

Règles Warhammer 40000 version PEN

Sommaire

1	Introduction	3	10	Généralités	21
2	Caractéristiques des unités	4	10.1	Escouade	21
2.1	Test de caractéristique	4	10.2	Distances	21
3	Types d'unités	4	10.3	Unité sans socle	21
3.1	Infanterie	4	10.4	Cohésion	21
3.2	Cavalerie	4	10.5	Test de moral	21
3.3	Bête	4	10.6	Retraite	21
3.4	Unité à répulseurs/Jet-pack	4	11	Déroulement de la partie	22
3.5	Unité volante/de saut	4	11.1	Combat nocturne	22
3.6	Moto	5	11.2	Début du tour	22
3.7	Motojet	5	11.2.1	État d'alerte	22
3.8	Créature monstrueuse	5	11.2.2	Regroupement	22
3.9	Plateforme de tir	5	11.2.3	Annonciation des cibles	22
3.10	Véhicule	6	11.2.4	Phases	22
3.10.1	Tank	6	11.3	Phase de mouvement	23
3.10.2	Ouvert	6	11.3.1	Unités hors de contrôle	23
3.10.3	Antigrav	6	11.3.2	Charge bélier	23
3.10.4	Rapide	6	11.3.3	Mouvement	24
3.10.5	Marcheur	6	11.3.4	Mouvement rapide	24
3.10.6	Volant	6	11.3.5	Distances de mouvement	25
3.10.7	Aéronef	7	11.3.6	Unités en altitude	25
3.10.8	Transport	7	11.3.7	Unités cachées	25
3.10.9	Tourelle de défense	8	11.4	Phase de tir	26
4	Améliorations véhicule	9	11.4.1	Lignes de vue	26
5	Règles spéciales universelles	9	11.4.2	Portée	26
6	Armes et équipements	11	11.4.3	Viser des unités verrouillées au corps à corps	26
6.1	Armes de tir	11	11.4.4	Se jeter à terre ou esquiver	26
6.1.1	Types d'armes	11	11.4.5	Résolution des tirs	26
6.1.2	Tir au jugé	12	11.4.6	Accident	26
6.1.3	Cadence de tir	12	11.4.7	Moral	27
6.1.4	Portée	12	11.5	Phase d'assaut	27
6.1.5	Gabarits	12	11.5.1	Mouvement de charge	27
6.2	Armes standard de tir	13	11.5.2	Grenades et bombes au corps à corps	27
6.3	Armes de corps à corps	13	11.5.3	Unités engagées	27
6.3.1	Pistolets	13	11.5.4	Combat multiple	27
6.3.2	Armes normales	13	11.5.5	Utiliser ses armes de tir au corps à corps	28
6.3.3	Armes spéciales	14	11.5.6	Duel	28
6.4	Pénétration d'armure (PA)	14	11.5.7	Résolution du corps à corps	28
6.5	Propriétés des armes	14	11.5.8	Corps à corps verrouillé	28
6.6	Fumigènes	15	11.5.9	Moral	28
7	Décors, terrains et couverts	16	11.5.10	Percée	28
7.1	Types de terrain	16	11.5.11	Consolidation	28
7.2	Couverts	16	11.6	Fin du tour	28
7.2.1	Lignes de vues bloquées	16	12	Processus de combat	29
7.2.2	Zones de couvert	16	12.1	Jets pour toucher	29
7.2.3	Avantage de la hauteur	16	12.1.1	Au tir	29
7.2.4	Pourcentage visible	17	12.1.2	Au corps à corps	30
7.2.5	Position de tir	17	12.2	Sauvegardes de couvert	30
7.2.6	Groupes de couvert	17	12.3	Jets pour blesser	31
7.3	Bâtiments	17	12.4	Répartition des blessures	31
8	Préparation de la partie	18	12.5	Pénétration de blindage	31
8.1	Table de jeu	18	12.6	Sauvegardes d'armure	31
8.2	Points de victoire	18	12.7	Dégâts véhicule	32
8.3	Durée de la partie	18	12.7.1	Zone ciblée du véhicule	32
8.4	Tour par tour	18	12.7.2	Jet de dégât	32
8.5	Alternance	18	12.7.3	Tables de dégât	32
9	Déploiement des unités	19	13	Trucs et astuces	34
9.1	Réserves	19	14	Aide-mémoire	34
9.1.1	Débordement	19			
9.1.2	Frappe en profondeur	20			

1 Introduction

Ce document est un livre de règles personnalisées de Warhammer 40k basées sur la V5 avec des influences de la V2 et de la V6.

Les avantages :

- Les unités peuvent choisir entre tendre une embuscade, courir, attaquer ou se cacher à couvert (V2 style).
- Tous les mouvements sont à valeur fixe, il n'y a plus d'aléatoire.
- L'attaque de char est revisitée et peut faire mal.
- Les unités ne touchent pas aussi facilement une unité lente qu'une rapide, une proche qu'une éloignée...
- Les tableaux pour toucher et blesser sont plus logiques.
- On peut tirer sur des unités au corps à corps mais difficilement et au risque de toucher ses alliés.
- Les abus sont réduits
- La frappe en profondeur est moins casse-gueule.
- C'est plus fun : des unités peuvent devenir hors de contrôle et être forcé de faire un mouvement aléatoire au risque de se crasher ; on peut toucher ses alliés au tir...

Les inconvénients :

- C'est ma vision du jeu alors ça ne va pas forcément plaire
- Il y a quand même des bouleversements majeurs

Les déséquilibres qu'il crée :

- Les unités de saut sont légèrement améliorées
- Les armes jumelées et les Snipers sont plus forts
- Les créatures monstrueuses volantes ne peuvent plus tirer aussi librement à vitesse rapide, et sont légèrement plus facile à toucher.

Pourquoi ce blackhammer 40k :

- Ce qui m'a surtout motivé, c'est ma passion pour 40k et :
- Je n'aime pas les mouvements à distances aléatoires, les CMV qui peuvent tirer librement en étant quasiment intouchable, les pouvoirs psy aléatoires, les défis, les svg de couvert même quand il ne s'agit pas de couvert (et donc une règle anti-couvert qui fonctionne pour tout), le vol d'initiative (tu peux te déployer en 2ème et jouer en 1er !)...

2 Caractéristiques des unités

CC	Capacité de combat : détermine les jets pour toucher au corps à corps
CT	Capacité de tir : détermine les jets pour toucher au tir
F	Force au corps à corps
E	Endurance : résistance de l'unité
PV	Points de vie : nombre de blessures pouvant être encaissées
I	Initiative : détermine qui frappe en premier au corps à corps
A	Attaque : nombre d'attaques au corps à corps
Cd	Commandement : détermine les tests de moral et autres
Svg	Sauvegarde d'armure : résistance de l'armure

Si une unité a plusieurs bonus/malus sur une caractéristique ils se font tous en même temps.

Ex : vous ne pouvez pas faire $F(4+1) \times 2 = F10$, c'est $F4 \times 2 + 1 = F9$.

2.1 Test de caractéristique

Lancez 1D6. Le résultat doit être \leq à la valeur de cette caractéristique pour réussir le test.

- Pour un test d'escouade, le résultat doit être \leq à la valeur majoritaire de cette caractéristique parmi les membres de l'escouade (utilisez la plus grande en cas d'égalité).
- Les tests de commandement se font sur 2D6.
- Un 6 est toujours un échec, un 1 est toujours un succès (double 6 et double 1 pour les tests de commandement).
- Aucune caractéristique ne peut être supérieure à 10 (14 pour le blindage). Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 1. Si une unité n'a pas une caractéristique, elle réussit automatiquement son test.

3 Types d'unités

Certaines unités peuvent avoir plusieurs types : les règles s'additionnent et on garde le meilleur mouvement.

3.1 Infanterie

- Mouvement normal : 6 ps

3.2 Cavalerie

- Mouvement normal : 9 ps
- Elle a la règle spéciale *Course*.

3.3 Bête

- Mouvement normal : 9 ps
- Elle a les règles spéciales *Course* et *Agile à couvert*.

3.4 Unité à répulseurs/Jet-pack

- Mouvement normal : 6 ps
- Il a les règles spéciales *Frappe en profondeur*, *Antigrav*, *Implacable* et *Tir en mouvement*.

3.5 Unité volante/de saut

- Mouvement normal : 12 ps
- Elle a les règles spéciales *Frappe en profondeur*, *Charge rapide*, *Antigrav* et *Attaque au passage*.
- Les unités de saut ne peuvent pas prendre d'altitude.

3.6 Moto

- Mouvement normal : 12 ps
- Elle confère +1 en endurance.
- Elle a les règles spéciales *Implacable*, *Charge rapide* et *Attaque au passage*.
- Une moto qui traverse un terrain difficile en mouvement rapide doit faire un test de terrain dangereux.

3.7 Motojet

- Mouvement normal : 12 ps
- Elle confère +1 en endurance.
- Elle a les règles spéciales *Antigrav*, *Implacable*, *Charge rapide* et *Attaque au passage*.
- Les motojets eldar et eldar noir ont en plus la règle spéciale *Tir en mouvement*.

3.8 Créature monstrueuse

- Elle se déplace comme l'infanterie.
- Elle a les règles spéciales *Agile à couvert*, *Implacable*, *Terrifiant* et *Attaques smash*.
- Elle peut tirer avec 2 armes dans la même phase de tir.
- Au corps à corps, ses attaques sont *pénétrantes* et PA2 (sauf si PA1).
- Une escouade de créatures monstrueuses considère chaque membre comme indépendant, seule la cohésion est respectée.

Créature monstrueuse volante

C'est une créature monstrueuse et une unité volante.

- Elle a la règle spéciale *Attaque météore*.

3.9 Plateforme de tir

- Une plateforme se déplace comme l'infanterie.
- Un membre de l'escouade est réquisitionné pour tirer avec une plateforme et ne pourra donc pas utiliser son arme. Une plateforme ne peut tirer que si elle est restée immobile. On utilise la CT de l'unité réquisitionnée.
- Les plateformes et son escouade sont considérées comme 2 escouades différentes mais qui doivent rester en cohésion. Elles peuvent se bloquer les lignes de vues, être ciblées indépendamment...
- Une plateforme réussit toujours ses tests de caractéristiques.
- Si l'escouade n'a plus de membres pour utiliser ses plateformes, elles sont retirées comme pertes.

3.10 Véhicule

Escouade : Une escouade de véhicules considère chaque membre comme indépendant, seule la cohésion est respectée.

- Si un véhicule appartenant à une escouade est immobilisé jusqu'à la fin de la partie, il peut être laissé par le reste de son escouade et est considéré comme une autre escouade.

Mouvement : Mouvement normal : 6 ps

- Un véhicule qui traverse un terrain difficile en mouvement rapide doit faire un test de terrain dangereux (excepté les aéronefs, antigravs et marcheurs).

Vision : Les tourelles sur axe vertical peuvent viser à 360°, sauf si le véhicule restreint la mobilité. Les armes de coque ont un angle de 90°. Les armes sans lignes de vues ne peuvent pas tirer.

Tir : Les armes qu'un véhicule peut utiliser dépendent du mouvement et du type de véhicule, le type d'arme n'a aucun impact :

	Stationnaire	Mouvement normal	Mouvement rapide
Volant	Toutes les armes	Toutes les armes	Toutes les armes
Marcheur	Toutes les armes	Toutes les armes	Tir au jugé
Autres	Toutes les armes	3 armes (le reste en tir au jugé)	Tir au jugé

Corps à corps : Un véhicule sans CC n'est jamais verrouillé au corps à corps. Cependant, s'il reste immobile, les unités déjà engagées pourront l'attaquer pendant sa phase d'assaut comme s'il était verrouillé au corps à corps.

- Un véhicule qui charge devient *terrifiant* jusqu'à la fin du tour.

Blindage : L'endurance est remplacée par une valeur de blindage avant, latéral et arrière. On visualise le véhicule dans un carré avec les diagonales à 45° pour déterminer le blindage touché (tir et corps à corps).

Tests de caractéristique : Un véhicule réussit toujours ses tests de caractéristiques.

Les différents types de véhicules

3.10.1 Tank

- Les dégâts superficiels reçus ont un malus de 1 supplémentaire sur la table de dégât (en + du malus de 2 initial).

3.10.2 Ouvert

- Les dégâts superficiels reçus ont un bonus de 1 sur la table de dégât (en + du malus de 2 initial).

3.10.3 Antigrav

- Il a la règle spéciale *Antigrav*.

3.10.4 Rapide

- Mouvement normal : 9 ps ; 12 ps pour les antigravs rapides

3.10.5 Marcheur

- Les grenades et bombes ne peuvent le toucher que sur des « 6 » au corps à corps. Cependant, s'il a été immobilisé, utilisez sa CC.

Marcheur antigrav (rapide)

C'est un marcheur et un antigrav (rapide).

- Il peut faire son mouvement normal d'antigrav (rapide) et tirer avec toutes ses armes.

3.10.6 Volant

- Un véhicule volant est un antigrav rapide qui peut tirer avec toutes ses armes après un mouvement normal et avec 4 armes après un mouvement rapide.
- Il a les règles spéciales *Frappe en profondeur* et *Scout*.
- Il peut sortir du plateau lors de sa phase de mouvement à condition de ne pas tirer/attaquer pendant. Lors de votre prochain tour, il devra alors être déployé à partir du bord du plateau par lequel il est sorti sans lancer de dés.

3.10.7 Aéronef

Un aéronef est un véhicule volant *supersonique*.

Décollage : Lorsque l'aéronef est sur le plateau, il peut retourner en réserve au début de sa phase de mouvement.

Aéronef au passage : En réserve, il peut traverser le plateau. Déterminer le bord d'entrée avec les règles de débordement puis placez l'aéronef face à sa cible au bord du plateau désigné.

- **Trajectoire :** On considère qu'un aéronef traverse tout le plateau en ligne droite : cette droite passe par le centre de l'aéronef et par celui de sa cible.
- **Tir :** On vérifie les lignes de vues depuis sa position au bord du plateau. La portée n'est pas prise en compte, on considère que les armes tirent toujours à portée max.
- **Aéronef ciblé :** Votre adversaire peut tirer sur l'aéronef en mesurant la portée par rapport à la droite imaginaire représentant sa trajectoire au sol. L'aéronef va tellement vite que les ennemis qui le ciblent ont -3 en CT. Il ne peut être touché que sur son blindage latéral, sauf si c'est un autre aéronef qui le vise (on applique la règle des 45° par rapport aux trajectoires et à leur sens).
 - Si un gabarit dévie, le tir échoue automatiquement.
 - Les aéronefs sont toujours en altitude.
- **Corps à corps :** Il ne peut pas charger.
 - Il ne peut être chargé que par les unités volantes, les motojets et les véhicules antigrav rapide, qui prennent de l'altitude. Les unités font quand même un mouvement de charge. Les unités à 6 ps ou moins de la trajectoire au sol comptent comme engagées au corps à corps.
- **Dégâts :** Les dégâts de mobilité comptent comme des dégâts de coque. Le dégât « Crash violent » compte comme « détruit ». Un aéronef détruit ne devient pas un décor, retirez le du jeu. L'explosion n'a pas d'impact pour les unités présentes sur le plateau.
- **Unités transportées :** Elles ne peuvent ni débarquer ni tirer.
- **Fin du passage :** à la fin du tour adverse, il retourne en réserve.

3.10.8 Transport

- Les règles spéciales *Infiltration* et *Scout* des unités transportées s'appliquent au transport, et inversement.
- Un dégât « Détruit » ou « Explosé » force les unités embarquées à débarquer.

Embarquement et débarquement :

- Un transport peut soit embarquer soit débarquer des unités, il ne peut pas faire les 2 dans un même tour.
- Les unités peuvent embarquer/débarquer au début ou à la fin de votre phase de mouvement.
 - Si des unités sont embarquées/débarquées au début de la phase de mouvement, le transport ne pourra pas faire de mouvement rapide.
 - Les pivots se font pendant la phase de mouvement : le transport ne peut pas pivoter puis débarquer ses unités puis se déplacer.

Transport en mouvement : Si le transport s'est déplacé, on considère que les unités embarquées ont fait un mouvement normal. Si les unités débarquent à la fin de la phase de mouvement, elles ne peuvent pas se déplacer mais peuvent tirer et charger. Si les unités chargent, elles sont directement verrouillées au corps à corps et le combat commencera au prochain tour (elles auront quand même le +1A en charge).

Débarquement gêné :

- Si une escouade ne peut débarquer complètement, elle fait un débarquement d'urgence.
- Si des unités ennemies empêchent le débarquement, l'adversaire décale ses unités puis placez les vôtres en les collant au maximum. Ensuite, l'adversaire replace ses unités au contact des vôtres. Les unités sont alors verrouillées au corps à corps et vos unités auront initiative 1 pendant la prochaine phase d'assaut (mais l'ennemi n'aura pas son +1A en charge).
- Si du terrain infranchissable empêche le débarquement, les unités ne pouvant débarquer sont retirées comme pertes.

Capacité : nombre d'unités pouvant être transportées

- Un transport peut embarquer plusieurs escouades.
- Seule l'infanterie peut être embarquée dans un transport sauf si c'est spécifié autrement.

Point de tir : détermine le nombre d'unités transportées pouvant tirer depuis le véhicule

Point d'accès : Lorsqu'une escouade embarque ou débarque, une unité doit être au contact d'un point d'accès, l'unité la plus éloignée doit être à 3 ps ou moins d'un point d'accès, 6 ps pour un débarquement d'urgence.

- **Débarquement d'urgence** : Tout le véhicule est considéré comme un point d'accès mais les unités qui débarquent se jettent immédiatement à terre.

Transport d'assaut

- Les unités embarquées peuvent débarquer, tirer et charger dans le même tour sans malus même si le transport s'est déplacé.

Transport rapide

C'est un transport et un véhicule rapide.

- Si le véhicule s'est déplacé de plus de 12 ps, on considère que les unités embarquées ont fait un mouvement rapide et elles ne peuvent débarquer qu'en urgence.

Transport ouvert

C'est un transport d'assaut et un véhicule ouvert.

Points de tir : Une infinité

Points d'accès : Tout le véhicule est considéré comme un point d'accès.

Viser les unités transportées : les unités transportées peuvent être visées directement : le transport est considéré comme un écran conférant une svg 3+ de couvert (chaque svg de couvert réussie redirige le tir sur le transport).

- Si le transport est à couvert, faites d'abord sa svg de couvert puis celles des unités transportées.
- Pour les gabarits, une explosion touche 1D3+1 unités, une grande explosion touche 1D6+2 unités, un gabarit de souffle touche 1D6 unités. Les gabarits d'explosion ne doivent pas déviés sinon ils ne touchent que le transport.
- On considère que les armes à balayage ont X unités sur leur trajectoire de tir ($1D6 \geq X \leq$ nombre d'unités au sein de l'escouade transportée).

Transport ouvert chargé : L'adversaire doit répartir les attaques entre le transport et les unités transportées comme pour un combat multiple. Toutes les unités transportées peuvent se défendre sans débarquer. Elles deviennent toutes engagées.

Transport ouvert détruit : Il ne blesse pas les unités embarquées ; un qui explose inflige une touche F4 *anti-couvert* aux unités transportées, au lieu de F6.

Moral : Les unités embarquées sont *sans peur*.

Char

C'est un transport ouvert qui peut charger pour permettre aux unités transportées d'attaquer au corps à corps sans débarquer.

- Les unités transportées ont le +1 d'attaque en charge.

3.10.9 Tourelle de défense

Les joueurs peuvent s'équiper de tourelles de défense. On les considère comme des véhicules immobilisés. L'armement a la propriété *Visée automatique*.

Tourelle de base : CT3, blindage 10/10/10

- Bitubes pour 50 pts (Autocanon jumelé)
- Batterie lance-missiles pour 50 pts (Lance-missiles jumelé avec missiles frag et krak)
- Lasers défensifs pour 60 pts (Canon laser jumelé)

4 Améliorations véhicule

Blindage renforcé : Les dégâts superficiels reçus ont un malus de 1 supplémentaire sur la table de dégât (en + du malus de 2 initial).

Lame bulldozer : Vous pouvez relancer les tests de terrains dangereux ratés.

Projecteur : Au début de votre phase de tir et jusqu'à la fin du prochain tour adverse, le véhicule peut éclairer devant lui avec un angle de 90°. Les règles de combat nocturne ne s'appliquent plus contre le véhicule qui utilise le projecteur. De nuit, on multiplie par 2 les distances des paliers contre les unités éclairées : à plus de 24 ps de portée elles acquièrent la règle spéciale *Furtif* ; celles à plus de 48 ps : *Dissimulé* ; celles à plus de 72 ps : *Invisible*.

5 Règles spéciales universelles

Agile à couvert : L'unité n'est pas ralentie par les terrains difficiles et considère les terrains très difficiles comme difficiles.

Antigrav : L'unité ignore les autres unités et tous types de terrains pendant son mouvement (sauf terrain dangereux). Elle ne peut pas finir son mouvement, ni être déployée, au-dessus d'autres unités ou de terrains infranchissables.

Attaque au passage : Pendant la phase de mouvement, l'unité peut faire une attaque de corps à corps contre une escouade qui a été survolée, croisée, ou si elle est passée à 1 ps de celle-ci. L'unité ne pourra pas être touchée en retour, mais elle ne pourra pas charger.

- Les unités peuvent faire cette attaque contre un aéronef en prenant de l'altitude et en croisant sa trajectoire.
- Contre un véhicule, on applique la règle des 45° par rapport à la trajectoire de l'unité qui fait l'attaque, et à son sens.
- Les personnages indépendants, les créatures monstrueuses et les véhicules volants font 2 attaques au lieu d'une.
- Un transport antigrav ouvert avec cette règle permet à 2 unités embarquées de faire une attaque au passage.

Attaque météore : Une unité déployée par frappe en profondeur en mouvement rapide peut créer une onde de choc lors de son arrivée. Toutes les escouades à 3 ps ou moins subissent des touches de la même manière qu'une charge bélier mais les svg de couvert sont possibles.

Attaques de zone : L'unité a +X attaques au corps à corps, où $1D6 \geq X \leq (\text{nombre d'unités ennemies engagées dans le corps à corps} - 1)$.

Attaques smash : Lors de chaque phase d'assaut, l'unité peut diviser par 2 son nombre d'attaques total (arrondi à l'inférieur), après tout bonus/malus d'attaque, pour faire des attaques smash : sa force est doublée (F10 max).

Capteurs extrasensoriels : L'unité ignore les effets des règles spéciales *Furtif*, *Dissimulé* et *Invisible*.

Charge furieuse : L'unité gagne +1 en force ou +1 en initiative (au choix) pendant la phase d'assaut où elle charge (ne compte pas pour une percée).

Chasseur de blindés : Les tirs et les attaques au corps à corps ont +1 en pénétration de blindage.

Conducteur habile : Si l'unité est de type Moto ou Motojet, vous pouvez relancer les jets de terrains dangereux.

Contre-attaque : Si l'unité/escouade est chargée, faites un test de commandement. S'il est réussi, elle gagne +1 en attaque comme si elle chargeait également.

- Les unités déjà verrouillées dans un corps à corps ne peuvent pas utiliser la contre-attaque.

Course/Charge rapide : L'unité multiplie la distance de mouvement par 2 au lieu de 1,5 lors de son mouvement rapide. La distance de charge augmente à 9 ps.

Démon : l'unité est *sans peur* et a une svg 5+ invulnérable.

Dérapage/Virage à grande vitesse : Le véhicule peut pivoter de 90° à la fin de son mouvement rapide.

Désengagement : À la fin de n'importe quelle phase d'assaut, si l'escouade est verrouillée au corps à corps, elle peut se désengager : mouvement normal dans la direction voulue.

- Les unités adverses laissées au combat ne peuvent pas faire de percée mais peuvent consolider.

Dissimulé : Les ennemis ont -2 en CT pour toucher une unité dissimulée.

- Ne peut pas être cumulé avec *Furtif* ou un autre *Dissimulé*.

Ennemi juré (X) : Vous pouvez relancer les jets de « 1 » pour toucher et blesser contre les escouades qui contiennent au moins une unité faisant partie de X. Par défaut X est tout le monde.

Essaim : Les unités sont *agiles à couvert* et *vulnérables aux gabarits* mais elles ne bloquent jamais les lignes de vue pour les véhicules et les créatures monstrueuses.

Frappe en profondeur : L'unité peut être déployée en suivant les règles de frappe en profondeur.

Furtif : Les ennemis ont -1 en CT pour toucher une unité furtive.

- Si cette règle s'applique plusieurs fois sur la même unité par des processus différents, l'unité devient *dissimulée*.

Géant : L'unité a la règle *attaques de zone* et est tellement imposante que l'ennemi a +1 en CC et CT pour la toucher (pas pour se faire toucher).

- Les Land Raider, Defiler et unités de taille similaire ou supérieure, ont cette règle.

Guerrier éternel : L'unité ignore les blessures *mortelles*.

Hit & Run : L'escouade peut se *désengager* à la fin de n'importe quel tour d'initiative, avant que le corps à corps ne se termine. L'adversaire peut tenter d'empêcher la fuite : chacun des camps lance 1D6 et ajoute l'initiative majoritaire de son escouade (gardez la plus grande en cas d'égalité) ; si votre résultat est \leq au sien, l'escouade doit attendre la fin de la phase d'assaut pour se désengager.

Ils ne connaîtront pas la peur : L'unité ne peut pas être détruite par une percée : elle bat toujours en retraite sans encombre. Elle réussit toujours ses tests de regroupement et est immunisée contre les unités *terrifiantes*.

Implacable : L'unité peut tirer à CT normale, et pas au jugé, avec une arme lourde ou à salve même après un déplacement. Elle peut également charger après avoir tiré avec une arme lourde, à salve ou de tir rapide.

Infiltration : Les unités infiltrées sont déployées après les armées principales de tous les joueurs. Elles peuvent être déployées n'importe où tant qu'aucune unité adverse n'a de lignes de vue, à 12 ps ou plus des unités adverses si vos unités sont à couvert, à 18 ps ou plus sinon.

- En réserve, les unités infiltrées peuvent être déployées par débordement.

Insensible à la douleur : lancez 1D6 par blessure reçue non sauvegardée, sur X+ la blessure est ignorée. Si $F > E$, $X = 6$. Si $F = E$, $X = 5+$. Si $F < E$, $X = 4+$.

- Les blessures *mortelles* ne peuvent pas être ignorées.

Invisible : Les ennemis ont -3 en CT pour toucher une unité invisible (ne se combine pas avec *Furtif* ou *Dissimulé*). Ils ont également -3 en CC pour toucher et être touché par une unité invisible. Il faut faire la nuance lorsque l'on parle de la règle spéciale ou de l'absence de lignes de vues.

Lent et méthodique : L'unité est *implacable* mais elle considère les terrains neutres comme difficiles (sauf pour les tests de terrain dangereux) et ne peut pas faire de percées.

Obstiné : Ne tenez pas compte des malus de commandement pour les tests de moral.

- Les personnages indépendants avec cette règle confèrent leur capacité à toute leur escouade.

Personnage indépendant : Il a la règle *Précision (6)* et peut rejoindre une escouade en rentrant en cohésion pendant la phase de mouvement, ou peut la quitter en rompant la cohésion (il peut commencer une partie directement au sein d'une escouade).

Précision (X) : Chaque jet de X+ pour toucher vous permet de choisir la cible du tir ou de l'attaque au sein des membres de l'escouade ou du groupe ennemi.

Psyker : Pour lancer un pouvoir, le psyker doit réussir un test psy : c'est un test de commandement.

- Si vous faites un double 6 au test psy, le psyker subit un **péril du Warp** : c'est une blessure automatique sans svg permises, même invulnérables.
- Par défaut, il ne peut lancer qu'un pouvoir par tour. Si un psyker peut lancer plusieurs pouvoirs dans un même tour, il ne peut pas lancer plusieurs fois le même pouvoir.
- Les pouvoirs psychiques peuvent être lancés n'importe quand sauf si c'est spécifié autrement.
- Un Psyker peut lancer ses pouvoirs sur sa propre escouade (incluant lui-même).

Chaque psyker a le pouvoir **Dissipation** : il peut annuler un pouvoir ennemi qui affecte un ou des membres de son escouade. Si (valeur de commandement - résultat de test psy) est $>$ à celui du psyker ennemi, son pouvoir annule celui de l'ennemi.

Rage : L'unité gagne +2 attaques en charge au lieu de +1. Si un ennemi est dans son champ de vision au début de votre phase de mouvement, l'unité doit faire au moins un mouvement normal (distance max) en direction de l'ennemi visible le plus proche.

Régénération (X) : Lancez 1D6 au début de chacun de vos tours, sur X+ l'unité regagne 1 PV perdu. $X = 5+$ par défaut.

Sans peur : L'unité réussit automatiquement tous ses tests de moral, de *pilonnage* et de regroupement.

Scout : L'unité a droit à une phase de mouvement avant le 1^{er} tour.

- En réserve, elle peut être déployée par débordement.

Supersonique : L'unité peut tripler son mouvement normal au lieu de le doubler lors d'un mouvement rapide. La distance de charge augmente à 12 ps.

Tapi dans l'ombre : Les ennemis doivent appliqués les règles de combat nocturne même de jour. Si la partie est déjà de nuit, les paliers sont décalés : l'unité a toujours la règle spéciale *Furtif* ; à plus de 12 ps : *Dissimulé* ; à plus de 24 ps : *Invisible*.

- Les unités avec la *vision nocturne* ignorent cette règle.

Téléportation : L'unité peut être déployée par frappe en profondeur. Au lieu de se déplacer, l'unité peut se téléporter en suivant les règles de frappe en profondeur. Si l'unité se téléporte à 18 ps ou moins de sa position initiale, elle n'a pas de déviation ; à plus de 18 ps, elle lance 1D6 de déviation ; 2D6 à plus de 36 ps. Si l'unité ne peut pas voir sa destination (on considère une vision à 360° dans ce cas), elle a 2D6 de déviation peu importe la distance.

Tir en mouvement : L'unité peut faire sa phase de tir à n'importe quel moment de sa phase de mouvement. Choisissez n'importe quel point de sa trajectoire pour déterminer les lignes de vues.

- L'état d'alerte permet de tirer avant à condition de prendre un point de la trajectoire plus proche du point de départ que votre adversaire pour tirer.
- Les unités qui se déplacent par téléportation font 2 téléportations avec une phase de tir entre les 2.

Terrifiant : Les escouades ennemies chargées par une unité terrifiante, qui la chargent ou au corps à corps avec elle, doivent réussir un test de moral au début de la phase d'assaut. Si le test échoue, les CC et CT des membres de l'escouade sont divisées par 2, arrondies à l'inférieur, jusqu'à la fin du tour.

Vision nocturne : L'unité ignore les règles de combat nocturne.

Vulnérable aux gabarits : Chaque blessure reçue par des armes à gabarit est *mortelle*.

6 Armes et équipements

6.1 Armes de tir

Une unité ne peut utiliser qu'une arme de tir par tour sauf si c'est précisé différemment.

6.1.1 Types d'armes

Assaut : L'unité peut se déplacer, tirer et charger dans le même tour.

Pistolet : C'est une arme de type assaut (assaut 1 par défaut).

Tir rapide : L'unité peut faire 2 tirs à la moitié de la portée ou 1 tir à portée max. Elle ne peut pas charger après avoir tirée.

Lourde : Si l'unité s'est déplacée, elle ne peut tirer qu'au jugé (les pivots ne comptent pas comme des déplacements). Elle ne peut pas charger après avoir tirée.

Artillerie : C'est une arme lourde *pénétrante* qui inflige un malus de 1 pour les tests de moral et de *pilonnage*.

Grenades : Les escouades équipées de grenades peuvent en lancer comme s'il s'agissait d'une arme de type assaut. Les grenades sont des armes de *barrage* assaut 1 avec une portée de 12 ps. Une seule unité par escouade peut lancer une grenade. Si le lanceur fait un « 1 » pour toucher, la grenade tombe par terre et touche X membres de son escouade, X = 1 par défaut (X = 1D3+1 pour les gabarits d'explosion, 1D6+2 pour les grandes explosions).

- Grenades flash : F- PA- *aveuglante*
- Grenades IEM : F- PA- *IEM*
- Grenades frag, offensives et défensives : F4 PA6 explosion
- Grenades incendiaires : F3 PA5 explosion *anti-couvert embrasement*
- Grenades plasma : F4 PA4 explosion *embrasement*
- Grenades krak et anti-véhicules : F6 PA4

Salve X/Y : Si l'unité s'est déplacée, elle peut faire X tirs à la moitié de la portée ou Y tirs au jugé à portée max. Si elle est restée immobile, elle peut faire Y tirs à portée max. Elle ne peut pas charger après avoir tirée.

Balayage X : C'est une arme lourde qui ne peut faire qu'un seul tir par phase, mais ce dernier peut toucher plusieurs unités. Choisissez un 1^{er} point du plateau puis choisissez en un 2nd à XD6 ps du 1^{er} de manière à ce que la cible soit entre ces 2 points (les 2 points doivent être à portée de tir). On résout 1 tir par unité visible sur le segment entre ces 2 points (faites autant de jets pour toucher que d'unité sur le segment).

- Si plusieurs escouades/groupes sont visées, répartissez les tirs en fonction de l'appartenance des unités avant les jets pour toucher.
- Si une arme à balayage est jumelée, on ne fait pas 2 fois le choix des points, on garde les mêmes points.
- Les armes à balayage suivent les mêmes règles que les gabarits pour les unités à des hauteurs différentes.

6.1.2 Tir au jugé

Les tirs au jugé sont toujours résolus avec une CT = CT du tireur divisée par 2, arrondie à l'inférieure (après tout bonus/malus de CT), sauf pour une CT1 (une unité ne peut pas devenir intouchable).

Exemples : Les CT 1 à 3 sont résolues à CT1, les CT 4 et 5 sont résolues à CT2.

6.1.3 Cadence de tir

Le nombre après le type d'arme indique combien de tirs peuvent être faits à chaque phase de tir, sauf pour une arme à balayage où il représente le nombre de dés lancés pour le calcul de la distance de balayage.

6.1.4 Portée

La portée est donnée à son maximum, au-delà les tirs ratent automatiquement.

6.1.5 Gabarits

Il existe 3 gabarits :

- **Explosion** : Placez le disque de 3 ps de diamètre au-dessus d'une escouade ennemie visible et à portée (par rapport au centre du gabarit). Ensuite faites le jet pour toucher normalement :
 1. **Si le jet pour toucher échoue** (sauf « 1 »), lancez le dé de déviation (considérez la petite flèche pour les faces « touché ») et déplacez le gabarit de 2D6 ps en direction de la flèche, 1D6 si l'unité tire à 12 ps ou moins.
 - Si le centre du gabarit après déviation n'est plus visible par le tireur alors le tir rate automatiquement (sauf tirs *indirects*).
 - Contre un véhicule, si le centre du gabarit d'explosion ne le touche pas (on regarde par au-dessus), un dégât lourd deviendra superficiel et un superficiel sera ignoré.
 - La portée est mesurée avant déviation, le tir ne peut pas rater à cause d'un dépassement de la portée max après déviation.
 2. **Comptez le nombre d'unités sous le disque**, même celles partiellement recouvertes (on regarde par au-dessus). Le tir inflige autant de touches que d'unités sous le disque.
 - Seuls les corps des figurines sont pris en compte : les armes, équipements, ailes, etc, ne comptent pas.
- **Grande explosion** : Idem que « explosion » mais avec un disque de 5 ps de diamètre.
- **Souffle** : Il touche toujours sur 2+. Si le jet pour toucher est réussi, placez la pointe du gabarit sur le bout de l'arme. Ensuite, comptez le nombre d'unités sous le gabarit comme pour une explosion.
 - Les gabarits de souffle sont toujours *anti-couverts*.

Propriétés des gabarits

- **Si la cible a pris de l'altitude**, les unités au sol ne peuvent pas être touchées, et inversement.
- **Si des unités se trouvent à des étages différents** (différence d'altitude ≥ 2 ps), vous devez décider de l'étage attaqué. Les unités sur les autres étages ne peuvent pas être touchées.
- **Si plusieurs escouades/groupes sont touchées par un gabarit**, répartissez les touches en fonction de l'appartenance des unités sous le gabarit.

6.2 Armes standard de tir

Arme	Force	PA	Type	Propriétés	Portée
Grenades frag	4	6	Assaut 1 explosion		12 ps
Grenades krak	6	4	Assaut 1		12 ps
Grenades plasma	4	4	Assaut 1 explosion	Embrasement	12 ps
Grenades incendiaires	3	5	Assaut 1 explosion	Anti-couvert, embrasement	12 ps
Grenades flash	-	-	Assaut 1	Aveuglant	12 ps
Grenades IEM	-	-	Assaut 1	IEM	12 ps
Lance-flammes	4	5	Assaut 1	Anti-couvert, embrasement	Souffle
Lance-flammes lourd	5	4	Assaut 1	Anti-couvert, embrasement	Souffle
Fusil sniper	4	5	Lourde 1	Sniper	48 ps
Pistolet Bolter	4	5	Assaut 1		12 ps
Bolter	4	5	Tir rapide		24 ps
Fulgurant	4	5	Assaut 2		24 ps
Bolter lourd	5	4	Lourde 3	Enrayement, tir soutenu	36 ps
Canon d'assaut	6	4	Lourde 4	Perforant, enrayement, tir soutenu	24 ps
Autocanon	7	4	Lourde 2		48 ps
Pistolet melta	8	1	Assaut 1	Melta, embrasement	6 ps
Fusil melta	8	1	Assaut 1	Melta, embrasement	12 ps
Multi-melta	8	1	Lourde 1	Melta, embrasement	24 ps
Canon melta	8	1	Lourde 1 explosion	Melta, embrasement	24 ps
Pistolet plasma	7	2	Assaut 1	Surchauffe, embrasement	12 ps
Fusil plasma	7	2	Tir rapide	Surchauffe, embrasement	24 ps
Canon plasma	7	2	Lourde 1 explosion	Surchauffe, embrasement	36 ps
Missiles Frag	4	6	Lourde 1 explosion	Pilonnage	48 ps
Missiles de Glace	4	5	Lourde 1 explosion	Pilonnage, givrage	48 ps
Missiles Plasma	4	4	Lourde 1 explosion	Pilonnage, embrasement	48 ps
Missiles Anti-aérien	7	4	Lourde 1	Anti-aérien	48 ps
Missiles Krak	8	3	Lourde 1		48 ps
Canon laser	9	2	Lourde 1		48 ps

6.3 Armes de corps à corps

Lorsqu'une unité est équipée de plusieurs armes, elle gagne +1 en attaque sauf si elle utilise une arme à 2 mains. Vous devez choisir quelle arme est utilisée pour résoudre le corps à corps.

- Pour les armes spéciales, le +1A ne s'applique qu'avec 2 armes identiques.

6.3.1 Pistolets

Les pistolets peuvent être utilisés au corps à corps :

- **Choix tir** : On résout 1 attaque supplémentaire avec le profil du pistolet : on utilise l'initiative et la CC de l'unité puis le profil du pistolet pour résoudre les blessures/dégâts.
- **Choix mêlée** : le pistolet est considéré comme une arme de corps à corps normale (conférant +1A avec une autre arme normale).

6.3.2 Armes normales

Arme de corps à corps : Force de l'unité et PA5

Arme énergétique : Force de l'unité et PA2

Lame sorcière : Arme de corps à corps qui blesse toujours sur 2+ et est F9 contre les véhicules.

Les **armes de force** sont remplacées par des armes énergétiques mais les Psykers qui en étaient équipées reçoivent le pouvoir « Blessure mortelle » (choisissez l'une des armes du Psyker, cette dernière inflige des blessures *mortelles*) ou « Force » (le Psyker peut faire des *attaques smash*). Un test psy est nécessaire et les pouvoirs agissent jusqu'à la fin du tour.

6.3.3 Armes spéciales

Griffe éclair : Arme énergétique *blessante*.

Gantelet énergétique : Arme énergétique qui double la force (F10 max) mais qui fait frapper avec initiative 1.

Poing tronçonneur : Gantelet énergétique *anti-véhicule*

Marteau tonnerre : Gantelet énergétique *assommant*

Arme de corps à corps de Dreadnought : Arme énergétique qui double la force (F10 max)

6.4 Pénétration d'armure (PA)

- Les svg > PA sont ignorées.
- Les svg = PA sont réduites à la svg 6 (sauf pour la PA6 qui ignore les svg 6).
- Les svg = (PA -1) ont un malus de 1 (ex : la PA4 diminue une svg 3+ à 4+).
- Les svg de couvert et les invulnérables sont insensibles à la PA.

6.5 Propriétés des armes

Anti-aérien : Vous ignorez les malus de CT en fonction de la vitesse de la cible contre les unités avec la règle *Antigrav*. Les unités non-*Antigrav* ne peuvent être touchées qu'au jugé.

Anti-couvert : Les svg de couvert sont ignorées.

Anti-endurance (X) : Vous blessez au pire sur X (X = 4+ par défaut). Si la force permet un meilleur jet, vous pouvez relancer ce jet en cas d'échec.

Anti-véhicule : Lancez 2D6 de pénétration de blindage et additionnez le résultat des 2 dés.

Assommant : Les unités ayant perdues 1 PV contre une arme assommante ont initiative 1 et leurs distances de mouvement sont divisées par 2 jusqu'à la fin du prochain tour.

Aveuglant : Une escouade touchée doit faire un test d'initiative à la fin de la phase de tir de l'escouade ennemie. S'il échoue, les CC et CT des membres de l'escouade sont réduites à 1 jusqu'à la fin du prochain tour.

- Les unités sans initiative ne peuvent pas être aveuglées.

Barrage : Les tirs de barrage sont des tirs *pilonnants* en cloche avec les propriétés suivantes :

- Pour les svg de couvert, considérez que la source du tir est au-dessus de la cible.
- Contre les véhicules, utilisez toujours la valeur du blindage latéral.
- La plupart des armes de barrages ont une portée minimum à respecter.
- Si le tireur s'est déplacé, ses armes d'artillerie de barrage ne peuvent être utilisées qu'au jugé (même *Implacable* ou véhicule).
- Vous pouvez faire des tirs indirects mais avec CT2 au maximum (après tout bonus/malus de CT).
 - **Tir de barrage indirect à gabarit** : Estimez la distance du tireur à sa cible puis placez le centre du gabarit sur la droite qui passe par le tireur et sa cible, à la distance estimée par rapport au tireur, puis résolvez le tir normalement mais avec CT3 au maximum au lieu de CT2.

Blessant : Vous pouvez relancer les jets pour blesser ratés.

Bombe aérienne : Elle peut être lâchée au-dessus d'une escouade survolée. Résolvez-la comme une arme de tir de *barrage* avec 1D6 de déviation pour les gabarits.

- Si plusieurs bombes à gabarit sont lâchées, le 2e gabarit est mis au contact du premier en suivant le mouvement et ainsi de suite (s'il y a eu déviation, suivez une parallèle à la trajectoire du mouvement).

IEM : Contre un véhicule, un résultat de 2 à 5 du D6 pour pénétrer le blindage inflige au minimum un dégât superficiel, un 6 inflige automatiquement un dégât lourd.

- Si plusieurs D6 sont lancés pour la pénétration, garder le meilleur résultat pour déterminer l'effet IEM.
- Les tanks et les véhicules ouverts ne modifient pas le malus des dégâts superficiels dans ce cas.

Embrasement/Distorsion : Chaque jet de 6 pour blesser inflige une blessure *mortelle*.

- Les lance-flammes, meltas, plasmas..., sont toujours embrasant.
- Les véhicules ne sont pas affectés.

Empoisonnée (X) : idem que *Anti-endurance* mais une unité qui a perdu 1 PV suite à une arme empoisonnée doit faire un test d'endurance au début de chaque tour. Si le test échoue, l'unité subit une blessure automatique sans aucune svg permises, même invulnérables.

Givrage/Paralysant : Une escouade touchée a ses distances de mouvement divisées par 2 jusqu'à la fin du prochain tour.

- Chaque unité touchée devra faire un test d'endurance à la fin de la phase de tir de l'escouade ennemie. Si le test échoue, l'unité ne peut plus rien faire et a CC1 jusqu'à la fin du prochain tour.

Jumelée : Le nombre de tir de l'arme est doublé, ou chaque touche compte double (tirs en simultané), choisissez au début de chaque phase de tir.

Lance : Tous les blindages supérieurs à 12 sont considérés comme égaux à 12.

Melta : Lorsque vous tirez à la moitié de la portée, ou moins, les tirs deviennent *anti-véhicules*.

Mortelle : Les blessures non-sauvegardées font perdre 2PV au lieu de 1, 4PV si l'unité est *vulnérable au gabarit*.

Pénétrant : Lancez 2D6 de pénétration de blindage et gardez le meilleur résultat des 2.

- Si l'arme est aussi anti-véhicule, doublez le résultat du meilleur dé.

Perforant : Chaque jet pour blesser de 6 blesse automatiquement avec PA2 indépendamment de l'endurance. Contre les véhicules, chaque jet de 6 pour pénétrer le blindage permet d'ajouter 1D3 à la pénétration.

Pilonnage : Si une escouade a subi des pertes suite à des tirs pilonnants, elle doit faire un test de commandement à la fin de la phase de tir de l'escouade ennemie. Si le test échoue, l'escouade se jette immédiatement à terre.

Sonique : Les unités peuvent tirer en simultané pour amplifier l'onde de choc. X tirs identiques peuvent être résolues comme une seule touche avec +Y-1 en force, où Y = nombre de touches. Faites des lots de X dés et résolvez chaque salve l'une après l'autre. X = au nombre d'unité qui tire en même temps.

Sniper : Les tirs sont *blesants*, *perforants* et *pilonnants*.

- Le tireur a +1 en CT et la règle *Précision (5+)*.
- Un sniper est F4 par défaut.

Surchauffe/Enrayement X : Si l'arme a tiré, lancez 1D6 à la fin de la phase de tir de l'escouade, sur X+ l'arme surchauffe/s'enraye et n'est plus utilisable jusqu'à la fin de votre prochain tour. Par défaut X = 6.

Tirs soutenus : Chaque jet de 6 pour toucher permet de faire un tir supplémentaire (non cumulatif).

Torrent : Lorsque vous tirez avec un gabarit de souffle, placez la pointe du gabarit à 12 ps ou moins du bout de l'arme.

- L'extrémité large du gabarit ne peut pas être plus proche du tireur que la pointe.

Unique : L'arme ne peut être utilisée qu'une seule fois dans la partie.

Ondes : Placez 1 point sur le plateau à portée de tir de manière à ce que la cible soit entre ce point et l'arme. Chaque jet pour toucher réussi inflige une touche *anti-couvert* à toutes les unités sur le segment entre ce point et l'arme.

Visée automatique/Têtes chercheuses : Vous ignorez les malus de CT en fonction de la vitesse de la cible.

6.6 Fumigènes

Les escouades équipées de fumigènes peuvent se cacher derrière un écran de fumée à la fin de leur phase de mouvement : elles deviennent *dissimulées* jusqu'à la fin du prochain tour.

- Les fumigènes d'une escouade ne peuvent servir qu'une fois dans la partie et empêche de tirer et de charger pendant le tour de leur utilisation.

7 Décors, terrains et couverts

Les décors déterminent les types de terrains et les possibilités de couvert.

7.1 Types de terrain

En général, ce sont les décors qui déterminent les terrains mais il vaut mieux les clarifier avec les joueurs.

- **Terrains neutres** : aucune incidence
- **Terrains difficiles** : les unités sont ralenties : chaque tranche de 3 ps du mouvement, ou moins, traversée en terrain difficile réduit de 1 ps la distance max du mouvement.
- **Terrains très difficiles** : idem que difficile mais réduit de 2 ps la distance max à chaque tranche de 3 ps ou moins.
- **Terrains infranchissables** : aucune unité ne peut les traverser sauf les unités volantes, jet-packs, motojets, antigravs et aéronefs.
 - Aucune unité ne peut être déployée ou finir son mouvement dans un terrain infranchissable.
- **Terrains dangereux** : chaque unité qui les traverse, ou stationne dedans, doit faire un test de terrain dangereux.
 - **Test de terrain dangereux** : lancez 1D6 par unité. Chaque « 1 » entraîne une blessure automatique PA4, PA2 si c'est dans un terrain difficile. S'il s'agit d'un véhicule, chaque « 1 » entraîne un dégât superficiel, dégât lourd si c'est dans un terrain difficile (lancez 1D6+1 pour déterminer la zone touchée).
 - Les mouvements de corps à corps ne font jamais faire de test de terrain dangereux.

7.2 Couverts

Types de couvert	Exemples	Svg de couvert
Couvert lourd	Fortifications, bunkers...	3+
Couvert moyen	Mur, ruines, épaves...	4+
Couvert léger	Végétations, barricades...	5+

7.2.1 Lignes de vues bloquées

Si une unité est masquée par du décor ou par une escouade (même à 1%) pour au moins un tireur de l'escouade ennemie, elle gagne une svg de couvert.

- **Décor** : la svg est déterminée par le type de couvert majoritaire (une unité cachée derrière une colline sera considérée sous un couvert lourd).
- **Escouade écran** : Si une unité est masquée par une autre escouade que la sienne, elle gagne une svg 3+ de couvert. Chaque svg de couvert réussie redirige le tir sur l'escouade qui fait écran.
 - Si plusieurs touches d'un dégât de zone (arme à gabarit ou balayage) sont redirigées sur la même unité écran, elles ne lui infligent qu'une seule touche.

Si les tirs traversent du décor, les unités totalement visibles sont quand même à couvert (les trous du décor donnent quand même un couvert). L'espace entre les figurines d'une même escouade compte comme un couvert pour les autres escouades.

7.2.2 Zones de couvert

Les décors forment des zones de couvert automatique (déterminez les avec votre adversaire). Toute unité dans une zone de couvert a droit à une svg de couvert même si elle est totalement visible.

- Les tirs de barrage ignorent les svg des zones de couvert si ces dernières ne protègent pas des tirs qui proviennent d'au-dessus.

7.2.3 Avantage de la hauteur

Les unités en hauteur derrière une rupture de terrain (falaise, mur,...) sont automatiquement considérées comme étant dans une zone de couvert lourd pour les unités ennemies dont les lignes de vues montent (sauf dans le cas de tirs de barrage).

- On pourra également utiliser la possibilité de mettre l'escouade en position de tir afin d'offrir des lignes de vues pour les membres en retrait.

7.2.4 Pourcentage visible

Pour les véhicules et créatures monstrueuses, si 50% ou plus de l'unité est visible pour tous les tireurs de l'escouade ennemie, la svg de couvert a un malus de 1 ; si 75% ou plus est visible : malus de 2 (vous pouvez choisir de ne pas tirer avec tous les membres d'une escouade pour baisser la svg de couvert).

7.2.5 Position de tir

Les escouades à couvert à 1 ps ou moins d'un décor, ou dans une zone de couvert, peuvent se mettre en position afin d'acquérir des lignes de vues : on considère que ce décor ne bloque plus leurs lignes de vue mais également celles adverses lorsque l'escouade est visée. Tous les membres de l'escouade à couvert peuvent tirer mais ils deviennent donc tous visibles (le décor devient « transparent » mais les unités peuvent faire leur svg de couvert).

7.2.6 Groupes de couvert

Si tous les membres d'une escouade n'ont pas le même couvert, elle est divisée en groupes de même couvert.

Le joueur peut choisir les groupes sur lesquels il veut tirer (sauf dégâts de zone). S'il ne tire pas sur un groupe, aucune blessure ne peut lui être attribuée. Une unité ne peut viser qu'un seul groupe : répartissez les tirs sur les différents groupes avant les jets pour toucher. Sur la photo à droite, du point de vue des Space-marines, il y a 2 groupes différents à couvert (rouge et vert), et 1 groupe sans couvert (bleu).



7.3 Bâtiments

Vous pouvez décider avec votre adversaire s'il est possible de se barricader dans un bâtiment du plateau. Déterminez la capacité du bâtiment, les points d'accès et de tir.

- Les bâtiments sont considérés comme des véhicules de transport immobilisés.

Aidez-vous de la table suivante pour déterminer les valeurs de blindage des bâtiments :

Références	Blindage
Fortifications et bunkers	14
Pierres épaisses, roches	13
Maison en béton	12
Maison en brique	11
Maison en bois	10

Viser les unités qui sont dans le bâtiment : Les unités qui lancent des grenades et celles qui ignorent les svg de couvert ou leurs infligent un malus, peuvent viser directement les unités barricadées comme si c'était un transport ouvert.

- Les gabarits de souffle doivent toucher un point d'accès ou de tir sinon ils ne touchent que le bâtiment.

Armement : Un bâtiment peut être équipé d'armes. Chaque membre d'une escouade ayant investi le bâtiment peut utiliser une de ces armes au lieu des siennes.

Bâtiment explosé : Un dégât « explosé » pulvérise le bâtiment et le transforme en un décor terrain infranchissable (résolvez quand même les dégâts de l'explosion).

8 Préparation de la partie

8.1 Table de jeu

Il est conseillé de ne pas fixer les décors au plateau afin de pouvoir faire varier ce dernier.

8.2 Points de victoire

Ils sont généralement définis par le scénario de la partie mais vous pouvez vous inspirer du système suivant :

Capture des objectifs : Définissez plusieurs objectifs à capturer. Une unité contrôle ou conteste un objectif en étant à 2 ps ou moins de ce dernier.

Contrôle de zones : Idem que capture des objectifs mais en étant à 8 ps ou moins.

Propriétés des objectifs/zones

- Un objectif, ou une zone, contrôlé par une « Troupe » ne peut être contesté que par une « Troupe » ennemie.
 - Les unités en mouvement rapide ne peuvent pas contrôler ou contester.
-
- Chaque unité détruite rapporte autant de points de victoire que son coût.
 - Une unité qui a perdu la moitié de ses PV, ou plus, rapporte la moitié de son coût en points de victoires.
 - Un véhicule qui a perdu la moitié de ses PC, ou plus, rapporte la moitié de son coût en points de victoires.
 - Chaque objectif, ou zone, capturé rapporte X pts de victoire ; X = format d'armée /10 (ex : au format 1500 pts -> X = 150 pts).
 - Si la différence de points entre les 2 joueurs, à la fin de la partie, est inférieure à X, c'est un match nul.

8.3 Durée de la partie

Une partie est composée d'une suite de tour complet. À la fin du 5^e tour, l'un des joueurs lance 1D6. Sur 3+ la partie continue, sinon elle s'arrête (5+ à la fin du 6^e tour). La partie se finit automatiquement à la fin du 7^e tour.

Un tour complet est composé de 2 tours de joueur : le vôtre et celui de votre adversaire. Par défaut, un « tour » est un tour de joueur.

8.4 Tour par tour

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Pour savoir qui commence lancez chacun 1D6, s'il y a égalité, recommencez. Celui qui a le meilleur résultat choisit qui commence. Celui qui jouera en premier déploie son armée en premier.

- Si un joueur, et pas l'autre, à plus de la moitié du coût de son armée en réserve, il joue obligatoirement en second.

8.5 Alternance

Si vous n'aimez pas le système de tour par tour vous pouvez utiliser le système d'alternance : chaque joueur déploie et joue une escouade à tour de rôle.

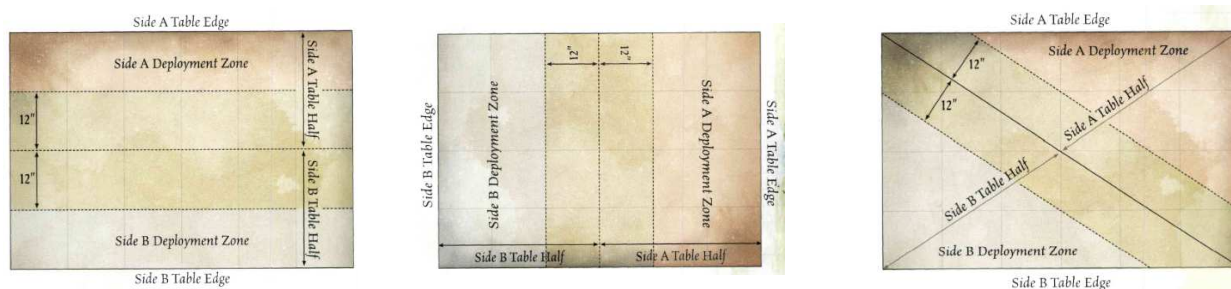
Lancez le D6 pour déterminer qui joue en premier au début de chaque tour.

Celui qui joue en premier choisit l'une de ses escouades et joue toutes ses phases à la suite. Ensuite, il place un marqueur à côté de son escouade pour indiquer qu'elle a déjà été jouée. Puis l'adversaire joue sa 1^{ère} escouade de la même manière. Ensuite il passe à la seconde escouade et ainsi de suite.

- Lorsqu'un joueur a joué toutes ses escouades, l'autre peut jouer toutes celles qui lui restent à la suite.
- Comme il n'y a plus de tour de joueur, tous les effets « jusqu'à la fin du prochain tour » deviennent « jusqu'à la fin du prochain tour de l'escouade ». Pour les « jusqu'à la fin du tour », ils deviennent « jusqu'au début du prochain tour de l'escouade ».
- L'état d'alerte est modifié : vous pourrez tirer pendant la prochaine phase de mouvement de n'importe quelle escouade ennemie.

9 Déploiement des unités

Les zones de déploiement sont généralement définies par une distance à respecter ou dans un quart de table. Vous pouvez créer des zones de déploiement personnalisées en fonction des scénarios joués.



9.1 Réserves

Vous pouvez choisir de ne pas déployer toute vos unités dès le début et d'en garder en réserve.

Au début de chacun de vos tours lancez 1D6 pour chaque escouade que vous voulez déployer et consulter la table suivante.

Tour	Disponibilité
1 ^{er}	L'escouade est disponible sur 5+
2 ^e	L'escouade est disponible sur 4+
3 ^e	L'escouade est disponible sur 3+
4 ^e	L'escouade est disponible sur 2+
≥ 5 ^e	Toutes les escouades en réserve sont automatiquement disponibles

Les escouades disponibles sont déployées au début de votre phase de mouvement. Les distances de mouvement sont mesurées à partir de votre bord du plateau. Les unités peuvent tirer puis charger comme si elle était déjà sur le plateau (sauf mouvement rapide).

9.1.1 Débordement

Les unités en réserve ayant la règle spéciale *Infiltration* ou *Scout* peuvent déborder l'adversaire.

Lorsqu'une escouade est disponible, dites le bord de déploiement désiré et lancez 1D6 :

Résultat	Effet
1 ou 2	L'escouade arrive par le flan de gauche
3 ou 4	L'escouade arrive par le flan de droite
5 ou 6	L'escouade arrive par le flan désiré

Ensuite, l'escouade disponible est déployée en mesurant la distance de mouvement à partir du bord du plateau désigné.

9.1.2 Frappe en profondeur

Les unités en réserve qui ont la frappe en profondeur peuvent atterrir, être téléportées..., n'importe où sur le plateau. Lorsqu'une escouade est disponible :

1. Placez une unité de l'escouade où vous le désirez, excepté dans un terrain infranchissable, au-dessus d'autres unités ou à moins d'1 ps d'un ennemi.
 - L'unité peut être placée au contact d'un ennemi à condition qu'elle ne soit pas un transport ou une unité qui débarque.
2. Lancez le dé de déviation.
 - Si une flèche est obtenue, déplacez l'unité de 2D6 ps dans la direction de la flèche (si l'unité dévie dans un terrain infranchissable, tous les membres de l'escouade doivent faire un test de terrain dangereux en terrain difficile).
 - Si l'unité dévie à moins d'1 ps d'un ennemi, au-dessus d'autres unités, dans un terrain infranchissable ou en dehors du plateau, diminuez la distance de déviation jusqu'à ce que l'unité soit à 1 ps de ce qui la bloquait. L'escouade devra ensuite se jeter à terre.
3. Ensuite, placez les autres unités en cohésion à 1 ps ou plus des ennemis. Les unités pourront ensuite tirer (sauf si elles se sont jetées à terre).
 - Si vous n'avez pas de déviation et que l'unité initiale a été mise au contact d'un ennemi, les autres unités peuvent être mises à moins d'1 ps des ennemis ou à leur contact. Les unités sont directement verrouillées au corps à corps et le combat commencera au prochain tour (vos unités auront quand même le +1A en charge).
 - Les unités en état d'alerte qui sont attaquées peuvent quand même leur tirer dessus pendant la phase de mouvement sans les restrictions dû au fait d'être verrouillées au corps à corps.

Propriétés de la frappe en profondeur

- La frappe en profondeur compte comme un mouvement. On annonce la vitesse d'arrivée de l'escouade (distance de mouvement) pour les modalités de tir avant le jet de déviation.
- Si des membres d'une escouade ne peuvent être déployés à 6 ps ou moins de l'unité initiale, elles sont retirées comme pertes.
- Les unités qui n'ignorent pas les terrains difficiles doivent faire un test de terrain dangereux si elles arrivent dans un terrain difficile.
- Les unités déployées par frappe en profondeur ne peuvent pas charger, elles doivent arriver directement au contact.

10 Généralités

10.1 Escouade

Une escouade est généralement un regroupement de plusieurs unités mais elle peut ne comporter qu'une seule unité.

10.2 Distances

La distance unitaire est 1 ps = 1 pouce \approx 2,54 cm (pour plus de facilité on prendra 1 ps = 2,5 cm)

- **Distance limite** : une unité ne peut être à moins d'1 ps d'une unité appartenant à autre escouade que la sienne (alliée ou ennemie), sauf pendant la phase d'assaut (excepté avec les mouvements de retraite) et pendant une frappe en profondeur qui fait arriver au contact.
- Les distances à respecter se mesurent entre les bords des socles, sauf pour les unités sans socle.

10.3 Unité sans socle

Pour les unités sans socle, on mesure les distances par rapport au corps de la figurine elle-même mais en ignorant les armes, pointes... Pour les véhicules, on utilisera leur coque.

10.4 Cohésion

Les membres d'une escouade doivent rester en cohésion : chaque unité doit se trouver au maximum à 2 ps d'un autre membre de son escouade, 4 ps pour les véhicules et les créatures monstrueuses.

- Si des unités ne sont plus en cohésion, elles doivent tout faire pour la retrouver lors de leur prochaine phase de mouvement.

10.5 Test de moral

Un test de moral est un test de commandement.

- Pour une escouade, utilisez la plus grande valeur de commandement et non la majoritaire : en général, celle du chef d'escouade (personnage indépendant, sergent, champion...).

10.6 Retraite

Une escouade qui bat en retraite se déplace immédiatement en ligne droite de la distance max de son mouvement normal de manière à s'éloigner de l'escouade ennemie qui a causé sa retraite.

- Les unités *sans peur* dont l'escouade bat en retraite sont obligées de suivre le reste de l'escouade. Si une percée est réussie, elles ne sont pas détruites et restent verrouillées au corps à corps. De la même manière, si l'escouade rate son test de regroupement suite à une charge, elles ne sont pas détruites et combattent normalement.
- Si le mouvement de retraite est bloqué par du décor ou d'autres unités, les unités en retraite sont détruites.
- Si un bout de socle d'une figurine sort du plateau, elle est retirée comme perte.
- Si une escouade qui bat en retraite est chargée au corps à corps elle doit tenter de se regrouper immédiatement : l'escouade doit faire un test de moral. Si le test est réussi, l'escouade combat normalement, sinon elle est détruite.

Limitation : Les véhicules, les unités immobilisées ou à terre, ne peuvent pas battre en retraite : elles ignorent son effet. Elles sont automatiquement verrouillées au corps à corps si elles étaient engagées.

11 Déroulement de la partie

11.1 Combat nocturne

La partie commence toujours de nuit : les escouades ciblées à plus de 12 ps de portée acquièrent la règle spéciale *Furtif* ; celles à plus de 24 ps : *Dissimulé* ; celles à plus de 36 ps : *Invisible*.

Lancez 1D6 au début de chaque tour de celui qui joue en premier et consultez la table à droite :

Tour	Le jour se lève sur
1 ^{er}	6
2 ^e	3+
≥ 3 ^e	2+

11.2 Début du tour

11.2.1 État d'alerte

N'importe quelle escouade peut ne rien faire pendant son tour pour se mettre en alerte (les unités pourront néanmoins pivoter sur elles-mêmes pendant leur phase de mouvement) : Elle a droit à une phase de tir pendant la prochaine phase de mouvement ennemie. Vous pourrez choisir n'importe quel point de la trajectoire de la cible pour déterminer les lignes de vue.

- L'état d'alerte réduit de moitié l'angle de vision : la vision passe à 90°, imaginez un quart de disque (pour les véhicules également).
- Les unités en alerte et à couvert sont automatiquement cachées.
- Un aéronef qui traverse le plateau peut tirer avant avec les armes qui ont une portée > à celles de l'unité en état d'alerte.
- Un véhicule censé être immobilisé à la fin de sa prochaine phase de mouvement, le sera à la fin de celle en cours.
- Si une unité est *pilonnée* ou immobilisée pendant sa phase de mouvement, elle finit son mouvement avant d'appliquer les effets.
- Les tirs d'alerte ne peuvent pas forcer une escouade à battre en retraite, ou mettre une unité hors de contrôle : à la place, elle ne peut plus tirer ni charger jusqu'à la fin du tour.
- Les lance-flammes touchent au minimum 1D6 unités si ces dernières chargent l'unité en état d'alerte.

Limitation : Les unités hors de contrôle, à terre, au corps à corps ou en retraite ne peuvent pas se mettre en alerte.

11.2.2 Regroupement

Les escouades battant en retraite peuvent se regrouper au début de leur tour en réussissant un test de moral.

- Si le test réussi, l'escouade retourne à son état normal mais elle devra choisir pour ce tour entre se déplacer ou tirer, elle ne pourra pas faire les 2.
- S'il échoue, l'escouade fuit et bat en retraite à nouveau pendant son tour mais en faisant un mouvement rapide cette fois.

Malus : Si une escouade a perdu 50% ou plus de ses effectifs depuis le début de la partie, elle a un malus de 1 pour ses tests de regroupement.

11.2.3 Annonce des cibles

Annoncez les cibles (escouades ennemies) de chacune de vos escouades pour ce tour (sauf état d'alerte). Vous ne pouvez pas changer de cible si elle a été détruite avant par une autre de vos escouades.

Cibles différentes au sein d'une même escouade :

- Des membres d'une même escouade peuvent choisir une autre cible que le reste de leur escouade à condition qu'ils visent l'ennemi visible le plus proche.
- Chaque membre d'une escouade de véhicules ou de créatures monstrueuses peut choisir sa cible indépendamment du reste de son escouade.

11.2.4 Phases

Un tour est composé de 3 phases : mouvement, tir puis assaut. Durant chaque phase, jouez chaque escouade l'une après l'autre, dans l'ordre souhaité. Pour chaque escouade, on jouera les phases de mouvement et de tir comme une seule phase (certaines unités peuvent tirer au milieu d'une phase de mouvement).

11.3 Phase de mouvement

11.3.1 Unités hors de contrôle

Les unités hors de contrôle sont jouées en premier. À chaque unité hors de contrôle, lancez le dé de déviation : Elle doit immédiatement faire une charge bélier en direction de la flèche (considérez la petite flèche pour les faces « touché »).

- Si la flèche oblige l'unité à pivoter à plus de 90° (si l'orientation de la flèche est limite, tirez à pile ou face), elle reste immobile (elle ne pourra pas tirer, ni charger pour autant).
- Si vous obtenez un « touché », déplacez l'unité de sa distance max de mouvement normal ; de mouvement rapide si vous obtenez une « flèche ».

Cas particuliers

- Si une **unité en altitude** est mise hors de contrôle, elle se crashe au sol. Les unités sur la trajectoire au sol ne sont pas touchées : placez le grand gabarit d'explosion au-dessus du point de destination de la charge bélier. Toutes les unités touchées subissent une blessure de la même force qu'une charge bélier. Ensuite l'unité échoue automatiquement un test de terrain difficile et dangereux puis placez la figurine sur son point de destination comme pour une charge bélier.
- Un **véhicule détruit** hors de contrôle explose automatiquement s'il subit un dégât. S'il n'explose pas lors de sa charge bélier, il devient un décor terrain infranchissable jusqu'à la fin de la partie.
- Si un **véhicule de transport** a été mis hors de contrôle, les unités peuvent débarquer mais si le véhicule fait un mouvement > 12 ps, le débarquement est fait en urgence.

Limitation : Les unités immobilisées, ou en retraite, censées être mises hors de contrôle ne sont pas affectées.

11.3.2 Charge bélier

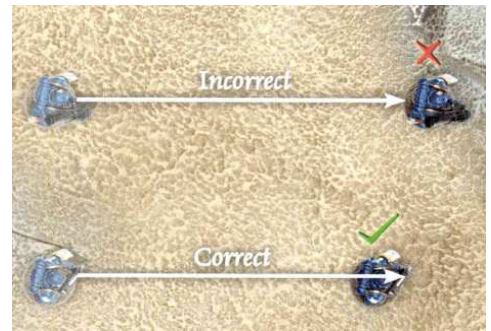
Les créatures monstrueuses, les véhicules, les motos et motojets, peuvent faire leur **mouvement max en ligne droite** et attaquer avec leur masse mais ne pourront pas prendre d'altitude, ni se cacher, tirer, charger, pendant ce tour.

1. Les escouades sur la trajectoire peuvent battre en retraite pour s'éloigner de la trajectoire.
2. Les escouades restant sur la trajectoire peuvent tenter d'esquiver l'attaque en réussissant un test de moral (elles ont un bonus de 1 lors du jet d'esquive contre les unités *antigravs*).
 - Les escouades d'infanterie peuvent esquiver sur 5+ de 1D6.
 - Les véhicules antigravs, les escouades de bêtes, cavalerie, unités volantes, jet-packs, motos et motojets, peuvent esquiver sur 3+ de 1D6.
 - Les unités en altitude esquivent automatiquement.
 - Les créatures monstrueuses, les plateformes et les véhicules non antigrav ne peuvent pas esquiver.
3. Pour les escouades sur la trajectoire qui ont raté leur esquive ou qui ne peuvent pas esquiver :
 - Elles subissent X touches. $Y \geq X \leq$ nombre de membres dans l'escouade touchée ; $Y = 2D6$ si l'attaquant est un véhicule ou une créature monstrueuse, 1D3 si c'est une moto ou un motojet.
 - Les touches ont la force de l'attaquant (ou la valeur du blindage de contact avec un malus de 5), +1 si l'attaquant est un tank ou une créature monstrueuse. Les svg de couvert ne s'appliquent pas lors d'une charge bélier.
 - Un véhicule est touché sur le blindage de contact.
4. Interruption de la charge bélier :
 - Si l'unité qui charge est tuée ou détruite avant la fin de son mouvement, elle s'écroule au sol et s'arrête.
 - Contre les créatures monstrueuses et les véhicules, l'unité qui fait la charge bélier est repoussée à 1 ps. Ils infligent une touche à l'attaquant de la même manière qu'une charge bélier.
 - Contre une escouade engagée dans un corps à corps, l'unité qui fait la charge bélier s'arrête à 1 ps mais l'escouade est quand même touchée.
 - Si l'attaquant survole ou rencontre un terrain infranchissable, diminuez le mouvement jusqu'à ce que la figurine soit au contact du terrain mais l'attaquant subit une touche identique à son attaque.
 - Une unité hors de contrôle ne subit pas une touche identique : elle échoue automatiquement un test de terrain difficile et dangereux.
5. Si des figurines bloquent la destination de l'attaquant, le défenseur décale ses unités (sauf si la destination est un corps à corps) puis les replace à 1 ps de l'unité en attaque bélier mais elles sont quand même touchées.

11.3.3 Mouvement

Déplacez vos unités de la distance possible voulue.

- Pour mesurer la distance de mouvement il faut vous repérer par rapport au centre de la figurine.
- Les distances de mouvement sont données à leur maximum mais vous pouvez déplacer les unités de moins.
- Les unités peuvent pivoter librement sur elles-mêmes. On divise la trajectoire en une succession de droites pour contourner les obstacles (sauf mouvement rapide).
- Les unités doivent toujours prendre le chemin le plus court (les détours non nécessaires et les allers-retours sont interdits).
- Les unités peuvent escalader ou descendre les décors franchissables : on applique les règles de terrains difficiles.
- On considère que tous les membres d'une escouade se déplacent à la même vitesse. Les unités plus rapides sont considérées à la même vitesse que celle de l'unité la plus lente.
- Les unités qui n'ont pas la règle spéciale *Antigrav* ne peuvent pas croiser d'autres unités.
- Une escouade ne peut pas se déplacer sous le feu allié (on ne peut pas croiser les tirs alliés).



11.3.4 Mouvement rapide

Les unités peuvent doubler leur mouvement normal mais elles ne pourront pas charger pendant ce tour.

- Les unités souhaitant faire un mouvement rapide > 12 ps ne peuvent pivoter que de 90° max au début de leur phase de mouvement (imaginez un demi-disque représentant les possibilités de déplacement), sauf s'il s'agit d'un mouvement de retraite.
- L'infanterie, les créatures monstrueuses et les marcheurs multiplient leur mouvement normal par 1,5 au lieu de 2, sauf avec la règle spéciale *Course* ou *Charge rapide*.
- Les unités se déplacent toujours en ligne droite suivant l'avant de la figurine.
- Les unités ne peuvent pivoter que de 90° max à la fin de leur mouvement. Les véhicules qui ont fait un mouvement > 12 ps ne peuvent plus pivoter.

Restriction de tir

- Les unités à répulseurs/jet-packs, véhicules volants et aéronefs, peuvent tirer librement.
- Les créatures monstrueuses volantes peuvent tirer mais avec -1 en CT.
- Les autres tirent obligatoirement au jugé.

11.3.5 Distances de mouvement

Type d'unité	Mouvement normal	Coef	Mouvement rapide
Infanterie	6 ps	x 1,5	9 ps
Créature monstrueuse	6 ps	x 1,5	9 ps
Unité à répulseurs/Jet-pack	6 ps	x 2	12 ps
Cavalerie	9 ps	x 2	18 ps
Bête	9 ps	x 2	18 ps
Unité volante/de saut	12 ps	x 2	24 ps
Moto	12 ps	x 2	24 ps
Motojet	12 ps	x 2	24 ps
Marcheur	6 ps	x 1,5	9 ps
Véhicule	6 ps	x 2	12 ps
Antigrav	6 ps	x 2	12 ps
Véhicule rapide	9 ps	x 2	18 ps
Antigrav rapide	12 ps	x 2	24 ps

- ❖ Les unités en jaune sont ralenties par les terrains difficiles.
- ❖ Les distances en bleu confèrent un malus de 1 pour être touché au tir, malus de 2 pour celles en orange.

11.3.6 Unités en altitude

Les unités avec la règle spéciale *Antigrav* peuvent prendre de l'altitude.

- Elles ne peuvent pas charger ou être chargées, sauf si les unités ennemies sont aussi en altitude.
- Si une unité qui a pris de l'altitude rate un test de terrain dangereux, l'escouade de cette unité redescend au niveau du sol (idem si elle est *pilonnée* ou immobilisée).

Lignes de vue : On considère que les unités en altitude sont 12 ps au-dessus du sol pour les lignes de vue mais elles ne peuvent jamais faire de svg de couvert.

Portée trop courte : Les armes de portée ≤ 6 ps et les gabarits de souffle (excepté avec *torrent*) ne peuvent pas toucher une unité en altitude sauf si le tireur a aussi pris de l'altitude. De même, une unité en altitude ne pourra pas toucher une unité au sol avec ces armes.

Transport en altitude : il ne peut plus embarquer ou débarquer d'unités. Si les unités sont obligées de débarquer, elles doivent le faire en urgence et font un test de terrain difficile et dangereux.

- Si le transport est un aéronef au passage, les unités transportées sont déployées à 6 ps ou moins de la trajectoire au sol.

11.3.7 Unités cachées

Les unités qui ne tirent pas, et qui sont à couvert grâce à du décor, sont cachées : elles ont un bonus de 2 pour leur svg de couvert jusqu'à ce qu'elles tirent ou attaquent (les motos et motojets ont un bonus de 1 seulement).

- Lors du premier tour de celui qui joue en premier, les unités ciblées ayant un mouvement rapide ≤ 12 ps sont automatiquement cachées.
- Le bonus ne peut pas donner une meilleure svg que 2+.

Limitation : Les unités suivantes ne peuvent pas être cachées :

- Les unités ayant fait un mouvement rapide > 12 ps
- Les unités en retraite, hors de contrôle ou en charge bélier
- Les véhicules et les créatures monstrueuses

11.4 Phase de tir

11.4.1 Lignes de vue

Les lignes de vue de vos unités déterminent quelles unités peuvent être visées et lesquelles sont à couvert. En général vous aurez 3 groupes dans chaque escouade cible : les unités sans couvert, celles avec et celles qui ne sont pas visibles.

Vision : Les unités ont une vision à 180°, 360° pour les véhicules non marcheurs. Les unités hors du champ de vision ne peuvent pas être visées, sauf tirs *indirects*.

- Les lignes de vues sont vérifiées depuis la « tête » des unités, depuis chaque arme pour les véhicules.
- On ne considère que le corps des figurines ; les ailes, piques, bannières, etc, ne comptent pas excepté pour les unités servant d'écran de couvert.
- Les membres d'une même escouade ne se bloquent jamais la vue que ce soit pour tirer ou pour être visées (comme s'ils étaient transparents), sauf pour les escouades de véhicules et de créatures monstrueuses.

Avantage du défenseur : Les lignes de vues sont toujours à l'avantage du défenseur (faites en sorte qu'il n'y ait pas d'ambiguïtés).

11.4.2 Portée

Vérifiez la portée depuis le bout des armes jusqu'au bord du socle de l'unité visible la plus proche au sein de l'escouade ciblée.

- Les unités hors de portée ne peuvent pas tirer (la portée des gabarits est vérifiée par rapport à leur centre).

11.4.3 Viser des unités verrouillées au corps à corps

L'escouade doit réussir un test de moral pour tirer, si le test échoue l'escouade ne tire pas. Les tireurs ont -1 en CT sauf si la cible est au moins 2 fois plus grande que les unités alliées au corps à corps. Chaque « 1 » pour toucher inflige une touche automatique à l'escouade alliée au corps à corps (un gabarit est placé par le joueur adverse au-dessus de cette escouade).

- Les unités verrouillées sont *sans peur* contre les tirs.

11.4.4 Se jeter à terre ou esquiver

Des escouades peuvent se jeter à terre juste avant les jets pour toucher : Les ennemis qui les visent ont -1 en CT mais elles deviennent immobilisées, ne peuvent tirer qu'au jugé, ont initiative 1 et ne peuvent plus charger, jusqu'à la fin du prochain tour.

- Les unités *antigrav* et les motos esquivent (elles ne se jettent pas à terre) mais les effets sont les mêmes, excepté qu'elles pourront se déplacer mais uniquement en mouvement normal.

Limitation : Les véhicules, les créatures monstrueuses et les unités verrouillées au corps à corps ou en retraite ne se jettent jamais à terre (elles sont donc insensibles au *pilonnage*) sauf lors d'une frappe en profondeur ratée ou d'un débarquement d'urgence.

- Un véhicule ne peut pas se jeter à terre, il subit un dégât « Secoué » à la place.

11.4.5 Résolution des tirs

Choisissez les unités qui tirent puis suivez le « processus de combat ».

- Tous les membres d'une escouade ne sont pas obligés de tirer. Vous choisissez les tireurs (important contre les unités à couvert).

Transport détruit : Les autres escouades visant ce transport peuvent viser les unités qui en débarquent.

11.4.6 Accident

Certaines unités sont susceptibles de se crasher suite à des tirs ennemis. Pour les créatures monstrueuses et les escouades d'unités volantes, de jet-packs, de motos et de motojets, chaque unité blessée doit faire un test de terrain dangereux à la fin de la phase de tir de l'escouade ennemie.

Unité ayant perdu 1 PV : Lancez 2D6 au test de terrain dangereux et garder le plus petit résultat des 2.

- Si une créature monstrueuse en mouvement rapide, qui a perdu 1 PV, rate son de test de terrain dangereux, elle devient hors de contrôle au lieu de subir la blessure du terrain dangereux.

11.4.7 Moral

Si une escouade a perdu 25% ou plus de ses effectifs pendant la phase de tir d'une escouade ennemie, elle doit faire un test de moral. Si le test échoue, l'escouade bat en retraite.

- Si une escouade a perdu 50% ou plus de ses effectifs, elle a un malus de 1 pour son test de moral.

11.5 Phase d'assaut

11.5.1 Mouvement de charge

Déplacez vos unités de 6 ps, au contact des unités adverses.

- Vous pouvez charger une unité sans lignes de vue.
- Une escouade qui a tiré doit charger un ennemi sur lequel elle a tiré.

Distance de charge : Une escouade ne peut pas charger si elle est à plus de 6 ps des ennemis (9 ps avec *Course* ou *Charge rapide*, 12 ps avec *Supersonique*).

Unité sans CC : Elle ne peut pas charger, sauf si c'est un Char.

Transport détruit pendant la phase de tir : Les escouades visant ce transport peuvent charger les unités qui en débarquent.

Unités ennemies à couvert avant le mouvement de charge (ou embarquées dans un transport ouvert) : Elles ont initiative 10 pendant cette phase d'assaut sauf si les assaillants sont équipés de grenades offensives.

- Les créatures monstrueuses et les véhicules sont toujours considérés comme étant équipés de grenades offensives.
- Si une règle est sensée réduire l'initiative à 1, les 2 effets s'annulent et les unités tapent à leur initiative.

Unité trop grosse : Il faut que les 2 figurines se touchent pour qu'elles soient au contact (idem pour les unités sans socle).

Décor empêchant le corps à corps : Si du décor empêche de mettre des figurines socle à socle, on les met le plus proche possible mais elles comptent quand même comme socle à socle.

11.5.2 Grenades et bombes au corps à corps

- **Grenades offensives :** Elles annulent le bonus d'initiative pour les unités chargées qui sont à couvert (ex : grenades frag, plasma, flash, IEM, incendiaires...).
- **Grenades défensives :** Elles annulent le bonus de +1 attaque en charge de l'ennemi (ex : grenades « Pourriture de Nurgle »...) sauf si l'escouade chargée est déjà verrouillée dans un corps à corps.
- **Grenades anti-véhicules :** Au lieu d'attaquer normalement faites une attaque F6 (ex : grenades krak...).
- **Bombes anti-véhicules :** Au lieu d'attaquer normalement faites une attaque F8 PA1 *anti-véhicule* (ex : bombes à fusion...).

11.5.3 Unités engagées

Seules les unités engagées au début du combat (au contact socle à socle, ou à 6 ps d'une unité socle à socle) peuvent attaquer ou être touché au corps à corps.

- Des unités ne peuvent pas perdre le fait d'être engagé après le retrait des pertes, les unités engagées sont déterminées au début du combat.

11.5.4 Combat multiple

Vous pouvez attaquer plusieurs escouades ennemies avec une de vos escouades.

- Les unités au contact socle à socle doivent attaquer une escouade ennemie qui est à leur contact.
- Les unités à 6 ps ou moins d'une unité socle à socle doivent attaquer une escouade ennemie qui est au contact de cette unité.
- Si une unité peut attaquer plusieurs escouades ennemies, vous devez choisir quelle escouade est attaquée.

Gagnant du corps à corps : Pour savoir qui est le gagnant faites le cumul des pertes des escouades engagées dans le corps à corps pour chaque camp.

11.5.5 Utiliser ses armes de tir au corps à corps

Une unité qui a été chargée peut utiliser ses armes de tir au lieu de ses armes de corps à corps. On utilise les mêmes règles que pour les tirs contre une escouade verrouillée mais sans le « 1 » qui touche automatiquement vos alliés. On résout les tirs et attaques par ordre d'initiative.

- Les armes à gabarits ne peuvent pas être utilisées au corps à corps.
- Les unités verrouillées au corps à corps sont considérées comme ayant fait un mouvement normal.
- Les unités sans initiative ne peuvent pas utiliser une arme de tir au corps à corps.

11.5.6 Duel

Un chef d'escouade peut en défier un autre lorsqu'il charge (personnage indépendant, sergent, champion...).

- Si l'adversaire accepte, les 2 unités en duel ne peuvent pas toucher les autres unités ni être touchées par ces dernières.
- Si l'adversaire refuse, son unité défiée aura initiative 1 jusqu'à la fin du tour.

11.5.7 Résolution du corps à corps

Les joueurs suivent le « processus de combat ».

- Les unités qui chargent ont +1 en attaque pendant cette phase d'assaut.
- Contre les escouades de véhicules/créatures monstrueuses, Chaque membre est indépendant, utilisez les règles de combat multiple pour résoudre le corps à corps.

Au corps à corps, les unités des 2 joueurs attaquent par ordre d'initiative (de la plus haute à la plus basse).

- Lorsque des unités ont la même initiative, elles se frappent en même temps.
- Les joueurs retirent les pertes à la fin de chaque tour d'initiative.

11.5.8 Corps à corps verrouillé

Si le nombre de pertes est identique dans les 2 camps, un joueur peut décider de battre en retraite mais l'adversaire pourra alors tenter une percée. Sinon, le défenseur puis l'attaquant peuvent faire un mouvement de mêlée de 6 ps afin d'engager un maximum d'unités.

Le combat est ensuite verrouillé et continue lors de la prochaine phase d'assaut.

Prochain tour : Les unités verrouillées au corps à corps ne peuvent pas se déplacer ni tirer et doivent continuer le corps à corps.

11.5.9 Moral

Si un camp inflige plus de pertes, l'escouade perdante doit faire un test de moral avec un malus égal à l'écart de pertes entre les 2 camps. Si le test est réussi, les joueurs font leur mouvement de mêlée et le combat est ensuite verrouillé. S'il échoue, l'escouade bat en retraite.

- Le perdant peut décider de battre en retraite même en ayant réussi le test mais l'adversaire pourra alors tenter une percée.

11.5.10 Percée

Une escouade peut tenter d'empêcher les ennemis de battre en retraite en faisant une percée, sauf si elle est aussi au corps à corps avec une autre escouade : chacun des camps lance 1D6 et ajoute l'initiative majoritaire de son escouade (gardez la plus grande en cas d'égalité). Si le résultat de l'escouade en retraite est \leq à celui des poursuivants, elle subit X pertes supplémentaires, où X = écart de pertes qu'il y a eu entre les 2 camps.

11.5.11 Consolidation

Si le combat n'est pas verrouillé à la fin de la phase d'assaut, les unités laissées au combat peuvent consolider : mouvement de 6 ps.

- Les unités peuvent engager une autre escouade ennemie au corps à corps avec ce mouvement mais le combat se fait au prochain tour (les unités n'auront pas de +1A en charge). Vous ne pouvez pas engager les unités que vous avez mises en retraite (c'est la percée).

11.6 Fin du tour

Faites les actions qui sont sensés agir à la fin du tour.

12 Processus de combat

On résout les combats escouade par escouade (vous choisissez l'ordre).

Faites d'abord des lots en fonction des différentes armes. Si dans ces lots, des CT/CC sont \neq , faites des sous-lots de CT/CC identiques puis suivez le processus suivant :

1. Faites les jets pour toucher des sous-lots du lot « arme 1 » puis additionnez leur nombre de touches.
2. L'adversaire fait ses svg de couvert.
3. Faites les jets pour blesser (ou pénétrer le blindage) du lot « arme 1 ».
4. L'adversaire fait la répartition des blessures.
5. L'adversaire fait ses jets de svg d'armure et retire ses pertes.

Ensuite, passez au lot « arme 2 », recommencez le processus, et ainsi de suite.

Lorsque l'escouade entière a fini ses tirs/attaques, l'adversaire fait ses tests de moral, pilonnage, aveuglement, givrage, accident ...

Propriétés

- Lors des jets pour toucher, blesser et les svg, la face « 1 » des dés est toujours un échec.
- Si une unité peut choisir ses cibles au sein d'une escouade, faites ses tirs/attaques à part.
- Si des armes différentes ont la même PA, vous pouvez les regrouper pour la répartition des blessures. Si des blessures d'une même arme seront sauvegardées différemment, faites autant de répartitions des blessures que nécessaire en répétant les phases 4 et 5.
- Contre les escouades de véhicules et de créatures monstrueuses, vous devez répartir les tirs/attaques entre chaque membre avant les jets pour toucher. Il n'y a donc jamais de répartition des blessures.

12.1 Jets pour toucher

12.1.1 Au tir

Lancez 1D6 par tir et consultez les tableaux suivants :

CT	Résultat pour toucher	Malus svg de couvert
1	6	0
2	5+	0
3	4+	0
4	3+	0
5	2+	0
6	2+ re	0
7	2+ re	+1
8	2+ re	+2
9	2+ re	+3
10	2+ re	+4

Critères de tir	Bonus/malus de CT
Cible <i>invisible</i>	-3
Cible aéronef	-3
Cible <i>Dissimulée</i>	-2
Cible en mouvement > 18 ps	-2
Tirs en mouvement rapide (CM volante)	-1
Cible <i>furtive</i>	-1
Cible en mouvement > 12 ps	-1
Cible verrouillée au corps à corps	-1
Cible à terre ou esquive	-1
Cible <i>géante</i>	+1
Sniper	+1
Tir immobile (arme d'assaut ou tir rapide)	+1
Tirs portée \leq moitié	+1

- Les CT \geq 6 touchent sur 2+, relançable si le jet échoue.
- Contre les CT \geq 7 (prenez en compte les bonus/malus de CT avant), les svg de couvert ont un malus = (CT - 6).
- La CT1 ne peut pas être dépassée, on touche au pire sur un 6.
- Les tirs *indirects* et ceux contre les unités verrouillées au corps à corps ne tiennent pas compte de la portée et de la vitesse de déplacement ennemie pour les bonus/malus de CT.

Conditions de tir

- **Portée** : Si une unité tire à une distance \leq moitié de la portée de son arme, elle obtient +1 en CT sauf avec un gabarit de souffle ou contre un aéronef.
- **Tireur Immobilie** : Si une unité est restée immobile, elle a +1 CT avec les armes de type Assaut et Tir rapide.
- **Vitesse de la cible** : si l'escouade visée a fait un mouvement $>$ à 12 ps, le tireur a -1 CT, -2 CT si $>$ à 18 ps. Il a -3 CT contre les aéronefs.
 - les mouvements de corps à corps et ceux de retraite ne comptent pas, sauf si la retraite est faite pendant la phase de mouvement.
 - Lors du premier tour de celui qui commence, les unités ennemies ciblées (excepté celles qui ont fait un mouvement scout) comptent comme ayant fait leur distance max de mouvement rapide.
 - Les unités sortant d'un corps à corps comptent comme ayant fait un mouvement normal.

12.1.2 Au corps à corps

Lancez 1D6 par attaque et consultez le tableau suivant :

Jets pour toucher au corps à corps		CC du défenseur									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CC de l'attaquant	1	4+	4+	5+	5+	5+	6	6	6	6	6
	2	3+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	6	6	6
	3	3+	3+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	6
	4	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+
	5	2+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
	6	2+	2+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	5+
	7	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	4+	5+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	4+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+

- Si l'escouade ennemie est composée d'unités avec des CC différentes, utilisez la CC majoritaire des unités engagées (gardez la plus grande en cas d'égalité).
- Si une unité n'a pas de CC dans son profil, elle est définie en fonction de la distance parcourue par cette dernière :

Distance parcourue	≥ 0 à 12 ps	> 12 à 18 ps	> 18 ps	Aéronef au passage
CC de l'unité	1	3	5	7

12.2 Sauvegardes de couvert

L'adversaire lance 1D6 par touche, le résultat doit être \geq à la svg de couvert majoritaire du groupe visé (garder la meilleure en cas d'égalité) pour annuler le tir.

- Les svg de couvert ne s'appliquent qu'au tir, jamais au corps à corps ni pour une charge bélier ni pour une attaque au passage.
- Les armures résistantes sont plus difficiles à mettre à couvert : les unités avec une svg 2+ ou 3+ d'armure, ou invulnérable, ont un malus de 1 pour leur svg de couvert (c'est pour équilibrer sinon ça les rend trop résistantes).
- Les svg de couvert ne peuvent pas être relancés.
- Des malus ne peuvent pas faire dépasser la svg 6 de couvert.

12.3 Jets pour blesser

Lancez 1D6 par touche et consulter le tableau suivant :

Jets pour blesser		Endurance du défenseur									
		E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10
Force de l'attaquant	F1	4+	5+	6	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+
	F2	3+	4+	5+	6	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+
	F3	2+	3+	4+	5+	6	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+
	F4	2+ re	2+	3+	4+	5+	6	6/4+	6/4+	6/4+	6/4+
	F5	2+ re	2+ re	2+	3+	4+	5+	6	6/4+	6/4+	6/4+
	F6	2+ re	2+ re	2+ re	2+	3+	4+	5+	6	6/4+	6/4+
	F7	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+	3+	4+	5+	6	6/4+
	F8	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+	3+	4+	5+	6
	F9	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+	3+	4+	5+
	F10	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+ re	2+	3+	4+

- Si une escouade est composée d'unités avec des durances différentes utilisez l'endurance majoritaire des unités visées (gardez la plus grande en cas d'égalité).
- Si $F \geq E + 3$, vous pouvez blesser sur 2+, relançable si le jet échoue. Si $F \leq E - 3$, vous devez obtenir un 6 au premier jet puis faire un 2nd jet à 4+ pour blesser.
- Toute blessure avec une force au minimum 2 fois supérieure à l'endurance de la cible inflige une blessure *mortelle*.
- Si une règle stipule qu'elle inflige des blessures sur X+, c'est considéré comme un jet pour blesser.

12.4 Répartition des blessures

L'adversaire doit répartir les blessures équitablement entre tous les membres de l'escouade/groupes attaquée : les unités ne peuvent pas avoir plus d'une blessure de différence avec un autre membre de l'escouade/groupes. La répartition des blessures est faite en priorité sur les unités ayant le moins de points de vie.

- **Au tir** : Vous ne pouvez pas répartir de blessures sur les unités du groupe « hors du champ de vision » excepté avec des tirs *indirects*.
- **Au corps à corps** : Vous ne pouvez pas répartir de blessures sur les unités qui ne sont pas engagées.

12.5 Pénétration de blindage

Contre les véhicules, vous devez pénétrer le blindage au lieu de blesser : lancer 1D6 par touche et ajouter votre force. Si la somme est égale au blindage, vous infligez un dégât superficiel ; si elle est supérieure, vous infligez un dégât lourd.

12.6 Sauvegardes d'armure

Après chaque répartition des blessures, l'adversaire doit faire ses jets de svg d'armure unité par unité en annonçant l'unité avant (on ne choisit pas les pertes) : pour chaque unité, il lance 1D6 par blessure, le résultat doit être \geq à sa svg pour annuler la blessure/dégât.

- Vous devez choisir entre svg d'armure et svg invulnérable, vous ne pouvez pas combiner les 2.
- Pour les unités identiques avec une seule blessure : le joueur peut faire les jets de svg d'armure en même temps (on retire les pertes de la figurine la plus proche de l'attaquant à la plus éloignée).
- Si une blessure n'est pas sauvegardée l'unité perd 1 PV. Une unité qui n'a plus de PV est retirée comme perte.
- La meilleure svg possible est 2+ relançable à 4+ (toutes les svg supérieures sont ramenées à cette dernière).

12.7 Dégâts véhicule

On fait les dégâts un par un. À chaque dégât, lancez 1D6 pour déterminer la zone touchée puis 1D6 pour déterminer le dégât.

12.7.1 Zone ciblée du véhicule

Vous pouvez choisir de viser l'armement du véhicule, sa coque ou ses moteurs (ses jambes si c'est un marcheur). Annoncez la zone visée, lancez 1D6 et ajoutez-y la CT du tireur puis consultez le tableau suivant :

Résultat	zone du véhicule qui est touchée
2	Armement
3	Système de locomotion (mobilité)
4 à 7	Coque
≥ 8	Zone annoncée

12.7.2 Jet de dégât

Lancez 1D6 sur la table de dégât correspondante.

12.7.3 Tables de dégât

Résultat	Dégât de l'armement
≤ 0	Aucun effet
1 ou 2	Secoué : Le véhicule et les unités embarquées ne peuvent tirer qu'au jugé jusqu'à la fin du prochain tour.
3 ou 4	Armes endommagées : Toutes les armes du véhicule acquièrent la propriété <i>Surchauffe/enrayement 4+</i> jusqu'à la fin de la partie (3+ pour les armes ayant déjà cette propriété).
5	Arme détruite : Choisissez l'arme détruite du véhicule ennemi (vous ne pouvez pas détruire une arme qui n'est pas visible par le tireur).
≥ 6	Arme explosée : Idem que « Arme détruite » mais le véhicule subit en plus un dégât de coque superficiel.

Résultat	Dégât de mobilité
≤ 0	Aucun effet
1 ou 2	Pilote sonné : Le véhicule ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin du prochain tour.
3 ou 4	Mobilité réduite : Le véhicule ne peut plus faire de mouvement rapide jusqu'à la fin de la partie
5	Immobilisé : Le véhicule ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin de la partie.
≥ 6	Crash : Le véhicule devient « hors de contrôle ». À la fin de sa prochaine phase de mouvement, il est immobilisé.

Résultat	Dégât de coque	Effets sur les unités embarquées
≤ 0	Aucun effet	Aucun effet
1 à 3	Endommagé : les dégâts reçus par la suite auront un bonus de 1 au jet de dégâts jusqu'à la fin de la partie (cumulatif).	Aucun effet
4	Très endommagé : les dégâts reçus par la suite auront un bonus de 2 au jet de dégâts jusqu'à la fin de la partie (cumulatif).	Aucun effet
5	Crash violent : Le véhicule devient « hors de contrôle ». À la fin de sa prochaine phase de mouvement, il est immobilisé.	Chaque unité subit une touche F4 <i>anti-couvert</i> .
6	Détruit : le véhicule devient une épave hors de contrôle, ou un décor terrain infranchissable s'il était immobilisé.	Chaque unité subit une touche F5 <i>anti-couvert</i> puis doit débarquer.
≥ 7	Explosé : toutes les unités à 3 ps ou moins du véhicule subissent une touche F3. Le véhicule est ensuite retiré du plateau comme perte.	Chaque unité subit une touche F6 <i>anti-couvert</i> puis débarque (on considère le centre du transport comme point d'accès). L'escouade doit ensuite faire un test de <i>pilonnage</i> .

Propriétés des tables de dégâts

- **PA** : La PA1 donne un bonus de 1 au jet de dégât. Les PA ≥ 5 donnent un malus 1, sauf *IEM*.
- **Les dégâts superficiels** donnent un malus de 2 au jet de dégât.
- **Dégâts cumulés** : Si plusieurs dégâts identiques sont infligés dans le même tour, le 2e dégât gagne un cran, le 3^e en gagne 2... excepté pour les dégâts de coque « endommagé » et « très endommagé » où on accumule les marqueurs pour représenter le malus.
- Chaque dégât « endommagé » enlève 1 point de coque au véhicule, 2 pts pour les dégâts « très endommagé ». Lorsque le véhicule tombe à 0 point de coque, il est automatiquement détruit.
- Si les armes sont déjà endommagées, les dégâts « Armes endommagées » deviennent « Arme détruite ».
- Si le véhicule n'a plus d'armes, les dégâts de l'armement deviennent des dégâts de coque.
- Si le véhicule est déjà à « mobilité réduite », ce dégât devient « Immobilisé ».
- Les antigravs rapides en mouvement rapide, comptent les dégâts « Immobilisé » comme « Crash ».
- Si le véhicule est déjà immobilisé, les dégâts de mobilité deviennent des dégâts de coque.
- Si le véhicule est déjà immobilisé, le dégât « Crash violent » devient « Détruit ».
- **Ça va péter** : si le véhicule est explosé au corps à corps, les unités engagées peuvent faire leur mouvement de consolidation avant l'explosion en réussissant un test d'initiative (contre un transport ouvert et ses unités embarquées, on attendra la fin du corps à corps avant de résoudre l'explosion).

13 Trucs et astuces

- Lorsqu'une situation est limite, vous pouvez trancher à pile ou face (ou 4+ de 1D6).
- $1D3 = 1D6$ en divisant le résultat par 2, arrondi au supérieur.
- Le dé de déviation est 1D6 avec 2 faces opposées « touché » et 4 faces avec une flèche. Les faces « touché » ont également une petite flèche si besoin.
- La règle du WYSIWYG (What you see is what you get) empêche l'optimisation et la modularité des armées. On peut considérer que les équipements et options ne sont pas représentés sur les figurines. Dans ce cas on considère que les membres d'une escouade sont placés suivant la portée de leur arme de tir principale : ceux avec le moins de portée sont en 1^{ère} ligne, en dernière pour ceux qui en ont le plus (si plusieurs choix d'unités sont possibles, le contrôleur choisit).

14 Aide-mémoire

W40k est un jeu complexe qui sollicite la mémoire. Il peut être utile de noter des informations au cours de la partie comme le nombre de PV restant, l'état d'une escouade ou les dégâts d'un véhicule.

Vous pouvez créer des jetons pour indiquer l'état des unités (des bouts de papier feront l'affaire).

États d'escouade		
Mouvement	Défense	Pénalités
Stationnaire (ST)	État d'alerte (EA)	Aveuglée (AV)
Mouvement > 12 ps (M1)	Cachée (CA)	Assommée (AS)
Mouvement > 18 ps (M2)	Fumigènes (FU)	Empoisonnée (PO)
Altitude (AL)	À terre/esquive (AT)	Paralysée (PA)
Hors de contrôle (HC)		Retraite (RE)

Dégâts véhicules		
Dégâts de mobilité	Dégâts de l'armement	Dégâts de coque
Pilote sonné (PS)	Secoué (SE)	Véhicule endommagé (VE)
Mobilité réduite (MR)	Armes endommagées (AE)	Véhicule détruit (VD)
Immobilisé (IM)	Arme détruite (AD)	