

WARHAMMER 40.000 Dynamics

Un nouveau système de jeu plus dynamique et stratégique

Introduction

Ce système de jeu utilise l'ensemble du corpus de règles de Warhammer 40k et de ses extensions. Il modifie simplement la structure d'un tour de jeu, afin de rendre nos parties plus fluides mais aussi plus justes et plus stratégiques.

Ce faisant, certaines règles sont appliquées différemment d'aparavant, mais aucune ne disparaît totalement. La plupart sont même inchangées et il faudra s'y référer en cours de partie, en ayant à l'esprit les modifications apportées par notre système.

Une nouvelle façon de jouer

Nous vous proposons ainsi d'abolir la structure rigide du tour de jeu, divisé en 2 tours de joueur successifs, eux même divisés en phases distinctes de mouvement, de tir, puis d'assaut.

Avec notre système, un tour de jeu est commun aux 2 joueurs.

Chacun pourra effectuer une action par unité et par tour de jeu, selon un ordre décroissant d'Initiative. Ainsi, peu importe leur camp d'appartenance, les unités les plus vives agiront en premier, puis les unités plus lentes suivront, et ainsi de suite.

Cela signifie que toutes les unités d'une même Initiative agissent simultanément à la 'passe' correspondante du tour de jeu, désormais divisé en 10 passes d'actions, une par valeur d'Initiative.



Les Ordres

Pour vous permettre de définir une des différentes actions possibles pour vos unités à chaque tour, sans que votre adversaire en ait lui même connaissance pour planifier ses actions, et réciproquement, notre système utilise des pions d'ordres, à placer face cachée au début du tour, pour chacune de vos unités.

Il existe 5 ordres qui correspondent chacun à un ensemble d'actions entreprenables en un tour selon les règles classiques de W40k : le déplacement tactique (mouvement et certains tirs) ; la marche forcée (mouvement et course) ; le tir (à pleine puissance) ; l'assaut (mouvement, possible course ou tir, et assaut) ; et la frappe en profondeur (course ou tir).

Déplacement tactique : L'unité peut effectuer tout-ou-partie de son mouvement normal (en faisant si besoin son test de terrain difficile ou dangereux) dans une direction de son choix. L'unité peut ensuite tirer sur la cible qu'elle avait déclaré, mais si elle réussit un test de Cd, elle peut à la place tirer sur la cible de son choix. Un véhicule n'ayant pas de valeur de Cd doit obligatoirement tirer sur la cible qu'il avait déclaré. L'unité ne peut ni utiliser la règle course à la place de tirer ni tirer avec des armes qui nécessitent de rester statique (arme lourde, tir rapide à pleine portée, artillerie, etc.).

Avec cet ordre, un véhicule peut déclarer une *Attaque de char* en indiquant la direction et le nombre de ps parcourus, à la phase de révélation et de déclaration des ordres.

Exemples :

« *Mon leman russ bouge à vitesse de combat et tire sur ton escouade de de sanguinaires avec son canon principal et toutes ses armes défensives.* »

« *Mon unité dans les ruines va se déplacer - j'ai la règle mouvement à couvert - et essaiera de tirer sur tes gargouilles avec un seul fulgurant, les autres armes ne seront jamais à portée.* »

« *Mon rhino fait une attaque de char suicide à 6ps dans cette direction, comme il s'est déplacé de 6ps ou moins il pourra tirer avec son fulgurant sur ton loup solitaire, tient !* »

Matériel de jeu :

Vous devrez vous créer des dizaines de pions d'ordres afin d'utiliser ce système de jeu.

Chaque joueur doit disposer d'au minimum 5 pions (1 de chaque type) par tranche de 250pts que compte son armée.

Ainsi pour une bataille de 1500pts, il faut un minimum de 6 pions de chaque type d'ordre, par joueur. Soit une de nos planches de 30 pions, fournies en dernières pages de ce facicule.

N'hésitez pas à imprimer directement une seconde fois le set de 2 planches pour agrandir votre format de jeu. Vous serez tranquilles.

Pensez à conserver vos pions avec vos dés !

Exemple d'icônographie :

Déplacement
tactique :



Tir :



Marche
Forcée :



Assaut :



Frappe en
Profondeur :



Tir : L'unité peut tirer avec toutes ses armes disponibles (arme lourde, tir rapide à pleine portée, artillerie, etc.) sur la cible qu'elle avait déclarée en phase de révélation et de déclaration des ordres. L'unité ne peut ni se déplacer, ni courrir.

Exemples :

« *Mes tactiques vont tirer à longue portée sur ces boyz, ça me fait 7 tirs de bolter, 1 plasma et 1 missile en frag.* »

« *Bon alors avec mon vindicator, je fait un tir de barrage sur ton escouade de vétérans.* »

« *Mon escouade qui vient de se rallier fusille ton Prêtre des Rûnes.* »

Assaut : L'unité peut effectuer son mouvement normal, puis tirer sur sa cible (ou courrir si elle dispose de la règle spéciale *Course*), et enfin lancer un assaut sur cette même cible, qui avait été désignée en phase de révélation et de déclaration des ordres.

L'assaut dure un round, et l'unité assaillante bénéficie du bonus de charge.

Si deux unités se lancent un assaut mutuel, c'est-à-dire que 2 unités ont chacun un ordre d'assaut se ciblant respectivement, l'assaut durera 2 rounds.

Si les 2 unités effectuent leur ordre à la même passe d'Init, elles reçoivent toutes les deux le bonus de charge mais seulement au premier round.

Si une des deux unités effectue son ordre avant l'autre, dans une passe d'Initiative antérieure, elle bénéficie seule du bonus de charge au premier round.

Un char qui veut effectuer une éperonnage sur un autre char doit utiliser cet ordre.

Exemples :

« *Avec mes rôdeurs, je me déplace, je courre et je tente de charger cette escouade.* »

« *Ma Garde d'Honneur charge tes Vengeurs, on a tirs de 2 lance-flammes et 3 de pisto-bolter, plus la charge féroce.* »

« *Mon Leman Russ est secoué mais il déclare un éperonnage sur ton Predator.* »

Marche-forcée : L'unité peut se déplacer de tout-ou-partie de son mouvement normal dans une direction de son choix. Puis elle peut effectuer son mouvement de course (1d6ps de base, 2d6 pour les unités avec la règle *Course*) dans la direction de son choix.

Une unité utilisant la règle *turbo-booster* ou un véhicule de type Char se déplaçant à vitesse de croisière ou tout autre action assimilable à une course (qui empêcherait de tirer) nécessite de placer cet ordre.

Exemples :

« *Je me déplace puis je cours avec mes stealers, ils ont la course bien entendu.* »

« *Je turbo-booste jusqu'à 24ps avec mes motos.* »

« *Je crois que je serais pas à portée avec mes devastators donc, tant qu'à faire, je vais faire une marche forcée. Ils n'ont pas la course* »

Frappe en profondeur : Cet ordre est automatiquement joué par une unité qui arrive en jeu depuis les réserves ce tour-ci en utilisant la règle *Frappe en Profondeur*.

A la phase de révélation et de déclaration des ordres, le joueur doit annoncer s'il compte effectuer une course ou bien tirer. S'il déclare vouloir tirer, alors il doit naturellement déclarer une cible.

Si l'unité qui joue cet ordre dispose d'une règle spéciale lui permettant de lancer un assaut le tour où elle frappe en profondeur (ou si le scénario prévoit cette disposition, par exemple en Assauts Planétaires) alors elle peut également déclarer un assaut en précisant sa cible en phase de révélation et de déclaration des ordres. Avant l'assaut, l'unité peut tirer sur sa cible ou courrir si elle dispose de la règle spéciale *Course*.

Exemples :

« *Mes rôdeurs frappés en profondeur vont courrir mais ils n'ont pas la course.* »

« *Avec mes marines d'assaut qui viennent d'arriver, je tire sur eux. J'ai 2 tirs de pisto-plasma et 7 pisto-bolters.* »

« *Mes vétérans d'assaut qui ont débarqués chargent tes broadsides.* »

Début d'une bataille

Dans les règles classiques de W40K, le gagnant d'un test au meilleur d'1D6 décide s'il jouera en premier ou en second. **Dans notre système, il n'y a pas de premier ou de second joueur**, aussi ce test est inutile et il est donc supprimé. De ce point de vue, les joueurs partent sur un pied d'égalité.

De nombreux scénariis prévoient un joueur Attaquant et un Défenseur, l'un des deux étant appelé à commencer la bataille. Dans notre système, ce joueur reçoit un bonus permanent aux tests d'avantage (voir § ci-contre) pour conserver l'esprit de cette règle. Il y aura bien toujours un Attaquant et un Défenseur, mais aucun ne sera jamais premier joueur. De ce point de vue, les joueurs partent toujours à égalité.

Il convient toujours de faire, le cas échéant, un test au meilleur d'1D6 pour savoir qui choisit sa zone de déploiement, ou qui commence à se déployer, ou qui placera en premier ses unités en infiltrateurs, ou encore qui fera en premier ses mouvements scouts avant le début de la bataille.

Les Réserves

Vos unités conservées en *Réserves* avant le début de la bataille, sont toujours susceptibles d'arriver en jeu selon les règles classiques de *Réserves* de W40k (à partir du tour 2 sur un 4+, etc).

Lorsqu'un nouveau tour commence et que plusieurs joueurs ont des tests de *Réserves* à faire, il convient de faire un test d'avantage pour les départager (voir § ci-contre).

Une fois l'avantage déterminé, procédez successivement à tous les tests de réserves, en commençant par les unités d'un joueur, puis en terminant par celles de l'autre joueur. L'ordre ici n'importe pas, il s'agit simplement d'établir pour chaque joueur quelles unités entreront en jeu ce tour-ci, et par quelle méthode elles arriveront (frappe en profondeur ou entrée en jeu classique depuis le bord de table).

Le joueur qui a remporté le test d'avantage des réserves peut choisir de placer en premier sur le champ de bataille (ou à ses limites) une première unité arrivant en jeu des réserves de son choix. Il peut aussi laisser la main à son adversaire. Dans tous les cas, les joueurs placent, à tour de rôle, une unité chacun, jusqu'à avoir épuisé les réserves disponibles ce tour-ci.

Le test d'avantage

A chaque fois que les joueurs auront des unités susceptibles d'agir simultanément, c'est-à-dire à la même passe d'Initiative (typiquement, les passes d'Init 3, 4 et 5) il conviendra de les départager par un test d'avantage.

Le test se joue au meilleur d'1D6 auquel s'ajoute des modificateurs :

- **+1 si vous avez fini le placement des ordres avant votre adversaire ce tour-ci.** C'est le bonus d'avantage, à utiliser une seule fois dans le tour à n'importe laquelle des passes d'Init.
- **+2 au joueur Attaquant/Défenseur** si le scénario de la bataille prévoit de tels rôles, et que vous avez le rôle de celui qui doit normalement commencer la bataille.

Celui qui remporte ce test a l'avantage pour cette passe d'Init.

L'avantage est donc remis en jeu à chaque nouvelle passe d'Init.

Phase de placement des ordres

Effectuez tous les tests de début de tour avant de placer les ordres : Tests de moral pour voir si les unités se regroupent, tests de réserves, tests de comportement instinctif pour les tyranides, etc.

De là, **un ordre doit être placé par unité présente sur le champ de bataille, peu importe son type** (Infanterie, Véhicule ou Personnage Indépendant).

Les unités qui arrivent sur le champ de bataille depuis les réserves doivent aussi recevoir un ordre le tour de leur arrivée.

Les unités qui entrent en jeu par un bord de table, (y compris en utilisant la règle *Attaque de flanc*) **peuvent placer le pion d'ordre qu'elle souhaite.**

Les unités qui entrent en jeu par *Frappe en profondeur* **ne peuvent placer que le pion d'ordre Frappe en profondeur.**

Les unités en fuite ne peuvent placer que le pion d'ordre Tir en déclarant leur cible. Elles devront effectuer leur mouvement de fuite normalement.

L'ordre doit être placé face cachée, et clairement attribué à son unité (idéalement légèrement sous un socle d'une figurine de l'unité).

Une fois que tous les joueurs ont placé leur ordres. On peut passer à la phase suivante.

Cependant, le joueur qui a fini de placer ses ordres en premier obtient le bonus d'avantage pour ce tour. Le bonus d'avantage est remis en jeu à chaque tour.

Phase de révélation et de déclaration des ordres

En commençant par la valeur d'Initiative la plus basse présente sur la table, les ordres vont être révélés. On considère en effet que les faibles Init vont déclarer leur intentions en premier mais seront les dernières à agir. Tandis que les unités à haute Init se détermineront en dernier (après avoir pris connaissances des intentions de chacun) mais agiront au final en premier.

Notez que lorsqu'on parle d'Initiative, on parle de la valeur indiquée dans le profil d'une unité, et non sa valeur modifiée après d'éventuels bonus/malus.

En cas d'Initiative multiples au sein d'une unité complexe, on considère la valeur majoritaire (arrondie à l'inférieur si besoin).

Un *Personnage Indépendant* agira toujours de façon autonome, selon son Initiative. Il devra donc toujours placer un ordre, puis le révéler et le déclarer, à sa propre passe d'Init, qui sera sans doute différente de celle de son escorte.

Les véhicules non marcheurs ont une Init égale à celle du pilote qui le conduit, (généralement la valeur d'un guerrier de base de l'armée, 4 pour un marine, 3 pour un garde impérial, etc.).

Immédiatement après avoir été révélé, un ordre doit être 'déclaré'. Entendez par là, qu'il faut énoncer le type d'ordre à voix haute, en apportant toutes les précisions d'usage qu'il implique, y compris en déclarant explicitement la cible de votre ordre, en cas de tirs ou de charge.

Pour les ordres qui impliquent des déplacements, la direction est libre, ainsi que le nombre de ps parcourus. Vous choisirez ces paramètres en phase de résolution de ordres, ce qui vous laisse une certaine latitude quant aux déplacements.

Si un joueur est le seul à avoir des ordres à révéler à une passe d'Init donnée, il fait toutes ses révélations et déclarations successivement.

On passe ensuite à la révélation et à la déclaration des ordres des unités de la valeur d'Init immédiatement supérieure.

Si chaque joueur possède un ou plusieurs ordres à révéler à une passe d'Init donnée, procédez à un test d'avantage.

Celui qui remporte l'avantage peut choisir de commencer à révéler et à déclarer un de ses ordres, ou bien laisser son adversaire commencer. Les 2 joueurs devront ainsi révéler et déclarer, chacun à leur tour alternativement, un de leurs ordres de la passe en cours.

Ainsi de suite, depuis la valeur d'Init 1 à la valeur 10, jusqu'à ce que tous les ordres de chaque joueur soient révélés.

Phase de résolutions des ordres

Une fois que tous les ordres sont révélés et qu'ils ont été explicités si bien que l'on sait déjà qui veut faire quoi, **on va maintenant résoudre simultanément tous les ordres à valeur d'Init égale, en commençant par le rang d'Init le plus haut présent sur la table.**

Notez que lorsqu'on parle d'Initiative, on parle de la valeur indiquée dans le profil d'une unité, et non sa valeur modifiée après d'éventuels bonus/malus.

En cas d'Initiative multiples au sein d'une unité complexe, on considère la valeur majoritaire (arrondie à l'inférieur si besoin). Un *Personnage Indépendant* agira toujours de façon autonome, selon son Initiative. Il devra donc exécuter son ordre (tel qu'il l'avait déclaré) à sa propre passe d'Initiative, qui sera sans doute différente de celle de son escorte. **Un Personnage Indépendant peut cependant retarder son action pour agir à la même passe d'Init que son unité d'escorte** actuelle, ou à la même passe qu'une unité qu'il compte rejoindre ce tour, à condition que les 2 ordres soit identiques et qu'ils aient déclaré la même cible.

Les véhicules non marcheurs ont une Init égale à celle du pilote qui le conduit, (généralement la valeur d'un guerrier de base de l'armée, 4 pour un marine, 3 pour un garde impérial, etc.).

Dans le cas particulier d'un véhicule de transport dont la valeur d'Init est inférieure à celle de l'unité qu'il transporte, le véhicule pourra exceptionnellement agir à la passe d'Init de l'unité transportée.

Celui qui a gagné l'avantage pour la passe d'Init en cours peut commencer par faire une de ses actions ou laisser son adversaire faire une des siennes en premier.

Les joueurs résolvent ainsi alternativement, chacun à leur tour, un de leurs ordres de la passe d'Init en cours jusqu'à ce que tous les ordres de la passe aient été résolus.

Cependant, il faut bien avoir à l'esprit que, au sein d'une même passe d'Init, l'action résolue par le premier ordre, n'est pas antérieure aux autres actions de la passe. Toutes ces actions ont bien lieu à la même passe d'Init, aussi en termes de résolutions, les effets seront simultanées.

Cela signifie que **lorsque vous subissez des pertes dans vos unités, il ne faut pas les retirer comme pertes avant la fin de la passe d'Initiative**, car elle sont toujours susceptibles d'agir, c'est à dire de délivrer leur tirs, et leurs attaques au CaC, avant d'être définitivement retirées comme pertes à la fin de la passe.

Laissez les figurines couchées au sol pour marquer leur statut de 'pertes en suspens'.

Cependant **une figurine qui vient d'être ainsi couchée comme perte en suspens suite à des tirs** (peu importe l'ordre joué par les tireurs), **ne compte pas lorsqu'il s'agit de mesurer une portée valide pour un assaut.**

Ainsi, une unité qui tire sur sa cible avant de la charger peut toujours voir son assaut échouer, en donnant l'opportunité à l'adversaire de retirer comme pertes en suspens, les seules figurines qui étaient à portée de charge. De même, si d'autres unités tiraient également sur cette cible, sans pour autant la charger, les figurines couchées par ces tirs ne pourront pas permettre à la première unité assaillante d'engager le contact et donc le combat.

Dans le cas particulier où deux unités se lancent un assaut mutuel dans la même passe et qu'il y a donc un second round d'assaut, les pertes en suspens antérieures, dues aux tirs ou au premier round d'assaut, sont retirées comme pertes au second round d'assaut auquel elles ne participeront donc pas.

Dans le cas où une unité subit 25% ou plus de pertes en suspens suite à des tirs, elle ne devra tester son moral qu'une fois que toutes les actions de tirs, susceptibles de la cibler au cours de cette passe, auront été accomplies.

Si l'unité rate son test de moral et doit battre en retraite, et qu'une autre unité ennemie a un ordre d'assaut valide la ciblant à cette passe d'Init, effectuer un test de percée entre l'unité assaillante et l'unité assaillie, comme si elle tentait de fuir le combat après un corps à corps perdu.

Si l'unité assaillie réussie ce test, elle peut effectuer son mouvement de retraite (l'ordre d'assaut ennemi peut toujours être joué, mais il peu probable qu'il soit encore à portée).

Si c'est l'unité assaillante qui réussie le test de percée, alors elle peut engager sa cible au corps à corps avant que cette dernière aie pu effectuer son mouvement de retraite. Le corps à corps se déroule normalement (l'unité rattrapée n'est pas exterminée, elle se regroupe pour faire face).

Les portées des tirs ou des assauts peuvent être mesurées à tout moment de la passe d'Initiative ou leur ordre se joue.

Les joueurs doivent donc finalement estimer quelles seront les portées objectives des actions déclarées, au moment où elles se réaliseront. Leurs réflexions devront prendre en compte les valeurs d'Init de toutes les unités, amies ou ennemies, susceptibles d'agir entre temps.

Lorsqu'une de vos actions de tir ou de charge n'est pas à portée, à l'instant de la passe d'Init où vous êtes invité à résoudre votre ordre, vous pouvez reporter cette action à un instant futur au cours de la passe où elle sera à portée, notamment une fois toutes les actions de mouvements (mouvement initial, course, mouvement d'assaut, de retraite, etc.) auront été accomplies.

Afin de bien identifier qu'une unité peut encore agir durant la suite de la passe parce qu'elle n'a pas encore effectué toutes les actions de tir ou d'assaut, rendues possibles par son ordre, **veillez à laisser son pion d'ordre sur la table de jeu**, à son emplacement d'origine (cela vous indique ainsi la position initiale de l'unité).

Une fois qu'une unité a accompli toutes les actions rendues possibles par son ordre, vous pouvez retirer le pion d'ordre de la table jeu.

Ordres en conflits

Plusieurs grands principes, à appliquer concrètement, vous permettront de régler les conflits d'actions qui ne manqueront pas de survenir lorsqu'au sein d'une même passe d'Initiative, plusieurs unités peuvent interragir au même instant.

Ayez toujours à l'esprit ces grands principes avant de recourir à la méthode extrême :

- **Toute les actions d'une même passe d'Initiative sont simultanées**, peu importe qui ait l'avantage pour la passe.
- **A n'importe quel instant donné d'un tour, aucune figurine ne peut s'approcher à moins d'1ps d'une fig ennemie** (sauf pour engager un assaut valide sur sa cible déclarée).
- **Une cible est à portée d'action si, à un instant donné, entre le début et la fin de la passe d'Initiative en cours, elle peut mesurer une portée valide** pour son action.

La méthode extrême

En dernier recours, si au cours d'une passe, un conflit d'actions devait malgré tout intervenir, et qu'il ne soit toujours pas résolu après l'application des 3 grands principes énoncés ci-dessus, rétablissez, et seulement pour les unités concernées, les traditionnelles phases de Mouvement, Tir/Course, puis Assaut, pour bien décomposer les actions au sein de la passe en cours.

Ainsi exécutez d'abord tous les mouvements normaux pour toutes les unités de même Init en conflit d'actions, puis faites les tirs et les courses qui interviennent suite à ces déplacements, et enfin faites les éventuelles charges.

Procédez ainsi pour chaque passe d'Init où un conflit se déclare, et seulement pour les unités concernées. **Vous ne devriez avoir recours à ce découpage qu'en de rare cas où la situation est trop confuse pour se régler à l'amiable.**

Exemple n°1 : 2 unités ennemies de même Initiative et particulièrement proches, réclament une même position du champ de bataille suite à 2 ordres de déplacement stratégique ou de marche forcée, mais aucune n'a d'ordre d'assaut avec cette cible déclarée. Chaque joueur hésite sur la conduite à adopter, que faire de leurs ordres ?

→ Faites d'abord en parallèle les mouvements de chaque unité et ce jusqu'à ce que leur mouvement soit épuisé ou qu'une figurine s'approche à 1ps d'un modèle ennemi. S'il reste de la place et qu'elles ont l'ordre de Marche forcée, les unités peuvent courir pour se rapprocher encore, mais jamais à moins d'1ps d'une unité ennemie. Si au contraire il manque de la place, les 2 unités parcourent le même nombre de ps pour se rapprocher à équidistance de la position visée.

Exemple n°2 : Si une unité (à Init 4) a un ordre de charge sur une unité ennemie (d'Init 3) qui, elle, a un ordre de déplacement tactique et compte s'en servir pour reculer. L'unité ennemie n'aura à priori pas loisir de s'échapper puisque vous agissez avant elle. Mais si une autre unité ennemie (d'Init 4 comme vous) vient vous bloquer le passage au même moment que vous faites votre charge, comment procède-t-on ?

→ Les 2 unités d'Init 4 font leur mouvement, puis on fait les éventuelles courses, et enfin le mouvement d'assaut. Si l'unité assaillante parvient à rentrer en contact socle avec sa cible avec toute cette distance (6+6+6ps), le CaC se fait, mais, à aucun moment de n'importe quel déplacement, l'unité assaillante et l'unité bloqueuse ne peuvent s'approcher à moins d'1ps d'entre elles. Donc si l'unité bloqueuse a assez de mouvement, elle peut tout à fait vous empêcher de passer et donc faire échouer votre assaut. Dans ce cas, votre mouvement initial et votre éventuelle course, si vous aviez la règle spéciale, ont tout de même lieu. Seul le dernier mouvement d'assaut est annulé, comme d'usage dans W40k.

F.A.Q.

Q. A quel moment du tour dois-je utiliser mon pouvoir psychique *Célérité*, qui se lance normalement en phase d'assaut ? Puis-je toujours lancer un assaut après avoir courru grâce à mon pouvoir ?

R. Votre psyker doit faire son test psychique, après avoir réalisé son mouvement initial et son éventuelle course, ou ses tirs. Il peut alors charger, à condition d'avoir placé un ordre d'assaut. Si le pouvoir échoue, il ne pourra charger que s'il n'a pas courru.

Q. Un ordre de tir peut-il être résolu si sa cible s'engage dans un assaut au cours de la même passe d'Init ? Si oui, comment procède t-on si ces tirs occasionnent plus de 25% de pertes à l'unité assaillante et qu'elle rate son test de moral ? L'assaut a-t-il quand même lieu ?

R. Oui. Selon la méthode extrême, votre action de tir doit être résolue juste avant que l'unité ciblée n'effectue son mouvement d'assaut de mise au contact (mais après son déplacement initial et ses éventuels tirs/course). En cas de test de moral échoué à cette étape, l'unité doit immédiatement battre en retraite. Son ordre d'assaut ne sera tout simplement pas résolu.

Q. Un Personnage Indépendant (PI) peut-il retarder son action pour agir en même temps qu'un autre PI d'Init inférieure ?

R. Non, vous ne pouvez retarder l'action de votre PI d'une passe à une autre que pour agir de concert avec une unité de type Infanterie. Pas un autre PI. Mais 2 PI peuvent retarder leurs actions pour la même unité d'escorte.

Q. Si une unité ennemie (B), se déplace au cours de la même passe d'Initiative qu'une de mes unités (A) tirant sur une cible (C), et que le déplacement de B traverse la ligne de vue entre A et C, C peut-elle réclamer un svg de couvert ?

R. Oui, si B couvre bien plus de 50% de C à un instant donné de la passe d'Init.

Q. Si deux unités se chargent mutuellement et que l'une des 2 perd le premier round d'assaut et rate son test de moral, doit-on effectuer les attaques du 2nd round avant d'effectuer le test de percée et de procéder à l'éventuelle retraite ?

R. Non, le second round d'assaut n'a lieu que si les deux unités tiennent leurs positions à l'issue du premier round. Sinon effectuez normalement la percée et la retraite.

Q. Puis-je utiliser un ordre de Marche forcée pour courrir vers l'arrière après m'être déplacé vers l'avant ?

R. Les règles de W40k interdisent de faire des mouvements dans le vide. La course est un déplacement mais n'est pas un mouvement, vous pouvez donc utiliser ces quelques pas pour aller où bon vous semble.

Q. Puis-je toujours effectuer un *la Mort ou la gloire* suite à une *Attaque de char* alors que mon unité ciblée est en train d'effectuer, à la même passe, un ordre d'assaut sur une autre unité ? Et comment doit-on résoudre l'ordre d'assaut ?

R. Oui, vous pouvez toujours tenter un *la Mort ou la gloire* en cas d'*Attaque de char*, peu importe votre ordre. Dans cet exemple, un membre de l'unité tente *la Mort ou la gloire*, et s'il survit, il rejoint son unité pour participer à l'assaut si celui-ci est valide et que l'*Attaque de char* ne vous a pas repoussé (comme dans l'exemple n°2 du § la méthode extrême, méthode qu'il vous faudra sans doute employer pour résoudre ce conflit d'action).

Q. J'ai accès à un pouvoir psychique qui dure normalement jusqu'à la fin de ma prochaine phase d'assaut, qu'est ce que ça donne avec ce système de tour commun aux 2 joueurs ?

R. Le pouvoir sera actif dès qu'il sera lancé. Si vous deviez le lancer en phase de mouvement, lancez le après votre déplacement initial mais avant tout action de tir ou de course. Les effets du pouvoir cesseront à la fin du tour en cours.

Planche de 30 pions d'ordres
(set minimal pour 1500pts = 1 planche par joueur)



