (cf ci-après) sont comptabilisés à la fin de la partie, le joueur totalisant le plus de points étant bien sûr déclaré vainqueur. Les points de victoire sont accordés pour la destruction ou la démoralisation d'unités ennemies ou pour avoir atteint un objectif précis. Au début de la partie, vos objectifs vous seront imposés par le scénario ou par les cartes de missions selon l'option que vous aurez choisie, en accord avec votre adversaire. Voyez le chapitre des règles correspondant pour de plus amples informations sur les points de victoire et les missions.

## 4 POINTS DE VICTOIRE

Les tableaux ci-dessous détaillent les points de victoire attribués en fonction des pertes occasionnées à l'ennemi. Vous gagnez toujours des **points de victoire** (PdV) pour la destruction des forces ennemies, quelle que soit votre mission.

Les points de victoire donnés sont cumulatifs, ainsi si vous détruisez un véhicule qui coûte de 101 à 200 points, vous obtiendrez 2 points de victoire (un point pour l'avoir endommagé et un point pour l'avoir détruit). De la même façon, une escouade qui vaut entre 101 et 200 points rapporte 1 point de victoire lorsque ses effectifs sont réduits de 50% et 1 point encore lorsqu'elle est entièrement détruite.

Un véhicule est neutralisé lorsqu'il ne peut plus se déplacer et que toutes ses armes ont été détruites ou lorsque tous ses membres d'équipage ont été tués. Une escouade démoralisée (et non ébranlée) à la fin du jeu est considérée comme étant anéantie pour la détermination des points de victoire. Les escouades de Space Marines sont un cas à part car il s'agit d'escouades de 10 figurines divisées en deux sections de 5. Les points de victoire sont enregistrés individuellement pour chaque section. 1 point pour 50% de pertes et 1 point pour son anéantissement.

La valeur d'une escouade comprend le coût de tous les équipements supplémentaires ou spéciaux (les motos et les hommes pour trouver le nombre de points de victoire réacteurs dorsaux par exemple) qu'elle possède. Si une escouade compte un champion qui coûte 50 points ou moins, son coût est pris en compte dans celui de l'unité au moment de la détermination des points de victoire.

Les escouades de Space Marines représentent un cas particulier dans la mesure où elles sont achetées par escouades de dix figurines et séparées en escouades de combat de cinq figurines complètement indépendantes. Vous devrez donc diviser par deux la valeur totale des dix hommes pour trouver le nombre de points de victoire attribués pour la destruction d'une escouade de combat.

Dans certains cas (les escouades Devastator, par exemple), les valeurs des escouades de Space Marines ne sont pas réparties également entre les deux escouades de combat. Les joueurs sont libres de déterminer la valeur précise de chaque escouade de combat s'ils le désirent, bien que la méthode donnée ci-dessus puisse être appliquée pour éviter les complications.

### 4.1 POINTS DE VICTOIRE – PERSONNAGES

La valeur des personnages comprend la valeur des équipements additionnels, des cartes d'équipement et de pouvoirs psy.

Chaque personnage ennemi	Blessé	Tué
D'une valeur inférieure ou égale à 50 points	0 point de victoire	0 point de victoire
D'une valeur comprise entre 51 et 100 points	0 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 101 et 200 points	0 point de victoire	2 points de victoire
D'une valeur comprise entre 201 et 300 points	0 point de victoire	3 points de victoire
D'une valeur supérieure à 301 points	0 point de victoire	4 points de victoire

### 4.2 POINTS DE VICTOIRE – ESCOUADES

Chaque escouade ennemie	50% de pertes	Démoralisée* / Exterminée
D'une valeur inférieure ou égale à 100 points	0 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 101 et 200 points	1 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 201 et 300 points	1 point de victoire	2 points de victoire
D'une valeur comprise entre 301 et 400 points	2 points de victoire	2 points de victoire
D'une valeur supérieure à 400 points	2 points de victoire	3 points de victoire

\* une escouade démoralisée (pas ébranlée) à la fin de la partie rapporte autant de points que si elle était détruite pour la détermination des points de victoires

### 4.3 POINTS DE VICTOIRE – VÉHICULES

Chaque véhicule ennemi	Endommagé	Détruit ou neutralisé*
D'une valeur inférieure ou égale à 100 points	0 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 101 et 200 points	1 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 201 et 300 points	1 point de victoire	2 points de victoire
D'une valeur comprise entre 301 et 400 points	2 points de victoire	2 points de victoire
D'une valeur supérieure à 400 points	2 points de victoire	3 points de victoire

\* un véhicule est considéré comme neutralisé s'il ne peut plus bouger et si toutes ses armes ont été détruites et/ou si tout son équipage a été tué ou a abandonné son véhicule.

#### 4.4 POINTS DE VICTOIRE - ESCADRONS DE VÉHICULES

Chaque escadron ennemi	50% ou + neutralisés	Tous les véhicules neutralisés*
D'une valeur inférieure ou égale à 100 points	0 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 101 et 200 points	1 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 201 et 300 points	1 point de victoire	2 points de victoire
D'une valeur comprise entre 301 et 400 points	2 points de victoire	2 points de victoire
D'une valeur comprise entre 401 et 500 points	2 points de victoire	3 points de victoire
D'une valeur supérieure à 500 points	3 points de victoire	3 points de victoire

\* Un véhicule est compté comme neutralisé s'il est détruit, s'il ne peut plus bouger et que toutes ses armes sont détruites ou si son équipage est tué ou a abandonné le véhicule. Les véhicules hors formation en fin de la partie sont considérés comme neutralisés (voir 8.2 pour plus de détails).

#### 4.5 POINTS DE VICTOIRE - BATTERIE D'ARMES D'APPUI

Chaque batterie ennemie	Détruites* à 50% ou +	Exterminée
D'une valeur inférieure ou égale à 100 points	0 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 101 et 200 points	1 point de victoire	1 point de victoire
D'une valeur comprise entre 201 et 300 points	1 point de victoire	2 points de victoire
D'une valeur comprise entre 301 et 400 points	2 points de victoire	2 points de victoire
D'une valeur supérieure à 400 points	2 points de victoire	3 points de victoire

\* Les armes d'appui sont considérées comme détruites si l'arme elle-même est détruite ou si elle n'a plus de servants à la fin de la partie. Les armes d'appui hors de formation en fin de la partie, sont également considérées comme détruites (voir 8.2 pour plus de détails).

#### 4.6 GAGNER LA BATAILLE

Lorsque la partie est terminée, le joueur totalisant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. N'oubliez pas de comptabiliser les points pour les unités démoralisées à la fin de la bataille et pour chaque objectif de mission accompli. Ne gagner que d'un ou deux points d'avance constitue une victoire marginale, trois ou quatre points d'avance sont déjà plus respectables alors que cinq points d'avance ou plus constituent un véritable triomphe vous autorisant même à narguer votre adversaire tant votre supériorité fut écrasante !

## 5 CARTES DE STRATÉGIE

La chance, la ruse, le destin ont tous un rôle à jouer dans les batailles. Les troupes peuvent arriver sur le champ de bataille plus tôt ou plus tard que prévu, des actes héroïques peuvent changer le cours du combat, il peut y avoir des renforts inattendus ou un traître parmi les rangs ennemis. Toutes ces possibilités se combinent pour ajouter un élément d'incertitude lorsqu'un commandant établit son plan. Les **cartes de stratégie** représentent tous ces facteurs déterminants.

Il existe 26 cartes stratégie officielles (issues de Dark Millennium et du White Dwarf 24). L'usage est cependant de n'en jouer que 25 en excluant la carte *Activation de Virus*.

Après le placement du terrain mais avant que les joueurs ne déploient leurs troupes, une carte est attribuée à chaque joueur par tranche de 1000 points que comprend son armée. Ainsi, si deux joueurs sont sur le point de livrer bataille avec chacun une armée de 1500 points, ils reçoivent deux cartes de stratégie chacun. Si trois joueurs veulent jouer une bataille où l'un d'entre eux contrôle une armée de 4000 points et les deux autres une armée de 2000 points chacun, le joueur disposant de 4000 points reçoit 4 cartes alors que les deux autres joueurs reçoivent 2 cartes de stratégie chacun. Chaque carte contient toutes les informations nécessaires à son utilisation. Certaines doivent être jouées avant le début de la bataille. Il est donc important d'examiner vos cartes avant de commencer à placer vos troupes sans quoi vous pourriez constater qu'elles ont été gâchées. D'autres cartes sont jouées pendant la bataille et peuvent

aider vos forces, voire même attaquer les troupes ennemies. Notez que vous n'êtes pas obligés d'utiliser vos cartes de stratégie si vous ne le désirez pas. Vous pouvez toujours choisir de les ignorer totalement.

La pile des cartes de stratégie est disponible pour toutes les armées de Warhammer 40,000 à l'exception notable des tyranides qui utilisent un système d'événements aléatoires qui leur est propre (cf. Codex Tyranide ou les listes d'armée).

Certains joueurs peuvent considérer que certaines cartes sont inappropriées à une race en particulier. Vous avez dès lors toute liberté pour inventer des explications logiques aux situations décrites par les cartes (assassins à polymorphe, interception psychique de pensées, etc.).

Cf. faq 1.17 sur les cartes stratégie



## 6 CARACTÉRISTIQUES

Dans **Warhammer 40.000**, il existe de nombreux types de guerriers, et de créatures. Certaines sont petites comme les gretchins alors que d'autres sont énormes, tels les tyranides. Pour représenter de telles créatures dans le jeu, neuf valeurs appelées caractéristiques servent à définir leurs divers aspects physiques et mentaux.

Toutes les caractéristiques sont mesurées selon un barème allant de 1 à 10 ( Plus la caractéristique est élevée, meilleure elle est. Ces caractéristiques sont les suivantes :

### Mouvement (M)

Indique le nombre de centimètres que la créature peut parcourir en un tour de jeu dans des circonstances normales. Par exemple, un gretchin avec un M de 10 peut parcourir 10cm.

### Capacité de Combat (CC)

Cette caractéristique définit le niveau de maîtrise d'un guerrier avec ses armes de combat au corps à corps ou la férocité et la détermination d'une créature. Plus le score est élevé, plus grande est la probabilité que le guerrier terrasse un adversaire au corps à corps. Un humain ordinaire a une Capacité de Combat de 3.

### Capacité de Tir (CT)

La Capacité de Tir indique la précision d'un guerrier avec les armes à distance tels les fusils ou les grenades ainsi que sa compétence technique avec ces armes de tir. Plus cette caractéristique est élevée et plus le guerrier atteint facilement sa cible. Certains monstres ont des armes naturelles qu'ils peuvent utiliser à distance (ils peuvent par exemple cracher du venin).

### Force (F)

Détermine la force physique du guerrier. Une créature exceptionnellement chétive peut avoir une F de 1. La majorité des hommes ont une F de 3. Cette caractéristique détermine avec quelle violence un coup sera porté au corps à corps. Une Force élevée peut également percer les armures plus facilement.

### Endurance (E)

L'Endurance mesure la capacité d'une créature à résister aux coups et à la douleur ou à survivre à ses blessures. Plus forte est l'Endurance d'une créature, plus elle sera à même de résister aux coups et aux tirs qu'elle subit.

### Points de Vie (PV)

Indique le nombre de dommages que la créature peut endurer avant de mourir ou d'être mise hors combat. La plupart des créatures de taille humaine possèdent un seul Point de Vie. Les monstres de grande taille sont souvent capables de résister à des dommages qui auraient tué le commun des mortels et ont donc plusieurs PV.

### Initiative (I)

Cette caractéristique représente les réflexes et la rapidité de la créature. Les créatures ayant une faible Initiative sont lentes et maladroitement, alors que celles qui possèdent une haute Initiative sont très habiles et alertes.

### Attaques (A)

Indique le nombre de dés d'attaque qu'un guerrier lance en corps à corps. La majorité des guerriers ne lancent qu'un dé mais certains combattants d'élite ou certains monstres peuvent en lancer plusieurs car ils sont capables de porter plusieurs coups.

### Commandement (Cd)

Une créature ayant un fort Commandement est courageuse, inflexible et sait faire preuve de sang froid. Les lâches ont donc un Cd assez faible. Les créatures possédant un fort Cd peuvent en commander d'autres, leur insufflant l'ardeur qui fait les héros.

## 6.1 CARACTÉRISTIQUES À ZERO

Il existe des créatures ayant "0" dans certaines caractéristiques, indiquant qu'elles n'ont aucune capacité dans ce domaine. Cela s'applique habituellement aux créatures incapables d'utiliser des armes à distance, comme les genestealers qui ont une CT de 0, mais cela peut aussi s'appliquer à d'autres caractéristiques.

## 6.2 PROFILS DE CARACTÉRISTIQUES

Chaque créature a un profil de caractéristiques qui regroupe les valeurs de celles-ci. Les exemples ci-dessous montrent les profils d'un ork et d'un humain. Comme vous pouvez le constater, un humain et un ork sont similaires sous bien des aspects. Ils se déplacent tous les deux à la même vitesse (10cm) et ont les mêmes Capacités de Combat et de Tir, ce qui signifie qu'ils se valent en matière de combat. Ils sont également de Force égale, assenant leurs coups avec la même violence. En ce qui concerne l'Endurance, c'est l'ork qui l'emporte avec une caractéristique de 4 contre 3 pour l'humain. Cette différence n'est pas énorme mais elle permet à l'ork de résister à certains coups qui affecteront un guerrier humain.

PROFILS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tous deux ont un seul Point de Vie, valeur normale pour des créatures humanoïdes. L'ork est dépassé en ce qui concerne l'Initiative. Cela n'a rien de réhabilitaire mais donne à l'humain un avantage au corps à corps, lui permettant de palier à l'Endurance supérieure de son adversaire. Les deux races ont une caractéristique de Commandement de 7, ce qui est la moyenne.

## 6.3 ARMES

La technologie du 41ème millénaire a engendré une pléthore d'armes et d'engins de destruction. Vous trouverez les règles qui s'appliquent à chaque arme ainsi que sa description dans l'Arsenal.

## 6.4 ARMURES

De nombreuses troupes portent des armures pour se protéger des coups et des tirs ennemis. Les types d'armures existants s'étendent du simple gilet pare-balles à l'imposante et puissante armure tactique Terminator en passant par les divers champs de force. Vous trouverez les règles qui s'appliquent à chaque armure ainsi que sa description dans l'Arsenal. La sauvegarde maximale est de 1+ (faq 1.11)

## 6.5 CAVALERIE

Dans le jeu, la cavalerie comprend toutes les troupes montées sur des chevaux, des gorettes et toute autre monture ne possédant qu'un Point de Vie. Si une monture possède plus d'un Point de Vie, elle n'entre plus dans la catégorie "figurine de cavalerie". De même, les troupes montées sur des motos, des trikes et autres véhicules similaires sont traitées séparément.

Une figurine de cavalerie est traitée en tous points comme une figurine classique. Si le cavalier est tué, sa figurine et celle de sa monture sont toutes deux retirées du jeu.

Les figurines de cavalerie utilisent le Cd du cavalier pour tous les tests de psychologie. En ce qui concerne le Mouvement, c'est celui de la monture qui est utilisé. Lorsque la figurine est attaquée, ce sont l'Endurance et les Points de Vie du cavalier qui sont utilisés.

L'Endurance, les Points de Vie et le Cd de la monture ne sont donc jamais utilisés mais sont stipulés dans son profil au cas où elle apparaîtrait individuellement.

Le cavalier bénéficiant d'une certaine protection en étant monté sur une grande créature, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa sauvegarde d'armure. Au corps à corps, un cavalier ajoute la caractéristique d'Attaque de sa monture à la sienne. Par exemple, un cavalier de la Garde (A=1) monté sur un cheval (A=1) lancera deux dés d'attaque au corps à corps (1+1=2).

Ainsi, en plus de bénéficier d'une sauvegarde d'armure améliorée et de se déplacer plus rapidement que l'infanterie, un cavalier ajoute les attaques de sa monture aux siennes. Cette combinaison cavalier/monture offre donc des avantages non négligeables, même sur les champs de batailles apocalyptiques du quarante et unième millénaire. (faq 1.16)

## 7 PERSONNAGES

Un héros est une exception à sa race. Il peut être un grand chef, un fantastique guerrier, avoir des aptitudes particulières ou connaître de grands secrets. De nombreux dirigeants ou officiers de haut rang sont des héros. Un héros peut aussi être juste une personnalité marquante, comme un vétéran endurci ou un vieux frontalier. Les héros représentent une part importante et attrayante de votre armée. Ils sont capables de combattre avec la force et la vitalité de plusieurs soldats ordinaires et leur charisme inspire le courage autour d'eux.

### 7.1 HÉROS

Les héros sont des figurines particulières, qui représentent des chefs ou des éléments plus puissants et plus dangereux que la moyenne de leur race. Ils peuvent être plus rapides, meilleurs combattants, plus forts ou plus charismatiques que leurs compatriotes.

Dans la réalité, un individu est la somme de traits de personnalité uniques. Au niveau du jeu, nous avons simplifié en trois grandes catégories, suffisantes pour jouer : les **Champions**, les **Héros Mineurs** et les **Héros Majeurs**. Dans certains cas particuliers, ils peuvent avoir des dénominations différentes. Les personnages orks, par exemple, sont appelés Nob, Boss et Seigneurs de guerre.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	-	+1	+1	+1	-	-	+1	-	+1
Héros mineur	-	+2	+2	+1	+1	+1	+2	+1	+1
Héros majeur	-	+3	+3	+1	+1	+2	+3	+2	+2

Bien entendu, ces trois catégories ne peuvent pas représenter toute l'étendue des possibilités, mais elles permettent de faire s'affronter des personnages de force équivalente, qu'il s'agisse de Space Marines ou de champions du Chaos.

Comme on peut le voir dans le tableau ci-dessous, les Champions, les Héros Mineurs et Majeurs ont des caractéristiques supérieures à la moyenne.

Voici un exemple, les caractéristiques des humains :

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Champion	10	4	4	4	3	1	4	1	8
Héros mineur	10	5	5	4	4	2	5	2	8
Héros majeur	10	6	6	4	4	3	6	3	9

Voici maintenant les caractéristiques des orks. Notez que les personnages orks portent des noms différents mais que leurs avantages sont identiques.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Nob	10	4	4	4	4	1	3	1	8
Boss	10	5	5	4	5	2	4	2	8
Seigneur de guerre	10	6	6	4	5	3	5	3	9

Comme vous pouvez vous en apercevoir sur ces exemples, les trois types de personnages sont très différents.

Les Champions sont des combattants courageux, avec des CT et des CC supérieures à la moyenne mais ce sont avant tout des chefs. L'avantage le plus important des Champions est leur faculté d'insuffler du courage aux troupes démoralisées.

Les Héros Mineurs sont résistants et excellents combattants. Ils continueront à combattre même après avoir perdu un PV et apporteront le même soutien moral que les Champions.

Les Héros Majeurs sont des combattants encore plus redoutables car ils peuvent subir plusieurs blessures avant de succomber. Mais leur réelle influence passe par leur charisme et la confiance qu'ils inspirent aux autres combattants. Bien que leur Commandement puisse paraître à peine plus fort qu'un guerrier ordinaire (9 au lieu de 7 chez les humains, par exemple) cela fait une GROSSE différence en terme de jeu et vous ne tarderez pas à le découvrir.

### 7.2 PSYKERS

Les psykers et les pouvoirs psychiques jouent un rôle primordial dans les batailles de Warhammer 40,000. De nouveaux psykers apparaissent sans cesse, toujours plus nombreux et les énergies illimitées du Warp peuvent sauver ou damner éternellement l'humanité.

Les impériaux gardent les plus forts de leurs psykers pour combattre dans leurs armées et éliminent les plus faibles d'entre eux, susceptibles d'être possédés par les démons du Warp. Les eldars, dont les aptitudes psychiques amenèrent la décadence, ont perfectionné la manipulation de l'énergie du Warp à un point si subtil que les démons ne peuvent les utiliser contre eux. Même les orks ont des bizarboyz qui peuvent frapper les ennemis avec des rafales d'énergie psychique pure.

Il existe quatre niveaux de psykers : **Psyker**, **Champion psyker**, **Maître psyker** et **Seigneur psyker**. Comme pour les héros, ces quatre catégories ne sont pas sensées représenter toutes les variations des aptitudes de chacun. Elles sont cependant utiles pour les hiérarchiser.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Psyker	-	-	-	-	+1	-	+1	-	-
Champion	-	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-	-
Héros mineur	-	+2	+2	+1	+1	+2	+2	+1	-
Héros majeur	-	+3	+3	+1	+1	+3	+3	+2	+1

Voici, un exemple, les caractéristiques des humains :

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Humain	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Psyker	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Champion psyker	10	4	4	4	4	2	4	1	7
H. mineur psyker	10	5	5	4	4	3	5	2	7
H. majeur psyker	10	6	6	4	4	4	6	3	8

Les règles pour les psykers et les pouvoirs psychiques sont expliquées dans le chapitre Phase Psy (17) de ce livre.

### 7.3 PERSONNAGES SPÉCIAUX

Certains individus diffèrent largement de celles données dans les tableaux des héros. Certains sont de meilleurs combattants, alors que les autres sont des meneurs, portent des artefacts antiques ou possèdent des aptitudes particulières.

Nous ne traitons pas des personnages spéciaux dans ce chapitre mais il est bon de garder à l'esprit qu'ils peuvent tout de même être ajoutés à votre armée si vous le désirez. Il existe, par exemple, des chefs tels que le tristement célèbre Seigneur de guerre Ghazghkull Uruk Thraka, le Commandeur Dante et bien d'autres.

Les détails et les règles spéciales pour ces célébrités se trouvent dans les Codex des différentes races.

### 7.4 PERSONNAGES COMMANDANTS

La plupart des personnages, qu'ils soient héros ou psykers, combattent et se déplacent seuls et ne sont donc pas organisés en escouades. Il y a toutefois une exception. Les champions (pas les champions psykers) appartiennent généralement à une escouade et combattent avec elle. Un champion combat avec son escouade durant toute la partie et il ne peut pas la quitter.

A part les champions, tous les autres personnages peuvent combattre seuls, bien qu'il leur soit permis de se joindre à des escouades classiques et de les commander si vous le désirez. Le rôle d'un chef est d'aller d'escouade en escouade afin d'exhorter ses hommes à faire face à l'ennemi. Notez que tous les psykers sont des personnages individuels et qu'ils peuvent donc se déplacer et combattre seuls. Les champions psykers, au contraire des simples Champions, peuvent combattre individuellement.

Pour se joindre à une escouade, un personnage n'a qu'à se trouver à 5cm de l'un de ses membres, distance de formation classique. Un

personnage qui s'est joint à une escouade peut la quitter à n'importe quel tour suivant. Il ne peut pas rejoindre et quitter une même escouade dans le même tour mais peut par contre quitter une escouade pour en rejoindre une autre durant le même tour.

Un personnage ne peut pas quitter une escouade affectée par une règle de psychologie, qui a déclaré une charge ou qui est engagée en corps à corps. Si une escouade décide de charger après avoir été rejointe par un personnage, il doit prendre part à la charge, ainsi qu'au combat qui s'ensuivra : une fois un corps à corps engagé, le personnage ne peut pas quitter l'escouade avant que ce combat ne soit terminé.

Un personnage peut toujours choisir de charger seul dans un corps à corps, laissant derrière lui l'escouade qu'il a rejointe, tandis qu'il attaque un véhicule ou un héros ennemi.

#### 7.4.1 COMMANDANT D'ARMÉE

Toute armée est dirigée par un personnage héroïque. Nous l'appellerons *Commandant* pour le distinguer des héros. Il peut s'agir d'un Prophète eldar, d'un Seigneur ork, d'un colonel de la Garde Impériale, etc... Le Commandant de votre armée est généralement le personnage ayant le plus fort Commandement (sauf dans le cas de la Garde Impériale). Dans le cas où plusieurs de vos personnages ont le même Cd, choisissez-en un pour tenir le rôle de Commandant. Il a en charge toute votre armée et plus qu'aucune autre figurine, il vous représente personnellement.

Les escouades se trouvant dans un rayon de 30cm du Commandant peuvent utiliser son Cd au lieu de leur pour tous leurs tests de Commandement. Ainsi, une escouade à proximité du Commandant peut utiliser le Commandement de celui-ci pour les tests de peur, de terreur, de moral et autres tests de psychologie. Une escouade démoralisée peut utiliser le Commandement du Commandant pour tenter son ralliement si elle est à portée.

Toutefois, si une telle personnalité venait à tomber au combat, une vague de panique s'emparerait de vos troupes, surtout les plus proches. Pour représenter cela, toutes les escouades amies dans un rayon de 30cm du Commandant doivent immédiatement effectuer un test de moral si celui-ci est tué, même si elles en ont déjà effectué un dans le même tour.

#### 7.4.2 LA GRANDE BANNIÈRE

La Grande Bannière constitue le point de ralliement de l'armée, focalisant la fierté et la détermination de ses membres. Elle est habituellement portée par un héros, les règles sur les personnages s'appliquent donc à son porteur.

Toute escouade se trouvant dans un rayon de 30cm de la Grande Bannière peut refaire un test de moral raté. L'escouade n'est autorisée à refaire son test qu'une fois par tour. Si le Commandant se trouve à moins de 30cm de l'escouade, celle-ci peut utiliser son Cd. Ces deux facteurs combinés (Cd du Commandant plus opportunité de refaire les jets ratés) signifient que les unités sous l'influence du Commandant et de la Grande Bannière ont de bonnes chances de tenir fermement leurs positions.

### 7.5 PERSONNAGES ET ESCOUADES

Une escouade accompagnée par un personnage peut utiliser son Commandement pour ses tests. C'est un point de règle très important car il fournit aux escouades faibles dans ce domaine le Commandement dont elles ont besoin. C'est particulièrement vrai pour les gretchins qui, sans un vrai chef, sont pratiquement inutiles. Le Commandement est utilisé pour les tests psychologiques, les tests de ralliement et les tests de moral.

Si une escouade est rejointe par plusieurs personnages, utilisez le plus fort Commandement. Un personnage ayant rejoint une escouade est considéré comme un membre à part entière de celle-ci. Si l'escouade est démoralisée, il l'est aussi et doit fuir avec elle si elle est à découvert et se jeter à terre et se cacher si elle est à couvert. Si l'escouade est obligée de charger à cause de la frénésie ou d'entamer une poursuite à cause de la haine, le personnage doit suivre l'escouade mais ne bénéficie pas du bonus de frénésie, à moins bien sûr qu'il n'y soit lui-même sujet. Cela signifie qu'un

personnage dans une escouade atteinte de frénésie ne devient pas nécessairement frénétique mais doit accompagner l'escouade lors de la charge. Si l'escouade est affectée par la stupidité, le personnage doit se déplacer avec elle bien qu'il puisse continuer à combattre normalement.

Rappelez-vous qu'un personnage ne peut pas quitter une escouade frappée de stupidité qui reste sur place ou se déplace sans but, car un personnage ne peut pas quitter une escouade affectée par une règle psychologique. On considère qu'il essaie de faire entendre raison à ses troupes ou qu'il est immobilisé par ces brutes et incapable d'agir à son gré.

Si un personnage est soumis à une règle psychologique, qui ne s'applique pas à l'escouade, il doit effectuer le test approprié et réagir en conséquence. Cela peut amener le personnage à se séparer de l'escouade. Il peut, par exemple, être obligé de charger à cause de la frénésie, de poursuivre à cause de la haine ou de rester immobile à cause de la stupidité.

### 7.6 DÉPLACEMENT

Si un personnage se déplace seul, il est libre de tous ses déplacements. Il doit prendre en compte toutes les pénalités pour les terrains difficiles et les obstacles mais il est entièrement indépendant et n'est donc pas lié par la règle de formation d'escouade.

### 7.7 TIRS CONTRE LES PERSONNAGES

Si un personnage est à distance de formation d'une escouade de figurines de taille équivalente ou plus grandes, il ne peut pas être pris pour cible par l'ennemi, même par d'autres personnages. Au plus fort de la mêlée, il est difficile d'identifier ou de viser sa cible avec précision, tous les tirs sont donc effectués contre les soldats ordinaires et non contre les personnages. Si l'escouade est touchée, les touches sont réparties aléatoirement entre les figurines de l'escouade et le personnage. Dans le cas de deux figurines classiques et d'un personnage, il y a de 1 chance sur 3 pour que le personnage soit touché. Jetez 1D6 pour chaque touche effectuée. Les jets de 1 à 4 touchent les figurines ordinaires, alors que les jets de 5 et 6 touchent le personnage. Faites des jets de sauvegarde séparés car les personnages ont généralement une meilleure Endurance et une meilleure armure que les autres.

Si une figurine de personnage se trouve à plus de 5cm d'une escouade, elle peut alors être prise pour cible uniquement si elle est la cible la plus proche. Ainsi, les personnages peuvent se déplacer derrière leurs lignes sans être systématiquement (et de façon peu réaliste) pris pour cible par l'ennemi.

### 7.8 CARTES D'ÉQUIPEMENT

Les héros ont souvent accès à des armes et à des équipements spéciaux, normalement interdits aux soldats ordinaires. Cela va des types de grenades trop coûteux pour une production en masse, à des armes issues de technologies antiques ou du matériel construit sur mesure. Pour représenter ces équipements particuliers que les personnages sont autorisés à porter vous avez le droit de sélectionner un certain nombre de cartes d'équipement pour chacun. Chaque carte décrit une arme, une grenade, un champ de force, etc... ainsi que les règles s'y rapportant. Chaque carte a un coût qui est ajouté à celui du personnage. Choisissez les cartes que vous désirez pour votre personnage et notez-les sur votre feuille d'armée.

Il est clair que les personnages ne peuvent pas se munir d'un nombre illimité de cartes d'équipement. Cela est toujours indiqué sur la liste d'armée et cela suit généralement la règle suivante :

Personnage	Nombre maximum de cartes d'équipement
Champion/psyker, Champion psyker	1
Héros mineur/Maître psyker	2
Héros majeur/Seigneur psyker	3

Si un personnage est tué, son équipement est considéré comme détruit et ne peut en aucun cas être récupéré par qui que ce soit. De même, les personnages ne peuvent pas s'échanger des pièces

d'équipement au beau milieu d'une bataille. Cette règle peut être abandonnée dans certains scénarios particuliers où l'un des objectifs de la partie est de ramener certains objets. mais cela doit rester une exception.

### **7.8.1 RARETÉ DES CARTES ÉQUIPEMENTS**

Certain équipement sont des objets plus ou moins courant, d'autres sont des artefacts rares et certain, enfin, sont des objets uniques dans l'univers. Pour symboliser cela, les cartes d'équipement sont divisées en trois catégories : **unique**, **rare** et **peu courant**.

Il ne peut jamais y avoir plus d'un exemplaire d'un objet unique ou

rare dans une armée et nous vous recommandons d'utiliser les objets peu courants en n'importe quelle quantité, même s'ils restent réservés aux personnages.

Nous recommandons également de réserver les objets uniques aux seuls personnages spéciaux qui en disposent dans leur liste d'équipement et de ne les donner à d'autres personnages qu'avec l'accord de votre adversaire avant le début de la partie. Bien entendu, les diverses limitations données sur les cartes restent toujours valables (par exemple : *Eldars seulement*).

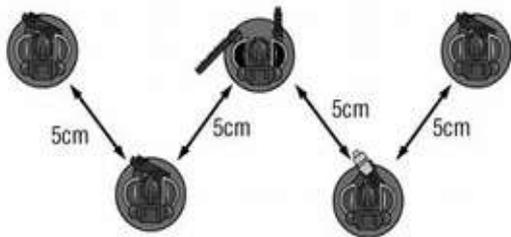
Reportez-vous à l'arsenal pour plus de détail.

## 8 ESCOUADES

Tous les groupes de guerriers opèrent en unités appelées escouades. Une escouade se compose normalement d'un minimum de cinq guerriers, équipés de manière similaire et agissant ensemble. Ils combattent en formation lâche. Les membres d'une même escouade doivent rester assez proches les uns des autres sous peine de rompre la cohésion et l'efficacité de leur formation. Ces restrictions forment la *Règle de Formation d'Escouade*. Cette règle affecte toutes les unités (excepté certains cas particuliers), y compris les bandes d'orks, les essaims tyranides ou les autres unités ayant des désignations particulières. Le terme générique d'escouade est utilisé pour plus de simplicité.

### 8.1 FORMATION D'ESCOUADE

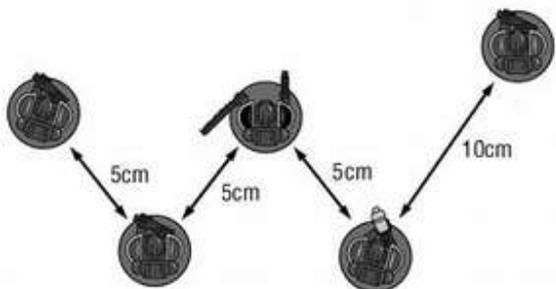
Les figurines appartenant à une même escouade doivent constamment rester à une certaine distance les unes des autres. Chacune ne peut pas se déplacer à sa guise selon le bon vouloir du joueur. Une fois qu'une escouade s'est déplacée, chaque figurine ne doit pas être éloignée de plus de 5cm de la suivante.



Cette escouade de cinq Space Marines agit librement, mais toujours avec une distance maximum de 5cm entre chaque figurine.



Cette autre escouade de Space Marines est regroupée autour de son sergent. Là encore, aucune figurine ne se trouve à plus de 5cm de la plus proche.



Cette escouade a rompu sa formation. Le Space Marine de droite se trouve à plus de 5cm de son plus proche voisin. Cela est interdit.

#### 8.1.1 FORMATIONS DISPERSÉES

Certaines troupes comme les scouts Space marines ou eldars peuvent combattre en une formation plus dispersée que les escouades ordinaires, ceci peut être dû à leur entraînement ou à leur mode d'attaque. Les troupes capables d'agir en formation dispersée peuvent étendre leur formation à 10cm de distance entre chaque figurine au lieu des 5cm habituels.

### 8.2 RUPTURE DE LA FORMATION

Durant la bataille, il est possible que la formation d'une escouade

vienne à être brisée, souvent à cause d'une perte ou parce qu'un de ses guerriers se trouve engagé dans un corps à corps. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

1. Aussi longtemps que des figurines sont engagées au corps à corps, elles ne sont plus sujettes aux règles de formation décrites ci-dessus. Aussitôt le combat terminé, les règles s'appliquent à nouveau.
2. Si la formation d'une escouade est rompue et qu'il lui est possible de la rétablir dès sa prochaine phase de mouvement, il n'y a aucun effet nuisible mais l'escouade doit se reformer dès sa prochaine phase de mouvement.
3. S'il est impossible à une escouade de rétablir sa formation dès sa prochaine phase de mouvement, la plus petite partie de cette escouade est dès lors considérée comme démoralisée. Les soldats démoralisés doivent soit demeurer sur place s'ils sont à couvert, soit fuir l'ennemi de 2D6 x 2.5cm afin de se diriger vers le couvert le plus proche. Les troupes démoralisées ne peuvent pas effectuer de tirs et souffrent de pénalités si elles sont engagées dans un corps à corps. Aussitôt la formation rétablie, les figurines démoralisées sont automatiquement ralliées.

### 8.3 BATTERIES D'ARMES D'APPUI

Les armes d'appui d'une valeur inférieure à 100 points doivent être groupées en batteries. Si une armée contient trois armes d'appui ou moins, elles doivent être groupées en une seule batterie. Si l'armée a jusqu'à six armes d'appui, elles peuvent être déployées en une ou deux batteries de taille égale. Si elle a jusqu'à neuf armes d'appui, elles peuvent être divisées en un maximum de trois batteries de taille égale, et ainsi de suite...

Par exemple, si une force de la Garde Impériale contient trois Thudd Guns et deux Rapières, elle peut former une batterie de trois armes et une de deux mais ne peut pas aligner deux batteries de deux armes chacune, en laissant une isolée. Il est par contre possible d'aligner une seule batterie de cinq armes.

Les règles suivantes s'appliquent aux batteries d'armes d'appui :

1. Les batteries sont déployées par groupes de figurines au début de la partie comme des escouades ordinaires. Elles peuvent être déployées sur un terrain qu'elles ne peuvent normalement pas franchir, un bois ou des bâtiments, par exemple (les servants préparent leur position avant la bataille). Si les armes d'appui sont déployées dans des positions qu'elles ne peuvent pas franchir, elles ne peuvent plus être déplacées pour le reste de la partie.
2. Les armes d'appui en batteries sont soumises aux règles de Formation de Batteries détaillées ci-dessous.
3. Si une batterie entreprend une action spéciale comme se mettre en état d'alerte ou se cacher, toutes ses armes doivent entreprendre la même action.
4. Les armes d'une batterie peuvent sélectionner leurs cibles individuellement, mais elles sont soumises aux restrictions de Choix d'une Cible données dans le livre de règles. Quand une batterie se fait tirer dessus, l'attaquant doit tirer sur l'arme d'appui la plus proche.
5. Les batteries effectuent leurs tests de moral comme les escouades. Ainsi, si 25% des armes d'appui d'une batterie sont détruites dans un même tour, les survivants doivent effectuer un test de moral. Une arme d'appui est considérée comme détruite si l'arme en elle-même est bel et bien détruite ou si son équipage est tué. Elles passent leurs tests de moral avec un modificateur de +2 au Cd des servants, jusqu'à un maximum de 10 (les équipages sont rassurés par la puissance de leurs armes). Les armes d'appui dont les artilleurs sont des serviteurs n'effectuent jamais de tests de moral.
6. Si une batterie rate son test de moral, ses servants doivent se cacher s'ils sont à couvert. Les servants ne peuvent donc pas se

faire tirer dessus à moins d'être détectés, mais les armes d'appui restent des cibles potentielles. S'ils sont à découvert, les servants fuiront sur 2D6 x 2,5cm vers la plus proche couverture, tout comme des escouades ordinaires, abandonnant leurs armes d'appui jusqu'à ce qu'ils soient ralliés et retournent à leurs postes.

- Les points de victoire sont marqués pour les batteries comme pour les escouades, c'est à dire que les points sont donnés quand 50% ou plus des armes d'appui sont détruites. D'avantage de points sont gagnés quand toutes les armes d'une batterie sont détruites ou si la batterie est démoralisée à la fin de la partie.

**Exemple :** si une batterie de trois Thudd Guns (coût :  $39 \times 3 = 117$  points) a deux de ses armes détruites pendant la partie, elle a plus de 50% de pertes et rapporte 1PdV. Si les trois Thudd Guns sont détruits, elle rapporte un autre PdV pour un total de 2 PdV. Consultez le tableau de Points de Victoire pour déterminer combien de PdV rapportent les batteries.

## 8.4 ESCADRONS DE VÉHICULES

Si une armée contient jusqu'à trois véhicules valant moins de 100 points chacun, ils doivent être regroupés en un seul escadron. Si l'armée contient jusqu'à six véhicules valant moins de 100 points chacun, ils peuvent être formés en un ou deux escadrons de taille égale. Si elle a jusqu'à neuf véhicules valant moins de 100 points chacun, ils peuvent être divisés en un maximum de trois escadrons de taille égale. etc...

**Exemple :** Une force ork contient deux motos, deux buggies et une motochenille, elle peut former un escadron de deux véhicules et un escadron de trois véhicules mais elle ne peut pas former deux escadrons de deux véhicules chacun et laisser le dernier tout seul. Il est par contre possible d'aligner un seul escadron de cinq véhicules.

### 8.4.1 TRANSPORTS DE TROUPES ET ESCOUADES DE MOTOS

Les véhicules utilisés pour transporter des escouades (comme le Rhino) ne sont pas obligés d'être déployés en escadrons. Les escouades d'infanterie montées sur motos utilisent les règles des escadrons mais ne font pas partie des véhicules de l'armée. Au lieu de cela, chaque escouade montée sur motos devient, dans les faits, un escadron séparé. Les règles suivantes s'appliquent aux escadrons de véhicules :

- Comme les escouades ordinaires, les escadrons sont déployés au début de la partie. Ils ne peuvent pas être déployés dans des terrains qu'ils ne peuvent pas franchir.
- Les escadrons sont soumis aux règles spéciales de Formation d'Escadrons détaillées ci-dessous.
- Les véhicules d'un escadron doivent se déplacer à la même vitesse, un seul pion de vitesse est donc placé pour l'escadron au début du tour. De même, si un véhicule de l'escadron se place en état d'alerte, tout l'escadron doit se placer en état d'alerte.
- Les véhicules d'un escadron peuvent sélectionner des cibles séparées pour chacune de leurs armes. Cependant, ils sont toujours soumis aux restrictions du Choix d'une Cible du livre de règles. Quand un escadron se fait tirer dessus, l'attaquant doit tirer sur le véhicule le plus proche.
- Les escadrons de véhicules sont immunisés à la psychologie et ne passent jamais de tests de moral.
- Les points de victoire sont comptés pour les escadrons comme pour les escouades, c'est à dire que les points sont donnés quand 50% ou plus des véhicules d'un escadron sont détruits ou endommagés. D'avantage de points sont obtenus quand tous les véhicules d'un escadron sont détruits ou endommagés à la fin de la partie.

**Exemple :** si un escadron ork de trois motos et une motochenille (coût  $43 \times 3 + 50 = 185$  points) a deux de ses véhicules détruits durant la partie, il rentre dans la catégorie 50% ou plus de pertes et

rapporte 1 PdV. Si les quatre véhicules sont détruits, il rapporte un PdV supplémentaire pour un total de 2 PdV. Consultez le Tableau des Points de Victoire pour déterminer combien rapportent les escadrons.

Les joueurs ont toute liberté pour former des escadrons avec leurs véhicules valant plus de 100 points, comme les Land Raiders, voire même les dreadnoughts. Bien que ces véhicules plus gros et plus puissants soient généralement déployés individuellement, il est possible de les utiliser en escadrons. Dans ce cas, tous les véhicules de l'escadron doivent être du même type. Ainsi, il n'est pas possible de former un escadron alignant un Land Raider et deux Predators, par exemple.

## 8.4.2 PERSONNAGES

Les véhicules individuels transportant des personnages ne sont pas compris dans le nombre de véhicules de l'armée en ce qui concerne la formation d'escadrons. Ainsi, les personnages montés dans ou sur des véhicules valant moins de 100 points ne sont pas sujets aux règles d'escadrons bien qu'ils puissent être placés en escadrons.

## 8.5 RÈGLES DE FORMATION DES ESCADRONS & DES BATTERIES

Comme les escouades ordinaires d'infanterie, les véhicules et les armes d'appui d'un escadron ou d'une batterie sont sujets à des règles de formation. La distance de formation d'un escadron ou d'une batterie est de 15cm, donc les véhicules ou les armes d'appui peuvent se séparer d'un maximum de 15cm.

Si une figurine se retrouve à plus de 15cm de son escadron ou de sa batterie du fait de dommages ou parce qu'une autre figurine a été détruite, il n'y a pas de pénalité au moral, contrairement aux escouades d'infanterie. Ceci est dû au meilleur réseau de communication de la batterie et au fait que les équipages sont plus habitués à se battre individuellement.

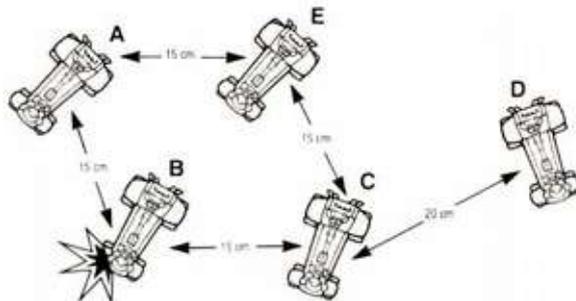
Il est également possible de briser temporairement la distance de formation quand le déplacement est fait de façon à éviter de percuter un mur ou autre chose du même genre. Cependant à la fin de la partie, les véhicules ou armes d'appui se trouvant à plus de 15cm de leur escadron sont considérés comme détruits pour l'attribution des points de victoires.

L'équipage d'une arme d'appui doit demeurer en permanence dans un rayon de 10cm de son arme à moins que cette dernière ne soit détruite ou que les servants ne fuient. Les équipages d'armes détruites sont libres de se joindre à une autre arme d'appui de leur batterie. Les membres d'équipage d'un mortier taupe agissant comme pointeurs ne sont pas sujets à ces règles de formation (il est d'ailleurs utile de préciser qu'un seul membre d'équipage peut agir comme pointeur pour une batterie de plusieurs mortiers taupes).

Les équipages descendus de véhicules individuels sont sujets aux règles normales des équipages descendus de leurs véhicules et n'ont pas à maintenir de formation d'escadrons.

### 8.5.1 PRÉCISION SUR LE TIR

Si vous souhaitez tirer sur un escadron de véhicule ou une batterie d'armes d'appui, vous devez repartir vos tirs comme s'il s'agissait d'une escouade de fantassins.



A la fin de la partie, cet escadron ork s'est fait détruire un de ses véhicules (buggy B). Le buggy D a achevé son mouvement en dehors de sa distance de formation et est donc également considéré comme détruit lorsque les points de victoire sont totalisés.

## 9 LE TOUR DE JEU

Beaucoup de batailles opposent seulement deux camps ennemis, deux armées résolues à ne pas faire de quartier. Les forces, représentées par des figurines sont commandées par des capitaines, des seigneurs, des psykers et des héros dont les figurines sont à leur tour dirigées par vous, le joueur.

Dans une véritable bataille, une foule de choses se déroulent en même temps et il est très difficile de dire à chaque moment de la bataille comment celle-ci se déroule. Le destin de chaque camp évolue alors que l'un effectue une percée et que l'autre contre-attaque.

Dans Warhammer 40.000, le tourbillon confus de l'action est représenté en tours, un peu comme lors d'une partie d'échecs. Chaque joueur effectue son tour complet, c'est alors à son adversaire de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bataille soit terminée. Pour déterminer quel joueur prend le premier tour, les deux adversaires jettent 1D6 et ajoutent leur valeur stratégique au résultat. Le joueur qui obtient le score le plus élevé joue en premier. Au sein d'un tour, les actions s'effectuent selon une chronologie précise appelée séquence de jeu. Chaque tour est donc divisé en phases durant lesquelles le joueur déplace ses escouades, les fait tirer, combattre en corps à corps, etc...

### 9.1 LA SÉQUENCE DE JEU

Lorsque c'est à vous de jouer, vous devez impérativement respecter la séquence du tour. Chaque tour est divisé en cinq phases : chacune s'effectue selon une chronologie précise comme indiqué ci-dessous et toutes les actions d'une phase doivent être terminées avant de passer à la suivante.

#### 1. MOUVEMENT

C'est durant cette phase que vous devez déplacer vos troupes comme il est défini dans les règles de Mouvement.

#### 2. TIR

C'est durant la phase de tir que vous devez effectuer tous vos tirs comme il est défini dans les règles de Tir.

#### 3. CORPS A CORPS

C'est durant cette phase que les troupes engagées au corps à corps doivent combattre. Notez qu'il s'agit d'une exception à la séquence normale dans la mesure où les deux camps peuvent combattre et non pas seulement celui dont c'est le tour.

#### 4. PSY

C'est durant cette phase que tous les psykers peuvent utiliser leurs pouvoirs. Il s'agit également d'une exception à la séquence normale, les deux camps pouvant utiliser leurs pouvoirs psy et non pas seulement celui dont c'est le tour.

#### 5. RALLIEMENT

C'est durant cette phase que vous pouvez tenter de rallier vos troupes démoralisées durant les tours précédents.

### 9.2 IMPROVISATION

Warhammer 40.000 est un jeu extrêmement prenant mettant en scène de nombreuses races fantastiques et offrant des possibilités infinies. Dans un jeu d'une telle richesse, il peut arriver que les règles écrites ne puissent couvrir certaines situations particulières, voire exceptionnelles. Ceci est inévitable car il est virtuellement impossible de définir des règles pour chaque situation, aussi improbable soit-elle et ce n'est de toute façon pas souhaitable car cela réduirait trop votre marge de manœuvre. Les joueurs ne devront donc pas hésiter à improviser, explorant ainsi les multiples possibilités de la galaxie de Warhammer 40.000 selon leur propre conception.

Lorsque vous vous trouverez face à une situation qui n'est pas couverte par les règles, n'hésitez donc pas à les interpréter ou à en inventer de nouvelles pour le bien de vos parties.

En cas de contentieux entre les deux camps, les joueurs devront s'entendre afin de pouvoir rapidement retourner à la partie elle-même. Un moyen sommaire de trancher un désaccord est de lancer 1D6 afin de déterminer quelle est l'interprétation du cas litigieux qui l'emporte. Après la bataille, il sera toujours temps de discuter et de trouver un terrain d'entente. Rappelez-vous que vous êtes sensés jouer pour vous amuser entre amis et que l'esprit du jeu est plus important qu'une victoire à n'importe quel prix.

### 9.3 EXCEPTIONS

Il existe certaines exceptions à la séquence de jeu normale. Certains événements imprévus pouvant venir troubler la stricte chronologie de la bataille. Parfois, une action de l'un des joueurs déclenchera immédiatement une réaction de son adversaire ou la mise en action de certaines armes. Si par exemple vous marchez sur une mine ou dans des sables mouvants durant votre phase de mouvement, vous serez amené à en résoudre les conséquences immédiatement. Même si cela n'a rien à voir avec le mouvement proprement dit.

# 10 MOUVEMENT

Durant la phase de mouvement, vous pouvez déplacer vos forces sur le champ de bataille. Comme pour la séquence d'un tour, les actions que vous pouvez réaliser durant la phase de mouvement sont effectuées dans un ordre strict. Chaque partie de cette séquence est expliquée ci-dessous.

## 10.1 DÉCLARATION DES CHARGES

Au début de votre phase de mouvement, la première chose que vous devez faire est de désigner les escouades qui vont charger.

A l'exception de certaines circonstances inhabituelles détaillées plus loin, vous n'êtes jamais obligé de charger. Toutefois, la charge est la seule manière autorisée d'engager un corps à corps. Si vous voulez engager un ennemi au corps à corps, vous devez charger, vous ne pouvez pas simplement vous déplacer au corps à corps sans avoir déclaré de charge. En résumé, les troupes adverses ne peuvent normalement pas s'approcher à moins de 2,5cm les unes des autres à moins d'effectuer une charge.

Pour déclarer une charge, désignez l'escouade qui charge ainsi que les ennemis qu'elle charge. Vous pouvez par exemple déclarer que votre bande d'orks charge une escouade de Space Marines. Lorsque les troupes chargent, elles se déplacent au double de leur Mouvement, ce mouvement spécial est appelé mouvement de charge.

Lorsque vous déclarez une charge, assurez-vous que vos troupes atteindront leurs cibles. Vous n'avez pas le droit de mesurer la distance avant de déclarer la charge et devez donc estimer si vos troupes ont un Mouvement suffisant pour atteindre l'ennemi. Les troupes qui chargent doivent avoir un chemin dégagé vers leur cible. S'il y a des figurines sur le passage, vous ne pouvez pas charger à travers elles. Vous devez aussi prendre en compte les terrains et obstacles qui pourraient vous ralentir. Les troupes qui chargent ne peuvent pas tirer, même si elles n'ont pas réussi à atteindre l'ennemi.

## 10.2 MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

De façon générale, un joueur peut déplacer ses troupes comme il le désire dans le respect des règles de mouvement. Toutefois, il arrive parfois que les troupes se déplacent aléatoirement sur le champ de bataille parce qu'elles sont affectées par un gaz, aveuglées ou désorientées. De même, les véhicules peuvent être obligés de se déplacer hors contrôle cause de dommages subis. Le joueur n'ayant aucun contrôle sur les mouvements de ces figurines, on appelle ces déplacements des mouvements obligatoires.

Les mouvements obligatoires s'effectuent avant tous les autres mouvements. Les troupes affectées peuvent bloquer le passage, couper les lignes de vue et faire bien d'autres choses aussi involontaires qu'ennuyeuses.

- 1 - **Déclaration des charges.** Si vous désirez faire charger au corps à corps certaines de vos unités, vous devez le déclarer au tout début de votre tour.
- 2 - **Mouvements obligatoires.** Déplacez les troupes et les véhicules sujets aux règles de mouvements obligatoires.
- 3 - **Mouvements de charge.** Déplacez les troupes ayant déclaré une charge.
- 4 - **Autres mouvements.** Déplacez le reste de vos troupes et de vos véhicules.

Les figurines qui se déplacent aléatoirement ou qui sont hors contrôle peuvent engager un corps à corps sans qu'une charge ait été déclarée lorsqu'elles entrent en contact avec des ennemis. Ceci est une exception à la règle des déclarations de charge. Les figurines engageant un corps à corps involontairement ne reçoivent pas de bonus de charge alors que leurs adversaires ont toutes les options habituelles des troupes chargées (voir la charge).

## 10.3 MOUVEMENTS NORMAUX

Une fois les mouvements obligatoires effectués, le reste de vos troupes peut être déplacé, en commençant par les charges. Les règles des mouvements de charge et des mouvements normaux étant

quasiment les mêmes, nous nous arrêterons plus loin sur les spécificités de la charge. Les règles qui suivent affectent donc tous les mouvements.

Durant leur phase de mouvement, les figurines peuvent se déplacer du maximum de leur Mouvement dans n'importe quelle direction. Les humains, par exemple, ont un M de 10 et peuvent donc se déplacer de 10cm. Les escouades qui chargent peuvent se déplacer sur une plus grande distance. Les membres d'une escouade doivent maintenir leur formation.

Ce tableau résume le Mouvement des principales races : Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer ou de dépenser la totalité de votre Mouvement, certaines armes lourdes nécessitent même que leur opérateur reste immobile pour faire feu. Vous pourrez déplacer certaines figurines d'une escouade tandis que d'autres resteront immobiles pour tirer avec leurs armes lourdes, tout en maintenant la formation de l'escouade.

## 10.4 ORIENTATION

Les figurines peuvent se déplacer ou s'orienter dans n'importe quelle direction sans aucune pénalité de mouvement. Les changements d'orientation ne comptent pas comme mouvements, ainsi une figurine équipée d'une arme l'obligeant à rester immobile pour tirer peut faire feu même si elle change d'orientation.

## 10.5 TERRAIN

Les troupes se déplacent du maximum de leur Mouvement sur un terrain dégagé ou sur un terrain qui leur permet d'éviter les obstacles. Elles seront ralenties si elles doivent franchir des obstacles comme une jungle épaisse, des flaques de boue, et ainsi de suite. Pour représenter ce fait, les terrains sont divisés en quatre types : dégagés, difficiles, très difficiles et infranchissables.

**TERRAIN DÉGAGÉ :** terrain sans obstacle ou avec des obstacles dispersés ou facilement franchissables :

- Broussailles, arbustes et végétation similaire.
- Bois ou autre feuillage dense.
- Débris, ruines, épaves, rochers branlants, blocs de pierre.
- Petites crevasses et fissures.
- Escaliers, rampes d'accès, ponts ou passerelles.

**TERRAIN DIFFICILE :** Pentas raides ou escarpées. Cela comprend les collines si les deux joueurs en conviennent avant la partie sinon les collines sont considérées comme terrain dégagé.

- Forêts très denses ou jungles luxuriantes.
- Gués, ruisseaux ou eaux peu profondes.
- Marais, tourbières ou bourniers. Sable, neige et cendres.
- Échelles et escaliers escarpés.

Les troupes traversent les terrains difficiles à la moitié de leur Mouvement. Ainsi si votre escouade a un M de 10 cm, elle ne pourra se déplacer que de 5 cm à travers une jungle luxuriante. Si les troupes se déplacent sur un terrain dégagé et dans une jungle durant le même tour, leur Mouvement sur le terrain dégagé se fera normalement et le reste sera réduit de moitié.

Par exemple, un homme se déplace de 5 cm en terrain dégagé puis entre dans un marais. Il lui reste 5 cm qui sont divisés par deux à cause du terrain difficile. il ne peut donc se déplacer dans le marais que de 2.5cm. Un moyen simple de mesurer est de compter double chaque centimètre en terrain difficile.

**TERRAIN TRÈS DIFFICILE :** Regroupe des terrains plus difficilement franchissables comme :

- Pentas raides devant être escaladées à l'aide des mains.
- Fondrières, mares de bitume.
- Etangs et fleuves guéables mais avec un fort courant.

Les terrains très difficiles réduisent le Mouvement à un quart de la normale, ainsi chaque centimètre dans un terrain très difficile compte comme 4 centimètres.

**TERRAIN INFRANCHISSABLE :** terrain si difficile à traverser qu'il ne saurait l'être dans le feu l'action. Cela comprend les fleuves

profonds, les lacs, les falaises abruptes et les hauts murs.

Les troupes doivent contourner les terrains infranchissables. Il est possible de traverser les terrains infranchissables avec le matériel approprié, comme avec des cordes et des grappins pour une falaise, des radeaux ou des bateaux pour un fleuve, etc. Dans de telles circonstances, les joueurs sont libres d'improviser leurs propres règles.

Race	Mouvement
Humain	10 cm
Ork	10 cm
Eldar	12,5 cm
Squat	7,5 cm
Ogryn	15 cm
Genestealer	15 cm

Les joueurs doivent s'entendre avant la bataille pour décider si un terrain sera considéré comme difficile, très difficile ou infranchissable. Les listes ci-dessus peuvent être utilisées pour déterminer la difficulté du terrain de la bataille mais les joueurs peuvent se mettre d'accord pour augmenter ou diminuer la difficulté de leurs éléments de décor. Dans le doute, considérez les terrains comme difficiles plutôt que très difficiles et très difficiles au lieu d'infranchissables. **Warhammer 40.000** est un jeu de combat rapide qui ne gagnera rien à s'enliser dans des terrains trop difficiles.

## 10.6 OBSTACLES

Les obstacles peuvent être des barrières, des murs, des tranchées, etc. que les troupes doivent franchir pour progresser. Si un obstacle ne mesure pas plus de 2,5cm en hauteur ni en largeur, une figurine peut sauter par dessus sans aucune pénalité.

Si un obstacle est plus grand que 2,5cm mais pas plus grand que deux fois la taille de la figurine, celle-ci peut toujours le passer. Pour franchir un tel obstacle, la figurine doit dépenser la moitié de son Mouvement. Ainsi si une figurine a un Mouvement de 10cm, elle doit dépenser 5cm pour franchir une grande haie ou un mur. Si une figurine n'a pas assez de Mouvement pour franchir l'obstacle, elle doit s'arrêter devant. On ne place jamais une figurine à cheval sur un obstacle.

Il est possible qu'une escouade achève son mouvement avec des membres de part et d'autre d'un obstacle. Placez les figurines ayant franchi l'obstacle et laissez les autres de l'autre côté. Cela est acceptable tant que la formation est maintenue.

Si un obstacle est au moins deux fois plus grand que la figurine. Elle ne peut pas le franchir. Il est donc considéré comme terrain infranchissable.

Si un mur, une clôture ou une barrière possède une porte, on considère que celle-ci est ouverte. Les troupes peuvent passer par la porte comme si c'était un terrain dégagé.

Les pénalités pour les types de terrain et les obstacles sont cumulables. Si les troupes se déplacent à moitié de leur Mouvement, 5cm par exemple, à travers un terrain difficile, elles ne pourront avancer que de 2,5cm si elles doivent en plus franchir un obstacle.

## 10.7 CHARGE

Une charge est un mouvement permettant aux figurines d'engager un corps à corps. L'attaquant fond sur son ennemi en lançant son cri de guerre.

Une figurine ou une escouade ne peut engager un ennemi au corps à corps qu'en chargeant. Lorsque vous désirez charger une figurine ennemie, vous devez avant tout déclarer votre charge et désigner la figurine que vous voulez charger. Dans le cas d'une escouade, toute l'unité doit charger comme un seul homme, même si certaines figurines ne peuvent pas atteindre leur cible. La raison pour laquelle les charges doivent être déclarées est que les figurines que vous chargez peuvent être en mesure de faire feu avant que vous ne leur tombiez dessus. Tout cela est expliqué en détail dans le chapitre sur le tir en alerte dans les règles de Tir.

Une figurine qui charge peut se déplacer du double de son Mouvement. Par exemple, une figurine qui se déplace normalement

de 10cm peut charger de 20cm. Un joueur n'a pas le droit de mesurer la distance qui sépare ses figurines de celles de l'adversaire avant d'avoir déclaré sa charge. Vous devez vous fier à votre jugement pour estimer si une figurine peut atteindre son ennemi. De façon générale, une figurine doit engager l'adversaire le plus proche mais elle peut ignorer les figurines déjà engagées en corps à corps. Si une figurine qui charge ne parvient pas à entrer en contact avec l'ennemi, elle ne peut rien faire pour le reste du tour.

Si une figurine charge un adversaire se trouvant derrière un mur ou un autre obstacle, il sera impossible que son socle touche celui de la figurine ennemie. On considère tout de même que les deux figurines sont engagées en corps à corps. Aucune pénalité de mouvement due à l'obstacle n'est imposée à la figurine qui effectue sa charge.

### 10.7.1 CHARGE D'UNITÉ CACHÉE

Les troupes sont toujours au courant de la position approximative des ennemis, même s'ils ne la connaissent pas exactement. Les troupes cachées ne peuvent pas être vues, mais il y a de fortes chances pour qu'elles aient été repérées avant même que la bataille ne commence. Pour représenter ceci, les troupes cachées ne peuvent se faire tirer dessus mais il est quand même possible de les charger.

Les attaquants se déplacent rapidement vers la zone occupée par l'ennemi puis attaquent ce dernier dès qu'ils arrivent à distance de repérage et le détectent. Une figurine peut charger un ennemi même si elle ne peut le voir au début de son mouvement, ou même si l'ennemi est caché.

Cependant, et c'est très important, une figurine doit charger la plus proche figurine ennemie quand elle réalise sa charge, même si cet ennemi n'est pas visible ou est caché au début du mouvement.

La seule exception à cette règle est si l'ennemi le plus proche a déjà été engagé au corps à corps par une autre figurine amie, auquel cas vous pouvez, choisir de charger à la place la plus proche figurine ennemie non engagée. Ceci représente le fait qu'au cœur de la bataille, les soldats attaquent le premier adversaire qu'ils trouvent. La chose importante à noter est que cela s'applique à tous les types de troupes, y compris les personnages et les troupes aériennes.

### 10.7.2 CHARGE D'UNITÉ VOLANTE

Une unité ailée ou équipée de réacteur dorsal qui réalise un saut (et non pas un vol en haute altitude) doit tout de même charger la figurine la plus proche (faq1.2).

Une unité volante en haute altitude peut charger n'importe quelle adversaire sur la table (faq1.2)

## 10.8 PAS DE COURSE

Le pas de course est un type de mouvement qui permet aux troupes de couvrir plus de terrain mais qui leur ôte la possibilité de faire feu. Il permet aux escouades de réaliser des manœuvres d'encercllement ou de gagner rapidement les principales zones de combat.

Les troupes utilisant le pas de course se déplacent du double de leur Mouvement. Par exemple, un humain avec un Mouvement de 10cm court à 20cm. Tous les membres d'une escouade doivent courir en même temps, vous ne pouvez pas en faire courir certains alors que les autres ne font que marcher.

Les troupes ne se mettent pas au pas de course lorsqu'elles sont proches de l'ennemi car cette manœuvre exige que les armes restent dans leurs étuis ou soient portées sur l'épaule. Aucune escouade ne désire approcher l'ennemi si elle n'est pas prête à combattre aussi les troupes ne peuvent-elles courir que s'il n'y a aucun ennemi dans un rayon de 20cm. Arrivées à cette distance, elles s'arrêtent immédiatement et préparent leurs armes. Les troupes au pas de course subissent les pénalités normales dues aux types de terrain et aux obstacles.

Une escouade qui court lors de sa phase de mouvement ne peut pas tirer durant sa phase de tir. Elle n'est pas prête au combat et ses armes ne sont pas utilisables. Des pions "Pas de course" sont fournis dans ce Jeu. Placez un pion près de l'escouade au pas de course pour vous rappeler qu'elle ne pourra pas tirer.

## 10.9 DISSIMULATION

Les règles de dissimulation constituent une part importante du jeu permettant aux figurines de se mettre à couvert et de se dissimuler à la vue de l'ennemi. Les figurines se cachant lors de leur phase de mouvement. les règles sont fournies ici. Si c'est la première fois que vous les lisez, nous vous conseillons cependant de sauter ce chapitre et de lire d'abord celui sur le Tir. En fait, il est préférable de jouer plusieurs parties sans les règles de dissimulation afin d'apprendre d'abord les règles de base sur le mouvement et les tirs. Les troupes peuvent se cacher derrière certains éléments du décor. Une figurine cachée ne peut pas être vue et ne peut donc pas être prise pour cible. Elle peut par contre voir normalement.

### 10.9.1 DISSIMULATION DES FIGURINES

A la fin de sa phase de mouvement, un joueur peut cacher ses fantassins qui sont à couvert ou derrière un obstacle de taille suffisante. Les figurines ne peuvent être cachées que si elles n'ont pas bougé ou si elles se sont déplacées de leur Mouvement normal, elles ne peuvent pas le faire si elles viennent de charger ou de courir.

Bien sûr, la cavalerie, les véhicules, les dreadnoughts et les Terminators, les exo-armures squats et les méga-armures orks (faq8.2 et 12.1 ) ne peuvent pas se cacher. Comme pour le pas de course, une même escouade doit cacher tous ses membres ou aucun. Un pion "Caché" est placé près des figurines pour se rappeler qu'elles sont cachées.

*Exemples : une figurine peut se dissimuler derrière un obstacle, un véhicule ou le coin d'un bâtiment. Elle peut aussi se cacher dans un bois (ou végétation similaire), un cratère, une tranchée, une fosse ou n'importe quel trou dans le sol. Une figurine dans un bâtiment peut se dissimuler derrière une porte ou une fenêtre, dans ce cas il faut utiliser votre bon sens : bien sûr, un Space Marine ne peut pas se dissimuler derrière un lampadaire ou un grillage mais il pourra certainement le faire derrière un buisson ou un mur de taille suffisante.*

### 10.9.2 FIGURINES CACHÉES

Une figurine cachée ne peut pas être vue ni prise pour cible. Si une figurine ou une escouade cachée se déplace, elle est à nouveau visible, retirez le pion "Caché". Même s'il n'y a que quelques soldats d'une escouade qui se déplacent et tirent, ils dévoilent l'escouade entière.

Une figurine ou une escouade cachée peut se mettre en état d'alerte (voir ci-dessous) sans se révéler, mais dès qu'elle tire elle révèle sa position et perd son pion "Caché".

### 10.9.3 REPÉRAGE DES FIGURINES CACHÉES

Les figurines à proximité d'un ennemi caché peuvent le repérer. Cette distance, appelée distance de repérage, est égale à l'Initiative de la figurine multipliée par 2,5cm. Un Space Marine ayant une Initiative de 4 repérera donc les figurines cachées dans un rayon de 10 cm. Une figurine cachée derrière un obstacle sera également repérée par une figurine ennemie arrivant à un endroit lui permettant de voir derrière ou par-dessus cet obstacle.

Lorsque les figurines cachées sont repérées, elles peuvent être prises pour cibles par les figurines les ayant vues. Ces troupes pourront

également communiquer les positions des figurines cachées à toutes les figurines alliées équipées de communicateurs (comme le sont la plupart), tournez alors les pions sur la face marquée "Détecté".

### 10.9.4 DÉTECTION DES FIGURINES CACHÉES

Lorsque des troupes voient des figurines cachées et communiquent leurs positions au reste des forces armées alliées, ces figurines cachées sont détectées par les troupes qui ne les ont pas vues. Certains équipements ou pouvoirs permettent aussi aux troupes de détecter à distance les ennemis dissimulés.

Lorsqu'une figurine ou une escouade a été détectée, vous devez retourner le pion "Caché" pour montrer sa face "Détecté". Chaque figurine du camp adverse équipée d'un communicateur connaîtra la position des figurines détectées.

### 10.9.5 TIR CONTRE DES FIGURINES DÉTECTÉES

Bien que l'ennemi connaisse la position des figurines cachées une fois qu'il les a détectées, elles ne sont pas visibles et ne peuvent pas être directement prises pour cibles. Toutefois, les armes à effet de zone utilisant un gabarit peuvent tirer sur la zone détectée en espérant toucher les figurines dissimulées.

Effectuez les jets pour toucher comme expliqué dans le chapitre sur le Tir, toutes les figurines se trouvant sous le gabarit sont touchées sur un jet de 4, 5 ou 6. Faites les jets pour blesser pour les figurines touchées et réalisez les jets de sauvegarde comme d'habitude. Ces règles s'appliquent également aux figurines cachées se trouvant sous un tir de barrage avant dévié de sa trajectoire.

### 10.9.6 MOUVEMENT DES FIGURINES DISSIMULÉES

Normalement, une figurine cachée est révélée dès qu'elle se déplace, mais si une figurine commence son tour en étant dissimulée et se déplace uniquement derrière des obstacles ou des terrains obstruant la vue, elle restera dissimulée aux yeux de l'ennemi. Cette règle représente les troupes progressant petit à petit en se servant des reliefs du terrain, permettant ainsi aux guerriers tels les assassins de tendre des embuscades.

### 10.9.7 MISE EN ALERTE DES FIGURINES DISSIMULÉES

L'état d'alerte est expliqué dans les règles de Tir mais. en résumé, les troupes mises en alerte passent leur tour pour pouvoir tirer lors du tour de l'ennemi. Les troupes cachées peuvent se mettre en alerte mais cela leur prendra deux tours et elles ne seront en alerte qu'à la fin du deuxième. Cacher des figurines en les mettant en alerte dans l'attente de l'ennemi est une bonne façon de tendre une embuscade. ne figurine peut taire feu avec une arme de tir ou lancer une grenade lors de sa phase de tir. En règle générale, une figurine ne peut tirer qu'une seule fois, bien que certaines armes permettent de faire feu à plusieurs reprises, comme décrit plus loin. Les règles données ici sont des règles générales qui s'appliquent à la majorité des armes de tir dans la majorité des circonstances. Certaines armes font exception, ayant un mode de fonctionnement particulier, les règles qui s'y appliquent ainsi que leurs descriptions se trouvent dans l'Arsenal.

# 11 TIR

## 11.1 ORIENTATION

La direction à laquelle votre figurine fait face indique l'orientation réelle du soldat qu'elle représente. La même règle s'applique aux véhicules, aux armes d'appui et à toutes les figurines présentes sur la table. Il n'est bien évidemment pas possible à un homme de tirer dans son dos avec une arme classique ou une pièce d'artillerie. Non seulement parce qu'il lui serait difficile d'effectuer une telle contorsion mais aussi parce qu'il lui serait impossible de viser !

Pour respecter cette évidence, une arme ne peut tirer et une grenade ne peut être lancée que dans un angle de tir de 90° vers l'avant, comme le montre le schéma ci-dessous. Cela représente la zone que le soldat peut voir avec précision devant lui. Parfois une cible se trouve à cheval sur l'angle de tir, à tel point qu'il est impossible de déterminer si oui ou non elle y est incluse. Dans un tel cas, un jet de dés semble la manière la plus équitable de régler le problème.



*Ce Space Marine peut tirer sur les deux orks devant lui puisqu'ils se trouvent tous les deux dans son angle de tir de 90°.*

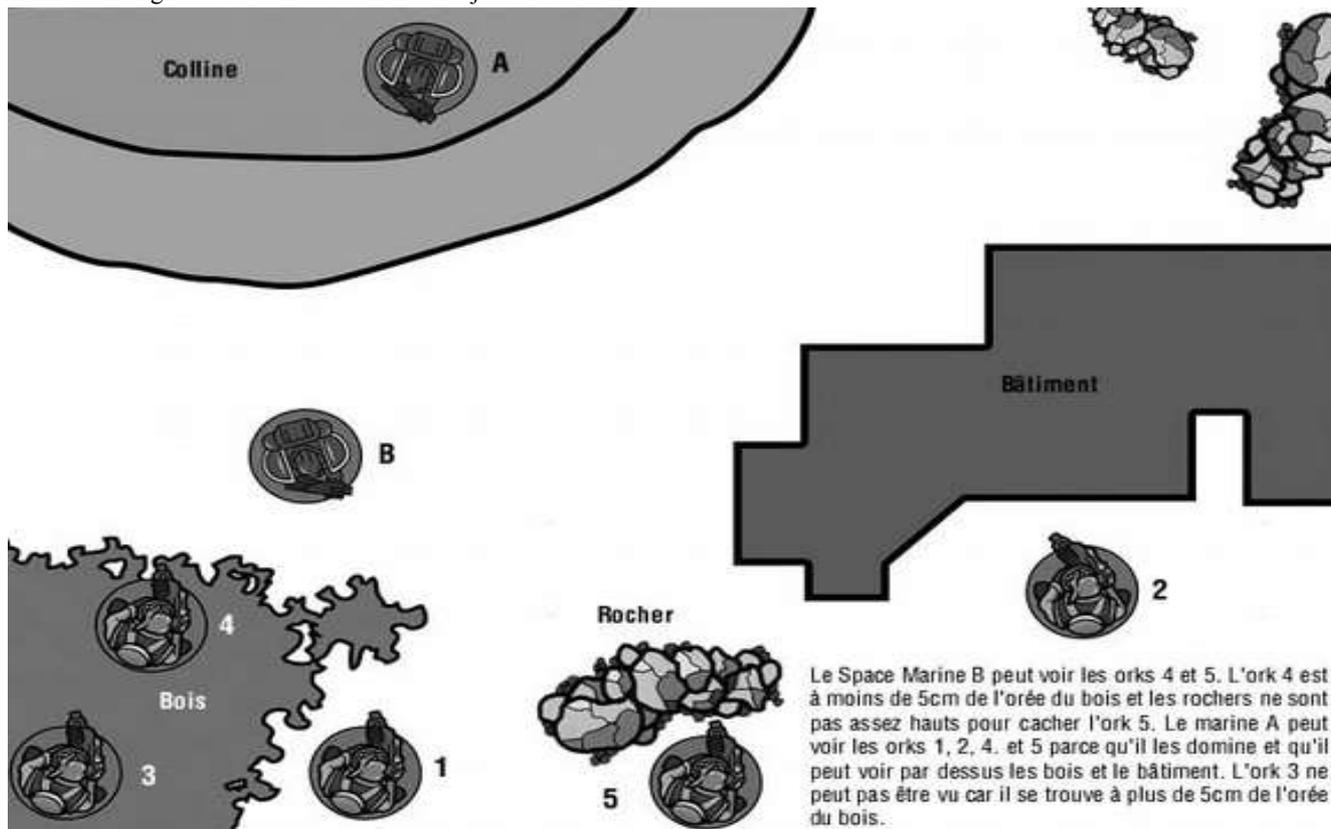
## 11.2 LIGNE DE VUE

Comme nous l'avons déjà expliqué, un soldat doit voir sa cible pour pouvoir tirer. La ligne de vue est une ligne droite imaginaire et ininterrompue entre le tireur et sa cible. Le plus souvent, il est assez facile de déterminer qu'une figurine ne peut pas faire feu parce qu'il y a une colline, un bâtiment, un véhicule ou d'autres figurines bloquant sa vue. Mais dans d'autres cas, il peut être difficile de déterminer si une ligne de vue existe ou non et les joueurs doivent se

pencher au niveau du terrain pour voir "par les yeux de la figurine". C'est souvent la meilleure façon de déterminer si la ligne de vue est bloquée ou non. Vous pouvez aussi tendre une ficelle ou un élastique entre le tireur et sa cible pour vérifier si la ligne de vue existe. Les exemples spécifiques suivants montrent comment une ligne de vue peut être bloquée par les reliefs du terrain.

1. Dans le cas des collines, des grands rochers et des bâtiments, il est évidemment impossible que la ligne de vue traverse ces éléments solides.
2. Les haies, les murs et les buissons aussi grands qu'une figurine humanoïde (environ 5cm) et larges de plus de 2,5cm sont considérés comme des obstacles. Une figurine ne peut normalement pas voir ou tirer à travers un obstacle sauf si celui-ci ne bloque que partiellement la ligne de vue. Toutefois, si une figurine n'est cachée par un obstacle que jusqu'aux épaules ou à la taille, elle peut tirer normalement et elle peut être prise pour cible, avec bien sûr les modificateurs au jet pour toucher dus au couvert, comme cela est décrit plus loin.
3. Si un mur ou une haie est plus haut qu'une figurine, il bloquera totalement sa ligne de vue. Qu'importe où la figurine est placée, elle est incapable de voir au-dessus de l'obstacle parce qu'elle est trop petite.
4. Les bois bloquent la ligne de vue, même s'il y a des espaces entre les figurines d'arbres. C'est tout simplement parce qu'en réalité il y a beaucoup plus d'arbres, de buissons et de végétation dans un bois que ce que vous ne pouvez raisonnablement en représenter sur une table de jeu. Vous devez imaginer que trois figurines d'arbres représentent en fait un bois dense et sombre, parsemé de sous-bois et de feuillages touffus. Une figurine placée d'un côté d'un bois ne peut donc pas voir ou tirer sur une cible se trouvant de l'autre côté.

Une personne à l'intérieur d'un bois peut voir à courte distance devant elle malgré la végétation qui l'entoure. Si une figurine dans un bois tire sur une autre figurine se trouvant dans le même bois ou à l'extérieur, la ligne de vue n'est bloquée que s'il y a plus de 5cm de bois entre ces deux figurines. Cette règle s'applique également aux figurines à l'extérieur d'un bois prenant pour cible des figurines à l'intérieur.



Le Space Marine B peut voir les orks 4 et 5. L'ork 4 est à moins de 5cm de l'orée du bois et les rochers ne sont pas assez hauts pour cacher l'ork 5. Le marine A peut voir les orks 1, 2, 4, et 5 parce qu'il les domine et qu'il peut voir par dessus les bois et le bâtiment. L'ork 3 ne peut pas être vu car il se trouve à plus de 5cm de l'orée du bois.

- Les figurines s'interposant bloquent la ligne de vue comme les reliefs du terrain. Il n'est donc pas possible de tirer sur une cible cachée par une autre figurine.

### 11.3 POSITION

En se mettant au niveau de la table, il est évident que les troupes sur le sommet d'une colline ou sur le toit d'un bâtiment peuvent voir au-dessus des obstacles ou des figurines en dessous d'elles. Une figurine placée sur une colline ou sur un bâtiment est donc capable de tirer sur des cibles qui, en d'autres circonstances lui auraient été cachées.

La règle générale est que si une figurine peut voir sa cible, celle-ci peut également la voir ! Dans le cas d'une figurine sur le toit d'un bâtiment ou sur la crête d'une colline, sa silhouette se découpe sur le ciel et peut donc être aperçue.

### 11.4 COUVERTS

Sur un champ de bataille, les tranchées, les broussailles, les murs et les bois fournissent des couverts aux troupes à pied. En se déplaçant d'un abri à l'autre, un soldat devient difficile à toucher. Tous les tirs contre des figurines à couvert subissent un malus au toucher comme expliqué plus loin. Faire bon usage des couverts est un atout vital pour gagner une bataille. Vous apprécierez bientôt le moindre rocher ou le plus petit buisson, refuges inestimables contre les tirs ennemis. Les couverts sont divisés en deux catégories : solides et légers. Les **couverts solides** comprennent les murs, les fossés, les tranchées, les véhicules, les rochers, les angles d'un bâtiment et tout autre obstacle qui bloque non seulement la vue mais offre également une protection solide. Les **couverts légers** comprennent les obstacles bloquant partiellement la vue mais offrant une protection négligeable.

La plupart des végétations sont considérées comme des couverts légers, y compris les haies, les arbustes et les bois. Evidemment, il est préférable d'être derrière un mur que derrière une haie, mais il vaut toujours mieux être derrière une haie qu'à découvert !

Notez qu'une figurine n'est pas forcée d'être collée à un couvert pour en bénéficier, tant qu'un couvert se trouve entre le tireur et sa cible, il est pris en compte (et vice versa).

Une fois de plus, votre bon sens sera votre seul guide pour déterminer si une figurine est à couvert. Les points suivants devraient être évidents dans le jeu, mais ce qui suit devrait vous aider à déterminer si une figurine est à couvert dans certaines situations un peu plus complexes.

- Une figurine directement derrière un obstacle est à couvert des tireurs se trouvant de l'autre côté. On considère que la figurine s'est placée de manière à pouvoir voir et tirer.

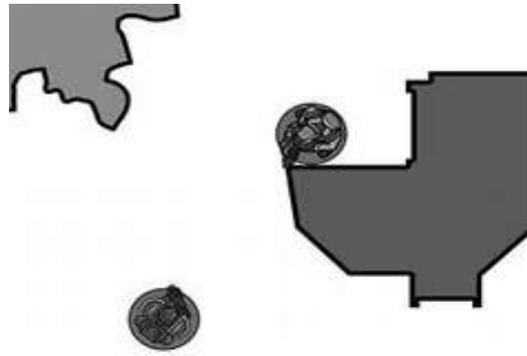


*Cet ork est placé derrière une rangée d'arbustes. Il peut voir et tirer de derrière son abri et être vu et pris pour cible par l'ennemi.*

*Toutefois, tous les tirs le visant subiront un malus de -1 au toucher, puisqu'il se trouve derrière un couvert léger.*

- L'angle d'un bâtiment, d'un véhicule ou d'un grand rocher est considéré comme couvert solide pour les figurines se cachant derrière. Le personnage a juste à se pencher pour voir et tire, ne s'exposant qu'une fraction de seconde à la vue de l'ennemi. Cela est très utile lorsque vous livrez des combats au beau milieu de bâtiments ou de ruines.

*L'ork ci-dessous a été placé à l'angle du bâtiment pour bénéficier du couvert solide qu'il offre par rapport au Space Marine. L'ork est à couvert, le Space Marine subit donc un modificateur de -2 pour le toucher.*



- Une figurine dans un bois est toujours considérée comme étant dans un couvert léger du fait de la densité des arbres et de la végétation alentour.
- Les figurines postées dans des cratères, des tranchées ou des fossés sont considérées comme étant dans un couvert solide par rapport aux figurines se trouvant à l'extérieur.
- Les figurines aux fenêtres ou aux portes des bâtiments sont considérées comme étant derrière un couvert solide par rapport aux figurines se trouvant à l'extérieur.

### 11.5 CHOIX D'UNE CIBLE

Lorsqu'un joueur déclare qu'une escouade ou une figurine tire, il désigne la cible, sans mesurer la distance. Une cible doit être une escouade ou un véhicule ennemi. Une figurine de personnage ne peut pas être prise pour cible à moins d'être la figurine la plus proche. Si le tir est hors de la portée de l'arme, il rate automatiquement. Cette règle empêche les joueurs de changer d'avis une fois qu'ils réalisent leur erreur et les incite à bien choisir leurs cibles. Après tout, dans la réalité les troupes doivent se baser sur leur jugement et n'ont pas droit à l'erreur.

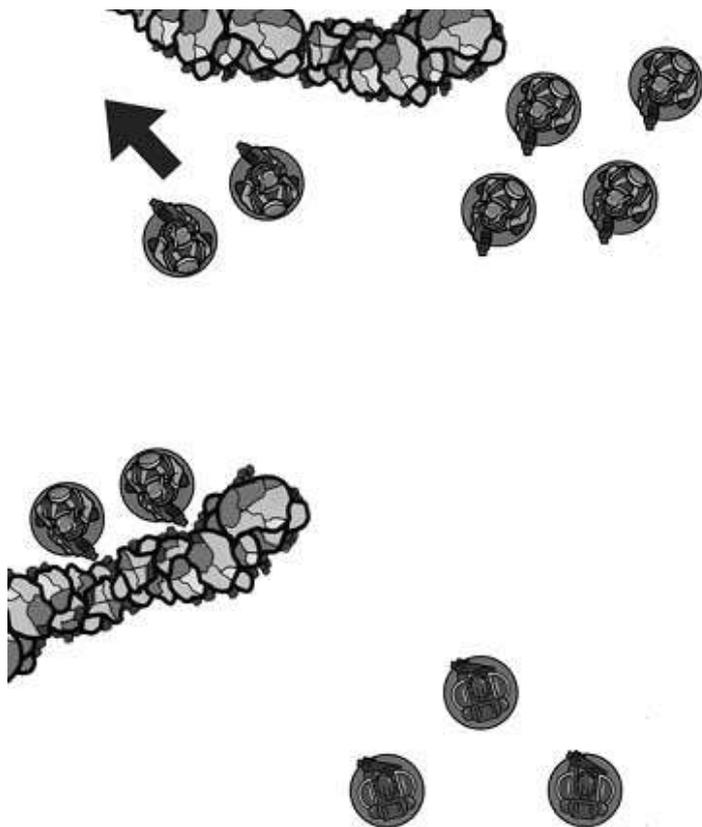
Une escouade doit normalement tirer sur la cible la plus proche. Cela accélère le jeu et facilite les replis hors des principales zones de combat, sans que les figurines les plus faibles ne subissent de pertes incohérentes. Les quelques exceptions qui s'appliquent à cette règle sont décrites ci-dessous.

Normalement les membres d'une même escouade doivent tirer sur la même cible : le joueur déclare "Cette escouade de Space Marines tire sur cette bande d'orks". Toutefois, les membres de l'escouade équipés d'armes lourdes comme les multi-fuseurs ou les canons laser ont le droit de tirer sur d'autres cibles car ils ont pour instructions de neutraliser les véhicules et autres menaces similaires.

Les héros et les personnages spéciaux peuvent toujours tirer sur les cibles de leur choix. Par exemple, un capitaine Space Marines ou un inquisiteur impérial sont des individus aux nerfs d'acier qui ne perdront pas leur sang froid lors des situations dangereuses. Prenant toujours la bonne décision. Une telle assurance au combat est ce que l'on attend des héros ! Les troupes classiques, quant à elles, doivent choisir la cible la plus proche avec les exceptions suivantes.

- Une escouade ou une figurine peut ignorer un véhicule en faveur d'autres cibles. En d'autres termes, vous pouvez choisir de tirer sur le véhicule le plus proche ou sur d'autres troupes situées à proximité. Évidemment un soldat équipé d'un canon laser ne perdra pas son temps à tirer sur des fantassins s'il peut trouver une cible plus intéressante.
- Une escouade ou une figurine peut également choisir de tirer sur un bâtiment ou un élément spécifique du jeu, par exemple un réservoir, un générateur, une ligne à haute tension, un pylône, etc... Ces objectifs ont sûrement été détectés avant le début de la partie et leur importance est bien connue de toutes les troupes.
- Toutes les figurines engagées au corps à corps et toutes les troupes démoralisées peuvent être ignorées. Évidemment, il n'est pas question de tirer sur vos propres troupes et les figurines démoralisées représentent des cibles de peu de valeur.
- Les cibles à couvert peuvent être ignorées en faveur de troupes

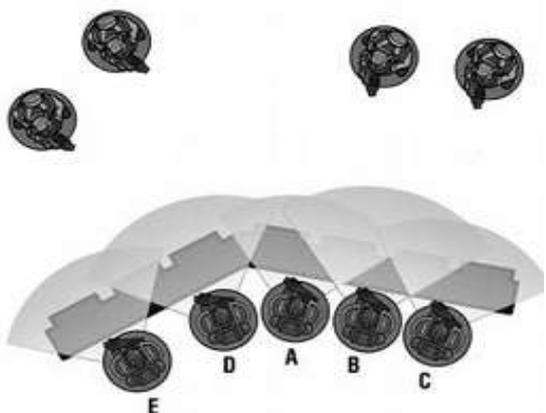
à découvert, même si les cibles à couvert sont les plus proches. Cela prend en compte les situations où il peut être difficile, voire impossible, de toucher des troupes à couvert alors que des troupes sur un terrain dégagé représentent de bien meilleures cibles.



Dans le cas ci-dessus, les Space Marines sont confrontés à trois groupes d'orks. Deux orks se cachent derrière des rochers, deux sont en fuite et quatre avancent. Bien que les orks derrière les rochers soient les plus proches, ils peuvent être ignorés pour de meilleures cibles (règle 4). Les orks en fuite sont démoralisés et peuvent donc être ignorés (règle 3). Les Space Marines peuvent donc prendre pour cible les quatre orks qui avancent vers eux, même s'il ne s'agit pas des cibles les plus proches.

S'ils le désirent, les Space Marines peuvent tout de même tirer sur les orks retranchés derrière les rochers, mais ils subiront un modificateur de -2 au toucher car leurs cibles bénéficient de la protection d'un couvert solide.

Dans certaines circonstances, une escouade sera obligée de répartir ses tirs sur différentes escouades ennemies parce que certains de ses membres ne voient pas les mêmes cibles ou parce qu'ils sont plus proches de certaines cibles que le reste de l'escouade. Evidemment, ces troupes ne vont pas s'asseoir en se croisant les bras, si elles peuvent tirer sur des cibles différentes elles le feront, mais dans le respect des restrictions suivantes :



Les Space Marines A, B et C peuvent tirer dans une direction mais les deux autres Space Marines D et E font face à une autre direction et pourront choisir une cible différente, même si tous appartiennent à la même escouade.

Les joueurs apprendront vite qu'il est possible de répartir délibérément les tirs de leurs escouades en orientant leurs figurines dans des directions différentes lors de leur phase de mouvement. Les angles de tir des figurines étant dirigés dans des directions différentes, celles-ci devront choisir des cibles différentes. C'est une règle réaliste car elle représente l'officier donnant l'ordre de couvrir le flanc droit, le flanc gauche ou les arrières de son escouade.



Cette escouade de Space Marines a été positionnée de manière à couvrir toutes les directions.

## 11.6 PORTÉE

La portée représente la distance en centimètres qui sépare le tireur de sa cible. En général, il est bien sûr plus facile de toucher une cible à courte portée qu'à longue portée. Les détails concernant les portées de chaque arme sont donnés sur les feuilles de références. La portée maximum d'une arme correspond à sa portée la plus longue comme le montrent les exemples ci-dessous.

Arme	Portée courte	Portée longue	Portée maximum
Pistolet bolter	0-20	20-40	40cm
Pistolet à plasma	0-15	15-45	45cm
Fusil laser	0-30	30-60	60cm
Bolter	0-30	30-60	60cm
Fuseur	0-15	15-30	30cm

Notez que, pour le pistolet bolter par exemple, à 20 cm, la portée est courte, même si la portée longue est notée "20-40". Une fois que le tireur a désigné sa cible, la distance est mesurée pour s'assurer que la cible est bien à portée de l'arme. Si c'est le cas, vous devez ensuite déterminer si elle se trouve à courte ou à longue portée.

## 11.7 JET POUR TOUCHER

Pour déterminer si un tir touche sa cible, lancez 1D6. Le résultat nécessaire pour toucher dépend de l'habileté du tireur, représentée par sa Capacité de Tir (CT). Le tableau suivant, donne le résultat minimum à obtenir pour toucher sa cible.

CT du tireur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat minimum	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

**Exemple :** si le tireur est un ork avec une CT de 3, un jet de 4 ou plus lui sera nécessaire pour toucher sa cible. Vous pouvez toujours trouver le résultat nécessaire pour toucher en soustrayant la CT du tireur à 7. Par exemple, une figurine avec une CT de 2 doit obtenir un 5 sur 1D6 ( $7-2 = 5$ ).

Bien que le tableau donne des résultats de 1 ou moins, le résultat minimum nécessaire est toujours de 2. Il n'existe pas de touche automatique et un résultat de 1 sur 1D6 représente toujours un échec.

## 11.8 MODIFICATEURS DE BASE

Certains tirs sont plus difficiles que d'autres, une cible pouvant se

déplacer rapidement ou être à couvert. Votre jet pour toucher peut être modifié pour représenter la facilité ou la difficulté de votre tir. La plupart des modificateurs de base sont des malus qui augmenteront la difficulté du tir.

- 1 **Si la cible se trouve dans ou derrière un couvert léger**  
Comme défini dans le chapitre sur les couverts
- 2 **Si la cible se trouve dans ou derrière un couvert solide**  
Comme défini dans le chapitre sur les couverts
- 1 **Tir sur une cible rapide**  
Si la cible s'est déplacée de 25 à 50cm lors de sa phase de mouvement précédente.
- 2 **Tir sur une cible très rapide**  
Si la cible s'est déplacée de plus de 50cm lors de sa phase
- 1 **Tir à partir d'un véhicule se déplaçant à grande vitesse**  
S'applique à toutes les armes faisant feu à partir du véhicule, y compris celles qui sont montées sur le véhicule.
- +1 **Tir sur une grande cible**  
Aussi grande qu'un Land Raider (mais pas une moto, un dreadnought, un Land Speeder. etc). qu'un bâtiment ou une très grande créature (de la taille d'un éléphant ou plus).

**Exemple :** un Space Marine tire sur un ork à couvert derrière un mur. Normalement les Space Marines ont besoin d'un 3 ou plus pour toucher, mais avec le modificateur dû au couvert solide le Space Marine doit déduire 2 points de son jet. Ainsi s'il obtient un 4, il sera modifié de -2 et deviendra un 2, le tir ratera donc sa cible.

## 11.9 MODIFICATEURS DES ARMES

Certaines armes sont plus ou moins précises pour des raisons diverses et variées. Certaines sont mieux équilibrées. d'autres ont des effets étendus leur permettant de toucher plus facilement. La plupart des armes sont moins précises à longue qu'à courte portée, particulièrement les pistolets qui sont d'excellentes armes de combat rapproché mais peu efficaces à longue portée. Chaque arme possède son propre modificateur au toucher qui est ajouté ou déduit de vos jets de dés. Ceux-ci sont donnés dans les descriptions des armes. Les exemples qui suivent vous montrent comment cela fonctionne.

Arme	Portée courte	Portée longue
Pistolet bolter	+2	0
Pistolet à plasma	+2	-1
Fusil laser	+1	0
Bolter	+1	0
Fuseur	+1	0

Comme vous pouvez le voir, les pistolets bolters ont un bonus de +2 à courte portée. Le pistolet à plasma est relativement inefficace à longue portée (-1 ). Le bolter, le fusil laser et le fuseur sont des armes encombrantes, moins efficaces à courte portée que les pistolets (+1 ).

**Exemple :** si le Space Marine de l'exemple précédent avait tiré avec son bolter à courte portée. il aurait bénéficié d'un bonus de +1. réduisant le malus de -2 du couvert solide et aurait donc dû obtenir 4 ou plus pour toucher sa cible.

## 11.10 7+ POUR TOUCHER

Il est parfois impossible de toucher car un jet de 7 ou plus est nécessaire, une fois tous les modificateurs pris en compte. De tels tirs peuvent toujours toucher tant que le score requis n'est pas de 10 ou plus. Le tireur doit tout d'abord obtenir un 6 sur son jet. S'il réussit, il a droit à un nouveau jet et doit obtenir le score indiqué dans le tableau ci-dessous. Si ce second jet réussit, le tir a touché sa cible. Si e premier jet nécessite un 10 ou plus, le tir ne peut pas toucher.

Score pour toucher	7	8	9	10
Résultat requis sur le D6	4+	5+	6+	Impossible

**Exemple :** une figurine avec une CT de 3 qui utilise un pistolet à plasma a besoin d'un 4+ pour toucher. La cible est à longue portée (-1) et derrière un couvert solide (-2). Le jet nécessaire sera 7 puisque l'on déduit 3 points au résultat et qu'un minimum de 4 est

nécessaire pour toucher. Le tireur devra donc obtenir un 6 suivi d'un 4 ou plus pour toucher sa cible.

### 11.10.1 RÈGLE SPÉCIALE SUR LE TIR RAPIDE

Les Space Marines de l'Imperium sont les troupes les mieux entraînées du genre humain. Etant sensés détruire des troupes bien plus nombreuses qu'eux. C'est pourquoi une règle spéciale de Tir Rapide s'applique aux Space Marines.

Si une figurine de Space Marine ne se déplace pas et n'est pas engagée dans un corps à corps, le joueur peut déclarer que sa figurine effectue un tir rapide. Cela signifie que le Space Marine peut tirer deux fois avec un bolter, un fulgurant ou un pistolet bolter durant sa phase de tir, et celà, qu'il soit équipé d'une armure énergétique ou terminator.

Les Space Marines ne peuvent pas utiliser le tir rapide lorsqu'ils sont en alerte ni avec des armes autres que les bolters. les fulgurants ou les pistolets bolters. Il est intéressant pour une escouade d'effectuer certains tirs rapides avec des bolters tandis que les autres utilisent des armes lourdes. des armes spéciales ou lancent des grenades. N'oubliez pas que seuls ceux qui ne bougent pas peuvent tirer deux fois avec leurs bolters, leurs fulgurants ou leurs pistolets bolters. L'ensemble des règles sur le tir s'appliquent aux tirs rapides.

## 11.11 DOMMAGES

Toucher sa cible ne suffit pas à la mettre hors combat. Certaines cibles résistent à de nombreuses blessures et certains tirs n'ont aucun effet. Pour déterminer si une touche inflige des dommages, comparez la Force de l'arme avec l'Endurance de la cible. Chaque arme possède sa propre Force. voyez la description des armes.

Consultez le tableau ci-dessous. Allez à l'intersection de la ligne correspondant à la Force de l'arme et de la colonne correspondant à l'Endurance de la cible. Le nombre indiqué est le score minimum à obtenir sur 1D6 pour que votre tir inflige des dommages. Si le jet est réussi, la cible subit 1 ou plusieurs blessures. La plupart des armes n'infligent qu'une blessure. Certaines armes lourdes ou spéciales en infligent plusieurs, habituellement indiqués sous la forme d'un jet de dommages : D4, D6, D10, etc...

Lorsqu'une figurine de fantassin est touchée, le nombre de blessures infligées est déduit de ses Points de Vie. Si la figurine ne possède qu'un seul PV (comme c'est souvent le cas), la figurine est comptée comme perte et retirée du jeu.

Si la figurine possède plus d'un Point de Vie, on enregistre les blessures infligées jusqu'à ce que son total soit atteint. Une fois qu'une figurine n'a plus de Points de Vie elle est retirée du jeu. Les pertes représentent aussi bien les morts que les blessés graves et les figurines inconscientes ou neutralisées d'une manière ou d'une autre. Dans tous les cas de figure, ces figurines sont hors de combat et sont donc retirées du jeu.

Notez qu'un "N" sur le tableau signifie que le tir n'a aucun effet. Une cible ayant l'Endurance indiquée ne pouvant pas être affectée par une touche de cette Force.

**Exemple :** un ork armé d'un bolter tire sur un garde impérial et le touche. Le bolter a une Force de 4 et le garde impérial une Endurance de 3. En se référant au tableau, on peut voir qu'un score de 3 ou plus est nécessaire pour infliger des dommages. Si le résultat du dé est 3 ou plus, le garde impérial subit 1 blessure. Comme il n'a qu'un seul PV, cela signifie qu'il est tué et donc retiré du jeu.

TABLEAU DES DOMMAGES										
ENDURANCE DE LA CIBLE										
FORCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Pour utiliser ce tableau, repérez d'abord la Force de votre arme sur la colonne de gauche. Croisez cette ligne avec celle de l'Endurance de votre cible sur la ligne du haut. Un chiffre se trouve à l'intersection de ces deux lignes, il représente le score minimum à obtenir sur 1D6 pour infliger des dommages. Lancez 1D6, si vous faites un jet supérieur ou égal à ce chiffre vous blessez votre cible, sinon, votre tir a simplement égratigné votre cible.

Si vous avez réussi plusieurs touches sur une unité ennemie. Lancez les dés en même temps pour gagner du temps, ainsi si vous avez réalisé 4 touches, lancez 4 dés pour blesser. Il est plus rapide de prendre les dés qui ont réalisé des touches et de les relancer pour voir si elles blessent.

N. Lorsque le tableau donne un "N", cela indique que la cible ne peut pas être affectée par une touche de cette Force.

### 11.12 JETS DE SAUVEGARDE

La plupart des troupes portent des vêtements ou des armures de protection. Si une figurine porte une armure, elle a le droit d'effectuer un jet de dé pour déterminer si celle-ci absorbe les dommages infligés. On appelle cela un **jet de sauvegarde**.

Pour déterminer si une armure absorbe les dommages, lancez 1D6. Le tableau suivant donne les sauvegardes de trois types d'armures. Les valeurs de sauvegarde d'autres armures sont indiquées dans l'Arsenal.

Type d'armures	Résultat minimum sur 1D6 pour réussir la sauvegarde
Gilet pare-balles	6
Armure composite	5
Armures énergétique	3

Si le joueur obtient un résultat supérieur ou égal au score nécessaire indiqué, toutes les blessures provoquées par ce tir sont annulées.

**Exemple :** une figurine portant une armure énergétique est touchée et subit 1 blessure. La figurine a une sauvegarde d'armure de 3+. 1D6 est lancé : résultat 5. Les dommages sont absorbés par l'armure et la figurine est saine et sauve.

### 11.13 MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE

Certaines armes sont plus puissantes que d'autres et sont donc plus efficaces pour pénétrer un blindage. Par exemple, si un garde impérial portant un gilet pare-balles est touché par un pistolet laser, il y a de fortes chances pour que son gilet absorbe les dommages et lui sauve la vie. Cependant, s'il est touché par le tir bien plus puissant d'un canon laser, son gilet sera instantanément pulvérisé ! Les armes ayant un bon facteur de pénétration de blindage ont des

modificateurs de sauvegarde. Ceux-ci sont donnés dans l'Arsenal, sous la description de chaque arme.

Les exemples donnés ci-dessous vous montrent comment ces modificateurs affectent le résultat nécessaire à la sauvegarde.

Arme	Modif. de svg.	Svg. de base armure composite	Résultat pour sauvegarder
Pistolet bolter	-1	5	6
Pistolet à plasma	-1	5	6
Bolter	-1	5	6
Fusil laser	-1	5	6
Fuseur	-4	5	Pas de svg.
Lance-flammes	-2	5	Pas de svg.

Si le score nécessaire est 7 ou plus, le tir n'est pas absorbé, l'arme étant trop puissante pour que l'armure puisse la contrer.

### 11.14 JETS DE DÉS GROUPES

Vous pouvez faire tirer vos figurines une par une, en résolvant le tir de chacune avant de passer au tireur suivant. C'est probablement la meilleure façon de procéder jusqu'à ce que vous soyez familiarisé avec le jeu ou si vos tireurs sont armés différemment les uns des autres et visent des cibles ayant des armures et des Endurances variées.

Toutefois, une fois que vous vous serez familiarisé avec le jeu. Vous trouverez sûrement que faire tirer une figurine à la fois devient un peu long, surtout si vous utilisez des troupes de même type qui font feu sur des ennemis identiques. Dans les cas où toutes vos figurines ont besoin du même résultat, il est plus pratique d'effectuer tous les jets en même temps. Par exemple, quatre Space Marines tirant au bolter sur un groupe de six orks ont tous besoin de 3+ pour toucher. Le joueur lance les quatre dés et obtient 4, 4, 5 et 6, soit quatre touches. Si toutes les cibles ont la même Endurance, les dés pour blesser peuvent être lancés ensemble pour déterminer combien de touches infligent des dommages. Le plus simple est de relancer tous les dés ayant touché pour déterminer s'ils blessent. Par exemple, nous pourrions relancer les dés des quatre touches obtenues par les Space Marines et obtenir trois blessures sur les orks. Les orks ne peuvent subir qu'une blessure avant de mourir et portent des gilets pare-balles leur donnant une sauvegarde de base de 6. Le bolter ayant un modificateur de -1, il annule cette sauvegarde et trois orks sont retirés du jeu comme pertes.

La résolution commune des tirs est fortement recommandée car elle permet d'accélérer les parties. Le seul problème qu'elle pose intervient dans le cas où certaines cibles sont à couvert et d'autre pas. Ceci peut se résoudre de plusieurs façons. Une manière évidente est de répartir vos tirs et d'effectuer plusieurs jets de dés groupés, "ces deux Space Marines tirent sur les trois orks à découvert et les deux autres tirent sur les orks derrière le mur". En utilisant des dés de plusieurs couleurs selon les scores nécessaires, vous pourrez lancer tous vos dés ensemble.

Une alternative particulièrement adaptée aux parties de grande envergure est d'arrondir les modificateurs au toucher dus à la situation de la cible visée. Cela fonctionne ainsi :

1. Si plus de la moitié de l'escouade est à découvert alors que l'autre moitié est à couvert, ignorez les modificateurs pour toucher dus au couvert.
2. Sinon, tant qu'au moins une figurine de l'escouade se trouve à découvert, le modificateur est réduit d'un point.
3. Si toute l'escouade est à couvert mais que certains de ses membres sont derrière un couvert solide et d'autre derrière un couvert léger. ne prenez en compte que le modificateur du couvert léger.

Ceci favorise les tirs groupés. Il est logique que les tirs groupés d'une escouade soient plus efficaces que des tirs Individuels pour déloger les ennemis d'un couvert.

### 11.15 RETIRER LES PERTES

En général il n'est pas important de savoir quelles figurines ont

réellement été touchées, c'est pourquoi vous n'avez qu'à retirer les figurines les plus proches. Même dans les cas où une escouade visée comprend une figurine particulièrement importante - équipée par exemple d'une arme spéciale, les jets groupés sont effectués normalement et les figurines les plus proches sont retirées comme pertes. Il est peu probable qu'au milieu de la fumée et des explosions de la bataille vos troupes soient capables de viser des cibles particulières, c'est pourquoi elles tireront toujours sur les ennemis les plus proches.

Il est parfois difficile de déterminer quelles figurines d'une escouade sont les plus proches, déterminez alors les pertes aléatoirement en lançant 1D6 pour chaque figurine. Jetez un dé à la fois et comptez les pertes en partant de la droite de l'escouade (1 = la figurine la plus à droite. 2 = sa voisine du gauche. etc), jusqu'à ce que vous ayez atteint le nombre de pertes et que vous ayez retiré du jeu les figurines voulues.

### 11.16 COMBAT AU CORPS A CORPS

En principe, les troupes ne tirent pas sur les figurines engagées au corps à corps parce qu'il est trop facile dans ce cas de se tromper de cible ! Toutefois, un joueur désirent tenter sa chance peut toujours tirer. Effectuez les touches normalement, puis répartissez aléatoirement les touches entre les figurines des deux camps.

Si, par exemple, vous tirez sur deux figurines au corps à corps, un jet de 1, 2 ou 3 sur 1D6 désignera l'une des figurines et 4, 5 ou 6 l'autre. Si vous tirez sur un combat de trois figurines, un jet de 1, 2 désignera une figurine. 3 ou 4 une autre et 5 ou 6 la troisième et ainsi de suite.

Une figurine engagée au corps à corps ne peut pas tirer lors de la phase de tir. Une figurine équipée d'un pistolet peut utiliser son arme lors de la phase de corps à corps comme cela est expliqué dans le chapitre sur le corps à corps.

### 11.17 MOUVEMENT ET TIR

Avec la majorité des armes, une figurine peut se déplacer lors de sa phase de mouvement et tirer durant sa phase de tir. Le fait de déplacer la figurine ne compromet en rien son tir. Toutefois, les figurines qui réalisent un déplacement double parce qu'elles chargent ou courent ne peuvent pas utiliser leurs armes ou lancer leurs grenades durant la phase de tir.

Quelques armes spéciales demandent à être fréquemment rechargées, d'autres doivent être soigneusement installées avant de tirer. Au lieu de créer des règles spéciales pour représenter la quantité de munitions que chaque homme porte ainsi que ce qu'il dépense (ce qui serait vraiment fastidieux), nous avons conçu une règle interdisant à certaines armes spéciales de se déplacer et de tirer durant le même tour.

Si la figurine se déplace lors de la phase de mouvement, l'arme ne peut pas être utilisée durant la phase de tir. Les armes ainsi restreintes sont indiquées dans l'Arsenal. Les cavaliers équipés d'armes ne pouvant pas tirer après un mouvement subissent les mêmes restrictions que les troupes à pied.

Une figurine sur un véhicule ou faisant partie de l'équipage peut faire feu avec une arme de cette catégorie malgré la règle interdisant de se déplacer et de tirer en même temps. En effet, ce n'est pas le tireur qui se déplace mais le véhicule, laissant ainsi à la figurine tout le temps de préparer son arme.

### 11.18 GABARITS

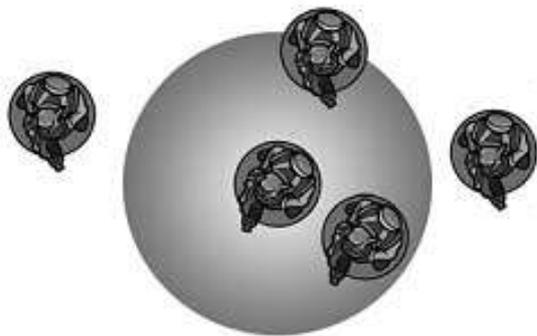
La plupart des armes tirent un projectile qui frappe une cible précise mais certaines armes particulières tirent un obus ou une décharge qui explose et inflige des dommages sur une large zone. D'autres armes effectuent des tirs multiples provoquant des effets similaires. La zone

d'effet des tirs ou des explosions d'une arme de ce type est représentée par un cercle en carton. Ces cercles sont appelés **gabarits d'explosion** ou **gabarits d'aire d'effet** et varient en taille. Selon leur zone d'effet, les armes utilisent des gabarits d'explosion de taille différente, comme indiqué dans l'Arsenal.

Lorsque vous désirez faire feu avec une arme utilisant un de ces

gabarits, désignez une figurine cible et faites le jet pour toucher comme pour n'importe quelle autre arme. Si la cible visée se trouve au-delà de la portée maximum de l'arme, le tir a échoué et il explose ou se dissipe en l'air sans causer le moindre dégât.

Si le jet pour toucher est réussi, le joueur prend le gabarit de la taille appropriée et le place sur la cible, le centrant directement sur elle. La cible est touchée et toute autre figurine dont le socle est recouvert par le gabarit est également touchée.



*Baoum ! Les deux figurines entièrement recouvertes par le gabarit sont automatiquement touchées. La figurine partiellement recouverte par le gabarit est seulement touchée sur un jet de 4, 5 ou 6 sur 1D6.*

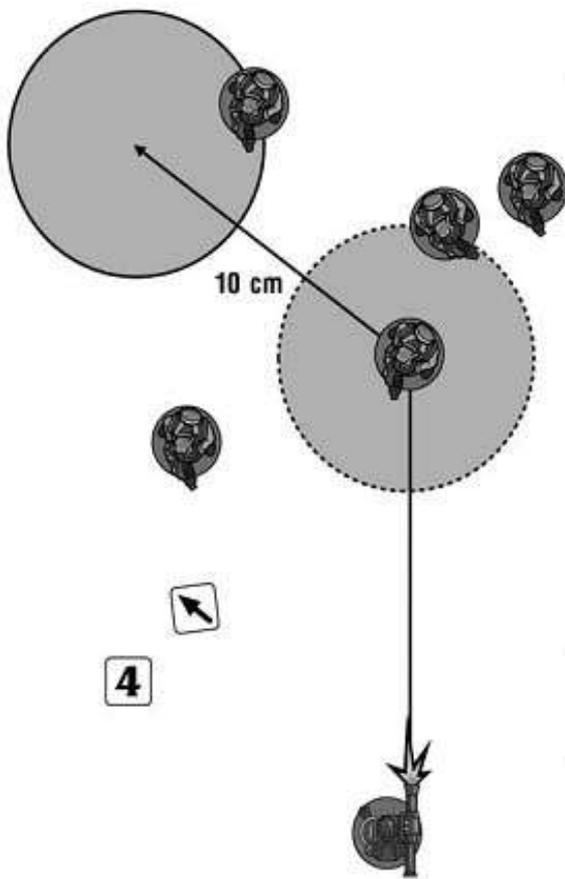
Si le socle d'une figurine est partiellement recouvert par le gabarit, celle-ci est touchée sur un jet de 4, 5 ou 6. Les modificateurs dus aux couverts, à la rapidité de la cible et autres, ne s'appliquent pas à ce jet.

Attention tous de même, la règle du recouvrement partiel décrite ci-dessus doit être précisée dans les règles de l'arme. En effet, certaines armes à aire d'effet comme le Rokette pulsor ork et les katapultes à squig prennent dans leur champ toutes les figurines même celles partiellement recouvertes.

Si le jet rate, le tir a alors dévié mais il peut toujours être assez proche pour infliger des dommages. Le joueur doit faire un jet supplémentaire appelé jet de dispersion. Ce jet détermine si le tir a dévié et où il a dévié exactement.

Pour effectuer un jet de dispersion, prenez le dé d'artillerie et le dé de dispersion et lancez-les en même temps. Notez que si vous obtenez un chiffre sur le dé d'artillerie, il indiquera le nombre de centimètres multiplié par 2,5 dont le gabarit devra être déplacé, et ceci dans la direction de la flèche indiquée sur le dé de dispersion. Si vous obtenez un résultat "Misfire" sur le dé d'artillerie, un incident de tir s'est produit. Si le "Misfire" est accompagné d'une flèche sur le dé de dispersion, l'obus n'a pas explosé. Si le "Misfire" est accompagné d'un résultat "Hit" sur le dé de dispersion, un incident de tir catastrophique se produit ! Placez le gabarit sur la figurine faisant feu et déterminez les touches et les blessures de la façon habituelle. Même si le tireur survit, son arme est entièrement détruite. Dans le cas d'une grenade, elle explose dans la main du tireur. L'utilisation du dé de dispersion est résumée dans le tableau ci-dessous.

TABLEAU DE DISPERSION		
Résultat du dé de Dispersion	Résultat du dé d'Artillerie	Conséquences
Flèche	Chiffre	Le gabarit est déplacé dans la direction indiquée par la flèche et sur une distance indiquée par le chiffre x 2,5cm.
Hit	Chiffre	Comme ci-dessus
Flèche	Misfire	L'obus n'explose pas et n'a donc aucun effet. Retirez le gabarit.
Hit	Misfire	Placez le gabarit sur le tireur et calculez normalement les touches occasionnées. L'arme faisant feu est détruite.



Le Space Marine tire avec son lance-missiles sur un groupe d'orks à 20cm. Il rate sa cible et jette le dé d'artillerie et le dé de dispersion pour déterminer où a dévié son tir. Il obtient un 4 sur le dé d'artillerie, indiquant que le gabarit est déplacé de 10cm (4 x 2,5cm) dans la direction de la flèche fournie par le dé de dispersion.

Le Space Marine n'étant qu'à 20cm, la distance maximale dont le missile pouvait dévier était de 10cm, la moitié de la distance entre lui et sa cible. Si l'on avait obtenu un 6, un 8 ou un 10, le résultat aurait été réduit à 4.

### 11.19 DISPERSION MAXIMALE

Aucun tir ne déviara de plus de la moitié de la distance entre le tireur et sa cible. Si, par exemple, la cible se trouve à 25cm, un tir ne peut pas dévier de plus de 12,5cm, quel que soit le résultat du dé d'artillerie. La dispersion peut par contre dévier le tir hors de l'angle de tir de l'arme, auquel cas le missile ou l'obus a complètement changé de trajectoire.

### 11.20 LANCER DE GRENADES

De nombreuses troupes sont équipées de grenades de différents types. Les grenades les plus communes sont les grenades à charge explosive, utilisées contre les fantassins et contre les véhicules. Il existe également plusieurs types de grenades à gaz ou autres effets particuliers. Tous les types de grenades et leurs effets sont décrits dans l'Arsenal.

Si le joueur le désire, une figurine équipée de grenades peut en lancer une au lieu de tirer. Un lancer de grenade est traité comme n'importe quel tir : un jet pour toucher est effectué, ainsi qu'un jet pour blesser et des jets de sauvegardes si les cibles ont des armures. A part la grenade antichar, toutes les grenades utilisent un gabarit et dévient si le jet pour toucher est raté. Effectuez ce jet en utilisant la CT du lanceur.

Si une grenade rate son jet pour toucher, lancez le dé de dispersion et le dé d'artillerie comme pour une arme à aire d'effet. Les grenades étant toujours lancées à courte portée, vous devrez réduire de moitié le nombre obtenu sur le dé d'artillerie pour la distance de déviation (une grenade peut rebondir et rouler à vos pieds !) Les grenades n'utilisent donc pas les règles sur la déviation maximale donnée précédemment, vous pouvez donc lancer une grenade sur une cible à 5cm et la voir rebondir de 12,5cm !

La portée maximale du lancer dépend de la Force du lanceur : un soldat puissant peut lancer sa grenade plus loin que les autres. La Force du lanceur et la portée correspondante sont montrées dans le tableau ci-dessous. Dans le principe, cette distance est égale à 5 cm plus deux fois la Force du lanceur multiplié par 2,5cm, avec un maximum de 30cm.

Il peut arriver que vous souhaitiez lancer une grenade du haut d'un bâtiment. Dans ce cas, si vous la lancez vers le haut, mesurez la portée à partir du lanceur et jusqu'à l'endroit visé. En revanche si vous la lancez vers le bas, vous mesurez la portée à partir du lanceur mais en ligne droite ce qui peut faire gagner quelque centimètres et représente le fait que le lanceur sois en hauteur.

Force du lanceur	Portée maximale
1	10 cm
2	15 cm
3	20 cm
4	25 cm
5 ou +	30 cm

Notez qu'un Space marine en armure terminator, qu'un squat en exo-armure et qu'un ork en mega-armure ne peuvent pas lancer de grenade à main. (faq 8.2 et 12.1)

### 11.21 TERRAIN POUR CIBLE

Toutes les grenades, missiles ou obus ne sont pas forcément conçus pour tuer, certains peuvent par exemple créer des nuages de fumée pour bloquer la vue. Lorsque vous utilisez ces armes, il n'est pas nécessaire de désigner une figurine comme cible. Au lieu de cela, le joueur peut prendre pour cible un point du champ de bataille visible par la figurine faisant feu et se trouvant à sa portée. Les règles suivantes s'appliquent aux tirs ou aux lancers de grenades de ce type.

1. Pour atteindre le point visé, le joueur doit obtenir un 6 sur 1D6. Ceci représente le fait que le tireur ou le lanceur de grenade vise plutôt une direction générale qu'un point précis. Si les chances pour toucher sont normalement de moins d'une sur 6, vous devrez modifier le jet pour toucher en fonction (lancez un 6 suivit d'un jet supplémentaire comme expliqué dans le chapitre "7+ pour toucher").
2. Si le tir rate, un jet normal de dispersion est effectué comme décrit ci-dessus.
3. Un "Hit" et un "Misfire" ne détruiront pas l'arme faisant feu, on considère juste que le projectile n'explose pas.

### 11.22 ARMES À GABARITS

Certaines armes, redoutables à courte portée du fait de la largeur de la zone recouverte, crachent des flammes, de l'énergie ou un liquide corrosif. La plus répandue de ces armes est le lance-flammes, arme équipant de façon standard les escouades de Space Marines tactiques. Ces armes utilisent l'un des trois gabarits coniques pour représenter leur aire d'effet. Chacun de ces trois gabarits a une taille différente pour représenter les différentes puissances de chaque arme. L'utilisation des armes à gabarit est simple car aucun jet pour toucher n'est nécessaire. Prenez simplement le gabarit (l'Arsenal vous indiquera lequel utiliser) et placez-le de manière à ce que sa pointe touche le socle du tireur, le bout arrondi couvrant la cible. Toutes les figurines dont le socle est entièrement recouvert par le gabarit sont touchées automatiquement, celles dont le socle est partiellement couvert par le gabarit sont touchées sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6. Les jets pour blesser et les sauvegardes d'armure sont effectués normalement en utilisant la Force et le modificateur de sauvegarde de l'arme. Notez que les modificateurs dus à la vitesse de la cible, aux couverts et autres ne s'appliquent pas à ces armes, très efficaces donc contre les cibles à couvert.

Bien qu'utilisant des gabarits, ces armes ne dispense pas le joueur de tirer sur la figurine la plus proche, il doit donc placer le gabarit en conséquence.

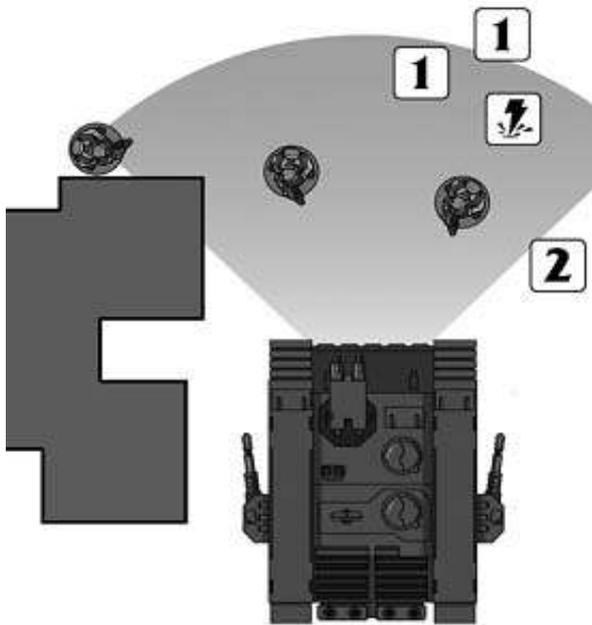
### 11.23 TIR SOUTENU

La plupart des armes ne peuvent tirer qu'une fois lors de leur phase de tir, ce qui représente en fait une courte rafale. Certaines armes

spéciales ne sont pas restreintes à un seul tir mais peuvent tirer plusieurs rafales sur une ou plusieurs cibles. On appelle cela le tir soutenu.

Les armes pouvant effectuer des tirs soutenus sont indiquées dans l'Arsenal. Ce sont des armes tirant de longues rafales, utilisant souvent un moteur pour faire tourner leurs nombreuses chambres de tir. Les armes effectuant des tirs soutenus fonctionnent de la manière suivante. Le joueur désigne sa cible et effectue le jet pour toucher comme d'habitude. Si le joueur réussit son premier jet pour toucher, il peut lancer un ou plusieurs dés de tir soutenu pour déterminer le nombre de touches réalisées. La première touche est effectuée sur la cible initiale mais les autres peuvent l'être sur n'importe quelle cible visible dans un rayon de 10cm autour de la première pourvu qu'elle ne soit pas plus à couvert que la première (faq 1.3). Une fois les touches réparties, effectuez les jets pour blesser comme d'habitude.

Le nombre de dés de tir soutenu qu'une arme peut lancer est indiqué dans l'Arsenal. Ce nombre dépend de l'arme, de sa taille, de la quantité de munitions, etc... Une arme réalisant un tir soutenu peut toujours faire feu en n'utilisant qu'une partie de ses dés de tir soutenu, habituellement pour éviter les risques d'enrayement (voir ci-dessous).



*Le Land Raider fait feu sur une bande d'orks avec ses deux bolters lourds jumelés. Il touche et lance 4 dés de tir soutenu (2 par arme II obtient quatre touches et un symbole d'enrayement. Il répartit ses touches sur l'ork qu'il visait ainsi que sur tous les autres, dans un rayon de 10cm autour de lui. Le troisième ork, bien qu'étant dans un rayon de 10cm de la cible initiale, est hors de vue puisqu'il se trouve à l'angle du bâtiment. Une fois les touches résolues, joueur Space Marine place un pion "Enrayé" près du Land Raider pour se rappeler qu'il ne pourra pas faire feu lors de sa prochaine phase de tir.*

### 11.23.1 INCIDENTS DE TIR



Les tirs soutenus mettent les composants d'une arme à rude épreuve. Les dés de tir soutenu ont une face marquée d'un symbole d'enrayement. Lorsque l'on obtient ce résultat, cela signifie qu'un incident de tir s'est produit. Si l'arme lance plusieurs dés de tir soutenu, on considère que l'incident survient une fois que toutes les touches ont été réalisées. Placez un pion "Enrayé" près de la figurine pour chaque symbole d'enrayement obtenu sur les dés. Une arme enrayée ne peut pas être utilisée lors de la phase de tir suivante, temps nécessaire à sa réparation. A la fin de la phase de tir, enlevez un pion "Enrayé". Un seul pion est enlevé à chaque tour, ainsi si l'arme souffre de plusieurs enrayements, elle restera hors service pour plusieurs tours. Si une figurine est en état d'alerte, démoralisée ou participe à un corps à corps, elle ne peut pas réparer son arme ; une figurine cachée ou au pas de course peut le faire.

## 11.24 ÉTAT D'ALERTE

L'état d'alerte est une règle spéciale qui permet aux figurines de passer leur tour pour pouvoir tirer lors du tour ennemi. Cette règle est très pratique pour mettre au point des embuscades contre la progression des troupes ennemis. Si vous lisez ces règles pour la première fois, nous vous recommandons de sauter ce chapitre et de passer directement au chapitre sur le Corps à Corps. Les règles sur l'état d'alerte vous sembleront plus claires une fois que vous aurez appris les règles sur le Mouvement, le Tir et le Corps à Corps. Il est préférable de jouer quelques parties sans utiliser ces règles afin d'assimiler plus facilement les mécanismes du jeu.

Lors de l'avancée de vos troupes, il est toujours intéressant de placer des figurines d'arrière-garde sur des positions d'où elles pourront faire feu sur les troupes ennemies à mesure que ces dernières se montrent. Elles couvrent ainsi l'avance des autres en arrosant le champ de bataille au moindre mouvement de l'ennemi. Ceci est représenté dans le jeu par l'état d'alerte. Cette règle est principalement utilisée pour faire feu sur les troupes ennemies émergentes des couverts ou se déplaçant d'un abri à un autre. Cela permet également à deux escouades d'avancer en se protégeant mutuellement, la première se déplaçant pendant que l'autre est en alerte et inversement.

### 11.24.1 PRÉPARATION DE L'ÉTAT D'ALERTE

Le joueur déclare quelles troupes se mettent en alerte au début de son tour. Seules des escouades entières peuvent se mettre en alerte, il n'est pas possible de mettre seulement quelques figurines d'une escouade en alerte pendant que les autres tirent ou se déplacent. Les véhicules et les personnages peuvent être mis en alerte. Un pion "En Alerte" est placé près des troupes en question. Les figurines en alerte ne peuvent rien faire durant leur tour, elles ne peuvent ni bouger, ni tirer. Le pion "En Alerte" reste en place pour montrer que la figurine est toujours en état d'alerte lors du tour du joueur adverse. Notez qu'une figurine en état d'alerte peut également se cacher, elle est par contre découverte dès qu'elle tire.

### 11.24.2 TIR EN ÉTAT D'ALERTE

Les figurines ou escouades en état d'alerte peuvent tirer lors de **n'importe quel mouvement adverse** (et pas seulement lors de la phase de mouvement – faq 1.2). Elles peuvent tirer sur leurs cibles à n'importe quel moment du mouvement de ces dernières. Une figurine peut être prise pour cible avant qu'elle se déplace, à n'importe quel point de son déplacement ou à la fin de celui-ci. Une figurine ne se déplaçant pas peut aussi être prise pour cible tant qu'elle est en vue. L'utilité principale de l'état d'alerte est de tirer sur l'ennemi lorsqu'il se déplace d'un couvert à un autre, afin de se mettre à l'abri durant votre tour.

La mise en alerte peut également être utilisée pour tendre une embuscade à des troupes ennemies arrivant à portée et leur interdire d'atteindre un abri. Les troupes ne peuvent pas lancer de grenades lorsqu'elles sont en alerte.

Dès qu'une figurine ou une escouade tire, son pion "En Alerte" est retiré. Déterminez si les tirs touchent et calculez les dommages comme d'habitude, avant de continuer les mouvements ennemis. Il y a un modificateur à prendre en compte lors des tirs en alerte.

**-1** Pour tirer sur une figurine ennemie qui émerge d'un couvert, se met à couvert ou charge le tireur.

Ce modificateur ne s'applique qu'aux troupes en alerte. Il ne s'applique que si le mouvement de la cible lui permet d'atteindre un couvert ou si celle-ci émerge d'un couvert. Il s'applique également si la figurine visée charge la figurine en alerte, c'est d'ailleurs le seul cas dans lequel une figurine peut faire feu sur un ennemi la chargeant. Ceci simule le fait que la cible n'est visible qu'un instant ou que le tireur est impressionné par la charge de l'ennemi. Notez que le -1 ne s'applique qu'une fois, même si une cible émerge d'un couvert et charge le tireur. Les tirs en alerte sur les figurines chargeant ne se font qu'à courte portée, quelle que soit l'arme utilisée.

### 11.24.3 PERTE DE L'ÉTAT D'ALERTE

Les pions "En Alerte" non utilisés sont retirés au début du tour du

joueur. De nouveaux pions peuvent alors être placés. Une figurine peut rester en alerte d'un tour à l'autre si aucun des deux camps ne se déplace ou ne tire, mais il sera plus clair d'enlever les anciens pions d'alerte avant d'en placer d'autres.

Les troupes en alerte prises pour cibles doivent effectuer un test de Commandement. Lancez 2D6, si le score est inférieur ou égal à leur Cd, elles ont réussi leur test. Si elles obtiennent un résultat supérieur, elles perdent leur pion d'alerte.

Dès que le pion d'alerte est retiré, la figurine ou l'escouade revient à la séquence normale. Notez qu'il n'est pas nécessaire de toucher la cible, le fait de lui tirer dessus est suffisant.

Cette règle représente le fait que les figurines prises pour cibles doivent plonger au sol ou se baisser pour éviter les tirs ennemis. Cela n'arrive pas souvent puisque les figurines en alerte tireront habituellement avant l'ennemi (la phase de mouvement intervenant avant la phase de tir), mais il est toujours possible qu'une figurine soit touchée par le tir raté d'une figurine de son propre camp pendant

sa phase de tir.

Il arrive souvent qu'une figurine en état d'alerte soit prise pour cible lors de sa propre phase de mouvement, par un ennemi qui se trouve également en alerte. De cette manière, les escouades en alerte peuvent couvrir leurs camarades en empêchant leurs ennemis de se mettre à leur tour en alerte.

#### **11.24.4 UNITÉ VOLANTE OU SE TÉLÉPORTANT**

Une unité volante peu se faire tirer dessus lorsqu'elle décide d'aller en haute altitude, la distance est mesurée depuis l'endroit d'où elle s'envole et dès qu'elle est visible. (faq 1.2)

Une unité en haute altitude chargeant ou atterrissant derrière un adversaire en alerte se fera tirer dessus car pivoter n'est pas considéré comme un état une action à part entière. Vous pouvez donc faire pivoter toute figurine placée en Etat d'Alerte. Elle peut donc pivoter avant de tirer, à moins qu'elle ne porte une arme interdisant de se déplacer et de tirer (faq 1.2)

## 12 CORPS À CORPS

Le combat au corps à corps, également appelé combat rapproché, est le mode de combat le plus violent et le plus désespéré, de redoutables adversaires frappant de leurs épées, tailladant de leurs griffes acérées, mordant, ruant et combattant frénétiquement. Le corps à corps est résolu différemment du tir, comme cela est expliqué dans les pages suivantes. Le corps à corps est plus important pour certaines troupes que pour d'autres.

Par exemple, les genestealers ne peuvent combattre qu'au corps à corps mais ce sont des adversaires redoutables ! Les Space Marines sont des troupes polyvalentes, capables de bien se comporter au corps à corps et d'utiliser correctement des armes à feu. Par contre, les gretchins sont trop petits et trop faibles pour combattre efficacement au corps à corps.

Le corps à corps comprend le combat à main nue, l'utilisation d'épées, de crosses de fusils et d'armes à courte portée comme les pistolets. A bout portant, la précision du tir n'a aucune importance car il est quasiment impossible de rater sa cible... si vous avez le temps de dégainer votre arme ! La rapidité et la force ont une importance vitale car la victoire reviendra à celui qui assènera le premier un coup mortel.

### 12.1 COMBAT AU CORPS À CORPS

Les figurines combattent au corps à corps durant la phase de corps à corps, si elles sont au contact socle à socle. Lorsqu'une figurine effectue un mouvement de charge et arrive au contact de son adversaire, les deux figurines sont engagées au corps à corps. Une fois engagées, les figurines ne peuvent plus tirer ni se déplacer jusqu'à ce que le combat soit résolu. Il existe quelques exceptions à cette règle, une figurine pouvant échapper à un corps à corps dans certaines circonstances décrites plus loin. La résolution du combat peut prendre plusieurs tours si les adversaires sont résistants et de force égale, mais la plupart des combats se terminent en un tour. Seuls les pistolets et les armes de combat rapproché peuvent être utilisés au corps à corps. Ces dernières sont des armes spécialement conçues pour le contact : épées, épées tronçonneuses, couteaux, haches, etc... Les pistolets, du fait de leur petite taille, peuvent également être utilisés.

Les pistolets et certaines armes de corps à corps possèdent leur propre Force et leur propre modificateur de sauvegarde. Toutes les armes sont décrites en détail dans l'Arsenal, c'est là que vous trouverez leurs Forces et leurs modificateurs de sauvegarde. Toutes les touches infligées lors d'un corps à corps s'effectuent en utilisant la Force et le modificateur de sauvegarde de l'arme ou de son porteur, choisissez les valeurs les plus élevées. Dans la majorité des cas, les valeurs de l'arme sont meilleures que celles de son utilisateur.

### 12.2 QUI PEUT COMBATTRE ?

Dans la phase de corps à corps, toutes les figurines engagées peuvent combattre. Notez que vous pouvez combattre en corps à corps même si ce n'est pas votre tour : toutes les figurines engagées en corps à corps peuvent agir.

Les figurines peuvent combattre dans toutes les directions et non pas seulement devant elles, vous pouvez donc frapper dans un angle de 360°. Ceci représente le guerrier tournoyant sur lui-même, esquivant et avançant, réalisant des bottes désespérées et faisant tout pour terrasser son adversaire.

Si une figurine est engagée contre plusieurs ennemis à la fois, toutes les figurines en contact socle à socle peuvent combattre. Il y a alors un combat multiple, les règles concernant cette situation sont fournies plus loin. Si seulement une partie d'une escouade est engagée en corps à corps, le reste de l'unité peut tirer normalement lors de la phase de tir.

### 12.3 PROCÉDURE

La plupart des combats sont des duels, ce qui signifie que l'une de vos figurines est engagée avec une figurine ennemie. Ces combats sont résolus comme indiqué ci-dessous. Les combats multiples

seront résolus d'une manière légèrement différente.

#### 1 - JETS D'ATTAQUE

Chaque joueur lance un nombre de D6 égal à la caractéristique "Attaques" de sa figurine.

#### 2 - RÉSULTATS DE COMBAT

Chacun ajoute le résultat de son meilleur dé à la Capacité de Combat de sa figurine. Ajoutez ou retirez à ce total tout modificateur indiqué par le tableau des modificateurs de corps à corps. Le total obtenu est le résultat de combat.

#### 3 - DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat de combat remporte le corps à corps. En cas d'égalité, la figurine possédant la meilleure Initiative gagne le combat. Si l'égalité persiste, le combat reste là où il en est.

#### 4 - NOMBRE DE TOUCHES

Comparez les résultats de combat des deux adversaires. La différence entre les deux résultats est le nombre de touches infligées au perdant. Si vous gagnez le combat sur une égalité, vous infligez une seule touche.

#### 5 - JETS DE DOMMAGES

Pour chaque touche infligée, le vainqueur lance 1D6 sur le tableau des dommages, exactement comme pour les blessures dues aux tirs. Vous pouvez utiliser la Force de la figurine elle-même ou celle de l'arme qu'elle a utilisée.

#### 6 - JET DE SAUVEGARDE

Si la figurine blessée porte une armure, elle peut tenter d'annuler les effets des blessures qu'elle vient de subir en réalisant un jet sauvegarde, exactement comme dans le cas des tirs. Utilisez le modificateur de sauvegarde de l'arme ayant causé les blessures ou celui de son porteur (choisissez le plus élevé).

### 12.4 DÉS D'ATTAQUE

Lors d'un corps à corps, une figurine lance le nombre de dés d'attaque indiqué par la caractéristique Attaques de son profil. La plupart des figurines lancent un seul dé d'attaque puisque leur caractéristique Attaques est de 1. Si une figurine est équipée d'une arme utilisable en corps à corps dans chaque main, elle lance un dé supplémentaire pour représenter la seconde arme. Par exemple, un Space Marine lance normalement un seul dé d'attaque, mais s'il porte une épée et un pistolet, il obtient deux dés d'attaque.

Même si vous pouvez lancer plusieurs dés d'attaque, ne prenez en compte que le résultat du meilleur dé pour la résolution du combat. L'avantage de lancer plusieurs dés est d'avoir une plus grande chance d'obtenir un résultat élevé.

### 12.5 RÉSOLUTION DU COMBAT

Pour déterminer le gagnant, chaque joueur choisit l'un de ses dés d'attaque, ajoute la Capacité de Combat de sa figurine et additionne ensuite tous les modificateurs afin d'obtenir son résultat de combat. Le joueur obtenant le total le plus élevé gagne le corps à corps. Le gagnant soustrait ensuite le résultat de combat de son adversaire du sien, pour déterminer combien de touches sa figurine a infligé. En cas d'égalité, la figurine possédant la plus haute Initiative a gagné le combat et inflige une blessure à son adversaire. Si les deux figurines ont la même Initiative, le combat en reste là et aucune touche n'est infligée.

*Exemple : un Space Marine combat un ork. La CC du Space Marine est de 4 contre 3 pour l'ork, les deux adversaires ont une seule Attaque. Chaque joueur lance 1D6 et ajoute le résultat à la CC de sa figurine. Le Space Marine obtient un 4, lui donnant un résultat de combat de 8 (CC 4 + jet de 4), l'ork obtient également un 4, lui donnant un résultat de 7 (CC de 3 + jet de 4). Le Space Marine a gagné de 1 point et inflige donc une touche à l'ork. Si en plus il a chargé, il reçoit un bonus de +1 au corps à corps, ce qui lui donne un résultat de combat de 9 et lui permet d'infliger deux touches à l'ork.*

### 12.5.1 LA RÈGLE DE PARADE

Un guerrier armé d'une épée (quel que soit son type) peut parer le coup d'un adversaire avec sa lame. Une figurine armée d'une épée peut donc obliger un adversaire à relancer son meilleur dé d'attaque avant la détermination du gagnant du combat. Les figurines armées de deux épées peuvent obliger leur adversaire à relancer un ou deux dés d'attaque.

La figurine possédant l'épée n'est pas obligée de parer si elle ne le désire pas. Bien que la parade soit utile, il est tout à fait possible qu'en relançant les dés, l'adversaire obtienne un meilleur score. Un adversaire qui doit rejeter ses dés peut toujours utiliser le score d'un de ses autres dés pour résoudre le combat, si celui-ci est meilleur que les scores des dés relancés. Les dés relancés peuvent causer des faux mouvements ou des coups critiques comme décrit ci-dessous. Deux adversaires qui peuvent parer annulent toutes les parades et aucun ne peut forcer l'autre à relancer les dés.

### 12.5.2 FAUX MOUVEMENTS & COUPS CRITIQUES

Dans la fureur du combat, il peut arriver qu'une arme glisse des mains ou que l'on trébuche, s'exposant ainsi aux coups de l'ennemi. Ceci est représenté par la règle sur les **Faux mouvements**.

Lorsque les deux joueurs lancent leurs dés d'attaque, tous les 1 représentent des Faux Mouvements. Tous les dés ayant causé des faux mouvements sont donnés à l'adversaire qui ajoute un +1 par dé à son résultat de combat. Ceci peut permettre à un guerrier surclassé par son adversaire, de gagner le duel contre toute attente !

Inversement un guerrier peut asséner un coup magistral ou tromper son adversaire par quelque ruse ou feinte. Ceci est représenté par la règle sur les Coups Critiques.

Lorsqu'un joueur lance deux dés d'attaque ou plus, tous les résultats de 6 après le premier ajoutent +1 à son résultat de combat. Le premier 6 est toujours pris comme le meilleur score et utilisé pour déterminer le résultat du combat, seuls les 6 supplémentaires ajoutent un bonus.

### 12.6 MODIFICATEURS AUX RÉSULTATS DE COMBAT

Dans certaines circonstances, il est plus ou moins facile de vaincre un adversaire. Il est par exemple plus facile de frapper quelqu'un à partir d'une position élevée et plus difficile de toucher un ennemi qui se bat derrière un mur. Les modificateurs suivants s'appliquent donc aux résultats des corps à corps. Tous sont cumulables. Par exemple +1, +1 et -1 donnent un résultat de +1.

**+1 Faux mouvement** Ajoutez +1 à votre résultat de combat pour chaque dé de faux mouvement de votre adversaire.

**+1 Coup critique** Pour chaque 6 après le premier obtenu sur vos dés d'attaque, ajoutez +1 à votre résultat de combat.

**+1 Charge** Si votre figurine a chargé durant ce tour, ajoutez +1 à votre résultat de combat.

**+1 Position élevée** Si votre figurine se trouve sur une position élevée (colline, escalier, remparts, etc), ajoutez +1 à votre résultat de combat pour représenter l'avantage gagné par le fait de dominer l'ennemi. Vous n'obtenez pas ce bonus grâce à une figurine de grande taille. Cela est déjà pris en compte dans sa CC, ses A et autres.

**-1 Encombrement** Si la figurine est encombrée par le port d'une arme lourde ou d'un équipement de taille similaire.

**-1 Obstacle** Si vous chargez un ennemi situé derrière une haie, un mur, une barricade ou autres obstacles linéaires, l'ennemi est protégé par l'obstacle. Cela réduit d'un point votre résultat de combat. Notez que cela ne s'applique que lors du tour où vous chargez. Après quoi votre figurine est considérée comme ayant passé l'obstacle pour atteindre plus facilement son adversaire. Notez que certains pistolets possèdent des modificateurs qui s'appliquent lors du tir. Ces modificateurs ne s'appliquent pas au corps à corps mais seulement aux tirs.

### 12.7 JETS DE DOMMAGES

Une fois les touches déterminées, calculez les blessures comme pour les tirs en comparant la Force de l'attaquant à l'Endurance du défenseur sur le tableau des dommages. Reportez-vous au chapitre Tir pour de plus amples détails.

La plupart des pistolets et des armes de corps à corps ont leur propre Force. Si une figurine porte une arme de corps à corps ou un pistolet, une touche est résolue en utilisant la Force la plus haute entre celle de la figurine et celle de son arme.

Une figurine équipée de deux armes de corps à corps est libre d'utiliser ces deux armes ou une seule contre ses adversaires. On considère que les guerriers auront tendance à utiliser leur meilleure arme pour frapper et leur moins bonne pour feinter.

### 12.8 JETS DE SAUVEGARDE

Des sauvegardes sont réalisées pour les figurines en armure ayant subi des dommages. On utilise exactement la même sauvegarde que pour les tirs, reportez-vous au chapitre Tir pour de plus amples détails.

La plupart des pistolets et des armes de corps à corps possèdent leur propre modificateur de sauvegarde. Si une figurine porte une arme de corps à corps, une touche est calculée en utilisant soit le modificateur dû à la Force de la figurine soit celui de l'arme, en fonction du plus élevé. Le modificateur de sauvegarde d'une figurine dépend de sa Force :

Force de la créature	Modificateur de sauvegarde
3 ou moins	0
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9 ou plus	-6

### 12.9 CORPS À CORPS COMBATS MULTIPLES

Quand deux figurines ou plus combattent contre une seule, on appelle cela un **combat multiple**. Pour résoudre le combat, la figurine surpassée en nombre doit combattre chacun de ses adversaires l'un après l'autre dans la même phase de corps à corps. Le joueur dont les figurines sont en supériorité numérique doit choisir laquelle de ses figurines se battra en premier et le combat est résolu normalement. Si la figurine seule survit, elle doit alors affronter l'attaquant suivant choisi par le joueur adverse, mais cette fois-ci la figurine ennemie lance un dé d'attaque supplémentaire et ajoute +1 à son résultat de combat. Si la figurine vit encore, elle doit affronter l'ennemi suivant et ainsi de suite.

Chaque adversaire supplémentaire ajoute un nouveau bonus de +1 à son résultat de combat et jette un dé d'attaque supplémentaire. Un troisième adversaire par exemple, ajoute +2 et lance deux dés d'attaque supplémentaires, un quatrième adversaire ajoute +3 et lance trois dés d'attaque supplémentaires, etc... Il est donc possible de submerger un adversaire très puissant par le seul poids du nombre.

### 12.10 POURSUITE

Si tous ses adversaires sont tués, une figurine peut réaliser un mouvement spécial de poursuite. Le vainqueur peut utiliser ce déplacement spécial pour plonger à couvert, engager un nouvel ennemi ou se rendre là où il le désire. La figurine peut être déplacée de 5 cm dans n'importe quelle direction. Notez que ce mouvement est une exception à la séquence de jeu du fait qu'il s'effectue durant la phase de corps à corps. Si votre figurine tue tous ses adversaires, vous pouvez effectuer un mouvement de poursuite que ce soit votre tour ou non.

Si vous utilisez un mouvement de poursuite pour charger un nouvel ennemi, laissez les figurines en contact socle à socle mais ne résolvez le combat que lors de la prochaine phase de corps à corps. Le vainqueur peut faire face à son nouvel adversaire mais il ne lui reste pas assez de temps pour engager le combat. Etant engagées en

corps à corps, aucune des deux figurines ne peut faire quoi que ce soit jusqu'à la phase de corps à corps suivante. La figurine qui effectue le mouvement de poursuite ne reçoit pas le bonus dû à une charge.

Lors du mouvement de poursuite, aucune pénalité au mouvement ne s'applique pour escalader un mur ou un autre obstacle car on estime que les troupes les franchissent pendant qu'elles combattent. Les autres pénalités s'appliquent normalement. Notez qu'une figurine effectuant un mouvement de poursuite peut se déplacer lors de sa phase de mouvement suivante. Le mouvement de poursuite n'affecte pas la distance que les figurines peuvent parcourir lors de leur phase de mouvement suivante car c'est un bonus supplémentaire dû à la fureur du corps à corps.

### **12.11 FORMATION D'ESCOUADE**

Les figurines engagées au corps à corps ne sont pas liées aux règles de formation, elles peuvent être à plus de 5cm du reste de leur escouade. Les figurines qui poursuivent ont également le droit de se déplacer au-delà des 5cm réglementaires. Toutefois, une fois l'engagement terminé ou si le mouvement de poursuite n'aboutit pas à un corps à corps, elles seront à nouveau liées aux règles de formation et devront réintégrer leur unité le plus tôt possible. Reportez-vous au chapitre sur la formation d'escouade pour de plus amples détails.

### **12.12 DÉSENGAGEMENT**

Les figurines engagées au corps à corps ne peuvent pas se déplacer durant leur phase de mouvement car on considère que le combat dure tout le tour. Les figurines sont donc bloquées et le résultat du combat est déterminé lors de la phase de corps à corps. Les figurines ne peuvent pas se déplacer car cela permettrait à l'ennemi de les frapper par derrière.

C'est une règle générale mais il existe une exception lorsqu'un joueur sent que la situation est désespérée et qu'il préfère désengager sa figurine. Dans de telles circonstances, une escouade peut se désengager d'un combat mais elle sera automatiquement démoralisée lorsqu'elle se retournera et fuira. Cas plus fréquent, une escouade est obligée de se désengager lorsqu'elle est démoralisée par les pertes subies. Les figurines démoralisées doivent se désengager du combat et s'enfuir immédiatement. Les règles sur le moral et sur les troupes démoralisées sont données plus loin.

Lorsqu'un guerrier s'enfuit, il doit tourner le dos à l'ennemi pour tenter de fuir. Peut-être le guerrier sera-t-il assez chanceux pour profiter d'un moment d'hésitation de l'ennemi. Celui-ci sera peut-être forcé de se baisser pour esquiver un coup, laissant ainsi l'opportunité à son adversaire d'utiliser ces quelques secondes pour se désengager. Il faut reconnaître que cela est très risqué ! Si l'ennemi reprend ses esprits, il chargera et attaquera votre figurine dans le dos. Il est possible (mais rare) qu'un guerrier s'apprêtant à fuir inflige des blessures à son assaillant. Dans ce cas, l'impatience de l'attaquant à tuer son adversaire lui aura fait baisser sa garde ou commettre quelque grave erreur.

Une figurine peut essayer de se désengager d'un corps à corps de la manière suivante. Calculez les résultats de combat de la manière habituelle, excepté que la figurine essayant de se désengager a alors une CC de 0. La figurine peut lancer ses dés d'attaque comme d'habitude mais elle ne peut pas parer, tout simplement parce qu'elle est de dos et combat donc moins efficacement. Si la figurine survit, elle s'est alors désengagée et déplacée loin du corps à corps. C'est une exception à la séquence de jeu normale puisque le mouvement s'effectue lors de la phase de corps à corps. La figurine se déplace de 2D6 x 2.5cm dans la direction directement opposée à son ennemi. La figurine battant en retraite et l'escouade dont elle fait partie sont automatiquement démoralisées sans avoir recours à un test, même si elles sont indémodalisables en temps normal (faq 1.30). Notez que les troupes démoralisées ne peuvent pas se rallier durant le tour où elles se sont désengagées d'un corps à corps, voir le chapitre sur le Moral et le Ralliement.

La plupart des figurines à grand socle (démons majeurs, créatures tyranides, ogryns,...) peuvent se désengager sans pénalité. Il s'agit en général des figurines plus grandes que leur adversaire (notez que

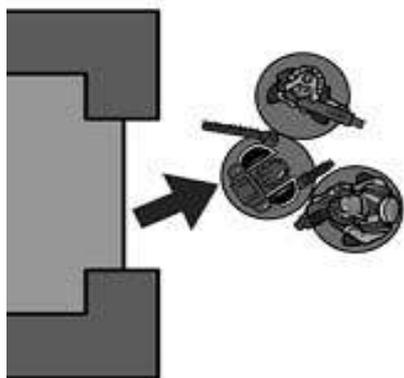
cela n'inclut pas les Terminators). (faq 1.29)

## 12.13 EXEMPLE DE COMBAT AU CORPS A CORPS

Pour illustrer la procédure de combat au corps à corps, nous allons jeter un oeil sur un combat entre un sergent Space Marine, un ork et un gretchin. Le sergent est équipé d'une épée tronçonneuse et d'un pistolet bolter, l'ork a une hache et un pistolet bolter et le gretchin un fusil d'assaut et un couteau.

PROFILS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Space Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

Dans la phase de mouvement, le sergent Space Marine sort d'un bâtiment en chargeant et engage l'ork et le gretchin en corps à corps. Aucun d'eux n'est en état d'alerte, ils n'ont donc pas l'opportunité d'effectuer un tir contre le sergent avant le contact. Durant la phase de tir, le sergent ne peut tirer ni sur l'ork ni sur le gretchin puisqu'il est engagé en corps à corps.



Nous arrivons maintenant à la phase de corps à corps. Le sergent doit combattre l'ork et le gretchin, l'un après l'autre durant cette phase. Le joueur ork doit choisir laquelle de ses figurines attaquera en premier. il choisit le gretchin en espérant qu'il distraira le Space Marine assez longtemps pour laisser à l'ork l'occasion de frapper efficacement.

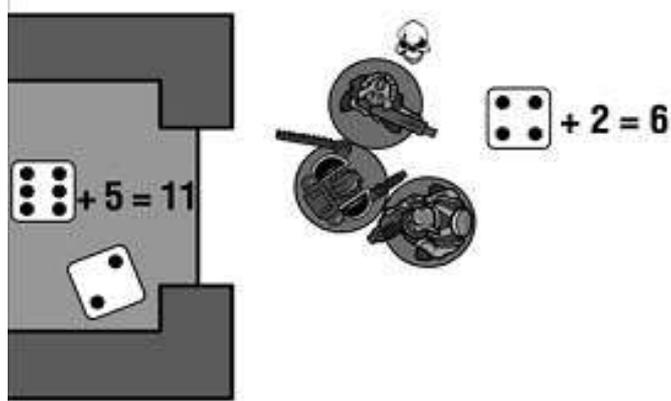
Le sergent a une caractéristique "Attaques" de 1, augmentée à 2 par un bonus de +1 car il est équipé de deux armes utilisables en corps à corps (pistolet bolter et épée tronçonneuse). Le sergent lance donc deux dés d'attaque, un pour ses "Attaques" et l'autre pour l'arme supplémentaire. Sa Capacité de Combat est de 4 et il a chargé, il reçoit donc le bonus de +1 dû à sa charge, lui donnant un bonus total de 5 (4+1=5). Ainsi, le sergent lance deux dés d'attaque et ajoute +5 au résultat du meilleur dé.

Le gretchin a également une caractéristique "Attaques" de 1 mais ce chiffre n'est pas augmenté puisqu'il ne possède qu'une arme de corps à corps (un couteau, le fusil d'assaut ne pouvant être utilisé au corps à corps). La Capacité de Combat du gretchin est 2 et il n'a droit à aucun modificateur, aussi le joueur ork lancera-t-il un dé d'attaque auquel il ajoutera +2.

Le joueur Space Marine obtient un 6 et un 2. Il ajoute 5 au résultat le plus élevé, obtenant un résultat de combat de 6+5=11. Le joueur ork lance un 4. Il ajoute 2 ce qui lui donne un résultat de combat de 4+2=6. Le sergent a gagné le combat de 5 points et inflige donc 5 touches au pauvre gretchin.

Le joueur marine peut choisir quelle arme a infligé les touches. Ses

deux armes ayant une Force de 4 et un modificateur de sauvegarde de -1, il importe peu de savoir quelle arme a été utilisée. Le Space Marine effectue un jet de dé pour chaque touche sur le tableau des dommages et obtient trois blessures. Le joueur ork ne peut pas effectuer la sauvegarde d'armure du gretchin car l'arme du sergent a un modificateur de sauvegarde de -1. Le gretchin meurt donc.

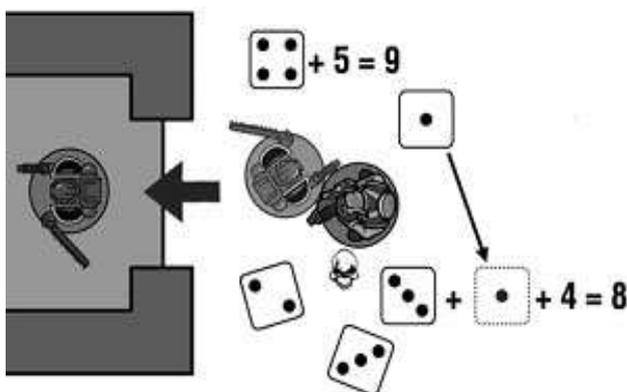


Le sergent reporte maintenant toute son attention vers l'ork, adversaire plus coriace, qui possède deux armes de corps à corps (hache et pistolet bolter) et une CC de 3. L'ork a en plus un bonus de +1 et un dé d'attaque supplémentaire car il est le second adversaire qu'affronte le sergent durant la même phase de corps à corps.

Le sergent obtient un 1 et un 4. Il garde le 4 et y ajoute son bonus de 5 pour un résultat de combat de 4+5=9. L'ork obtient un 5, un 3 et un 2, il garde évidemment le 5 qui, avec son bonus de 4, lui donne également un résultat de 9. En cas d'égalité, c'est la figurine qui possède la meilleure Initiative (donc le marine) qui inflige une blessure. Mais le Space Marine avait obtenu un 1, considéré comme un faux mouvement et ajoutant donc +1 au score de l'ork. Ce qui donne à l'ork un résultat de combat de 5+4+1=10. L'ork gagne le combat d'un point et inflige donc 1 blessure !

Heureusement le joueur Space Marine avait prévu le coup et déclare qu'il pare avec son épée tronçonneuse, obligeant l'ork à rejeter le dé qui avait l'ait un 5. Le joueur ork s'exécute et obtient un 3, ce qui diminue son résultat de combat à 3+1+4=8, le sergent gagne donc d'1 point et touche l'ork.

Le jet de dommages qui s'ensuit blesse l'ork qui rate son jet de sauvegarde et est éliminé. Le sergent a maintenant le droit d'effectuer un mouvement de poursuite de 5cm. Après avoir cherché du regard d'éventuels adversaires et n'en avoir trouvé aucun, il utilise son mouvement pour se remettre à couvert.



## 13 MORAL & RALLIEMENT

Les troupes sous votre commandement ne sont pas infaillibles. Inévitablement, un moment viendra où même les guerriers les plus endurcis se démoraliseront et préféreront s'abriter ou s'enfuir plutôt que de riposter aux tirs ennemis. Les troupes seront alors considérées comme démoralisées et ne suivront plus d'ordre ni ne combattront jusqu'à ce qu'elles se soient ralliées.

### 13.1 TEST DE MORAL

Une escouade doit effectuer un test de moral si elle perd 25 % ou plus de ses membres à cause des tirs ou des corps à corps dans un même tour. Ce test est effectué dès que l'escouade a subi suffisamment de pertes. Un seul test de moral est effectué dans un même tour pour une même escouade.

Un test de moral s'effectue en utilisant le Commandement de l'officier dirigeant l'escouade ou le Commandement le plus élevé si l'officier est tué. Le test est réalisé en jetant 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement, le test est réussi et l'escouade peut continuer à combattre normalement. Si le résultat est supérieur au Commandement de l'escouade, le test a échoué et l'escouade est démoralisée comme décrit ci-dessous.

Une escouade de cinq Space Marines par exemple, subit une perte lors de la phase de tir des orks et une autre lors de leur phase de corps à corps. Elle doit immédiatement effectuer un test de moral car elle a perdu 25 % de son effectif dans le même tour. Effectuant un jet sous le Commandement de 8 des Space Marines, le joueur Space Marine obtient un 7 et réussit donc son test de moral.

Rappelez-vous qu'un seul test de moral est effectué dans le même tour pour une escouade donnée. Dans l'exemple ci-dessus, même si un Space Marine supplémentaire venait à être tué en corps à corps après que le test ait été réalisé, les Space Marines survivants n'auraient pas à effectuer un nouveau test.

### 13.2 TROUPES DÉMORALISÉES

Les troupes démoralisées ne peuvent pas se déplacer librement, tirer, combattre au corps à corps ou utiliser leurs pouvoirs psy. En clair, elles ne peuvent plus rien faire si ce n'est rester sur place ou se déplacer comme décrit ci-dessous.

Une escouade démoralisée ç couvert restera sur place et se cachera au début de son prochain tour si elle est à couvert. Si elle n'est pas à couvert, elle fuira **immédiatement** de 2D6 x 2,5cm vers le couvert le plus proche d'elle et le plus éloigné de l'ennemi. Après ce mouvement hors séquence, les troupes démoralisées ne peuvent pas se déplacer à nouveau à moins d'être encore à découvert au début de leur tour, si c'est le cas elles fuiront à nouveau de 2D6 x 2,5cm vers un couvert. Si une escouade démoralisée est attaquée au corps à corps ou si une créature ennemie provoquant la *terreur* (voir le chapitre sur la psychologie) se trouve dans les 20cm, elle fuira de 2D6 x 2.5cm supplémentaires.

Les troupes en fuite ignorent les pénalités dues au terrain mais ne peuvent pas traverser les terrains infranchissables. Certains terrains difficiles ou très difficiles comme les marais peuvent faire subir des pertes aux troupes en fuite sur un jet de 1 sur 1D6 mais cela est laissé à la discrétion des joueurs.

### 13.3 TROUPES DÉMORALISÉES AU CORPS À CORPS

Les troupes peuvent être démoralisées alors qu'elles sont engagées au corps à corps ou être chargées et engagées alors qu'elles sont déjà démoralisées. Si cela se produit, les troupes démoralisées devront se désengager comme il est décrit dans les règles de corps à corps. Les figurines ayant survécu au désengagement fuiront de 2D6 x 2,5cm directement à l'opposé de l'ennemi.

### 13.4 RALLIEMENT

Durant la phase de ralliement, un joueur peut tenter de rallier ses troupes démoralisées. Une escouade ne peut pas se rallier si :

1. Elle n'est pas dans ou derrière un couvert.

2. Elle a été forcée de fuir durant le même tour.

3. Les troupes alliées les plus proches sont démoralisées

Pour se rallier, une escouade doit réussir un test de commandement en effectuant un jet inférieur ou égal à son Cd sur 2D6. Si le test est réussi, l'escouade se regroupe et est à nouveau capable de se battre, de tirer, de se déplacer et d'utiliser ses pouvoirs psychiques. Le pion "Démoralisé" est retiré et les troupes peuvent retourner au combat la tête haute Si le test de commandement échoue, l'escouade continue à ramper dans la poussière jusqu'à ce qu'elle ait à nouveau l'occasion de se rallier.

En plus des restrictions citées plus haut, une escouade ne peut pas se rallier si elle est réduite à 25% ou moins de son effectif de départ. Lorsqu'une escouade se trouve dans un tel état, les survivants sont retirés du jeu..

#### 13.4.1 RÈGLE D'ÉBRANLEMENT

Pour représenter leur inflexible détermination des Space Marines impériaux, des règles spéciales s'appliquent lorsqu'ils testent leur moral.

Les Space Marines doivent effectuer des tests de moral comme les autres troupes, mais s'ils échouent, ils ne seront pas démoralisés comme les soldats ordinaires. Au lieu de cela, ils seront ébranlés. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas avancer vers l'ennemi mais peuvent tirer, combattre au corps à corps et utiliser leurs pouvoirs psychiques. S'ils ne peuvent pas se déplacer sans se rapprocher de l'ennemi, ils resteront sur place mais pourront s'orienter pour faire face à l'ennemi. Tant qu'ils ne se rapprochent pas de l'ennemi, les Space Marines sont libres de se déplacer comme ils le veulent, ils peuvent donc se mettre à couvert ou quitter la table si la situation l'exige.

S'ils sont ébranlés alors qu'ils sont engagés au corps à corps, les mêmes règles s'appliquent. Cela signifie qu'une escouade ébranlée ne peut pas utiliser le mouvement de poursuite pour engager de nouveaux adversaires. Les Space Marines ébranlés qui tuent leurs adversaires peuvent toujours utiliser leur mouvement de poursuite pour aller prêter main forte à des marines de la même escouade engagés au corps à corps ou pour se mettre à couvert.

Les Space Marines ébranlés qui échouent à un autre test de moral sont démoralisés et suivent les règles normales pour les troupes démoralisées. Lorsqu'ils rallient, ils perdent leur statut "Démoralisé" ou "Ébranlé" et peuvent agir normalement dès leur prochain tour.

#### 13.5.1 RÈGLES DE BRAVOURE ET DE COUARDISE

Lorsqu'une escouade tente de se rallier, on considère que son commandant essaie d'inspirer ses troupes en leur lançant des défis ou en les menaçant. Parfois, la combativité d'une escouade peut être remontée à un tel point que celle-ci retournera dans la mêlée sans aucune hésitation, pour laver son honneur bafoué. Inversement, des mots mal choisis ou déplacés peuvent dissiper le peu de bravoure qui reste à l'escouade, la réduisant à une bande dispersée d'individus terrifiés fuyant pêle-mêle à travers le champ de bataille.

Pour représenter ces deux extrêmes, deux règles spéciales s'appliquent aux tests de ralliement pour les escouades démoralisées (pas pour les Space Marines ébranlés). Si le jet de ralliement de 2D6 donne un résultat de 2, l'escouade est réellement inspirée et se lance dans la mêlée sans prendre de pause ! L'escouade peut immédiatement agir et peut donc, par exemple, se déplacer et tirer, se mettre en alerte ou charger au corps à corps (elle ne combattrait alors qu'au tour suivant). Après cette dépense d'énergie, l'escouade agira normalement à partir du tour suivant du joueur et pourra donc être démoralisée à nouveau.

Inversement, si le résultat du jet de ralliement de 2D6 un 12, la cohésion de l'escouade disparaît complètement, ses membres se dispersent pour se cacher dans les trous les plus profonds qu'ils trouveront. Bien que les troupes ne soient pas mortes, il n'y a plus aucune chance de les rallier et elles ne joueront plus aucun rôle dans la bataille. Retirez comme pertes toutes les figurines de l'escouade.

## 14 PSYCHOLOGIE

Dans le feu de l'action, les troupes ne réagissent pas toujours comme leur commandant aimerait les voir réagir. Confrontés à certains ennemis surnaturels, le courage peut faire défaut ou les ordres peuvent être appliqués lentement et sans grand enthousiasme. La haine engendrée par des vendettas ancestrales peut prendre le pas sur la discipline militaire et la stratégie, poussant les troupes à se livrer à un massacre frénétique.

Les règles de psychologie représentent ces facteurs de jeu et obligent le joueur à effectuer des tests pour déterminer l'influence des effets psychologiques néfastes sur les troupes.

Pour les tests psychologiques, jetez 2D6 et comparez le résultat avec le Commandement (Cd) des troupes concernées. Si le résultat de ce jet de dés est inférieur ou égal au Cd, le test est réussi. Par contre, si le résultat est supérieur au Cd, le test a échoué et il faut en supporter les conséquences.

Notez que dans le cas de la cavalerie, c'est le Cd du cavalier qui est pris en compte et non celui de sa monture. Un test de psychologie est généralement effectué par l'unité dans sa totalité. Les héros et autres personnages spéciaux peuvent également être amenés à faire des tests de psychologie dans certaines circonstances.

### 14.1 PEUR

La peur est une réaction naturelle face à des monstres ou à des situations stressantes. Certains monstres aussi grands et effrayants que les tyranides ou les démons provoquent la peur tandis que certaines créatures craignent des armes particulières, comme les lance-flammes ou les bio-armes tyranides. Une escouade ou une figurine de personnage doit effectuer un test de psychologie, dans les situations suivantes :

1. Si elle est chargée par un ennemi dont elle a peur, elle doit effectuer un test pour surmonter cette peur. En cas de succès, l'unité peut agir normalement. Si elle échoue, elle est automatiquement démoralisée par les ennemis qui chargent si ceux-ci sont supérieurs en nombre. Si l'ennemi est inférieur ou égal en nombre, l'unité peut agir normalement, mais sa CC sera divisée par deux (arrondie à la valeur supérieure) durant le premier tour du combat et elle ne pourra pas effectuer de tirs en alerte sur les figurines qui chargent. Le test s'effectue une fois que l'ennemi a vérifié qu'il est à distance de charge.
2. Si elle désire charger un ennemi qui lui fait peur, elle doit faire un test. Si le test échoue, l'unité n'ose pas charger et doit rester stationnaire durant un tour. L'unité ou la figurine peut tirer normalement.
3. Si elle est touchée par une arme dont elle a peur, elle doit immédiatement faire un test de moral quels que soient les dégâts infligés.

Une unité surclassée en nombre au cours d'un corps à corps par un ennemi provoquant la peur doit réaliser un test de moral à la fin de chaque phase de corps à corps, même si elle n'a pas subi 25% de pertes au combat. Si l'unité n'est pas surclassée en nombre par son adversaire, elle ne subit pas de pénalité supplémentaire pour le reste du combat. Elle devra néanmoins effectuer un test de moral si elle subit plus de 25% de pertes.

### 14.2 TERREUR

Certaines créatures sont si imposantes et menaçantes qu'elles provoquent encore plus que de la peur. Ces créatures provoquent la terreur. Les troupes confrontées à ce type de créatures doivent faire un test pour déterminer si elles arrivent à vaincre la terreur. Une escouade ou un personnage ne fait qu'un test de terreur par partie. La terreur n'affecte plus ceux qui l'ont surmontée une fois.

Une créature provoquant la terreur provoque automatiquement la peur et toutes les règles décrites précédemment s'appliquent. Vous n'avez pas à faire deux tests distincts pour la peur et la terreur, ne faites un test que pour la terreur : si vous le réussissez, vous avez automatiquement réussi le test de peur. Comme il n'y a qu'un seul test de terreur par partie, si vous rencontrez par la suite un autre

monstre qui provoque la terreur, vous n'aurez plus qu'un test de peur à effectuer.

1. Une unité ou une figurine doit effectuer un test pour surmonter sa terreur si elle est chargée ou si elle désire charger une créature inspirant la terreur.
2. Une unité ou une figurine doit effectuer un *test de terreur* au début de son tour si une créature inspirant la terreur se trouve dans un rayon de 20cm.

Rappelez-vous que l'on effectue qu'un seul *test de terreur* par partie, qu'il soit effectué à cause d'une charge ou de la présence d'une créature terrifiante dans un rayon de 20cm.

Une unité qui échoue à son test de terreur sera démoralisée instantanément, exactement comme si elle avait échoué à un test de moral dû à des pertes. De plus, les figurines démoralisées s'enfuient de 2D6 x 2,5cm en direction opposée à la créature, qu'elles soient ou non à couvert.

#### 14.2.1 CORRESPONDANCES PEUR/TERREUR

Il est évident qu'un grand monstre a peu de chance d'être sensible à la *peur* ou à la *terreur*. Il n'y a aucune chance qu'un démon majeur soit effrayé par un guerrier tyranide !

Une créature qui provoque la peur n'est pas sujette à la peur. Confronté à une créature provoquant la terreur, un tel monstre ne souffre que de la peur, pas de la terreur. Un ogryn, par exemple, provoque la *peur* et un démon majeur, la *terreur*. Le démon n'est pas inquiet le moins du monde par l'ogryn, alors que celui-ci a simplement *peur* du démon.

Une créature qui provoque la *terreur*, n'est affectée ni par la peur ni par la terreur.

Il arrive parfois qu'une unité tout ce qu'il y a d'ordinaire soit commandée par un héros ou par une créature provoquant la peur ou la terreur. Dans ce cas, vous devez effectuer un test de *peur/terreur* si une charge se termine par une lutte avec la créature causant la *peur/terreur*.

Dans le cas de la terreur, vous devez aussi effectuer un test si vous vous trouvez dans un rayon de 20cm de la créature au début de votre tour. Le test n'est pas nécessaire si vous vous trouvez à plus de 20cm de la créature mais pas de son unité. Si vous chargez cette unité de sorte à ne pas entrer en contact avec la créature, le test est inutile, cela tombe sous le sens.

### 14.3 STUPIDITÉ

Beaucoup de grandes créatures sont stupides. D'autres créatures font preuve d'une certaine intelligence mais se comportent stupidement, lorsqu'elles sont distraites, droguées ou sonnées. Les règles de stupidité représentent les comportements idiots que même les animaux évitent d'adopter, mais certaines créatures particulièrement limitées et bornées sont sujettes à la stupidité.

Les créatures stupides doivent effectuer un test au début de leur tour pour déterminer si elles sont affectées par leur stupidité. Faites un test pour chaque unité de troupes stupides. Si sur 2D6 vous réussissez le test en obtenant un résultat inférieur au Cd de l'unité, les créatures peuvent se déplacer, tirer et combattre normalement. Si le test échoue, tout va mal, les règles suivantes s'appliquent alors jusqu'au début du tour suivant, où elles effectueront un nouveau test de stupidité.

1. Si les créatures frappées de stupidité sont en corps à corps, elles risquent d'arrêter immédiatement de combattre. Jetez 1D6 pour chaque créature stupide engagée en corps à corps. Si le résultat est 4, 5 ou 6, la créature se bat. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, elle oublie ce qu'elle fait, ne fait ni attaque ni parade, bien qu'elle conserve sa CC intacte (l'instinct !).
2. Si les créatures ne sont pas au corps à corps, elles oublient momentanément ce qu'elles font. Jetez 1D6 pour déterminer leur mouvement pendant ce tour. Ce sera un mouvement obligatoire et il s'effectuera avant n'importe quel autre mouvement (voir le chapitre Mouvement).

1 - 3 Déplacez chaque créature stupide de son Mouvement normal dans une direction aléatoire déterminée au moyen du dé de dispersion. Toutes les troupes ennemies rencontrées sont engagées en corps à corps (bien que les créatures stupides puissent ne pas combattre, voir ci-dessus).

4 - 6 Les créatures restent bêtement immobiles. Elles ne l'ont plus rien jusqu'à la fin du tour.

3. Les créatures ne peuvent pas tirer ni utiliser de pouvoirs psy tant qu'elles souffrent de stupidité.

Les créatures stupides sont imperméables à ce qui passe autour d'elles. Tant qu'elles sont dominées par la stupidité, elles ignorent toutes les autres règles psychologiques. Cela signifie que les créatures stupides ne seront affectées ni par la terreur, ni par la peur ni par un autre effet psychologique. Elles peuvent cependant avoir à effectuer des tests de moral ordinaires. Les troupes démoralisées ne peuvent pas être affectées par la stupidité mais, une fois ralliées, elles doivent effectuer un test de stupidité au début de chaque tour suivant. Il peut arriver qu'un cavalier soit monté sur une créature stupide. Si la monture est stupide, le joueur devra tester la stupidité au début de son tour mais la caractéristique de Commandement employée sera celle du cavalier. Si le test échoue, le cavalier est obligé de subir les conséquences du comportement bizarre de sa monture, mais il peut cependant combattre normalement. Un cavalier monté sur une créature atteinte de stupidité et ne pouvant pas combattre n'ajoute pas les dés d'Attaque de sa monture aux siens. (voir paragraphe 1 ci-dessus).

#### 14.4 HAINE

La haine est une puissante émotion et la galaxie du 41<sup>ème</sup> millénaire est pleine de rivalités, d'affronts, de rancunes ruminées pendant des siècles et d'animosité raciale fanatique. Certaines races haïssent d'autres races avec une amertume telle qu'elles préféreraient se battre jusqu'à la mort plutôt que de fuir devant elles. Les règles suivantes s'appliquent.

1. Les troupes qui haïssent leurs adversaires font leurs *tests de moral* et de *ralliement* avec une valeur de Cd de 10.
2. Les troupes engagées au corps à corps avec un ennemi qu'elles haïssent peuvent rejeter tous leurs premiers dés d'attaque. Ce bonus ne s'applique qu'au premier tour et représente la possibilité de déchaîner sa fureur sur un ennemi ô combien haï. Après ce premier tour de fureur sanguinaire, l'impétuosité des guerriers s'atténue et ils combattent normalement.
3. Les troupes engagées au corps à corps avec un ennemi qu'elles haïssent sont toujours obligées d'utiliser le bonus de 5cm en poursuite pour tenter de rattraper l'ennemi ou engager un autre ennemi au corps à corps.

#### 14.5 FRÉNÉSIE

Certains guerriers peuvent entrer dans une furie meurtrière, une boulimie de destruction leur faisant oublier toute notion de prudence afin de pouvoir tuer, tuer et encore tuer. Nombre de ces guerriers sont drogués ou en transe et se mettent volontairement dans cet état à

force de chants et de hurlements.

**Les troupes frénétiques entrent automatiquement dans un état de démente totale si des ennemis se trouvent à portée de charge au début de leur tour.** Elles resteront frénétiques jusqu'à ce qu'elles soient vaincues en corps à corps ou qu'aucun ennemi ne soit plus à portée de charge.

Vous pouvez essayer de garder le contrôle de ces troupes grâce à un *test de retenue*, mais vous n'êtes pas obligé de le faire. Si vous voulez retenir des troupes frénétiques, jetez 2D6 sous leur Commandement comme pour n'importe quel autre test de psychologie. Si le résultat est inférieur ou égal au Cd de l'unité, vous avez réussi à garder le contrôle pour ce tour et l'escouade n'est pas affectée par les règles suivantes.

1. Les troupes frénétiques sont **obligées** de charger les troupes ennemies se trouvant à distance de charge. La charge prend place dans les mouvements obligatoires et s'effectue avant tous les autres mouvements, comme indiqué dans le chapitre Mouvement.
2. Les troupes frénétiques combattent au corps à corps avec le double de leurs Attaques. Les troupes avec une attaque jettent deux dés, les troupes avec deux attaques en jettent quatre, etc... Notez que c'est la caractéristique Attaques qui est doublée, n'ajoutez pas le bonus pour l'utilisation de deux armes en le multipliant par deux !
3. Les troupes frénétiques ne peuvent pas effectuer de parade au corps à corps, étant trop occupées à tuer.
4. Les troupes frénétiques utilisent leur Mouvement de 5cm en poursuite pour se rapprocher de l'ennemi ou pour engager une nouvelle unité au corps à corps, que le joueur soit ou non d'accord. Contrairement aux autres troupes, les troupes frénétiques ne peuvent pas utiliser leur mouvement de poursuite pour se mettre à couvert, elles sont bien trop avides de sang pour cela.
5. Une fois frénétiques, les unités ne sont affectées par aucune autre règle de psychologie. Elles sont immunisées à la *peur*, à la *terreur*, etc et n'ont pas à faire de tests.

Les troupes démoralisées en corps à corps perdent automatiquement leur frénésie. Elles fuient alors comme n'importe quelles autres troupes. Si elles sont ralliées par la suite, elles peuvent continuer à combattre normalement mais ne seront plus affectées par la frénésie jusqu'à la fin de la partie, refroidies par leur défaite précédente.

#### 14.6 IMMUNITÉ A LA PSYCHOLOGIE

Un certain nombre de personnages et de troupes sont immunisés à la psychologie. C'est le cas, par exemple, des inquisiteurs, de créatures tyranides, des champions de Slaanesh, etc.

A moins d'être également immunisés aux tests de moral, cela ne les empêche pas d'être démoralisées comme les autres. Dans tous les cas, personne n'est dispensé des tests de Commandement liés à des armes particulières ou des pouvoirs psychiques (faq 1.30)

# 15 VÉHICULES

Dans **Warhammer 40.000**, les véhicules jouent un rôle important, qu'il s'agisse de transports de troupes, de rapides motos d'assaut ou de tanks hérissés d'armes.

Les forces armées de l'Imperium, des orks, des eldars ou des squats ont chacune leur propre conception du rôle des véhicules de combat, ce qui en détermine l'apparence et le rôle tactique. Toute cette variété de véhicules est couverte par les règles suivantes, bien que certains engins très spéciaux puissent nécessiter leurs propres règles. Nous vous recommandons de disputer vos premières parties avec uniquement de l'infanterie car les règles concernant les véhicules sont assez longues et détaillées.

## 15.1 FICHES DE VÉHICULES

Tous les détails concernant l'armement, le mouvement et les aptitudes défensives d'un véhicule sont réunis sur une fiche de véhicule individuelle.

Chaque véhicule a donc sa propre fiche présentée sous la forme qui suit. L'exemple choisi ici est celui d'un Rhino Space Marine. Le recto détaille l'armement du véhicule, sa vitesse. l'importance de son équipage et son coût en points de valeur. Le verso de la carte présente un tableau de localisation des touches, avec les valeurs de blindage des diverses parties du véhicule, suivi des tableaux de dommages.



## 15.2 ÉQUIPAGE D'UN VEHICULE

A l'exception des véhicules comme les motos ou les trikes, considérés comme appartenant à l'équipement d'un personnage, la valeur d'un véhicule comprend son équipage. Le nombre des membres d'équipage d'un véhicule est précisé sur sa fiche. Les caractéristiques et l'équipement des membres de cet équipage sont indiqués dans la liste d'armée appropriée.

Les membres de l'équipage peuvent monter à bord ou descendre de leur véhicule comme n'importe quelle autre figurine. Si le pilote d'un véhicule en mouvement quitte son poste, le véhicule est hors de contrôle durant le tour suivant. Les autres membres d'équipage quittant leur véhicule ne seront évidemment plus en mesure de se servir de l'armement de celui-ci. Les membres d'équipage doivent rester à 15cm de leur véhicule à moins que celui-ci ne soit détruit, auquel cas ils forment une escouade et sont sujets aux règles normales de formation. Aussi longtemps que les membres d'un

équipage restent à bord de leur véhicule, ils sont immunisés à la psychologie et n'effectuent jamais de tests de moral.

Tous les membres de l'équipage d'un même véhicule ont reçu le même entraînement et sont donc à même de se remplacer les uns les autres en cas de pertes. Le remplacement d'un membre d'équipage par un autre au sein du véhicule nécessite un tour complet durant lequel le membre d'équipage concerné ne peut rien faire d'autre. Les ingénieurs de l'Adeptus Mechanicus, les techmarines, les maîtres de guildes des ingénieurs squats et les mekanos orks peuvent également remplacer ainsi un membre d'équipage manquant. Les autres figurines de l'armée ne peuvent pas en faire autant car elles ne sont pas entraînées dans ce but.

## 15.3 MOUVEMENT

### 15.3.1 DÉPLACEMENTS

Un joueur peut déplacer ses figurines de véhicules en même temps que son infanterie durant sa phase de mouvement. Rien ne l'oblige à déplacer ses véhicules avant ou après son infanterie, il le fait lorsque bon lui semble.

Un véhicule a trois vitesses de déplacement : la **grande vitesse**, la **vitesse de combat** et la **vitesse réduite**. Les valeurs respectives de ces mouvements sont indiquées sur la fiche de chaque véhicule. Dans les trois cas, la valeur indiquée représente la distance maximum que le véhicule peut parcourir à cette vitesse. Par exemple, un Predator se déplace de 30cm en vitesse de combat, s'il désire se déplacer à une vitesse supérieure il devra alors passer en grande vitesse.

Le déplacement maximum d'un véhicule correspond au maximum de sa grande vitesse.

Les véhicules se déplacent rapidement en comparaison des troupes à pied mais s'ils désirent effectuer des tirs précis ou négocier des manœuvres complexes, ils auront tout intérêt à réduire leur vitesse. C'est pour cette raison que les joueurs préféreront déplacer leurs véhicules en vitesse de combat dans le feu de l'action car elle est la plus appropriée pour le combat. Même à cette vitesse, le véhicule se déplace assez rapidement et pourra être amené à rétrograder en vitesse réduite pour franchir des obstacles ou effectuer certaines manœuvres.

Au début de la partie, vos véhicules sont considérés comme étant à l'arrêt ou se déplaçant en vitesse réduite. Un véhicule ne peut accélérer ou décélérer que d'une vitesse à la fois durant le même tour. Ainsi, durant votre première phase de mouvement, votre véhicule pourra demeurer en vitesse réduite ou passer en vitesse de combat. Gardez bien à l'esprit quelle est la vitesse courante de vos véhicules, des pions spéciaux peuvent être créés à cet effet.

### 15.3.2 MANOEUVRES

Les véhicules se déplacent normalement en ligne droite. Les changements de direction s'effectuent par pas de 45°. Un véhicule se déplaçant à grande vitesse peut effectuer un virage de 45° durant son déplacement. Ce virage peut être effectué vers la gauche ou vers la droite, au début, à la fin ou durant le déplacement du véhicule. Un véhicule se déplaçant en vitesse de combat peut effectuer jusqu'à deux virages de 45° chacun durant son déplacement. Ces deux virages peuvent être combinés en un seul de 90° si nécessaire. Un véhicule se déplaçant à vitesse réduite peut effectuer autant de virages qu'il le désire durant son déplacement, chacun pouvant aller jusqu'à 360°.

### 15.3.3 ANGLES D'ORIENTATION

Un gabarit servant à mesurer les angles est fourni avec le jeu. Il est cependant plus simple de s'en dispenser et d'effectuer ses virages au jugé avec l'approbation de son adversaire. Il est en effet assez simple d'estimer à l'œil un angle de 45°, le gabarit pourra toujours être utilisé sur la demande de votre adversaire. En règle générale, ce gabarit n'est réellement nécessaire que dans les situations où l'exacte position d'un véhicule est d'une importance primordiale pour l'un ou l'autre camp. Le gabarit est placé devant le véhicule avec la flèche de

direction pointant droit devant le véhicule. Celui-ci est alors orienté de 45° vers la gauche ou vers la droite.

### 15.3.4 TYPES DE PROPULSION

La fiche de chaque véhicule indique si la propulsion s'effectue par le biais de roues, de jambes, de moteur anti-grav ou de chenilles. Ces types de propulsion reflètent également la taille ou la classe du véhicule, comme les motos ou les moto-jets.

#### CHENILLES

Ces véhicules sont équipés de chenilles, comme les tanks ou les engins de chantier. Ils peuvent se déplacer sans problème sur la majorité des terrains mais ne peuvent traverser les bois qu'à la moitié de leur vitesse réduite. Un véhicule chenillé traversant un marais ou tout autre type de terrain marécageux en vitesse de combat ou à grande vitesse risque de s'embourber. Sur un résultat de 6 sur 1D6, le véhicule s'enlise et ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin de la bataille. Un véhicule chenillé peut passer par-dessus un obstacle à vitesse réduite sans subir la moindre pénalité. S'il le fait à une vitesse supérieure, il y aura collision contre l'obstacle. Ces véhicules ne peuvent pas aller en eau profonde mais peuvent traverser les ruisseaux et les gués sans pénalité.

#### ROUES

Bien qu'équipés de roues tout terrain, ces véhicules ne peuvent pas traverser les terrains difficiles et très difficiles en vitesse de combat ou à grande vitesse. Ils ne peuvent en aucun cas traverser un bois ni passer par-dessus les obstacles.

#### MOTOS ET TRIKES

Les motos et les trikes sont assez similaires aux véhicules contemporains que nous connaissons. Une moto ne peut traverser aucun obstacle : elle se crasherait. Les motos peuvent traverser les terrains difficiles et très difficiles à vitesse réduite uniquement, accélérer provoquerait un accident et des dégâts mécaniques importants. Elles ne peuvent traverser que les ruisseaux et les gués.

#### MARCHEURS

Les marcheurs ont été spécialement conçus pour se déplacer sur les terrains les plus accidentés et ils peuvent donc se déplacer sur tous les types de terrain, excepté en eau profonde. Ils peuvent se déplacer en eau peu profonde, comme les rivières et les bords de mer à demi-mouvement. Les murs montants plus haut que les genoux d'un marcheur empêchent son avance mais ils peuvent par contre traverser les haies et les autres types de végétation éparses. Les marcheurs peuvent pénétrer dans des bâtiments si ceux-ci offrent une ouverture assez grande pour que la figurine passe.

#### ANTI-GRAV

Ces véhicules sont propulsés par des moteurs anti-gravité qui leurs permettent de flotter au-dessus du champ de bataille. Un véhicule anti-grav peut se déplacer sans le moindre problème au-dessus de tous les types de terrains et de tous les obstacles qu'il rencontre. Un tel véhicule devrait même pouvoir stationner sur un élément de terrain mais les figurines étant impossibles à stabiliser, on considère qu'il ne doit pas terminer son mouvement au-dessus des reliefs.

### 15.3.5 EMBARQUEMENT ET DÉBARQUEMENT

Certains véhicules peuvent transporter des troupes en plus de leur équipage. Le nombre de soldats que peut transporter un véhicule est consigné sur sa fiche sous la rubrique "transport". Ce chiffre indique le nombre de soldats de taille humaine ou inférieure que peut transporter un véhicule. Les ogryns, les Terminators et autres créatures de taille équivalente prennent la place de deux humanoïdes de taille normale.

N'importe quel nombre de figurines peut entrer ou sortir d'un véhicule pendant un tour. Les figurines peuvent descendre à n'importe quel endroit du trajet, faisant stopper le véhicule si nécessaire. Les figurines quittant un véhicule sont placées en contact avec les flancs ou l'arrière et peuvent effectuer un mouvement (les figurines avec réacteur dorsal peuvent effectuer un saut). Si une partie seulement d'une escouade descend, les règles de formation doivent être respectées entre les figurines à l'extérieur et celles restées à l'intérieur. Les figurines qui débarquent ne peuvent pas

charger directement, elle devront attendre le prochain tour.

Des figurines peuvent monter dans un véhicule qui était à l'arrêt ou qui se déplaçait à faible vitesse lors du tour précédent si elles se trouvent à 5cm de ses côtés ou de son arrière après leur mouvement normal. Le véhicule peut alors redémarrer.

Si un véhicule se déplace de plus de 25cm, les troupes ne peuvent pas monter ou descendre sans risques. Dans ce cas, chaque figurine qui monte ou descend subit une touche automatique avec une Force fixée par le tableau ci-dessous. Les figurines subissant des dommages appliquent leur sauvegarde d'armure et subissent une blessure si celle-ci échoue.

EMBARQUER DEBARQUER D'UN VEHICULE EN MOUVEMENT											
Mouvement	0-25	27,5	30	32,5	35	37,5	40	42,5	45	47,5	50+
Force	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Modif. de Svg	-	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4

### 15.3.6 HORS DE CONTRÔLE !

Dans certaines circonstances, un véhicule peut échapper au contrôle de son équipage. Cela arrive quand le véhicule est endommagé, affecté par une attaque psy ou par certaines armes peu communes. **Notez que seul un véhicule qui s'est déplacé lors du tour précédent peut être hors de contrôle.** Marquez un véhicule hors de contrôle avec un pion approprié.

Les véhicules hors de contrôle se déplacent avant les autres figurines, au début de leur phase de mouvement. Le véhicule est déplacé de 3D6 x 2,5cm, mais jamais plus vite que sa vitesse maximum. Les véhicules se déplacent suivant le tableau ci-dessous. Jetez 1D6 pour déterminer la direction et déplacez-le au début de sa phase de mouvement.

- 1-2 Le véhicule tourne à gauche de 45° et se déplace de 3D6 x 2,5 cm.
- 3-4 Le véhicule se déplace tout droit de 3D6 x 2,5 cm.
- 5-6 Le véhicule tourne à droite de 45° et se déplace de 3D6 x 2,5 cm.

Certains dommages stipulent que le véhicule est hors de contrôle pendant un tour puis s'arrête. D'autres précisent qu'il est hors de contrôle pour le reste de la partie ou jusqu'à ce qu'il heurte un obstacle. Lorsque le conducteur est tué, un autre membre de l'équipage peut tenter de reprendre le contrôle. Consultez la fiche du véhicule pour plus de détails.

L'équipage du véhicule peut tenter d'en sortir lorsqu'il est hors de contrôle, il subira bien sûr une touche si celui-ci se déplace à plus de 25cm (faq 3.12). Notez que la sortie ne pourra s'effectuer que lors de la phase mouvement normal et non pendant celle des mouvements obligatoires.

Un véhicule hors de contrôle peut utiliser ses armes sans pénalité si ces dernières fonctionnent toujours et si les règles ne stipulent pas le contraire (faq 3.12).

### 15.3.7 COLLISIONS, ÉPERONNAGES ET ÉCRASEMENTS

Si un véhicule se déplaçant de plus de 25cm percute un autre véhicule, un bâtiment, un relief ou un obstacle qu'il ne peut pas franchir, il y a collision. Lorsqu'un véhicule entre en collision avec un véhicule, bâtiment ou relief, les deux subissent des dommages. Les véhicules se déplaçant de plus de 25cm peuvent également écraser l'infanterie ou éperonner un autre véhicule délibérément, ceci est également considéré comme une collision pour la détermination des dommages.

Les dommages des collisions sont déterminés à partir du facteur d'éperonnage du véhicule. Nous avons inclus ici un résumé des différentes catégories de facteurs d'éperonnage, bien qu'ils puissent varier d'un véhicule à l'autre.

## FACTEUR D'ÉPERONNAGE

	Créature*	Moto	Buggy	Dreadnought*	Plus gros
Force	Endurance de la créature	5	6	7	8
Dommm.	1	D4	D6	D10	D12
Mod. de Svg	-1	-2	-3	-4	-5

\* Les créatures et les dreadnoughts ne peuvent pas éperonner délibérément, leur facteur d'éperonnage n'est utilisé que lorsqu'ils sont éperonnés ou entrent en collision.

Dans un éperonnage ou une collision de véhicules, chaque véhicule jette un dé pour tester son facteur d'éperonnage face au blindage de l'autre véhicule. Les zones par lesquelles les véhicules sont en contact sont automatiquement touchées, on jette ensuite 1D6 pour chaque autre zone des deux véhicules.

Une zone sera touchée sur un résultat de 4, 5 ou 6. Une fois les zones touchées déterminées, faites un jet de pénétration pour chaque véhicule impliqué dans la collision : 1D6 + la Force du facteur d'éperonnage du véhicule. Si la valeur d'éperonnage cause des dommages variables ( 1D4, 1D6, 1D10, 1D12), jetez le dé indiqué et ajoutez-le au total. Ce nouveau total est comparé à la valeur de blindage de chacune des zones touchées. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de blindage de la zone touchée, la collision a endommagé cette zone, jetez alors 1D6 et reportez-vous au tableau des dommages correspondant. Les équipages touchés dans la collision subissent des touches avec une Force, des dommages et des modificateurs indiqués dans les tableaux.

Pour les bâtiments ou les terrains infranchissables, y compris les murs, les arbres et les terrains qu'un véhicule ne peut pas franchir, déterminez les dommages de la même façon. La zone qui entre en collision avec l'obstacle est automatiquement touchée, les autres le sont sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur 1D6.

Utilisez le facteur d'éperonnage du véhicule pour calculer la pénétration de blindage lors de la collision, néanmoins la valeur maximum de la pénétration de blindage due au choc ne peut pas être supérieure à la valeur de blindage du bâtiment. Le bâtiment touché subira une touche avec le même facteur de pénétration, ce qui pourra provoquer une brèche. Le fait de retirer ou non les éléments du terrain ayant été l'objet de collisions est laissé à l'appréciation des joueurs.

Un véhicule peut percuter des créatures aussi bien que des véhicules, cela peut se produire accidentellement si le véhicule est hors de contrôle ou de façon délibérée, dans le but d'écraser l'ennemi. Les véhicules se déplaçant de 25cm ou moins par tour ne blesseront aucune créature car celles-ci auront le temps d'esquiver.

Les créatures prises pour cible par ce genre d'attaques peuvent faire un jet pour tenter d'esquiver, elles doivent obtenir un résultat inférieur ou égal à leur Initiative sur 1D6. Un jet de 6 représente toujours un échec, quelle que soit l'Initiative. Les figurines réussissant leur esquive sont placées sur le côté du véhicule et ne sont pas blessées. Comme l'esquive de la première créature permet aux autres de voir le véhicule se diriger vers eux, la seconde créature qui essaye d'esquiver aura un bonus de +1. la troisième bénéficiera d'un bonus de +2, la quatrième de +4. etc...

Les figurines qui ratent leur esquive subissent une touche avec la Force, les dommages et le modificateur de sauvegarde de la valeur d'éperonnage. Le véhicule subira une touche localisée aléatoirement avec un facteur de pénétration égal à l'Endurance de la créature +D6 pour toutes les créatures percutées pendant un mouvement. Notez pour finir qu'un tank anti-grav de type Falcon peut effectuer un éperonnage et être éperonné lui-même.

## 15.4 TIR

### 15.4.1 ARMEMENT

Durant la phase de tir, n'importe quel servant peut tirer avec une des armes du véhicule. Peu importe si l'homme d'équipage en question est le pilote, car celui-ci peut également actionner une arme. Les armes peuvent tirer en fonction de l'angle de tir qui leur est attribué

sur la fiche du véhicule.

Notez que certaines armes sont jumelées, deux armes ou plus peuvent donc tirer en même temps, sur la même cible, dans une même action. Même si les armes jumelées sont des armes différentes, elles sont considérées comme une seule arme lorsqu'elles tirent et un seul servant est donc nécessaire.

Dans le cas d'arme à gabarit, si vous obtenez "Hit" et "Misfire" sur les dés, l'arme est détruite et vous devez jeter 1D6 sur le tableau des dommages de la zone correspondante pour voir les autres effets éventuels.

### 15.4.2 TIR À PARTIR D'UN VÉHICULE

Si un véhicule transporte des troupes en plus de son équipage, celles-ci peuvent, durant leur phase de tir, tirer depuis le véhicule. Si un véhicule est à ciel ouvert (comme le chariot de guerre des orks), elles peuvent alors tirer tant qu'elles ne tirent pas par-dessus la tête de figurines à l'intérieur du véhicule (sauf le chauffeur qui est assez raisonnable pour baisser la tête).

Si le véhicule est clos, le nombre maximum de figurines qui peuvent tirer, dépend des positions des portes et des trappes. Comme cela varie énormément, il n'existe pas de règles spécifiques de tir à partir de chaque véhicule. Toutefois, les joueurs peuvent supposer qu'une trappe d'accès ou une porte est assez large pour laisser tirer deux figurines, tandis qu'une meurtrière n'est assez large que pour un seul tireur.

### 15.4.3 TIR CONTRE UN VÉHICULE

Une figurine peut tirer sur un véhicule ennemi comme sur n'importe quelle autre figurine, si ce dernier se trouve dans sa ligne de vue. Les véhicules étant plus gros que les figurines de soldats, les couverts de petites tailles ne bloquent ni leur ligne de vue, ni celle de leurs adversaires. En d'autres termes un Land Raider impérial est trop gros pour se cacher derrière une haie ! Vous devrez déterminer vos lignes de vue comme d'habitude pour savoir si un véhicule est visible ou non.

Certains véhicules sont tellement volumineux que le tireur adverse reçoit un bonus de +1 sur ses jets de dés pour toucher. Il est également possible qu'un véhicule se déplace tellement vite qu'il puisse par contre bénéficier d'un malus de -1 ou -2 au toucher de l'adversaire, grâce à sa rapidité.

Un tireur peut ignorer le véhicule le plus proche si celui-ci est neutralisé. C'est à dire s'il ne peut plus bouger et si toutes ses armes ont été détruites et/ou si tout son équipage a été tué ou a abandonné son véhicule.

Comme les fantassins, les véhicules sont plus difficiles à toucher s'ils sont abrités derrière des murs, des rochers ou dans les bois. Bien entendu, les buissons et les petits rochers ne peuvent pas constituer un abri valable pour un véhicule de la taille d'un Land Raider : il faut qu'au moins un tiers du véhicule soit dissimulé pour que le couvert s'applique.

Les armes à tir soutenu peuvent faire feu sur les véhicules comme s'il s'agissait de troupes conventionnelles.

Si vous touchez, jetez 1D6 et consultez le tableau de localisation au dos de la fiche de véhicule, il vous indiquera la zone que vous avez touchée. Dans certaines situations, il peut s'avérer impossible de toucher certaines parties d'un véhicule. Si un Rhino est caché derrière un mur, il est impossible de tirer dans ses chenilles. Dans de telles situations, utilisez votre bon sens et rejetez le dé.

### TIRS AVEC DES ARMES UTILISANT UN GABARIT

Les grenades, les missiles et les autres armes utilisant un gabarit d'aire d'effet fonctionnent différemment contre les véhicules car chaque zone d'un véhicule est traitée comme une cible à part entière. Placez le gabarit d'explosion et faites un jet pour toucher classique. Si le tir échoue, il dévie comme d'habitude. Lorsque la zone est couverte par le trou central, elle est automatiquement touchée. N'importe quelle autre zone entièrement ou partiellement couverte par un gabarit d'explosion, est touchée sur un 4, 5 ou 6 sur 1D6.

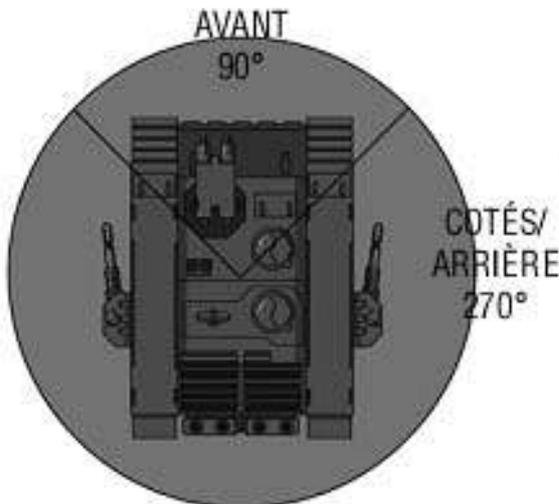
## GABARITS D'AIRE D'EFFETS



Le Land Raider reçoit un coup direct à la chenille droite, placée sous le trou du gabarit. La chenille droite est automatiquement touchée alors que le canon laser et la carapace seront touchés sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Un jet séparé de pénétration de blindage est effectué. Pour chaque zone touchée.

### 15.4.4 COUPS SUR L'AVANT, L'ARRIERE ET LES COTES

La plupart des véhicules ont un blindage plus épais à l'avant qu'à l'arrière. Cela est dû au fait que la majorité des tirs sont dirigés contre l'avant du véhicule. Un commandant astucieux essaiera de placer ses troupes de façon à pouvoir tirer sur les véhicules aux endroits où le blindage est le moins épais, sur les côtés ou sur l'arrière. Si une figurine atteint un véhicule dans son angle de tir avant de 90°, le coup compte comme ayant porté à l'avant. Si la figurine touche partout ailleurs cela compte comme un coup sur les côtés ou l'arrière.



### 15.4.5 PÉNÉTRATION DE BLINDAGE

Une fois déterminée la zone touchée, consultez le tableau de localisation pour connaître la valeur de blindage. Plus la valeur est élevée, plus le blindage est épais et plus il est difficile de le pénétrer. Le joueur qui tire doit effectuer un jet pour battre la valeur de blindage sur la zone touchée. La pénétration dépend en partie de la puissance de l'arme, il est évident qu'un canon laser percera plus facilement un blindage qu'un pistolet laser !

Le test de pénétration de blindage s'effectue comme suit : jetez 1D6 et ajoutez le résultat à la Force de l'arme. Si l'arme cause un nombre de blessures variable (1D3, 1D4, 1D6, 1D10, 2D6, etc), jetez le dé approprié et ajoutez le résultat au total précédent. Ce résultat

correspond à l'épaisseur de blindage pénétrée. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de blindage de la zone, le tir a pénétré. Si le résultat est inférieur, le coup ricoche sur le blindage et n'a aucun effet.

**Exemple :** un canon laser a une Force de 9 et provoque 2D6 points de dommages. Il pénètre par conséquent un blindage sur une épaisseur d'1D6 + 9 + 2D6 (c.à.d comprise entre 12 et 27). Le canon laser est une arme antichar idéale car il peut traverser une grande épaisseur de blindage. Un bolter ordinaire pénètre une épaisseur de blindage d'1D6+4 (soit une épaisseur comprise entre 5 et 10) ce qui ne peut affecter que les véhicules les plus légers.

### 15.4.6 PORTÉE

Les attaques faites à longue portée pénètrent moins bien les blindages que celles faites à courte portée car l'attaque perd une partie de son énergie en se dirigeant vers sa cible. Pour représenter ce phénomène, l'attaque perd 1 point pour chaque distance de 60cm parcourue entre le tireur et la cible. Pour rendre tout ceci aussi clair que possible, les effets de la portée sur le facteur de pénétration sont résumés ci-dessous.

Portée (cm)	- de 60	60-120	120-180	+ de 180
Modif. De pénétration	0	-1	-2	-3

### 15.4.7 ARMES JUMELÉES

Certains véhicules utilisent des armes jumelées, comme les canons lasers du Land Raider. Un seul jet de dé est nécessaire pour toucher. De même, si le tir est un échec, les deux armes ont raté. Les tirs de telles armes sont groupés et un seul jet de localisation est nécessaire pour les deux.

Bien que les deux armes jumelées frappent au même endroit. Faites néanmoins un jet de pénétration de blindage distinct pour chaque arme. Dans le cas d'armes jumelées tirant sur une figurine ordinaire, un seul jet est nécessaire pour toucher mais il faut faire des jets de blessure et de sauvegarde séparés.

Si des armes jumelées peuvent effectuer des tirs soutenus. Comme les canons jumelés des motos orks, faites un jet pour toucher comme s'il s'agissait d'une seule arme. En cas de touche, jetez les dés de tir soutenu pour les deux armes en même temps, un enrayement sur un seul des deux dés enraye les deux armes mais toutes les touches sont, comme d'habitude, résolues avant l'enrayement.

### 15.4.8 DOMMAGES

Si un tir pénètre son blindage, un véhicule subira alors des dommages. La plupart du temps, la zone touchée est détruite mais dans certains cas le véhicule peut lui aussi être détruit ou rendu inutilisable. Référez-vous au tableau des dommages qui se trouve au dos de chaque fiche de véhicule et jetez 1D6 pour déterminer les dégâts.

### 15.4.9 TOUCHES MULTIPLES SUR UNE SEULE ZONE

Faites un jet de dommages pour chaque touche réalisée ayant pénétré le blindage, tous les dommages sont cumulatifs. Une fois qu'une zone est détruite, un servant tué ou une arme détruite, les touches tombant par la suite dans la même zone ne provoquent pas de dommages supplémentaires : ne relancez pas les dés. L'impact de la touche est absorbé par les débris et la superstructure environnante.

## 15.5 COMBAT AU CORPS À CORPS

Attaquer un véhicule au corps à corps est pour un fantassin une tentative plutôt désespérée. Si son attaque échoue, l'attaquant risque d'être tué par une arme, percuté ou écrasé par les roues ou les chenilles. Même dans le cas des véhicules les plus légers comme les motos ou les trikes, il faut d'abord venir à bout du pilote qui est armé et très entraîné.

Par conséquent, pour une figurine normale un véhicule représente un adversaire redoutable, mais tout n'est pas à son avantage. Contre un adversaire expérimenté ou chanceux, un véhicule peut être vulnérable à une attaque au corps à corps. En effet, en corps à corps

l'attaquant peut prendre son temps pour repérer le point faible, grimper sur la structure, passer son arme dans une trappe ou une meurtrière, et s'assurer ainsi que son attaque touche l'endroit désiré.

Les véhicules sont en outre, plus vulnérables dans les terrains denses comme les villes ou les bois. Dans des terrains aussi accidentés, l'infanterie peut s'approcher du véhicule à couvert, évitant ainsi le tir de ses armes. Elle peut aussi l'encercler et le faire crouler sous le nombre. Un commandant de véhicule avisé fera attention de ne pas s'aventurer dans des terrains de ce genre sans un soutien d'infanterie approprié.

Les véhicules ne peuvent pas être directement engagés en corps à corps, mais une figurine peut charger un véhicule lors de sa phase de mouvement et le combattre au cours de la phase de corps à corps. Cette attaque n'est pas un véritable combat au corps à corps : les protagonistes ne sont pas considérés comme engagés et ils peuvent se déplacer librement lors de leur phase de mouvement suivante. Une figurine attaquant un véhicule réalise une touche automatique par Attaque de son profil. Elle peut choisir la localisation de ses coups sans jet de dé, en n'oubliant pas de garder un certain réalisme ! Une figurine attaquant le côté droit d'un Predator ne peut pas endommager son canon laser gauche ! Les pénétrations de blindage et les dommages sont déterminés comme pour les tirs. Il est possible d'être plus précis en attaquant un véhicule ou un dreadnought au corps à corps que sur un tir. L'attaquant reçoit donc un bonus sur son jet de pénétration de blindage, selon sa Force ou la Force de l'arme qu'il utilise.

Force de l'attaque	1-3	4-5	6-7	8-10
Dé de bonus de pénétration	Aucun	+1D6	+1D12	+1D20

**Exemple:** un Terminator équipé d'un gantelet énergétique attaquant un véhicule réalise une touche automatique car sa caractéristique d'Attaques est de 1. Il peut choisir la localisation de son attaque et réalise une pénétration de blindage de 8+1D6+1D20.

Si l'attaquant est équipé d'une grenade ou d'une arme à feu (à l'exception de celles ne permettant pas de tirer après s'être déplacé), il peut l'utiliser en corps à corps. Notez que ces armes ne peuvent en principe pas être utilisées en corps à corps, mais il s'agit là d'une exception aux règles normales. Cela permet à vos troupes de passer leurs armes par les trappes ou les meurtrières ou de jeter des grenades par les ouvertures. L'attaquant choisit la localisation de sa touche exactement comme s'il utilisait une arme de corps à corps ou un pistolet, les dommages se déterminent également de la même façon. Aucun effet de zone de ces armes n'est à prendre en compte, les explosions se déroulant à l'intérieur ou sous le véhicule. Les armes utilisées dans ces conditions ne peuvent tirer qu'une fois, les règles de tir soutenu sont donc ignorées dans les corps à corps avec les véhicules.

Les véhicules immobiles sont encore plus vulnérables au corps à corps. Pour représenter cette situation, les attaques en corps à corps contre des véhicules immobilisés ou à l'arrêt reçoivent un bonus supplémentaire d'1D6. Ceci donne une chance aux troupes équipées d'armes légères de détruire des véhicules lourdement blindés.

### 15.5.1 RÈGLE SPÉCIALE "ÇA VA PÉTER !"

Il est possible que des troupes attaquant un véhicule au corps à corps parviennent à l'endommager suffisamment pour le faire exploser. Pour représenter cet état de fait, les figurines en contact avec le véhicule, qui risquent de subir des dommages dus à l'explosion, ont le droit d'effectuer un déplacement spécial, un peu comme une poursuite. Chaque figurine peut s'écarter du véhicule d'1D6 x 2,5cm avant l'explosion. Comme la poursuite, ce mouvement est une exception à la séquence de jeu normale et s'effectue lors de la phase de corps à corps, vos figurines se déplacent donc, qu'il s'agisse de votre tour ou de celui de votre adversaire. Contrairement à une vraie poursuite, les figurines s'écarter du véhicule ne peuvent pas engager d'autres figurines au corps à corps lors de ce mouvement.

## 15.5.2 ROBOTS ET DREADNOUGHTS

Les robots, les dreadnoughts et toutes les machines ayant une Capacité de Combat combattent en utilisant les règles classiques du corps à corps. Si le robot ou le dreadnought est touché, l'assaillant choisit la zone atteinte. La pénétration de blindage et les dommages sont évalués de la même façon que pour le tir, avec le bonus supplémentaire dû à la Force du tableau ci-dessus. L'attaquant ne peut utiliser contre les machines ayant une Capacité de Combat, que des armes de corps à corps, des pistolets ou des grenades.

Normalement, les troupes engagées en corps à corps ne peuvent pas se séparer, mais les robots et les dreadnoughts sont une exception et peuvent rompre le combat quand ils le désirent. Cela n'est toutefois possible que contre des créatures de taille humaine. Lorsqu'il s'agit de créatures de leur taille, comme les démons majeurs par exemple, ils ne peuvent pas rompre le corps à corps et se comportent alors comme des fantassins classiques.

### 15.5.3 ÉQUIPAGE DE VÉHICULES DÉCOUVERTS

La plupart des équipages des véhicules sont à l'abri derrière plusieurs centimètres de blindage et ne peuvent donc pas être attaqués en corps à corps. Toutefois, dans certains véhicules, l'équipage se trouve à l'extérieur du véhicule ou dans sa partie découverte. Si une figurine engage en corps à corps un véhicule dont l'équipage est ainsi découvert, il combat alors l'équipage au lieu du véhicule. Lorsqu'un véhicule comporte plusieurs hommes d'équipage à découvert, l'attaquant combat la figurine la plus proche de lui (faq 3.14)

Les corps à corps entre une figurine de fantassin et un membre d'équipage à découvert se déroulent suivant les règles classiques du corps à corps. Si le conducteur d'un véhicule est tué, ce dernier sera hors de contrôle lors du tour suivant et les autres membres d'équipage ne pourront évidemment pas se servir des armes du véhicule.

## 15.6 VÉHICULES SPÉCIAUX

### 15.6.1 MOTOS & TRIKES

Les races du 41<sup>ème</sup> millénaire emploient pour la reconnaissance et la prise d'objectifs avancés toute une gamme de véhicules bien armés et très mobiles. Les motos et les trikes remplissent ce rôle dans l'Imperium et les mondes squats, les motos regroupées en escouades d'assaut et les trikes servant de supports mobiles aux armes lourdes nécessaires à l'appui. En dehors du champ de bataille, les motos et les trikes sont inestimables dans les tâches de poursuite et de reconnaissance, recueillant des informations vitales sur les mouvements de troupes ennemis et harcelant l'adversaire par des raids éclairs.

Les motos et les trikes peuvent être utilisés par des personnages ou par des escouades, en accord avec les règles des listes d'armées. Les motards en escouade doivent rester à moins de 15cm les uns des autres, afin de maintenir leur formation.

### MOUVEMENT DES MOTOS ET DES TRIKES

Motos et trikes se déplacent comme des véhicules, à vitesse réduite, à grande vitesse ou en vitesse de combat. Ils peuvent accélérer très rapidement, passant de leur vitesse réduite à leur grande vitesse en un seul tour alors que les autres véhicules doivent passer par leur vitesse de combat. Il est toutefois important de noter que ce type de véhicules est soumis aux mêmes règles de décélération que les autres.

### DÉRAPAGES

Les motos et les trikes se déplaçant à vitesse réduite peuvent changer de direction aussi souvent qu'ils le veulent, alors qu'aux vitesses plus rapides, ils sont limités à un ou deux virages, comme les autres véhicules. Ils peuvent cependant effectuer des virages à 45° appelés dérapages. Les dérapages permettent de changer de direction plusieurs fois, même à grande vitesse. Ces manoeuvres dangereuses nécessitent une grande dextérité. Le pilote inverse la poussée de son moteur et balance sa machine dans un dérapage contrôlé, se couchant afin de maintenir l'équilibre. C'est une manoeuvre assez spectaculaire, surtout lorsqu'elle échoue !

Une moto désirant faire un dérapage doit effectuer un test. Une moto

peut entreprendre autant de dérapages que le joueur le désire, mais elle doit faire un test pour chacun. Les dérapages peuvent être effectués après des virages normaux ou être enchaînés, permettant au motard de faire des demi-tours. Il est cependant évident que plus le motard enchaîne de dérapages, plus il multiplie les risques d'accident. Pour savoir si le dérapage réussit, jetez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant après avoir ajusté le résultat selon sa vitesse.

TABLEAU DES DERAPAGES		
Vitesse de la moto		Résultat
<b>Combat Grande</b>		
-	1	La moto est détruite et le motard tué. L'épave en feu poursuit son chemin à la vitesse acquise et explose avec une aire d'effet de 2,5cm et une Force de 4, touchant toutes les figurines présentes dans l'aire d'effet. Si la moto touche quelque chose avant la fin de son mouvement, effectuez les tests normaux de collision avant l'explosion.
1	2	Le motard guide avec adresse son engin dans la direction souhaitée mais est trop préoccupé pour faire quoi que ce soit d'autre. Il n'utilisera aucune arme durant ce tour. Ceci est également valable pour son éventuel passager qui préfère s'accrocher plutôt que de tirer.
2-3	3-4	Le motard guide avec adresse son engin dans la direction souhaitée mais est trop préoccupé pour faire quoi que ce soit d'autre. Il n'utilise donc aucune arme pendant ce tour, y compris celles de la moto. Toutefois, un éventuel passager peut tirer normalement.
4+	5+	4+ 5+ Dérapage parfait, la manoeuvre réussit.

### ENFOURCHER, DESCENDRE... ET TOMBER

Un homme de troupe peut enfourcher une moto ou un trike à l'arrêt se trouvant dans un rayon de 10cm à la fin de son mouvement et pourra le conduire dès le tour suivant. Un passager peut enfourcher une moto ou en descendre à n'importe quel moment de son mouvement, mais si la moto se déplace rapidement, c'est risqué. Si la moto se déplace de 25cm ou moins, cela ne pose aucun problème. Si elle se déplace de plus de 25cm, la figurine essayant d'enfourcher la moto ou d'en descendre subit une touche automatique de la Force indiquée sur le tableau ci-dessous. Une figurine subissant une blessure effectue sa sauvegarde et perd 1PV si elle échoue.

Un conducteur peut sauter d'une moto en marche s'il le désire mais c'est encore plus dangereux ! Une moto en mouvement sans aucun pilote se déplacera hors de contrôle durant un tour, puis se renversera et sera immobilisée.

### COLLISIONS

Les motos sont plus petites et plus légères que la plupart des véhicules, elles ne causeront donc pas autant de dommages en cas de collision. Pour représenter cela, une moto ou un trike percutant un véhicule plus imposant n'infligera des dommages que sur la zone de collision et non sur toutes les zones du véhicule. La moto elle-même subit une touche automatique sur la première zone au contact, les autres zones de la moto subiront des dommages sur un jet de 4, 5 ou 6 sur 1D6.

### TIR A PARTIR DE MOTOS [mod WDF30 p13]

Les motos sont souvent équipées d'armes fixes tirant vers l'avant. Le conducteur peut faire feu avec ces armes durant sa phase de tir contre des cibles se trouvant dans son angle de tir, à moins qu'il n'essaye de contrôler sa moto après un dérapage ou qu'il subisse

d'autres effets l'empêchant d'utiliser son arme. Les trikes et les side-cars sont habituellement équipés d'une arme sur trépied pouvant faire feu dans un angle de tir avant de 180°, avec les restrictions citées plus haut.

Au lieu d'utiliser les armes montées sur la moto ou le trike, le conducteur peut utiliser un pistolet, une arme spéciale ou une arme de base durant la phase de tir. Un passager peut tirer un pistolet, une arme spéciale ou une arme de base ou bien lancer une grenade durant la phase de tir s'il n'utilise pas son arme montée sur le véhicule. L'avantage d'utiliser de ceci est que les motards ont alors un arc de tir qui n'est pas limité et peuvent faire feu dans n'importe quelle direction.

### ATTAQUES ÉCLAIRS

Les conducteurs et les passagers de motos ou de trikes peuvent réaliser durant leur mouvement des attaques spéciales au corps à corps. Ce type d'attaque spéciale, appelé attaque éclair, est résolu d'une manière légèrement différente d'un corps à corps classique car la moto ou le trike n'est pas stoppé lorsqu'il engage un corps à corps avec une figurine d'infanterie. A la place, le conducteur ou le passager effectue une seule attaque hors séquence et la figurine à pied riposte avant que la moto ne continue son chemin.

Le combat est résolu en utilisant les règles normales de corps à corps, excepté que chaque joueur ne peut lancer qu'un dé d'attaque, quel que soit son nombre d'Attaques et son armement. Cela représente le bref moment qu'ont les adversaires pour frapper avant que l'ennemi ne disparaisse ! Le motard est toujours considéré comme chargeant et comme ayant une meilleure Initiative que son adversaire, aucune parade ne peut être effectuée de part et d'autre. Un motard ou son passager ne peut réaliser qu'une seule attaque contre une figurine ennemie lors d'un tel mouvement et ne pourra pas tirer dans le même tour.

ENFOURCHER/DESCENDRE D'UNE MOTO EN MOUVEMENT											
Mouvement	0-25	27,5	30	32,5	35	37,5	40	42,5	45	47,5	50+
Force	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Modif. de Svg	-	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-3

### 15.6.2 DREADNOUGHTS ET MARCHEURS DE COMBAT

Les dreadnoughts et les marcheurs de combat sont des engins blindés qui utilisent des jambes mécaniques comme moyen de locomotion. Employés par toutes les races, les marcheurs forment une classe distincte de machines de guerre, sujette à des règles spéciales.

Les dreadnoughts, les sentinelles et les marcheurs de combat ont une carte de référence comme les véhicules. La principale différence est qu'ils possèdent un profil assez semblable à celui des créatures vivantes, avec un Mouvement, une Capacité de Combat, une Capacité de Tir, ainsi de suite. Notez qu'ils n'ont pas d'Endurance étant donné qu'ils ont une valeur de blindage.

Les armes étant entièrement intégrées au système de contrôle de la machine, le pilote peut tirer avec une ou toutes ses armes durant sa phase de tir, contrairement aux autres véhicules, où un membre d'équipage ne peut utiliser qu'une seule arme.

### MOUVEMENT

Les dreadnoughts, les sentinelles et les marcheurs de combat ont des jambes et se déplacent donc en utilisant les règles de mouvement de l'infanterie ordinaire. Ils ont un Mouvement compris dans leur profil et peuvent effectuer un mouvement double lorsqu'ils chargent au corps à corps ou utilisent le pas de course, abandonnant leur chance de tirer pour ce tour.

Ils doivent se déplacer en ligne droite dans la direction à laquelle ils font face mais peuvent changer leur orientation de 90° sans pénalité, au début et à la fin de leur mouvement. S'ils doivent changer de direction durant leur mouvement (pour contourner un obstacle, par exemple), chaque changement d'orientation de 90° leur coûtera 2,5cm.

Ils ont été conçus pour se déplacer sur les terrains difficiles et peuvent se mouvoir sur n'importe quel type de terrain, excepté les étendues d'eau profonde. Ils peuvent marcher sous l'eau, le long des rivières ou du rivage de la mer, mais ceci à la moitié de leur Mouvement. Les murs dépassant les genoux de la figurine stopperont son mouvement mais les haies ou autres éléments légers de végétation seront traversés sans encombre par ces machines volumineuses. Les dreadnoughts, sentinelles et marcheurs de combat peuvent entrer dans les bâtiments s'ils trouvent une ouverture suffisamment grande pour les laisser passer et si la taille du bâtiment permet à la figurine de tenir à l'intérieur.

### **COLLISIONS**

Les dreadnoughts, les sentinelles et les marcheurs de combat se déplacent de la même façon que les créatures vivantes. Ils peuvent éviter les collisions en s'écartant et peuvent charger des figurines pour les engager en corps à corps. C'est pourquoi ils ne sont pas affectés par les règles de collision des véhicules. Toutefois, si un dreadnought, une sentinelle ou un marcheur de combat endommagé heurte un véhicule, un bâtiment ou un élément du terrain qu'il ne peut franchir, il est traité comme n'importe quel autre véhicule et les règles normales de collision s'appliquent.

Un dreadnought, une sentinelle ou un marcheur de combat doit engager les troupes à pied en corps à corps pour leur infliger des dommages. Ses mouvements lents l'empêchent de représenter une réelle menace pour les troupes, aussi la machine ne peut pas écraser l'infanterie. Les figurines à pied prises sous un dreadnought, une sentinelle ou un marcheur de combat qui tombe subissent des dommages normalement.

#### **15.6.3 ANTI-GRAV**

Les land speeders, les moto-jets et autres antigrav légers flottent au-dessus du sol en utilisant la puissance de moteurs antigraviques. Lorsque vous déplacez un véhicule anti-grav, il a la possibilité de s'élever au-dessus des éléments du terrain, comme les bois ou les bâtiments, et de les franchir sans le moindre problème. De plus, les anti-grav ont le droit d'effectuer des attaques surprises en s'élevant au-dessus d'un couvert pour lancer leur attaque puis en revenant immédiatement à couvert. On distingue les antigrav des tanks antigrav dont les règles ne sont pas tout à fait identiques (cf 15.6.4).

#### **MOUVEMENT DES ANTI-GRAV**

Un anti-grav peut se déplacer au-dessus des éléments du terrain sans pénalité puisqu'il survole les obstacles sur son chemin.

Les anti-grav peuvent atterrir s'ils avancent à vitesse réduite mais ils s'écraseront s'ils vont plus vite. Un anti-grav ayant atterri ne peut plus se déplacer durant ce tour. L'anti-grav pourra décoller lors de n'importe quelle phase de mouvement suivante, se déplaçant à vitesse réduite.

Les anti-grav peuvent s'immobiliser et rester stationnaires sans atterrir. Quand ils flottent dans les airs, ils peuvent se tourner dans n'importe quelle direction. Ils doivent atterrir ou flotter pour que des troupes puissent embarquer ou débarquer.

#### **HORS DE CONTROLE**

Un anti-grav hors de contrôle se déplace de 3D6 x 2,5cm dans une direction aléatoire. Vous devrez cependant effectuer un autre jet pour savoir s'il monte ou descend pendant ce déplacement. Faites un jet sur ce tableau pour voir ce qui arrive :

- 1 L'anti-grav plonge vers le sol et s'écrase.
- 2-5 L'anti-grav reste à la même altitude.
- 6 L'anti-grav plonge droit devant lui et s'écrase au sol à 2D6 x 2,5cm dans la direction déterminée par la flèche du dé de dispersion.

#### **ATTAQUES SURPRISES**

Un anti-grav stationnaire ou qui ne s'est déplacé qu'à vitesse réduite lors de son tour précédent peut effectuer une attaque spéciale appelée attaque surprise. Vous devez déclarer dans la phase de mouvement que votre anti-grav réalisera une attaque surprise. Au lieu de se déplacer sur la table, l'anti-grav s'élève dans les airs. Placez l'anti-

grav sur une tasse ou un verre pour montrer qu'il est en haute altitude. Les figurines ennemies en état d'alerte peuvent tirer sur l'anti-grav alors qu'il s'élève dans les cieux, c'est d'ailleurs la seule manière de tirer sur un anti-grav utilisant cette tactique. Il n'y a pas de malus dû à la vitesse (faq 3.31).

Lors de la phase de tir, les anti-grav effectuant des attaques surprises sont considérés, en ce qui concerne leurs lignes de vue, comme étant à 30cm au-dessus de la table. Ceci est également valable pour les tirs des figurines en alerte qui leurs ripostent ! Les figurines qui tirent sur un anti-grav effectuant une attaque surprise doivent ajouter 30cm à la distance de leur tir. Notez que cette pénalité ne s'applique pas lorsque l'anti-grav riposte puisque son tir n'est pas pénalisé par la gravité ! Une fois l'attaque réalisée, l'anti-grav redescend. Retirez-le de son support et posez-le sur la table. Lors de son prochain tour, il pourra effectuer une autre attaque surprise ou se déplacer à vitesse réduite.

#### **ANTI-GRAV AU CORPS A CORPS**

Les anti-grav ne peuvent être engagés en corps à corps (même par des "volants", faq 3.27) que s'ils atterrissent. Les anti-grav ne peuvent pas foncer délibérément sur des troupes à pied comme le font les véhicules car ils risqueraient de s'écraser au sol. La seule exception concerne les équipages des moto-jets équipés d'armes de corps à corps, comme les épées et les pistolets. Ces équipages ont le droit d'effectuer des *attaques éclairs* lorsqu'ils se déplacent, exactement comme le font les motards. Ils peuvent également tenter des éperonnages sur d'autres véhicules ou des bâtiments (3.33).

#### **15.6.4 TANKS ANTI-GRAV**

Officiellement, il n'y a que deux tanks antigrav édités en V2 : le Falcon et le Prisme de feu elders.

#### **MOUVEMENT**

Bien que les tanks anti-grav opèrent d'une façon relativement similaire leurs tailles les rendent quand même moins maniables que ces véhicules légers.

A grande vitesse, les tanks anti-grav suivent les règles habituelles des anti-grav et peuvent survoler les obstacles du champ de bataille. On considère qu'à cette vitesse, les tanks anti-grav volent à environ 15 ou 20 mètres au-dessus du sol.

Une fois qu'un tank anti-grav est engagé au combat, il est fréquent qu'il ralentisse et perde de l'altitude jusqu'à effectuer un rase-motte à quelques mètres du sol. Cela lui permet d'utiliser son armement avec plus d'efficacité, mais aussi de bénéficier des couverts du terrain, ce qui compense sa vitesse réduite qui tendrait autrement à le rendre vulnérable aux tirs ennemis.

A vitesse réduite et à vitesse de combat, les tanks anti-grav ne peuvent plus survoler les obstacles hauts de plus 7,5cm. Ils doivent les contourner, tout comme les véhicules à roues ou à chenilles, faute de quoi ils les heurteront.

De plus, les tanks anti-grav peuvent réaliser des attaques surprises (cf ci-dessus), comme tous les autres antigrav.

#### **CORPS A CORPS**

A vitesse réduite et à vitesse de combat, comme ils volent alors à très basse altitude, les tanks anti-grav peuvent être engagés au corps à corps par les troupes ennemies. Cependant, chaque adversaire ne pourra au mieux effectuer qu'une seule attaque contre un véhicule, quelle que soit le nombre d'attaques de son profil. Notez qu'ils peuvent être éperonnés (faq 3.33).

#### **CAPACITE DE TRANSPORT**

Contrairement aux antigrav classiques, les tanks antigrav ne sont pas obligés d'atterrir pour déployer les troupes qu'ils transportent. La rampe de débarquement qui se trouve à l'arrière de l'engin permet aux fantassins de sauter au sol lorsque lorsque le tank se déplace à vitesse relativement lente, tout comme un véhicule à roues ou à chenilles. Si le véhicule se déplace à moins de 25cm, les troupes peuvent débarquer en toute sécurité. S'il va plus vite, les troupes devront subir une touche de Force appropriée (cf 15.3.5).

Les Araignées Spectrales et Aigles Chasseurs ne peuvent pas utiliser leurs réacteurs dorsaux spéciaux ou leurs générateurs de sauts dans

le Warp pour embarquer ou débarquer d'un tel transport.

## 15.7 CARTES DE VÉHICULES

Les chars, motos, transports de troupes et marcheurs de combat sont construits en différents lieux et de différentes manières. Certaines de ces machines sont assemblées par des mékanos individualistes qui travaillent à partir de plans à demi oubliés. D'autres sortent par milliers des forges infernales de l'Adeptus Mechanicus. D'autres encore sont réalisées par les chanteurs de moelle utilisant leurs capacités psychiques.

Les **cartes de véhicules** vous permettent de modifier vous-même vos véhicules. Ces cartes représentent des améliorations et des variations pour des véhicules individuels et sont achetées avec des points, à la manière des cartes d'équipement des personnages. Les coûts des diverses modifications sont donnés sur les cartes elles-mêmes avec les règles qui les concernent et les limitations quant aux types de véhicules pouvant avoir une carte particulière. Certaines sont limitées à quelques races précises et ne peuvent être utilisées que par elles. Les autres sont disponibles pour toutes les races. Des cartes de véhicules supplémentaires ont été publiées dans le magazine *White Dwarf* et les livres d'armées *Codex*.

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes que vous pouvez acheter pour un véhicule. En fait, contrairement aux cartes d'équipement, elles peuvent être dupliquées à l'intérieur d'une même force, vous pouvez donc, par exemple, investir des points pour acheter *Blindage Renforcé* pour deux véhicules dans votre force, malgré le fait qu'il n'y a qu'une seule carte.

Cependant, **il ne peut pas y avoir plus d'un véhicule ayant la même combinaison de cartes de véhicules**. Vous ne pouvez donc pas avoir un Land Speeder et un Predator équipés tous deux de *Turbo-propulsion* et de *Blindage renforcé*. Cette règle s'applique également aux cartes individuelles : vous ne pouvez pas avoir deux véhicules disposant seulement de *Blindage renforcé*. Il est par contre autorisé d'avoir un véhicule avec *Missile traqueur* et *Blindage renforcé* alors qu'un autre aura *Blindage renforcé* et de *Turbo-propulsion*.

Pour presque toutes les cartes de véhicules, l'équipement ou les armes décrits sur la carte doivent être représentés d'une façon ou d'une autre sur la figurine du véhicule : des tuyaux d'échappements plus importants pour une *Turbo-propulsion*, des tubes de lancement pour un *Missile traqueur*, etc... Ces conversions sont faciles à réaliser et améliorent l'apparence de la figurine en en faisant une machine de guerre personnalisée. Les cartes de véhicules sont fournies de façon à ce que vous puissiez facilement réaliser ces personnalisations dans le jeu lui-même.

## 15.8 CRÉATION ET CONVERSION DE VÉHICULES

De nombreux joueurs aiment créer ou convertir leurs figurines de véhicules pour Warhammer 40.000. Il y a de nombreux kits en plastique et des figurines en métal qui se prêtent parfaitement à la conversion et bien sûr, il est très simple d'utiliser comme base les kits plastiques Games Workshop comme le Rhino ou le Land Raider.

Bien sûr, mettre au point des règles pour des véhicules personnalisés peut être délicat. Les joueurs nous demandent parfois de fournir des règles sur la manière de réaliser des caractéristiques de véhicules de sorte à ce qu'ils puissent utiliser leurs créations dans des parties de Warhammer 40.000. Malheureusement, nous ne pouvons pas apporter d'aide car nous-mêmes n'utilisons pas de règles pour la création de véhicules. Quand un nouveau véhicule arrive des forges de l'Adeptus Creator Figurinis, nous établissons une nouvelle carte avec un coût approximatif et nous jouons quelques parties avec.

Après chaque partie, nous discutons des performances du nouvel arrivant et considérons si des changements doivent être apportés à ses caractéristiques et/ou à son coût. Généralement, après quatre ou cinq parties, nous avons évalué les capacités du véhicule et fixé son coût (cf. faq 9.18). En tant que joueurs expérimentés, vous êtes parfaitement capables de suivre ce procédé. En fait, les caractéristiques que vous définirez pour vos véhicules seront certainement plus appropriées à la taille de vos parties, à la quantité de décors que vous utilisez et à l'armée de votre adversaire, que celles que nous pourrions vous fournir. Si vous voulez créer vos véhicules, voici quelques conseils.

Tout d'abord calquez votre nouvelle fiche de véhicule sur une de celles qui existent déjà. Ainsi par exemple, si vous créez une fiche de véhicule pour un char de combat, inspirez-vous du Land Raider, du Predator et du Land Raider. Les fiches existantes vous donneront une idée de la valeur de blindage à donner aux zones, des tableaux de dommages à utiliser et de la vitesse. Veillez à ne pas trop augmenter les valeurs de blindage par rapport à celles des véhicules existants pour ne pas les rendre impénétrables, laissez toujours une faiblesse qu'un homme armé de grenades antichars pourra exploiter. Ensuite, établissez la fiche de véhicule avec votre adversaire. Une fois que vous aurez établi les caractéristiques et le coût d'un véhicule, laissez votre adversaire l'utiliser durant les premières parties. Vous constaterez que votre perspective est différente quand il vous faut affronter sa propre création !

Ce que vous devez retenir est que si votre adversaire n'est pas d'accord sur l'utilisation du véhicule en question, vous devrez vous limiter aux fiches de véhicules officielles de Games Workshop.

### 15.8.1 COÛT DES CONVERSIONS

Une des manières les plus faciles de convertir des véhicules est de prendre des figurines existantes de la gamme Games Workshop et d'en modifier simplement les armes. Pour couvrir des situations comme celles-ci, nous avons inclus une liste des coûts des armes utilisées le plus communément sur les véhicules. Déduisez simplement la valeur de l'arme classique que vous retirez et ajoutez le coût de celle par laquelle vous désirez la remplacer. Le coût des armes jumelées est déterminé à partir du coût de l'arme seule multiplié par deux, le rapport coût/efficacité des armes jumelées comparé à celui des armes séparées joue en leur faveur. Les armes ne sont fournies avec un viseur que si l'arme d'origine en avait un. Si vous voulez ajouter à un véhicule des canons supplémentaires nécessitant des servants additionnels, vous devrez réaliser une nouvelle fiche de véhicule en suivant le procédé décrit plus haut.

Arme	Points
Canon d'assaut	45
Autocanon	25
Obusier	55
Bolter lourd	15
Transmutateur	50
Lance-missiles Cyclone	65
Lance-flammes lourd	25
Canon Laser	45
Fuseur	8
Lance-missiles avec missiles antichars & à frag.	45
Multi-fuseur	65
Lance-plasma	8
Lance-plasma lourd	40
Mitrailleuse	10
Canon shuriken	20
Catapulte shuriken	5
Fulgurant	4

# 16 BÂTIMENTS

Les bâtiments fournissent d'excellents éléments de décor sur un champ de bataille. Non seulement ils sont visuellement attrayants mais ils présentent une importance tactique capitale.

## 16.1 TYPES DE BÂTIMENTS

Les bâtiments représentent des maisons mais aussi des complexes industriels ou militaires, des mausolées, des monuments, des édifices publics, etc...

## 16.2 MOUVEMENTS

Dans la mesure du possible, les bâtiments sont étudiés pour que les troupes puissent se déplacer à l'intérieur. Parfois cela n'est pas vraiment pratique et les joueurs devront retirer leurs figurines de la table et noter les positions précises de leurs figurines sur une feuille. Si vous décidez de faire une partie autour d'un gros bâtiment où placer physiquement des figurines est impossible, il est préférable de faire un plan de l'intérieur du bâtiment. Vous noterez ainsi les positions et les déplacements de vos troupes sur ce plan.

D'un autre côté, les joueurs peuvent établir une règle stipulant qu'un bâtiment où les figurines ne peuvent pas tenir est fermé ou obstrué par des décombres en interdisant l'accès.

La meilleure façon de simuler les déplacements en intérieur est d'utiliser les plans de sol d'un autre jeu, comme Space Hulk, afin de représenter l'intérieur du bâtiment. Lorsque les figurines entrent, transférez-les sur le plan de sol et déplacez-les comme d'habitude.

## 16.3 MOUVEMENTS DANS ET AUTOUR DES BÂTIMENTS

Les figurines peuvent entrer dans les bâtiments durant leur phase de mouvement par une porte, un portail ou une fenêtre. Les portes et ouvertures au niveau du sol n'imposent pas de pénalité de mouvement. Passer par une fenêtre équivaut à passer par-dessus un mur de taille équivalente. Si une porte est fermée, elle peut être défoncée. Il n'y a pas de limite au nombre de figurines qui peuvent franchir une porte ou une fenêtre, seul le Mouvement des figurines impose une limite réaliste et naturelle.

Une fois à l'intérieur, les figurines ne peuvent se déplacer que de leur Mouvement normal. Les figurines ne peuvent pas courir et les charges ne peuvent être déclarées que contre des figurines visibles au début du tour. Ceci est dû au fait que les bâtiments, surtout s'ils sont peu familiers aux troupes, recèlent beaucoup d'obstacles et d'endroits propices aux embuscades. Les guerriers s'y déplaceront avec précaution pour éviter de buter dans le mobilier ou dans les murs, mais aussi pour éviter de tomber dans un piège. Si un bâtiment contient des rampes, des escaliers, des escalators, des ascenseurs ou tout autre moyen de passer d'un étage à l'autre, il faudra un tour complet à une figurine pour monter ou descendre d'un niveau. Si les bâtiments ont de grands escaliers où l'on peut placer des figurines, les joueurs peuvent les déplacer de leur Mouvement normal.

## 16.4 CHUTE D'UN BÂTIMENT

Il peut parfois arriver qu'une figurine risque de basculer et de tomber d'un bâtiment sur lequel il se trouve. (faq 1.38)

Une chute provoque une touche automatique dont la Force est égale à la hauteur de la chute (voir tableau ci-dessous). Une seule blessure est subie sur une chute n'excédant pas 7,5cm de hauteur. Au delà, la chute inflige 1D6 blessures. Les éventuelles sauvegardes d'armures s'appliquent normalement. Une chute de plus de 30cm tue automatiquement la figurine, aucun jet n'est nécessaire.

Hauteur en cm	Force	Svg	Blessures
2,5	1	-	1
5	2	-	1
7,5	3	-	1
10	4	-1	1D6
12,5	5	-2	1D6
15	6	-3	1D6
17,5	7	-4	1D6
20	8	-5	1D6
22,5	9	-6	1D6
25-30	10	-7	1D6
>30	tué net	-	-

## CHUTE SUR UNE AUTRE FIGURINE

Si quelqu'un se trouve sous le point de chute d'un combattant qui tombe, il risque également d'être blessé. L'infortuné est touché sur un résultat de 4+ sur 1D6. La Force de la touche est la même que celle subie par le combattant qui tombe, il subit également 1 ou 1D6 touches suivant la hauteur de la chute.

Si les combattants survivent, éloignez-les de 1D6x2,5cm pour indiquer qu'ils ne sont pas engagés au corps à corps.

## 16.5 TIRS À PARTIR D'UN BÂTIMENT

Des troupes peuvent tirer depuis l'intérieur des bâtiments par des meurtrières, des fenêtres, des portes ou toute ouverture disponible. C'est une bonne technique car les soldats tirant depuis ces ouvertures bénéficient d'un couvert solide. Il n'y a pas de restriction au nombre de figurines pouvant tirer par une ouverture : cela dépend de la taille de l'ouverture, qui fournit une limite évidente au nombre de tireurs potentiels.

Une figurine postée à une ouverture peut décider de se cacher en procédant de la façon habituelle. Cachée, la figurine ne peut pas être vue et encore moins prise pour cible. Voir le chapitre sur la dissimulation pour plus de détails.

## 16.6 ARMES À AIRE D'EFFET DANS DES BÂTIMENTS

Une tactique classique pour attaquer un bâtiment est d'utiliser des grenades ou des armes à aire d'effet pour nettoyer les pièces une par une de toute présence ennemie. Des règles spéciales s'appliquent aux gabarits lorsqu'ils sont utilisés dans des bâtiments. Les joueurs devront utiliser leur bon sens selon le type de construction : si la bataille a lieu dans un immense hangar pour astronef, par exemple, ces règles ne s'appliqueront pas. Ne laissez pas les règles vous conduire à des situations aberrantes : ajustez-les en fonction des circonstances.

## 16.7 DISPERSION

En extérieur, il n'existe aucune règle de dispersion particulière due à l'influence du terrain. On suppose que les tirs qui dévient partent en l'air, ou ricochent sur les divers éléments du terrain. Toutefois, si vous tirez un projectile dans une pièce d'un bâtiment et qu'il dévie, il n'ira pas traverser le mur et atterrir dans la pièce de l'autre côté !

Jetez le dé de dispersion et déplacez normalement le gabarit. Si le centre du gabarit est sur la ligne de vue du tireur, le coup est dévié normalement. Si le centre du gabarit ne se trouve pas sur la ligne de vue, déplacez le gabarit en direction du tireur jusqu'à ce que le centre du gabarit croise sa ligne de vue.

Ces règles s'appliquent également aux figurines se trouvant à l'extérieur du bâtiment et tirant (ou lançant des grenades) sur des figurines à l'intérieur. Cela signifie bien évidemment que le coup peut malencontreusement vous exploser en pleine figure, mais c'est le risque que vous encourez en utilisant ce genre d'arme à si courte portée !

## 16.8 GABARITS

Une arme avec un gabarit est encore plus mortelle lorsqu'elle est utilisée dans un espace clos, à cause des éclats, des ondes de choc et

des vagues de chaleur. Pour représenter cela, les armes utilisant un gabarit d'explosion (y compris les grenades) sont bien plus redoutables en intérieur.

Si une explosion se produit dans un espace confiné, ajoutez +1 à sa Force et -1 à son modificateur de sauvegarde. Un espace confiné est un endroit au sein d'un bâtiment dans lequel le gabarit est trop grand pour tenir entièrement. Les armes à flammes ou à gaz ajoutent +1 à leurs jets de dés pour affecter les figurines qui se trouvent dans un espace confiné.

Les figurines se trouvant dans une autre pièce que le centre du gabarit sont protégées par les murs et ne sont pas affectées, à moins qu'elles ne se trouvent à proximité d'une ouverture.

## 16.9 DISPERSION DANS LES BATIMENTS

Le Space Marine tire avec son lance missiles contre des orks dans un bâtiment. Il rate et son tir dévie vers un endroit du bâtiment situé hors de sa ligne de vue. Le gabarit est repositionné en direction du Space Marine jusqu'à ce qu'il se trouve dans sa ligne de vue. frappant le mur de plein fouet.

## 16.10 CORPS À CORPS DANS LES BÂTIMENTS

Le corps à corps à l'intérieur des bâtiments s'effectue normalement. Les joueurs doivent toujours déclarer une charge pour engager un corps à corps et l'ennemi qu'ils veulent charger doit être visible au début du tour.

Les figurines essayant de pénétrer dans un bâtiment par une fenêtre ou une porte défendue subissent un modificateur de -1 à leur résultat de combat au premier tour (attaque à travers un obstacle). Une fois à l'intérieur, les figurines ne subissent aucun malus.

Si une escouade se trouvant dans un bâtiment est démoralisée et fuit, elle se dirige vers la sortie la plus proche. Il peut arriver que l'escouade rompe ainsi sa formation, ses divers membres fuyant par différentes issues. Une escouade dont la formation est rompue essaiera de se regrouper aussitôt dehors.

## 16.11 DESTRUCTION DES BÂTIMENTS

Un bâtiment visible peut être pris pour cible. Utilisez la ligne de vue réelle (au niveau de la figurine) pour déterminer si vous pouvez le voir : les bâtiments sont visibles à moins d'être cachés par d'autres bâtiments, des bois ou des reliefs. Les bâtiments étant volumineux, il est difficile de les manquer. A moins d'avoir une surface inférieure à 10cm<sup>2</sup>, ils sont touchés automatiquement, sinon ils constituent des cibles normales.

Les armes à aire d'effet tirant sur un bâtiment n'affectent pas les figurines alentour : on suppose qu'elles atteignent le bâtiment tellement haut ou le pénètrent si profondément que les tirs ne les affectent pas. Dans un souci pratique, les bâtiments ne sont pas affectés par les armes à gabarits faisant feu sur des figurines à l'intérieur ou à proximité, il faut une tentative déclarée pour faire s'écrouler un bâtiment. Certains joueurs pourront trouver opportun de faire des jets de dommages pour certaines armes, c'est une bonne idée tant que cela ne ralentit pas excessivement le jeu.

Bien qu'ils représentent des cibles faciles, la plupart des bâtiments sont solides et donc difficiles à détruire. Ils bénéficient donc d'une valeur de blindage comme les véhicules. La plupart des joueurs fabriquent leurs propres bâtiments, vous pourrez donc préférer adapter chaque valeur en fonction de l'apparence de l'immeuble, à vous de voir.

Généralement, les bâtiments de l'Imperium sont faits de rondins, de pierres, de béton ou de plâtré, en fonction des conditions locales. Les bâtiments administratifs ou les édifices publics sont faits d'acier, de plastacier ou de béton armé. Seuls les bunkers et les autres fortifications sont construits en armaplast, en céramite ou en adamantium.

Les armes qui touchent un bâtiment doivent effectuer un jet de pénétration de blindage, comme pour les véhicules. Si le jet est supérieur ou égal à la valeur de blindage, le bâtiment est endommagé, jetez 1D6 et référez-vous au tableau suivant pour déterminer les effets du tir. Si le résultat du jet de pénétration est inférieur à la valeur de blindage, le bâtiment est intact.

Si votre bâtiment est particulièrement volumineux, il est peu probable qu'il y ait une arme capable de le faire s'effondrer d'un seul coup. Vous pouvez décider de diviser les gros immeubles en plusieurs parties de 10 ou 20cm<sup>2</sup>. Un bunker, avec une partie principale et deux emplacements de canons de part et d'autre peut facilement être séparé en trois parties pour correspondre au tableau de dommages et faciliter par la même occasion le déplacement des troupes à l'intérieur.

Type de bâtiment	Valeur de blindage
Tente ou structure gonflable	5
Hutte en terre ou en paille, cabane de fer ou de bois	10
Plexiglas ou plastique	15
Rondins, pierres, béton ou plâtré	20
Acier, plastacier ou béton armé	25
Armaplast, céramite ou adamantium	30

## TABLEAU DES DOMMAGES AUX BATIMENTS

D6	Effet
1-3	<b>Ebranlé.</b> Le bâtiment vacille. Toutes les figurines à l'intérieur sont projetées au sol et ne peuvent ni se déplacer ni tirer durant le tour suivant. Elles peuvent combattre normalement si elles sont engagées en corps à corps. Ajoutez +1 à tous les jets de dommages contre ce bâtiment pour le reste de la partie.
4-5	<b>Sérieusement ébranlé.</b> Des murs s'effondrent, des escaliers s'écroulent et les plafonds se fissurent. Les figurines sont projetées à terre et ne peuvent ni se déplacer ni tirer durant le tour suivant. Si elles sont en corps à corps, elles se séparent immédiatement. Tous les mouvements suivants à l'intérieur se font à la moitié du Mouvement. Ajoutez +2 aux jets de dommages contre ce bâtiment pour le reste de la partie.
6+	<b>Effondrement.</b> Le bâtiment s'effondre, il ne reste qu'un tas de gravats. Toutes les figurines doivent faire un jet de sauvegarde ou être tuées par les décombres. Les survivants ne peuvent ni bouger, ni tirer au tour suivant. S'ils sont engagés en corps à corps, ils se séparent immédiatement.

## PORTES

Dans la plupart des cas, les portes peuvent être ouvertes sans restriction. Toutefois, si des installations militaires, des bunkers ou des bâtiments de haute sécurité sont tenus par un des deux camps au début de la partie, les portes sont alors fermées. Les défenseurs peuvent les emprunter sans pénalité, on suppose en effet qu'ils possèdent les clés ou les codes d'accès. Les ennemis ne peuvent pas emprunter ces portes à moins de les avoir défoncées.

Les portes peuvent être prises pour cibles à une portée de 15cm ou moins et sont touchées automatiquement. Les portes peuvent aussi être attaquées en corps à corps (voir ci-dessous). Les portes ont la même valeur de blindage que les bâtiments.

Les portes extérieures sont généralement faites du même matériau que le bâtiment lui-même. Les portes intérieures sont généralement faites dans un matériau de moindre résistance. Un bunker en armaplast par exemple, possède des portes extérieures en armaplast et des portes intérieures en plastacier.

Pour attaquer une porte, faites un jet de pénétration comme s'il s'agissait d'un véhicule. Si la valeur de blindage de la porte est égale ou dépassée, la porte est enfoncée. Si le résultat est le double de la valeur de blindage, la porte et le chambranle sont arrachés !

Dans ce cas, faites un autre jet et consultez le tableau de dommages des bâtiments.

Type de porte	Valeur de blindage
Plexiglas ou plastique	5
Rondins, pierres, béton ou plâtré	10
Acier, plastacier ou béton armé	15
Armaplas, céramite ou adamantium	20

## 16.12 CORPS À CORPS CONTRE LES BÂTIMENTS

Certaines figurines sont assez fortes pour défoncer les murs et les portes, d'autres portent des armes ou des équipements assez puissants pour créer des brèches. Si une figurine est en contact avec un bâtiment, elle peut l'attaquer durant la phase de corps à corps. Les figurines normales ne peuvent pas tirer et attaquer un bâtiment pendant le même tour mais les dreadnoughts, robots et autres figurines imposantes peuvent tirer et attaquer ensuite un bâtiment lors de la phase de corps à corps.

Pendant la phase de corps à corps, la figurine qui attaque le bâtiment touche automatiquement et détermine la pénétration de blindage de la même façon que si elle attaquait un véhicule. Les bonus sur le jet de pénétration dus à la Force de l'attaquant et à l'immobilité de la cible s'appliquent tous deux. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de blindage de la porte ou du bâtiment, la figurine fait un trou de la taille de son socle. Un ogryn par exemple, possède un socle de 40mm de largeur, il creusera donc un trou de 40mm dans le mur. Utilisez un morceau de carton pour repérer l'emplacement de la brèche. Les véhicules qui entrent en collision avec des bâtiments, volontairement ou non, peuvent y créer des brèches. Jetez les dés de pénétration de blindage indiqués par le facteur d'éperonnage du véhicule. Si le véhicule réussit un jet supérieur ou égal à la valeur de blindage du bâtiment, celui-ci est défoncé sur toute la largeur du véhicule.

Le véhicule subit alors la même pénétration de blindage que le bâtiment, du moment que le total du jet de pénétration ne dépasse pas la valeur de blindage du bâtiment. S'il lui est supérieur, on considère que le véhicule subit un total de pénétration égal à la valeur de blindage du bâtiment. Les véhicules équipés de béliers ou d'équipements similaires ajoutent le résultat d'1D6 à leurs jets de pénétration contre les bâtiments et déduisent ce même résultat à la pénétration qu'ils subissent en retour.

*Exemple : Un Rhino équipé d'un bélier percute un bâtiment. Son facteur d'éperonnage est 7+ D12 +D6 et le jet de pénétration donne 17. Le joueur jette 1D6 de bonus grâce au bélier et obtient 4. On ajoute ce résultat au précédent, le total de pénétration contre le bâtiment est donc 21. On déduit ensuite ce -4 au total pour le choc subi par le Rhino, celui-ci est donc affecté par un total de pénétration de blindage de 13.*

## 16.13 RÈGLES SPECIALES

Les personnes qui préfèrent construire leurs bâtiments elles-mêmes aiment souvent y ajouter des éléments décoratifs : des escaliers en colimaçon, des réservoirs de produits chimiques, des balcons, des portiques entre les tours, etc... nous ne pouvons par conséquent pas anticiper sur l'aspect de vos bâtiments, mais que cela ne vous empêche surtout pas de continuer à être imaginatifs.

Vous pouvez aussi inventer vos propres règles spéciales pour incorporer des bâtiments spéciaux. Un escalier en colimaçon peut être gravi en un tour, un passage étroit peut ne permettre le passage qu'à quatre guerriers, un passage aérien peut diminuer le Mouvement de moitié, avec une chance sur six de tomber si vous vous déplacez trop vite.

Il existe des règles complémentaires pour les bunkers qui ne sont pas reprises ici par souci de clarté.

# 17 PHASE PSY

Les âmes des mortels créent et agitent des ondes dans le monde d'énergie pure qu'est le Warp. Quelques personnes, les psykers, ont le pouvoir de ponctionner l'énergie du Warp pour l'utiliser dans l'univers réel.

Avec un entraînement poussé, les plus forts peuvent manipuler l'énergie du Warp. Ils peuvent téléporter des créatures, invoquer des torrents de flammes, jeter des éclairs d'énergie pure. Ils peuvent agresser l'esprit des ennemis ou le submerger de fausses informations. Des psykers aussi puissants intègrent les forces armées et apportent leur soutien aux troupes conventionnelles grâce à leurs extraordinaires aptitudes.

## 17.1 CHOIX DES PSYKERS

Les psykers sont choisis en même temps que le reste de vos troupes dans la liste d'armée correspondante. Le nombre de psykers que vous déciderez d'inclure est fonction de la taille de votre armée et de votre goût personnel. Certains joueurs aiment avoir un seul psyker très puissant. D'autres préfèrent en prendre plusieurs de moindre puissance.

## 17.2 DÉTERMINATION DES POUVOIRS

Tous les pouvoirs psychiques de Warhammer 40.000 sont présentés sous forme de cartes. Il y a dix paquets de cartes (que l'on appellera disciplines), voir ci-dessous.

Certains psykers ne pourront utiliser qu'un seul paquet de cartes alors que d'autres pourront en utiliser plusieurs. Exemple, un bizarboy ork ne peut utiliser que le paquet des bizarboyz orks alors qu'un magus genestealer peut utiliser le paquet des tyranides et celui de l'Adeptus (voir Disciplines des psykers).

Discipline	Nombre de cartes
Archivistes	8
Inquisition	8
Adeptus Astra Telepathica	8
Bizarboyz orks	8
Prophètes et archontes elders	8
Squats	4
Tyranides	4
Slaanesh	4
Tzeentch	4
Nurgle	4

Un psyker dispose de 1 à 4 pouvoirs, selon son niveau de maîtrise. Avant le début de la partie, les joueurs déterminent les pouvoirs de leurs psykers en prenant des cartes dans les paquets appropriés. Un psyker garde ses pouvoirs pendant toute la partie. Il peut, en principe, utiliser chacun de ses pouvoirs une fois au cours de chaque phase psy et en garder certains actifs lors des tours suivants, selon les circonstances.

### 17.2.1 NOMBRE DE POUVOIRS

Afin de représenter leurs différences de puissance, les psykers sont classés en fonction de leurs niveaux de maîtrise. Plus ce niveau est élevé, meilleur est le psyker. Un psyker mineur de l'Adeptus aura un niveau de 1 tandis qu'un magus genestealer ou un inquisiteur peuvent avoir des niveaux de 3 ou 4.

Au début de la partie, chaque psyker reçoit un pouvoir psy par niveau de maîtrise, un psyker de niveau 1 reçoit un pouvoir, deux pouvoirs pour un niveau 2, etc... Tout ceci est résumé sur le tableau ci-dessous.

Psyker	Niveau	Nombre de Pouvoirs
Psyker	1	1
Champion Psyker	2	2
Maître Psyker	3	3
Seigneur Psyker	4	4

## 17.3 DISTRIBUTION DES POUVOIRS PSYCHIQUES

Avant que les armées ne soient déployées, des cartes sont distribuées à tous les psykers des deux camps. Les cartes de pouvoirs psychiques sont divisées en paquets distincts, appelés disciplines, représentant les différentes techniques pour canaliser l'énergie du Warp. Chaque discipline est utilisée par un type différent de psyker tels des bizarboyz orks, des Archontes elders ou des archivistes Space Marines. Les cartes de pouvoirs psychiques données à un psyker représentent ses aptitudes pour toute la durée de la bataille. Ces cartes sont généralement conservées pendant toute la partie et ne peuvent souvent être utilisées qu'une fois par tour.

Les cartes de pouvoir représentent de puissantes aptitudes psychiques mais elles ne sont pas le reflet pas la somme totale des connaissances du psyker : il maîtrise quantité de pouvoirs moindres. Toutefois ses capacités mineures sont généralement de peu d'utilité sur le champ de bataille, c'est pourquoi le psyker ne se concentre que sur ses capacités les plus puissantes pour la durée de la partie.

Les règles pour la distribution des cartes varient légèrement en fonction de type de psykers. La méthode de base est fort bien illustrée par les bizarboyz. Un bizarboy ork ne peut utiliser que des pouvoirs de bizarboy, le joueur peut donc battre les huit cartes du paquet et en tirer une par niveau de maîtrise.

Une fois les cartes distribuées, le joueur peut les regarder. Vous avez la possibilité de remettre une, plusieurs ou toutes les cartes pour en tirer d'autres au hasard, mais seulement une fois. En effet, certaines des cartes sont de peu d'utilité si elles sont utilisées seules.

**Exemple de distribution :** Un bizarboy ork (niveau de maîtrise 2), reçoit deux cartes de pouvoir psychique. Coup d'Boule et Waaagh ! Ces pouvoirs n'affectant que les psykers et ne permettant aucune attaques psychiques directes sur les autres troupes, le joueur ork décide de défausser Coup d'Boule en faveur d'un autre pouvoir, tiré lui aussi au hasard. Cette fois, il tire Kass'Tête. pouvoir fort utile contre les véhicules et les escouades.

Une fois les cartes de pouvoirs distribuées, le joueur doit les garder secrètes jusqu'à leur utilisation. Placez-les alors sur la table en attendant la première phase psy.

### 17.3.1 PRIORITÉ DE DISTRIBUTION

Certains psykers peuvent tirer des cartes dans d'autres paquets que le leur, il est donc important de distribuer les cartes dans un ordre bien défini. Chaque psyker a une discipline (paquet de carte) à laquelle il se réfère comme sa discipline primaire et certains ont une ou plusieurs disciplines secondaires. Ceci est détaillé ci-dessous. Les psykers doivent toujours prendre au moins une carte de leur discipline primaire.

Distribuez tout d'abord toutes les cartes de discipline primaire, en commençant par le psyker ayant le plus fort niveau. Si plusieurs psykers sont du même niveau de maîtrise, jetez 1D6 pour voir celui qui sera servi en premier.

Notez qu'il est tout à fait possible que certains psykers n'aient guère le choix des pouvoirs qu'ils obtiennent, il peut même arriver que certains psykers n'obtiennent pas de pouvoir du tout ! Si vous voulez jouer de grandes parties avec de nombreux psykers, vous pouvez, pour éviter cela, combiner deux jeux de cartes de pouvoirs de Dark Millennium.

Mettez à part les pouvoirs déjà donnés à chaque psyker pour éviter la confusion. Ceci est important car un psyker ne pourra pas utiliser un pouvoir tiré par un autre. même si tous deux suivent la même discipline.

### 17.3.2 DISCIPLINES DES PSYKERS

#### Archivistes Space Marines

*Discipline primaire :* Pouvoirs Archivistes.

*Disciplines secondaires :* Pouvoirs Inquisition et Adeptus.

#### Inquisiteurs et Chevaliers Gris

*Discipline primaire :* Pouvoirs Inquisition.

*Disciplines secondaires* : Pouvoirs Archivistes et Adeptus.

### **Psykers Prime de l'Adeptus Astra Telepathica**

*Discipline primaire* : Pouvoirs Adeptus.

*Disciplines secondaires* : Aucune.

### **Ancêtres vivants squats**

*Discipline primaire* : Pouvoir squats.

*Disciplines secondaires* : Pouvoirs Adeptus.

### **Bizarboyz orks**

*Discipline primaire* : Pouvoirs orks.

*Disciplines secondaires* : Aucune.

### **Archontes et Prophètes eldars**

*Discipline primaire* : Pouvoirs eldars.

*Disciplines secondaires* : Aucune.

Certains pouvoirs eldars portent l'inscription "Prophètes eldars uniquement". Ces pouvoirs peuvent être utilisés par un Prophète, mais pas par un Archonte. Si un Archonte reçoit un pouvoir de Prophète, il doit le défausser et en tirer un autre.

### **Magus du Chaos**

*Discipline primaire* : Slaanesh, Tzeentch **ou** Nurgle.

*Disciplines secondaires* : Pouvoirs Adeptus.

Chaque magus du Chaos reçoit ses pouvoirs du dieu du Chaos qu'il vénère. Aucun magus du Chaos ne peut avoir de pouvoirs de deux dieux différents.

### **Démons**

*Discipline primaire* : Slaanesh, Tzeentch **ou** Nurgle.

*Disciplines secondaires* : Aucune.

Les démons reçoivent des pouvoirs du dieu qu'ils vénèrent et ne peuvent jamais avoir de pouvoirs de dieux différents.

### **Princes tyranides et patriarches genestealers**

*Discipline primaire* : Pouvoirs Tyranides.

*Disciplines secondaires* : Aucune.

Notez que les tyranides achètent leurs pouvoirs dans leur liste d'armée au lieu de les tirer au hasard comme expliquer ci-dessus.

### **Magus et hybrides genestealers**

*Discipline primaire* : Pouvoirs Tyranides.

*Disciplines secondaires* : Pouvoirs Adeptus.

## **17.4 LA PHASE PSYCHIQUE**

A la fin du tour de chaque joueur, il y a une phase psy permettant aux psykers d'utiliser leurs pouvoirs. Comme lors de la phase de corps à corps, les deux joueurs peuvent agir dans la phase psy et tenter d'utiliser leurs pouvoirs.

Au cours de la phase psy, suivez la séquence suivante :

### **Exemple d'une phase psychique**

*Une Ost eldar livre bataille contre des Space Marines. Les eldars ont dans leurs rangs un Prophète (psyker de niveau 4) et les Space Marines disposent d'un Maître Archiviste (archiviste de niveau 4) et d'un Copiste (archiviste niveau 2) pour les soutenir.*

*C'est le tour des eldars de jouer. Le joueur commence par lancer 2D6 pour déterminer les flux du Warp et il obtient 7. Il distribue sept cartes du paquet Warp, en commençant par lui puisque c'est à son tour de jouer. Cela signifie qu'il obtient 4 cartes et les Space Marines 3.*

*L'eldar peut libérer son premier pouvoir psychique car c'est son tour. Il a reçu deux cartes Force et deux Annulations. Il décide d'utiliser Destructeur (activé avec deux cartes Force) pour attaquer les Space Marines se trouvant à proximité. Le joueur des marines a reçu deux Annulations et une carte Force, il joue donc (avec raison) une de ses cartes Annulation dans le but de contrer le pouvoir que vient de lancer le psyker ennemi.*

*En tant que psyker possédant le niveau le plus élevé, c'est le Maître Archiviste qui est tente la première Annulation. Le Maître Archiviste a besoin de 4+ s'il veut annuler le pouvoir. Ce jet n'est pas réajusté car les deux psykers sont de même niveau de maîtrise. Il fait 3 et échoue. L'eldar possédant encore deux cartes Warp. il risque utiliser un nouveau pouvoir, mais le joueur des marines décide cependant d'utiliser l'Annulation qui lui reste pour neutraliser le Destructeur. Cette fois-ci, l'Annulation est tentée par le Copiste (le joueur ne peut pas utiliser le Maître Archiviste car ce dernier a déjà tenter d'annuler le Destructeur mais a échoué dans sa tentative). Le Copiste lance 1D6 pour l'Annulation et déduit 1 (car il est d'un niveau inférieur au Prophète). Il obtient 5 : 5-1 = 4, dans un puissant effort de volonté le Copiste parvient à annuler le Destructeur. Les deux cartes Force et les deux cartes Annulation sont défaussées tandis que le Destructeur est récupéré par le Prophète eldar et posé face cachée afin de d'indiquer qu'il ne pourra pas être utilisé avant la prochaine phase psy.*

*C'est à présent au tour des Space Marines d'utiliser un pouvoir. Le Copiste utilise la carte Force qui lui reste avec le pouvoir Prescience. Le joueur eldar sait que les Space Marines n'ont plus de cartes Warp et qu'ils ne pourront plus utiliser de pouvoir durant cette phase psychique. C'est avec cette idée en tête qu'il joue la première de ses cartes Annulation avec son Prophète et jette 1D6. Il ajoute 1 car le Prophète est d'un niveau supérieur au Copiste. Il obtient 2, 2+1 = 3, et ne réussit donc pas à annuler le pouvoir de son adversaire. Le joueur eldar possède une autre carte Annulation et fait donc une nouvelle tentative, cette fois-ci, il a besoin d'un 5 car il utilise un psyker avec lequel il a déjà échoué. Il obtient 4, échouant à nouveau. Le pouvoir Prescience est donc immédiatement activé et, étant donné que les deux joueurs ne possèdent plus de cartes Warp, la phase psy est terminée et les Space Marines entament le tour suivant.*

### **1. Détermination des flux du Warp.**

### **2. Distribution des cartes Warp.**

### **3. Utilisation des pouvoirs psy.**

#### **17.4.1 RÉSUMÉ**

Au début de la phase psy, chaque joueur se voit attribuer un certain nombre de cartes Warp. Elles représentent l'énergie du Warp absorbée par le psyker qui lui fournira la puissance nécessaire pour utiliser ses pouvoirs ou pour annuler ceux de l'ennemi. Contrer les attaques psychiques ennemies est l'un des rôles les plus importants d'un psyker car l'effet d'un seul pouvoir peut mettre à mal une unité entière !

Les fluctuations du Warp sont incessantes, c'est pourquoi les cartes ne peuvent pas être conservées d'un tour sur l'autre et doivent être défaussées si elles ne sont pas utilisées à la fin de la phase psy. Les psykers doivent donc utiliser leurs pouvoirs aussitôt qu'ils en ont l'opportunité. bénéficiant ainsi de l'énergie du Warp qu'ils ont pu absorber.

Chacun des camps ne peut utiliser qu'un seul pouvoir à la fois, à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux n'ait plus de pouvoirs et/ou de cartes Warp à utiliser. Le joueur dont c'est le tour entame les hostilités. Il peut choisir un de ses psykers et le pouvoir désiré en jouant la carte du pouvoir psy et les cartes Force nécessaires.

Un pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par phase psy mais un psyker peut utiliser autant de pouvoirs qu'il le désire par tour, à condition bien sûr qu'il possède les cartes Force requises. Lorsqu'un pouvoir est utilisé, l'adversaire peut utiliser une Annulation ou une autre carte spéciale permettant de contrer l'attaque psy. Certaines cartes Warp spéciales ont des effets inhabituels et sont utilisées d'une manière un peu particulière, ceci est expliqué plus loin.

#### **17.4.2 DÉTERMINATION DES FLUX DU WARP**

Les **flux du Warp** déterminent l'influence que peut avoir l'activité psychique sur le déroulement de la partie, plus ces flux sont importants, moins les pouvoirs psychiques seront prépondérants. Lorsque les flux du Warp sont forts, les psykers sont en mesure de prélever une plus grande quantité d'énergie, mais cela permet également à l'ennemi de se défendre avec la même puissance, ainsi beaucoup de pouvoirs risquent d'être utilisés, mais sans grand succès.

Plus les flux du Warp sont faibles et plus il est difficile d'utiliser des pouvoirs (particulièrement les plus puissants d'entre-deux) mais plus ceux-ci seront difficiles à contrer. Les flux du Warp sont toujours exprimés en D6, par exemple : 1D6, 2D6, 3D6, etc... Le nombre de

cartes Warp que les psykers pourront obtenir sera déterminé par les dés. Le niveau normal pour les flux du Warp est de 2D6, mais par un accord mutuel, les joueurs peuvent augmenter ou diminuer ce nombre en fonction du type de partie désiré, c'est à dire axée ou non sur les pouvoirs psy. Au début, nous conseillons aux joueurs de s'en tenir aux 2D6 jusqu'à ce qu'ils soient parfaitement familiarisés avec les règles psy. Normalement, les flux du Warp n'augmentent pas au cours de la partie, sauf dans des circonstances inhabituelles (ouverture incontrôlée de portes dans le Warp, etc...), ils peuvent toutefois chuter en cours de jeu pour diverses raisons.

Quel que soit le niveau des flux décidé par les joueurs avant la partie, ceux-ci ne doivent jamais dépasser 1D6 par psyker engagé dans la bataille. Ne comptez pas les psykers tués, démoralisés, ayant quitté la table ou incapables de se servir de leurs pouvoirs pour une raison ou pour une autre.

Cela signifie que s'il n'y a que deux psykers actifs, les flux maximum seront de 2D6. Évidemment s'il n'y a qu'un psyker, ce maximum passera à 1D6. De cette façon, l'efficacité maximale d'un psyker ne sera jamais assez importante pour déséquilibrer la partie jusqu'à la rendre injouable.

### **17.4.3 DISTRIBUTION DES CARTES WARP**

Dès le début de chaque phase psychique, déterminez l'importance des flux du Warp en lançant le nombre de dés convenu avant la bataille. Additionnez-en les résultats pour déterminer le nombre de cartes Warp à distribuer entre les deux camps. Distribuez ces cartes en commençant par le joueur dont c'est le tour. Il est important de noter que vous ne devez pas battre les cartes entre chaque distribution mais uniquement lorsque le paquet est terminé.

Chaque joueur possède à présent deux mains de cartes : ses cartes de pouvoirs et des cartes Warp. Contrairement aux cartes de pouvoirs, qui sont attribuées à des figurines de psykers en particulier, les cartes Warp représentent l'énergie utilisée par l'ensemble des psykers d'un même camp.

Le nombre et le type des cartes Warp varient d'un tour sur l'autre en fonction de la force des flux du Warp et de la chance lors de la distribution. Les cartes sont de deux sortes : les simples cartes Force, nécessaires pour activer les pouvoirs psy et les cartes spéciales qui ont des propriétés spécifiques. La carte spéciale la plus commune est l'Annulation, qui permet de contrer les pouvoirs psychiques de l'ennemi.

Toutes les cartes Warp non utilisées à la fin de la phase psy doivent être défaussées, sauf celles où apparaît la mention "A garder en main".

### **17.4.4 UTILISATION DES POUVOIRS**

Une fois que les deux joueurs ont reçu leurs cartes Warp, les psykers peuvent utiliser leurs pouvoirs. Procédez comme suit :

Le joueur dont c'est le tour désigne l'un de ses psykers et utilise un des pouvoirs de ce psyker. Chaque psyker ne peut utiliser que ses pouvoirs propres, il n'a pas accès aux pouvoirs des autres psykers de son camp. C'est pourquoi, si vous avez plusieurs psykers, vous aurez intérêt à séparer leurs cartes de pouvoir en piles distinctes.

Pour utiliser un pouvoir, un psyker choisit la carte de ce pouvoir psy et la place sur la table, face visible, avec assez de cartes Force pour la rendre effective. Chaque pouvoir nécessite au moins une carte Force pour être activé, d'autres en réclament beaucoup plus. Le nombre de cartes Force requis pour activer un pouvoir est noté sur la carte de ce pouvoir.

Une fois les cartes Force jouées, le pouvoir est automatiquement activé, à moins d'une annulation par le joueur adverse. Les moyens d'annuler un pouvoir seront abordés plus tard. Si le pouvoir n'est pas annulé, déterminez et appliquez les effets décrits sur la carte.

Une fois qu'un pouvoir a été employé, toutes les cartes Force utilisées sont défaussées. Les pouvoirs psy utilisés sont placés face cachée devant le joueur et ne peuvent plus être utilisés avant la phase psy suivante. Notez que si les effets d'un pouvoir durent plusieurs tours, la carte est laissée face visible, de façon à signaler qu'elle reste active. Un pouvoir ne peut pas être réutilisé s'il est actif.

C'est à présent au tour de l'autre camp de jouer : répétez la même opération. Jouez à tour de rôle, jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus de pouvoirs à utiliser. La phase peut également être interrompue par la carte Warp spéciale Drain d'Énergie, voir ci-dessous.

Notez qu'un psyker peut lancer un pouvoir même s'il est engagé en corps à corps.

### **17.4.5 CARTES WARP SPÉCIALES**

Les cartes Warp spéciales représentent de puissants catalyseurs du Warp, qui peuvent soit annuler un pouvoir, soit agir eux-mêmes comme des pouvoirs. Une fois jouées, ces cartes sont replacées dans le paquet de cartes Warp.

Certaines cartes Warp spéciales peuvent être conservées par le joueur, afin qu'il puisse les utiliser lorsqu'il le désire. Ces dernières sont également défaussées après utilisation.

#### **ANNULATION**

Cette carte peut être utilisée aussitôt qu'un pouvoir psy est utilisé par un psyker ennemi afin de le rendre inopérant. Si vous obtenez 4+ sur 1D6, le pouvoir est annulé : il ne produit aucun effet et les cartes Force utilisées pour le lancer sont défaussées. Si une carte Annulation échoue à neutraliser un pouvoir, le même joueur peut alors en rejouer une autre s'il lui en reste. Un joueur peut tenter d'annuler un pouvoir psy de cette façon plusieurs fois.

La première tentative d'Annulation contre un pouvoir en particulier doit être tentée par votre psyker qui possède le niveau de maîtrise le plus élevé. En cas d'échec, une nouvelle tentative doit être faite par le psyker ayant le niveau le plus élevé parmi ceux qui restent. Si tous vos psykers ont échoué, vous pouvez utiliser d'autres cartes Annulation, mais le résultat nécessaire sera 5+ au lieu de 4+.

Lorsqu'un psyker tente d'annuler un pouvoir utilisé par un psyker ennemi d'un niveau inférieur au sien, il reçoit un bonus de +1, Il réussira donc à annuler le pouvoir sur un résultat de 3+ sur 1D6. Lorsqu'un psyker tente d'annuler un pouvoir utilisé par un psyker d'un niveau supérieur au sien, il reçoit un malus de -1. Il ne réussira donc à annuler le pouvoir ennemi que sur un résultat de 5+ sur 1D6.

Une carte Annulation peut également être jouée à la place d'un pouvoir dans le but d'annuler un pouvoir actif, lancé lors d'un tour précédent. Dans ce cas, un psyker ne peut tenter de l'annuler qu'une seule fois par phase psy. L'Annulation réussira sur résultat de 4 + sur 1D6.

Notez également qu'une Annulation ne peut être utilisée que contre un pouvoir, jamais contre une autre carte Warp. Vous ne pouvez pas. Par exemple annuler une carte Annulation.

Les cartes Annulation conservées à la fin de la phase psy sont défaussées, ainsi que toutes les autres cartes Warp et les cartes Force utilisées durant la phase psy.

#### **DESTRUCTION DE POUVOIR**

Vous pouvez garder cette carte jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser. Si un pouvoir psy est utilisé contre un de vos psykers ou une figurine dans un rayon de 15cm d'un de vos psykers, cette carte peut être jouée immédiatement afin de l'empêcher d'opérer (vous pouvez également garder la carte en main en attendant un moment plus propice pour l'utiliser). Le pouvoir est instantanément et automatiquement annulé.

En plus, jetez secrètement 1D6 et ajoutez +1 pour chaque carte Force que vous êtes prêt à sacrifier. Le psyker adverse fait de même et les deux joueurs révèlent leurs résultats. Si le total du psyker ennemi est supérieur ou égal au votre, le pouvoir psy retourne dans sa main. Par contre, si votre résultat est le plus élevé, la carte du pouvoir est défaussée et ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie.

#### **DRAIN D'ÉNERGIE**

Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment d'une phase psy à la place d'un pouvoir.

Toute l'énergie volatile du Warp qui flotte au-dessus du champ de bataille est instantanément drainée dans la terre par l'intermédiaire de votre psyker. Le flux est absorbé et tous les pouvoirs en activité

sont neutralisés. Toutes les cartes Warp, y compris celle qu'il est possible de conserver sont défaussées, ainsi que les cartes Force éventuellement emmagasinées dans les armes de force.

### REBOND

Vous pouvez si vous le désirez conserver cette carte. Rebond peut être joué si un pouvoir est utilisé contre un de vos psykers ou tout autre figurine dans un rayon de 15cm d'un de vos psykers. Le pouvoir est automatiquement repoussé de 4D6x 2,5cm directement vers le psyker qui l'a utilisé. Le pouvoir réfléchi traverse les éléments de terrain mais affecte la première figurine qu'il rencontre. Rebond peut être utilisé contre les pouvoirs utilisant des gabarits mobiles, comme la Vague de Mort ork ou le Destructeur eldar, s'ils sont à portée.

### ATTAQUE DÉMONIAQUE

Vous pouvez utiliser cette carte lorsqu'un psyker ennemi utilise un pouvoir. A la suite d'une terrible malchance, les manipulations du Warp du psyker ennemi ouvrent une brèche entre le Warp et la réalité. Une entité démoniaque tente alors de se saisir de votre ennemi pour l'entraîner dans le Warp. Le pouvoir psychique est automatiquement annulé (à moins qu'il ne soit joué en utilisant avec la carte Force Ultime, voir par la suite) et le psyker ennemi doit jeter 1D6 :

ID6	Résultat
1-3	Le psyker est attiré dans le Warp et est tué
4-6	Le psyker repousse le démon et reste dans la bataille

Le psyker ajoute son niveau à son résultat et déduit le nombre de cartes Force jouées avec le pouvoir qu'il a tenté d'utiliser. Dans les escouades possédant des pouvoirs psychiques, une seule figurine est affectée. Grâce à leur résistance exceptionnelle, Attaque Démoniaque n'affecte les Chevaliers Gris et les bizarboyz que sur un résultat de 6 sur 1D6. Une Attaque Démoniaque qui est lancé contre un psyker utilisant Force ultime affecte normalement ce dernier, mais n'annule pas le pouvoir.

Notez que même un démon psyker comme un Duc du changement, est vulnérable face à une attaque démoniaque

### DUEL PSYCHIQUE

Vous pouvez jouer cette carte pour affronter un psyker ennemi dans un duel de volonté. Les deux joueurs lancent 1D6 chacun et ajoutent leur niveau de maîtrise psychique au résultat. Le joueur obtenant le total le plus élevé remporte le duel et acquiert un des pouvoirs de son ennemi, en l'arrachant de son esprit. Le vainqueur peut donc tirer au hasard une carte de la main de son adversaire et la défausser pour le reste de la partie. En cas d'égalité, le duel est considéré comme nul et n'affecte aucun des deux psykers.

### FORCE ULTIME

Le psyker tisse un puissant vortex d'énergie du Warp qu'il précipite de toutes ses forces sur ses ennemis. Vous pouvez utiliser cette carte en tant que carte Force pour activer un pouvoir, elle compte comme trois cartes Force à elle seule. Le pouvoir choisi est lancé avec une telle énergie qu'il ne peut pas être annulé, renvoyé ni détruit pendant le tour durant lequel il est lancé. Si le pouvoir reste en jeu, il peut être annulé normalement au cours des tours suivants.

#### 17.4.6 PERTE DE PSYKERS

Si un camp n'a pas de psyker, il reçoit tout de même des cartes Warp. Il peut tenter d'utiliser la carte Annulation pour neutraliser une attaque psychique (avec un résultat de 5+ nécessaire pour réussir), mais il ne peut pas utiliser les cartes Force. De même, *Drain d'Énergie*, *Destruction de Pouvoir*, *Duel Psychique* et *Rebond* ne peuvent pas être utilisés.

Cela signifie qu'un camp sans psyker peut tout de même neutraliser certaines des attaques psychiques de l'adversaire, représentant la résistance naturelle de la victime ou le fait que les pouvoirs ne sont pas efficaces à 100%. Un camp sans psyker n'est donc pas complètement sans ressources, bien qu'il ne soit pas dans une position très enviable.

## 17.5 ESCOUADES DE PSYKERS

Il y a deux cas d'escouades de psykers : les escouades de démons mineurs et les chevaliers gris.

### 17.5.1 DEMONS MINEURS

Les démons mineurs ont des pouvoirs psychiques en tant que groupe. Leur niveau de maîtrise et la nature de leurs pouvoirs dépendent du nombre de figurines dans l'escouade. Ils diminuent au fur et à mesure que les pertes s'accumulent.

Nbre de figurines	Niveau psy
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16+	4

Démons	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<b>Démonettes</b>	Soumission	Rayon de Slaanesh	Pavane de Slaanesh	Malédiction charnelle
<b>Portepestes</b>	Aura de déchéance	Miasme de Pestilence	Flot de corruption	Vent de peste
<b>Horreurs roses</b>	Feu rose de Tzeentch	Eclair du Changement	Tempête de Feu	Bienfait de Tzeentch

### 17.5.2 CHEVALIERS GRIS

A la différence des démons, le niveau de maîtrise d'une escouade de Terminators Chevaliers Gris est variable mais la taille de l'unité ne l'est pas. Le niveau de maîtrise d'une escouade est décidé lorsqu'elle est choisie pour faire partie de votre force, entre un niveau minimum de maîtrise de 1 et un niveau maximum de maîtrise de 4. Les cartes de pouvoirs sont tirées pour l'escouade (et non pour chaque figurine) au début du jeu, en même temps que pour les autres psykers. Le niveau de maîtrise de l'escouade détermine également le bonus de force qu'elle reçoit avec ses armes de force Némésis. Comme c'est toujours le cas avec les armes de force, elles reçoivent un bonus de +1 en corps à corps par niveau de maîtrise de l'escouade.

Au fur et à mesure que les Chevaliers Gris subissent des pertes et que la taille de l'escouade diminue, son niveau de maîtrise baisse également. Le niveau de maîtrise de l'escouade ne peut jamais dépasser le nombre de Chevaliers Gris qu'elle contient. Par exemple, une escouade avec un niveau de maîtrise de 4 subissant deux pertes (laissant 3 membres vivants) verrait son niveau de maîtrise tomber à 3. Une escouade avec un niveau de maîtrise de 2 ne serait pas affectée par ses pertes jusqu'à ce qu'il ne lui reste qu'un seul Chevalier Gris, qui disposerait alors d'un niveau de maîtrise de 1. S'il est nécessaire de défausser des cartes de pouvoirs psy, retirez-les au hasard.

Quand une escouade de Chevaliers Gris utilise un pouvoir, il est bon de noter que ce pouvoir ne fonctionne pas sur l'escouade entière, à moins que ce ne soit son utilisation normale. Quand l'escouade utilise un pouvoir psychique, désignez une figurine dans l'escouade comme étant celle qui utilise le pouvoir et, si ce dernier reste actif, laissez la carte à côté de la figurine pour rappeler que c'est elle qui est affectée. Les pouvoirs suivants sont des exceptions à cette règle et affectent l'escouade en entier s'ils sont utilisés avec succès.

**Pouvoirs de l'Inquisition :** *Aura de Flammes*

**Pouvoirs d'Archivistes :** *Téléportation*, *Bouclier Psychique*

Par exemple, tous les Chevaliers Gris sont protégés par le pouvoir Bouclier Psychique ou tous sont téléportés quand la Téléportation est utilisée. Ces pouvoirs peuvent toujours être annulés et ne requièrent qu'une seule carte Annulation. Aura de Flammes et Bouclier Psychique sont annulés si une figurine de l'escouade est tuée ou, dans le cas du Bouclier Psychique, si le pouvoir réussit à neutraliser une attaque psy contre un membre de l'escouade.

### 17.5.3 POUVOIR AFFECTANT LES PSYKERS

Certains pouvoirs affectent tous les psykers dans un certain rayon. Dans le cas des escouades de psykers comme les Chevaliers Gris ou les démons mineurs, toutes les figurines de l'escouade sont affectées par le pouvoir.

## 17.6 DESCRIPTION DES POUVOIRS PSY

Les effets de chaque pouvoir psychique sont décrits sur sa carte et, dans la plupart des cas, cette description fournit assez d'informations pour résoudre les effets du pouvoir sans problème. Cependant, la quantité de cartes de pouvoirs psychiques associée aux races, véhicules et psykers de Warhammer 40.000 peut générer des situations confuses ou apparemment contradictoires. Ceci est généralement dû au fait que la place disponible sur les cartes pour les explications est limitée. Pour vous aider, nous avons rédigé un guide visant à résoudre les effets des pouvoirs psychiques.

### 17.6.1 INTERPRÉTATIONS FANTAISISTES ET SITUATIONS CONTRADICTOIRES

Avec un aussi grand nombre de pouvoirs psychiques différents et d'éléments de jeu destinés aux psykers, il y aura inévitablement des situations où les règles sembleront confuses ou contradictoires.

Par exemple, une figurine protégée par le pouvoir d'archiviste Bouclier Psychique reçoit une sauvegarde non modifiée de 3+ pour chaque blessure reçue. Que se passe-t-il si elle est affectée par le pouvoir eldar Fatalité qui double les blessures infligées à une figurine ? A-t-elle droit à une Svg. contre chaque blessure et compte-t-elle ensuite deux blessures pour chaque Svg. Ratée ou double-t-elle les blessures avant de tenter une Svg. Contre chacune d'entre elles ?

Bien que nous ayons fait de notre mieux pour rendre les choses claires et concises, les limitations d'espace nous ont empêchés de couvrir toutes les situations (dans ce cas particulier, effectuez une sauvegarde contre chaque blessure et comptez deux blessures par sauvegarde ratée, comme expliqué ci-dessous). Si vous êtes confronté à une situation similaire, relisez la description du pouvoir ou de l'équipement car il est facile, dans l'excitation des combats, de mal interpréter certaines choses. Si cela ne résout pas votre problème, lisez les commentaires sur les pouvoirs psychiques. Si la question n'est toujours pas résolue, discutez-en avec votre adversaire et tachez de vous entendre sur une solution.

Si vous ne parvenez pas à vous entendre, lancez 1D6 pour déterminer qui a raison et continuez à jouer. Après la partie, quand les passions se sont un peu refroidies, discutez du problème et adoptez une règle "maison" à laquelle vous pourrez vous référer par la suite. Notez ces règles sur papier et assurez-vous de les annoncer à vos nouveaux adversaires car leurs règles, "maison" sont peut-être différentes des vôtres.

## 17.7 GÉNÉRALITES

Les points suivants s'appliquent à tous les pouvoirs psychiques

### 17.7.1 ATTAQUES PSYCHIQUES SIMILAIRES AUX TIRS

Un certain nombre de pouvoirs psy fonctionnent un peu comme un tir de bolter, si ce n'est que le projectile est une décharge ou une explosion psychique et que le "tir" est effectué durant la phase psychique. Ces attaques peuvent être réalisées dans n'importe quelle direction à partir du psyker - en fait les pouvoirs psychiques ne sont pas limités par les arcs de tirs normaux. Ces attaques n'utilisent pas la règle Choix d'une Cible (voir 11.6) même si elles sont utilisées par des escouades de Chevaliers Gris ou des démons.

Il existe deux types d'attaques psychiques assimilables aux tirs : celles qui frappent la première figurine sur leur chemin et celles qui affectent une ligne et peuvent potentiellement frapper successivement plusieurs cibles.

### 17.7.2 "FRAPPE LA PREMIÈRE FIGURINE SUR SON CHEMIN"

Ceci indique que l'attaque psychique évolue en ligne droite vers l'avant comme un tir de pistolet et touche la première figurine rencontrée. Une ligne de vue dégagée doit pouvoir être tracée entre le psyker et sa cible pour que ces pouvoirs fonctionnent (voir 11.2). Il est tout à fait possible de diriger ces attaques sur des personnages se trouvant dans des escouades de soldats ordinaires en formation.

Les règles précisent que ces personnages sont normalement impossibles à désigner comme cibles. Cependant, il est plus facile pour des psykers d'identifier des héros spécifiques ou des psykers ennemis car ils ont des capacités, comment dire... psychiques.

Bien sûr, il ne doit rien y avoir dans le tracé de l'attaque qui puisse la bloquer, comme un bâtiment, une colline ou un bois. Les rochers, les haies et les murs ne dépassant pas la taille de la cible ne bloquent pas un pouvoir psychique. Si un pouvoir de ce type est dirigé contre un véhicule, faites un jet de dé pour déterminer la zone touchée comme pour un tir normal.

Si une autre figurine se trouve sur le chemin de l'attaque, c'est elle qui sera frappée au lieu de la cible prévue (les personnages peuvent donc se réfugier derrière leurs troupes). Par exemple, dans le pouvoir ork *Kass'Tête*, un éclair d'énergie psychique jaillit de la tête du bizarboy et frappe la première figurine rencontrée. S'il est dirigé contre un héros Space Marine mais qu'un gretchin se trouve sur son chemin, c'est ce dernier qui subit les effets du pouvoir et non le marine

Souvenez-vous qu'à moins que la carte de pouvoir ne spécifie le contraire, il n'est pas nécessaire d'avoir un chemin dégagé jusqu'à la cible.

### 17.7.3 "TRACE UNE LIGNE DROITE"

Ceci indique que l'attaque affecte tout ce qui se trouve le long d'une ligne dont la longueur est indiquée sur la carte du pouvoir (portée). En général, les pouvoirs de ce type ne sont pas bloqués par les terrains ou les figurines et infligent des dommages à tout ce qu'ils traversent. Ceux qui peuvent être bloqués sont indiqués sur leurs cartes. Un véhicule atteint par ce type d'attaque subit une touche automatique sur la première zone touchée. Si la ligne traverse plusieurs zones du véhicule, elles seront touchées sur un résultat de 4+ sur 1D6. La largeur de la ligne est généralement d'1cm. Utiliser un mètre à ruban d'une largeur supérieure est une tricherie !

Variante de ce type d'attaque, les pouvoirs qui permettent au psyker de placer un gabarit au contact de son socle et de le diriger dans la direction de son choix, comme par exemple la Vague de Mort ork. Ces pouvoirs fonctionnent de la façon précédemment décrite, excepté qu'ils restent sur la table et continuent de se déplacer durant les phases psy suivantes. Les gabarits doivent être déplacés après que les cartes Warp aient été distribuées, mais avant que les nouveaux pouvoirs ne soient utilisés. Une fois qu'ils ont quitté la table ou ont été bloqués par un obstacle, les gabarits sont annulés. Notez que ces gabarits affectent toutes les figurines, amies ou ennemies !

### 17.7.4 AUTRES ATTAQUES PSYCHIQUES

Certains pouvoirs autorisent le psyker à placer un gabarit à l'intérieur d'un certain rayon. Ces attaques ne nécessitent pas de ligne de vue et ne peuvent pas être bloquées. Le gabarit peut être placé librement par le joueur, il n'est pas forcé de désigner une figurine comme en étant le centre, comme c'est le cas pour les armes avec gabarits d'aire d'effet.

Les figurines se trouvant sous le gabarit sont automatiquement touchées, à moins que la carte de pouvoir ne précise le contraire. Les pouvoirs psychiques qui utilisent un gabarit touchent toutes les zones d'un véhicule couvertes même partiellement par le gabarit sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Les autres attaques psychiques ne fonctionnent pas comme des tirs ordinaires et peuvent être dirigées contre une figurine ou une escouade se trouvant dans la portée indiquée sur la carte. La plupart des pouvoirs de ce type précisent qu'ils peuvent être dirigés sur une figurine ou une escouade à portée. Cependant, certains pouvoirs ne peuvent être dirigés que contre des figurines individuelles et d'autres uniquement contre des escouades. Les définitions des figurines individuelles et des escouades sont données ci-dessous.

**Figurine individuelle :** Si le pouvoir psychique spécifie que la cible est une figurine individuelle, le pouvoir peut être utilisé contre toute figurine se trouvant dans la portée indiquée sur la carte du pouvoir. Les pouvoirs psy qui spécifient qu'une figurine isolée doit être choisie pour cible peuvent être utilisés contre une figurine, qu'elle

fasse ou non partie d'une escouade ou qu'elle soit proche, ou non, d'une escouade. Evidemment, ces pouvoirs sont très utiles pour viser des héros ou psykers ennemis. Généralement, la figurine choisie pour cible ne peut pas être un véhicule entier mais ce peut être une zone, comme une chenille, une arme ou un membre d'équipage.

**Escouade :** Certains pouvoirs psychiques précisent qu'ils ne peuvent être utilisés que contre une escouade au lieu d'une figurine spécifique de l'escouade. Ceci signifie que si la cible est une escouade conduite par un héros, il ne sera pas possible de choisir ce héros comme cible spécifique. Si le pouvoir psychique inflige des dommages à l'escouade, ils sont attribués au hasard, comme pour un tir ordinaire. Bien que les cartes de pouvoirs donnent toujours le mot "escouade", tout ce qui suit est considéré comme une cible normale et licite pour les pouvoirs de ce type.

1. Une escouade.
2. Un personnage ou une grande créature isolée qui n'est pas à distance de formation avec une escouade.
3. Un groupe de personnages ou de grandes créatures se déplaçant ensemble en escouade, auquel cas les dommages sont aléatoirement répartis entre les figurines. Attribuez un numéro à chaque figurine et lancez un dé pour déterminer lesquelles sont touchées.
4. Les armes d'appui individuelles, équipages compris.
5. Les véhicules, y compris leurs passagers et équipages.

Ainsi par exemple, si un psyker est confronté à une bande de gretchins, une bande d'orks menés par un boss, un big boss ork seul et un chariot de guerre, toutes ces cibles sont éligibles. Dans le cas de la bande d'orks menée par un boss, les pertes seront aléatoirement réparties. Dans le cas du big boss seul et du chariot de guerre, ils peuvent tous deux être pris pour cible, bien qu'on ne puisse pas, à proprement parler, les appeler escouades - le chariot de guerre est difficile à rater et le big boss peut être pris pour cible car il est isolé.

### 17.7.5 PORTÉE

La portée d'un pouvoir est mesurée à partir du socle du psyker jusqu'au socle de la plus proche figurine faisant partie de la cible (si la cible est une escouade) ou jusqu'au socle de la figurine elle-même (si la cible est une figurine isolée). Dans le cas de pouvoirs utilisés sur une escouade, le pouvoir affecte l'escouade si une figurine au moins se trouve à portée.

Les pouvoirs qui utilisent un gabarit peuvent être placés de sorte à ce que le centre du gabarit soit au maximum de la portée donnée, mesurée à partir du socle de la figurine du psyker.

Certaines escouades (de démons ou de Chevaliers Gris par exemple) peuvent utiliser des pouvoirs psychiques. Leurs portées doivent être mesurées à partir du membre de l'escouade qui a été désigné pour utiliser le pouvoir.

### 17.7.6 JETS DE SAUVEGARDE D'ARMURE

Les jets de sauvegarde d'armure s'appliquent contre tous les pouvoirs psychiques qui infligent des blessures, à moins que la carte de pouvoir ne précise le contraire. Si les jets de sauvegarde s'appliquent, ils sont modifiés par la Force de l'attaque psychique comme dans une attaque normale.

Force de l'attaque	0-3	4	5	6	7	8	9+
Modif.de svg	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6

Les jets de sauvegarde fournis par des champs de force ne sont pas modifiés par la force de l'attaque psychique.

### 17.7.7 JETS SOUS LES CARACTÉRISTIQUES

Certains pouvoirs ont des jets de sauvegarde qui se présentent sous forme de tests (jets de dés dont le résultat doit être inférieur à une caractéristique de la figurine ou de l'escouade affectée).

La caractéristique utilisée est variable : Mouvement ou Initiative peuvent être utilisés pour éviter une attaque, Force pour sortir d'un piège. Endurance pour survivre à une décharge d'énergie psychique. etc. La plupart des jets doivent être effectués avec 1D6. Un résultat de 6 échoue toujours. quelle que soit la caractéristique utilisée pour

le test.

Le nombre de dés lancés et la caractéristique sous laquelle ils doivent l'être sont spécifiés sur la carte. Celle-ci indique aussi s'il faut obtenir un résultat strictement inférieur ou inférieur ou égal à la caractéristique. Il est primordial de lire attentivement la carte pour déterminer quel cas s'applique, car 1 point de différence décide souvent de la vie ou de la mort d'une figurine !

Si un pouvoir psychique affecte une escouade entière, faites un seul jet de dé pour l'escouade en utilisant la caractéristique des soldats. Les personnages qui accompagnent l'escouade font un jet de dé séparé en utilisant leur propre caractéristique.

Plusieurs pouvoirs nécessitent des tests de Cd pour déterminer s'ils fonctionnent. Rappelez-vous que ces pouvoirs affectent directement l'esprit de leur victime et que les jets dus à la présence de chapelains ou de bannières ne s'appliquent pas. De même, n'augmentez pas le Cd quand un personnage se trouve dans le rayon de formation d'une escouade ou quand le commandant d'année se trouve dans un rayon de 30cm.

### 17.7.8 TESTS DE MORAL

Toute escouade qui subit 25% de pertes en un tour doit effectuer un test de moral, que ces pertes aient été subies en une seule phase ou accumulées durant le tour par des tirs, des corps à corps ou des attaques psy. N'oubliez pas qu'une escouade n'est tenue qu'à un seul test de moral dû aux pertes par tour, même si elle est touchée plusieurs fois d'affilée.

Certains pouvoirs provoquent des tests de moral ou d'autres tests de psychologie. Ils sont détaillés sur les cartes elles-mêmes et ci-dessous. Tous les modificateurs normaux s'appliquent. Une escouade peut avoir à faire des tests de moral additionnels à cause de ce genre d'attaque psy, même si elle a déjà effectué un test de moral plus tôt durant ce tour.

Si une escouade est démoralisée et fuit un corps à corps durant la phase psychique, les figurines ennemies peuvent l'attaquer durant son désengagement, comme expliqué dans les règles de combat en corps à corps.

### 17.7.9 ESCOUADES DISPERSÉES

Certaines cartes comme le pouvoir des squats *Dôme de Force* piègent des figurines et les immobilisent. D'autres, comme le pouvoir ork *Chopp'ça !* et le pouvoir psychique eldar *Tempête Surnaturelle* prennent des figurines et les déplacent. Il est donc possible que des figurines soient séparées de leur escouade lorsque celle-ci est déplacée ou que ces figurines se retrouvent transportées à l'autre bout du champ de bataille.

Evidemment, pour les personnages qui peuvent se déplacer individuellement, ceci n'est pas un problème, mais qu'en est-il des soldats ordinaires ou des champions qui doivent rester en formation ? Si une escouade est divisée par un pouvoir psy, alors les deux parties peuvent être traitées comme deux escouades distinctes, jusqu'à ce qu'elles soient libérées du pouvoir psychique qui les a séparées.

Une fois libérée, la plus petite partie de l'escouade doit tenter de rejoindre l'autre dès que possible. Elle ne peut déclarer aucune charge pendant qu'elle tente de rejoindre l'autre partie, elle ne cherchera pas à engager un ennemi fuyant un corps à corps et n'utilisera pas de mouvement de poursuite pour engager des figurines ennemies en corps à corps. La partie la plus importante de l'escouade, elle, continue de combattre normalement. Dès que les deux parties sont à distance de formation, elles reforment à nouveau une seule et même unité.

### 17.7.10 POUVOIR AFFECTANT LES PSYKERS

Certains pouvoir affecte tous les psykers dans un certain rayon, dans le cas des escouades de psyker comme les Chevaliers Gris ou les démons, chaque figurine de l'escouade est affecté par le pouvoir.

### 17.7.11 POUVOIRS RESTANT ACTIFS

Les effets de certains pouvoirs psychiques perdurent pendant plusieurs tours : pour indiquer ceci, leur carte reste active. Une carte active doit être placée face visible à coté de la cible ou à coté du

psyker de sorte à ce qu'elle puisse être vue. Dans certains cas, la carte elle-même sert de pion. D'autres cartes utilisent des pions ou des gabarits séparés. Si les joueurs préfèrent ne pas encombrer la surface de jeu avec les cartes, placez-les sur le bord de la table face visible. Si le pouvoir a un effet qui s'applique durant chaque phase psychique suivante, appliquez les effets au début de chacune des phases à venir, après que les cartes Warp aient été distribuées mais avant que les pouvoirs psychiques ou les cartes Warp ne soient utilisés. Ceci s'applique principalement aux pouvoirs psychiques durables, comme le pouvoir de l'Inquisition Immolation ou le pouvoir psychique de bizarboy Vague de Mort qui nécessitent des jets de dés pour déterminer leurs effets durant les tours suivants.

Tant qu'une carte reste en jeu, elle ne peut pas être utilisée. La carte reste en jeu pour le reste de la bataille à moins qu'elle ne soit annulée ou que le psyker décide d'en interrompre les effets. La plupart des pouvoirs psychiques prennent également fin si le psyker est tué, mais certains, comme le pouvoir eldar Fatalité demeurent actifs. Le psyker peut toujours décider d'interrompre un pouvoir psychique durant son tour lors de n'importe quelle phase psychique suivante (mais pas la phase psy durant laquelle le pouvoir a été joué). Au lieu de jouer un de ses pouvoirs, il décide de retirer un pouvoir déjà en jeu. La carte de pouvoir psychique est retirée de la table et placée avec les pouvoirs du psyker comme si elle avait été annulée.

Cette carte de pouvoir ne pourra alors pas être utilisée avant la prochaine phase psychique.

Un certain nombre de pouvoirs ont un effet qui dure jusqu'au début de la phase psy suivante. Des exemples typiques sont le pouvoir eldar Destin de Guerre et le pouvoir d'archiviste Prescience. Bien que ces pouvoirs aient un effet continu, leur durée est limitée et se termine au tout début de la phase psychique suivante. De ce fait, ils ne sont pas sujets aux règles normales des pouvoirs restant actifs et peuvent être joués (avec les cartes Force appropriées) à chaque tour.

### 17.7.12 LES POUVOIRS PSYCHIQUES EN COMBAT AU CORPS À CORPS

Les psykers peuvent utiliser des pouvoirs durant les corps à corps sans aucune restriction. Certains, comme le pouvoir de Nurgle *Aura de Déchéance*, ne peuvent même être utilisés que contre des adversaires engagés en corps à corps avec le psyker. Il est possible que les pertes infligées par un psyker utilisant un pouvoir en corps à corps oblige une escouade à passer un test de moral après lui avoir infligé 25% de pertes.

### 17.7.13 VÉHICULES

Les pouvoirs n'affectent les véhicules que s'ils leur infligent des touches avec une Force indiquée sur la carte ou si la carte elle-même contient des règles sur la façon dont elle agit contre les véhicules. Aucun autre pouvoir n'affecte les véhicules. Cette règle s'applique aussi aux pouvoirs bénéfiques, comme le pouvoir d'archiviste Influx de Force. Dans ce dernier cas, le pouvoir ne fonctionne pas sur les véhicules car rien n'est indiqué sur la carte à ce sujet. Cette règle est très importante. Si vous ne la respectez pas scrupuleusement, vous obtiendrez des choses pour le moins étranges, comme des Land Raiders se téléportant ou des Predators prescients !

### LOCALISATION DES TOUCHES SUR LES VÉHICULES

A moins qu'une attaque psychique ne soit du type "touche la première figurine sur son chemin", aucun jet de dé séparé pour la localisation des zones touchées n'est requis. Voir les notes ci-dessus pour les cas spéciaux de détermination des zones touchées pour chaque type d'attaque psy contre des véhicules.

### PÉNÉTRATION DE BLINDAGE

Un jet séparé de pénétration de blindage est requis pour chaque touche infligée sur un véhicule. Si ce jet est supérieur ou égal à la valeur de blindage de la zone touchée, effectuez un jet de dé pour les dommages sur le tableau approprié, exactement comme vous le feriez pour une arme normale.

Dans certains cas, le facteur de pénétration de blindage de l'attaque psychique est indiquée sur la carte de pouvoir, en fait certains pouvoirs pénètrent systématiquement le blindage et affectent un

membre d'équipage. Cependant, à moins que la carte ne spécifie le contraire, les attaques ayant une caractéristique Force doivent toujours pénétrer le blindage ou toucher un membre d'équipage exposé pour infliger des dommages. De telles attaques ont un facteur de pénétration de blindage déterminé de la même façon que les touches de corps à corps. Ceci signifie qu'une touche d'attaque psychique avec une Force a un facteur de pénétration égal à : La Force de l'attaque + les dommages qu'elle inflige + 1D6 + 1 dé de bonus de pénétration déterminé selon le tableau suivant.

Par exemple, le pouvoir de l'Adeptus *Arc Electrique* inflige une touche de F6 infligeant 1D3 blessures. Il a donc une valeur de pénétration de blindage de 6 (Force de l'attaque) + 1D3 (dommages variables) + 1D6 (dé normal de pénétration) + 1D12 (bonus de pénétration).

Force de l'attaque	1-3	4-5	6-7	8-10
Dé de bonus de pénétration	Aucun	+1D6	+1D12	+1D20

## 17.8 COMMENTAIRES SUR LES POUVOIRS

Les commentaires sur les pouvoirs psy doivent être lus en même temps que les cartes de pouvoirs elles-mêmes. Toutes les cartes de pouvoirs psy n'ont pas de commentaire car beaucoup d'entre elles ne nécessitent pas d'explications supplémentaires. Les commentaires sont donnés par discipline.

### 17.8.1 POUVOIRS RUNIQUES ELDARS

Les pouvoirs runiques eldars reposent sur une canalisation et une réorganisation du flot du Warp pour générer un effet par des moyens détournés. En effet, une trop forte manipulation du Warp attirerait l'attention de Slaanesh, le fléau des eldars. La plupart des pouvoirs eldars nécessitent peu de cartes Force, ce qui permet aux archontes et aux prophètes d'utiliser fréquemment leurs pouvoirs, augmentant, souvent de façon substantielle, la puissance des eldars les accompagnant.

#### GUERRE MENTALE

Contre ce pouvoir, les pilotes des dreadnoughts sont considérés comme ayant 2PV (3 pour Bjorn Main Terrible) (faq 2.6)

#### GUIDE

Guide est un pouvoir inhabituel car il doit être utilisé en conjonction avec une autre figurine. Le tir est sujet à toutes les règles d'angles de tirs, ligne de vue, etc, mais il a lieu immédiatement pendant la phase psy. Ce pouvoir n'a pas d'effet additionnel sur les armes à gabarits comme les lance-flammes, bien qu'il puisse être utilisé sur elles pour disposer d'un tir supplémentaire durant la phase psy. Un tir de canon à distorsion ne dévierait qu'une fois lorsqu'il utilise Guide au lieu de deux fois normalement.

Malgré la touche automatique, un tir dans un corps à corps doit être déterminé aléatoirement comme habituellement, et une touche sur un véhicule ne permet pas de choisir sa localisation. Une figurine possédant une compétence d'esquive a le droit d'esquiver le tir. Enfin, Guide ne peut s'utiliser sur le Tricéphale ou la Mort Silencieuse (cf. faq 2.19)

#### CHANCE

Chance est un pouvoir utile car il aide à contrebalancer la fragilité des guerriers eldars en portant leurs jets de sauvegarde à un haut niveau. Il n'améliore que les jets de sauvegarde des armures physiques et n'a aucun effet sur les champs de force quels qu'ils soient. Notez cependant qu'il est possible d'obtenir une sauvegarde automatique (c'est à dire 1+ ou même 0+) avec ce pouvoir.

#### DESTRUCTEUR

Destructeur est l'un des rares pouvoirs offensifs eldars. Il est très puissant, facile à activer et particulièrement utile pour repousser les troupes ennemies d'une zone ou d'une position car sa progression est très démoralisante. Il est également puissant contre les véhicules du fait de sa grande Force, bien qu'il soit bloqué lorsqu'il en frappe un. Son gabarit ne bloque pas la ligne de vue mais provoque une touche de F6 contre toutes les figurines qui s'y déplacent durant le tour, à moins qu'elles ne réussissent un jet inférieur ou égal à leur Initiative. Ceci signifie que Destructeur peut également être utile pour bloquer

une voie d'attaque ou de retraite de l'ennemi.

### **EXÉCUTEUR**

Ce pouvoir est très utile car il vous permet de choisir des cibles avec précision. L'Archonte n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue vers l'adversaire qu'il veut attaquer, il peut donc attaquer n'importe quelle(s) figurine(s) se trouvant dans un rayon de 45cm. L'utilisation de ce pouvoir ne déplace pas la projection psychique de l'Archonte d'adversaire en adversaire. Cela signifie que si l'Archonte veut attaquer plusieurs figurines, ces dernières devront être suffisamment proches les unes des autres pour que la figurine de l'Archonte puisse être placée en contact socle à socle avec chacune d'entre elles.

La façon la plus simple de vérifier ceci est de placer un pion pour marquer la position réelle de l'Archonte et de déplacer ensuite sa figurine n'importe où dans un rayon de 45cm. S'il se trouve en contact avec plusieurs figurines, il peut attaquer chacune d'entre elles à condition d'avoir dépensé le nombre requis de cartes Force au moment où le pouvoir a été joué. L'Archonte peut utiliser n'importe quel équipement ou arme de corps à corps dont il dispose. S'il perd un combat, le pouvoir est immédiatement annulé et toutes les autres attaques pour lesquelles il avait utilisé des cartes Force sont perdues.

Ce pouvoir psy peut être utilisé pour attaquer des antigrav, les digilaser ne peuvent annuler l'attaque à la différence de l'électrocoque. Le psyker ne peut pas utiliser des grenades à fusion. (faq 2.17).

### **FATALITÉ**

Quand une figurine est atteinte par ce pouvoir, le nombre de blessures qu'elle reçoit est doublé après que tous les jets de sauvegarde aient été effectués. Fatalité est étonnamment efficace et, une fois encore, bon marché. L'utilisation combinée des pouvoirs Guide et Fatalité a causé la perte d'un grand nombre de puissants personnages !

### **TEMPÊTE SURNATURELLE**

Les effets des pouvoirs s'appliquent (les hors-de-contrôle) même si la Tempête même si la carte Drain d'énergie est jouée une fois le pouvoir lancé. Les Dreadnoughts aussi se déplacent hors-de-contrôle. (faq 2.18)

### **17.8.2 POUVOIRS PSYCHIQUES D'ARCHIVISTE**

La majorité des pouvoirs d'archiviste se concentre sur l'amélioration et la protection de l'archiviste lui-même et des hommes à proximité. Ceci reflète sa vocation de moine guerrier et la façon dont il a appris à accomplir des exploits surhumains avec l'aide de l'énergie du Warp. Les archivistes ne sont jamais plus à l'aise qu'au cœur de la bataille où leurs capacités extraordinaires peuvent faire merveille. Même les démons majeurs ont toutes les raisons de craindre les attentions d'un archiviste Space Marine de haut niveau !

### **BOUCLIER PSYCHIQUE**

Le jet de sauvegarde accordé par un *Bouclier Psychique* ne doit pas être confondu avec un jet de sauvegarde ordinaire. Il n'est pas modifiable et il s'effectue pour chaque blessure que l'archiviste subit plutôt que pour chaque touche. Par exemple, un archiviste avec un Bouclier Psychique est touché et blessé par un canon laser. Comme on pouvait s'y attendre, il rate son jet de sauvegarde normal et subit 2D6 blessures. Le résultat de ces 2D6 est 7, sept D6 de sauvegarde sont donc lancés grâce au Bouclier Psychique, chaque résultat de 3+ annulant une blessure.

Bien que le *Bouclier Psychique* protège l'archiviste des effets d'une attaque psy, il n'annule pas l'attaque en elle-même. Si l'archiviste est attaqué par un pouvoir qui utilise un gabarit, Fournaise par exemple, le bouclier évitera toute blessure à l'archiviste sur un résultat de 4+ sur 1D6. Les autres cibles ne sont pas protégées, que l'archiviste soit atteint ou non. Notez que le Bouclier Psychique s'annule automatiquement s'il réussit à protéger un archiviste d'une attaque psychique.

### **TÉLÉPORTATION**

Quand l'archiviste utilise ce pouvoir, il est autorisé à lancer le dé pour la distance avant de décider où il veut se déplacer. S'il se téléporte en combat corps à corps et que, durant la phase de

mouvement suivante, des figurines ennemies le chargent pour l'engager en combat, l'archiviste et ses ennemis bénéficieront tous du bonus de combat dû à la charge durant le premier round.

### **PRESCIENCE**

Prescience n'affecte que les dés lancés par l'archiviste lui-même, ce pouvoir n'affecte donc pas les jets pour le toucher ou pour le blesser effectués par l'ennemi. Prescience permet également de relancer les jets de dé pour annuler les pouvoirs lancés dans la même phase psychique que celle où ce pouvoir est joué.

### **INFLUX DE FORCE**

Le jet de sauvegarde conféré par l'Influx de Force fonctionne comme une sauvegarde de champ de force. Il ne s'applique qu'aux attaques et aux pouvoirs psychiques qui infligent des blessures. Il ne fournit aucune défense contre des pouvoirs comme Frappe Psychique qui tuent sur le champ. Cependant, il n'est pas annulé lorsqu'il est utilisé pour effectuer des sauvegardes contre des pouvoirs psychiques, contrairement au Bouclier Psychique, par exemple.

### **17.8.3 POUVOIRS DE L'ADEPTUS**

Les pouvoirs de l'Adeptus représentent une vaste gamme de capacités psychiques relativement faciles à maîtriser. C'est pourquoi tant de différents psykers peuvent accéder à l'Adeptus Astra Telepathica comme discipline secondaire. Cependant, la discipline Adeptus contient quelques unes des meilleures attaques et certains des pouvoirs les plus utiles du jeu, il est donc tout à fait intéressant de donner certains de ces pouvoirs aux psykers qui peuvent en disposer.

### **MALÉDICTION DE LA MACHINE**

Ce pouvoir n'affecte que les choses précisées sur la carte et n'affecte donc pas les armures énergétiques, champs de force, grenades, bioniques, scanners, réacteurs dorsaux, etc... Malédiction de la Machine immobilise les armes d'appui qui disposent de leurs propres unités énergétiques et plates-formes anti-grav. tout comme les véhicules. Les dreadnoughts et autres véhicules dotés d'une CC ne peuvent pas combattre en corps à corps lorsqu'ils sont affectés, ils seront donc automatiquement touchés, comme des véhicules normaux. Les antigrav seront hors de contrôle ((faq 2.25).

### **AGRESSION**

Bien que ne semblant pas particulièrement dangereux de prime abord, ce pouvoir est en fait très utile pour éjecter les figurines ennemies en corps à corps, à découvert, ou dans des gabarits d'explosions ou d'effets psychiques. Il peut aussi être utilisé pour placer hors de vue des armes ennemies ne pouvant que tirer ou bouger, de sorte à ce qu'elles perdent leur prochain tour à se remettre en position de tir. Il peut être utilisé pour déplacer une figurine amie, mais si celle-ci se retrouve en corps à corps, aucun camp n'est considéré comme ayant chargé. De plus, le pouvoir peut être utilisé pour faire tomber un membre d'équipage exposé d'un véhicule (ex: le pilote d'une moto). La figurine subit une touche correspondant à la vitesse de déplacement du véhicule à sa dernière phase de mouvement. (faq 2.24).

### **SEUIL**

Utilisé à bon escient, le Seuil peut être considérablement plus puissant que le Déplacement, bien que ses effets soient moins immédiats. Il faut être prudent dans l'utilisation de ce pouvoir car l'ennemi peut également s'en servir !

Les deux gabarits doivent être placés dans un rayon de 45cm du psyker, mais rien n'empêche le premier d'être placé à 45cm devant le psyker et le deuxième à 45cm derrière, formant ainsi un tunnel long de 90cm ! Il est possible de placer un gabarit de Seuil hors de la vue du psyker - à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un bunker, par exemple, mais pas sur ou dans un élément mobile comme un véhicule. Vous pouvez vous déplacer à travers le Seuil, mais vous ne pouvez ni tirer, ni utiliser de pouvoirs psy à travers : la ligne de vue est bloquée. Il est possible d'entrer ou de quitter un Seuil par n'importe quel côté du gabarit.

### **DÉPLACEMENT**

Ce pouvoir peut être utilisé sur des troupes amies n'importe où sur le champ de bataille. L'escouade déplacée peut changer de formation durant le déplacement mais aucune figurine ne peut dépasser le déplacement tiré et elle doit toujours respecter la cohésion d'escouade (faq 2.23). Si vous placez des figurines sur un éperon rocheux ou autre position instable et que, par la suite, ces figurines tombent, elles sont considérées être effectivement tombées et subissent une blessure sur un résultat de 4+ sur 1D6, avec un jet de sauvegarde normal. Notez que ce pouvoir ne peut absolument pas être utilisé sur des véhicules.

### **17.8.4 POUVOIRS DE L'INQUISITION**

Les pouvoirs de l'Inquisition sont essentiellement destinés à combattre démons et psykers et à causer la destruction massive de l'ennemi. Bien que les Inquisiteurs et les Chevaliers Gris doivent toujours prendre au moins un pouvoir de cette discipline, il vaut mieux en prendre d'autres dans les disciplines de l'Adeptus et des Archivistes si vous n'affrontez pas le Chaos ou les tyranides, même si les pouvoirs de l'Inquisition sont utiles contre presque tous les adversaires.

#### **DUEL PSY**

si un choc en retour psychique a lieu, il ne peut pas être bloqué par une carte Annulation ou par une carte Warp comme Rebond. Il est possible d'obtenir un sauvegarde avec une combinaison Aegis ou un pouvoir comme *Bouclier Psychique*, *Aura de Force*, *Force Mentale*, etc... Si une escouade de Chevaliers Gris est affecté par un retour, seule une figurine de l'escouade (désignée comme utilisant le pouvoir) est affectée.

#### **AURA DE FORCE**

Ce pouvoir est d'une puissance inestimable en présence de démons ou de tyranides. Les escouades qui ont une figurine (même une seule) dans un rayon de 22,5cm du psyker bénéficient du Cd amélioré de 10, bien que toutes les figurines se trouvant au delà de ce rayon n'obtiennent pas le jet de sauvegarde psychique.

#### **AURA DE FLAMMES**

Aucune sauvegarde n'est autorisée pour les blessures renvoyées. (faq 2.20).

#### **VORTEX**

Vortex est probablement l'un des pouvoirs les plus prisés à cause de son formidable potentiel dévastateur. Une fois que le vortex a été créé et déplacé, il agit exactement comme s'il avait été créé par une grenade vortex. Voir les règles des grenades vortex dans l'Arsenal pour plus de détails.

#### **IMMOLATION**

C'est un pouvoir difficile à utiliser correctement, mais il est si puissant qu'il peut vous donner la victoire s'il est joué au bon moment. Le psyker ne peut ni bouger, ni tirer, ni faire quoi que ce soit s'il décide de garder ce pouvoir actif ou s'il ne parvient pas à en interrompre les effets.

#### **DESTRUCTION DE DÉMON**

Bien que ce pouvoir s'attaque aux démons, il est aussi efficace contre les Avatars Eldars et contre les montures démoniaques. Par contre, ce pouvoir n'affecte pas les véhicules possédés. (faq 2.21)

### **17.8.5 POUVOIRS PSYCHIQUES DE BIZARBOYZ**

La "discipline" ork des bizarboyz est de toute évidence la plus brutale des ensembles de pouvoirs disponibles. Presque tous les pouvoirs sont des attaques sous une forme ou une autre, sauf le pouvoir Waaagh!, fait pour insuffler de l'enthousiasme aux boyz quand ils chargent. Bien que de nombreux pouvoirs soient coûteux, l'aptitude des bizarboyz à utiliser les cartes Warp comme des cartes Force leur permet de lâcher sur l'adversaire une avalanche d'attaques psychiques.

#### **KRUNCH !**

Ce pouvoir est à son maximum d'efficacité lorsqu'il est utilisé pour aplatiser des véhicules, du fait que ces derniers n'ont pas la possibilité de l'éviter à moins qu'ils n'aient une caractéristique d'Initiative (comme les dreadnoughts) sous laquelle ils peuvent tester. Le

gabarit a deux faces, permettant au joueur d'utiliser le pied gauche ou le pied droit selon son gré !

#### **VAGUE DE MORT**

Ce pouvoir est particulièrement redoutable, spécialement s'il est utilisé le long d'une ligne de troupes ou de véhicules ennemis. Sa particularité est de rester en jeu jusqu'à ce qu'il réussisse à être annulé ou quitte la table : il ne peut pas être récupéré par le bizarboyz durant une phase psychique suivante. ce qui fait qu'une fois activée, la Vague de Mort doit être annulée ou autorisée à poursuivre son chemin.

#### **WAAAGH!**

Les psykers sonnés par la Waaagh! peuvent se relever sans malus de mouvement durant leur phase de mouvement suivante, mais dans l'intervalle leur CC est divisée par deux (arrondie au chiffre supérieur) pour les corps à corps. Le jet supplémentaire pour les tests de Cd auquel ont droit les orks et les gretchins se trouvant à portée s'ajoute aux jets supplémentaires pour les bannières de bataille et autres avantages de ce genre.

#### **ÉTAU**

Il n'y a pas de moyen simple d'échapper à ce pouvoir, comme par exemple par le biais d'un champ téléporteur ou en esquivant, et un jet de sauvegarde doit être effectué contre chaque touche infligée. S'il est utilisé contre un véhicule, déterminez aléatoirement une zone pour chaque touche infligée au lieu de sélectionner une seule zone comme cible.

#### **CHOPP'ÇA!**

La figurine touchée est repoussée en ligne droite directement à l'opposé du psyker, donc ce pouvoir est surtout efficace si le bizarboyz s'est d'abord placé dans une position avantageuse.

### **17.8.6 POUVOIRS PSYCHIQUES DE SLAANESH**

#### **SOUMISSION**

Bien que la *Soumission* ait un effet durable, la carte elle-même ne reste pas en jeu. Cela signifie qu'elle peut être utilisée sur d'autres victimes durant les phases psy suivantes, même si la première victime est toujours affectée. Un pion marqué du symbole de Slaanesh peut-être placé pour identifier les victimes de ce pouvoir ou du Rayon de Slaanesh.

#### **RAYON DE SLAANESH**

Comme la *Soumission*, ce pouvoir a un effet durable mais la carte elle-même ne reste pas en jeu. Elle peut donc être utilisée sur d'autres victimes durant les phases psychiques suivantes.

#### **MALÉDICTION CHARNELLE**

Ce pouvoir a également un effet durable mais ne reste pas en jeu. Dans le cas de véhicules, seuls les membres d'équipage exposés peuvent être attaqués, mais ils infligeront des dommages à leur véhicule s'ils sont transformés en enfants du Chaos.

### **17.8.7 POUVOIRS PSYCHIQUES DE TZEENTCH**

#### **TEMPÊTE DE FEU DE TZEENTCH**

Si les figurines ne sont pas disponibles, les Horreurs Roses ne sont pas créées. Il est possible de placer une Horreur Rose en corps à corps contre les survivants de la Tempête de Feu. Dans ce cas, les unités ennemies devront effectuer un test de peur (à condition qu'elles n'y soient pas immunisées), mais aucun coup ne sera échangé avant la phase de corps à corps suivante et aucun camp ne sera considéré comme ayant chargé.

### **17.8.8 POUVOIRS PSYCHIQUES DE NURGLE**

#### **VENT DE PESTE**

Comme pour la Tempête de Feu de Tzeentch, les Portepestes créés par ce pouvoir peuvent être placés directement en corps à corps contre ceux qui ont survécu au *Vent de peste*. Là encore, si leurs figurines ne sont pas disponibles, les Portepestes ne peuvent pas être créés. Notez bien que les 3D6 touches sont réparties dans l'escouade visée (faq 2.22).

#### **AURA DE DÉCHÉANCE**

Pour que les figurines dites "serviteurs de Nurgle" bénéficient de

l'immunisation contre ce pouvoir, il doit être clair qu'elles sont dévouées à Nurgle. Elles doivent par exemple avoir une bannière aux tons pourrissants, être peintes en couleurs putrides ou marquées du symbole de Nurgle.

### **MIASMES DE PESTILENCE**

Comme pour l'Aura de Déchéance, les figurines pouvant bénéficier de l'immunité contre les effets de ce pouvoir doivent pouvoir être clairement identifiées comme étant véritablement des serviteurs de Nurgle.

#### **17.8.9 POUVOIRS PSY SQUATS**

##### **DÔME DE FORCE**

Ce pouvoir peut piéger des figurines ennemies ou protéger des figurines amies exposées. Les figurines ne se trouvant pas entièrement sous le dôme peuvent choisir d'être à l'extérieur ou à l'intérieur selon le désir du joueur qui les contrôle. Si des figurines des deux camps se retrouvent à l'intérieur d'un *Dôme de force*, elles peuvent tirer, utiliser des pouvoirs psy les unes contre les autres et se combattre en corps à corps.

##### **DOMINATION**

Il est important de noter que la figurine devient un pantin entre les

mains du joueur squat, mais seulement un instant. La figurine ne peut rien faire d'outrageusement suicidaire. La façon la plus simple de juger si une action est autorisée est de vous demander si vous l'entreprendriez avec vos propres troupes. Par exemple, elles ne vont pas se suicider, se jeter du haut d'une falaise, jeter ou abandonner de l'équipement ou des armes, se démoraliser ou quitter la table. Les psykers dominés ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs. Il est possible pour le joueur squat de forcer une figurine dominée à tirer sur ses compatriotes ou de déplacer la figurine dominée dans une position dangereuse l'exposant aux tirs, aux charges. Etc...

#### **17.8.10 POUVOIRS PSYCHIQUES TYRANIDES**

##### **CATALYSEUR**

Les figurines sans sauvegarde (ex: hormagaunts) ne gagnent que la *frénésie* (faq 2.26).

##### **HURLEMENT PSYCHIQUE**

Un seul jet de 2D6 est effectué pour chaque psyker : le résultat obtenu est comparé à la fois à son Endurance et à son Cd. Comme c'est souvent le cas pour les attaques psy, aucun modificateur pour le Cd d'autres personnages ni aucune possibilité de relancer ne peut s'appliquer à ce jet de dés.

## 18 NOTES DES CRÉATEURS

En créant [la seconde édition de] Warhammer 40.000 nous avons repris le meilleur de l'édition originale et y avons ajouté les nouveautés issues des évolutions de ces dernières années. Si vous débutez, vous ne vous en apercevrez pas mais bénéficierez néanmoins de ces améliorations. Nous avons en particulier élaboré des règles traitant de la mise en place du jeu et des conditions de victoire, nous avons aussi introduit des objectifs sous forme de cartes de missions.

A présent chaque armée possède une valeur stratégique, sorte de valeur d'initiative à l'échelle de l'armée, qui détermine quel camp s'installe le premier et qui entame les hostilités. Il est clair que les niveaux de stratégie peuvent varier en fonction des scénarios afin de refléter les extraordinaires capacités tactiques de certains commandants. Toutes ces nouvelles règles déterminent distinctement le début, le milieu et (surtout) la fin de la partie. Elles encouragent des armées variées, équilibrées, flexibles et mobiles plutôt que des troupes irréalistes équipées à outrance, par exemple les armées ne possédant quasiment que des armes lourdes. Si nous avons bien fait notre travail, le joueur qui gagnera sera celui qui aura fait preuve des meilleures aptitudes tactiques. La bonne tactique n'est pas fonction de la puissance des armes comme le pensent certains. Les joueurs qui persistent à chercher la combinaison d'armes idéale devraient plutôt songer à équilibrer leurs forces. La bonne formule est un équilibre entre troupes et armement. Une armée équilibrée est un savant mélange d'armes à longue portée pour couvrir l'avance des troupes rapides, équipées d'armes légères et à même de nettoyer les positions ennemies. Une bonne armée doit être capable d'exploiter n'importe quel terrain, pour se déplacer à couvert vers ses positions ou pour établir de solides bases d'appui. Les règles concernant les couverts, la dissimulation et l'état d'alerte contribuent à récompenser les tactiques soigneusement élaborées. Un joueur avisé comptera plus sur ces facteurs que sur le comportement capricieux des armes !

Un nouvel élément de ce jeu est l'utilisation de dés de tir soutenu. Plus vous jetez de dés, plus vos chances d'infliger des pertes sont grandes, mais plus celles d'enrayer votre arme augmentent. Cette règle souligne le manque de fiabilité inhérent à la majorité des armes lourdes et vous devrez réfléchir à deux fois avant de trop employer d'escouades de type Devastator ou des troupes lourdes similaires. La puissance effrayante de ces armes est surtout dévolue à un rôle d'appui, tâche dont elles s'acquittent fort bien. Les habitués de la version originale noteront que les valeurs des armes lourdes répertoriées dans les listes d'armées du Codex ont été réduites de façon à compenser leur manque de fiabilité. Les troupes lourdes sont peut-être moins efficaces qu'avant, mais le corps à corps est devenu plus mortel. Les règles de corps à corps prennent en compte les faux mouvements et les coups critiques, ce qui peut donner lieu à des situations surprenantes. Bien que les troupes équipées pour le corps à corps soient généralement assez redoutables pour découper leurs ennemis en rondelles.

Un autre changement que nous avons apporté au jeu, a été l'amélioration substantielle des Space Marines en leur donnant un jet de sauvegarde de 3. un profil amélioré et des règles spéciales de tir rapide et de moral. Les Space Marines sont les meilleures troupes de la galaxie et leur coût élevé dans la liste d'armée du Codex reflète leur vraie valeur. Si votre opposant joue avec des marines, rassurez-vous, leur coût limite leur emploi excessif.

Certains joueurs aiment inventer leurs propres armes, de nouvelles règles et des types de troupes ou préfèrent adapter les règles à leur convenance. Cela ne pose aucun problème, mais adaptez les coûts de vos créations de façon à les rendre réalistes.

Le Codex Imperialis donne les valeurs de toutes les armes optionnelles, mais les coûts de toutes les armes individuelles n'y sont pas inclus (en fait ces valeurs varient en fonction de la valeur tactique de l'escouade concernée). Nous sommes certains que les joueurs voulant improviser en utilisant des armes de leur cru seront capables de solutionner ces problèmes. Le nouveau système de règles de Warhammer 40.000 est supérieur à l'ancien, où chaque arme avait une valeur fixe. Ce système permettait pas mal d'abus lorsque les joueurs inventaient leurs propres armes. Le résultat donnait une espèce d'armée monstrueuse avec toutes sortes d'armes irréalistes et abusives ! Aucun système de coûts fixes ne peut être à l'abri de tels abus, c'est pourquoi nous laissons à votre appréciation les coûts définissant vos créations.

Bien entendu, la plupart des joueurs préféreront s'en tenir aux règles et aux listes du Codex de Warhammer 40.000. Cela permet de jouer avec des joueurs de tous horizons et de prendre part aux différentes compétitions organisées par Games Workshop. Nous acceptons donc que certains joueurs préfèrent adapter le jeu à leur convenance (historique, règles, matériel). Peut-être voudrez-vous inventer votre propre chapitre de Space Marines (pourquoi pas, il en existe plus d'un millier et nous ne les avons pas tous décrits), ou peut-être désirerez-vous mettre au point un système de règles hyper-détaillées pour jouer vos batailles à bord de vaisseaux spatiaux. A mesure que les joueurs gagnent de l'expérience et découvrent par eux-mêmes ce qu'ils aiment dans Warhammer 40.000. ils peuvent vouloir développer un système plus en accord avec leur style de jeu ou avec un groupe de joueurs particulier.

L'univers de Warhammer 40.000 est en fait très vaste, c'est pourquoi les possibilités d'évolution de l'environnement ou du système du jeu sont sans limites. Vous devrez néanmoins contrôler et modérer vos appétits, montrer aux autres joueurs que vos règles sont intéressantes et équilibrées. Tout ceci est laissé à votre entière appréciation et nous ne voulons pas décourager un joueur de faire ce qui lui plaît dans l'univers du 41ème millénaire. Il n'est pas nécessaire de nous envoyer de nouvelles règles, vous n'avez pas besoin de notre approbation car nous ne voulons pas créer de rivalités entre les joueurs en apposant le sceau d'une reconnaissance officielle sur telle ou telle règle.

En guise de conclusion, nous aimerions vous dire juste un dernier mot : terrain ! Warhammer 40.000 est un jeu de position où le couvert est très important et où l'utilisation correcte des murs, des bois ou autres éléments peut vous permettre de gagner une partie. Cela signifie que votre façon d'installer la table de jeu conditionnera votre façon de jouer. Nous utilisons toujours beaucoup d'éléments de reliefs, des bois, des ruines, nous assurant ainsi qu'il y a assez de couverts pour livrer une bataille trépidante. Les armées avancées techniquement ne combattent pas à découvert et à courte portée, leurs armes sont bien trop mortelles pour cela.

Si vous faites des parties sur un champ de bataille sans couverts, elles risquent d'être brèves et plutôt ennuyeuses. Vous pouvez néanmoins vous réjouir de ce bref moment de carnage, il en faut pour tous les goûts ! L'équilibre du jeu, les coûts donnés dans les listes d'armées des Codex, tout sous-entend un minimum d'éléments de décor. Sur un champ de bataille découvert, les véhicules blindés et les armes les plus lourdes domineront le jeu. Les armes les plus efficaces dans un espace découvert sont les chars, les pièces d'artillerie à longue portée et les missiles. Si vous trouvez que les armes lourdes dominent trop le jeu, la conclusion est simple, vous n'utilisez pas assez d'éléments de décors. Notre recommandation... utilisez beaucoup d'éléments de terrain car plus le terrain est complexe. plus la partie est intéressante !

# 19 FOIRE AUX QUESTIONS

Ce sont les Questions & Réponses émanant de Games Workshop, y compris des éclaircissements et les errata de règles parues pour la V2 de Warhammer 40.000. Elles sont ici rassemblées par type pour plus de faciliter dans les recherches. Certaines ont été supprimées lorsqu'elles n'étaient plus d'actualité (celles qui concernaient le Black codex notamment) et j'ai également fait des recherches dans les archives des mailing lists anglaises de l'époque où étaient publiés les mails aux "Roolzboyz" de Games Workshop. Enfin, il a bien fallu trancher lorsque certaines se contredisaient.

Les abréviations sont les suivantes : QS = question stupide ; BQ/QP = question pertinente ; Ed. = note de l'éditeur, personnelle, sujette à débat, NdT = note des traducteurs

## 19.1 QUESTIONS GENERALES

### 1.1 A propos de "tirer sur la cible la plus proche"...

Les règles spécifient qu'une figurine doit tirer sur la plus proche escouade ou véhicule ennemi lorsqu'elle effectue une attaque à distance. Même les armes utilisant un gabarit ne ont pas exception à cette règle et doivent être tirées ou lancées contre l'escouade ou le véhicule ennemi le plus proche. Certains pensent que les gabarits de ces armes peuvent être placés où le joueur le désire. Ce n'est pas le cas, car cela rendrait ces armes beaucoup trop puissantes. Il y a un certain nombre d'exceptions importantes à cette restriction, notamment en ce qui concerne les héros et les personnages spéciaux.

[...]N'oubliez jamais que, bien qu'une figurine armées d'une arme spéciale ou lourde puisse choisir une cible différente de celle du reste de son unité, il lui faut quand même tirer sur la plus proche. En effet, les figurines dotées d'armes lourdes peuvent tirer sur les véhicules ennemis sans forcer le reste de leur unité à gâcher leurs tirs en essayant de toucher quelque chose qu'ils ne peuvent pas endommager.

Tactiquement, la règle a des implications importantes car elle vous permet d'utiliser des écrans défensifs de faible valeur pour protéger vos troupes de qualité se trouvant plus loin. Par exemple, il est sage pour une armée ork d'avancer derrière un écran de gretchins, ceux-ci absorbant les tirs qui seraient autrement destinés aux orks. Vous pouvez utiliser la même tactique pour protéger vos véhicules ou vos armes d'appui (que nous traitons comme des véhicules en ce qui concerne les règles de visée).[...]

Un adversaire rusé essaiera bien sûr de contourner votre écran. Les Araignées Spectrales sont particulièrement efficaces dans cette tâche car elles peuvent se déplacer à travers le Warp pour réapparaître derrière l'écran protecteur et attaquer les troupes intéressantes se trouvant au-delà. [...]

De plus, n'oubliez pas que toutes les figurines d'une escouade doivent tirer sur l'unité ou le véhicule le plus proche, même si cela crée plus de pertes que l'ennemi ne peut en subir.

[Dans l'exemple, 5 gretchins couvrent une bande d'orks des tirs d'une escouade de terminators.] La bande de cinq gretchins étant le groupe de fantassins ennemis le plus proche, tous les Terminators doivent impérativement tirer sur eux. Ils ne peuvent pas, par exemple, faire tirer leurs fulgurants sur les gretchins et leurs armes lourdes sur les cibles tentantes que constituent les orks plus loin. Dans ce cas, tous les tirs doivent être dirigés contre les malheureux gretchins ! [WDF14]

Nombre de gens ont commenté le fait que les règles de tir peuvent obliger une escouade entière à utiliser toutes ses armes sur une seule figurine, et offrent ainsi une multitude de règles maison pour empêcher ceci. Personnellement, nous pensons que les règles d'origine sont bien meilleures. Le problème est qu'en accordant aux joueurs la possibilité de disperser leur puissance de feu tout autour d'eux est que cela fait des escouades avec beaucoup d'armes lourdes extrêmement efficaces, ce qui n'est pas quelque chose que nous voulons encourager (autrement dit, tout ce qui peut entraver une escouade de Terminators Space Wolves armés de 5 canons d'assaut est une bonne chose !). Pour nous, il semble que ces règles tendent à décourager les joueurs de placer tous leurs oeufs dans le même panier, car ils considéreront que cela fera beaucoup de tirs gâchés pour pas grand chose.

De plus, nous voudrions insister sur le fait que n'importe quel joueur qui se respecte se retrouvant face à une situation comme celle-ci éliminera l'écran de troupes ennemies avec des tirs d'une autre source. Souvenez-vous que vous vous déplacez avant de tirer, et que les armes lourdes ne pouvant se déplacer et tirer, vous pouvez effectuer un mouvement de troupes pour éliminer l'écran de troupes ennemies en premier. Ca ne marchera pas toujours,

mais eh !, la vie est rarement juste !

- **Q:** La règle "tirer sur la cible la plus proche" édicte que l'escouade la plus proche peut être ignorée au profit du véhicule le plus proche par les figurines équipées d'armes lourdes. Cependant, les règles ne signalent rien des cas inverses. Est-ce que les règles insinuent qu'une arme lourde peut ignorer le véhicule le plus proche pour tirer sur l'escouade la plus proche?

**R:** OUI, la règle a la mention "et vice-versa" à la fin.

- **Q:** Taille des figurines : nous souhaitons confirmer que pour les modalités de tir, toutes les figurines montées sur un socle de monstre (c'est-à-dire incluant l'Avatar, les ogryns, etc.) peuvent être ciblées séparément, et que les socles de snotlings et de nurglings sont traitées comme des petites créatures.

**R:** Cela nous semble correct.

- **Q:** La règle "choisir sa cible" implique que les troupes peuvent ignorer la cible la plus proche quand ils tirent pour un objectif ou une mission. Que se passe-t-il si vous avez tiré la mission "les assassins" ou "chasse aux sorcières" ? est-ce que toutes les figurines peuvent tirer sur les personnages qui sont les objectifs de ces missions?

**R:** Oui. (Ed – WOW!!!!)

- **Q:** Si la cible la plus proche est une escouade, un personnage ou un véhicule qui est trop difficile à toucher (à cause d'un mouvement trop rapide ou d'une carte d'équipement), peut-elle être ignorée afin de choisir une autre cible dans les plus proches (comme les cibles à couvert peuvent être ignorées)?

Par exemple : un land speeder se déplace de 50 cm et est la cible la plus proche. Un tank se déplace de 20 cm et est derrière lui. Peut-on ignorer le Land Speeder et tirer sur le tank car tirer sur le land speeder induit une pénalité de -2 au toucher?

**R:** Tel que les règles le stipulent, non, mais si vous voulez faire vos propres règles maison pour ce genre de situation, nous trouvons ça bien !

### 1.2 A propos de l'Etat d'alerte

- **Pivoter en Etat d'Alerte [WDF26] :**

Pivoter n'est pas considéré comme un étant une action à part entière, vous pouvez donc faire pivoter toute figurine placée en Etat d'Alerte. Elle peut donc pivoter avant de tirer, à moins qu'elle ne porte une arme interdisant de se déplacer et de tirer. Ceci empêche donc entre autres ces satanés gargouilles, Aigles Chasseurs elders et Araignées Spectrales d'être trop gourmands !

- **Q:** (a) Votre soldat se tient en état d'alerte quand la phase de mouvement adverse commence. Votre adversaire déclare une charge avec ses termagants et ses genestealers (chacun d'entre eux ne sont pas en vue de votre soldat). Il commence par déplacer ses termagants jusqu'au contact de votre soldat, en passant dans sa ligne de vue. Maintenant, vous savez que le genestealer va aussi attaquer votre soldat, donc pouvez-vous attendre jusqu'au déplacement du genestealer et ensuite tirer sur la figurine que vous préférez (certainement le genestealer) ou devez-vous tirer sur le termagant qui était le premier le plus proche.

**R:** Le termagant.

- **Q:** a) Est-ce que les tirs en état d'alerte peuvent être utilisés à n'importe quel moment du tour adverse, ou uniquement durant sa phase de mouvement ?

b) Est-ce que les tirs en état d'alerte peuvent être dirigés contre un ennemi se téléportant ou atterrissant depuis la haute altitude directement en corps-à-corps avec la figurine en état d'alerte?

**R:** a) N'importe quand. Notez que cela est une réinterprétation de ce qui est noté dans le livre de règles.

b) Non, les Araignées Spectrales sont la seule exception à cette règle.

- **Q:** Est-ce qu'une escouade, dont une partie a été bloquée (par un fusil à pompe, une rokkette Pulsor, un mortier taupe...), peut se mettre en état d'alerte?

**R:** Non.

- **Q:** Puisque l'on peut se tourner et tirer en état d'alerte, est-ce que

cela signifie qu'on ne peut pas positionner ses troupes avec des angles de vue positionnés spécialement, par exemple pour éviter de tirer sur des cibles qui seraient plus proches que d'autres ? Doivent-elles se tourner pour tirer sur la cible la plus proche en état d'alerte ou peuvent-elles rester stationnaires pour éviter d'avoir à tirer sur des cibles proches mais dans son dos?

**R:** Se tourner est une option, vous n'avez pas à le faire si vous ne le désirez pas.

- **Q:** Une question sur l'état d'alerte : si un véhicule ou une figurine capable de se déplacer de 25 cm (et donc éligible aux pénalités de vitesse pour les tireurs) est ciblée par une figurine en état d'alerte après qu'il ait parcouru quelques centimètres, est-ce que la pénalité de tir due aux cibles rapides s'applique? (et quelle est la pénalité si on ignore de combien le véhicule ou la figurine se serait déplacé s'il n'avait pas été pris pour cible?)

**R:** Oui. Si cela pose problème, vous devriez demander à votre adversaire s'il compte se déplacer de plus de 25 cm avant qu'il ne se déplace, et le cas échéant il devra se déplacer de plus de 25 cm s'il n'est pas touché ou pris pour cible.

- **Q:** Au moment de déterminer la pénalité due au tir sur une cible rapide, compte-t-on la distance totale parcourue par la figurine ou bien son potentiel de mouvement. Par exemple, un Genestealer (avec un potentiel de mouvement de 30 cm) charge un Space Marine en état d'alerte sur une distance de 20 cm, est-ce que le Marine a un malus de -1 au toucher (pour tirer sur une cible rapide) ?

**R:** Dans ce cas, utilisez le potentiel de mouvement (c'est-à-dire les tirs en état d'alerte contre une figurine chargeant), et la distance effectivement parcourue dans les autres cas.

- **Q:** Si une escouade en état d'alerte tire avec des armes à gabarits sur une escouade de Space Marines se déplaçant avec des réacteurs dorsaux, où place-t-on le gabarit? (c'est-à-dire, comment déterminez-vous à quel point de sa trajectoire est interrompu le Marine?) Pour ce cas, comment utiliser les armes à gabarits en état d'alerte contre toute escouade en mouvement car les figurines ne sont déplacées qu'une à une par le joueur adverse?

**R:** La réponse la plus simple est d'attendre que l'escouade entière se soit déplacée pour tirer ! tirer sur une figurine durant son mouvement affecterait uniquement la cible, sauf s'il arrive que d'autres figurines se trouvent à proximité au moment du tir. Encore une fois, le bon sens fonctionne mieux dans des situations comme celles-ci.

- **Q:** Une figurine peut-elle être en Etat d'Alerte et cachée en même temps ?

**R:** Oui. Mais bien sûr aussitôt que l'Etat d'Alerte est utilisé, c'est à dire dès que la figurine tire, elle n'est plus cachée.

- **Q:** Les tirs en Etat d'Alerte ne se produisent-ils que pendant la phase de mouvement, ou n'importe quand lorsqu'une cible possible apparaît? Par exemple, que se passe-t-il si des troupes cachées ouvrent le feu ou si un psyker se téléporte en vue durant la phase psychique ?

**R:** Le livre de règles stipule qu'une figurine en Etat d'Alerte peut faire feu durant la phase de mouvement adverse, mais c'est un oubli de ma part. Je n'avais pas pris en compte les autres manières dont les cibles peuvent apparaître plus tard dans le tour, mais il paraît raisonnable que les troupes puissent attendre et utiliser leur Etat d'Alerte n'importe quand pendant le tour de jeu adverse.

Cependant, mis à part les mouvements, vous ne pouvez interrompre l'action de votre ennemi. Cela signifie que vous ne pouvez pas attendre que votre adversaires ait déclaré sa cible pour effectuer votre tir. De même, vous ne pouvez pas tirer en Etat d'Alerte entre un jet pour toucher réussi et le jet pour blesser qui doit suivre (ce serait ridicule), ou lorsque votre adversaire utilise un pouvoir psychique. En fait, la seule action qui puisse être interrompue est le mouvement (que ce soit un mouvement normal, une course, une charge ou un mouvement de poursuite). Si votre adversaire effectue toute autre action, vous devez attendre qu'il l'ait terminée avant de pouvoir tirer.

- **Q:** Est-il possible de tirer en état d'alerte sur des Ailes chasseurs ou des gargouilles tyranides juste au moment où ils s'envolent à haute altitude ?

**R:** Oui, mesurez la portée jusqu'à l'endroit d'où elles s'envolent. On peut imaginer que les troupes tirent dès que les créatures volantes s'envolent et apparaissent au dessus des arbres, bâtiments, ou autres éléments de terrain.

### 1.3 A propos des charges

Il y a eu de longues discussions au sujet de comment charger, etc. clarifions un peu les choses :

1. Déclarer quelles escouades ou figurines individuelles vont charger au début du tour.

2. Une figurine qui charge doit se diriger vers l'ennemi non engagé le plus proche quand elle se déplace. Les décisions sont prises au moment du déplacement, figurine après figurine. Notez que les règles de cohésion d'escouade ne s'appliquent pas aux figurines engagées au corps à corps, donc vous pouvez laisser des membres de la même escouade en retrait tandis que vous les dépassez avec d'autres membres chargeant.

3. Quand vous déclarez votre charge vous devriez annoncer à votre adversaire approximativement qui va charger qui, en fonction de la règle n°2 énoncée ci-dessus. Ce n'est pas une règle stricte en soi, mais elle est incluse pour rappeler que la courtoisie est que chacun doit être au courant de ce qui se passe autour de la table ! Après tout, quand c'est à son tour, une figurine chargeant a très peu de contrôle sur là où il charge, donc mentir à votre adversaire au sujet de ce que vous allez faire ne pourra pas vous aider beaucoup !

4. Réacteurs dorsaux et ailes d'aigles chasseurs : [...] la première chose à se rappeler est que les troupes aériennes doivent toujours foncer vers les figurines ennemis les plus proches lorsqu'elles chargent. Elles ne sont pas autorisées à sauter par dessus des figurines intermédiaires pour se diriger vers des cibles plus intéressantes.

L'autre chose importante que les joueurs oublient souvent est que les troupes équipées de réacteurs dorsaux ou les aigles chasseurs doivent se déplacer en ligne droite dans la direction à laquelle les figurines font face. Elles peuvent effectuer un virage, soit avant de bouger, soit après. Mais pas les deux. C'est très important car cela restreint sensiblement la maniabilité des troupes aériennes.

- **Q:** Quand une escouade déclare une charge, devez-vous déclarer la charge contre la plus proche escouade ou contre les figurines non engagées les plus proches? [...]

**R:** Vous chargez la figurine non engagée la plus proche.

- **Q:** Est-ce qu'une figurine doit charger la cible la plus proche s'il s'agit d'un véhicule? Même si elle n'a pas d'armes capables de pénétrer un véhicule peut l'ignorer pour charger une autre cible?

**R:** Oui, vous devez charger avec au moins une figurine pour que la cible la plus proche soit "engagée".

- **Q:** Peut-on faire atterrir des démons ou des troupes avec réacteurs dorsaux au sein de groupes de figurines afin d'engager de multiples figurines en corps-à-corps? (par exemple, au lieu de charger le gretchin le plus proche non-engagé, le Buveur de Sang atterrit au milieu de la bande pour engager 8 d'entre eux...)

**R:** Oui, aussi longtemps qu'une des figurines engagées était la cible la plus proche au début de la charge.

- **Q:** Si on charge une figurine quand une grenade à radiations est sur le chemin, peut-on charger en contournant l'aire d'effet ou doit-on emprunter le chemin le plus court, en traversant l'aire contaminée?

**R:** Vous pouvez contourner l'aire d'effet, mais vous devez quand même utiliser le chemin le plus direct pour déterminer quelle est la figurine la plus proche.

- **Q:** Comment gérer les charges des figurines qui atterrissent en ayant passé le tour précédent en haute altitude ? puisque vous devez charger les figurines non-engagées les plus proches, est-ce que les figurines de l'escouade atterrissant peuvent le faire loin les unes des autres? Quelle est "la figurine non-engagée la plus proche" pour une figurine se trouvant en haute altitude le tour précédent?

**R:** Les figurines peuvent charger n'importe quelle figurine sur la table, en se séparant si vous le désirez. Cependant, souvenez-vous que les règles sur les escouades stipulant qu'elle sera démoralisée si sa cohérence n'est pas rétablie [une fois le corps à corps terminé, NdT.]

- **Q:** Peut-on charger une figurine cachée ou hors de vue au début du mouvement ?

**R:** Oui

- **Q:** Pouvez-vous résoudre une fois pour toutes le cas des figurines chargeant depuis un véhicule?

**R:** Le véhicule ne peut pas se déplacer pendant la phase de charge

et, afin de réaliser sa charge l'escouade doit d'abord débarquer, avant tout autre mouvement.

- **Q:** Pouvez-vous expliquer comment fonctionne la "peur" lors d'une charge ? Si une escouade de genestealers déclare une charge contre une bande de gretchins, est-ce que le test de moral est effectué avant le mouvement de charge ? Si le test est raté, est-ce que les gretchins fuiront avant que les genestealers ne les chargent, ou lorsqu'ils sont déjà engagés en corps-à-corps (causant ainsi des touches automatiques)? Si les gretchins fuient avant l'engagement, est-ce que les genestealers peuvent désormais charger une autre cible plus proche?

**R:** Faites le test quand la charge est déclarée, et l'unité fuit immédiatement si le test est raté. Cela peut conduire à la redirection de la charge contre une autre unité. Souvenez-vous que vous fuyez uniquement si vous êtes inférieur en nombre par rapport à ce qui vous cause la peur ! (Ed – souvenez-vous aussi qu'en accord avec les règles, les figurines chargeant doivent se trouver dans le rayon d'action de la charge pour amener une unité à tester contre la peur, donc ne faites pas le test avant d'avoir mesuré, même si les figurines devant charger ne bougent pas (c'est-à-dire si les cibles sont en sous-nombre et qu'elles ratent leur test de peur))

### 1.3 Répartition des touches de tir soutenu

**Q:** Mon adversaire prétend qu'il peut tirer en tir soutenu sur une figurine à découvert et répartir ses touches supplémentaire sur d'autres cibles situées dans un rayon de 10cm, même si celle-ci sont plus à couvert. On ne tient pas compte du malus de -2 pour les touches. Tout ceci est-il correct ? [WDF25]

**R:** Si on applique les règles au mot, ton adversaire a raison. Mais on pourrait en profiter pour toucher des figurines à couvert simplement en tirant sur d'autres moins protégés et tel n'est pas du tout l'esprit de la règle.

Dans nos parties, les tirs soutenus ne peuvent pas être répartis sur des cibles qui sont plus à couvert que la cible initiale. Nous nous sommes aussi entendus pour que les touches ne puissent être réparties que dans la même unité. Voilà une manière plus juste d'utiliser le tir soutenu.

### 1.4 Recharge

- **Q:** Lorsqu'une arme doit se recharger pendant un tour, peut-on en utiliser une autre à la place ? [WDF35]

**R:** Oui, de nombreux joueurs utilisent ainsi deux armes à pleine puissance en alternance, dans les limites d'équipement autorisées pour une seule et même figurine.

- **Q:** Si vous utilisez un pistolet à plasma au corps à corps, doit-il passer le tour suivant à se recharger ?

**R:** Oui

### 1.5 Réparation des armes enrayées

- **Q:** Est-ce qu'une arme "enrayée" peut être rétablie si le porteur :

- (a) Charge en corps-à-corps?
- (b) Court?
- (c) Est bloqué par une balle de fusil à pompe

**R:** (a) NON. (b) OUI. (c) OUI.

### 1.6 Cas des gabarits de Cyclone, Thudd Gun et Canon Venin

- **Q:** Le lance-missiles Cyclone, le Thudd Gun et le Canon Venin ont des gabarits particuliers. Comment les gérer ?

(a) Quand une de ces trois armes touche un véhicule, ont-ils un point d'impact au centre qui touche la localisation couverte?

**R:** Le Cyclone oui, les autres non.

(b) Ou est-ce comme le gabarit d'aire d'effet où toutes les localisations couvertes sont touchées et les autres le sont sur un 4+?

**R:** Le Cyclone non, les autres oui.

(c) Est-ce que le Thudd Gun et le Canon Venin ont 4 centres qui touchent automatiquement les localisations, ou juste un, ou aucun ?

**R:** Aucun.

### 1.7 Couverts et malus de tir

- **Q:** Si la ligne de vue d'un tireur est bloquée à 80% par un couvert, mais que la cible n'est pas juste derrière le couvert, est-ce que la cible bénéficie de la protection du couvert? Nous suggérons que si

le couvert est lourd, le tireur a -1 pour toucher, et si le couvert est léger, la cible n'a aucun bénéfice.

**R:** Vous comprenez mal les règles de couvert. Si une figurine est derrière un couvert elle en bénéficie. Il n'a pas besoin d'être directement derrière le couvert pour en bénéficier. Nous tendons à être très indulgent au Studio et nous donnons le bénéfice du doute à la cible en cas de litige sur le couvert.

- **Q:** Une figurine ne bénéficie-t-elle d'un couvert que si elle est en contact avec un élément de terrain ?

**R:** Non, une figurine partiellement masquée par un obstacle se trouvant n'importe où entre le tireur et elle bénéficie d'une protection. Bien sûr, une cible au moins visible à moitié impose un malus de -1, pas de -2.

### 1.8 Vitesse et malus de tir

Davantage de précisions sont nécessaires pour déterminer les pénalités pour tirer sur des cibles se déplaçant rapidement :

a) Le potentiel de mouvement de la figurine (c'est-à-dire le potentiel de course de la figurine est de 35 cm, infligeant donc un malus de -1 au toucher, même si la distance totale de son point de départ à son point d'arrivée est de 10 cm) ;

b) La distance totale parcourue par la figurine à vol d'oiseau (donc si la figurine se déplace de 10 cm de son point de départ à son point d'arrivée, en dépit de son potentiel de mouvement)

c) Tracer le chemin parcouru par la figurine et déterminer la pénalité au tir suivant la distance totale parcourue, donc même si la figurine a parcourue 10 cm de son point de départ à son point d'arrivée en ligne droite, si le joueur déplace sa figurine en un large arc de cercle pour l'amener à son point d'arrivée, il y a une pénalité de -1 au toucher.

Exemple : Des goretboyz courent depuis un bois jusqu'au sommet d'une colline. La distance du bois à la colline est de 22,5 cm. Est-ce que les goretboyz peuvent être déplacés suivant une route indirecte, en zigzag en quelque sorte, afin de parcourir effectivement 35 cm et ainsi infliger une pénalité de -1 au tir au tour suivant? Un joueur peut-il ainsi effectuer un large arc de cercle durant leur course, traçant ainsi un chemin de 50 cm de long pour infliger une pénalité de -2 au tir, même si à vol d'oiseau ils n'ont parcouru que 12,5 cm depuis leur point de départ?

Si un tir en état d'alerte est utilisé, utiliser le calcul indiqué en "a)", autrement utilisez celui indiqué en "b)" (c'est-à-dire si les goretboyz charge une cible sur la colline à 22,5 cm ils infligent une pénalité de -1 aux tireurs en état d'alerte à cause d'un mouvement rapide, mais s'ils courent au sommet de la colline, il n'y a pas de pénalités en dépit du mouvement réellement effectué par le joueur sur ses figurines)

- **Q:** Si une cible se déplace de plus de 25 cm durant sa phase de mouvement, il fait subir un malus de -1 au tirs adverses. Est-ce que cela signifie que la distance se calcule par rapport à son mouvement ou par rapport à la distance entre son point de départ et son point d'arrivée? Un cas par exemple : une figurine doit courir autour d'un élément de terrain, utilisant tout son mouvement (25 cm), mais la distance en ligne droite entre son point de départ et d'arrivée est de moins de 25 cm.

**R:** De façon évidente, le modificateur au tir est basé sur la distance parcourue par la figurine, non par une ligne théorique entre son point de départ et d'arrivée.

### 1.9 Qu'est-ce qu'une grosse cible ?

- **Q:** Qu'est-ce qu'une grande cible à Warhammer 40.000 (+1 pour toucher)?

**R:** Les Land Raiders (ou plus gros, si ça venait à exister); les immeubles, et certaines créatures de la taille d'un éléphant ou plus grosses (bien qu'il n'en existe pas pour le moment)

### 1.10 Modificateurs pour les gargouilles et les Aigles chasseurs ?

- **Q:** Les troupes évoluant en haute altitude, comme les Gargouilles ou les Aigles Chasseurs, semblent très vulnérables et lentes lorsqu'elles atterrissent. Bénéficient-elles d'un modificateur pour toucher dû à leur vitesse, et si non pourquoi?

**R:** Non. Regardez ce qui arrive aux troupes parachutées américaines dans le film "Le jour le plus long" pour comprendre pourquoi ils n'ont pas de modificateurs.

### 1.11 Sauvegarde maximum

- **Q:** Est-il possible d'avoir une sauvegarde d'armure meilleure que 1+?  
**R:** Non ! Et ceci s'applique aussi dans Warhammer, Warhammer 40,000 et Epic ! [...]

### 1.12 Champs de force

- **Q:** Est-ce que "pas de sauvegarde d'armure" inclut tous les types de champs de force ?

**R:** Oui, à moins que le contraire ne soit spécifié.

- **Q:** En accord avec la page 66 de l'Arsenal, une figurine peut uniquement avoir un champ d'énergie activé à la fois. Comment cela fonctionne-t-il, et que comptez-vous comme un "champ de force"? [WDF27]

**R:** La règle est en fait assez claire, et signifie simplement qu'une figurine peut uniquement disposer d'un champ de force. Avec le recul, utiliser le terme "activé" était un mauvais choix, car il impliquait qu'une figurine pouvait avoir plusieurs champs d'énergie sur lui et décider lequel utiliser simplement en l'allumant ou en l'éteignant. En fait, ce n'est pas du tout le cas, et la règle est qu'une figurine ne peut avoir qu'un seul champ de force et c'est tout.

Une bonne règle pour déterminer ce qui est un champ d'énergie est que si l'équipement a le mot "champ" dans son titre, et qu'il offre une sauvegarde non-modifiable, c'est qu'il s'agit d'un champ de force. Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas un champ de force. La liste suivante inclut toutes les choses que nous comptons comme étant des champs au moment de la mise sous presse. Aucune figurine ne peut disposer de plus d'un objet de cette liste.

Notez que cette liste n'inclut pas certains champs, comme les pouvoirs psy ou les holo-combinaisons, que nous ne considérons pas pour cette réponse. Nous sommes très conscients que cela rend les personnages, notamment les prophètes eldars, plus vulnérables, mais nous pensons que c'est une bonne chose, car offrir de multiples sauvegardes non-modifiables aux personnages les rend beaucoup trop difficiles à tuer.

*Armure runique eldar, champ énergétique, le champ de force de Yarrick, champ réfracteur, bouclier tempête, champ de force kustom, champ convecteur, aura démoniaque [!], champ Warp du Zoanthrope, Rosarius, champ d'énergie du marcheur de combat, champ électrique tyranide, champ téléporteur, le heaume du Lion, champ Warp tyranide*

Note : un Archonte ou un Grand Prophète peut prendre un champ téléporteur. Dans ce cas, il a une sauvegarde non-modifiable pour le champ et peut considérer son armure runique comme une simple armure Aspect avec une svg de 4+.

- **Q:** Qu'est-ce qui est considéré comme un champ d'énergie pour les munitions spéciales de l'assassin Vindicare? Par exemple, affectent-elles le champ Warp du Zoanthrope ou la barrière d'énergie dressée par un générateur de champ de force ork? Et qu'arrive-t-il à un bouclier tempête ou à une armure runique eldar si son champ de force est détruit par ce moyen? [WDF27]

**R:** Tous les champs d'énergie décrits plus haut sont affectés par les munitions de l'Assassin Vindicare, donc s'ils sont touchés, ils arrêtent de fonctionner pour le reste de la partie. Le Heaume du Lion, ou le Projecteur de champ de force ork peuvent être directement ciblés par l'assassin (les deux produisent une bulle d'énergie visible), et peuvent ainsi être détruits. Un bouclier tempête ou une armure runique eldar retournent à leur aspect normal – un bouclier primitif pour le premier, et une armure Aspect avec une svg de 4+ pour le second.

### 1.13 Champ téléporteur [WDF14]

Les règles du champ téléporteur sont effectivement un peu vagues. En fait, le champ fonctionne grâce à un générateur Warp miniaturisé qui déplace (téléporte) la figurine la plus proche hors du chemin des tirs et des coups. En théorie, c'est assez simple, mais cela semble impliquer que la figurine protégée soit déplacée chaque fois qu'elle est touchée ce qui est faux.

Premièrement, le champ n'est activé que lorsque l'adversaire a réussi un jet pour blesser, pas seulement suite à un jet pour toucher. Deuxièmement, dans le cas d'une figurine touchée par des tirs multiples provenant d'une escouade ou d'un tir soutenu, elle doit effectuer tous ses jets de sauvegarde en même temps et n'est ensuite déplacée qu'une seule fois (en supposant qu'elle soit

toujours en vie et que le champ ait réussi son jet d'activation).

- Armes à gabarit

Même si le jet d'activation est réussi, le déplacement peut ne pas mettre la figurine totalement hors de danger dans le cas d'une attaque par arme utilisant un gabarit. Si la figurine ne se déplace pas suffisamment pour sortir du gabarit d'explosion, elle en subit toujours pleinement les effets, comme si elle avait manqué son jet d'activation. Si le déplacement sort partiellement la figurine du gabarit, l'adversaire aura besoin d'obtenir un 4+ sur 1D6 pour blesser sa cible.

- Lance-flammes

Les tirs de lance-flammes activent le champ téléporteur et laissent une possibilité normale d'activation. Si la figurine protégée réussit sa sauvegarde et parvient à sortir totalement du gabarit, elle n'a aucune chance de prendre feu. Si l'activation est ratée ou si le déplacement ne lui suffit pas à sortir du gabarit, la figurine peut prendre feu. Dans ce cas, le champ téléporteur n'offrira aucune protection contre les touches, car le carburant enflammé à traversé son rayon de protection.

- Corps à corps

Au corps à corps, une figurine équipée d'un champ téléporteur effectue ses jets de sauvegarde si elle est touchée. Si elle est opposée à plusieurs combattants, le déplacement n'intervient qu'après que les combats de ce tour aient été résolus.

- Attaques psychiques (cf. aussi faq 2.5)

Un champ téléporteur protège contre les attaques psychiques un peu de la même manière que la compétence esquive, et est efficace contre les pouvoirs effectuant une attaque physique directe contre la figurine protégée.

Enfin, n'oubliez pas que les champs téléporteurs ne fonctionnent que pour les figurines qui en sont dotées. Ils ne déplacent pas ce sur quoi la figurine peut se trouver, comme une moto ou un disque de Tzeentch. Ceci peut être dangereux car les figurines téléportées à partir d'un véhicule peuvent subir des dommages si ce dernier se déplaçait à 25cm ou plus, comme décrit dans le livre de règles. Si la figurine était le pilote du véhicule, ce dernier est alors hors de contrôle.

- **Q:** Un champ énergétique comme un champ téléporteur permet-il un jet de sauvegarde contre un canon fantôme eldar ou un canon à distorsion ? [WDF25]

**R:** Non

### 1.14 Bouclier Tempête

**Q:** Est-ce qu'un Bouclier Tempête peut sauvegarder contre les armes dont les gabarits couvrent entièrement la figurine équipée d'un Bouclier Tempête ? et à propos d'un lance-flammes qui tire depuis le flanc de la figurine équipée? Ou d'un gabarit de lance-plasma lourd qui dévierait de son point d'impact pour frapper la figurine équipée du Bouclier Tempête par le flanc?

**R:** La direction d'où vient l'attaque est ce qui détermine si le Bouclier Tempête peut protéger ou non son porteur. Ça aide si vous y mettez un peu de bon sens, aussi !

### 1.15 Canon à distorsion, canon fantômes et grenades Vortex

- **Q:** Le Codex Tyranide mentionne à plusieurs reprises que le Canon à Distorsion, le Canon Fantôme et la Grenade Vortex sont toutes des armes aux attaques basées sur le warp et le psy. Est-ce que cela signifie que les Combinaisons Aegis / pouvoirs psychiques / et neutra-bouclier (carte de véhicule) peuvent protéger de ces armes?

**R:** NON.

### 1.16 Cavalerie

- **Q:** Est-ce que toutes les figurines de cavalerie ne devraient pas bénéficier d'un bonus de +1 au corps-à-corps pour être en position surélevée?

**R:** Non.

- **Q:** Est-ce qu'une figurine de cavalerie peut traverser des éléments de décors qui sont plus haut que la figurine montée?

**R:** NON. (QS)

- **Q:** Est-ce que les personnages avec un champ téléporteur sont téléportés sans leurs montures (sangliers, montures du Chaos, ...) si le champ téléporteur est activé?

**R:** C'est ainsi que nous le jouons ! (cf ci-dessus).

### 1.17 Cartes stratégie

- **Q:** Si un personnage se trouvant dans un rayon de 7,5 cm d'un véhicule est tué, est-ce que la carte de stratégie "**Attention chef, Argggghh**" peut être utilisée par un membre d'équipage du véhicule ?  
**R:** Non.
- **Q:** Est-ce que la carte de stratégie "**Attention chef, Argggghh**" peut être utilisée pour sauver une psyker d'une attaque démoniaque ?  
**R:** Oui.
- **Q:** Quand une escouade arrive sur la table en utilisant la carte de stratégie "**Marche Forcée**", peut-elle charger? C'est-à-dire est-ce que leur mouvement peut être une charge ?  
**R:** OUI. (QP)
- **Q:** Une question à propos de la carte de stratégie "**Sauvé**". Comment peut-on l'utiliser en corps-à-corps? Par exemple, un personnage entouré par 6 figurines l'attaquant. Le deuxième combattant cause suffisamment de blessures pour tuer le personnage. Joue-t-on la carte "Sauvé" de suite et le corps-à-corps est terminé, ou bien le personnage retourne-t-il au charbon et doit-il combattre les 4 derniers combattants? Et quand il est "sauvé", revient-il avec tous ses points de vie ou juste avec un point de vie restant ?  
**R:** Vous êtes sauvé de la série de blessures mortelles, mais vous devez continuer le combat.
- **Q:** Quand vous avez deux cartes de stratégie ou des compétences de personnages (par exemple le pouvoir Waaagh de Ghazgkull) et que les deux peuvent être utilisées à n'importe quel moment, lequel prend effet le premier? Par exemple : durant le tour du joueur Marines, ses troupes s'arrangent pour démoraliser une escouade de gretchins. Le joueur Marines joue alors la carte de stratégie "**Couardise**" pour disperser l'escouade. Le joueur ork veut utiliser la Waaagh de Ghazgkull pour rallier ses gretchins avant que la carte ne soit jouée. Quel effet se résout en premier? (nous avons chacun lancé 1D6, et le résultat le premier se résolu en premier).  
**R:** Mais la "Couardise" avait été jouée ! En d'autres mots, non, vous ne pouvez pas revenir en arrière en utilisant la Waaagh de Ghazgkull, vous devez l'utiliser avant le jet d'un dé ou l'utilisation d'une carte pour affecter le cours du jeu.
- **Q:** Est-ce qu'une caractéristique peut être augmentée au-delà de 10 par l'usage d'une carte de stratégie ? par exemple, qu'arrive-t-il si un général du Chaos tire la carte "**Inspiration divine**"? est-ce que son commandement passe de 10 à 11 ?  
**R:** Tout dépend de la caractéristique concernée, tel qu'il est décrit dans le livre de règles de Warhammer 40.000. le Commandement ne peut être augmenté au-delà de 10.
- **Q:** A propos de la carte de stratégie "**Pièges**" : qu'arrive-t-il aux figurines prises sous un gabarit d'aire d'effet après la première explosion ?  
a) La figurine peut bouger et tirer sans déclencher de pièges  
b) Les figurines peuvent-elles commencer le jeu "cachées", ou bien doivent-elles se cacher au début de leur tour ?  
**R:** (a) Si une figurine tourne / tire elle déclenche un piège.  
(b) Les figurines peuvent commencer le jeu en étant "cachées"
- **Q:** Est-ce qu'une escouade d'Araignées Spectrales peut s'échapper d'une zone de **pièges** et les Aigles Chasseurs peuvent-ils faire de même ?  
**R:** Oui
- **Q:** Est-ce que la carte de stratégie "**Retard**" affecte une escouade entière de véhicules ou une batterie d'appui complète, ou bien juste un élément de celles-ci ?  
**R:** Juste un élément.
- **Q:** Si un véhicule est détruit et que la carte de stratégie "**Renforts**" est jouée, est-ce que le nouveau véhicule dispose de toutes les cartes de véhicule de l'ancien ?  
**R:** Non

### 1.18 Grenades

- **Q:** Que se passe-t-il lorsque les grenades sont lancées du haut d'un grand bâtiment ?  
**R:** Excellente question. A mon humble avis, il convient de procéder comme il suit : si vous lancez votre grenade vers le bas, vous pouvez mesurer la portée de jet à partir de n'importe quel niveau du bâtiment. Par contre, si vous la lancez vers le haut ou au

même niveau, mesurez la distance à partir de la position actuelle du lanceur.

- **Q:** Si vous lancez une grenade et que vous ratez, et que vous obtenez un "hit" et un "misfire" pour la dispersion, est-ce que la grenade explose dans les mains du lanceur ?  
**R:** OUI.
- **Q:** Quand vous équipez une escouade ou un personnage de grenades à fusion, gagnent-ils une attaque supplémentaire contre les véhicules s'ils n'ont pas d'autre arme de corps-à-corps ?  
**R:** Oui.
- **Q:** La carte des statistiques de la version de base du jeu stipule que la pénétration d'une grenade à fusion est D6+D20+8. En tenant compte de la formule de calcul (F+Dom variables+D6+bonus contre les véhicules), il devrait être de 2D6+D20+8. Quel est donc le score de pénétration de la grenade à fusion ?  
**R:** 2D6+D20+8

### 1.19 Graviton

- **Q:** Le graviton autorise-t-il un jet de sauvegarde d'armure ?  
**R:** Non
- **Q:** Comment considérez-vous une figurine touchée par un graviton? Compte-t-il comme mort? Doit-on le retirer de la table? Sinon, peut-il être ignoré par les tirs et les charges ?  
**R:** Retirer la figurine de la table mais ne la comptez pas comme morte pour les points de victoire. Notez que cela signifie que la figurine ne peut pas être tuée (puisque'elle est sortie du jeu mais n'est pas morte !)  
**Q:** Vous dites qu'une figurine touchée par un Graviton est retirée du jeu et n'est pas comptée pour les points de victoire. Cependant la description du Graviton stipule que les psykers peuvent continuer à utiliser leurs pouvoirs psychiques quand ils sont touchés par un Graviton. Donc, que faites-vous des psykers ?  
**R:** Le joueur peut choisir s'il le retire du jeu (il ne peut pas être tué, mais ne peut pas être utilisé durant la phase psychique), ou le laisser en jeu (il peut être tué, mais il peut être utilisé durant la phase psy). Dans ces circonstances, la figurine sera automatiquement tuée si elle est engagée en corps-à-corps.
- **Q:** Une figurine est touchée par un tir de Graviton, et est ensuite téléportée (par le pouvoir Téléportation ou Déplacement). Est-elle encore affecté par le Graviton ou est-elle libre ?  
**R:** Elle est toujours affectée
- **Q:** Comment un véhicule avec équipage exposé est affecté par un graviton? (c'est-à-dire est-ce que l'équipage est affecté et doit être retiré du jeu?)  
**R:** Oui
- **Q:** Est-ce que les gravitons peuvent être utilisés par les techmarines ou les prêtres de fer Space Wolves ?  
**R:** Non, ce ne sont pas des technoprêtres ou des ingénieurs squats – ils n'ont simplement pas accès à ce niveau d'équipement spécialisé. Lorsqu'ils reçoivent leur entraînement, ils ne sont pas en position de prendre de l'équipement pas les armureries des technoprêtres.

### 1.20 Réacteurs dorsaux

- **Q:** La distance de saut des réacteurs dorsaux est réduite s'ils sautent au-dessus d'un bâtiment d'un étage. Quelle taille définit un étage? Un joueur a défini que cela représentait 37,5 cm de haut. Si c'est le cas, à quel moment un réacteur dorsal peut sauter 45 cm ?  
**R:** Prenez une figurine et comparez-la à la taille du bâtiment ! S'il vous plaît, faites preuve d'un "peu" de bon sens !
- **Q:** Est-ce que les personnages en armure Terminator ou en méga-armure peuvent être équipés de la carte d'équipement "Réacteurs dorsaux" ?  
**R:** Non.

### 1.21 Médipac

- **Q:** Quel effet le jet de 3-4 sur le médipac a-t-il? Il semble être ceci:  
1-2 Mort, compte dans les points de victoire  
3-4 N'est pas mort, ne peut rien faire, reste sur le champ de bataille, mais ne compte pas dans les points de victoire  
5-6 1 Point de vie est récupéré, ne compte pas dans les points de victoire.

- Est-ce correct?  
**R:** C'est correct.
- **Q:** Est-ce qu'un médipac peut sauver une figurine affectée par les munitions spéciales d'un canon shuriken?  
**R:** Oui.
- 1.22 Lance-grenades**
- **Q:** Est-ce que le lance-grenades est réellement une arme "mouvement ou tir" ou est-ce une erreur de typo? Ce n'est pas une arme lourde...  
**R:** C'est une arme "mouvement ou tir"
- 1.23 Activation des drogues**
- **Q:** Quand peut on activer le frenzon ?  
**R:** N'importe quand mais vous devez l'avoir fait avant que vous soyez forcé à faire le test pour lequel vous aimeriez bien que l'effet s'applique, pas juste au moment. Cela est valable pour les drogues de combat [et pour les injections de cybergorets, NdT]
- 1.24 Cumul de multiplicateurs**
- **Q:** Est-ce que les multiplicateurs psychiques et d'équipements agissant sur les caractéristiques sont cumulatifs? Par exemple, si un personnage utilisant des drogues de combat et le pouvoir "Accélération", son mouvement est doublé deux fois, il serait donc quadruplé, portant son mouvement de base à 40 cm et sa charge à 80 cm !!!  
**R:** Comme le stipulent les règles oui, mais nous recommandons une règle maison limitant les multiplicateurs à x3 maximum au total.
- 1.25 En feu !**
- **Q:** Comment une figurine "en feu" combat au corps-à-corps ?  
**R:** Elle ne peut pas attaquer ni être attaquée tant qu'il est en feu.  
**Q:** Quand vous êtes engagés en corps-à-corps avec un lance-flammes léger, qu'arrive-t-il exactement? Est-ce que les règles d'embrassement (prendre feu) s'appliquent et si oui comment?  
**R:** Les règles normales de l'arme s'appliquent, ne vous servez pas du gabarit, simplement. [Ainsi, si on en croit la réponse ci-dessus, une fois la figurine enflammée et que toutes les touches ont été effectuées, le corps à corps est rompu automatiquement.]
- 1.26 Brouilleur de téléportation**
- **Q:** Le brouilleur de téléportation affecte-t-il le téléporteur Warp de la carte d'équipement et/ou d'une Araignée Spectrale eldar ?  
**R:** Le brouilleur de téléportation affecte les deux types d'équipement. Les Araignées Spectrales sont apparues après la parution de Dark Millennium, la carte équipement n'en parle donc pas mais elle le devrait. [...] Nous nous sommes mis d'accord pour les règles spéciales suivantes s'appliquent dans le cas où une Araignée Spectrale entre dans le champ d'action d'un Brouilleur de téléportation. [Ces dernières sont affectées] mais seulement si elles dépassent leur distance maximale de sécurité pour un seul saut. Lorsque cela se produit, elles doivent normalement lancer 1D6 pour voir si elle sont perdues dans le Warp. Si l'Araignée Spectrale est dans un rayon de 90cm du brouilleur à n'importe quel moment de son déplacement et qu'elle dépasse sa distance maximale de sécurité, elle doit lancer 2D6 au lieu d'un seul et prendre le résultat le plus fort pour voir si elle est détruite.
- 1.27 Déplacement dans des aires d'effet**
- **Q:** Qu'arrive-t-il lorsque des troupes se déplacent dans une aire d'effet d'une arme à gabarit qui affecte son environnement de tour en tour? Par exemple : un gabarit de grenade à squig tombe sur un Space Marines durant le tour ork. Le Marine sauvegarde et survit. Au début de son tour, le joueur Marine fait sortir sa figurine du gabarit. Doit-il à nouveau sauvegarder avant de sortir du gabarit?  
**R:** Lisez les règles pour savoir quand le gabarit "attaque". Dans le cas de la grenade à squiggs, les squiggs attaquent uniquement quand ils sont placés ou quand ils se déplacent, donc le Space Marines peut sortir du gabarit sans être attaqué.
- 1.28 Charge et cohésion d'escouade**
- **Q:** Après avoir terminé un round de corps-à-corps durant lequel toute votre escouade a éliminé tous ses ennemis – toutefois la cohésion d'unité est rompue pour la plupart des soldats (même après les mouvement de poursuite). Au tour suivant, pouvez-vous charger les cibles non-engagées les plus proches ou devez-vous bouger pour restaurer la cohésion d'escouade (renonçant ainsi à charger)?  
**R:** Nous serions d'accord pour leur autoriser la charge, mais les figurines ratant leur engagement au corps-à-corps seront démoralisées à moins de constituer le plus grand groupe de figurines de l'unité.
- 1.29 Corps à corps et désengagement**
- **Q:** Est-ce qu'une figurine individuelle montée sur un socle de 40 mm (Avatar, ogryns, démons majeurs, dreadnoughts, ...) peuvent quitter le combat au corps à corps sans pénalité, comme peuvent le faire les dreadnoughts et les créatures monstrueuses tyranides?  
**R:** Oui [NdT : cela ne s'applique pas aux figurines récentes montées sur des socles de 40mm, comme les nouveaux Terminators et méga-armures ork].
- 1.30 Désengagement et démoralisation**
- **Q:** Qu'arrive-t-il quand des troupes indémoralisables (comme la Légion des Damnés) se désengagent d'un corps-à-corps? Sont-elles quand même démoralisées?  
**R:** Dans ce cas seulement, oui.
- 1.31 Corps à corps multiples**
- **Q:** Que se passe-t-il si plusieurs figurines chargent un dreadnought mais qu'une seule est en mesure de le blesser? Est-ce que la dernière figurine gagne le bonus de combat multiple? (Ex: 5 cultistes du chaos avec pistolets laser et un commandant du chaos chargent Bjorn. Bien que les cultistes n'aient aucune chance de blesser Bjorn, est-ce que le Commandant du Chaos gagne +5 CC et +5 Attaques s'il combat en dernier?)  
**R:** Oui
- 1.32 Malus en CC pour les figurines sans armes ?**
- **Q:** Est-ce que les figurines sans armes de corps-à-corps souffrent d'un -1 à la CC? (par exemple un terminator avec lance-missiles Cyclone, un Dreadnought Space Marines avec 2 canons d'assaut, ...)  
**R:** Non, la référence faite dans l'Arsenal était un oubli se rapportant à une règle de la première édition, abandonnée en deuxième édition.
- 1.33 Tir et escouade au corps à corps**
- **Q:** Si une escouade est chargée, mais que seule une partie de ses membres sont engagés en corps-à-corps, est-ce que les autres membres peuvent tirer durant leur phase de tir? Par exemple : des orks chargent 10 Space Marines. Seulement un ork engage un Space Marines. Il n'y a aucun mort durant le combat au corps-à-corps. Durant le tour Marines, est-ce que les 9 autres Space Marines peuvent tirer sur les orks même si l'un d'eux est au corps-à-corps?  
**R:** Oui.
- 1.34 Utiliser ses figurines comme cibles**
- **Q:** Je me demandais si en tant que joueur eldar, je pouvais utiliser mon Avatar comme une cible pour toucher des ennemis. Par exemple : un joueur Space Marine a disposé une unité derrière une colline, ce qui m'empêche de les voir ou alors avec un modificateur de couvert lourd. Puis-je charger avec mon Avatar au corps-à-corps, pour ensuite le prendre pour cible avec des armes à plasma (grâce aux immunités spéciales de l'Avatar) et lancer les dés en fonction des modificateurs alloués par l'Avatar ?  
**R:** Il n'y a rien dans les règles qui vous en empêchent, mais comme évidemment vous savez que cela va à l'encontre de l'esprit des règles, vous ne le feriez pas, n'est-ce pas ?! Si vous le faisiez, vous seriez un tricheur ! voyez-vous, si vous avez compris l'esprit des règles, comme c'est le cas ici parce que vous savez que vous servir des règles en ce sens est mauvais, je crains donc que vous ayez compris les règles et que vous tentiez de les contourner en trichant. Alors que je peux m'attendre à une telle attitude de la part d'hommes politiques, je suis convaincu qu'un tel comportement est une anathème pour des joueurs de Warhammer 40.000 qui se respectent ! Enfin, j'espère !

### 1.35 Figurines bloquées ou à terre

- **Q:** Quand une figurine est jetée à terre et dans l'impossibilité de bouger durant sa prochaine phase de mouvement (à cause d'un Mortier taupe, d'une balle de fusil à pompe, etc.) et qu'elle est engagée au corps-à-corps, combat-elle avec une CC et/ou des Attaques réduites?

**R:** C'est une bonne question. Comme le stipulent les règles, elle combat normalement. Nous essaierons de proposer une règle maison générale pour ce genre de situation aussi vite que possible [jamais fait, NdT]

- **Q:** Est-ce qu'une personne bloquée par un fusil à pompe peut se relever et tirer dans le même tour avec une arme "mouvement ou tir"?

**R:** NON.

### 1.36 Jumelage d'armes à gabarit

- **Q:** Est-ce que les armes à gabarit d'aire d'effet peuvent-être jumelées ? (cette question se pose pour les joueurs qui personnalisent leurs véhicules)

**R:** Oui, dans ce cas utilisez un seul gabarit et lancez deux fois le dé pour les figurines couvertes.

### 1.37 Cas particuliers de lignes de vue

- **Q:** Le problème de la ligne de vue : quand une règle se réfère à "toutes les figurines capables de voir le personnage" (comme pour le Heaume loup de Russ ou Yarrick), est-ce que la ligne de vue est déterminée par leur angle de vue/de tir de 90° ou bien est-il considéré selon un angle de 360° degrés.

**R:** 360 degrés

### 1.38 Chute

**Q:** Quels dégâts subit une figurine tombant d'un immeuble ou d'un autre élément de terrain?

**R:** Utilisez les règles de Necromunda.

(Ed – la Force de la touche est égale à la hauteur d'où l'on chute divisée par 2,5. une chute d'une hauteur de 7,5 cm ou moins cause une blessure, une chute comprise entre 10 et 30 cm cause 1D6 blessures et une chute de plus de 30 cm cause une mort automatique. Les sauvegardes d'armure subissent des pénalités identiques au tableau de Force du livre de règles pour une chute de moins de 30 cm.

### 1.39 Haine

- **Q:** Les règles de "haine" autorise à relancer les dés de son choix durant "le premier tour" d'un corps-à-corps. S'agit-il de chaque premier tour de chaque corps-à-corps, ou bien juste le premier tour de corps-à-corps effectué par la figurine?

**R:** A chaque nouvel engagement en corps-à-corps une relance est accordée. cela signifie que si la figurine haineuse combat un adversaire durant deux tours, la relance est utilisable au premier tour, mais pas au second. Si cette même figurine engagé un autre combat plus tard dans le jeu, il gagne de nouveau une relance au premier tour de ce nouvel engagement.

### 1.40 Aveuglement et psychologie

- **Q:** Si une figurine a été temporairement aveuglée par un champ de conversion, est-elle affectée par la peur s'il est chargé par quelque chose provoquant la peur?

**R:** BQ! Nous dirons que non.

### 1.41 A propos de la sélection des alliés :

Les alliés sont inclus dans les listes d'armée pour que les joueurs puissent aisément ajouter des troupes d'autres races à leur armée sans pour autant avoir à acheter une armée complète. Par exemple, vous avez des Space Marines et vous aimez vraiment le design des figurines eldars, mais vous ne pouvez pas vous permettre l'achat d'une armée complète. Que faites-vous alors?

La réponse est que vous allez acheter quelques alliés jusqu'à ce que vous ayez suffisamment de figurines pour constituer une armée. Parce que l'option permettant aux joueurs de collectionner les figurines dont ils aiment le look est incluse aux listes d'armées, la plupart des restrictions normalement présentes dans une liste d'armée ne s'appliquent pas.

Malheureusement le revers de la médaille est que certains joueurs vont tirer avantage de ces règles pour constituer des armées

surpuissantes (et qui craignent fort !). Il n'y a pas de réponse toute faite, ainsi d'autres peuvent prétendre que les alliés (mis à part les Agents impériaux qui sont assez différents) sont toujours optionnels, et que le recours ceux-ci peut être sujet au veto de votre adversaire, s'il n'apprécie pas. Cela veut évidemment dire que dans les parties de compétition (ou contre des adversaires de ce niveau), vous ne pourriez jamais utiliser des alliés, mais d'un autre côté, contre des adversaires, disons, plus sensibles, vous seriez autorisé à utiliser des alliés, aussi longtemps qu'il serait clair que vous ne le faites pas pour tirer avantage des règles d'alliance.

- **Q:** Quand on sélectionne des alliés, peut-on uniquement choisir les troupes que l'on désire, ou doit-on suivre les restrictions inhérentes à l'armée? Par exemple, citons les armes d'appui eldar et les escouades de Gardiens, les Dreadnoughts Space Marines et les techmarines. Ce sont tous des choix de troupes qui nécessitent des pré-requis en d'autres troupes. Les tanks/ogryns/snipers ratlings de la Garde Impériale en sont un autre exemple. Peuvent-ils être choisis librement en alliés, ou doit-on sélectionner des escouades QG ou des régiments?

**R:** Vous pouvez choisir librement dans n'importe quel cas.

### 1.42 Sortie de table

- **Q:** Comment jouez-vous lorsqu'une figurine se retrouve déviée en dehors de la table (par exemple suite à un canon à distorsion ou un champ téléporteur)? Est-ce que la figurine est morte?

**R:** La figurine ne peut pas revenir, mais elle n'est pas considérée comme morte ou détruite pour le compte des Points de Victoire.

- **Q:** Peut-on attaquer un ennemi en dehors de la table ?

**R:** Non

### 1.43 Autodestruction et points de victoire

**Q:** Le tank Lemman Russ du clan Blood Axes de mon adversaire a explosé quand il a obtenu un "hit" et un "misfire" sur les dés de déviation de son obusier. Est-ce que j'obtiens les points de victoire quand des unités s'auto-détruisent ainsi? La question s'applique aussi je suppose, aux touches qui sont infligées par elles-mêmes, comme avec les armes combinées kustoms ou l'artillerie ork.

**R:** Oui, vous obtenez les points de victoire.

- 1.44 **Q:** Certaines cartes d'équipement ont été répétées entre Dark Millennium et les Codex. Cela signifie-t-il que les joueurs Space Wolves ont accès à deux "Hache Morkai", ou deux "Croc de Glace", etc. et que les joueurs Eldars ont accès à deux "Runes de Prophète" ?

**R:** Non.

- 1.45 **Q:** Dans le Codex Tyranides il y a une carte de la Frange Orientale de l'univers, qui porte un petit point rouge au Sud-Ouest du vaisseau monde Iyanden, appelé "l'incident de Barnassus". Pourriez-vous nous en apprendre plus sur la signification de ceci?

**R:** Non (he, he, he, he).

(Ed – je pense que cette réponse mérite le prix de la meilleure SA ! (réponse stupide – silly answer, NdT)

- 1.46 **Q:** Quels personnages spéciaux doivent prendre les équipements avec lesquels ils sont présentés?

**R:** Tous les personnages spéciaux de nos jeux doivent sélectionner l'équipement qui est présenté avec eux. Ils ne peuvent décider de l'abandonner ou de le changer. Voici une liste des Codex présentant des personnages spéciaux au coût incluant et excluant l'équipement :

Incluant l'équipement : Garde Impériale, Soeurs de Bataille, Chaos(40K)

Excluant: Orks, Space Wolves, Ultramarines, Eldar, Anges de la Mort

- 1.47 **Q:** Avez-vous des suggestions sur la façon de mener une partie à 3 joueurs (sans s'allier) ?

**R:** Nous admettons que nous n'avons jamais été satisfaits des parties à 3 joueurs. Les suggestions sont les bienvenues !

- 1.48 **Q:** Un de mes amis et moi-même pensions essayer de jouer à Warhammer 40.000 en utilisant la structure de tour d'Epic. Les deux joueurs agiraient durant le même tour. Nous avons pu constater en de maintes occasions qu'une partie de Warhammer

40,000 se termine avant d'avoir réellement commencé, à cause d'une première phase de tir ou psychique particulièrement meurtrière. La structure d'Epic permet, en théorie, aux deux partis d'être sur un pied d'égalité. Soyons clair, l'ordre actuel des phases resterait inchangé. Est-ce que quelqu'un a déjà essayé quelque chose comme ça auparavant ? Qu'en avez-vous conclu, j'encourage les joueurs, spécialement ceux du Studio, à essayer.  
**R:** J'ai déjà essayé une fois (il y a des années !) mais je n'ai pas beaucoup aimé, en tout cas certainement pas suffisamment pour modifier les règles actuelles.

## 19.2 POUVOIRS PSYCHIQUES

### 2.1 Tirage des pouvoirs

**Q:** Quand un psyker défausse les premiers pouvoirs tirés pour en tirer de nouveaux, où vont les cartes défaussées, sont-elles retirées du jeu, ou bien placés sous le paquet pour que la psyker suivant puisse les tirer?

**R:** Elles sont placées sous le paquet.

**Q:** Est-ce que vous tirez les pouvoirs de chaque psyker en premier, puis vous rejetez/retirez les cartes, ou bien est-ce que vous vous occupez du psyker le plus puissant en premier, et gérez sa défausse/retirage, et ensuite vous passez au suivant?

**R:** Le plus puissant en premier, effectuez les défausses et retraitage, puis passez au suivant.

**Q:** Que faites-vous si un Archonte tire un pouvoir réservé au Grand Prophète, et qu'il ne reste pas de cartes pour se défausser et retirer. Est-ce la fatalité, ou bien devrait-il y avoir des cartes défaussées par le Grand Prophète?

**R:** C'est la fatalité, bien qu'en règle générale vous devriez avoir des cartes défaussée par le Grand Prophète.

### 2.2 Pouvoirs des Princes tyranides

**Q:** Est-ce que de multiples Prince tyranides peuvent avoir les mêmes pouvoirs psychiques? Je sais que cela s'est déjà vu dans White Dwarf, mais il n'y a jamais vraiment eu de précédent ("acheter" ses pouvoirs) pour les autres races?

**R:** Oui.

### 2.3 Escouades de psykers

**Q:** Comment les escouades utilisant des pouvoirs psychiques, comme les Chevaliers Gris et les démons, sont affectés par les pouvoirs psy orks qui affectent tous les psykers dans un certain rayon? Par exemple : si une escouade de 5 Chevaliers Gris ont un niveau de maîtrise psy de 1, est-ce qu'ils sont affectés par un pouvoir anti-psyker ork comme si chacun était un psyker de niveau 1?

**R:** Oui, toutes les figurines sont affectées.

### 2.4 Ligne de vue et pouvoirs psychiques

**Q:** Quand un pouvoir psychique requiert une ligne de vue, est-elle de 90° vers l'avant ou bien de 360°? (c'est-à-dire, est-ce qu'un psyker peut lancer un pouvoir psy sur une figurine derrière lui?)

**R:** 90° vers l'avant

**Q:** Certains pouvoirs psy spécifient nettement avoir besoin, ou non, d'un ligne de vue pour fonctionner. Est-ce une erreur pour ceux qui ne spécifient rien, soit, à moins qu'il ne soit précisé autrement, avez-vous besoin d'une ligne de vue pour lancer un pouvoir psy donné?

**R:** Considérez que vous n'avez pas besoin d'une ligne de vue sauf si la carte spécifie le contraire.

**Q:** ... peut-être qu'une liste des pouvoirs psy requérant une ligne de vue serait agréable...

**R:** Sûrement. Peut-être que les gars de la liste de Warhammer 40K aimeraient s'y essayer et débattre à propos d'une telle liste.

### 2.5 Champ téléporteur et pouvoirs psychiques

**Q:** De quels pouvoirs psychiques un champ téléporteur peut-il vous protéger?

**R:** De façon générale, un champ d'énergie peut uniquement vous protéger contre des attaques psychiques qui possèdent une valeur de Force. Donc un pouvoir psychique qui vous "zappe" avec un éclair d'énergie (arc électrique, par exemple) peuvent être sauvegardés. Les pouvoirs psychiques qui vous retournent le cerveau (Guerre Mentale, par exemple), ne peuvent être stoppés. (la Q&A du White Dwarf 192 Anglais a des similitudes à propos

des pouvoirs psychiques qui peuvent être esquivés).

### 2.6 Dreadnoughts et pouvoirs psychiques

**Q:** Grande Question: comment les dreadnoughts (surtout les gardes fantômes et les dreadnoughts elders) sont affectés par les pouvoirs psychiques comme Guerre mentale, le Tueur Pourpre, Tempête de Feu de Tzeentch, Vent de peste, etc. ?

**R:** Considérant que le Dreadnought a un membre d'équipage (bien que quelques-un n'en aient pas) et que ces pouvoirs psy peuvent affecter les membres d'équipage, alors le membre d'équipage du Dreadnought peut être affecté par le pouvoir. Il est considéré comme ayant les mêmes caractéristiques qu'un héros mineur de sa race. (souvenez-vous que Bjorn compte comme un héros majeur).

**Q:** Comment fonctionne un pouvoir psychique, affectant une figurine par l'entremise de son Endurance, sur un Dreadnought Space Marines? Utilisons-nous les caractéristiques standards d'un héros comme vous l'avez suggéré pour le pouvoir Guerre Mentale?

**R:** Oui (Ed – du moins tant que le pouvoir psy en question peut affecter à l'origine les membres d'équipage des véhicules)

**Q:** Combien de PV ont les dreadnoughts, s'ils en ont?

**R:** 2 P.V (Chaos, Space Marine et Ork) – les dreadnoughts elders n'ont pas d'équipage, donc pas de PV.

### 2.7 "Réussit automatiquement tous les tests de Cd"

**Q:** Quand vous avez une figurine qui "réussit automatiquement tous les tests de Cd" (à l'opposé de celles qui sont immunisées à la psychologie), comment cela fonctionne-t-il avec les pouvoirs psychiques qui requièrent des tests de Commandement? Par exemple : est-ce qu'une figurine qui réussit automatiquement ses tests de Commandement est immunisée à "frappe psychique" qui requiert un test de Commandement avec un malus de -2 ?

**R:** Non.

**Q:** Votre réponse concernant les figurines qui ne ratent jamais leur test de Cd et qui doivent pourtant en passer un lorsqu'ils sont la cible de pouvoirs psy en requérant a soulevé une incroyable vague de protestation. Nombreux sont ceux qui désignent le texte du Codex Tyranides qui spécifie, outre le fait qu'un Prince Tyranide est immunisé aux tests de psychologie et de moral, que "il réussit automatiquement tous ses tests de Cd qu'il doit effectuer. Le Cd du Prince Tyranide n'est en fait jamais utilisé et est donné à titre de comparaison." Cela semble incompatible avec votre réponse... est-ce qu'un Gremlin dans le Codex Tyranides est responsable?

**R:** Bon point, mais nous avons signalé que vous devriez utiliser les règles forçant la figurine à effectuer le test de Cd, car cela nous semble de bon sens et fonctionne bien mieux en terme de jeu.

### 2.8 Corps à corps et pouvoirs psychiques.

**Q:** Quels (s'il y en a) pouvoirs psychiques peuvent être utilisés en corps à corps?

**R:** Tous

### 2.9 Figurine bloquée et pouvoirs psychiques

**Q:** Quand une grande figurine (comme un Prince tyranide ou un démon majeur) est bloquée au sol par une Rockette Pulsor, est-ce qu'elle peut utiliser ses pouvoirs psy requérant une ligne de vue?

**R:** Oui, mais la ligne de vue est déterminée depuis la position couché de la figurine.

### 2.10 Désengagement et pouvoirs psychiques

**Q:** Si une figurine/unité est déplacée hors d'un combat au corps à corps via un pouvoir psychique, les figurines sont-elles démoralisées? Que se passe-t-il si le pouvoir a été utilisé par quelqu'un en dehors du corps à corps pour les déplacer?

**R:** Non dans les deux cas.

### 2.11 Rebond

**Q:** Est-ce qu'un pouvoir affecté à une figurine (comme Fatalité) être renvoyé (avec la carte psy Rebond) durant les tours suivants son lancer alors qu'il est déjà en place?

**R:** Non

**Q:** La carte "rebond" du jeu de cartes Warp est un peu floue. Est-ce qu'elle permet de renvoyer les gabarits mouvants comme le Destructeur ou le Vortex ou bien est-ce que cela affecte tous les pouvoirs?

- R:** Tous les pouvoirs.
- 2.12 **Annulation**  
**Q:** Est-ce qu'utiliser une "annulation" contre un pouvoir psy déjà en jeu compte comme un tour de jeu? Est-ce que "tout" ce que vous faites durant la phase psychique compte comme un tour?  
**R:** Oui aux deux questions.  
**Q:** Si j'annule un pouvoir psy utilisé par un de mes adversaires durant la phase précédente, est-il autorisé à le jouer de nouveau durant la phase où il a été annulé?  
**R:** Non.
- 2.13 **Annulation des pouvoirs qui restent en jeu**  
**Q:** Qu'est-ce qui annule un pouvoir psychique qui "reste en jeu" (autrement que par choix ou par annulation)?  
a) hurlement psychique  
b) lui lancer un Vortex  
c) lui lancer une grenade à stase  
d) tuer le psyker  
e) 'tuer' le psyker, qui revient à la vie ensuite par régénération (comme un prince tyranide)  
**R:** Les pouvoirs qui "restent en jeu" restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient annulés ou que le psyker qui les a lancés les annule. Tuer le psyker qui les a lancés empêche simplement celui-ci d'annuler ses pouvoirs !
- 2.14 **Force Ultime et annulation ultérieure**  
**Q:** Est-ce qu'un pouvoir psy lancé avec Force Ultime et qui "reste en jeu" peut être annulé ou détruit durant le même tour où il a été lancé?(c'est-à-dire, que se passe-t-il si Drain d'énergie est joué à la fin du tour, par exemple)  
**R:** Oui, Force Ultime n'a pas d'effet sur un pouvoir après qu'il ait été lancé.  
**Q:** Il n'y a aucun moyen possible pour annuler un pouvoir lancé avec Force Ultime, n'est-ce pas?  
**R:** Les Colliers de Khorne, etc., rien ne peut annuler le pouvoir, la seule chose possible est d'essayer de se protéger de ses effets. Le pouvoir est automatiquement lancé. Ce n'est pas la même chose que de fonctionner automatiquement. Être immunisé aux pouvoirs psy (colliers de Khorne, Combinaison Aegis, etc.) peut aussi protéger la figurine équipée des pouvoirs psy lancés avec Force Ultime.
- 2.15 **Attaque démoniaque**  
**Q:** Attaque Démoniaque – est-ce que la "règle" du 1 & 6 s'applique ici (c'est-à-dire si vous tirez un 1 êtes-vous toujours plongé dans le Warp, même si vous êtes un psyker de niveau 4 utilisant un pouvoir avec 1 carte Force)?  
**R:** Non. Cela annulera automatiquement le pouvoir, simplement, sauf s'il était lancé avec Force Ultime.  
**Q:** Est-ce qu'un démon psyker peut être affecté par la carte warp "attaque démoniaque"?  
**R:** Oui
- 2.16 **Lancer un pouvoir via un objet et attaque démoniaque**  
**Q:** Quand le sergent vétéran Centurius, de la Légion des damnés, utilise son "Animus Malorum", que se passe-t-il s'il subit une Attaque démoniaque?  
**R:** L'attaque démoniaque annule automatiquement le pouvoir, mais Centurius ne peut pas être emporté dans le Warp.
- 2.17 **Exécuteur**  
**Q:** Est-ce que le pouvoir psy eldar "Exécuteur" peut être utilisé pour attaquer un anti-grav?  
**R:** Oui  
**Q:** Si un personnage équipé de la carte d'équipement "digilasers" est attaquée par une projection d'un Grand Prophète utilisant le pouvoir psy "Exécuteur", est-ce que l'attaque de digilasers fonctionne avant la projection?  
**R:** Les digilasers ne fonctionnent pas contre l'Exécuteur.  
**Q:** Pouvoir psy "Exécuteur" : en engageant un véhicule disposant d'une électro-coque, est-ce que le psyker doit effectuer un jet de sauvegarde, et s'il le rate, le sort est-il annulé?  
**R:** Oui, une sauvegarde doit être effectuée.  
**Q:** Si mon Grand Prophète a une grenade à fusion, peut-il utiliser son pouvoir "Exécuteur" pour les utiliser? Je peux comprendre que cela peut être considéré comme un objet physique distinct, mais je peux aussi considérer qu'il utilise des "grenades à fusion psychiques"?  
**R:** GQ. Non, il ne peut pas utiliser de grenades à fusion avec le pouvoir "Exécuteur".
- 2.18 **Tempête surnaturelle**  
**Q:** Si une Tempête surnaturelle est lancée avec succès sur un véhicule, il est stipulé qu'il se déplacera hors de contrôle lors du prochain tour. Mais que se passe-t-il si la tempête est dissipée ou "drainée", plus tard dans la même phase psychique? Est-ce que le véhicule se déplacera malgré tout "hors de contrôle"?  
**R:** Oui  
**Q:** Qu'arrive-t-il aux Dreadnoughts pris dans une Tempête surnaturelle? Tombent-ils au sol comme les fantassins ou se déplacent-ils hors de contrôle de 3D6x2,5 cm comme mentionné pour les véhicules?  
**R:** Ils se déplacent hors de contrôle.
- 2.19 **Guide**  
**Q:** Quand une figurine a été "guidée" par le pouvoir psy eldar du même nom, et tire sur un véhicule, peut-il choisir quelle localisation est touchée?  
**R:** Non.  
**Q:** Quand vous utilisez "Guide" contre une figurine possédant une capacité d'esquive, peut-il esquiver le tir "guidé"?  
**R:** Oui  
**Q:** Une roquette pulsor atterrit à quelques centimètres d'un canon à distorsion sur plate-forme anti-grav et son rayon d'action affecte l'arme et l'équipage. Est-ce qu'un grand prophète peut utiliser "Guide" sur le canon à distorsion pour le faire tirer durant le tour où il a été touché par la roquette pulsor (en considérant qu'il pointe dans la bonne direction)? S'il ne peut pas le faire durant la phase psychique eldar, peut-il le faire durant la phase psy ork suivante?  
**R:** Non aux deux questions  
**Q:** Quand une figurine "guidée" tire dans un combat au corps à corps, est-ce que la cible est touchée automatiquement (comme stipulé dans le pouvoir) ou bien est-ce que la cible est déterminée aléatoirement?  
**R:** La touche est déterminée aléatoirement.  
**Q:** Une figurine eldar tire durant la phase psychique grâce au pouvoir psy Guide.  
a. peut-elle tirer sur des figurines détectées avec une arme à gabarit?  
b. si oui, peut-il le faire avec une arme n'utilisant pas de gabarit?  
c. puisqu'il touche automatiquement, doit-on quand même lancer le jet de 4+ pour toucher la figurine sous le gabarit?  
**R:** A. oui. B. non. C. oui.  
**Q:** Si on utilise Guide sur la Mort Silencieuse, est-ce uniquement la première touche qui est automatique, ou sont-ce tous les jets? (je ne l'ai jamais utilisé, cela me paraissant trop gros bill)  
**R:** Vous NE POUVEZ PAS utiliser Guide sur la Mort Silencieuse car elle n'est pas une arme de tir. Guide ne peut être utilisée que sur les armes de tir, comme il est spécifié sur la carte. Donc il ne peut être utilisé sur la Mort Silencieuse ou le Tricéphale.
- 2.20 **Aura de flammes**  
**Q:** L'Aura de Flammes cause "une blessure pour chaque blessure sauvegardée", mais le texte ne mentionne pas de possibilité de sauvegardes contre les blessures ainsi causées. Est-ce qu'un assassin peut les esquiver? Est-ce qu'un ork en méga-armure peut être autorisé à sauvegarder? Est-ce qu'une Combinaison Aegis sauvegarde? Est-ce qu'un Avatar eldar est immunisé à ces effets (à cause des flammes)?  
**R:** Aucune sauvegarde n'est autorisée contre les blessures renvoyées [ce qui ne répond pas pour l'immunité éventuelle de l'Avatar, je dirais oui, NdT].
- 2.21 **Destruction de démons**  
**Q:** Est-ce qu'un disque peut être ciblé par une Destruction de démons s'il n'a pas de cavalier démoniaque?  
**R:** Oui [à généraliser pour toutes les montures démoniaques, NdT]  
**Q:** Le pouvoir *Destruction de démon* affecte-t-il l'Avatar ? Les armes de force ont-elle les mêmes effets sur lui que sur les démons

du Chaos ? [WDF25]

**R:** L'Avatar est l'incarnation matérielle du dieu de la guerre eldar, Keala Mensha Khaine. Donc un Avatar est considéré comme un démon en ce qui concerne le pouvoir *Destruction de démon* et les armes de force. Ceci s'applique aux touches de fulgurant psy ou aux pouvoirs psychiques qui ont des effets particuliers sur les démons.

**Q:** Comment une Destruction de démon affecte un véhicule possédé? (il n'y a pas de nombre de PV indiqués pour résoudre le pouvoir.)

**R:** Le pouvoir n'a pas d'effet du tout.

## 2.22 Vent de peste

**Q:** A Warhammer 40K, comment résoudre un Vent de Peste lancé dans une unité? Est-ce qu'il y a 3D6 touches générées et ensuite réparties dans l'escouade?

**R:** Oui

## 2.23 Déplacement

**Q:** Quand vous utilisez le pouvoir psy "déplacement", est-ce qu'une escouade réapparaît exactement comme elle était formée avant son déplacement ou bien pas plus loin que le jet de dé ne l'indique et en respectant la formation d'escouade?

**R:** La seconde solution (pas plus loin que le jet de dé ne l'indique et en respectant la formation d'escouade)

## 2.24 Agression

**Q:** Qu'est-ce qui se passe si on utilise "Agression" pour repousser un membre d'équipage exposé d'un véhicule? (comme le pilote d'une moto) a) est-ce que le véhicule devient automatiquement hors de contrôle? B) est-ce que le pilote subit des dommages comme s'il avait été débarqué à la vitesse actuelle du véhicule?

**R:** Oui aux deux questions

**Q:** Peut-on faire sortir un ennemi de la table avec "Agression"? si c'est possible, la figurine compte-t-elle comme morte pour le décompte des points de victoire?

**R:** Non. Les pouvoirs psychiques ne peuvent jamais être utilisés pour faire sortir des figurines de la table.

## 2.25 Malédiction de la machine

**Q:** Que se passe-t-il quand une moto-jet est touchée par le pouvoir psychique Malédiction de la Machine?

**R:** La moto-jet se déplace hors de contrôle au prochain tour. Si ce mouvement amène le véhicule hors du gabarit, le contrôle peut être repris à la fin du tour où il s'est déplacé hors de contrôle.

## 2.26 Catalyseur

**Q:** Cela peut sembler une question stupide mais qu'arrive-t-il si vous lancez le pouvoir tyranide catalyseur sur un essaim qui n'a pas de sauvegarde à la base (les hormagaunts, par exemple). Sont-ils simplement frénétiques ou reçoivent-ils une sauvegarde du genre 7+ sur 2D6 ?

**R:** Le pouvoir ne crée pas de sauvegarde mais la frénésie agit.

## 2.27 Aptitude au combat multiple et pouvoirs psychiques particulier

**Q:** Est-ce que Marneus Calgar et l'assassin Eversor peuvent utiliser leur aptitude contre les combats multiples s'ils sont handicapés, par exemple par un Regard hypnotique ou une Pavane de Slaanesh ?

**R:** Non.

**2.28 Q:** Quelle est la portée du pouvoir psychiques des archivistes Accélération : 7,5cm ou 15cm ?

**R:** 7,5cm

**2.29 Q:** A votre avis, quelle race est supérieure au niveau psychique?

**R:** Nous ne pouvons pas choisir!

## 19.3 VEHICULES ET ARMES D'APPUI

### 3.1 Tank et peur/terreur

**Q:** Dans le White Dwarf 189, il y a une bataille où il est mentionnée que vous, au studio, vous utilisez des règles maisons selon lesquelles certains tanks causent la *peur/terreur*. Quels tanks causent la peur, et lesquels causent la terreur?

**R:** Peur : Land Raider, Leman Russ, Predator, Dreadnoughts  
Terreur: Baneblade & Shadowword, les règles sont dans le Citadel Journal 8.

Ces listes sont non exhaustives, donc utilisez-les comme des références seulement. De plus, notez que les règles "Tankfest" du Citadel Journal 8 sont optionnelles.

### 3.2 Tirs des véhicules

**Q:** Il est dit dans Dark Millennium que "les véhicules peuvent tirer sur des cibles séparées pour chacune de leurs armes. Cependant, ils sont toujours sujets aux restrictions de choix des cibles." C'est un peu confus. Cela signifie-t-il qu'une escouade de véhicules (comme les Land Speeders de la Ravenwing) doivent tous tirer sur la même escouade de troupes et séparer certains tirs sur des véhicules (comme une escouade de troupes)? Ou cela signifie-t-il que l'escadron de véhicules ignore la règle de tir des escouades et agit indépendamment l'un de l'autre bien qu'ils soient un escadron?

**R:** Ils tirent comme une escouade de troupes

### 3.3 Tirs des dreadnoughts et marcheurs

**Q:** Quand vous tirez avec un marcheur de combat ou un dreadnought, est-ce que toutes ses armes doivent tirer sur une même cible comme une escouade ou peut-on séparer ses tirs entre plusieurs cibles comme un véhicule?

**R:** Traitez les comme des véhicules

### 3.4 Tourelle et choix de cibles

**Q:** La façon dont la tourelle est orientée est-elle importante pour le choix des cibles? Par exemple, une Chimère tourne sa tourelle vers l'arrière du tank pour que l multi-laser puisse tirer sur une escouade d' Araignées Spectrales à 37,5 cm, alors qu'une escouade de Banshees se trouve à 25 cm mais dos à la tourelle et aucune des deux ne peut prétendre à un couvert. La plupart de nos joueurs pensent que la tourelle doit tourner grâce à son angle de 360° pour tirer sur les Banshees, mais certains pensent que la tourelle doit être considérée comme un fantassin avec arme lourde et tirer dans un arc de 90°.

**R:** La dernière solution, la tourelle peut tirer dans un angle de 90° dans la direction où elle est tournée. (Ed – vous pouvez tourner la tourelle en état d'alerte avant de tirer, mais vous n'y êtes pas obligé)

### 3.5 Arme à tir soutenu des véhicules

**Q:** Est-ce que les armes à tir soutenu (comme les bolters lourds) ignorent les enrayements quand elles sont montées sur les véhicules? La carte de "fulgurant" stipule qu'il ignore les enrayements grâce à de meilleurs stocks de munitions...

**R:** Cela s'applique uniquement au fulgurant.

### 3.6 Hit et Misfire

**Q:** Si vous manquez un tir avec une arme à gabarit et que vous tirez "hit" et "misfire" sur les dés, est-ce que l'arme explose? Si oui, quels sont les effets sur le véhicule? (lance-t-on sur le tableau des dommages?)

**R:** Nous jouons ainsi : l'arme est détruite et un jet est effectué sur la table pour connaître les effets supplémentaires.

### 3.7 Tir au dessus des fantassins

**Q:** Le Dreadnought et le Marcheur de Combat eldar sont très grands par rapport aux fantassins. Est-ce que leur ligne de vue peut être bloqué par une escouade de Gardiens, par exemple?

**R:** Ils peuvent tirer par-dessus les Gardiens. Dans ce genre de cas, utilisez votre bon sens. Une bonne règle est de considérer que si une figurine est deux fois plus grande qu'une autre, elle peut voir et tirer par-dessus. Cependant, toutes les règles de choix d'une cible s'appliquent, malgré tout.

### 3.8 Etat d'alerte des véhicules

**Q:** Est-ce que les véhicules disposant d'artilleurs pour leurs armes peuvent se mettre en état d'alerte alors que le véhicule se déplace? (évidemment si le pilote veut se placer en état d'alerte, il ne peut pas le faire si le véhicule se déplace)

**R:** Oui [réponse étrange mais confirmée plus bas. En fait, je ne l'ai jamais vu jouer, NdT]

**Q:** Quand un véhicule ou un dreadnought se met en état d'alerte,

doit-il tirer avec toutes ses armes en une seule fois, ou peut-il les séparer en plusieurs tirs séparés, plus tard dans le tour?

**R:** Toutes les armes doivent tirer en même temps (mais notez qu'elles peuvent tirer sur des cibles différentes, pas uniquement sur celle qui est en mouvement au moment où les tirs en état d'alerte sont effectués)

**Q:** Si un véhicule se déplace, peut-il se mettre en état d'alerte? Et les troupes qu'ils transportent, peuvent-elles se mettre en état d'alerte si le véhicule s'est déplacé?

**R:** Oui, si le véhicule ne tire pas avec ses armes pendant sa phase. Pour les troupes embarquées, non, elles ne peuvent pas se mettre en état d'alerte si le véhicule s'est déplacé.

### 3.9 **Mortier taupe**

**Q:** Est-ce que l'opérateur du mortier taupe peut faire autre chose (comme tirer) quand il manœuvre le mortier taupe?

**R:** Non.

### 3.10 **Choix de cible et véhicule/armes d'appui**

**Q:** Est-ce que les armes d'appui sont considérées comme des véhicules en ce qui concerne les règles de choix d'une cible? C'est-à-dire, est-ce qu'une figurine avec une arme lourde peut ignorer l'escouade la plus proche pour tirer sur l'arme d'appui la plus proche?

**R:** Oui. L'exemple est correct, aussi longtemps qu'il n'y a aucun véhicule plus proche du tireur que l'arme d'appui, bien évidemment.

**Q:** (C'est peut être une SQ, mais bon...) quand vous tirez sur des véhicules, est-ce qu'un escadron de véhicules est traitée comme une escouade pour les conditions de tir sur l'escouade ou le véhicule le plus proche? (par exemple, pouvez-vous ignorer un Dreadnought pour tirer sur un escadron de moto-jets derrière lui? Que se passe-t-il si vos armes sont incapables d'endommager le Dreadnought (bolters...))

**R:** Les escouades sur véhicules sont traitées comme des cibles véhicules. Nous pensons que les figurines ne disposant pas d'armes suffisamment puissantes pour endommager une cible peuvent l'ignorer au regard des règles de tir.

**Q:** Est-ce qu'un véhicule endommagé peut être ignoré concernant les règles de choix d'une cible?

**R:** Certainement pas !

### 3.11 **Véhicule vide et points de victoire**

**Q:** Si l'équipage d'un véhicule et tué d'une façon quelconque par l'adversaire (comme par un pouvoir psy ou un shokk attack gun) mais que le véhicule lui-même est intact :

(a) Compte-t-il comme détruit pour le calcul des points de victoire?

(b) Si un techmarine entre dans le véhicule et en prend le contrôle, et qu'il le contrôle toujours à la fin du jeu, compte-t-il comme détruit (parce que l'équipage classique est mort) ?

**R:** (a) Oui, (b) Non, il compte seulement comme endommagé,

### 3.12 **Hors de contrôle**

**Q:** Est-ce que l'équipage peut quitter son véhicule s'il est hors de contrôle? (en considérant qu'il subira une touche si le véhicule se déplace de plus de 25 cm)?

**R:** Oui

**Q:** Si un véhicule est hors de contrôle, les servants peuvent-ils actionner les armes du véhicule? Et que se passe-t-il pour les escouades transportées?

**R:** Oui aux deux questions.

**Q:** Quand un véhicule se déplace hors de contrôle, y a-t-il des effets sur le tir? Si oui, lesquels?

**R:** Il n'y a pas d'incidence sur le tir.

### 3.13 **Remplacement des pilotes de Land Speeder et moto d'assaut**

**Q:** Comme pour la Vyper eldar, est-ce que les artilleurs des Land Speeders et des motos d'assaut peuvent effectuer le même jet d'initiative pour remplacer le pilote mort et prendre le contrôle du véhicule?

**R:** Non, ils peuvent permuter sans jet de dé.

### 3.14 **Engagement des équipages à découvert**

**Q:** Si une moto d'assaut/un trike squat (deux membres

d'équipages) est chargée, est-ce que l'attaquant engage le membre d'équipage le plus proche ou les deux au corps à corps?

**R:** La plus proche

**Q:** Quand une figurine charge un véhicule avec un équipage exposé ou une arme d'appui, il doit combattre l'équipage en premier. Peut-il combattre le véhicule après l'équipage dans le même round de combat? (c'est-à-dire un ork avec une grenade à fusion charge une moto, après avoir combattu le pilote, peut-il placer une grenade sur le véhicule?)

**R:** Non.

### 3.15 **Corps en corps et attaques supplémentaires**

**Q:** Quand une figurine engage un véhicule qui ne peut pas se défendre (c'est-à-dire qui n'a pas de profil) en corps à corps, il est stipulé qu'il effectue une touche pour chaque attaque de son profil. A-t-il droit à des attaques supplémentaires pour les situations qui en prévoient? (servo-bras, jambe bionique, deuxième arme, frénésie, etc.)

**R:** Oui

### 3.16 **Limites aux transports des véhicules**

**Q:** Y a-t-il des limites à ce qui peut être transporté dans un véhicule? Spécifiquement, les genestealers, démons, hybrides, snotlings, nurglings & autres créatures peuvent-ils l'être?

**R:** Les joueurs doivent se mettre d'accord avant la bataille pour faire entrer les créatures bizarres dans les véhicules de transport, sinon, seules les troupes spécifiées sur la fiche de véhicule peuvent être transportées [les démons ne peuvent pas être transportés cf faq 4.4]. Évidemment les créatures monstrueuses ne peuvent pas être transportées dans des véhicules.

**Q:** Est-il exact que les véhicules ne peuvent pas transporter des alliés?

**R:** Exact.

**Q:** Si une armée marine prend des alliés de la Garde Impériale, peut-on transporter une escouade marine dans une Chimère ?

**R:** Non. Mais si votre adversaire vous l'autorise, vous pouvez le faire.

### 3.17 **Tirs des passagers**

**Q:** Est-ce que l'on peut tirer avec une arme "mouvement et tir" depuis l'intérieur d'un véhicule? (par exemple des marines dans un Rhino) Si on peut, y a-t-il des restrictions (angle de vue, etc.) ?

**R:** Oui, vous pouvez tirer mais seulement si le véhicule ne bouge pas (souvenez-vous que seules les armes réellement montées sur le véhicule peuvent tirer quand le véhicule se déplace). Il n'y a pas de restrictions particulières sinon.

**Q:** Vous déclarez dans une précédente Q&A que si une arme lourde est montée dans un véhicule et que le véhicule bouge, l'arme ne peut pas tirer car le tireur est considéré comme ayant bougé. Cela semble être en contradiction avec le livre de règles (p 36 je crois) où il est stipulé que l'on peut bouger et tirer avec des armes lourdes depuis des véhicules quand ils sont en mouvement. Pourriez-vous clarifier svp?

**R:** QP. La page 36 fait référence aux armes montées SUR les véhicules, et non à celles portées par des fantassins embarqués. Donc, par exemple, les canons laser d'un Land Raider peut bouger et tirer, alors que le canon laser transporté par un fantassin embarqué ne peut pas tirer à travers une écoutille. [Il semblerait que cela contredise aussi la page 36 du livre de règles français, mais je n'y peux rien. NdT]

**Q:** A propos de la règle "mouvement ou tir" et des véhicules :

(a) si vous avez une arme lourde ayant la capacité "mouvement ou tir" montée dans un Rhino, peuvent-elles tirer à travers les portes ouvertes (dans le cas d'un véhicule non scellé) ?

(b) sont-elles considérées comme s'étant déplacées si le véhicule bouge ?

(c) si elles peuvent tirer, peuvent-elles être mises en état d'alerte tandis que le véhicule se déplace ? (comme le peuvent les artilleurs)

**R:** (a) OUI; (b) OUI; (c) NON.

### 3.18 **Charge depuis un véhicule**

**Q:** Est-ce que les troupes peuvent charger depuis un véhicule, ou peuvent-elles seulement effectuer un mouvement classique au

- débarquement? Est-ce que les troupes munies de réacteurs dorsaux peuvent sauter directement depuis un véhicule de transport?  
**R:** Non, ils ne peuvent pas charger depuis un véhicule, car ils doivent effectuer leurs mouvements de charge avant tous les autres mouvements. Et ils ne peuvent pas sauter non plus.
- 3.19 **Charge depuis un véhicule avec des réacteurs dorsaux.**  
**Q:** Est-ce que les troupes équipées de réacteurs dorsaux peuvent charger après avoir quitté le véhicule? C'est-à-dire peuvent-ils effectuer un bond de 45 cm puis une charge de 10 cm après avoir quitté le véhicule?  
**R:** Non.
- 3.20 **Débarquement en réacteur dorsal**  
**Q:** Est-ce qu'un passager d'un véhicule peut utiliser son réacteur dorsal pour sauter hors d'un véhicule? Ou bien doit-il sortir à pied, et sauter au prochain tour?  
**R:** Les fantassins peuvent sortir d'un véhicule et ensuite effectuer un mouvement normal immédiatement. Cela signifie qu'ils peuvent effectuer un saut immédiatement au sortir du véhicule. Ils ne peuvent, comme mentionné plus haut, sauter directement depuis le véhicule. [mouais pas super clair cette histoire. Soit. NdT]
- 3.21 **Véhicules en flammes**  
**Q:** Quand un véhicule est en flammes suite à un tir de lance-flammes classique ou lourd, est-ce que le véhicule entier est en flammes? Cela peut suggérer une tactique : enflammer son propre véhicule, sachant que ça ne lui causera aucun dommage (le facteur de pénétration est trop faible) mais vos adversaires ne peuvent pas l'engager en corps à corps car on ne peut engager des figurines en feu. Est-ce correct?  
**R:** Seule la localisation touchée est en flammes. Par exemple, si les chenilles sont touchées, les adversaires ne pourront pas choisir cette localisation en corps à corps. En ce qui concerne votre stratégie, vous ne pouvez tirer que sur des figurines ennemies (lisez le livre de règles !)
- 3.22 **Technoprêtre /techmarine/mékano comme équipage**  
**Q:** Est-ce qu'un technoprêtre/techmarine/mékano peut commencer le jeu dans un véhicule en tant que membre d'équipage ? Peuvent-ils remplacer des membres d'équipage qui ne sont pas morts durant le jeu? (par exemple, un technoprêtre entre dans un Lemn Russ au tour 2. il dit au servant de la tourelle "Bouge de là Fred, ta CT est seulement de 3 tandis que la mienne est de 5 !" vous vous retrouvez alors avec une tourelle qui a une CT de 6)  
**R:** Non (même si ça peut arriver sous certaines conditions, le fait de vous dire oui impliquerait que certains joueurs joueront toujours ainsi. Donc c'est non, désolé...)  
**Q:** Est-ce qu'un techmarine peut prendre contrôle d'un véhicule d'une autre armée et qui n'a plus d'équipage? (c'est-à-dire, peut-il prendre le contrôle d'un moto de guerre ork dont le pilote est mort?)  
**R:** Non (bien que cela puisse être marrant dans un scénario spécial)  
**Q:** Si un techmarine entre dans un véhicule vide durant la phase de mouvement, peut-il utiliser les armes durant la phase de tir ?  
**R:** Non
- 3.23 **Armes à gabarit et véhicules**  
**Q:** Quand vous tirez avec une arme à gabarit sur des véhicules, choisissez-vous réellement où placer le gabarit plutôt que de le déterminer aléatoirement?  
**R:** Oui, bien que nombre de joueurs utilise des règles maisons qui allouent la touche au hasard.
- 3.24 **Allocation des touches sur un escadron de véhicules**  
**Q:** Les règles de tir sur des escadrons de véhicules de Dark Millennium, p. 29, stipulent que "quand un escadron se fait tirer dessus, l'adversaire doit tirer sur le véhicule le plus proche de lui". Dans cette citation, le mot "adversaire" signifie-t-il chaque figurine individuelle dans une unité ou l'escouade entière? Doit-on traiter l'escadron de véhicules comme une escouade pour l'allocation des tirs ou bien doivent-ils être traités comme des véhicules séparés et les tirs doivent être concentrés sur le véhicule le plus proche?  
**R:** BQ. Nous suggérons que vous traitiez l'escadron comme une escouade (pour la répartition des tirs) et allouer les tirs au sein de l'escouade.
- 3.25 **Grenades aveuglantes et véhicules**  
**Q:** Si le gabarit d'une grenade aveuglante recouvre complètement la tourelle d'un véhicule, mais que l'arme de tourelle sorte du gabarit, la tourelle peut-elle tirer quand même?  
**R:** Non (une QS si vous voulez savoir!)  
**Q:** Les grenades aveuglantes (et d'autres qui restent en place avec des gabarits "non solides") semblent pouvoir fournir un couvert. Est-ce qu'un véhicule peut prétendre à un couvert si la ligne de vue est partiellement bloquée?  
**R:** Non, les grenades aveuglantes ne procurent pas de couvert.
- 3.26 **Grenade à stase et véhicules**  
**Q:** Comment gérer un véhicule qui n'est que partiellement recouvert par un gabarit de grenade à stase?  
a) Est-ce que le véhicule peut bouger si ses moteurs ne sont pas touchés?  
b) Est-ce que les armes et les équipements comme le Projecteur peuvent être utilisés?  
c) Est-ce que l'on doit déterminer au dé quelles parties du véhicule sont touchées?  
**R:** Non à toutes les questions. (c'est-à-dire que tout le véhicule est affecté même s'il n'est touché que partiellement par le gabarit)
- 3.27 **Corps à corps des antigrav vs "volants"**  
**Q:** Est-ce qu'un "volant" peut attaquer un anti-grav en corps à corps, et dans ce cas, est-ce que les Aigles Chasseurs comptent comme des "volants"?  
**R:** Non aux deux questions
- 3.28 **Motard et jet de grenades**  
**Q:** Est-ce que le pilote d'un véhicule (comme un motard) peut lancer une grenade depuis sa selle?  
**R:** Oui
- 3.29 **Tir sur des véhicules en forêt**  
**Q:** Est-ce qu'un véhicule peut se faire tirer dessus dans une forêt ? À quelle distance?  
**R:** Il n'y a pas de règles simples pour ce cas de figure, vous devrez décider avec votre adversaire de la solution en fonction de la densité de la forêt.
- 3.30 **Attaques éclairs**  
**Q:** Attaques éclairs – Est-ce qu'on peut en faire plus d'une par tour? Est-ce que la moto doit s'attaquer à l'ennemi le plus proche?  
**R:** Non & oui
- 3.31 **Attaque surprise des antigrav**  
**Q:** Quand un Land Speeder ou une motojet fait une attaque surprise, y a-t-il un malus pour s'être déplacé de plus de 25 cm (il s'élève de 30 cm) ou pour s'être déplacé de plus de 50 cm (60 cm au total du décollage à l'atterrissage) ou aucun malus du tout? Et si effectuer une attaque surprise donne un malus, est-ce que les membres de la Ravenwing infligent un malus supplémentaire de -1?  
**R:** Aucun malus de vitesse ne s'applique, même pour la Ravenwing.
- 3.32 **Eperonnage et écrasement**  
**Q:** Pour éperonner délibérément, est-ce qu'un véhicule doit physiquement se déplacer de plus de 25cm sur la table?  
**R:** Non.  
**Q:** Si un véhicule n'a pas à se déplacer physiquement de plus de 25 cm pour éperonner délibérément, comment déterminer s'il peut éperonner?  
**R:** Utiliser la tranche de vitesse dans laquelle se trouve le véhicule. Si le véhicule se sera déplacé d'au moins 25 cm à la fin du tour, il est en mesure d'éperonner.  
**Q:** Pour les pouvoirs psy, il est stipulé dans Dark Millennium que si un test de caractéristique est requis, comme par exemple un test d'initiative, un jet de "6" est toujours un échec. Cela est-il vrai pour d'autres situations, comme par exemple lorsqu'il s'agit

- d'esquiver un véhicule en manoeuvre d'écrasement?  
**R:** Oui, à moins qu'il ne soit spécifiquement indiqué le contraire.
- 3.33 **Eperonnage des antigrav**  
**Q:** Est-ce qu'un antigrav peut-être éperonné? Et peut-il effectuer des éperonnages sur d'autres véhicules/immeubles?  
**R:** Non (excepté le Falcon et ses variantes) & oui  
**Q:** Y a-t-il des circonstances dans lesquelles un Falcon peut être éperonné? Si oui, quand?  
**R:** Oui. Si le Falcon est arrêté, ou bien s'il se déplace à vitesse lente ou de combat, il peut être éperonné.
- 3.34 **Tir rapide avec les armes des véhicules**  
**Q:** Est-ce que les Space Marines peuvent utiliser leur capacité de Tir Rapide avec les bolters, pistolets bolters et fulgurant montés sur les véhicules (comme les dreadnoughts ou les motos)?  
**R:** Non. Un marine peut seulement utiliser le Tir rapide avec son propre bolter/pistolet bolter/fulgurant. Les dreadnoughts ne peuvent jamais effectuer de Tir Rapide.
- 3.35 **Améliorations des véhicules**  
**Q:** A propos des améliorations des véhicules : La raison pour laquelle les améliorations de véhicules ne devraient pas être répétées à l'identique étaient a) pour l'équilibre de la partie et b) parce qu'ils étaient sensés être fait par l'équipage lui-même.  
**R:** Ce ne sont pas des améliorations standards faites en usine, mais des modifications faites sur une base par l'équipage lui-même. Si vous avez vu le film "Kelly Heroes", et bien les carapaces peintes et les haut-parleurs utilisés sur le tank de Donald Sutherland a inspiré les règles d'améliorations de véhicules. Ainsi, il n'est pas possible d'améliorer tout un escadron de véhicules de la même manière, et si vous voulez un escadron de véhicules équipé uniformément, vous devrez le prendre sans améliorations du tout ! mais c'est seulement ainsi que nous jouons : )
- 3.36 **Electrocoque**  
**Q:** A propos de la carte de véhicule électro-coque et les démons, si je lis bien la carte, un Buveur de Sang de Khorne peut attaquer un véhicule ainsi équipé s'il réussit d'abord un jet de sauvegarde d'armure basique (3+). Cependant, un Gardien des Secrets, un Grand Immonde ou un Duc du Changement ont une aura démoniaque qui est une sauvegarde de champ et non d'armure. Cela veut-il dire que ces démons et que tous les démons mineurs ne peuvent pas attaquer les véhicules avec électro-coque en corps à corps?  
**R:** L'électro-coque n'affecte pas les démons.
- 3.37 **Blindage renforcé [Ablative armour]**  
**Q:** La carte d'équipement de véhicule Blindage renforcé peut-elle contrer les attaques de squigs insectoïdes ou de Rokette Pulsor ?  
**R:** Non, la carte Blindage renforcé ne fonctionne que contre les armes anti-blindage avec un facteur de pénétration. Elle ne fonctionnerait pas non plus contre les attaques d'un canon à distorsion, par exemple.
- 3.38 **Blindage renforcé et points de victoire**  
**Q:** Quand on détermine si un véhicule a été endommagé (pour le décompte des Points de Victoire), est-ce qu'une touche stoppé par le *Blindage renforcé* (celui qui ignore la première touche qui pénètre le blindage), c'est-à-dire compte-t-on le véhicule endommagé si le blindage est pénétré, ou seulement si un vrai dé de dommages a été effectué?  
**R:** Seuls les dommages réels au véhicule sont pris en compte. Ce n'est pas suffisant de percer le blindage renforcé.
- 3.39 **Missile traqueur**  
**Q:** Est-ce qu'un missile traqueur requiert une ligne de vue pour tirer?  
**R:** Oui
- 3.40 **Canon d'assaut sur Sentinelle**  
**Q:** Est-ce que le canon d'assaut monté sur la Sentinelle utilise les mêmes règles que les armes montées sur les dreadnoughts Space Marines (c'est-à-dire ignorer le premier enrayement)?  
**R:** Non.
- 3.41 **Nombre d'Attaques d'un dreadnought**  
**Q:** Si un dreadnought n'a pas d'armes de corps à corps, a-t-il son nombre d'attaques normal?  
**R:** Oui.
- 3.42 **Fiche du dreadnought eldar**  
**Q:** Les armes montées sur un support d'épaules pour le dreadnought eldar ne peuvent pas être touchées. Il n'y a pas de localisation sur la fiche de véhicule. Est-ce qu'elle peut être comptée sur le bras gauche (lancer 1D6, 1-3 le support, 4-6 le bras) ou est-il une nouvelle localisation ?  
**R:** Les armes ne peuvent pas être touchées. Les joueurs qui veulent créer leurs propres règles maisons sont libres de le faire, bien sûr, mais nous ne pensons pas qu'il valait mieux le dire !
- 3.43 **Whirlwind**  
La description du Whirlwind stipule qu'il possède un scanner très puissant qui révèle les positions de tous les ennemis sur la table. Est-ce que cela implique que si un Whirlwind est présent sur la table, toutes les troupes ennemies cachées sont automatiquement détectées?  
**R:** Les règles du Whirlwind ont été corrigées dans le Codex Anges de la Mort et la phrase suivante a été ajoutée : " notez que le scanner ne peut pas repérer les figurines ennemies qui se cachent, au détail près que l'écran du scanner n'est pas assez clair pour repérer les figurines ennemies proches des couverts."
- 3.44 **Q:** J'ai remarqué dans de récentes fiches (comme celle de la Chimère) que les figurines embarquées dans ces véhicules ont plus de chances de survie (au regard du tableau des dommages utilisé en cas de pénétration de blindage réussie) que celles embarquées dans des véhicules avec d'anciennes fiches de véhicules (où il y a plus de résultats "toutes les figurines à l'intérieur sont tuées"). Cela signifie-t-il que les anciennes fiches de véhicules devraient être révisées?  
**R:** Peut-être un jour, dans un lointain futur, mais pour le moment nous utiliserons les fiches telles qu'elles (cela ne vous empêche pas de les modifier vous-même, cela dit !)

## 19.4 CHAOS

- 4.1 **Poly marquage**  
**Q:** Est-ce qu'un seigneur du Chaos peut être marqué par Tzeentch, avoir des pouvoirs psychiques, et être aussi marqué par Khorne ?  
**R:** Oui, mais ce genre de manipulation pue!
- 4.2 **Valeur stratégique du Chaos**  
**Q:** Est-ce que la valeur stratégique du Commandant du Chaos est de 3 ou de 5? Dans le livre de règles de Warhammer 40K, la valeur stratégique du Chaos est de 3, mais dans la liste du Codex elle est de 5. Alors?  
**R:** La valeur stratégique d'une armée du Chaos est de 3, mais celle de son commandant est de 5. (la première est utilisée pour le déploiement, la seconde pour déterminer qui joue en premier)
- 4.3 **Démons vs virus**  
**Q:** Est-ce que les démons (spécialement ceux de Nurgle) sont immunisés aux virus? L'Arsenal parle des tyranides mais ne fait pas de commentaires sur les démons...  
**R:** Les démons sont immunisés aux virus, aux gaz et autres (comme cela est explicité dans le Codex du Chaos)
- 4.4 **Transport des démons**  
**Q:** Si une armée du Chaos prend des véhicules, peut-elle transporter des démons (porte-pestes, démonettes, etc.) dans un Rhino?  
**R:** Non.
- 4.5 **Combinaison Aegis vs Noise marines**  
**Q:** Est-ce qu'une combinaison Aegis peut protéger un psyker contre la faculté spéciale des Noise Marines?  
**R:** Non
- 4.6 **Armes démons**  
**Q:** Sachant que l'arme démon tue automatiquement si un test de

Cd est raté, est-ce que les figurines qui réussissent automatiquement les tests de Cd sont immunisées?

**R:** Non

**Q:** Est-ce que la carte d'équipement "arme démon" permet la parade?

**R:** A 40K seules les épées et les autres armes qui le spécifient peuvent parer. Comme la carte ne le mentionne pas, elle ne le peut pas.

**Q:** Est-ce que l'arme démon compte comme une arme de corps-à-corps supplémentaire?

**R:** Non

Note: une arme démon est forgée dans les abîmes du Warp par des forces ténébreuses et cauchemardesques, elles peuvent avoir l'aspect que l'on veut. L'image la plus répandue est une immense épée/hache/hallebarde incrustée de runes. Peu importe comment vous la représentez, elle aura toujours le profil de la carte d'équipement. C'est une arme à deux mains et elle ne peut pas être utilisée avec une autre arme.

#### 4.7 Possession

**Q:** Est-ce qu'un aspirant champion peut être possédé par un démon majeur?

**R:** Oui ! puisque nous lui avons donné le nom d'Aspirant Champion, il est un réceptacle viable pour une possession.

**Q:** Est-ce que les snotlings d'un Shokk Attack Gun peuvent être possédés par des démons en attente d'invocation dans le Warp ?

**R:** Oui. [Placez le démon à coté du point d'impact du Shokk Attack Gun., NdT]

#### 4.8 Véhicules possédés

**Q:** Quel est le coût final d'un véhicule possédé ?

**R:** Additionnez tous les coûts choisis de la fiche de véhicule (les armes supplémentaires, les options...), et ensuite appliquez les 25% de majoration de la possession. Enfin, ajoutez les autres cartes de véhicules.

**Q:** Quelle est la valeur de l'Initiative (s'il y en a une) d'un véhicule possédé?

**R:** Donnez-lui une valeur de 5 pour les dispositions de corps à corps.

**Q:** Est-ce que les dreadnoughts du Chaos, quand ils sont possédés, continuent de souffrir de la Frénésie de tir?

**R:** Non, le démon à l'intérieur sait faire preuve de retenue.

#### 4.9 Immunité aux tests de Cd

**Q:** Si une unité/personnage/etc est immunisé aux tests de Cd, ou qu'il réussit ses tests de Cd automatiquement, cela signifie-t-il qu'il ignore ou réussit automatiquement les pouvoirs psychiques ou les armes exotiques qui requièrent un test de Cd?

**R:** Non, ils doivent passer le test. Ils sont simplement immunisés aux tests de Cd comme il est décrit dans le livre de règles.

**Q:** Par ailleurs, s'ils sont immunisés aux tests de Cd, et n'ont pas à réussir de tests (peur, terreur, ...), ajoutent-ils des points d'invocation à Slaanesh?

**R:** Non, car aucun test n'est effectué.

#### 4.10 Armures Terminator

**Q:** Si une figurine est équipée d'une armure Terminator, peut-elle utiliser des cartes d'équipements qui sont des armes comme une épée pestilentielle?

**R:** Normalement cela est permis, mais votre groupe peut en décider autrement. Comme toujours, les équipements comme ceux-ci doivent être représentés sur la figurine.

**Q:** Les Terminators du Chaos avec une marque de Khorne ont une sauvegarde de 2+ ou 3+ sur 2D6?

**R:** 3+ (seule l'armure d'Abaddon sauvegarde à 2+ sur 2D6).

**Q:** Les Terminators du Chaos peuvent être changés en Noise Marines. Ils peuvent ainsi choisir des armes de Noise Marines. Y a-t-il des limitations sur le nombre d'armes de Noise Marines qu'ils peuvent choisir, ou bien sont-ils sujets aux restrictions classiques des Noise Marines?

**R:** Quand ils sont choisis de cette manière, l'escouade ne peut pas mélanger des armes de Noise Marines et des armes classiques de Terminator. C'est tout ou rien ! cela signifie qu'il n'est pas possible d'avoir une Sirène de Mort et un Autocanon Faucheur dans la même escouade. Respectez les options des Noise Marines

classiques.

#### 4.11 Points d'invocation

**Q:** Est-ce que les attaques contre les véhicules comptent comme des points d'invocation pour Khorne ?

**R:** Non.

**Q:** Quand vous prenez des alliés, est-ce que leurs actions comptent dans le total des points d'invocation ?

**R:** Certainement pas. Le Chaos ne prête que peu d'attention à ceux qui ne dédient pas leurs morts aux dieux du Warp.

#### 4.12 Montures démoniaques

**Q:** Est-ce qu'un Disque de Tzeentch donne un bonus de +1 en CC à son cavalier dû à une position surélevée?

**R:** Non, sauf si vous le décidez en règle maison

**Q:** Est-ce qu'une figurine dévouée à un dieu peut monter une monture dédiée à une autre dieu? Par exemple un champion de Khorne sur un disque de Tzeentch?

**R:** Non (QS)

#### 4.13 Q: Combien de points de vie un chien du Chaos possède-t-il ?

**R:** Un seul

#### 4.14 Q: Dans une de vos précédentes questions, il est dit que le culte genestealer et les cultistes du Chaos peuvent utiliser le Codex Garde Impériale pour leur choix de véhicules, mais est-ce que les cultistes du Chaos utilisent les équipes d'armes lourdes comme le culte Genestealer?

**R:** Non, certainement pas!

## 19.5 ELДАР

#### 5.1 Avatar

**Q:** Dans le Codex Eldar, la Mort Hurlante (arme de l'Avatar) a uniquement des statistiques de tir. A) en corps à corps, peut-elle parer? (souvent mes adversaires disent non, car ce n'est pas spécifié dans le Codex...) B) est-ce que le facteur de pénétration au corps à corps est de 8+d20+d6+d3 au lieu d'être 8+d6+d3 quand elle tire?

**R:** Oui aux deux questions ! [la réponse à une question dans un WDF contredit cette réponse, l'Avatar, en tant que Dieu de la Guerre, ne cherchant pas à se protéger d'une part et, d'autre part, la Mort Hurlante n'a pas de forme précise, l'épée n'est qu'une création du modéliste. Cela dit, en V1, l'Avatar a droit au pouvoir d'exarques, pourquoi pas une parade, NdT]

**Q:** Est-ce que les immunités et invulnérabilités démoniaques affectent aussi l'Avatar eldar?

**R:** Oui, il bénéficie de toutes les immunités des démons listées dans le Codex Chaos.

#### 5.2 Equipement des Seigneurs Phoenix

**Q:** Est-ce que les exarques ordinaires peuvent être équipés de cartes d'équipement des Seigneurs Phénix? Par exemple, est-ce qu'un exarque Araignée Spectrale peut avoir le Maugetar?

**R:** Non, ils ne le peuvent pas. Toutes les cartes d'équipement des seigneurs Phénix devraient mentionner "Nom du Seigneur Phénix" seulement.

**Q:** Est-ce que la Q&A concernant les armes réservées aux Seigneurs Phénix est officielle ?

**R:** Oui, puisqu'elle a été publiée dans White Dwarf. Et tout ce qui est publié dans White Dwarf est considéré comme officiel.

**Q:** Est-ce que le "Trilaser" et la "Pique de feu" eldar qui sont des cartes d'équipement fournies dans Dark Millennium peuvent être considérées comme réservées aux Seigneurs Phénix (et donc non disponible pour les exarques) ?

**R:** Non.

#### 5.3 Armes antiques

**Q:** Quelles armes, s'il y en a, sont considérées comme étant des armes lourdes?

**R:** Lance thermique, Pique de feu, Maugetar

**Q:** Avec la permission du White Dwarf 195 sur les multiples armes antiques dans une armée eldar, les exarques avec ces armes (pique de feu, etc.) sont-ils sujets aux règles de tir sur la cible la plus proche avec une arme lourde ?

**R:** Techniquement non, mais vous pouvez créer une règle maison

autorisant ou non le matériel du White Dwarf 195 !

#### 5.4 Pouvoir d'exarque Tir rapide

**Q:** Est-ce qu'un exarque avec le pouvoir de tir rapide et monté sur une motojet armé d'un canon shuriken, peut utiliser son pouvoir pour tirer deux fois avec le canon shuriken?

**R:** Selon les règles, oui, mais nous disons non !

#### 5.5 Pouvoir d'exarque Désarmement

**Q:** Est-ce que le pouvoir "Désarmement" peut être utilisé contre a) les Terminators (dont les canons d'assaut les lance-missiles Cyclone), b) les dreadnoughts et c) les armes montées sur les véhicules?

**R:** Oui pour les Terminators. Non pour les dreadnoughts et les véhicules.

**Q:** Peut-on utiliser le pouvoir d'exarque "Désarmement" sur une carte d'équipement, comme le Croc de Givre, un pistolet bolter de maître, la Hache Morkai ou (et c'est le mieux) une arme démon?

**R:** Oui

#### 5.6 Pouvoir d'exarque Dissimulation

**Q:** Si un exarque avec le pouvoir de dissimulation est monté sur une motojet, quel bénéfice en tire-t-il? Fonctionne-t-il normalement?

**R:** Non, le pouvoir de dissimulation en fonctionne que si la figurine est à pied.

#### 5.7 Pouvoir d'exarque "Parade à main nue"

Nous avons décidé de retourner à la source de ce pouvoir, car il y a clairement une confusion à propos du mode de fonctionnement du pouvoir d'exarque "Parade à main nue" (et non des moindres).

Donc, avec le traditionnel rituel d'offrande d'une tasse de thé et d'un peu de bacon, nous avons approché le maître des règles (Rick Priestley) et lui avons demandé "Euh, Rick, comment fonctionne le pouvoir d'exarque 'Parade à main nue'?" il nous a répondu, en se jetant avidement sur le bacon "cela te donne une parade supplémentaire. Limpide, n'est-ce pas?"

"Eh bien, en fait, non" avons nous répondu. "Veux-tu dire que cela te donne seulement \*une\* parade supplémentaire? Et à propos de tout ce blabla comme quoi un exarque peut utiliser ce pouvoir pour obtenir deux parades, hein?"

"Toutes les règles stipulent que si tu as le pouvoir tu as une parade. Juste une, ok! Bien sûr, si tu as des parades d'autres sources, comme une épée ou je ne sais quoi d'autre, et bien tu as une parade supplémentaire. C'est pourtant simple."

"Mais il est dit que l'exarque utilise les paumes de ses mains pour parer. Qu'est-ce que cela signifie?"

"C'est une licence artistique, voilà ce que c'est. Maintenant barrez-vous et laissez-moi seul, j'ai du travail important qui m'attend." Et c'est ainsi que nous avons été bannis de sa présence...

Ainsi soit-il. 'Parade à main nue' donne une parade supplémentaire aux autres parades dont vous disposez. Et vous n'avez pas besoin d'avoir une main libre pour en disposer. Fin de l'histoire (on espère!)

#### 5.8 Araignées Spectrales

**Q:** Est-ce que les Araignées Spectrales (ou leur exarque) qui veulent charger doivent le faire sur l'escouade la plus proche? C'est-à-dire, peuvent-elles charger une escouade située au-delà de l'escouade la plus proche grâce à leur bond?

**R:** Elles doivent charger les cibles les plus proches, comme le stipulent les règles.

**Q:** Questions sur le Tisse Mort : a) qu'arrive-t-il au pilote d'une moto touchée par le Tisse mort (il est indiqué qu'il est capturé, mais garde-t-il ou non le contrôle de son véhicule)? B) quand on tire sur un véhicule avec une partie de l'équipage exposé et une partie non exposée, doit-on lancer deux fois sur la table de localisation (et espérer pénétrer le blindage) et utiliser le test d'initiative normal pour l'équipage exposé?

**R:** L'équipage d'un véhicule n'a pas à tester son Initiative pour éviter les attaques de Tisse Mort. Si vous relisez les règles du Codex Eldar p58 au sujet de l'attaque des véhicules, vous verrez qu'en fait, la situation est clairement expliquée.

**Q:** En considérant l'exarque Araignée Spectrale avec deux Tisse-morts, est-ce que cela compte comme deux armes de corps à corps

(chacun a une baïonnette au bout) et l'exarque peut-il utiliser d'autres armes tandis qu'il porte déjà les Tisse Mort?

**R:** Les Tisse-morts ne compte pas comme 2 armes de corps à corps (seulement une), mais il peut quand même utiliser d'autres armes. Nous espérons écrire un article dans un prochain White Dwarf pour clarifier tout cela [ce qui ne s'est jamais fait, NdT]

**Q:** Est-ce que les Araignées Spectrales peuvent sauter, tirer, puis sauter à nouveau au corps à corps dans le même tour?

**R:** Non (souvenez-vous que vous devez déclarez vos charges au début des mouvements, et ces figurines chargeant ne peuvent tirer)

**Q:** Est-ce que les Araignées Spectrales peuvent utiliser leurs générateurs de saut pour sauter en dehors d'un corps à corps durant leur phase de mouvement?

**R:** Oui, mais ils sont alors soumis aux règles classiques de fuite volontaire, concernant la démoralisation et les touches gratuites.

**Q:** Est-ce que les Araignées Spectrales qui quittent un combat sont démoralisées ?

**R:** Oui et leur adversaire peut les attaquer dans le dos pendant qu'elles se dématérialisent. [rude !, NdT]

#### 5.9 Banshee

**Q:** Les personnages immunisés contre les différents règles de psychologie sont-ils affectés par les masques de Banshee ?

**R:** Oui

**Q:** Peut-on utiliser des digilasers contre une charge de Banshees?

**R:** Non

**Q:** Si la victime d'une charge de Banshee est paralysée au point de ne pouvoir pas attaquer, peut-il parer ou esquiver malgré tout?

**R:** Oui, la victime peut encore parer ou esquiver.

#### 5.10 Scorpions

**Q:** (Je sais que c'est une QS mais...) est-ce que les mandibules du Scorpion tirent avant chaque corps à corps ou bien uniquement durant la première phase? De plus, tirent-elles contre tous les ennemis ou bien contre un seulement? Par exemple, 1 Scorpion est chargé par 3 Marines. Est-ce qu'il peut tirer sur tous ses ennemis ou seulement contre un seul? Le Scorpion tue un Marine. Au prochain tour, peut-il faire tirer ses mandibules encore une fois avant le début de la prochaine phase de corps à corps?

**R:** Il peut tirer une fois à chaque tour.

**Q:** Est-ce que les Mandibules de Scorpion tirent pour chaque ennemi chargeant le porteur, ou juste une fois? De même lorsque le porteur charge un groupe de figurines ennemies.

**R:** Juste un tir – cela fonctionne comme un tir normal.

#### 5.11 Aigles chasseurs

**Q:** Si les Aigles Chasseurs sont en haute altitude, comment la charge sur la figurine la plus proche est-elle résolue? Peuvent-ils atterrir au corps à corps (c'est-à-dire en chargeant) avec n'importe qui sur la table?

**R:** Avec n'importe qui.

**Q:** Est-ce que les grenades antichars lancées par les Aigles Chasseurs quand ils sont en vol ou qu'ils les lancent à la main sont sujettes au malus de -1 pour toucher pour lancer une grenade antichar ?

**R:** Oui, car ces grenades sont plutôt sujettes à être placés sur des cibles, qu'à être lâchées ou lancées.

**Q:** Je sais qu'un Aigle Chasseur peut se faire tirer dessus quand il passe en haute altitude ou qu'il atterrit, mais que se passe-t-il s'il s'agit d'un exarque équipé d'un champ téléporteur? Quand est-il téléporté? Est-il déplacé en l'air, lui permettant de corriger sa trajectoire à temps pour atterrir correctement ou bien est-il déplacé après son atterrissage?

**R:** La solution la plus simple est d'effectuer le déplacement du champ après l'atterrissage au point où la joueur voulait atterrir. Toute autre solution serait trop confuse.

#### 5.12 Arlequins

**Q:** Comment sont protégés les Arlequins contre les gaz et les grenades photoniques?

**R:** Comme les Gardiens

**Q:** Est-ce que les troupes qui sont immunisées "à toutes formes de psychologie" sont immunisées aux effets de la holo-combinaison des Arlequins au corps à corps?

**R:** Non

### 5.13 Armement des escouades de gardiens

**Q:** Est-ce que les escouades de gardiens eldars doivent avoir des membres tous équipés de la même façon ? Il est clairement spécifié pour les Arlequins et les Pirates que cela n'a pas à être le cas, et les photos du studio 'Eavy Metal montrent des escouades hétéroclites de Gardiens, mais l'indication n'est pas claire dans la liste d'armée.

**R:** L'escouade peut porter des armes variées.

**Q:** Dans le Codex Eldar, sous les escouades de Gardiens, il est stipulé un truc du genre "toutes les figurines peuvent remplacer leurs fusils laser par des catapultes shurikens..." "toutes les figurines peuvent être équipée avec des armes d'assaut..." Cela signifie-t-il qu'on ne peut pas acheter une escouade de Gardiens équipée en partie de catapultes shurikens et en partie d'armes d'assaut? Si je veux une escouade mixte, puis-je acheter toutes les figurines avec des catapultes shurikens et ajouter à certaines des armes d'assaut?

**R:** Non, oui

**Q:** Les motojets – comment sont décomptés les points pour les escouades de Gardiens? (points d'escouade ou points d'appui?)

**R:** Points d'escouade (elles sont listées dans la section appui par erreur)

### 5.14 Scouts

**Q:** Est-ce que les scouts eldars peuvent être montés sur des motojets et s'infiltrer?

**R:** Non.

### 5.15 Gardes fantômes

**Q:** Les gardes fantômes sont-ils considérés comme des véhicules dans les cas suivants :

- Pour les tests de moral et de psychologie ?

- Pour les pouvoirs psychiques qui agissent différemment contre les véhicules et l'infanterie ?

- Pour les règles de choix de cibles ?

**R:** Non, non et non

**Q:** Puisque les Gardes Fantômes ont des valeurs de blindage, peut-on utiliser des grenades à fusion au corps à corps contre eux ?

**R:** Oui.

**Q:** Est-ce qu'un Garde Fantôme peut se cacher ?

**R:** Non.

**Q:** Les Gardes Fantômes sont-ils considérés comme des véhicules pour les modalités de choix d'une cible?

**R:** Non.

**Q:** Les Gardes Fantômes sont-ils affectés par la psychologie?

**R:** Oui

**Q:** Peut-on mettre des cartes de véhicules sur les Gardes fantômes eldars ?

**R:** Non, les Gardes Fantômes ne sont pas des véhicules!

### 5.16 Armes d'appui eldars

**Q:** Est-ce que les armes d'appui eldars sur plates-formes anti-grav doivent être groupées en escouades de trois ou plus?

**R:** Oui, comme doivent l'être toutes les armes d'appui – lisez les règles de Dark Millennium. Il n'y a aucune exception, sauf si c'est clairement spécifié.

**Q:** Est-ce que les plates-formes anti-grav (et les autres armes d'appui) sont traitées comme des escouades pour les questions de "choix d'une cible"?

**R:** Elles doivent être ciblées comme des véhicules. Bien qu'ils ne soient pas vraiment des véhicules, ils sont pourtant ciblés en tant que tels.

### 5.17 Canon shuriken

**Q:** Est-ce que le canon shuriken est une arme lourde? Le livre ne dit rien à ce sujet.

**R:** Oui

**Q:** Est-ce que le Canon shuriken est une arme "*Mouvement ou Tir*"?

**R:** Non

### 5.18 Rayonneur laser

**Q:** La description du rayonneur laser dit que l'on peut tirer sur

différentes cibles. Comment cela Est-il possible si l'on doit toujours tirer sur la cible la plus proche?

**R:** Vous devez tirer sur l'escouade la plus proche, et non sur la figurine la plus proche (regardez les règles de choix d'une cible p29 du livre de règles.)

**Q:** Les règles du rayonneur laser indiquent qu'après avoir sélectionné une cible initiale, 5 autres tirs peuvent être répartis dans un rayon de 12,5 cm de ce point initial. On pourrait donc épingleur un commandant avec ces 5 tirs, même s'il est situé derrière l'escouade. Est-ce exact? Est-ce que les nouvelles règles de tir soutenu ne devraient pas plutôt s'appliquer (toutes les cibles doivent être dans la même escouade)?

**R:** Utilisez les règles de tir soutenu. Les tirs doivent rester dans la même escouade. Le bénéfice est qu'il y a une meilleure dispersion des tirs que pour le tir soutenu.

**Q:** Est-ce que le rayonneur laser est une arme d'appui ou une arme lourde?

**R:** C'est une arme d'appui. Désolé, mais il n'y a pas eu d'erreur ici !

### 5.19 Vibrocanon

**Q:** Les règles de tir du Vibro-canon eldar statuent que "pour tirer le Vibro-canon doit d'abord désigner un point de tir dans la portée. Cela peut être une cible conventionnelle, mais ce n'est pas nécessaire, vous pouvez simplement désigner un point sur l'aire de jeu." Le Vibro-canon peut-il alors tirer sur des cibles qu'il ne voit pas?

**R:** Non (bien qu'une règle maison puisse permettre de tirer sur un point hors de vue si au moins une figurine de l'armée peut le voir.)

**Q:** Est-ce qu'un Vibro-canon eldar peut tirer sur une cible en dehors sa ligne de vue mais en vue d'une autre figurine eldar, personnage ou escouade?

**R:** Oui

**Q:** Si la ligne d'un Vibro-canon passe au travers d'un immeuble, s'arrête-t-elle ou bien continue-t-elle en affectant d'autres immeubles ?

**R:** Elle s'arrête.

**Q:** Je lis que le vibro-canon est bloqué par les immeubles. Y-a-il autre chose qui le bloque?

**R:** Oui, il est aussi bloqué par les éléments de terrain comme les collines.

**Q:** Quel est l'intérêt d'avoir un viseur sur un Vibro-canon, puisqu'il utilise un dé de dispersion? (Codex Eldar p64 et 78)

**R:** BQ. Aucun intérêt (foutue fonction "copier/coller"!!!)

### 5.20 Canon à distorsion

**Q:** Un champ énergétique comme un champ téléporteur permet-il un jet de sauvegarde contre un canon fantôme eldar ou un canon à distorsion ? [WDF25]

**R:** Non

**Q:** Comment est-ce qu'un canon à distorsion affecte l'équipage d'un véhicule? a) Est-ce que l'équipage est affecté comme les troupes normales ou doit-on lancer sur le tableau des dommages pour savoir si leur localisation est touchée? b) Est-ce que l'équipage peut être déplacé en dehors de son véhicule?

**R:** Les membres d'équipage sont affectés si leur localisation est touchée (b) oui

**Q:** Que se passe-t-il si un canon à distorsion touche un tank? Par exemple vous tirez sur un Leman Russ et affectez une tourelle de flanc. Le jet de distorsion donne un déplacement (5 sur le tableau). Puis vous obtenez le résultat "déplacé sous terre" sur la table des déplacements. Est-ce que la tourelle est détruite (dégâts maximum) et téléportée sous terre, ou bien est-ce que le tank entier est téléporté sous terre? Auriez-vous des suggestions à faire, car les membres de mon groupe n'arrivent pas à se décider sur ce qui se passe dans ce cas ?

**R:** Seule la localisation touchée est affectée. Lancez pour déterminer les dommages de la touche, mais elle n'est pas automatiquement détruite.

### 5.21 Motojets et terrain difficile

**Q:** Est-ce que les motojets sont considérées comme des motos ou des anti-grav pour les mouvements à travers les terrains difficiles?

**R:** Anti-grav

## 5.22 Falcon

**Q:** La façon dont sont rédigées les règles de la tourelle du Falcon semble indiquer que l'artilleur peut ignorer les règles normales de "choix d'une cible". Il est indiqué que le tank tire sur un "point" et peut répartir ses tirs dans un rayon de 15 cm autour de ce point. Cela signifie-t-il que je peux effectuer une attaque surprise, cibler un point à l'arrière des lignes ennemies (entre un commandant et un psyker par exemple) et tirer sur n'importe qui dans un rayon de 15 cm autour de ce point? Réellement?

**R:** Non. Vous ne pouvez pas cibler un point. Vous devez sélectionner une cible selon la procédure de tir normale de Warhammer 40K. Les règles stipulées dans White Dwarf semblaient indiquer autre chose, mais en réalité, cela devrait être joué comme n'importe quelle autre arme.

**Q:** Quand le Falcon se crashe, les figurines "sont heurtées comme si le Falcon était entré en collision avec elles." Est-ce que cela implique une exception aux règles d'esquive normales?

**R:** Non. Les figurines peuvent tenter d'esquiver le Falcon normalement.

## 5.23 Eldrad Ulthran

**Q:** Peut-on sélectionner Eldrad Ulthran et un Grand prophète classique dans une bataille?

**R:** Non

## 19.6 IMPERIUM

### 6.1 Barrage préliminaire

**Q:** Est-ce que les tirs de barrages de la Garde Impériale peuvent tirer sur ce qu'ils veulent ou suivent-ils les règles normales pour l'attribution des cibles ?

**R:** Les règles normales.

**Q:** Est-ce que le Leman Russ Démolisseur donne droit à un tir de barrage préliminaire?

**R:** Non

### 6.2 Commissaires

**Q:** Est-ce qu'un commissaire peut contrôler une escouade de commandement? (s'il a le meilleur Cd)?

**R:** Non

### 6.3 Psykers Primaris

**Q:** Est-ce que les psykers Primaris de la Garde Impériale sont montés dans les unités de commandement des cavaliers d'Attila?

**R:** Techniquement non, mais pour une partie amicale cela peut être très sympa !

**Q:** Est-ce qu'un psyker de l'Adeptus bénéficie des aptitudes de vétérans de son escouade de commandement ? Est-ce qu'un commissaire peut bénéficier de ces mêmes aptitudes s'il fait partie d'une unité qui est ainsi améliorée ?

**R:** Non aux deux

### 6.4 Cavaliers d'Attila

**Q:** Est-ce qu'une escouade de Cavaliers d'Attila bénéficie de la Grande Bannière de l'escouade de commandement des Cavaliers d'Attila si elle se trouve dans un rayon de 30 cm?

**R:** Oui

**Q:** Dans une question récente, vous avez dit que le porte-étendard des cavaliers d'Attila affecte ses congénères dans un rayon de 30 cm. Est-ce que cela s'applique uniquement pour les tests de moral, ou cela inclut-il le +1 en CC? (la description du Codex semble indiquer assez clairement que seule l'escouade avec le porte-étendard est affecté, ce pourquoi votre précédente réponse me semble confuse)

**R:** Juste pour les tests de moral.

**Q:** Est-ce que les Cavaliers d'Attila peuvent utiliser deux armes de corps à corps durant le tour où ils chargent? (c'est-à-dire leur lance de chasse et une épée tronçonneuse?)

**R:** Oui

**Q:** Quelles sont les caractéristiques de la lance de chasse utilisée par les cavaliers d'Attila? Y a-t-il un bonus de charge supplémentaire en plus du +1 obtenu pour charger?

**R:** Les règles sont à la page 11 de l'Arsenal. Elle donne un bonus de +2 à la charge en plus du +1 normalement alloué lors d'une charge, mais souvenez-vous que la lance ne fonctionne que lors du premier tour de corps à corps.

## 6.5 Armes lourdes de la GI

**Q:** La description du canon laser dans le Codex GI parle du couvert lourd du mantelet. Le nouveau bolter lourd et autocanon offre un design similaire, mantelet et tout... l'équipage bénéficie-t-il aussi du couvert? Sinon, pourquoi?

**R:** Non, car les mantelets de ces armes sont trop petits pour couvrir les deux membres d'équipages.

(Ed – je ne suis pas d'accord avec cette réponse car les mantelets sont de la même taille.)

(NdT – lancez tomber cette histoire de mantelet ! La GI n'a pas besoin de ça.)

**Q:** Est-ce qu'une figurine portant une arme spéciale peut faire partie d'un équipage d'arme lourde? (c'est-à-dire une équipe de bolter lourd où l'artilleur porterait un lance-grenades)?

**R:** Non (bien essayé)

**Q:** Est-ce que le canon laser de la GI (utilisé par un équipage) est considéré comme une arme 'mouvement et tir' ? La section le décrivant dans le Codex Garde Impériale stipule qu'il lui est possible de rester en formation avec le reste de l'escouade, à la différence des autres armes lourdes (mortiers, lance-missiles...) s'il n'est pas une arme "mouvement et tir" quelle est la différence entre le canon laser et les autres armes lourdes (mis à part le bénéfice de couvert du mantelet)?

**R:** Ce n'est pas ce qui est dit dans le Codex GI (il est dit "à la différence des armes d'appui", ce qui est très différent...) donc, le canon laser reste une arme "mouvement OU tir"... et (QS).

## 6.6 Feu d'enfer pour les bolters lourds de la Garde Impériale ?

**Q:** Est-ce que les bolters lourds de la Garde Impériale peuvent être équipés de Feu d'enfer pour +5 points?

**R:** BQ. Nous dirions oui.

## 6.7 Tanks de la Garde

**Q:** Est-ce que le Basilisk et le Leman Russ Démolisseur peuvent pivoter sur place et utiliser leurs armes "mouvement ou tir"? ou peuvent-ils tourner uniquement s'ils sont en vitesse lente, de combat ou grande, et ainsi cela compte comme ayant bougé?

**R:** Non, le véhicule doit être totalement stationnaire pour pouvoir faire feu.

**Q:** Est-ce que les équipages de la Garde Impériale peuvent recevoir une armure carapace en amélioration?

**R:** Cela semble une très bonne règle maison

**Q:** Est-ce que les armées de la Garde Impériale peuvent promouvoir les capitaines de leurs tanks Démolisseurs et Leman Russ en commandants pour + 10 points? (cette règle a été publiée dans le White Dwarf où ces tanks sont apparus à l'origine) La règle n'apparaît pas dans le Codex GI. La promotion donne +1 en CT au commandant, ce qui est intéressant pour tirer avec la tourelle et éviter les tirs ratés.

**R:** Cela semble une très bonne règle maison

**Q:** Est-il possible d'avoir des compagnies blindées, car la liste d'armée liste les tanks uniquement en "unité additionnelle seulement"? J'ai 3 tanks Leman Russ, puis-je acheter un Démolisseur et avoir une unité composée d'1 Démolisseur en section de commandement, et avoir 3 Leman Russ en tant qu'unités?

**R:** Pour nous, ce n'est pas l'objet d'une liste officielle, mais les joueurs qui le désirent peuvent faire des scénarios spéciaux pour utiliser des compagnies de tanks basées sur celles décrites dans le Codex Garde Impériale.

## 6.8 Hellhound

**Q:** C'est le tank Hellound, qui cause la peur, et non le Canon Inferno (les escouades doivent tester si elles subissent des pertes), n'est-ce pas?

**R:** Non, les deux types d'effet de *peur* s'appliquent.

## 6.9 Champ de force de Yarrick

**Q:** Quel effet a le champ de force du Commissaire Yarrick sur les armes qui n'ont pas de valeur de force, comme les marteaux tonnerres ou les tisse-mort?

**R:** Il n'a aucun effet sur ces armes.

## 6.10 Griffes d'Al'Rahem

**Q:** Quand il est équipé de la Griffé des Tigres du Désert, le capitaine Al'Rahem provoque la peur (les ennemis chargés/chargeant le capitaine doivent tester la peur, il est immunisé à la peur et la terreur ne lui cause qu'un effet de peur...), au lieu de considérer la Griffé des Tigres du Désert comme une arme qui provoque la peur (une escouade blessée par l'arme doit tester son moral), n'est-ce pas?

**R:** Non, les deux types d'effet de peur s'appliquent.

#### 6.11 Ogryn garde du corps

**Q:** Est-ce que l'ogryn garde du corps du Codex GI peut être utilisé comme garde du corps de Yarrick ou de Macharius? (Il est stipulé qu'il est partie intégrante du QG de commandement, mais celui-ci ne contient pas toujours le commandant de l'armée)

**R:** Non

#### 6.12 Assassins

**Q:** Est-ce que les nouveaux assassins remplacent les assassins du Codex Imperialis?

**R:** "Officiellement" oui, mais vous pouvez utiliser les anciennes règles si vous les préférez et que votre adversaire est d'accord pour les utiliser.

**Q:** Quelle sorte de protection aux yeux ont les nouveaux assassins?

**R:** Tous les quatre sont considérés comme ayant des visières

#### 6.13 Polymorphe

Un assassin utilisant de la Polymorphe n'a le droit d'utiliser que des armes et des cartes d'équipement. Il ne peut en aucun cas recevoir d'armure supplémentaire ou de véhicule. [WDF14]

**Q:** La nouvelle carte d'équipement "Polymorphe" parue dans le White Dwarf 190 stipule que les assassins ne peuvent pas remplacer une figurine avec une meilleure sauvegarde que 3+. Si un groupe d'Araignées Spectrales (svg 3+ de base) est affecté par le pouvoir psy Chance qui ramène leur svg à 2+, est-ce que l'assassin peut remplacer l'une d'elles malgré tout?

**R:** Oui, il peut.

#### 6.14 A propos des esquive des assassins [ou des Lictors en fait, NdT]

**Q:** assassin impérial peut-il/elle utiliser sa capacité d'esquive pour éviter une grenade vortex ? [WDF25]

**R:** Oui

**Q:** Est-ce que les assassins peuvent esquiver les chop'snots de fouettard?

**R:** Oui (QS)

**Q:** Certaines figurines peuvent esquiver les tirs et les attaques au corps à corps sur un jet de dé non modifiable. Est-il possible d'esquiver une attaque psychique ?

**R:** Cela dépend vraiment de l'attaque, il faudra faire preuve de bon sens. Si l'attaque psychique affecte l'esprit de la cible ou son corps (comme *frappe psychique* ou *guerre mentale* par exemple), la cible ne peut pas l'esquiver. Si le psyker envoie une décharge d'énergie physique (comme Destructeur ou Kruntch), la cible peut tenter de l'esquiver comme n'importe quelle attaque.

Une manière de savoir si une attaque psychique peut être esquivée ou non est de voir si elle a une valeur de Force. Si oui, alors elle peut probablement être esquivée ! Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, jetez un D6 : de 1 à 3 l'esquive n'est pas permise cette fois-ci, de 4 à 6, elle l'est. Ceci n'est pas cependant définitif, vous devrez relancer un dé à chaque fois que le même cas de figure se représentera.

De plus, n'oubliez pas que si l'attaque utilise un gabarit, une figurine qui l'esquive doit être déplacée au bord du gabarit. Si c'est impossible (surtout dans un bunker ou un autre bâtiment), l'attaque ne peut être esquivée et la figurine subit les effets normaux. S'il n'y a que la place d'esquiver partiellement le gabarit, lancez 1D6, la figurine est touchée sur un résultat de 4 à 6 comme n'importe quelle cible partiellement recouverte par un gabarit.

**Q:** Est-ce qu'un assassin caché dans un bois ou un immeuble peut utiliser son esquive pour échapper à la mort si une roquette Pulsor s'écrase à proximité et détruit l'élément de terrain où il se trouve? En fait, est-ce qu'un assassin peut esquiver les effets d'une roquette Pulsor?

**R:** Si un mouvement d'esquive de 5 cm peut l'amener en dehors de l'aire d'effet (ou au travers d'une fenêtre, d'une porte ou du bois),

alors oui, il peut en esquiver les effets.

**Q:** Si un assassin en corps-à-corps est touché par une arme à gabarit et réussit son esquive, où est-il placé, s'il est placé quelque part?

**R:** Il se retrouve sur le bord le plus proche du gabarit, en restant en corps-à-corps avec le même adversaire si possible. Si ce n'est pas possible, son adversaire ne gagne pas de touches automatiques sur l'assassin. L'assassin ne peut pas utiliser ce mouvement d'esquive pour engager un autre corps-à-corps.

#### 6.15 Assassins Calidus

**Q:** L'assassin Calidus peut-elle utiliser son neuro-disrupteur à la fin de chaque round de corps à corps où elle n'est pas engagée ou juste à la fin des siens? (c'est-à-dire tire-t-elle à la fin de chacun de ses rounds de corps à corps et de ceux de son adversaire?)

**R:** Chaque round

**Q:** De quelle manière le neuro-disrupteur d'un assassin Callidus affecte-t-il les véhicules ?

**R:** Il affectera un membre d'équipage déterminé au hasard, de la même façon qu'une *Frappe psychique*.

**Q:** Est-ce que l'assassin Callidus peut courir/charger/combatte au corps à corps ou autre et utiliser son Neuro-Disrupteur?

**R:** Non, car les attaques bonus interviennent à la fin de la phase de corps à corps – après tous les mouvements de poursuite, etc. cela signifie qu'elle ne peut pas utiliser son Neuro-Disrupteur et ses lames empoisonnées, elle doit choisir.

**Q:** Scénario: l'assassin Callidus utilise sa polymorphe dans une escouade de Noise Marines (1 mort), en tue un avec son épée de phase C'tan (2ème mort) poursuit sur 5 cm et utilise ses lames empoisonnées (3ème mort) et tue les deux derniers avec son Neuro-disrupteur (tous morts). Vraiment, est-ce possible?

**R:** Non, car les attaques bonus interviennent à la fin de la phase de corps à corps – après tous les mouvements de poursuite, etc. cela signifie qu'elle ne peut pas utiliser son Neuro-Disrupteur et ses lames empoisonnées, elle doit choisir.

**Q:** Est-ce qu'en chargeant un psyker, si ce dernier est totalement entouré par des figurines amies, i.e. il n'a pas de côté de socles exposés, l'assassin peut utiliser sa capacité "Bond en arrière" pour attaquer ?

**R:** Ok je vois ce que vous voulez dire. Il y a un prophète eldar qui est malmené sur le champ de bataille par 10 figurines eldars qui forment une sorte de cocon de manière à ce qu'il n'est pas moyen d'attaquer le prophète sans traverser deux rangs d'eldars. [...]

Si n'a pas de socle exposé, le psyker ne peut pas être chargé. Cependant, si pendant le corps à corps, l'assassin tue des gardes du corps, il peut poursuivre pour atteindre le psyker. Si votre adversaire utilise cette tactique, souvenez-vous que beaucoup d'attaques psychiques touchent la première figurine sur le chemin, etc. Cela peut signifier que le psyker risque de ne pas être capable de lancer de pouvoir sans toucher ses propres hommes.

#### 6.16 Assassins Vindicare

**Q:** En personnage est dans une escouade et un assassin Vindicare veut lui tirer dessus.

a. peut-il tirer sur le personnage s'il y a un fantassin sur le chemin?

b. sinon, combien de fantassins doivent être éliminés avant que le Vindicare puisse tirer librement sur le personnage?

**R:** a) Non. b) Nous dirions au moins la moitié.

#### 6.17 Assassins Eversor

**Q:** Est-ce que le neuro-gantelet de l'Eversor affecte les tyranides?

**R:** Non

**Q:** Est-ce que le neuro-gantelet de l'assassin Eversor peut affecter l'Avatar?

**R:** Non car il n'est pas une cible vivante.

**Q:** A propos de l'assassin Eversor et des armes à aiguilles :

**R:** L'assassin Eversor est immunisé aux toxines utilisées par les armes à aiguilles. Ainsi, un fusil à aiguilles inflige une unique touche F3 s'il le touche.

#### 6.18 Assassins Culexus

**Q:** Est-ce que les utilisateurs d'armes de force n'ajoutent jamais leur niveau de maîtrise quand ils attaquent l'assassin Culexus, ou seulement sur un jet de 2+?

**R:** Si un assassin Culexus est touché par une arme de force, alors

l'Etherium le sauvera des effets psychiques de l'attaque sur un jet de 2+. Donc, si un jet de 2 ou plus est obtenu, l'attaquant ne peut pas ajouter son niveau de maîtrise à la force de l'attaque ou utiliser des cartes de Force pour booster sa force. Essentiellement, l'Etherium draine l'arme de force, celle-ci devenant une simple épée, hache ou bâton.

**Q:** Est-ce que l'assassin Culexus doit choisir la cible la plus proche pour son Animus Speculum?

**R:** Non, le Culexus est un personnage, il peut donc choisir librement ses cibles avec son Animus Speculum. En aucun cas celui-ci n'est considéré comme une arme lourde.

**Q:** Est-ce que les cibles des éclairs anti-Warp d'un Culexus dans un tour doivent être désignées avant de faire le premier tir ?

**R:** Oui, il faut déterminer toutes les cibles avant de tirer. Il est toujours bien de faire ainsi pour toutes les figurines avec plusieurs tirs comme les tanks et les dreadnoughts.

**Q:** Un test de terreur est requis pour charger un assassin. Lorsqu'une escouade de 3 démons déclarent une charge sur l'assassin, le test se fait-il pour chaque démon ou pour l'escouade entière ?

**R:** Un seul test pour l'escouade.

6.19 **Q:** Qu'est-il arrivé aux Land Speeders de la Garde Impériale, Thudd Guns et Mortiers Taupes? Il y a des figurines disponibles pour tout ça, mais ils ne sont pas dans le Codex GI... peut-on malgré les utiliser dans une armée de GI? (note: il semble injuste que le culte Genestealer puisse utiliser les Land Speeders de la GI, mais pas la GI...)

**R:** Désolé mais la Garde Impériale ne peut pas utiliser ces équipements quoiqu'ils puissent être pris via la liste des Agents impériaux en tant qu'alliés. Nous disons simplement qu'au fil des années nous nous sommes aperçus que ce n'est pas ce qui se trouve dans une liste qui donne son caractère unique à une armée, mais ce qui ne s'y trouve pas.

Inclure le Land Speeder de la Garde Impériale dans le Culte Genestealer était une erreur de notre part et il n'aurait pas dû se trouver là. Tout ce que nous pouvons recommander à nos joueurs est de ne pas les utiliser plus qu'avant !

6.20 **Q:** Pourquoi le fusil est listé comme une arme d'assaut ? [codex GI]

**R:** Parce que c'est ce que nous pensons ! (QS)

## 19.7 SOEURS DE BATAILLE

### 7.1 Rites sacrés et alliés

**Q:** Est-ce que les personnages, notamment les alliés et les assassins, peuvent bénéficier des rites sacrés s'ils sont associés à un personnage ou une escouade qui les invoque ?

**R:** A part les personnages dont le Codex dit qu'ils ne peuvent bénéficier des rites sacrés, oui, les autres personnages impériaux peuvent en bénéficier. Les alliés autres qu'impériaux ne sont pas croyants. Notez que les personnages qui quittent l'unité perdent également le bénéfice des rites. Les assassins ne sont pas concernés – ils ne semblent pas très pieux.

### 7.2 Lance-flammes lourd

**Q:** Le lance-flammes lourd n'est pas noté comme étant "*mouvement ou tir*".

**R:** Vous pouvez bougez et tirer avec un lance-flammes lourd. C'est la description de l'arme qui définit si elle est mouvement ou tir, pas la personne qui la porte. Cela s'applique aussi aux Terminators Noise Marine avec Blastmasters. Ce dernier reste *mouvement ou tir* même s'il est porté par un Terminator.

## 19.8 ORKS

### 8.1 Bizarboyz

**Q:** Combien de cartes force le bizarboyz obtient-il lors de la phase psychique ? La ligne dans le Dark Millennium qui cause toute la confusion est : "le bizarboyz obtient 1/2 le nombre de carte Warp habituel etc..." La plupart des personnes considèrent qu'il reçoit 1/2 du total des cartes distribuées (en supposant qu'il y est 2 psykers naturellement)...

**R:** C'est correct.

**Q:** Comment est ce que les gorilles comptent pour les points de

victoire ?

**R:** Les gorilles ne comptent pas vraiment dans le calcul des points de victoire. Les points de victoires sont alloués uniquement si les gorilles et le bizarboyz sont tués.

### 8.2 Méga-armures

**Q:** Est ce qu'un ork équipé d'une méga-armure possède une protection oculaire ? Une protection contre les gaz ?

**R:** Non aux deux questions (QS - regardez la figurine !)

**Q:** Est-ce que la méga-armure ork est achetée avec des armes incluses dans son coût (griffe énergétique et bolter) ?

**R:** Non.

**Q:** Est-ce que les méga-armures sont comme les armures terminators dans ce sens où l'on ne peut pas les cacher ?

**R:** Oui.

**Q:** Est-ce que les orks en méga armures peuvent monter des sangliers ? Des cybergorets ?

**R:** Puisque vous demandez, non.

**Q:** Est-ce qu'une figurine équipée d'une méga-armure souffre des mêmes restrictions qu'une figurine équipée d'une armure terminator ? (pas de motos, pas de grenades, etc.)

**R:** Toutes les restrictions qui s'appliquent aux terminators, s'appliquent également au méga-armure. Les figurines en méga-armures ne peuvent pas lancer de grenades, se cacher, monter des motos, elles ne peuvent pas être équipées de réacteurs dorsaux....

**Q:** Est-ce qu'un orks en méga-armure peut être équipé de jambes téleskopiks ? D'un monocycle gyro stabilisé?

**R:** Oui (QS). Au studio nous dirions que si vous allez faire ceci le modèle devrait être converti pour montrer la vitesse additionnelle, mais c'est juste la manière dont nous jouons.

### 8.3 Cybergoret

**Q:** Quand un ork presse le gros bouton rouge de son cybergoret pendant le tour de l'adversaire, que se passe-t-il ?

**R:** L'ork combat avec D4 attaques supplémentaires et le mouvement supplémentaire est gaspillé.

### 8.4 Kustom kalibr'/blaster

**Q:** Les kustom kalibr' sont-elles considérées comme des armes lourdes ? Des armes mouvement ou tir ? Et les kustom blaster ?

**R:** Non, non, non (QS)

### 8.5 Jambes teleskopiks

**Q:** Est ce que le fait d'utiliser des jambes teleskopiks est considéré comme un mouvement pour l'utilisation d'arme *mouvement ou tir*?

**R:** Non

**Q:** Est-ce qu'un ork en état d'alerte, derrière un mur plus grand que lui, peut s'élever avec les jambes teleskopik pour sauter et utiliser son tir d'état d'alerte contre une figurine qu'il ne voyait pas avant de s'élever ? Est-ce que les jambes teleskopik peuvent être employées quand la figurine est en état d'alerte ?

**R:** Non (C'est une question stupide !)

**Q:** Est-ce qu'une figurine avec des jambes téleskopiks peut (sans être en état d'alerte) se redresser durant sa phase de tir, tirer puis retourner à sa position initiale ? Exemple: Un mékano avec un shock attack gun et des jambes téleskopiks est complètement caché derrière un grand mur. Durant sa phase de tir il passe au dessus du mur, tir, puis immédiatement retourne à sa position initiale. Le joueur ork dit que le mékano peut seulement se faire tirer dessus par des unités en état d'alerte. Comment est-ce résolu ?

**R:** Il doit se redresser et tirer, mais avant qu'il tire, n'importe quel adversaire en état d'alerte peut lui tirer dessus.

### 8.6 Générateur de champ de force

**Q:** Comment la carte d'équipement ork "générateur de champ de force" affecte les armes suivantes :

a) Mortier Taupe (est ce que le mortier tire sous le champ de force ?)

b) Vibrocannon (est-ce que le canon tire sous le champ de force ?)

c) Grenade à radiation (est ce que les radiations passent à travers le champ de force ?)

d) Grenade bactériologique (est-ce que le virus saute à travers le champ de force ?)

e) Grenade Vortex (est-ce que le vortex passe à travers le champ de force ?)

f) Kanon Elevator (est-ce que le kanon tire à travers le champ de force ?)

g) Kanon Traktor (est-ce que le kanon tire à travers le champ de force ?)

**R:** Rien ne traverse le champ de force.

### 8.7 Cyberkorps

**Q:** Quelques questions à propos des orks avec des cyberkorps :

a) Quelle sauvegarde faites-vous pour attaquer un véhicule avec électro-coque ?

b) Est ce que le cyberkorps a des pénalités si il est en feu, puisque le lance-flammes ou le lance-flammes lourd ne peut pas le blesser ?

c) Est-ce que le canon Inferno peut l'atteindre comme il peut atteindre un membre d'équipage ?

**R:** a) Pas de sauvegarde, donc il est automatiquement repoussé. b) pas de pénalités à appliquer c) non.

### 8.8 Champ de force kustom

**Q:** Le champ de force kustom a été retiré de la liste publiée dans le WD 195 ? Est ce que c'est un objet rare ou peu courant ?

**R:** Rare.

### 8.9 Feu d'enfer pour les bolters lourds orks ?

**Q:** Est-ce que les bolters lourds orks peuvent utiliser les obus feu d'enfer pour 5pts ?

**R:** Très bonne question. Nous dirions non.

### 8.10 Armes d'appui orks et choix des cibles

**Q:** Est-ce que les shokk attack guns, les catapultes à squigs, et les rokettes pulsors sont soumis aux restrictions du choix d'une cible du livre de règles ? (tir sur la cible la plus proche). Y a-t-il une pièce d'artillerie ork qui DOIT suivre ces restrictions du choix d'une cible ?

**R:** Non pour les rokettes pulsors et les catapultes à squigs. Oui pour les autres types d'artilleries orks.

**Q:** Pourquoi y-a-t-il autant de disparités entre les règles pour les cibles lâchées par un kanon elevator et celles déplacées par un canon à distorsion ?

**R:** Une des règles a été écrite par Rick et l'autre par Jervis.

### 8.11 Shokk Attack Gun

**Q:** Dans la description du tir du shock attack gun il est mentionné que le "joueur doit indiquer le point où il veut que les snotlings apparaissent " mais le point doit être visible par l'opérateur (mékano) dans un arc de cercle de 90°. Puisqu'il ne mentionne jamais viser un modèle spécifique, est-ce que cela sous entend que le shock attack gun peut viser un point sur le sol où il n'y a pas de figurine au centre du gabarit (similaire aux grenades touchant le sol ?)

**R:** Non, vous devez sélectionner une cible.

**Q:** Est-ce que le Shock Attack Gun est considéré comme de l'artillerie ?

**R:** Le Shock Attack Gun est traité comme une arme d'appui en ce qui concerne les règles de tir (c.-à-d. un ennemi peut le viser aussi longtemps qu'il n'y a pas une autre arme de d'appui ou un véhicule qui soit plus proche) mais pas d'une autre manière.

**Q:** Lorsqu'il s'agit de viser, le shock attack gun compte comme une arme d'appui, mais pour toutes les autres choses il est considéré comme une unité. Donc lorsque l'on tire sur un shock attack gun comment les touches sont elles réparties ?

a) toutes sur le mékano,

b) aléatoirement entre les membres de l'unité (fouettard et mékano)

c) aléatoirement comme tout autre arme d'appui avec le shock attack gun comme cible potentielle avec un blindage de 10, ou d) d'une autre façon ?

**R:** b) les touches sont réparties aléatoirement entre les membres de l'unité (fouettard et mékano).

**Q:** Si le fouettard est tué, est-ce que les snotlings sont encore utilisables par le shock attack gun ?

**R:** Oui.

**Q:** Si un mékano avec shock attack gun est tué, est ce que vous obtenez un point de victoire pour avoir détruit une arme d'appui ?

**R:** Non.

**Q:** Est-ce que le shock attack gun (mékano / fouettard / snotlings) est considéré comme une « escouade » dans le calcul des points de victoire ? Autrement il peut donner 1 pv (c-à-d aucun PV pour les personnages -mékano et fouettard- et 1 PV pour les snotlings).

**R:** Il est traité comme une escouade. Notez que les snotlings envoyés dans le tunnel Warp ne comptent pas comme des dégâts pour l'unité shock attack gun et n'entraînent donc pas de test de moral (peu importe ce qu'il leur arrive).

**Q:** Est-ce que l'Avatar peut être détruit par un Shokk Attack Gun? Je suis incapable de trouver une règle disant que cela ne se peut ! y en a-t-il une? Cela semble idiot qu'une créature qui a du métal bouillant en guise de sang puisse être détruit par de ridicules petits snotlings !!!

**R:** Oui, c'est possible ! Quand les snotlings se matérialisent dans le corps de l'Avatar, ils causent un grand nombre de dommages (pensez aux accidents des transports de Star Trek!). ils sont affectés, de même que les démons majeurs. Considérez-les comme des fantassins.

**Q:** Est-ce que les snotlings d'un shock attack gun peuvent être possédés par un démon dans le Warp ?

**R:** Oui

### 8.12 Rokettes Pulsor

**Q:** Est ce que les rokettes pulsors peuvent viser des troupes cachées ?

**R:** Vous ne visez pas avec des rokettes pulsors. Vous tirez la roquette pulsors dans une certaine direction.

**Q:** Est-ce que les rokettes pulsors affectent les antigrav tout comme les autres véhicules ?

**R:** Oui

**Q:** Est-ce qu'une figurine se relevant suite aux effets d'une roquette pulsor peut se mettre en état d'alerte ?

**R:** Non.

**Q:** Lorsque une roquette pulsor touche un véhicule stationnaire est-ce que celui-ci est orienté dans une direction aléatoire ET devient hors de contrôle ?

**R:** Oui (le conducteur appuie accidentellement sur l'accélérateur)

**Q:** Si vous avez une arme avec une aire d'effet variable (comme une Rokette Pulsor) qui stipule que "toutes les figurines dans l'aire d'effet sont affectées" et qu'une figurine est partiellement dans l'aire d'effet, comment est-elle affectée?

Doit-on lancer un 4+ sur 1D6 pour l'affecter?

**R:** Non, si la figurine est partiellement dans l'aire d'effet elle est affectée, sauf si les règles statuent autrement.

**Q:** Si une Rokette Pulsor assomme et empêche le mouvement d'une figurine, le reste de l'escouade est-il empêché de se déplacer ce tour, ou peuvent-ils laisser la figurine derrière qui pourra se déplacer pour restaurer la cohérence d'unité plus tard ?

**R:** Ils doivent maintenir la cohérence d'unité avec la figurine au sol.

**Q:** Est-ce que les troupes volantes peuvent être assommées par une roquette pulsor ?

**R:** Oui, tant qu'elles ne sont pas à "haute altitude" (ou hors de la table).

**Q:** Quand vous utilisez une Rokette Pulsor et que vous obtenez un double pour déterminer son aire d'effet, elle reste sur le terrain jusqu'au tour prochain et émet encore des pulsations. Peut-elle être détruite avant le prochain tour par les figurines qui se trouvent hors de l'aire d'effet des pulsations. Elle est traité comme une arme d'appui avec un blindage frontal de 10 ?

**R:** Elle ne peut pas être ciblée.

**Q:** Quand une Rokette Pulsor est lancée et n'est pas activée, peut-elle être ciblée et détruite ?

**R:** La Rokette Pulsor ne peut pas être lancée et ne pas être activée ! (QS)

### 8.13 Katapulte à squigs et squigs insectoïdes

**Q:** Est-ce que la catapulte à squigs à une portée minimum ? Est-elle sujette aux règles de dispersion maximum ? [Que sont les règles de dispersion maximum, NdT]

**R:** Non aux deux questions.

**Q:** Est-ce qu'un champ de force protège des squigs insectoïdes ?

**R:** Non.

### 8.38 Armes des dreadnoughts orks

**Q:** Est-ce qu'un dreadnought ork peut remplacer ses deux griffes énergétiques par 2 armes lourdes (lui donnant ainsi 4 armes lourdes) ?

**R:** Yep!

#### 8.14 Transport d'un chariot de guerre

**Q:** Dans le codex ork, il est indiqué que le Chariot de Guerre peut transporter autant de figurines que l'on peut en mettre sur le chariot lui-même. Est-ce que cela veut dire socle à socle les figurines debout ou bien on peut adapter les figurines ? Socle à socle les figurines debout, 5 figurines tiennent, ce qui semble petit lorsque l'on considère qu'un Land Raider peut tenir 10 figurines et la version epic peut contenir 20 orks. Comment A.C et J.J les jouent-ils ?

**R:** Adaptez les figurines comme vous pouvez.

#### 8.15 Véhicules impériaux Blood Axes

**Q:** (Je sais que ce sont probablement des questions stupides mais la personne a exigé que je les pose.... Les Blood Axes peuvent prendre des véhicules space marines/impériaux) a) Peuvent-ils seulement utiliser les cartes de véhicules impériaux ? Peuvent-elles employer des cartes de véhicule d'"Imperium seulement" sur les véhicules ? b) Peuvent-ils transporter des groupes d'orks dans des véhicules tels que des Rhinos et des Chimères ? c) Peuvent-ils acquérir des sentinelles ? d) Les Blood Axes, peuvent-ils employer des Dreadnoughts Space Marine ? S'ils le peuvent, les dreadnoughts ont des caractéristiques de gretchins ? Est-ce que les fonctions armes spéciales sont utilisables ?

**R:** Non ; Oui ; Si elles sont occupées par des servants ork ; Non.

**Q:** Est-ce que les kommandos blood axe comptent pour ce qui est de l'attribution des véhicules impériaux ?

**R:** Non.

**Q:** Pour avoir des véhicules impériaux les orks doivent avoir des Blood Axes dans leur armée. Est-ce que les kommandos Blood Axe comptent ? Et est-ce que les boyz peuvent prendre des dreadnoughts Space Marine ?

**R:** Non et non!

Est-ce que les véhicules impériaux volés peuvent utiliser les cartes véhicules où il est mentionné "véhicules impériaux seulement" ?

**R:** Non, seulement les cartes orks et génériques.

#### 8.16 La Waaagh de Ghazgkull Thraka

**Q:** Combien de tours dure la fameuse Waaagh de Ghazghkull ?

**R:** Deux tours de joueur (donc, le tour où elle a été déclenchée et le tour suivant).

**Q:** Ghazgkull Thraka est-il affecté par une grenade Vortex s'il invoque le pouvoir de la Waaagh, étant donné que ceci le rend invulnérable ?

**R:** Non, pourvu qu'il ait invoqué la Waaagh! Avant d'être touché par la grenade Vortex (en effet, il est des joueurs qui croient qu'ils peuvent attendre que le boss ork soit tué pour invoquer la Waaagh, ce qui n'est pas le cas !).

#### 8.17 Wazdakka Gutzmek

**Q:** Est-ce que Wazdakka Gutzmek peut utiliser l'une des trois nouvelles cartes d'équipements pour les motos orks sur sa moto kustom ? Il semble qu'il est mesuré de le faire ?

**R:** Non, il ne peut pas. En fait la moto de Wazdakka ne peut pas être modifiée, vous devez la prendre telle qu'elle est décrite dans le codex ork, ou sinon vous ne pouvez pas prendre Wazdakka et sa moto.

## 19.9 SPACE MARINE

#### 9.1 Ebranlement des Space Marines

**Q:** Les marines qui échouent à un test de *peur/terreur* sont démoralisés ou ébranlés ?

**R:** Ebranlés.

#### 9.2 Armures Terminator et armes lourdes

**Q:** La CC d'un Terminator est-elle pénalisée de -1 s'il s'agit d'une arme lourde ?

**R:** Non.

#### 9.3 Armures Terminator des Chapelains

**Q:** Si un Chapelain achète une armure Terminator, a-t-il (a) un gantelet énergétique; (b) un Rosarius; (c) un Crozius Arcanum?

S'il a un gantelet (fournit avec l'armure) peut-il utiliser ce dernier en plus du Crozius au corps à corps en même temps lui donnant +1 attaque?

**R:** (a) Non; (b) Oui; (c) Oui.

#### 9.4 Armures Terminator et Gardes lousps

**Q:** Lorsqu'un garde loup Space Wolf porte une armure Terminator peut-il prendre un bouclier tempête avec autre chose qu'un marteau tonnerre (un canon d'assaut par exemple)?

**R:** Non, uniquement un marteau tonnerre, comme l'arsenal l'indique page 69, vous ne pouvez prendre rien d'autre qu'une arme de corps à corps ou un pistolet dans l'autre main si vous portez un bouclier tempête

**Q:** Un terminator garde loup des Space Wolves peut-il réellement être armé à la fois d'un canon d'assaut et d'un lance-missiles Cyclone ? [WDF?]

**R:** Non

#### 9.5 Griffes éclairs

**Q:** Griffes éclairs et parade. Il est dit dans l'arsenal que les griffes éclairs autorisent une parade. S'agit-il d'une parade par griffe ou d'une seule et unique parade par paire de griffes ? [...]

**R:** Une parade par griffe éclair, comme quand vous disposez d'une parade par épée si vous en avez plusieurs. Dans l'Arsenal, le profil décrit est celui d'une griffe éclair, pas celui de la paire. Les griffes énergétiques orks sont trop massives pour permettre une parade. Bjorn bénéficie quant à lui d'une seule parade pour sa griffe éclair.

**Q:** Dans l'Arsenal, le paragraphe sur les griffes éclairs dit que l'on gagne un dé d'attaque supplémentaire pour en porter une paire. Est-ce que cela signifie qu'un space marine normal ainsi équipé à 3 dé d'attaque? (1 pour A, +1 l'arme additionnelle, +1 par la règle spéciale des griffes) Cela peut paraître une QS, mais me semble d'une paire de griffes éclair peut donner quelque chose de spécial. Autrement, il serait plus intéressant d'avoir une griffe est un pistolet laser (moins cher & arme à distance).

**R:** Non, la règle fait référence au bonus normal pour une arme de corps à corps additionnelle. Nous recommandons aux joueurs d'utiliser une règle maison qui consiste à diviser équitablement les touches effectuées en corps à corps entre les armes de corps à corps utilisées.

**Q:** Une figurine peut-elle porter autre chose dans une main déjà équipée d'une griffe éclair (en clair, peut-elle utiliser, par exemple, un pistolet ou lancer une grenade, etc.) ?

**R:** Bien que ceci ne soit pas précisé dans les règles, le bon sens conduit à dire non.

**Q:** (Je pense qu'il s'agit d'une QS mais...) Un personnage marine avec armure terminator et griffes éclairs peut-il prendre un blaster plasma en carte d'équipement ?

**R:** Selon les règles, oui, mais nous recommandons fermement de considérer qu'une figurine armée de griffes éclairs ne peut tenir autre chose en main.

#### 9.6 Dreadnoughts et griffes éclairs

**Q:** Est-ce que d'autres dreadnoughts SM peuvent utiliser la combinaison d'armes de bras de Bjorn : griffes éclair et lance-flammes lourd ?

**R:** Oui cela coûte 37 points.

#### 9.7 Téléportation des personnages

**Q:** Est-ce qu'un personnage en armure Terminator peut se téléporter avec une escouade Terminator ?

**R:** Non. Dans vos propres parties, vous pouvez vouloir dépasser cette règle avec l'accord de votre adversaire et autoriser une telle téléportation pour un surcoût de 50%.

#### 9.8 Réparations des Techmarines

**Q:** Quelles sont les limites de ce qu'un techmarine peut réparer ? (ie., peut-il seulement réparer les zones endommagées, et peut-il tenter des réparations indéfiniment ?)

**R:** Il ne peut réparer que les zones endommagées, pas celles qui sont détruites. Tant que quelque chose reste à réparer, il peut tenter de le faire.

**Q:** Un techmarine peut-il réparer les véhicules alliés ?

**R:** Oui, s'il s'agit de véhicules impériaux.

## 9.9 Serviteurs

**Q:** Combien de serviteurs peut avoir une armée space marine ? (Codex Ultramarines page 59: 5 serviteurs par techmarine, page 65: 3 serviteurs par techmarine, Codex Space Wolves page 57: 5 serviteurs par prêtre de fer)

**R:** C'est 5 serviteurs par techmarine/prêtre de fer.

## 9.10 Tir rapide depuis un véhicule

**Q:** Des marines transportés dans un Rhino et tirant par les meurtrières ont-ils droit à leur tir rapide ?

**R:** Seulement si le Rhino est stationnaire.

## 9.11 Chapelain de la compagnie de la Mort Blood Angel

**Q:** Est-ce que le chapelain de la Compagnie de la Mort peut quitter son escouade ou se comporte-t-il comme un champion ?

**R:** Il peut la quitter mais celle-ci éclate aussitôt.

**Q:** Est-ce que le chapelain de la Compagnie de la Mort est équipé de réacteur dorsal si on paye les 50pts en équipé l'escouade ?

**R:** Non, il lui faut acheter la carte d'équipement.

## 9.12 Heaume du Lion

**Q:** Le porteur du Heaume du Lion est-il une cible éligible ?

**R:** Non, il peut être ignoré [en fait, il ne peut être visé : il représente une carte d'équipement...NdT]

## 9.13 Bâton de Tigurius

**Q:** Y-a-t-il un moyen d'annuler le bâton de Tigurius (en considérant les cartes Warp, est-ce que les attaques démoniaques fonctionnent)? I.e. Est-ce que le bâton de Tigurius = Force Ultime ?

**R:** Le bâton de Tigurius ne peut être annulé. (QS)

**Q:** Le bâton de Tigurius : est-ce que le pouvoir utilisé a besoin de cartes Force pour fonctionner, ou bien le bâton fournit l'énergie nécessaire?

**R:** Il a besoin de cartes Force.

**Q:** Est-ce que les cartes warp Rebond, Destruction de Pouvoir, etc. peuvent être utilisées pour arrêter un pouvoir utilisé via le bâton de Tigurius?

**R:** Non

## 9.14 Njal des Tempêtes

**Q:** Njal des Tempêtes a 3 ou 4 cartes d'équipement ? Les prêtres des runes de niveau 4 en ont habituellement 4.

**R:** 3 (Njal est un personnage spécial)

## 9.15 Hurlement du loup de Ragnar

**Q:** Lorsque Ragnar hurle comment est-ce que la distance de charge des troupes à réacteurs dorsaux est déterminée ?

**R:** Le saut en lui-même n'est pas changé, mais la poursuite à 10cm autorisée après le saut est augmenté de 5cm.

**Q:** Est-ce que le Hurlement du loup de Ragnar peut-être poussé durant le tour ennemi ? Dans ce cas, est-ce que les Space Wolves peuvent charger durant le tour ennemi ?

**R:** En aucune façon.

## 9.16 Armes d'appui des Space Wolves

**Q:** Les Space Wolves ont-ils droit à toutes les armes d'appui Space Marines ou seulement à celles données dans leur codex ?

**R:** Le codex Space Wolf est le premier que nous ayons édité pour Warhammer 40,000. Les membres de ce chapitre ont bien évidemment accès aux mêmes armes que les autres chapitres de Space Marines et ce pour le même prix.

## 9.17 Transport des véhicules Space Marines

**Q:** Est-ce qu'un véhicule Space Marines peut transporter un personnage en plus des 5/10 troupes autorisées (comme la garde impériale peut transporter une escouade plus un personnage)?

**R:** Sûrement pas !

## 9.18 Fiche Land Speeder

**Q:** La fiche véhicule du Land Speeder Mk6 [le V1 en fait, NdT] dit que son blindage de face est de 10 et le coté/arrière est à 12. La version Mk7 [lire le V2] version a une avancée de carrosserie sur l'avant, est-ce que la valeur de blindage a changé ?

**R:** Oui [lire : « Non, la valeur de blindage n'a pas changé mais... »

NdT ](c'est pourquoi l'équipage n'est touché que sur un 1-2).

**Q:** Pourquoi est-ce que le Land Speeder de la Ravenwing est-il si cher? Il a des armes moins chères que le land speeder standard (canon d'assaut[45] + bolter lourd[15] / multi fuséur[65] + lance-flammes lourd [25], soit 30 points de différence). Il devrait coûter 115 points + le coût supplémentaire pour un véhicule de la Ravenwing (dans le cas des motos d'assaut c'est 10 points) = 125 points. Or il coûte 195 points, soit 70 points trop cher – POURQUOI ?? [WDF27]

**R:** Jervis a déclaré : "Bien – j'attendais cette question ! la raison du coût de 195 points du Land Speeder de la Ravenwing, c'est parce que c'est ce qu'il vaut ! ce cas de figure est la raison pour laquelle les règles de conversion de véhicules sont optionnelles. Elles sont simplement l'opportunité pour les joueurs de convertir rapidement et facilement leurs véhicules (NdT – en effet, cela ne prend pas en compte les règles spéciales, comme l'appartenance à la Ravenwing, par exemple...)

Cependant, si vous voulez connaître le coût réel d'un véhicule, vous devez tester et modifier le coût des véhicules en fonction de l'efficacité réelle de la machine en cours de jeu. C'est du bon sens en réalité, il est normal que certaines armes aient un coût différent suivant les véhicules, exactement de la même manière qu'un canon laser est plus efficace entre les mains d'un Space Marine que dans celles d'un Garde Impérial. Les variables complexes impliquées dans l'équation font que les valeurs qui sortent dans nos listes d'armées sont regardées comme des points de départ, pouvant être modifiées à la hausse ou à la baisse si nécessaire, au regard des tests de jeu et de l'expérience."

9.19 **Q:** Que représente les plumes et les icônes sur les armures Terminator des Dark Angels ? [WDF27]

**R:** Les Terminators ont cette apparence en l'honneur d'un groupe de Terminators de la Deathwing qui sauva à lui tout seul son monde natal d'une invasion genestealer. A cette époque, les Dark Angels étaient recrutés sur une planète dont la population présentait de nombreux traits communs avec les indiens d'Amérique. Cependant, ce n'était pas le monde d'origine des Dark Angels et n'est plus leur monde actuel de recrutement (le fait que les Dark Angels vivent sur le Roc, un immense vaisseau voyageant à travers la galaxie, les oblige à recruter leurs troupes sur plusieurs mondes différents).

9.20 **Q:** Pourquoi le niveau de stratégie de Dante n'est-il que de 5 ? Après tout, il est supposé être agé de 1100 ans, et il était Commandeur Suprême durant la campagne d'Armageddon. Alors, est-ce une erreur? [WDF27]

**R:** Non, il ne s'agit pas d'une erreur, le niveau de stratégie du Commandeur Dante est bel et bien de 5. En effet, bien qu'il soit un meneur d'hommes énergique et dynamique, Dante n'a pas le sens stratégique aigu d'un Marneus Calgar des Ultramarines ou d'un Azrael des Dark Angels. Ceci dit, le Commandeur Dante est un chef de guerre tout à fait redoutable, et le fait qu'il soit resté en fonction aussi longtemps montre bien que les autres commandeurs de chapitres Space Marines le tiennent en plus grand respect. C'est pour cette raison qu'il a été choisi pour mener les opérations sur Armageddon. [...]

## 19.10 TYRANIDE

### 10.1 Événements tyrannides

**Q:** Lorsqu'on tire sur la table des événements tyrannides, il peut arriver qu'un véhicule de la Garde Impériale déployé en réserve subisse des dommages dus à la corrosion et que cela détruise sa chenille. Comment gérer cela ? Commence-t-il hors de contrôle dès qu'il entre sur la table ou reste-t-il hors de la table pour toute la partie et compte donc dans les pertes ?

**R:** Le véhicule n'arrive pas et compte comme une perte pour les points de victoire.

**Q:** Qu'arrive-t-il si un véhicule avec un seul membre d'équipage (comme un Rhino) subit l'événement tyrannide "Ils sont partout !" et qu'un membre d'équipage "a disparu sans laisser de traces" ?

**R:** Dans ce cas, le véhicule n'est pas déployé et est compté comme détruit en ce qui concerne les points de victoire. Cependant, les véhicules qui transportent des troupes peuvent perdre l'un de leur passager à la place du pilote, si le joueur le souhaite.

## 10.2 Missions tyranides

**Q:** Lorsque l'on joue la mission attaque tyranide, est-ce que les tyranides doivent vraiment TOUT éliminer, notamment les observateurs de Thudd gun [?], les socles de snotlings, etc. ?

**R:** Oui. Cependant, les troupes qui sont hors de la table pour une raison ou une autre à la fin du jeu, ou qui reviennent sur la table lors du dernier tour du joueur non tyranide si c'est à lui de jouer en dernier, comptent aussi comme étant détruite.

**Q:** Comment traitez-vous les renforts tyranides dans la mission Attaque tyranide ? Les tyranides reviennent avec les mêmes biomorphes que ceux qui ont été tués (par exemple, si un Carnifex avec sac d'adrénaline est tué, est-ce que celui qui revient a aussi des sacs d'adrénaline ?)

**R:** Exactement. Les même troupes reviennent en jeu avec les mêmes biomorphes et tout.

**Q:** Est-ce que la nouvelle carte mission de Warhammer 40,000 parue dans le White Dwarf #193, Nid d'aigle peut être jouée par les tyranides ?

**R:** Non.

## 10.3 Individus tyranides

**Q:** Les « personnages » tyranides en sont-ils en ce qui concernent les règles de choix des cibles ? (peuvent-ils tirer sur les cibles qu'ils souhaitent ?)

**R:** Non.

## 10.4 Princes tyranides

**Q:** Les Princes tyranides sont-ils soumis aux règles des armes de Force utilisées contre les démons ?

**R:** Non, les Princes tyranides ne sont en aucun cas des démons [mais ce sont des psykers, NdT]

## 10.5 Zoanthropes

**Q:** Est-ce que les zoanthropes peuvent être affectés par Destruction de pouvoir, Duel psychique ou les autres attaques destinées à détruire les pouvoirs psychiques (Psyconon, duel psychique, ...) ?

**R:** Oui

## 10.6 Hormagaunts

**Q:** Lorsque les hormagaunts utilisent leur saut pour engager un corps à corps, est-ce qu'ils ont droit aux bonus (charge) ?

**R:** Oui.

## 10.7 Gargouilles

**Q:** Une gargouille peut-elle être engagée en corps à corps si elle ne le désire pas ? (ie un ennemi peut-il les charger?)

**R:** Oui

## 10.8 Biomorphe Champ électrique

**Q:** Quand déterminer si un champ électrique grille le champ de force d'un personnage.

**R:** Le champ électrique ne grille les champs de force que lorsqu'il "s'illumine" après avoir été touché (ie lancez le dé chaque fois que vous réussissez une sauvegarde de champ électrique) et pas lorsqu'il est simplement dans les 10cm).

**Q:** Les guerriers tyranides avec des champs électriques : ont-ils un +1 en Force à leurs épées d'os grâce à leur champ ?

**R:** Non, le champ électrique n'augmente que la Force du guerrier.

## 10.9 Biomorphe Crochets

**Q:** J'ai acheté à mon Lictor le biomorphe Crochets. Peut-il attraper plus d'une cible par tour (la figurine montre qu'il a au moins quatre crochets) ?

**R:** Il est possible d'acheter des crochets supplémentaire au Lictor mais ils doivent tous être tirés sur la même cible (autant pour nous, c'est un erreur lorsque les crochets sont tirés sur deux cibles différentes dans le rapport de bataille d'un WD).

**Q:** Lorsqu'une figurine a des crochets et qu'elle se déplace parmi des décors denses, peut-elle ne pas utiliser ses crochets? Lorsqu'un lictor ou assimilé escalade un mur de 10cm de haut, la pénalité est de 2,5cm MAIS s'il utilise ses crochets, la même distance lui coûte 10cm. Peut-on, par choix, ignorer l'usage des crochets pour l'escalade

**R:** Évidemment, vous utilisez la pénalité la plus faible (QS, en fait).

**Q:** Les crochets d'un Lictor peuvent-ils tirer le pilote d'une moto

ou d'un land speeder ?

**R:** Non.

## 10.10 Biomorphe Carapace

**Q:** J'aimerais savoir si je peux mettre le biomorphe carapace renforcée à un carnifex et ce qui se passe.

**R:** Vous pouvez. Il a une sauvegarde à 2+ sur 2D6.

## 10.11 Biomorphe Régénération

**Q:** Si un tyranide (prince) est réduit à 0PV ou moins, peut-il encore utiliser ses pouvoirs psychiques ? Qu'arrive-t-il aux pouvoirs qu'il a lancé avant de recevoir ses blessures ?

**R:** Non. Il ne peut plus lancer de pouvoirs psy mais ceux qu'il a lancé restent en jeu. La créature est "temporairement morte"

**Q:** Est-ce que le biomorphe tyranide peut régénérer ultérieurement les blessures qui a échoué à régénérer au tour où on lui a infligé ?

**R:** Non [En fait, je pense qu'il faut déduire de cette réponse qu'une créature tyranide ne peut plus régénérer que les PV qu'elle a déjà régénéré une fois. Cela résout ainsi le problème d'une créature qui est tué deux fois et qui se retrouve, après une seconde régénération avec plus de PV que la première fois. NdT]

**Q:** Un tyranide avec le biomorphe régénération peut-il régénérer une attaque de catapulte à squig ?

**R:** Vous ne pouvez pas régénérer les attaques de la catapulte à squig (vous avez été mangé!).

**Q:** Lorsqu'un tyranide avec le biomorphe régénération est réduit à 0PV ou moins. Est-ce que ses éventuels champs Warp et électriques fonctionnent toujours ?

**R:** Oui.

**Q:** Comment sont-ils attaqués au corps à corps lorsqu'ils sont en train de régénérer ?

**R:** Comme les véhicules : une touche par Attaque du profil de l'assaillant.

## 10.12 Biomorphe Sang acide

**Q:** Est-ce que le sang acide a droit aux bonus de pénétration d'armure dus à la Force comme pour une arme de corps à corps ?

**R:** Oui

## 10.13 Biomorphe Bio-plasma

**Q:** Un bioplasma peut-il subir une dysfonction (hit & misfire)? Si cela arrive, son arme est-elle perdue ?

**R:** Oui aux deux questions.

## 10.14 Biomorphe Aura de tourment

**Q:** Est-ce que les modificateurs des auras de tourment sont cumulatifs ?

**R:** Non.

**Q:** Est-ce que l'aura de tourment impose une -2 au Cd pour les tests contre les pouvoirs psychiques l'horreur, regard hypnotique ou hurlement psychique ?

**R:** Non.

## 10.15 Biomorphe Champ Warp

**Q:** Comment le champ Warp affecte les munitions feu d'enfer du bolter lourd ? Doit-on utiliser la F5 des tirs normaux ou la F6 pour les armes sans valeur de Force ?

**R:** F6.

**Q:** Le champ Warp tyranide peut-il être considéré comme un champ de force ?

**R:** Oui

## 10.16 Combos

**Q:** Prince tyranide avec 2 épées d'os, champ électrique et griffes acérés. A-t-il 6 attaques (5 + bonus d'armes supplémentaire), 2 parades et une F9 pour toutes ses attaques ?

**R:** Tout à fait (méchant!)

**Q:** Un carnifex avec champ électrique et griffes acérés (F10 !) a-t-il un bénéfice particulier lorsqu'il fait une attaque d'écrasement ? Ses 4 attaques sont-elles des attaques d'écrasement ?

**R:** Non aux deux questions (rappelez-vous que les attaques d'écrasement causent 1D3 blessures).

## 10.17 Spore-mines

**Q:** Quelle taille doit avoir la créature pour faire exploser une spore mine ? Est-ce qu'elle peut exploser à cause d'un essaim de squigs insectoïdes ? A cause de snotlings ?

**R:** Toutes les figurines non-tyranides font exploser les spores mines. [donc les squigs insectoïdes ne sont pas des figurines mais un gabarit. NdT]

**Q:** Il y a deux règles différentes données dans le codex tyranide pour les explosions de spores mines. Page 26, on lit que toutes les figurines dans les 1D6x2,5cm sont touchés sur un 4, 5 ou 6 alors que page 72, il est dit que "...elles explosent, touchant toutes les figurines dans un rayon de 1D6x2,5cm." Alors quoi ? Tout automatiquement ou seulement sur un 4+ ?

**R:** Seulement sur un 4, 5 ou 6.

#### 10.18 Tyranides et armes lourdes

**Q:** Est-ce que les tyranides (guerriers, princes) sont encombrés par les armes lourdes ? Ils ont tout de même encore deux bras pour le corps à corps.

**R:** Oui, à l'exception des carnifex qui ne sont pas encombrés par leur bio-plasma.

#### 10.19 Etrangleur

**Q:** Lorsqu'on utilise l'étrangleur a) pourquoi dites-vous qu'il faut faire un jet de dispersion comme pour une arme à gabarit alors que la description dit que c'est seulement s'il touche [et blesse] que l'étrangleur est libéré, b) est-ce que l'étrangleur fonctionne contre les choses non vivantes comme les gardes fantômes et les démons ?

**R:** Les figurines touchées par la spore qui dévient peuvent être affectées (comme avec les grenades antichars), b) les cibles non vivantes seront tuées automatiquement et déclencheront l'«explosion» de l'étrangleur si elles peuvent être blessées mais autrement, cela les affecte normalement.

**Q:** Lorsqu'un étrangleur dévie, est-ce que l'on fait dévier un gabarit de 7,5cm ? Si non comment faites vous dévier un tir sans gabarit ? Si oui, touche-t-on toutes les figurines sous le gabarit ? Et qu'arrive-t-il à l'étrangleur si la figurine n'est pas blessée ou qu'elle réussit sa sauvegarde ?

**R:** Vous faites la déviation sans gabarit (comme vous le feriez avec des grenades et des missiles antichars). Rien n'arrive si la figurine n'est pas blessée.

#### 10.20 Epées d'os

**Q:** Les épées d'os tyranides sont-elles considérés comme des armes de force du fait qu'elles sont alimentées en énergie psychique ?

**R:** Oui mais leur seul effet est d'annuler les auras démoniaques.

#### 10.21 Facteurs de pénétration des armes tyranides

**Q:** Quels sont les facteurs de pénétration des armes tyranides comme les griffes des Carnifex, des Lictors ou des Genestealers ? Où trouve-t-on ces informations ? [WDF35]

**R:** Cf. le tableau du livre de règles qui permet de calculer soi-même le Facteur de pénétration (FP) en fonction de la Force d'une arme.

Voici cependant la formule magique :

$FP = 1D6 + F + \text{Bonus} + \text{Multiplicateur de dommages}$

F = Force de l'attaque

le bonus dépend lui aussi de la Force de l'attaquant :

Force 1-3 4-5 6-7 8-10

Bonus aucun +1D6 +1D12 +1D20

Par exemple : pour une arme de Force 5 infligeant 1 blessure,  $FP = 1D6 + 5 + 1D6$ , soit  $FP = 2D6 + 5$

ou encore, pour une arme de Force 7 infligeant 1D3 blessures,  $FP = 1D6 + 7 + 1D12 + 1D3$ .

N.B : pour ceux qui voudraient détourner cette formule magique, il est bon de rappeler que le multiplicateur de Dommage ne s'ajoute que s'il est supérieur à 1!

#### 10.22 Recul des fusils.

**Q:** Un Carnifex est-il affecté par l'effet de recul d'un fusil ?

**R:** Non [La question se pose aussi pour les autres créatures, tyranides et autres, de grandes tailles. Pour moi la réponse est la même : les grosses créatures (à gros socles) ne sont pas affectées par le recul des fusils. NdT]

#### 10.23 Culte genestealer

**Q:** L'armée d'un culte genestealer utilise des cartes Stratégie normales ou les tables d'événements tyranides ?

**R:** Les cartes Stratégie.

**Q:** Est-ce que le culte Genestealer peut utiliser n'importe quel véhicule de la Garde Impériale ou est-il limité à la liste explicite du Codex Tyranides? C'est-à-dire, peut-on utiliser des variantes de la Chimère comme le Hellhound ou le Basilisk ou le Griffon? La question se pose aussi pour les Agents impériaux, cultistes du Chaos, Blood Axes orks (c'est-à-dire sont-ils limités par leur Codex ou le Black Codex ou peuvent-ils sélectionner des Chimères?)

**R:** Ils peuvent puiser depuis le Black Codex ou dans celui de la Garde Impériale. Ce qu'ils ne peuvent pas faire, c'est puiser dans les deux.

#### 10.24 Hybrides genestealers

**Q:** Au sujet des hybrides genestealers, peuvent-ils utiliser leurs trois ou quatre bras pour porter plus d'armes d'assaut que normalement ? Par exemple, un acolyte à trois bras est-il capable d'utiliser une hache énergétique à deux mains et un pistolet de l'autre ?

**R:** Non. Ils peuvent porter des armes supplémentaires avec leurs bras mais ils ne peuvent utiliser que deux bras en corps à corps.

#### 10.25 Consanguins

**Q:** Qu'arrive-t-il si un équipage de véhicule consanguin est rendu frénétique par la perte du patriarche et du magus? (Essaie-t-il d'écraser des gens?)

**R:** Tous les équipages de véhicule sont immunisés à la psychologie.

**Q:** Est-ce que les équipages d'arme consanguins sont sujets à la haine comme les escouades de consanguins ? (Cela n'est pas signalé dans la liste d'armée)

**R:** Non.

**10.26 Q:** Comment se fait-il que je perde la plus grosse partie de mon armée tyranide face aux armes lourdes en un seul tour ? [WDF35]

**R:** Tous les joueurs ayant choisi de jouer une armée tyranide devraient comprendre qu'ils perdront la moitié de leurs forces avant d'arriver au contact. C'est comme ça le truc des tyriades c'est le corps à corps, par le tir. Mais une fois qu'ils sont parvenus au corps à corps, tout change et c'est au tour du joueur adverse de se lamenter...

## 19.11 NECRON

#### 11.1 Scarabs

**Q:** Si les scarabs sont fixés à un véhicule est-ce qu'on peut y tirer dessus ?

Il est autorisé de le tenter, mais il y a 50% de chance que le véhicule soit touché à la place du scarab. C'est donc assez risqué !

**Q:** Les scarabs sur les véhicules peuvent-ils être attaqués au corps à corps ?

**R:** Oui. On considère que l'attaquant escalade le véhicule et combat le scarab. Et il n'a pas de risque de toucher le véhicule par erreur.

**Q:** Si un véhicule sur lequel sont attachés des scarabs quitte la table, les scarabs peuvent-ils revenir ?

**R:** Non.

**Q:** Qu'arrive-t-il aux scarabs lorsque le véhicule qu'ils parasitent est détruit ?

**R:** Les scarabs ne sont pas affectés à moins que le véhicule explose causant des touches aux figurines proches. Dans ce cas, les règles normales s'appliquent. Si seule une zone du véhicule est détruite, les scarabs se déplaceront vers une autre localisation.

**Q:** Lorsque l'on tire sur un véhicule parasité par des scarabs, y a-t-il une chance de toucher ces derniers ?

**R:** Non. Vous pouvez tirer sans aucune chance de toucher les scarabs

**Q:** Les scarabs peuvent-ils s'attacher aux gardes-fantômes ?

**R:** Ce ne sont ni des véhicules ni des bâtiments donc, non.

**11.2 Q:** En disant que les necrons n'utilisent jamais leur Commandement, est-ce que cela signifie qu'ils sont immunisés

aux attaques psychiques utilisant le Cd comme Frappe psychique ?

**R:** En fait, ce point été âprement débattu au studio. A l'origine, les necrons étaient conçus pour être immunisés à tous les tests de Commandement quels qu'ils soient. Ils ignoraient simplement ce qui leur causait le test. Désormais, la règle est qu'ils sont effectivement affectés par des trucs comme la Frappe psychique et sont simplement immunisés à toutes les attaques et les circonstances qui provoquent des tests de moral, la peur, la terreur, la stupidité ou la haine.

- 11.3 **Q:** Les règles sur les necrons disent qu'une figurine ne peut pas utiliser la Force de l'arme qu'elle a dans la main pour les combattre au corps à corps. Est-ce que cela signifie que le modificateur pour une arme à deux mains (F+2) ne s'applique pas ?

**R:** Exact. Au contact, les adversaires des necrons doivent utiliser le chiffre imprimé sur leur profil sous la lettre F sans modification du tout. Il n'y a pas de cas où une figurine peut utiliser autre chose que ce chiffre. [L'auteur est si catégorique qu'il a l'air de signifier que les drogues de combat et le pouvoir psychique Influx de force n'ont aucun effet, ce qui n'est pas très logique. Notez aussi qu'il n'y a que la Force de l'arme qui est changée, pas les modificateurs de sauvegarde éventuel, le nombre de point de blessure causé, etc. (cf ci-dessous), NdT]

Il est intéressant de noter que le concept original ne changeait pas seulement la valeur de la Force de l'arme mais aussi lui ôter toutes ses règles spéciales. Par exemple, un marteau tonnerre ne pénétrerait plus automatiquement l'armure de même qu'il abandonnerait son D6 dommages et son modificateur de sauvegarde à -5. L'idée était que, quelque soit l'objet avec lequel vous frappez un necron, ce ne soit pas jamais mieux qu'avec une barre de fer ou un gourdin. Il est recommandé d'utiliser cette règles pour vos jeux, mais assurez-vous d'avoir l'accord de votre adversaire.

## 19.12 SQUAT

### 12.1 A propos des exo-armures

**Q:** Elle sont équivalentes aux armures Terminator en ce qui concerne l'usage des réacteurs dorsaux ? Est-ce qu'une figurine en exo-armure peut être équipé d'armes d'assaut et spéciales choisies dans la liste d'équipement des squats? (les Terminators sont limités aux seules armes Terminator, mais la description du livre d'Arsenal stipule qu'il y a parfois des modèles équipés d'armes combinées ou lourdes)

**R:** Cela devrait être changé dans le Codex Squat (jamais sorti, NdT). Pour l'instant les exo-armures ne peuvent être équipées de réacteurs dorsaux et peuvent seulement être équipées d'un bolter et d'une hache énergétique.

**Q:** Est-ce que les figurines en exo-armure ignorent les flammes comme les Terminators? Peuvent-ils se cacher en exo-armures?

**R:** Oui, non.

## 19.13 ERRATA

Plusieurs erreurs se sont subrepticement glissées dans certains livres publiés à l'époque. Nous les rectifions de ce pas :

**GABARIT DU LANCE-PLASMA LOURD**

**Arsenal page 37 :** Le gabarit à utiliser est celui de 4cm et non celui de 7,5cm.

**LANCE-MISSILES CYCLONE**

**Arsenal page 46 :** "positionnez un gabarit de 2,5cm de diamètre par paire de missiles tirés" au lieu de 2,5 cm de diamètre par missile tiré.

Plus vous tirez de missiles lors d'une salve, plus la taille du gabarit augmente. Le diamètre du gabarit augmente de 2,5cm par paire de missiles supplémentaires tirées. Ce tableau vous indique quel gabarit circulaire vous devrez utiliser, en fonction du nombre de missiles tirés.

Gabarit (rayon)	Nb missiles
2,5cm	4
4cm	6
5cm	8
7,5cm	12

**ATTAQUES DU MARTEAU TONNERRE**

**Arsenal page 12 :** "... le marteau cause automatiquement des dégâts (sauf effets des armures)". Les sauvegardes d'armure sont donc autorisées.

**CODEX CHAOS**

**Page 60, paragraphe Mouvement :** "Le disque se déplace en survolant le sol à peut près à hauteur d'homme. Ce déplacement est traité comme un mouvement ordinaire et les pénalités s'appliquent normalement à l'exception de l'eau, des marais et des autres terrains meubles qui peuvent être survolés sans pénalité."

Ce texte remplace le texte existant actuellement.

**Page 93 Valeur du Blastmaster :** 45 points au lieu de 35.

**Page 144 Invoquer les Démons du Chaos :** "Le démon invoqué est placé à 15cm d'une figurine portant sa 'marque.'" au lieu de 30cm."

**CODEX ULTRAMARINES**

**Page 63, paragraphe du Capitaine Terminator :** "Vous pouvez choisir un capitaine Terminator si au moins une escouade de Terminators fait également partie de l'armée." au lieu de "Vous devez choisir..."

**CODEX ELDARS**

**Carte d'équipement de la Hache de Feu :** Son facteur de pénétration est D6+6+D3+D12 au lieu de D6+(6+1)3+12.

**Carte d'équipement de l'Exécutrice :** La carte est erronée, le facteur exact est D6+D3+D20+8.

**CODEX ORKS**

**Page 18 : gabarit du shokk attack gun** "Placez le gabarit de 5 cm de rayon sur le point visé..." au lieu du gabarit circulaire de 5 cm de diamètre

**Carte d'équipement du Chop'snot :** "...aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée".

**Page 66, règles de la Waaagh de Ghazghkull :** "Pour le reste du tour et tout le tour suivant..." au lieu de tous les tours suivants. Les effets de la Waaagh ! persistent donc jusqu'à la fin du tour suivant et non jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs orks feront un peu moins les malins.

**BOITE DU WHIRLWIND**

**Fiche de Véhicule :** La Force exacte du lance-roquettes est de 5 et non pas de 3.

## 20 REGLES D'USAGE

Les règles d'usage sont des règles optionnelles qui facilitent ou améliorent selon moi le jeu. Elles sont donc soumises à l'approbation des joueurs.

Patatovitch

**Armes à tirs soutenus :** Toutes les armes à tirs soutenus comme les bolters lourds, autocanons, canons d'assaut, fulgurants, canons-shurikens, etc doivent lancer les dés de tirs soutenus avant de faire le jet pour toucher, le résultat obtenu est le nombre de tirs à faire.

*Exemple : un bête Terminator avec un canon d'assaut veut tirer sur une escouade à couvert d'un mur : il lance les 3 dés de tirs soutenus : il obtient 4 touches. CT Terminator : 5 + viseur = 6. Couvert majeur : -2 le Terminator touche sur 3+. Il fait donc 4 tirs à 3+ sur l'escouade.*

**Pénétration des blindages lointains :** La règle indiquée au point 17.4.6 sur la diminution de la pénétration des blindages en fonction de la distance est ignorée.

**Grosses cibles :** Contrairement à ce qui est dit au point 11.8 et faq 1.9, les véhicules de taille égale ou supérieure aux Rhinos sont de grosses cibles (+1 pour toucher donc). Les marcheurs et les dreadnoughts ne sont pas concernés.

**État d'alerte séparé des équipages des tanks (faq 3.8) :** Cette règle n'est jamais jouée.

**Corps à corps multiples :** En cas de corps à corps multiples complexes (plusieurs figurines de chaque côté), GW n'a jamais tranché à ma connaissance pour savoir qui pouvait choisir quel combat faire en premier (ce qui change tout en termes de bonus pour second attaquant). Je tranche :

Le joueur dont c'est le tour choisit qui combat qui et dans l'ordre qu'il préfère.

**Tir avec des armes à gabarit sur un véhicule :** À la différence de ce qui est indiqué au point 15.4.3 et à la faq 3.23, la zone où placer le centre du gabarit est tirée sur le tableau de localisation comme pour un tir normal.

**Explosion dans les véhicules :** On considère ici que le terme « équipage » des fiches véhicules se réduit en fait aux pilotes et aux artilleurs. Les « passagers » (c'est-à-dire les figurines qui ne sont pas affectées directement au véhicule) sont traités de la manière suivante :

- Lors que le tableau de dommage indique un « tué sur 4+ », lancez 1D6 pour chaque passager présent dans le tank au moment de l'explosion :

1D6	Résultat
1-3	La figurine est indemne.
4-6	La figurine subit 1D3 blessures qu'elle peut sauvegarder individuellement (armure et champ éventuel).

- Lors d'un « tous tués ». Lancez 1D6 pour chaque passager sur le tableau suivant :

1D6	Résultat
1-3	La figurine tente <i>immédiatement</i> de débarquer du véhicule en urgence selon la règle "ça va péter" (cf. 15.5.1). Elle subit des touches en fonction de la vitesse du véhicule lors de son dernier mouvement.
4-6	La figurine subit 1D6 blessures qu'elle peut sauvegarder individuellement (armure et champ éventuel).

### Débarquer d'un véhicule en mouvement à plus de 25cm :

Il est possible pour un combattant entraîné de débarquer d'un véhicule en mouvement sans se blesser.

Un test réussi inférieur ou égal à l'*Initiative* (un 6 étant toujours un échec) permet d'éviter les touches prévues par les règles (cf. 15.3.5). Une réussite implique que la figurine a réussi son saut et ne subit aucune touche tandis qu'un échec implique que la figurine n'a pas réussi son saut et subit une touche de la Force normale.

### Charge depuis les véhicules

Il est possible, pour une unité embarquée dans un véhicule au début de sa phase de mouvement, de débarquer puis de charger après le mouvement de son transport. La manœuvre est délicate aussi, toutes les figurines doivent sacrifier 50% de leur mouvement (ou le mouvement de charge n'est pas doublé comme normalement).

Comme une charge normale, la charge doit être déclarée contre l'ennemi le plus proche.

Le mouvement du véhicule se fait alors dans la partie « Charge » de la phase de mouvement. A la fin de celui-ci les passagers peuvent débarquer et se déplacer de leur mouvement normal pour engager une figurine ennemie. Si le mouvement du véhicule était de plus 25cm, chaque figurine risque de subir une touche conformément à la règle (cf. 15.3.5).

### Charger un véhicule en mouvement à plus de 25cm au corps-à-corps

Qui veut se jeter sous une voiture lancée à pleine vitesse ? Lorsqu'une figurine charge un véhicule ou une moto en mouvement, elle court le risque d'être renversée, entraînée ou écrasée par le véhicule.

Dès lors qu'une figurine entre en contact socle à socle avec un véhicule se déplaçant à 25cm ou plus, elle doit réussir un jet inférieur ou égal à son *Initiative* (un jet de 6 est toujours un échec). Si la figurine réussit ce test, elle peut faire ses attaques normalement. Si elle échoue, la figurine subit une touche comme si elle avait été éperonnée par le véhicule. Si elle survit, placez-la à côté du véhicule, elle passe le reste de son tour à se relever et ne peut rien faire d'autre (sauf utiliser ses pouvoirs durant la phase psychique).

Si le véhicule est stationnaire ou a bougé de moins de 25cm à son dernier tour, les figurines assaillantes n'ont pas à faire de test d'*Initiative* et peuvent attaquer normalement.

**Comptage des points de victoire en points réels :** La méthode présentée au point 4 a quelques inconvénients. En particulier, elle pousse les joueurs à privilégier abusivement les personnages, escouades et autres à 100pts pile, 200pts, 300pts, etc. La méthode des points réels empêche cela (même si une calculatrice est nécessaire).

Le tableau ci-dessous remplace donc les tableaux du point 4 :

Personnage	Blessé	0
	Tué	100% de son coût total
Escouade	50% de pertes	50% de son coût total
	Démoralisée / exterminée	100% de son coût total
Véhicule	Endommagé	50% de son coût total
	Détruit ou neutralisé	100% de son coût total
Escadron	50% ou + neutralisés	50% de son coût total
	Tous les véhicules neutralisés	100% de son coût total
Batterie	Détruite à 50% ou plus	50% de son coût total
	Exterminée	100% de son coût total

Du coup, les valeurs des objectifs indiquées sur les cartes Mission sont multipliées par 100.

