GOLD

Livre de Règles Générales

Bellum Omnium Contra Omnes

La guerre de tous contre tous

NetEpic Gold
Règles Générales

par le groupe de discussion NetEpic
traduction par le comité de traduction NetEpic-fr

Ce livre de règle est non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer 40 000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40 000, Epic: Armageddon et autres noms, races, personnages, illustrations et images de l'univers Warhammer 40,000 sont tous ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005 ; utilisés sans permission et leur usage ne saurait être interprété comme titre de propriété. NetEpic est une réalisation à but non lucratif réservé à l'usage personnel et ne peut être distribué commercialement. Les concepts et idées non réalisés par Games Workshop sont propriété du NetEpic Discussion Group.

Règles Générales de NetEpic Gold

Sommaire

CREDITS ET MENTIONS LEGALES 3

SOMMAIRE 5

HISTORIQUE 6

COMMENCER LE JEU 12
- OBJECTIF D'UNE PARTIE 12
- CONSTRUIRE SON ARMEE 13
- DEPLOIEMENT 15

I. PHASE D'ORDRE 16
- PLACER LES ORDRES 16
- INITIATIVE 17

II. PHASE DE MOUVEMENT 18
- SEQUENCES DE MOUVEMENT 18
- MODES DE DEPLACEMENT 21
- CLASSE DE BLOCAGE 23
- FLOTTANTS ET VOLANTS 24
- TRANSPORTS 27
- TERRAIN ET STRUCTURES 28
- CARTES D'ARMEE DE STRUCTURE 30

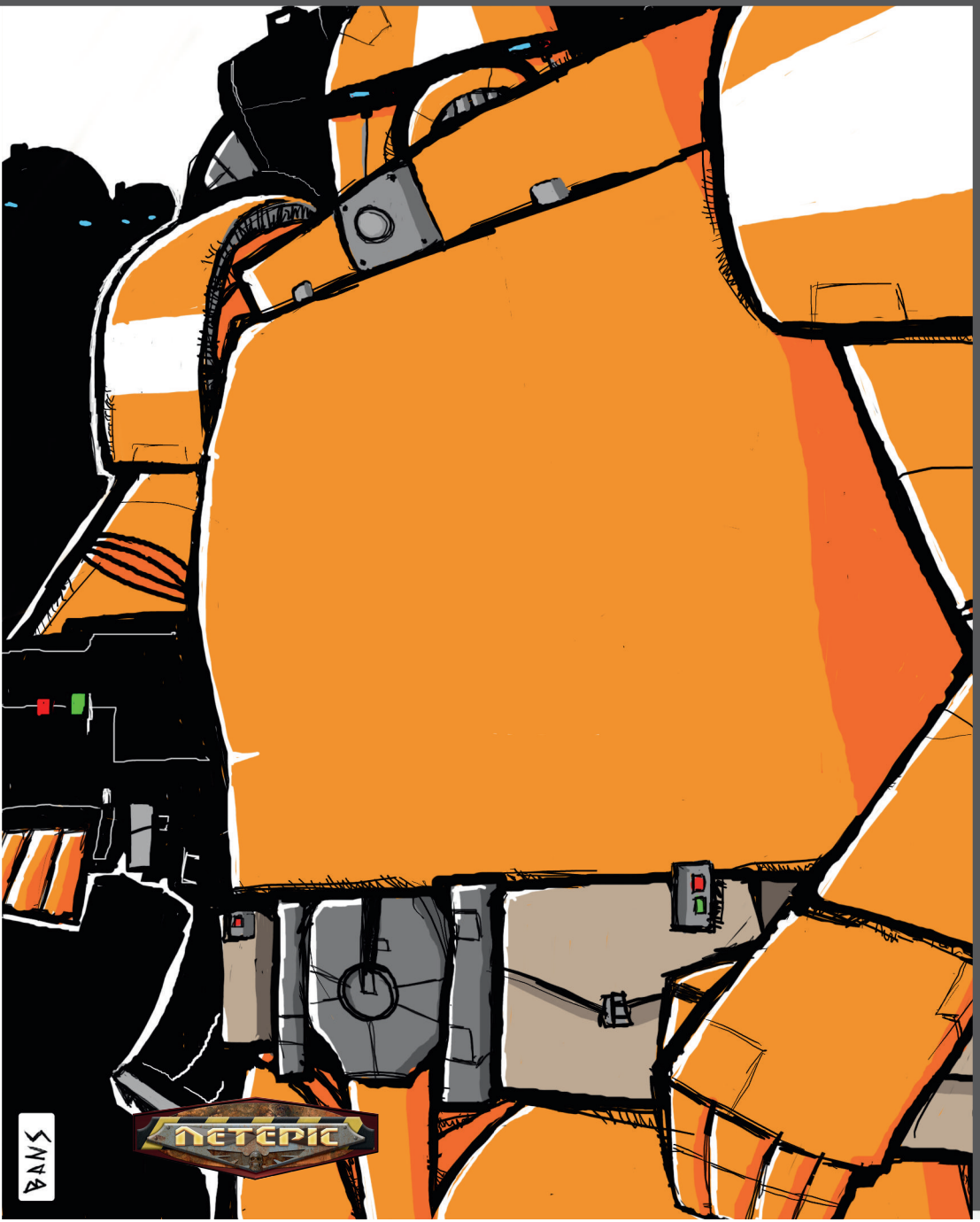
III. PHASE DE COMBAT 32
- ARMES A DISTANCE 33
- ARMES A GABARIT 35
- ARTILLERIE 35
- LES EFFETS DES DOMMAGES 37
- CORPS A CORPS 39

IV. PHASE FINALE 41
- MORAL 42
- POUVOIRS PSYCHIQUES ET CAP. SPECIALES 43

TITANS ET PRETORIENS 44
- ACHAT DES TITANS ET PRETORIENS 44
- BOUCLIERS 45
- FICHE DE LOCALISATION 46
- REPARATIONS 46

ANNEXE 1 : CAPACITES STANDARDS 48
ANNEXE 2 : CAPACITES SPECIALES 50
ANNEXE 3 : EXEMPLES DE PIONS D'ORDRE 51
ANNEXE 4 : EXEMPLES DE GABARITS 53
ANNEXE 5 : EXEMPLES DE CARTES D'ARMEE 57
LEXIQUE 58

L'Histoire de NetEpic



Historique

La longue attente est maintenant terminée !

Ce que vous avez sous les yeux est la réalisation d'un rêve. Depuis 8 ans déjà, et avec beaucoup d'enthousiasme et de détermination, le projet NetEpic est né du désir de préserver la flamme de la seconde édition de Space Marine. Au cours de cette période nous avions réalisé jusqu'à 5 éditions de ces règles pour votre usage et votre divertissement.

Mais quelque chose manquait…..

Un truc qui nous avait échappé durant tout ce temps. Quelque chose que parfois nous tenions pour acquis, que nous apprécions tous, UN LIVRE DE REGLES tout en couleur, richement illustré, divertissant à lire (autant qu'informatif). Alors que nous nous sommes efforcés de rédiger avec cohérence et agencement des règles accessibles sous forme de fichiers PDF, ces formats manquaient d'images inspirées, d'illustrations et d'un fond historique que la plupart des livres de règles vendus dans le commerce fournissent.

NetEpic Gold est là pour combler ce besoin. Pour la première fois les règles de NetEpic sont disponibles toutes en couleur, pleines d'images cool, d'illustrations de choix et de récits pour camper l'ambiance de vos batailles épiques. Les fans de NetEpic n'auront plus besoin d'imprimer des rames ternes de traitements de texte ! NetEpic Gold est une E-publication experte conçue pour être imprimée et reliée comme n'importe quel livret. Maintenant les joueurs de NetEpic partout dans le monde peuvent enfin présenter un livre aussi visuellement qualitatif que ses propres règles !

Si vous ne le saviez pas, NetEpic Gold est absolument gratuit, comme il se doit !

Telle une grande entreprise ne se devant qu'à elle même et à ses nombreux protagonistes dont l'enthousiasme forcené dédié à Epic sous toutes ses formes a fait de NetEpic Gold une réalité !

À tous nos estimés éditeurs et re-lecteurs (avec remerciements spéciaux à Jarreas Underwood et Bruce Scott) pour qui NetEpic ne sera jamais assez reconnaissant d'avoir compilé, édité et relu les dossiers de la cinquième édition révisée, qui sont le fondement sur lequel ce travail est basé. A vous tous, mes remerciements personnels, de même que ceux de nombreux joueurs d'Epic qui apprécieront le fruit de vos efforts !

J'ai eu le privilège de rencontrer beaucoup de personnes sympathiques au cours de mes navigations internet. Mais il apparaît un gentilhomme qui se trouve être la crème des experts en conceptions et formats pour "E-publications". Christian Salling, ton travail sur la réalisation de NetEpic Gold est au delà de toutes les louanges que je pourrais formuler. Je n'ai pu voir le travail accompli qu'avec respect et fierté. Tu as potassé l'ensemble des

fichiers et des règles et leur as donné vie comme jamais auparavant. Je te félicite pour ce travail remarquable !

Nous avons eu la chance d'accueillir tant de talentueux et enthousiastes contributeurs à ce projet. Une dédicace spéciale est adressée à Ferran Clavero, l'homme responsable de tous ces splendides dessins qui ornent le livre de règle. Il n'a pas simplement copié l'imagerie que nous affectionnons tant, mais lui a donné sa « touche personnelle » et offert à nos illustrations un style nouveau et unique. La communauté Epic t'adresse donc d'amples et mérités REMERCIEMENTS ! Remerciements aussi, du fond du cœur à Peter Laycock, et à tous ceux qui nous ont envoyé des images, vos contributions ont permis à ce livre d'être une réalité !

Il n'y aurait pas de "net" à NetEpic sans notre vaillant webmestre Tom Webb. Affrontant hackers, bugs occasionnels et demandes de la communauté Epic, il maintient nos pages webs valides et fonctionnelles. Tous nos efforts auraient été vains s'il n'y avait pas un site où les gens puissent avoir accès à ce que nous avons rendu disponible. En effet, laissez moi vous dire qu'il n'y aurait pas EU de NetEpic sans notre ô combien estimé Tom. Pleins feux également, comme il se doit, à Iain Werry du Tactical Command pour avoir offert à tous les fans d'Epic l'axe incontestable vers tout ce qui se rapporte à Epic !

A tous nos estimés supporters, qui jusqu'au bout ont suivi tant bien que mal nos travaux au cours de ces années, mes chaleureux REMERCIEMENTS ! Nous avons réalisé tout ceci pour votre bon plaisir. Librement et avec enthousiasme. Vous nous avez laissé entendre que vous appréciez ce que nous faisions, considérez ce travail formidable comme nos remerciements pour votre confiance.

Ces travaux attestent que des joueurs motivés peuvent achever n'importe quel travail !

LONGUE VIE A NETEPIC!

Peter Ramos
NetEpic Coordinateur

Visitez le NetEpic website : http://www.netepic.org/
Ou rejoignez le groupe de discussion : http://groups.yahoo.com/group/netepic/
Forum français sur Epic : http://epic-fr.niceboard.com

La traduction française

Cela fait un peu moins de deux ans que l'idée de traduire les règles et codex Gold de NetEpic fut lancée sur le forum Epic-fr. Cela permettait en effet d'avoir une meilleure lisibilité pour NetEpic en France car, avouons le, en bons frenchies que nous sommes, nombreux d'entre nous lisent mal voire pas du tout l'anglais.

Mais cette idée, qui pouvait apparaître comme une chimère, prit forme grâce aux membres du forum Epic-fr qui donnèrent de leur temps pour en faire une réalité. Merci à tous ceux qui ont participés, de la traduction à la relecture, à ce projet de traduction qui continue encore. Merci à nos amis anglais qui nous ont permis d'utiliser leur matériel et nous ont transmis les illustrations pour que les livres français soient aussi beaux que les originaux.

Un bref Historique des guerres Epic

Games Workshop à d'abord réalisé Adeptus Titanicus en 1988. C'était un jeu de combat entre robots géants situé dans l'univers récemment conçu de Warhammer 40 000. Il se déroulait au cours de la guerre civile galactique connue sous le nom d'Hérésie d'Horus, où la moitié de la civilisation humaine se révoltait contre l'autre moitié. Vous pouviez customiser les titans, et des règles de campagne et d'expérience pour les équipages furent développées. Le jeu suscita beaucoup d'intérêts, et des règles pour l'infanterie, tanks et artillerie suivirent rapidement avec la réalisation de Space Marine. Cela devenait un peu plus complexe avec des escouades de 5 hommes d'infanterie équipés d'armes variées, chacune agissant plusieurs fois. Un support et des règles additionnelles furent publiés dans le magazine White Dwarf de Games Workshop. Finalement, tout fut compilé dans le Codex Titanicus, qui perfectionnait les règles et introduisait les Orks et les Eldars (Elfes de l'espace). Avec le succès grandissant du jeu, d'autres armées de l'univers Warhammer 40 000 furent incorporées, comme la Garde Impériale, les forces du Chaos et les Squats (Nains de l'espace).

Space Marine seconde édition a été réalisé en 1991. La complexité était bannie des règles de base mais elles inclurent de nombreuses capacités spéciales. Les années suivantes, les extensions Renégats, Armées de l'Imperium et Seigneurs Orks & Squats détaillaient les différentes armées que vous pouviez jouer. En 1995 vint Titan Légions, qui corrigeait quelques erreurs minimes de SM2 et ajoutait quelques belles figurines. Space Marine 2 était en passe de devenir l'un des systèmes de jeu les plus populaires de Games Workshop dans les années 1990, et reste considéré comme un classique. Alors que son support officiel était pratiquement inexistant, de nombreux sites webs hébergeaient des copies des règles, règles maisons, articles et listes d'armées. NetEpic découle de Space Marine 2.

Vers 1997, Games Workshop pensa avoir donné tout ce qu'il pouvait et tenta de refondre le jeu avec un nouveau système. Le résultat fut Warhammer Epic 40 000, aux règles totalement remaniées, basées 10 000 ans après l'Hérésie d'Horus. Ses mécaniques de base étaient légèrement plus complexes que Space Marine, mais il n'y avait plus ni capacité spéciale ni exception et cela se jouait donc plus facilement. D'un autre côté, comme il n'y avait pas de capacité spéciale, les différentes races en présence manquaient de saveur. Bien que le système fut très original et centré sur la puissance de feu et ses effets réalistes, les conséquences des dommages étaient trop abstraites et le jeu difficile d'accès pour un joueur novice. Le jeu n'a jamais vraiment rencontré son public et son support a été abandonné par White Dwarf peu de temps après sa sortie. Adeptus Titanicus II a été réalisé en l'an 2000 et mit à jour les règles sur les robots géants. Malheureusement, il n'y eu pas de corrélation avec les règles existantes (Epic 40 000 dans ce cas) aussi elles ne connurent jamais le succès.

Quand Games Workshop arrêta de soutenir le jeu, une de ses filiales, Fanatic

Games, pris la relève. Elle produisit nombre de figurines et publia les magasines « Epic 40 000 Firepower » & « Epic 40 000 Magazine ». Comme pour les autres éditions du jeu, vous pouviez trouver des sites webs qui supportaient le système, mais contrairement aux précédentes éditions il était difficile de trouver miniatures et livres de règles sans efforts.

L'un de ces groupes de support privé, le NetEpic Discussion Group, naquit le 16 janvier 1997, basé sur l'ancienne liste fédératrice de Space Marine. Il a depuis migré vers le site Yahoo Groups, qui continue de débattre sur l'évolution des guerres au 6 mm au 41ième millénaire. Vous êtes en train de lire la cinquième version de ces règles.

Plus récemment, Fanatic Games a réalisé Epic: Armageddon durant l'été 2004. Ces règles étaient simples et bien écrites, en téléchargement libre depuis le site de Fanatic Games, incluant une grande interaction entre le créateur (Jervis Johnson) et les joueurs. Toutefois, avec le retour des titres de Specialist Games vers la maison mère Games Workshop courant 2004/2005, leur suivi fut abandonné et la production des miniatures remise en question. Toutefois, même si la brève publication d'E:A ait revigoré le concept de gigantesques armées à petite échelle, NetEpic 5.0 est simplement la dernière étape dans l'histoire des guerres à l'échelle 6 mm.

Échelle

NetEpic est conçu pour l'échelle 6 mm, aussi connue comme le 1:300ième au Royaume Uni et le 1:285ième aux USA (ce qui est sensiblement la même chose). Chaque unité représente un véhicule réel ou entre 3 et 10 personnages. Une échelle de valeur suggère que 25 mm = 100 mètres, mais en de nombreux points la véritable échelle est pratiquement sans rapport.

Notez que les termes "échelle de terrain" et "échelle de figurine" sont deux choses distinctes. L'échelle des figurines est le ratio de la taille du modèle sur la taille qu'il devrait avoir en réalité, par exemple un modèle d'un centimètre à l'échelle 1:300 devrait faire 300 centimètres de long. L'échelle de terrain est la taille de la table de jeu par opposition à l'actuel champ de bataille. Par exemple, 25 mm sur la table peut être égal à 100 mètres dans la vraie vie. Toutefois, si les deux échelles étaient semblables, alors même l'armement le plus léger serait capable de tirer d'un bout à l'autre de la surface de jeu. La figurine est plus une indication sur l'endroit où se trouve les troupes et ce à quoi elles ressemblent, plutôt que l'actuelle représentation de leur taille sur le champ de bataille. Cette distorsion des échelles est nécessaire pour obtenir un système jouable, et c'est pourquoi un couple d'arbres peut symboliser toute une forêt.

L'échelle temporelle et la durée d'un tour reste assez approximatives. La plupart des combats réels consistent en de soudaines rafales de tirs frénétiques entrecoupés de longues périodes d'approches et de mouvements prudents. Bien qu'un tour de jeu ne comporte seulement que quelques secondes de combat, la totalité d'un tour peut correspondre à plusieurs minutes de temps réel. S'il est nécessaire de déterminer la durée de la bataille, considérez qu'un tour correspond à environ 30 minutes. Une partie en quatre tours peut donc représenter un affrontement de deux heures, ce qui peut être important si chaque participant tente de ramener ses proches réserves.

Un pâle soleil était visible à travers la fumée noire et graisseuse qui obscurcissait le ciel. Les ruines d'un ancien Manufactorum s'élevaient vers les cieux comme le squelette de quelque monstre gigantesque, accordant une protection rudimentaire face à l'artillerie Ork. Depuis la tourelle de son Baneblade, le Colonel Jacobus voyait ses troupes se retrancher. Il secoua la tête. Tenir cette position était une tâche presque impossible, avec des hommes fatigués, en sous-nombre et sous équipés. Il ne se demandait même pas combien de Gardes allaient survivre aux deux prochaines heures, ni même s'il y aurait des survivants.

L'invasion ennemie avait pris de cours les forces de défense planétaires. Les principales cités ruches avaient été surprises avant que leurs troupes ne soient mobilisées. Des millions de personnes étaient mortes lors de ces terribles premières heures… De l'horizon, il pouvait entendre le tonnerre de l'artillerie. L'heure approchait, La scène était prête, le décor en place. L'enfer allait bientôt se déchaîner…

L'univers de NetEpic

Bien que de taille modeste (100 000 années lumières d'un bord à l'autre), la galaxie comporte environ quatre cent milliards d'étoiles. Même si l'humanité n'a exploré seulement qu'une fraction d'entre elles au 41ème millénaire, d'innombrables millions de systèmes ont été colonisés et l'humanité a pu rencontrer une centaine de races extra terrestres. Malheureusement, toutes n'étaient pas amicales. Dans le futur sombre et gothique du 41ème millénaire il n'y a que la guerre, et la paix n'est qu'une brève période de préparation avant le prochain affrontement.

Ce qui suit est un résumé des armées qui existent à NetEpic. Si vous voulez jouer une armée qui n'existe pas, créez la ! Écrivez les caractéristiques de vos unités, comparez les avec celles qui existent déjà, venez avec votre historique et faites le découvrir à tout un chacun. Alors qu'il est à l'origine lourdement issu et basé sur l'univers Warhammer 40 000 de Games Workshop, NetEpic a dévié au cours des années et il existe des différences. Mais nous sommes toujours à l'affût de bonnes idées.

Les forces de l'Imperium :

Depuis dix mille ans l'Imperium est en guerre contre ses ennemis. Des races extra terrestres lancent des attaques aux frontières des systèmes. Rébellions, chaos et traîtrises forment le quotidien de milliers de mondes. Au cœur de ces périls, l'humanité n'a qu'un seul guide, l'Empereur. Ses règles sont sévères et sans compromis, mais il s'est dressé pour un millénaire entre l'humanité et son extinction. Partout dans l'Imperium, sa volonté est soutenue par deux vastes organisations : l'Inquisition et l'Adeptus Terra. L'Inquisition dépend directement de l'Empereur et ses Inquisiteurs voyagent librement au travers l'Imperium traquant dissidences, corruption et autres Psykers non assermentés.

Les nombreuses ramifications de l'Adeptus Terra ont en charge tout le reste, de la stratégie militaire à long terme aux quotas de grains sur les mondes agricoles. En plus des branches militaires décrites ci-dessous, il existe les services civils de l'Administratum, les forces des représentants de la loi de l'Adeptus Arbites, les Psykers assermentés de l'Adeptus Astra Telepathica et l'Adeptus Custodes, les gardes du corps personnels de l'Empereur.

Adeptus Astartes : plus connus sous le nom de Space Marines, ils sont les soldats les plus durs, les mieux entraînés et les mieux équipés de l'Imperium. Les manipulations génétiques, des corps améliorés par la chirurgie, des armures énergétiques et leur entraînement hypnotique les préparent à des siècles de guerre permanente.

Adeptus Mechanicus : les techno prêtres de l'Adeptus Mechanicus sont généralement connus pour leurs arsenaux militaires, les quatre divisions de la Collegia Titanica qui maintiennent et entretiennent les vastes machines de guerre connues sous le nom de Légions Titaniques. Ce sont d'immenses engins de guerre enveloppés dans des boucliers énergétiques protecteurs, gainés de mètres de blindage et équipés des armes les plus puissantes qui soient. Les Titans sont capables de broyer tanks et infanterie sous leurs pieds comme des insectes. Les Chevaliers Impériaux sont présents dans le codex de l'Adeptus Mechanicus, comme tous les Titans Impériaux. Les autres armées Impériales peuvent recruter Titans et Prétoriens mais les caractéristiques de leurs armes et les gabarits de localisation ne peuvent être trouvés que dans le codex de l'Adeptus Mechanicus.

Adeptus Militaris : la garde Impériale forme le gros de la puissance militaire mobile de l'Adeptus Terra. Des divisions entières sont recrutées sur une seule planète, elles consacrent des décennies à défendre l'Imperium, puis sont autorisées à coloniser un monde de leur choix. Des planètes isolées lèvent des forces de défense planétaires pour se préserver des raids, pirates et autres rebelles. Malheureusement, un décret Impérial interdit les larges concentrations d'équipements lourds pour anticiper les révoltes, et les forces de défense planétaires sont tout bonnement supposées tenir leurs positions jusqu'à l'arrivée des renforts.

Adeptus Ministorum : les Soeurs de Bataille et la Frateris Militia sont le bras armé de l'Adeptus Ministorum – la sainte église de l'Imperium. Subissant le plus dur des entraînements, leur existence est entièrement dédiée à la protection de la foi Impériale, ils purgent l'Imperium dans d'incessantes recherches contre l'hérétique et le mécréant.

Chaos :

L'Oeil de la Terreur est une région de l'espace composée de mondes infernaux couverts de linceuls de poussières, d'orages Warp, de malveillantes créatures extra dimensionnelles et bien pire encore. Tourmenter le faible, corrompre le fort et infecter tout ce qu'il touche, le Chaos drague les profondeurs de l'âme de ses victimes depuis les domaines ténébreux de l'espace Warp. Les armées du Chaos sont nombreuses et variées. Parfois un Démon Majeur mène une horde corrompue de

démons du Warp et d'adorateurs putrides, quelques fois les rangs d'anciennes légions Excommunicate Traitoris apparaissent dans leur guerre éternelle contre l'Imperium, et d'autres fois encore une racaille armée d'adorateurs en rebellions se soulève, invoquant l'aide des dieux du Chaos afin de renverser leur oppresseur et s'emparer à leur tour du pouvoir.

Eldars :

Les Eldars sont une race ancienne, ayant déjà construit une vaste civilisation bien avant que l'humanité n'ait seulement pu quitter la terre. Ils furent corrompus par le Chaos dans une orgie de destruction, la mort d'innombrables milliards d'entre eux donna naissance à la créature du Chaos appelée Slaanesh. Quand leur civilisation fut détruite, les survivants s'éparpillèrent dans de multiples directions et découvrirent de nombreuses méthodes de survie. Certains Eldars entretinrent leur race condamnée dans de gigantesques astronefs appelés vaisseaux mondes. Ils voyagent entre les étoiles, connectés par un réseau de portails au travers l'espace Warp. Certains vaisseaux mondes commercent paisiblement et combattent côte à côte avec les humains et des races étrangères. D'autres s'auto gèrent en louant leurs services au plus offrant et s'emparent simplement de ce dont ils ont besoin. Bien que leur apparence soit humanoïde, leurs motivations restent insondables et impénétrables.

Exodites : tous les Eldars ne vivent pas sur des vaisseaux mondes – certains ont colonisés de nouvelles planètes. La majorité de leur technologie a été perdue, et (répétition !)sans industrie ils ont apprivoisé une grande variété d'animaux et sont devenu des indigènes.

Eldar Noirs : corrompus par le Chaos et pervertis en une caricature sadique d'eux mêmes, les Eldars Noirs braquent, pillent, torturent et se divertissent dans des jouissances sociopathes et amorales.

Chevaliers Eldars : longtemps avant que leurs homologues n'existent dans l'Imperium, les Eldars construisirent ces marcheurs de destruction conduits par un seul pilote. Leur nombre a diminué au cours des millénaires, mais ils restent toujours demandés pour venir aider leurs semblables.

Orks :

Les Orkoïdes sont une variété d'humanoïdes à peau verte, allant du simple Snotling au Nobz dominant, dotés d'un bas niveau culturel et d'une nature brutale, rusée et violente. Leur motivation principale semble être un penchant naturel pour le combat même, plutôt que l'aspiration à bâtir des empires. Ils se battent contre tout opposant, n'importe où, et pour n'importe quelles raisons ou même sans raison – en l'absence d'adversaires, ils s'affrontent joyeusement entre eux. Leur technologie est grossière et souvent peu fiable, et leurs tactiques restent simples mais efficaces, comptant sur le nombre et la puissance de feu plutôt que sur une stratégie élaborée. Tous les deux ou trois siècles, l'énergie psychique collective de la race Ork devient agitée, perturbée et dynamique. C'est la Waagh-Ork, le temps où les clans s'unissent, en grands travaux, migrations, guerres et conquêtes. Parfois cela peut atteindre un tel degré d'intensité que les armées Orks se déploient dans toutes les directions, imposant la guerre aux quatre coins de la galaxie.

Squats :

Les Squats étaient originellement des humains qui occupaient des colonies implantées dans des planètes à forte gravitée et à l'atmosphère inhospitalière. Pour survivre ces humains évoluèrent ou furent génétiquement modifiés (ce qui est sujet à de nombreux débats) en une race actuellement connue sous le nom de Squats. Ils sont petits, forts et résistants et d'une large corpulence, adaptés aux atmosphères extrêmes. Leur civilisation s'est développée en un peuple tenace, travailleur, avec un sens de l'honneur exacerbé, indépendant et juste. Leur religion est basée sur une forme de Shintoïsme (culte des ancêtres), croyant que l'esprit de leurs ancêtres veille sur leurs personnes. Durant l'Age de la Redécouverte, les mondes Squats scellèrent de nombreux traités commerciaux qui leurs permirent de conserver leur indépendance.

Slaan :

Ils sont ceux qui ont semé les graines de la vie humanoïde dans cette galaxie. Maintenant ils sont de retour et recrutent tous ceux qui peuvent les aider à combattre les Tyranides, qu'ils le veuillent ou non. Battlemechs téléportés, champs de stases et régénération, tout ceci fait qu'ils comptent parmi les guerriers les plus redoutables de ce jeu.

Tau :

Les Taus sont une des races extra terrestre les plus indépendantes capable de défier la puissance de l'Imperium. Le développement rapide de leur technologie leur permet de se tailler un empire bien à eux, au nom du Bien Suprême. L'armée Tau se caractérise par un haut niveau d'équipement, armures de combat assistées et manœuvrables, aux lignes épurées, armes abominablement efficaces mais un désespérant manque de compétences au corps à corps. Les Kroots sont une race servile que les Taus sauvèrent d'une invasion Ork. Prédateurs de la jungle, les Kroots compensent l'incompétence des Taus au corps à corps.

Tyranides :

Insectes – des milliards. Enormes, durs et forts capables de couper un homme en deux. Et ils sont constamment affamés. Il existe des hordes de ces corpulentes et effrayantes créatures qui partagent ensemble un Esprit de la Ruche unifié et dévorent des planètes entières, les réduisant à des rochers stériles sans atmosphère. Les Tyranides sont sans peur, implacables et consument tout ce qui se trouve sur leur chemin. Prenez garde.

La position impériale était la pire qu'on puisse imaginer. Les ordres étaient simples : tenir le pont à tout prix. Derrière la tranchée impériale se trouvaient quelques bâtiments endommagés où la plupart de l'état major et des transmissions avaient établi un quartier général, et de là, une route étroite descendait vers le pont.

Pour le Colonel Jacobus, la situation était critique. Les messages du front faisaient état de deux régiments anéantis lors des deux dernières heures par un assaut Ork au nord de la cité.

Les combats n'avaient pas encore atteint sa position, mais cela viendrait bientôt, et Jacobus ne savait que trop bien comme ses hommes étaient exposés. Ils étaient la dernière ligne de défense avant le pont, et les couverts offerts par les bâtiments rendaient presque impossible tout soutien d'artillerie efficace. De plus, le risque de frapper les positions des Gardes Impériaux était trop grand. Jacobus avait déjà connu de telles situations. Les espoirs de renforts étaient minces et les voies de ravitaillement du sud étaient coupées.

Ils étaient bel et bien pris au piège…

Jouer à NetEpic

Jouer à NetEpic

Pour commencer il vous faut une surface de jeu, la plupart des parties se déroulent de préférence sur une surface de 120x180 cm même si des surfaces plus grandes ou plus petites peuvent être utilisées. Des éléments de terrain agrémenteront votre table même s'ils ne sont pas obligatoires (votre bataille peut se dérouler dans un désert ou une toundra gelée). Vous aurez besoin d'une copie de ce livre de règles, des livres d'armées de vos forces respectives, des gabarits nécessaires et d'une bonne poignée de dés à 6 faces, d'artillerie, de déviation et de localisation.

Vous aurez également besoin d'indiquer l'endroit où vos troupes se situent à l'aide de figurines miniatures ou des pions en papier. Même si NetEpic est basé sur l'univers de Warharmmer 40 000, vous n'êtes pas forcé de jouer avec des figurines Games Workshop, vous pouvez utiliser tout ce que vous avez sous la main.

Objectif d'une partie

Pour remporter une partie à NetEpic, la méthode par défaut est d'être le premier joueur à atteindre le nombre de points de victoire (PV) nécessaire en éliminant l'ennemi et en capturant des objectifs. Ces règles sont hautement abstraites et les objectifs représentent des structures ou des lieux quelconques. Le nombre total de PV à atteindre dépend de la taille de la partie. A la fin de chaque tour, comptabilisez le nombre de points de victoire obtenu par chaque joueur. Si l'un d'entre eux atteint ou dépasse le nombre de points de victoire requis, il gagne. Si les deux joueurs atteignent ou dépassent le nombre de points de victoire requis lors du même tour, il y a égalité. Dans tous les autres cas, un nouveau tour a lieu.

Nombre de points d'armée/joueur	Points de victoire requis
1000 points	30
2000 points	35
3000 points	40
4000 points	45
5000 points	50
Etc	Etc

1) Eliminer l'ennemi : Vous pouvez contrôler le champ de bataille en infligeant des pertes à l'ennemi, pour rendre son armée inefficace et incapable de se battre correctement. Les Cartes d'Armée comportent à la fois un Point de Rupture et des Points de Victoire. Quand vous avez éliminé un nombre de figurines correspondant au Point de Rupture, vous gagnez les Points de Victoire correspondants (en général, 1 PV pour 100 points d'armée). Ces points sont attribués quand la formation a atteint son Point de Rupture et ils s'accumulent de tours en tours.

2) Capturez les objectifs : Les Objectifs représentent les centres de défense, les immeubles stratégiques, les dépôts et les autres lieux importants du champ de bataille, chacun d'eux rapporte 5 Points de Victoire. Pour les contrôler, vous devez avoir une figurine valide à 15 cm ou moins du pion

objectif et la figurine doit être plus proche de l'objectif que toute autre figurine adverse. Si deux figurines des deux armées sont à égale distance du pion, considérez l'objectif comme contesté et personne ne gagne ses Points de Victoire. Une figurine valide est une figurine qui n'est pas engagée au corps à corps, en fuite ou sous un autre ordre involontaire.

Les Points de Victoire des objectifs ne s'accumulent pas de tours en tours. A la phase finale de chaque tour, déterminez qui contrôle chaque objectif et décernez les points de victoire correspondants. Une fois capturé, un objectif reste sous le contrôle du joueur tant que son adversaire ne lui a pas repris. Il n'est pas nécessaire de laisser une figurine à 15 cm ou moins de l'objectif pour en garder le contrôle chaque tour.

Règle Optionnelle : Contrôle des objectifs
Normalement, vous devez seulement avoir la figurine la plus proche d'un objectif pour le contrôler. Une règle optionnelle consiste à dire que pour contrôler l'objectif, toutes les figurines valides à 15 cm ou moins du pion doivent être de votre armée. Il s'agit d'un léger changement sémantique mais qui a des conséquences significatives sur le champ de bataille.

Construire son armée

Les armées sont créées en achetant des formations jusqu'au maximum de points fixé par les deux joueurs. Une armée typique compte entre 3000 et 5000 points par joueur. Des batailles plus grandes sont possibles mais au-delà de 20 000 points, la partie partie sera plus longue qu'une simple après-midi.

Il y a deux types d'armées : Standards et Codex. Les armées Standards sont constituées de troupes communes et facilement disponibles et il n'y a pas de règles spéciales pour l'armée. Les armées Codex ont à la fois des troupes et des règles spéciales et requièrent l'attribution d'un pourcentage minimum de points d'armée à une liste particulière. Chaque livre d'armée décrit un ou plusieurs types de troupes et inclut toutes les informations pertinentes comme l'histoire, la création, les caractéristiques des troupes et les règles spéciales qui s'appliquent à cette armée. Les règles spéciales contenues dans les livres d'armée prévalent généralement sur celles de ce livre sauf si cela est vraiment abusé ou aboutissant à un non sens absolu.

Cartes d'Armée

Les Cartes d'Armée sont utilisées pour représenter l'organisation et les éléments d'une armée. Elles détaillent les troupes qui consituent la formation, ses capacités et son coût en points d'armée. Il en existe trois types : Compagnie, Support et Spéciale. Une carte peut aussi être Gratuite, signifiant qu'elle ne coûte aucun point, et elle peut être Unique, indiquant donc que vous ne pouvez en prendre qu'une par armée. Aucune substitution n'est autorisée, les figurines que vous obtenez sont celles indiquées par la carte et ne peuvent être remplacées par d'autres figurines même si elles ont la même valeur en points.

Carte de Compagnie	Elles représentent de grands groupes de troupes communes qui forment le noyau d'une armée. Vous ne pouvez pas prendre de carte de Support ou Spéciales sans les affecter à une carte de Compagnie. Il y a généralement 3 ou 4 détachements par carte de Compagnie.
Cartes de Support	Elles représentent des troupes additionnelles ou spécialisées pour renforcer vos compagnies. Sauf si la carte indique le contraire, chaque carte de Support représente un seul et unique détachement. Vous pouvez ajouter jusqu'à 5 cartes de Support pour chaque carte de Compagnie que compte votre armée.
Cartes Spéciales	Les cartes Spéciales représentent des individus ou des troupes rares et puissantes qui sont assignés à votre armée. Vous ne pouvez ajouter qu'une seule carte Spéciale pour chaque carte de Compagnie que compte votre armée.
Cartes Gratuites	Vous ne pouvez prendre qu'une seule carte Gratuite par carte de Compagnie que compte votre armée. De plus la carte Gratuite est soit une carte de Support soit une carte Spéciale suivant ce qui est indiqué sur la carte et compte donc dans la limite de ce type de cartes.
Cartes Uniques	Vous ne pouvez prendre qu'une carte Unique (par exemple le clan ork Snakebite) par tranche complète de 3000 points d'armée. De plus les personnages particuliers (comme le commissaire Yarrick) ne peuvent jamais être pris plus d'une fois. Les cartes Uniques sont généralement des Cartes Spéciales.

Alliés

L'armée qui comptabilise le plus grand nombre de points constitue votre force principale. Si vous désirez recruter plus d'une armée, vous pouvez prendre un seul et unique allié et ces forces proviennent de sa liste Standard. Certains races ne peuvent jamais s'allier (comme le Chaos et les Eldars ou les tyrannides et n'importe quelle autre armée) et ces restrictions sont indiquées dans leur livre d'armée. Le nombre de points que vous pouvez dépenser pour votre allié varie si votre armée est Standard ou Codex.

Si votre armée est...	Vous devez dépenser...	Votre allié peut venir de ...
Standard	50% de vos points dans votre armée	Une liste standard quelconque
Codex	75% de vos points dans votre armée	Une liste standard quelconque

Votre armée ainsi que celle de votre allié doivent être réglementaires, indépendamment l'une de l'autre. Cela signifie que chaque force doit au moins avoir une carte de Compagnie avec tout au plus une carte Spéciale et 5 cartes de Support pour chaque carte de Compagnie. Evidemment, vous ne pouvez pas mélanger et prendre une carte de Compagnie et des cartes Support de différentes armées. Par exemple, si vous désirez prendre une carte de support Space Marine vous devez prendre une carte compagnie de la liste Space Marine. Si votre armée est une armée Space Marine avec des alliés Eldars, vous ne pouvez pas rattacher une carte de support eldar à une carte Compagnie Space Marine.

Les Armées Standards

Armée	Au moins 50% des points dans	Jusqu'à 50% des points sauf
Chevaliers Impériaux	Liste Standard Adeptus Mechanicus	
Space Marines	Liste Standard Adeptus Astartes	Chaos
Garde Impériale	Liste Standard Adeptus Militaris	
Chaos	Liste Standard Chaos	Eldar ou Space Marines
Eldar	Liste Standard Eldar	Chaos
Orks	Liste Standard Ork	
Mercenaires Kroots	Troupes Kroots du livre d'armée Tau	

Des Orks ! Des milliers d'Orks ! Jacobus les avait déjà combattu et savait que ses hommes seraient massacrés s'ils arrivaient au contact.

"Ouvrez le feu ! Rafales courtes ! Armes lourdes, concentrez-vous sur la forteresse de combat." La première vague fut stoppée par les tirs des fusils laser, mais toujours plus d'enragés à peaux vertes se ruaient vers la position impériale. Un massif Krabouillator, de la taille d'une maison, apparut alors de derrière une crête. Ses canons tonnèrent et un torrent de feu s'abattit sur les Gardes retranchés sur le flanc gauche.

"Escouades Canons laser ! Ne tirez qu'à mon ordre. Nous devons abattre ce Krabouillator avant qu'il ne mette la compagnie Fox en pièces !"

Des tirs de laser s'échappèrent de la tranchée et touchèrent la machine de guerre Ork, mais sans le moindre effet.

Un colosse Ork sauta dans la tranchée face à Jacobus. Pendant une seconde, il croisa son maléfique regard rougeâtre. L'Ork brandit une immense hache rudimentaire et rugit.

Zap ! Un tir bien placé entre les deux yeux le foudroya ! Jacobus sourit intérieurement. Certes, il vieillissait, mais savait encore se servir de son pistolet-laser !

Quelques armées Codex

Armée	Au moins 75% dans	Jusqu'à 25% dans
Légions Titaniques	Liste des Légions Titaniques et Liste Standard Adeptus Mechanicus	Une liste standard quelconque
Chapitre Space Marines	Listes des Chapitres et Liste Standard Adeptus Astartes	Une liste standard quelconque sauf le Chaos
FDP	Liste des Forces de Défense Planétaire	Une liste standard quelconque
Soeurs de Bataille	Liste des Soeurs de Bataille	Une liste standard impériale ou une liste standard eldar
Khorne	La liste de ce Dieu et la liste Standard du Chaos	N'importe quelle (ou toutes) liste des autres Dieux ou n'importe quelle Liste Standard sauf les Eldars et les Space Marines
Nurgle		
Slaanesh		
Tzeentch		
Space Marines du Chaos	Cette légion, la liste Standard du Chaos et la liste Standard Adeptus Astartes	
Vaisseaux Mondes	Listes Codex et Standard Eldar	Une autre liste parmi les Vaisseaux Mondes, Chevaliers Eldars ou Exodites, ou une autre liste Standard sauf le Chaos
Chevaliers Eldars		
Exodites	Liste Exodites	
Eldars Noirs	Liste Eldars Noirs	Une liste standard quelconque sauf les Eldars
Squats	Liste Squats	Une liste standard quelconque sauf les Orks
Slaans	Liste Slaan	Une liste standard quelconque
Taus	Liste Tau	Une liste standard quelconque
Tyranides	100% provient du livre d'armée Tyranides	

Déploiement

1) Choisissez vos forces. Si vous jouez un scénario, commencez par déterminer lequel

2) Préparez le champ de bataille. Déterminez la taille et les bords du champ de bataille et placez les éléments de terrain. Les joueurs peuvent placer le terrain d'un commun accord ou utiliser une table de génération aléatoire de terrain.

3) Placez les objectifs. Les joueurs placent alternativement les 8 objectifs sur le champ de bataille. Aucun pion ne peut être à moins de 25 cm d'un bord de table ou d'un autre objectif. Pour les petites batailles (2000 points ou moins), utilisez 6 pions.

4) Déterminez les bords de déploiement. Chaque joueur lance un dé. Relancez en cas d'égalité. Le plus haut score choisit son côté de table et place les figurines d'une de ses cartes d'armée sur la table. Les joueurs placent alternativement leurs formations, le joueur ayant gagné le tirage au sort plaçant en dernier une formation. Toutes les fortifications doivent être placées en premier. La zone de déploiement se situe à 40 cm de la ligne médiane de la table, donnant un minimum de 80 cm entre les troupes ennemies.

5) Capacités Spéciales. Les troupes ayant des capacités spéciales (comme Infiltration) peuvent les utiliser. Si plus d'un détachement possède l'infiltration, les détachements sont déplacés alternativement, le dernier détachement étant déplacé par le joueur ayant gagné le tirage au sort.

Capacité Spéciale : Infiltration

Ces troupes sont furtives et capables de s'approcher de l'ennemi avant que le combat ne commence. Les troupes de classe Infanterie et Marcheurs peuvent se déplacer du double de leur mouvement normal après que le déploiement ait été effectué. Les véhicules et la cavalerie peuvent se déplacer normalement. Ce mouvement ne peut pas amener la figurine à moins de 5 cm d'une figurine ennemie.

Règle Optionnelle : Déploiement caché

Au lieu de placer leurs figurines sur la table de façon visible, les joueurs peuvent décider de déployer leurs forces sans que l'adversaire ne connaisse leurs positions. Il existe plusieurs techniques pour cela comme placer un écran au milieu de la table ou dessiner sur un plan du champ de bataille leurs positions.

"Contactez le QG de division maintenant !" hurla Jacobus. "Nous devons avoir des renforts ou ce secteur tombera. Je répète: le secteur bleu va…"

Une immense explosion retentit dans la tranchée et projeta le colonel à terre.

"Par l'Empereur, on se fait tailler en pièces ici ! Envoyez-moi des blindés en renf…" Jacobus ne termina pas sa phrase. Il tenait le combiné de transmission, mais il ne restait plus rien de la radio et de l'officier de transmission qui la transportait.

Pendant une brève seconde, le Colonel jeta un coup d'œil par dessus la tranchée et tenta d'évaluer la situation. Derrière lui, son Baneblade de commandement était en flammes. Cible massive et tentante, il n'avait pas survécu bien longtemps face à l'assaut des Orks.

Une meute de petits Orkoïdes verdâtres s'élança vers les escouades d'armes lourdes retranchées derrière l'épave calcinée d'une Chimère. Les Gretchins sont les sous fifres armées Orks. Ils compensent leur manque de puissance physique par la ruse. A l'opposé des Orks plus massifs qui se jettent la plupart du temps sur les plus grosses cibles en vue, les Gretchins peuvent être plus subtils, et coordonner leurs attaques. Jacobus avait déjà vu d'autres officiers faire l'erreur de sous-estimer ces créatures.

A sa droite, il pouvait voir un petit groupe d'Orks progresser dans les ruines. Les Gardes Impériaux allaient être débordés sur leur flanc !

"Capitaine, ordonnez aux compagnies Fox et Bravo d'abandonner leurs positions. Nous devons battre en retraite et nous regrouper !"
"Mais Monsieur, nos ordres sont de tenir le…" Le Capitaine fut interrompu par l'explosion du magasin des munitions du Durandal.
"Je m'en fous! Si nous restons ici plus longtemps, il n'y aura plus personne pour les suivre ou les contredire, ces ordres, Capitaine ! Maintenant décampez ! Exécution !"

Phase d'Ordres

I. La Phase d'Ordres

Pour donner des ordres dans le chaos de la bataille, NetEpic utilise des pions qui indiquent les actions qu'un détachement peut entreprendre durant le tour. Des exemples sont donnés en Annexe D. L'action par défaut pour un détachement est de ne pas bouger de sa position et de tirer sur l'ennemi, cependant certaines armées ont des réactions instinctives pour les troupes sans ordre (comme les Orks et les Tyranides). Le détail de ces troupes est donné dans les livres d'armée correspondants.

Placer les ordres

Les joueurs choisissent et placent un pion d'ordre face cachée à côté de chaque détachement de leur armée. Il existe trois ordres qu'un joueur peut donner à un détachement et un autre qui peut être imposé durant la partie. Si vous oubliez de placer un ordre à un détachement, il ne peut ni bouger ni engager un corps à corps mais pourra tirer durant le segment de Tir en Mouvement.

L'ordre d'un détachement n'est révélé que lorsqu'il est activé. Cela force votre adversaire à deviner les ordres du reste de vos forces et crée un brouillard de guerre très efficace.

1) Ordre de Tir Appuyé

Ces détachements sacrifient leur mouvement pour pouvoir tirer avant leurs adversaires. Les détachements avec l'ordre Tir Appuyé ne peuvent pas bouger, changer d'orientation ou engager un corps à corps mais peuvent tirer durant le segment de Tir Appuyé. Cet ordre empêche d'entrer ou de sortir d'un transport car le détachement ne peut pas bouger et à moins que cela ne soit clairement autorisé dans la description du transport, les figurines ne peuvent pas tirer depuis un transport.

2) Ordre d'Avance

Ces détachements se déplacent avec précaution et tirent plus tard durant la phase de combat. Les détachements avec l'ordre Avance se déplacent de leur mouvement normal durant la phase de mouvement et tirent durant le segment de Tir en Mouvement de la phase de combat. Les détachements avec l'ordre Avance ne peuvent pas engager un corps à corps.

3) Ordre de Charge

Ces détachements sacrifient leur puissance de feu au profit de la vitesse et de la capacité à engager l'ennemi en corps à corps. Les détachements avec l'ordre Charge peuvent se déplacer jusqu'au double de leur mouvement normal durant la phase de mouvement mais ne peuvent faire aucune attaque à distance. Les figurines bloquées en corps à corps sont automatiquement considérés comme ayant l'ordre de Charge mais celles en corps à corps n'étant pas bloquées (comme un tank contre de l'infanterie) peuvent recevoir des ordres normalement.

4) Ordre de Retraite

Il s'agit d'un ordre involontaire donné aux détachements suite aux événements qui surviennent lors d'une partie, généralement après l'échec d'un test de moral. Ces détachements fuient et ne peuvent tenir un objectif, déclarer des attaques à distance ou engager un corps à corps. Durant la

phase de mouvement obligatoire, ils doivent fuir du double de leur mouvement normal vers leur zone de déploiement et s'éloigner de l'ennemi. Si un détachement avec l'ordre Retraite rate un autre test de moral quelle qu'en soit la raison, il est en déroute et toutes les figurines du détachement sont immédiatement retirées du champ de bataille.

Si un détachement avec l'ordre Retraite est engagé au corps à corps, il doit immédiatement effectuer un test de moral. En cas d'échec, il est en déroute et est détruit comme expliqué précédemment. S'il le réussit, il subira un malus de -2 à son FA. Un test de moral est effectué chaque fois qu'un détachement charge le détachement avec l'ordre de Retraite, même au cours du même tour.

Ordre	Mouvement maximal	Corps à corps	Tir
Tir Appuyé	Aucun	Défense uniquement	Tir d'interception, Segment de Tir Appuyé ou de Tir en Mouvement
Avance	Normal	Défense uniquement	Segment de Tir en Mouvement
Charge	Double	Peut l'engager	Aucun
Retraite	Double, loin de l'ennemi	Test de moral ou déroute, défense uniquement, -2 au FA	Aucun
Sans ordre	Aucun	Défense uniquement	Segment de Tir en Mouvement

Règle Spéciale : Transports et troupes

Les figurines embarquées et les transports correspondants peuvent avoir des ordres différents même s'ils sont listés comme un seul et unique détachement. Cela signifie que vous pouvez donner un ordre de Charge aux transports et un ordre d'Avance aux troupes embarquées. Même une fois les troupes débarquées, les différentes formations peuvent encore avoir des ordres séparés. En terme d'activation, tant que les troupes sont embarquées, l'ensemble troupes-transports représentent une seule et unique activation durant la phase de mouvement. De plus, si les deux formations appartiennent aux mêmes détachements, elles représentent une seule et unique activation durant la phase de mouvement et la phase de combat et doivent conserver leur cohérence de formation.

Règle Optionnelle : Transports en détachement séparé

Les détachements qui comportent à la fois des troupes et des transports (comme les Space Marines et leur rhinos) ne sont plus soumis à la cohérence de formation entre les différents types de formations. Les troupes doivent maintenir la cohérence de formation entres elles tout comme les transports mais il n'est plus obligatoire d'avoir 6 cm ou moins entre les transports et les troupes.

Capacité Spéciale : Unité de commandement

Les unités de commandement représentent les leaders et les troupes surentraînées de votre armée aux capacités supérieures à celles des troupes régulières. Les unités de commandement n'ont pas besoin de recevoir d'ordre car elles peuvent toujours se déplacer du double de leur mouvement normal (comme en ordre de Charge) et tirer durant le segment de Tir Appuyé (comme en ordre de Tir Appuyé). Cependant, les unités de commandement qui engagent un corps à corps ne peuvent pas tirer et celles qui effectuent un tir d'interception ne peuvent plus bouger pour le reste du tour.

Règle Optionnelle : Unité de commandement

Certains joueurs estiment que les unités de commandement sont surévaluées et ont inséré une légère restriction à leur capacité spéciale. Une unités de commandement peut soit se déplacer en ordre de Charge et tirer durant le segment de Tir en Mouvement soit se déplacer en ordre d'Avance et tirer durant le segment de Tir Appuyé

Capacité Spéciale : Indépendant

Certaines armées ont des restrictions sur la distance maximale entre formations comme l'esprit de ruche tyranide ou la règle de commandement ork. Les formations normales hors de cette portée ont des restrictions à leurs actions. Les troupes indépendantes ne sont concernées par aucune restriction de cohérence d'armée (rayon de commandement, esprit de ruche, commandement nob, ...) mais doivent maintenir la cohérence de formation entre elles. Cependant, si un détachement indépendant reçoit un ordre de retraite, il est en déroute immédiatement et est supprimée du champ de bataille. Certaines armées imposent des restrictions supplémentaires, elles sont alors détaillées dans les livres d'armées correspondants.

Initiative

Après avoir placé leurs ordres, les joueurs jettent chacun un d6. Celui qui a obtenu le plus haut score gagne l'initiative et peut choisir de se déplacer en premier ou de forcer son adversaire à le faire. En cas d'égalité, ne relancez les dés que s'il s'agit du premier tour. Aux tours suivants, c'est le joueur qui a perdu l'initiative au tour précédent qui la gagne à ce tourci.

II. Phase de Mouvement

Le gagnant de l'initiative peut choisir de bouger en premier ou en second. Cela signifie que le joueur qui a gagné l'initiative peut soit activer l'un de ses détachements en premier puis alterner avec son opposant ou laisser son adversaire activer un détachement en premier après quoi il activera l'un des siens en alternance.

Séquences de mouvement

Quand c'est à son tour de se déplacer, le joueur active le détachement de son choix. L'ordre d'activation et de mouvement est indépendant des ordres reçus par les détachements. Cela signifie qu'un joueur peut activer un détachement avec l'ordre Avance puis un détachement avec l'ordre Tir Appuyé pour poursuivre soit par une unité de commandement soit par un détachement avec l'ordre Charge. Ceci combiné au fait qu'on ne révèle les ordres des détachements que lorsqu'on les active, laisse l'adversaire deviner quels sont les ordres donnés aux détachements restants.

1) Mouvement obligatoire

Avant de sélectionner les détachements avec un ordre standard, bougez tous les détachements qui n'ont pas le choix concernant ce qu'ils vont faire. Cela inclut les détachements avec l'ordre Retraite, l'Avatar Eldar, les détachements tyranides ou orks agissant par instinct, et les figurines téléportées ou qui effectuent une frappe en profondeur sur le champ de bataille (comme les modules d'assaut). Ces figurines ainsi que d'autres sont détaillées dans leur livres d'armée respectifs.

2) Activer un détachement

Choisissez un détachement et révélez son ordre puis effectuez alors le mouvement désiré. Vous n'êtes pas forcé de bouger un détachement même si ses ordres lui permettent de se déplacer mais une fois le prochain détachement activé, vous ne pouvez plus changer d'avis. Les commandants n'ont pas de bouton retour arrière en tant de guerre... Les deux joueurs continuent d'alterner l'activation de leurs détachements jusqu'à ce que tous les détachements aient été activés et déplacés.

Vous ne pouvez pas "passer" l'activation d'un détachement tant que tous vos détachements n'ont pas été activés ou alors vous choisissez de laisser le reste de votre armée là où il se trouve. En d'autres termes, vous ne pouvez pas passer et ne pas bouger un détachement puis plus tard choisir de bouger après que votre adversaire ait révélé ses plans. Cependant, une fois que vous avez passé, vous pouvez toujours activer des détachements en tir d'interception.

Aucune figurine ne peut terminer son mouvement à moins de 1 cm d'une figurine adverse sans l'engager au corps à corps. Ceci évite des proximités inutiles dans le but de faire feu. Si vous êtes à moins de 1 cm d'un ennemi, votre adversaire devrait vous accorder les millimètres manquants pour que vous puissiez engager le corps à corps.

1) Détachements en ordre de Tir Appuyé : activer un détachement en ordre de tir appuyé est généralement utilisé pour déclencher un tir d'interception sur un ennemi en mouvement mais aussi pour prendre un avantage tactique (par exemple, "cette batterie d'artillerie est en tir appuyé, à ton tour...").

2) Détachements en ordre d'Avance : cela sert généralement à déplacer un détachement sur une meilleure position de tir ou à se mouvoir lentement vers un objectif tout en continuant d'être une menace pour l'ennemi.

3) Détachements en ordre de Charge : Ces détachements sont activés pour engager l'ennemi en corps à corps ou pour avancer rapidement sur le champ de bataille. Vous pouvez engager le corps à corps même si vous ne pouviez pas voir l'ennemi au début de votre mouvement.

3) Réponse ennemie

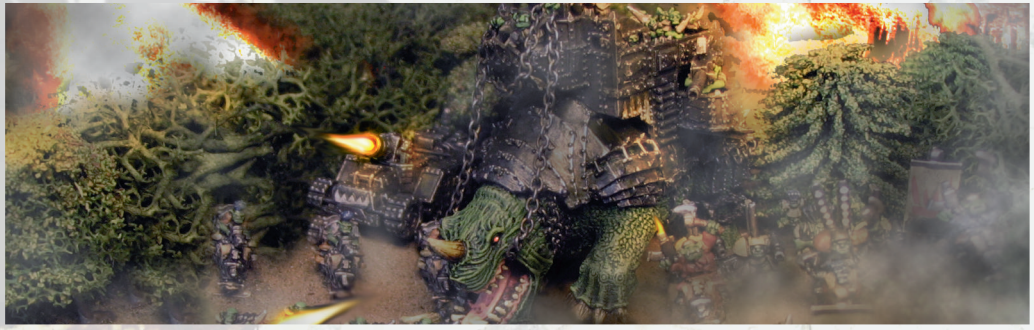
1) Tirer sur un détachement en mouvement : quand un ennemi active et déplace un détachement, vous pouvez lui tirer dessus. Cela s'appelle un Tir d'Interception (voir les règles détaillées plus loin). Plusieurs de vos détachements peuvent être activés pour effectuer un tir d'interception sur un seul détachement ennemi en mouvement. C'est une exception à la règle d'activation alternée des détachements. Vous ne pouvez pas faire de tir d'interception sur un détachement activé mais qui ne se déplace pas.

2) Tirer sur un détachement en charge : si un ennemi vous charge directement, vous avez juste le temps d'effectuer un tir désespéré. Un détachement avec l'ordre Tir Appuyé et qui est la cible d'une charge, peut être activé pour effectuer un tir d'interception sur le détachement qui charge sans le malus normal de -1 pour toucher.

Ordre	Le mouvement peut être	Réaction de votre adversaire
Tir Appuyé	Aucun	Vous regarder
Avance	Mouvement normal	Tir d'interception avec tout ce qu'il veut
Charge	Double du mouvement normal et peut engager l'ennemi au corps-à-corps	Tir d'interception avec tout ce qu'il veut

Déplacement et virages

Une figurine peut effectuer tous les virages que vous désirez durant son mouvement. A la fin du mouvement, la figurine doit être face à la direction de son déplacement, mais peut encore faire un dernier virage de 45° maximum. Ceci est très important pour les véhicules ou autres troupes ayant un arc de tir réduit.



Règle Spéciale : Tir d'interception

Les détachements en Tir Appuyé peuvent effectuer des tirs d'interception. Quand un détachement ennemi est activé et se déplace dans la ligne de vue de vos troupes, vous pouvez interrompre son déplacement à n'importe quel moment et activer un de vos détachements en Tir Appuyé. Celui-ci tire alors sur l'ennemi activé avec un malus de -1 pour toucher. Les pertes sont immédiatement retirées et le détachement continue son mouvement. Les tirs d'interception peuvent cibler tout détachement se déplaçant y compris les détachements effectuant des Attaques Surprises ou des Tirs en mouvement.

Pour les titans, seules les armes effectuant un tir d'interception sont considérées comme ayant tiré ; le titan pourra donc se déplacer et tirer avec ses autres armes normalement. Les unités de commandement effectuant un tir d'interception ne peuvent plus bouger pour le reste du tour, et elles ne peuvent pas faire de tir d'interception si elles se sont déjà déplacées. Vous ne pouvez pas effectuer de tir d'interception avec des armes à gabarit ou avec des figurines de classe Artillerie.

Vous ne pouvez prendre pour cible que le détachement activé et seulement si celui-ci s'est déplacé. De plus, tout votre détachement est considéré comme ayant tiré pour ce tour. Si vous effectuez un tir d'interception sur un détachement vous engageant au corps à corps, vous ne subissez pas le malus de -1 pour toucher.

Capacité Spéciale : Tir réflexe

La figurine ne subit pas le malus de -1 pour toucher quand elle effectue un tir d'interception. Cette capacité simule des systèmes d'armes automatisées, des senseurs avancés ou simplement des réflexes aiguisés.

Capacité Spéciale : Tir en mouvement

Certaines figurines sont capables d'effectuer des tirs d'interception au milieu de leur propre mouvement si elles ont l'ordre d'Avance. N'importe quand au cours de leur déplacment, elles peuvent effectuer un tir d'interception sur des figurines qu'elles peuvent voir. Elles ne peuvent effectuer de tirs indirects, d'attaques surprises ou utilisier des capacités spéciales autre que le Tir en mouvement. Les figurines du détachement effectuant un tel tir subissent le malus de -1 pour toucher normal et aucune autre figurine du détachement ne pourra tirer ce tour-ci.

Jacobus sauta hors de la tranchée.

"Par ici, monsieur !" cria le Capitaine en tirant le Colonel Jacobus vers un étroit passage entre les ruines.

"Nous devons rejoindre le point de ralliement Omega avant que les Orks puissent nous couper l'accès au pont."

Capacité Spéciale : Défense Rapprochée (X)

Il s'agit d'une variété d'armes légères à courte portée servant comme défense anti-infanterie. Cela peut être une combinaison de blindage réactif, de coque énergétique ou de systèmes d'armes automatiques comme d'autres mécanismes tels des gretchins armés de pistolets planqués sous la coque par exemple.

Les défenses rapprochées (le X après la capacité donne le nombre de ces systèmes) sont toujours considérées comme ayant l'ordre de Tir Appuyé quel que soit l'ordre du détachement et peuvent être perçues comme une formation séparée. Elles peuvent être utilisées en phase de mouvement pour un tir d'interception (avec le malus de -1 pour toucher) ou pour contrer une charge (sans le malus de -1 pour toucher) ou encore normalement en phase de Combat quand la figurine utilise ses autres armes.

Toutes les Défenses Rapprochées (DR) ont un arc de tir de 360°, une portée de 15cm, touchent sur du 6+ et ont un modificateur de sauvegarde de 0. Une défense rapprochée ne peut tirer qu'une fois par tour mais toutes les défenses d'une même figurine n'ont pas à être utilisées en même temps ou contre la même cible.

Règle Optionnelle : Dernier mouvement

Pouvoir effectuer le dernier déplacement est un avantage et doit être laissé au joueur qui a gagné l'initiative. Comme les armées n'ont généralement pas un nombre égal de détachements, le joueur qui a gagné l'initiative peut sélectionner un détachement qu'il déplacera en dernier. Après que les joueurs aient déplacé alternativement leurs détachements et que l'adversaire ait déplacé ses détachements restants, le joueur qui a l'initiative peut alors effectuer son dernier mouvement.

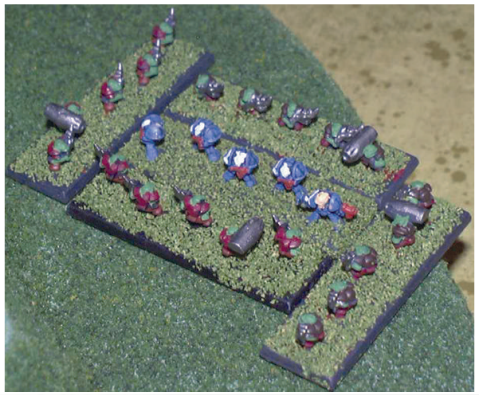
Surnombre

La taille et la forme des socles déterminent si deux figurines sont en contact socle à socle et donc en corps à corps. En règle générale, si au moins la moitié du bord de la figurine touche celui d'une autre figurine, alors elles sont en contact. Les illustrations suivantes donnent des exemples de figurines s'acharnant sur une autre mais les conditions sur un champ de bataille sont rarement aussi simples. Si vous avez un doute sur le fait que deux figurines soient en contact, jetez un d6 : sur un résultat de 1 à 3, elles sont en contact, sur un résultat de 4 à 6 elles ne le sont pas.

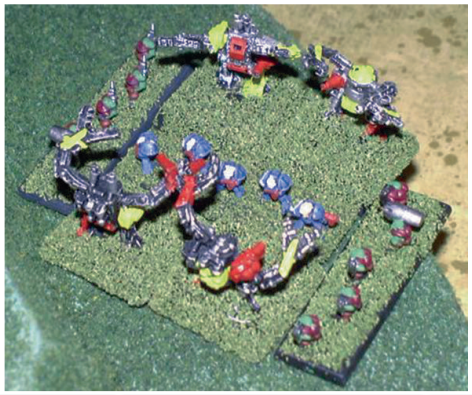
Cohérence de formation

Toutes les figurines d'un détachement doivent être à 6 cm maximum d'une autre figurine du détachement. Les détachements séparés d'une carte de compagnie n'ont pas besoin d'être proches les uns des autres, la cohérence ne s'appliquant qu'entre figurines du même détachement. Certaines troupes suivent des règles spéciales et sont décrites dans leur livre d'armées. Les figurines individuelles qui forment à elles seules un détachement n'ont pas à observer la cohérence de formation.

Les formations qui ont perdu leur cohérence à cause de pertes ou d'un déplacement incontrôlé doivent la regagner lors de la prochaine phase de mouvement. Cependant, les formations en Tir Appuyé qui ont subi des pertes n'ont pas à reformer leur cohérence tant qu'elles restent en Tir Appuyé et ne se déplacent pas. Si un autre ordre leur est donné, elles doivent se déplacer de manière à retrouver leur cohérence dès que possible.



1) Les figurines avec le même type de socle peuvent éventuellement être engagées par un maximum de 4 figurines contre une. Les Space Marines sont mal partis...



2) Les Boit'Kitus démontrent bien que les petits socles peuvent être très dangereux parfois...

Les détachements avec des figurines qui régénèrent ou qui ne sont pas automatiquement retirées lorsqu'elles sont touchées et ratent leur jet de sauvegarde, n'ont pas besoin de garder la cohérence de formation avec ces figurines (elles sont considérées comme éliminées jusqu'à la phase finale). Si une figurine se régénère et n'est plus en cohérence avec son détachement, alors tout le détachement doit se déplacer afin de rétablir la cohérence lors de la prochaine phase de mouvement.

"Repli ! Repli !"

Les Gardes Impériaux en plein désarroi fuyaient le champ de bataille paniqués. Derrière eux, les peaux-vertes et leurs gigantesques machines de guerres fumantes continuaient de vomir leurs obus d'obusiers et de bolters sur les lignes impériales.

Une Forteresse de Bataille équipée d'un immense rouleau à pointes taillait son chemin au travers les piles de corps dans un vacarme écœurant.

"Capitaine, nous devons vite rétablir les communications avec le QG. Nous ne pouvons pas affronter une telle puissance de feu sans soutien blindé. Trouvez-moi un communicateur pour que nous puissions appeler des renforts !"

Le pied du Capitaine explosa sous l'impact d'un projectile de bolter, et il s'écroula en hurlant. Jacobus le saisit et continua vers le point de ralliement…

1) Ce détachement respecte la cohérence de formation.

2) Ce détachement ne respecte pas la cohérence de formation même si tous les socles sont à moins de 6cm d'un autre. En effet, il y a plus de 6 cm entre les deux groupes de socles.

Le Colonel Jacobus pouvait maintenant voir le point de ralliement Omega. Un vieil entrepôt fortifié avec partout des sacs de sable. La position était meilleure, avec une petite place devant le bâtiment où l'ennemi serait à découvert.

Mais le pont avait été perdu… Jacobus survivrait peut-être aux Orks, mais pas à la cour martiale qui le jugerait pour avoir désobéi aux ordres. Le colonel sauta dans la tranchée. "Capitaine, votre rapport."

"Sections Rouge, Verte et Bleue au-dessous de la moitié de leurs effectifs. Compagnie Fox anéantie, Monsieur." parvint à répondre le Capitaine entre ses dents serrées.

Jacobus adressa une courte prière à l'Empereur. Seul un miracle pouvait les sauver maintenant. A l'extérieur de l'entrepôt, les Fusilliers survivants du 259ème Cadien continuaient de renforcer leurs positions, pour affronter les Orks une dernière fois…

Modes de déplacement

Voilà comment une figurine peut se déplacer dans son environnement, qu'elle marche, creuse des tunnels sous terre ou se téléporte depuis l'orbite basse sur le champ de bataille. Le déplacement terrestre est la base. Les autres modes de déplacement sont détaillés ci-dessous.

Réacteurs dorsaux : Les troupes équipées de réacteurs dorsaux peuvent effectuer de courtes envolées par dessus le terrain, les immeubles et les troupes ennemies. Elles ignorent les modificateurs de terrain au cours de leur mouvement mais ne peuvent pas le terminer sur un terrain infranchissable. Les troupes équipées de réacteurs dorsaux ne peuvent pas les utiliser pour se désengager d'un corps à corps, elles sont donc bloquées normalement.

Anti-grav : Ces véhicules utilisent des moteurs anti-grav ou à poussée vectorielle pour voler juste au dessus du sol. Ils ignorent donc les modificateurs de terrain durant leur mouvement mais ne peuvent pas le terminer sur un terrain infranchissable.

Tunneliers : Ces figurines se déplacent sous terre et font surface derrière les lignes ennemies ou à proximité d'un objectif vital où elles débarquent leurs troupes. Les tunneliers commencent la bataille sous terre et peuvent apparaître n'importe où sur la table. Durant n'importe quelle phase de mouvement obligatoire, un joueur peut déclarer qu'un détachement de tunneliers fait surface et jette alors un d6. Sur un "1", le détachement de tunneliers est bloqué sous terre (à cause d'une quelconque obstruction) et ne peut pas faire surface. Sur un 2+, le joueur peut désigner un point n'importe où sur la table. Le point réel de sortie est à d6x10 cm du point choisi par le joueur dans la direction indiquée par un dé de déviation. Si le point de sortie est situé en terrain infranchissable, le détachement de tunneliers ne peut pas faire surface mais peut réessayer au prochain tour. Sinon, le joueur peut déployer toutes les figurines du détachement jusqu'à 6 cm du point de sortie.

Un tunnelier peut tirer durant le segment de tir en mouvement du tour où il sort de terre. Les troupes embarquées peuvent avoir un ordre différent de celui du tunnelier (Avance ou Charge si elles veulent pouvoir sortir) et peuvent débarquer le même tour où le tunnelier fait surface.

Une fois sur la table, les tunneliers reçoivent leurs ordres normalement et peuvent se déplacer en surface ou sous terre. Dans les deux cas, ils ne doublent jamais leur mouvement en ordre de Charge. Les tunneliers sous la surface ne peuvent pas être engagés au corps à corps (même par d'autres tunneliers) et ignorent les modificateurs de terrain.

Tunneliers contre immeubles : si un détachement de tunneliers fait surface ou se déplace dans un bâtiment, le bâtiment doit réussir une sauvegarde avec un modificateur égal au FA du tunnelier ou être détruit. Le tunnelier doit réussir sa propre sauvegarde modifiée par un malus de -1 (-3 si l'immeuble n'est pas détruit) ou être détruit par les débris. Les tunneliers avec un gabarit de localisation sont touchés sur l'arc frontal. Les troupes ne peuvent pas entrer ou sortir du tunnelier dans le même tour où il attaque un immeuble. Les tunneliers qui se déplacent dans de petites structures comme des tranchées, des champs de mines, des routes ou des barricades les détruisent automatiquement sans sauvegarde. Toutefois, le tunnelier subit automatiquement les effets de la structure comme l'explosion des mines.

Lanceurs de tunneliers : Certains tunneliers sont associés à un véhicule de transport et dans ce cas, si le point de sortie est dans la ligne de vue du transporteur, la déviation n'est plus que de d6x5 cm. Une fois que tous les tunneliers du détachement sont sortis de terre, le transporteur peut être considéré comme un observateur pour le reste de la partie.

Règles des cartes de support de tunneliers : les compagnies de tunneliers ne peuvent recevoir que des cartes de support ou spéciales de tunneliers ou de troupes embarquées à bord en début de la partie.

Règle Optionnelle : Tunneliers

Les tunneliers sont prévus pour apparaître au milieu des lignes ennemies et faire feu pour libérer l'espace autour d'eux. Les troupes embarquées ont alors quelque part où aller et débarquent du tunnelier. Avec cette règle, les tunneliers peuvent faire feu avec toutes leurs armes durant la phase de mouvement où ils apparaissent.

Mode	Effets du terrain	Attaque surprise	Fin de mouvement à	Bloqué en tant que
Terrestre	Normal	Non	Terre	Classe de la figurine
Réacteurs dorsaux	Ignoré durant le mouvement	Non	Terre	Classe de la figurine
Anti-grav	Ignoré durant le mouvement	Oui	Terre	Anti-grav de la classe de la figurine
Tunnelier	Ignoré si sous terre	Dans un sens	Terre ou sous terre	Classe de la figurine

Règle Spéciale : Attaque surprise

Une attaque surprise a lieu quand un anti-grav en ordre de Tir Appuyé surgit de derrière un obstacle bloquant la ligne de vue, acquière une cible et lui tire dessus puis retourne aussitôt se remettre à couvert. Une figurine qui effectue une attaque surprise peut tracer une ligne de vue commençant à 30 cm en verticale directe de sa position actuelle au sol. Elle peut alors cibler des figurines normalement depuis son nouveau point de vue mais les figurines derrière des couverts restent hors de vue (les attaques surprises ne donnent pas une ligne de vue illimitée mais un meilleur point de vue). La nouvelle ligne de vue ne s'étend pas dans les forêts ou des terrains similaires, l'attaque surprise ne peut donc pas affecter des figurines au milieu d'une forêt.

Une figurine qui effectue une attaque surprise ne peut être prise pour cible que par des formations avec l'ordre Tir Appuyé en tir d'interception, car les formations avec l'ordre Avance ne peuvent réagir assez vite. Les figurines activées en tir d'interception tirent avant que l'attaque surprise n'ait lieu. Les figurines en attaque surprise peuvent guider un tir de barrage indirect si elles ne tirent pas.

Capacité Spéciale : Téléportation et Frappe en profondeur

Certaines formations commencent la partie hors de la table et débarquent par téléportation, voie souterraine ou aérienne ou sont invoquées d'une autre dimension. Cette capacité n'est utilisée qu'une seule fois, les figurines se déplacent ensuite normalement pour le reste de la partie. Si un joueur décide de déplacer un de ces détachements sur le champ de bataille par téléportation ou frappe en profondeur, l'action a lieu en phase de mouvement obligatoire. Le tour où elles arrivent, les troupes doivent avoir l'ordre d'Avance et peuvent être activées aussi bien en phase de mouvement qu'en phase de tir au tour où elles arrivent.

La téléportation est la méthode la plus précise d'arrivée indirecte. Quand un détachement se téléporte sur le champ de bataille, le joueur choisit un point sur la table, lance un dé de déviation et le point final est situé à 2d6 cm dans la direction indiquée comme pour un tir de barrage indirect. Il s'agit du point d'arrivée de la première figurine. Les autres figurines sont placées n'importe où en respectant la cohérence de formation avec la première figurine (elles sont donc toutes à 6cm de la première).

La frappe en profondeur est un peu moins précise. Le joueur choisit un point sur la table et effectue deux jets de déviation à 2d6 cm consécutifs pour obtenir le point d'arrivée final. Une fois le point d'arrivée déterminé, placez toutes les figurines dans les 20cm de celui-ci. Puis, effectuez encore une fois un jet de déviation pour chaque figurine et déplacez la de 2d6cm dans la direction indiquée par le dé de déviation. Il en résultera probablement que les figurines seront hors cohérence de formation et qu'elles devront donc la retrouver durant la phase de mouvement de leur tour d'arrivée. Une figurine qui apparaît sur un terrain infranchissable est détruite. Les effets d'une apparition sur une autre figurine dépendent de la figurine effectuant la frappe en profondeur (voir le profil de la figurine pour plus de détails).

Déplacement hors de la table

Les figurines qui pour une raison ou une autre (déplacement involontaire, déviation, fuite, ...) se déplacent hors de la table sont retirées de la partie. Elles ne peuvent pas rejoindre la bataille, considérez les comme détruites pour le calcul du point de rupture.

Classe de blocage

Le blocage représente la capacité à contraindre physiquement l'ennemi à rester en corps à corps et c'est une indication générale de taille et de mobilité. Les figurines imposantes peuvent bloquer les plus petites sans difficulté alors qu'à contrario ces dernières ne peuvent pas retenir les plus grosses. La seule façon d'engager un corps à corps avec une figurine d'une classe supérieure est d'attendre qu'elle ait fini de bouger.

Les classes de blocage, de la plus petite à la plus grande, sont :

1) Infanterie et Artillerie Légère
2) Marcheurs et Cavalerie
3) Véhicules et Artillerie Lourde
4) Véhicules Super Lourds et Chevaliers
5) Titans et Prétoriens

Une figurine n'est dite bloquée en corps à corps que si elle est engagée par un adversaire de même classe ou de classe supérieure. Par exemple, si un titan et un land raider sont engagés en corps à corps, le land raider sera bloqué par le titan mais le titan ne sera pas bloqué par le land raider et pourra se déplacer durant n'importe quelle prochaine phase de mouvement.

Règle Spéciale : Classe de blocage anti-grav

Les anti-gravs ne peuvent être bloqués que par d'autres figurines anti-grav et d'une classe égale ou supérieure. Contre d'autres figurines, ils peuvent quitter le corps à corps en se déplaçant lors de leur prochaine phase de mouvement même s'il a lieu le même tour. De plus, si l'anti-grav décide de rester en corps à corps, il est considéré comme bloqué que pour ce tour seulement. Cela signifie que l'adversaire ne peut pas cibler l'anti-grav tant qu'il est en corps à corps et qu'il est considéré bloqué ce tour. Si l'anti-grav survit, il peut se déplacer normalement au prochain tour.

Capacité Spéciale : Attaque éclair

Certaines figurines combinent mouvement et puissance de feu pour effectuer de rapides et dévastatrices attaques. Si une figurine avec la capacité Attaque Eclair engage un corps à corps et survit, elle n'est pas considérée comme bloquée pour la prochaine phase de mouvement quelque soit son adversaire. Cette option est perdue si elle n'est pas utilisée, la figurine ne peut pas quitter le combat au troisième tour ou après. Si la figurine décide de quitter le corps à corps, elle peut être bloquée normalement plus tard dans le tour.

Règle Optionnelle : Ecrasement

De grandes figurines (comme les titans) peuvent bouger par dessus les plus petites (comme l'infanterie) et ont une chance de les éliminer de cette manière. Pour pouvoir écraser une figurine adverse, votre figurine doit être d'au moins deux classes de blocage supérieure (comme un tank contre de l'infanterie, un titan contre un tank, ...). Déplacez votre figurine sur la figurine attaquée et jetez un d6. Sur un "6", la cible subit une touche et doit réussir une sauvegarde non modifiée ou être détruite. Si la cible survit déplacez la sur le côté (d'un ou deux centimètres à peine) et laissez l'attaquant passer. Il n'y a pas de pénalité et le détachement ciblé par l'écrasement ne perd pas ses actions.

Règle Optionnelle : Zone de contrôle

Vous ne pouvez pas ignorer l'ennemi quand vous vous déplacez sur le champ de bataille (si vous vous approchez trop près il y a le risque que l'ennemi vous fonce dessus ou vous prenne pour cible). C'est ce qu'on appelle la Zone de Contrôle et cela reflète la capacité d'une figurine à influer sur son environnement proche. Les figurines créent une zone de contrôle de 3 cm de rayon tout autour d'elles (la taille d'un gabarit de barrage centré sur la figurine). Une figurine bloquée au corps à corps ne crée pas de zone de contrôle.

Une figurine ne peut pas entrer dans une zone de contrôle adverse au cours de son mouvement sauf si elle répond à au moins l'une des conditions suivantes :

1) la figurine se déplaçant ne peut pas être bloquée par celle qui crée la zone de contrôle. Par exemple, un tank ignorera la zone de contrôle d'un socle d'infanterie.

2) la figurine se déplaçant est en ordre de charge et va engager celle qui crée la zone de contrôle.

Les figurines en ordre d'avance doivent stopper à 3 cm ou plus des figurines qui créent une zone de contrôle ou doivent se déplacer ailleurs. Si une figurine est bloquée en corps à corps au cours de la phase de mouvement, elle perd immédiatement sa zone de contrôle. Les autres figurines peuvent la contourner et continuer leur déplacement.

Ils arrivèrent ! Au travers du pont les premières vagues de Peaux-Vertes courraient en direction de l'entrepôt.

"Compagnie Alpha, ouvrez le feu !" cria Jacobus "Sections Bleue, Verte et Jaune, tenez vos positions…" Un Dreadnought surgit à découvert sur la place. "Feu !"

De l'autre côté de la rivière, il pouvait voir une vague apparemment sans fin de faciès verts, s'agglutinant à l'entrée du pont. Les Gardes Impériaux ne pourraient jamais repousser cette horde. Soudain, alors qu'il regardait par delà le ciel sombre, apparurent des douzaines de capsules bleues qui tombèrent vers le sol comme une pluie de gouttes d'adamantium. Des Modules d'atterrissage ! L'Adeptus Astartes était là !

Flottants et volants

Ces figurines sont capables de voler dans l'atmosphère et/ou d'effectuer un mouvement orbital comme les hélicoptères, les chasseurs ou les vaisseaux d'assaut planétaires.

Altitude

Au sol : la figurine est au sol ou très proche du sol et ne se déplace pas vraiment pendant que les troupes embarquent ou débarquent. Elle ne peut pas atterrir dans une forêt, un immeuble ou un autre terrain infranchissable mais peut effectuer un vol stationnaire au dessus de tels terrains pendant que les troupes débarquent. Les transporteurs ne peuvent utiliser que leurs points de défense pendant que les troupes embarquent ou débarquent.

Basse altitude : la figurine se situe à une altitude allant de la cime des arbres aux sommets des grattes ciels et le terrain peut bloquer les lignes de vue la concernant. Les flottants, les volants, les anti-grav et les troupes équipées de réacteurs dorsaux peuvent engager la figurine en corps à corps. Les troupes munies de réacteurs dorsaux peuvent débarquer sans difficulté mais ne peuvent pas embarquer. Les armes à gabarit affectent soit les figurines en l'air soit celles au sol mais pas les deux en même temps.

Haute altitude : la figurine se trouve très haut dans le ciel et sa ligne de vue lui permet de voir tout le champ de bataille (excepté l'intérieur d'une forêt). Par conséquent, toute figurine du champ de bataille peut la voir mais doit ajouter 25 cm à la distance entre les deux quand elle tire dessus. Seules les autres flottants et volants peuvent l'engager au corps à corps. Les troupes munies de réacteurs dorsaux peuvent débarquer sans difficulté mais ne peuvent pas embarquer. Les armes à gabarit affectent soit les figurines en l'air soit celles au sol mais pas les deux en même temps.

Capacité Spéciale : Flottant

Les flottants sont des figurines relativement lentes qui se déplacent dans les airs comme les ballons ou les dirigeables. Ils suivent les règles spéciales ci-dessous mais reçoivent des ordres, se déplacent, tirent et sont activés comme des figurines classiques.

1) Altitude : les flottants peuvent terminer leur mouvement à n'importe laquelle des trois altitudes. Grâce à leur capacité à changer de palier d'altitude, ils ignorent les effets du terrain et peuvent même terminer leur mouvement au dessus d'un terrain infranchissable. Seuls les flottants avec la capacité Transport peuvent atterrir.

2) Tir à 360° : les flottants ont un angle de tir de 360° pour toutes leurs armes. Les armes de barrage tirent toujours de façon indépendante même au sein d'un même détachement.

3) Blindage intégral : les flottants ne subissent pas les malus pour les sauvegardes dus aux tirs sur les côtés ou sur l'arrière.

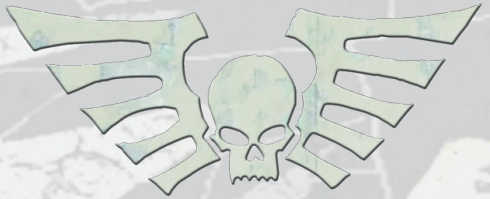
4) Cibler les points faibles : les attaques des flottants venant du dessus, ils bénéficient toujours d'un modificateur de sauvegarde de -1 comme s'ils attaquaient de côté. Cependant, ils ne bénéficient jamais du modificateur de -2 pour une attaque de l'arrière (mais seulement du -1). Ce bonus ne s'applique que sur des cibles subissant les malus de sauvegarde de côté et d'arrière. Les flottants au sol ignorent cette règle.

5) Bombardement : Certains flottants peuvent larguer des armes de barrage au cours de leur déplacement. Centrez le gabarit sur la trajectoire de la figurine. L'attaque est résolue immédiatement et le flottant peut continuer son mouvement. Les armes de barrage ne sont jamais combinées (comme pourrait le faire un détachement d'artillerie).

6) Difficile à toucher : seules les figurines d'infanterie en ordre de tir appuyé et les AA peuvent tirer sur un flottant quand il est en l'air (en haute ou basse altitude). Les psykers en tir appuyé peuvent utiliser leurs pouvoirs normalement.

7) Objectifs : les flottants ne peuvent contester ou tenir un objectif.

8) Classse de blocage : les flottants n'appartiennent à aucune classe de blocage tant qu'ils sont en l'air et ne peuvent pas être bloqués y compris par un autre aérien. Au sol, les flottants sont considérés comme des véhicules mais comme les anti-grav ils peuvent choisir de rompre le corps à corps à tout moment en se déplaçant.



Capacité Spéciale : Volant

Il s'agit de figurines aériennes rapides et agiles comme les hélicoptères d'attaque ou les vaisseaux à poussée vectorielle. Ils suivent les règles des flottants et également les règles suivantes.

Les volants sont activés normalement au cours les phases de mouvement et de combat. Ils doivent se déplacer d'au moins la moitié de leur mouvement de base chaque tour. Un volant se déplace en stricte ligne droite entre son point de départ et sa destination. Ils peuvent changer d'orientation en début et fin de mouvement.

Les volants reçoivent les mêmes ordres que les autres figurines mais ces ordres ont une signification différente pour eux.

1) Tir appuyé : Cet ordre oblige le volant à se poser pour embarquer ou débarquer des troupes. Le volant se déplace de son mouvement normal dans un mouvement d'évasion et les tirs sur lui subissent un malus de -1 cumulatif à tout autre malus (y compris celui pour toucher les volants) pour toucher. Les troupes doivent soustraire les 5 cm normaux pour sortir ou entrer du volant mais ce dernier peut se déplacer à pleine distance. Il reste cependant au sol jusqu'au prochain tour. Les volants au sol ne peuvent tirer qu'avec leurs défenses rapprochées.

2) Avance : Cet ordre permet au volant de tirer durant le segment de tir en mouvement.

3) Charge : Le volant peut engager un autre volant en corps à corps (dans une chasse). Le mouvement de base n'est pas augmenté par l'ordre de charge.

4) Retraite : Les volants ayant échoué un test de moral doivent tenter de voler hors de la table. Le joueur peut tenter de rallier le détachement en phase finale du même tour mais en cas d'échec au test de ralliement le détachement est en déroute et est considéré comme détruit.

Flottants/volants, règles alternatives

Les tests montrent que les règles actuelles des flottants/volants sont déséquilibrées. Les règles suivantes sont une alternative aux règles précédentes qui réduisent leur quasi-invulnérabilité.

Altitude

Au sol : la figurine est au sol ou très proche du sol et ne se déplace pas vraiment pendant que les troupes embarquent ou débarquent. Elle ne peut pas atterrir dans une forêt, un immeuble ou un autre terrain infranchissable mais peut effectuer un vol stationnaire au dessus de tels terrains pendant que les troupes débarquent. Les transporteurs ne peuvent utiliser que leurs points de défense pendant que les troupes embarquent ou débarquent.

Basse altitude : la figurine se situe à une altitude allant de la cime des arbres aux sommets des grattes ciels et le terrain peut bloquer les lignes de vue la concernant. Les flottants, les volants, les anti-grav et les troupes équipées de réacteurs dorsaux peuvent engager la figurine en corps à corps. Les troupes munies de réacteurs dorsaux peuvent débarquer sans difficulté mais ne peuvent pas embarquer. Les armes à gabarit affectent soit les figurines en l'air soit celles au sol mais pas les deux en même temps.

Haute altitude : la figurine se trouve très haut dans le ciel et sa ligne de vue lui permet de voir tout le champ de bataille (excepté l'intérieur d'une forêt). Par conséquent, toute figurine du champ de bataille peut la voir mais doit ajouter 25 cm à la distance entre les deux quand elle tire dessus. Seules les autres flottants et volants peuvent l'engager au corps à corps. Les troupes munies de réacteurs dorsaux peuvent débarquer sans difficulté mais ne peuvent pas embarquer. Les armes à gabarit affectent soit les figurines en l'air soit celles au sol mais pas les deux en même temps.

Les volants et flottants peuvent terminer leur mouvement à n'importe laquelle des trois altitudes. Grâce à leur capacité à changer de palier d'altitude, ils ignorent les effets du terrain et peuvent même terminer leur mouvement au-dessus d'un terrain infranchissable. Seuls les volants/flottants avec la capacité Transport peuvent atterrir.

Capacité Spéciale : Flottant

Les flottants sont des figurines relativement lentes qui se déplacent dans les airs comme les ballons ou les dirigeables. Ils suivent les règles spéciales ci-dessous mais reçoivent des ordres, se déplacent, tirent et sont activés comme des figurines classiques.

1) Tir à 360° : les flottants ont un angle de tir de 360° pour toutes leurs armes. Les armes de barrage tirent toujours de façon indépendante même au sein d'un même détachement.

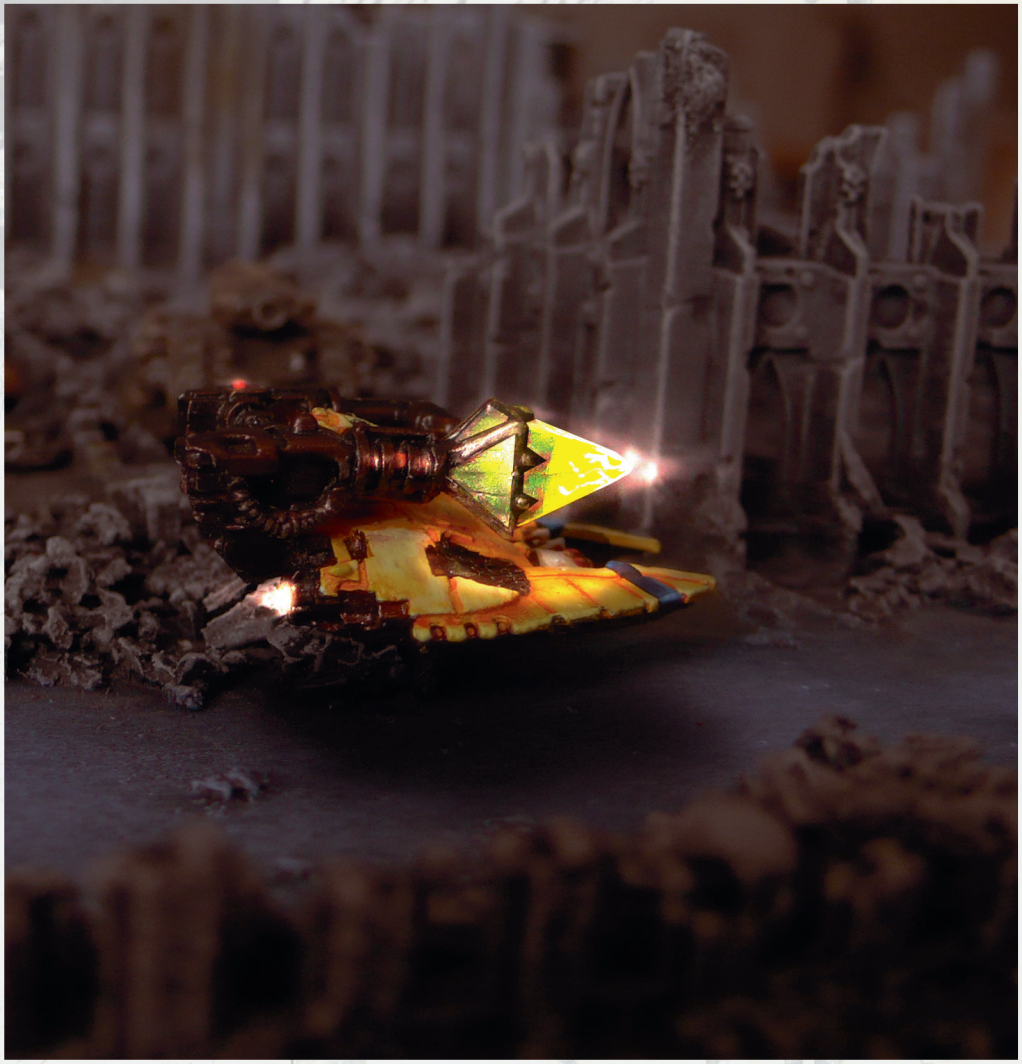
2) Blindage intégral : les flottants ne subissent pas les malus pour les sauvegardes dus aux tirs sur les côtés ou sur l'arrière.

3) Cibler les points faibles : les attaques des flottants venant du dessus, ils bénéficient toujours d'un modificateur de sauvegarde de -1 comme s'ils attaquaient de côté. Cependant, ils ne bénéficient jamais du modificateur de -2 pour une attaque de l'arrière (mais seulement du -1). Ce bonus ne s'applique que sur des cibles subissant les malus de sauvegarde de côté et d'arrière. Les flottants au sol ignorent cette règle.

4) Bombardement : Certains flottants peuvent larguer des armes de barrage au cours de leur déplacement. Centrez le gabarit sur la trajectoire de la figurine. L'attaque est résolue immédiatement et le flottant peut continuer son mouvement. Les armes de barrage ne sont jamais combinées (comme pourrait le faire un détachement d'artillerie).

5) Objectifs : les flottants ne peuvent contester ou tenir un pion objectif.

6) Classse de blocage : les flottants n'appartiennent à aucune classe de blocage tant qu'ils sont en l'air et ne peuvent pas être bloqués y compris par un autre aérien. Au sol, les flottants sont considérés comme des véhicules mais comme les anti-grav ils peuvent choisir de rompre le corps à corps à tout moment en se déplaçant.



Capacité Spéciale : Volant

Il s'agit de troupes aériennes rapides et agiles comme les hélicoptères d'attaque ou les vaisseaux à poussée vectorielle.

Ils suivent les règles suivantes.

1) Tir à 180° : les volants ont un angle de tir de 180° pour toutes leurs armes. Les armes de barrage tirent toujours de façon indépendante même au sein d'un même détachement.

2) Blindage intégral : les volants ne subissent pas les malus pour les sauvegardes dus aux tirs sur les côtés ou sur l'arrière.

3) Cibler les points faibles : les tirs des volants venant du dessus, ils bénéficient toujours d'un modificateur de sauvegarde de -1 comme s'ils attaquaient de côté. Cependant, ils ne bénéficient jamais du modificateur de -2 pour une attaque de l'arrière (mais seulement du -1). Ce bonus ne s'applique que sur des cibles subissant les malus de sauvegarde de côté et d'arrière. Les volants au sol ignorent cette règle.

4) Bombardement : Certains volants peuvent larguer des armes de barrage au cours de leur déplacement. Centrez le gabarit sur la trajectoire de la figurine. L'attaque est résolue immédiatement et le volant peut continuer son mouvement. Les armes de barrage ne sont jamais combinées (comme pourrait le faire un détachement d'artillerie)..

5) Objectifs : les volants ne peuvent contester ou tenir un pion objectif que s'ils sont posés au sol.

6) Classse de blocage : les volants n'appartiennent à aucune classe de blocage tant qu'ils sont en l'air et ne peuvent pas être bloqués y compris par un autre aérien. Au sol, les volants sont considérés comme des véhicules mais comme les anti-grav ils peuvent choisir de rompre le corps à corps à tout moment en se déplaçant.

7) Difficile à toucher : les volants constistuent une cible difficile à atteindre pour les figurines qui ne sont pas AA. Pour représenter ce fait, seules certaines classes de figurines peuvent tirer sur des volants. La figurine doit être en tir appuyé et subit un malus de -1 pour toucher.

Les classes suivantes peuvent cibler les volants :

- infanterie, cavalerie, marcheur, artillerie légère, chevalier et titan

Les figurines des classes suivantes ne peuvent tirer sur des volants qu'avec leurs armes sur Tourelle ou ayant un angle de tir de 360° :

- véhicule, flottant, prétorien

Tous les volants sont activés normalement en phase de mouvement et de combat. Les volants doivent se déplacer d'au moins la moitié de leur mouvement de base en stricte ligne droite de leur point de départ à leur point d'arrivée. Un volant peut faire un virage à la fin de son mouvement pour faire face à n'importe quelle direction.

Les volants reçoivent les mêmes ordres que les autres figurines mais ces ordres ont une signification différente pour eux.

1) Tir appuyé : Cet ordre oblige le volant à se poser pour embarquer ou débarquer des troupes. Le volant se déplace de son mouvement normal dans un mouvement d'évasion et les tirs sur lui subissent un malus de -1 cumulatif à tout autre malus (y compris celui pour toucher les volants) pour toucher. Les troupes doivent soustraire les 5 cm normaux pour sortir ou entrer du volant mais ce dernier peut se déplacer à pleine distance. Il reste cependant au sol jusqu'au prochain tour. Les volants au sol ne peuvent tirer qu'avec leurs défenses rapprochées.

2) Avance : Cet ordre permet au volant de tirer durant le segment de tir en mouvement.

3) Charge : Le volant peut engager un autre volant en corps à corps (dans une chasse). Le mouvement de base n'est pas augmenté par l'ordre de charge.

4) Retraite : Les volants ayant échoué un test de moral doivent tenter de voler hors de la table. Le joueur peut tenter de rallier le détachement en phase finale du même tour mais en cas d'échec au test de ralliement le détachement est en déroute et est considéré comme détruit.

Transports

Certaines figurines ont la capacité de transporter des troupes au coeur du combat. Entrer ou sortir d'un transport coûte 5 cm de son mouvement à la figurine embarquée. Il en coûte aussi 5 cm au mouvement du transport quelque soit le nombre de figurines qui embarquent ou débarquent et les joueurs peuvent combiner les mouvements des véhicules et des troupes afin d'embarquer ou débarquer. Cette règle simule le temps perdu par le transport.

Les troupes avec l'ordre de Tir appuyé ne peuvent pas débarquer car elles ne peuvent pas bouger et sauf si c'est mentionné dans la description du transport, les figurines embarquées ne peuvent pas tirer depuis le transport. Les figurines peuvent entrer ou sortir d'un transport engagé en corps à corps tant qu'il y a de la place pour le faire. Si un transport est complètement encerclé, les troupes à bord ne peuvent pas combattre ou sortir (et ne peuvent pas non plus tenter une sortie d'urgence).

Exemple : *Deux socles de Space Marines tactiques débutent le tour embarqués dans un Rhino. Les Marines et le Rhino ont un ordre de Charge. Le Rhino se déplace de 45 cm et décharge alors les Space Marines (cela coûte 5 cm à son mouvement total de 50 cm). Les Marines ont perdu 5 cm de mouvement pour sortir du Rhino et disposent donc de 15 cm pour un mouvement additionnel (de leur mouvement total en Charge de 20 cm).*

Exemple : *Deux socles de Space Marines tactiques débutent le tour collés à un Rhino. Les Marines ont l'ordre d'Avance (mouvement total de 10 cm) et le Rhino un ordre de Charge (mouvement total de 50 cm). Les Marines embarquent (ce qui coûte aux Marines et au Rhino 5 cm de mouvement) et le Rhino se déplace de 40 cm droit devant (ce qui correspond donc à un mouvement total de 45 cm pour le Rhino). Les Marines débarquent alors ce qui leur coûte leurs derniers 5 cm de mouvement ainsi que les 5 cm restants du rhino. Les Marines peuvent alors tirer durant le segment de tir en mouvement.*

Capacité Spéciale : Transport (X)

La figurine peut transporter X socles d'infanterie.

Attelage : l'artillerie légère peut être transportée aussi bien qu'être autonome, échangeant sa capacité de tir contre un plus grand mouvement. Un transport peut remorquer une figurine d'artillerie légère en plus de sa capacité de transport normale. Quand une figurine est remorquée, elle est considérée comme transportée par le véhicule qui la tracte et donc sujette au jet de sortie d'urgence. Cela coûte également 5 cm à l'artillerie légère et au transport pour charger ou décharger l'artillerie.

Règle Optionnelle de Transport : *Les figurines de classe Marcheurs embarquées (comme les dreadnoughts, les Mic'robs, ...) valent 2 socles d'infanterie si elles sont embarquées dans un transport.*

Capacité Spéciale : Toit ouvert (VTO)

Le véhicule dispose d'une zone ouverte de tir qui permet aux troupes embarquées de tirer depuis le transport. Cependant, tout tir sur le transport touche aussi un des socles transportés (qui nécessite une sauvegarde séparée). Toute attaque à gabarit qui frappe le véhicule affecte tous les socles embarqués.ent effectuant un tel tir subissent le malus de -1 pour toucher normal et aucune autre figurine du détachement ne pourra tirer ce tour-ci.

Règle Spéciale : Transports alternatifs

Certaines cartes d'armée comportent à la fois des socles et des transports. Si vous achetez un autre type de transports (comme un thunderhawk pour des Marines) et débutez la partie en le chargeant de troupes, vous perdez les transports qui leur sont normalement associés. Si les troupes ne commencent pas embarquées dans le nouveau transport, elles peuvent embarquer à bord au premier tour mais doivent respecter la cohérence de formation avec leurs transports originels. Vous perdez toujours les transports normaux quand vous prenez des modules d'atterrissage.

Règle Optionnelle : Cartes spéciales pour Compagnie de Cavalerie

Si un joueur achète pour une carte de compagnie d'infanterie ou de cavalerie une carte spéciale de personnage unique ou un petit groupe d'individus, la carte spéciale peut obtenir le même mouvement que la carte de compagnie sans coût supplémentaire. On considère que le personnage a le même type de véhicules que la compagnie mais toutes ses autres caractéristiques (comme le blindage, les armes ou le FA) restent les mêmes.

Exemple : un Inquisiteur est acheté avec une carte carte de compagnie de lands speeders de la Garde Impériale. Il obtient un mouvement de 30 cm anti-grav mais n'a pas de multi-melta.

Terrain et structures

Terrain

Le champ de bataille présente plus d'intérêt lorsqu'il ne s'agit pas d'un simple face à face avec l'ennemi. Le terrain peut influer sur une bataille en offrant un obstacle au mouvement d'une formation par exemple. Les effets du terrain dépendent à la fois de la taille et du mode de déplacement de la figurine puisque certains modes de déplacement sont plus efficaces sur un terrain que d'autres. Il est également plus dur de cibler une figurine dissimulée par le terrain d'où un malus pour la toucher.

Forêt : Il s'agit d'épaisses et grandes végétations qui recouvrent toute la zone -les petits arbres, les hautes herbes et les buissons ne peuvent pas vous dissimuler aux senseurs du 41ème Millénaire. Une figurine à l'orée de la forêt peut tirer et être prise pour cible mais tout tir contre elle subira un malus de -1 pour toucher. Les figurines à plus de 2 cm de la lisière d'une forêt sont cachées et ne peuvent pas être prises pour cible. Les seules méthodes pour les atteindre sont d'envoyer des troupes en corps à corps ou d'employer l'artillerie. Les troupes en Tir Appuyé à l'intérieur d'une forêt qui sont chargées peuvent effectuer un tir d'interception sur leurs attaquants mais subissent le malus de -1 pour toucher dû à la forêt.

Marais : Il s'agit des étendues de boue, de dunes de sable, de vasière ou de tout autre élément pouvant engloutir les plus gros engins. Il y a souvent quelques végétaux et certaines troupes sont prêtes à se salir contre un peu de protection.

Lacs et rivières : Ils sont très profonds puisque la plupart des véhicules sont plus ou moins temporairement amphibies.

Ruines : Cette catégorie regroupe les bâtiments en ruine, les éboulements et les zones dévastées. Il y a toujours de larges et solides éléments pour se dissimuler et les véhicules doivent les contourner.

Structures

Les armées construisent parfois certaines structures (ou utilisent celles déjà existantes) afin d'aider leurs troupes à se défendre et ralentir la progression ennemie. Le terme « structure » est utilisé pour définir tout ce qui n'est pas un élément naturel, des tranchées aux bastions. N'importe quelle armée peut acquérir des fortifications, même si certaines sont plus orientées sur l'attaque (comme les Tyranides) n'en utilisent pas. Les structures doivent être déployées avant les armées avec au moins 5 cm entre deux structures.

Si un immeuble ou un bunker est détruit, toutes les figurines à l'intérieur le sont sans sauvegarde (ok, certaines choses ne sont pas tuées par la chute de tonnes de gravas mais se retrouvent immobilisées et exclues de la bataille et c'est ce qui compte).

Routes : Les routes permettent aux figurines terrestres de se déplacer plus rapidement. Il n'y a aucune pénalité pour entrer ou sortir d'une route et tous les 5 cm parcourus sur une route, vous pouvez bouger d'1 cm supplémentaire (soit un bonus de 20%). Seules les figurines terrestres peuvent bénéficier de ce bonus, celles équipées de réacteurs dorsaux, les anti-grav et les aériens n'y ont pas le droit. Toute figurine qui profite du bonus de mouvement de la route est dite "en mode route" et est plus sujette aux tirs ennemis. Tout tir sur une figurine en mode route obtient un bonus de +1 pour toucher. Il est possible de se déplacer sur une route sans être en mode route.

Barricades : Tout ce qui se dresse sur le chemin de l'adversaire incluant les rangées de piques, les barbelés, les ronces mutantes ou toute autre élément qui gêne les mouvements rapides. Les barricades n'offrent aucun couvert et ne bloquent pas la ligne de vue. Infanterie, cavalerie, marcheurs et véhicules doivent être en ordre d'Avance pour les traverser tandis que les figurines de classe supérieure (et tout ce qui est dans les airs) les ignorent.

Champs de mines : Il s'agit de champs de mines explosives à la fois passives et « sauteuses » à senseur de proximité qui attaquent les figurines qui tentent de les traverser. Toute figurine (sauf les aériens à haute altitude) qui passe au travers ou au-dessus d'un champ de mines est touchée sur un 4+ avec un modificateur de sauvegarde de -2. Les Super-lourds et les figurines avec une fiche de localisation sont attaqués 1d6 fois. Une figurine n'est pas attaquée si elle stationne au milieu du champ de mines mais le sera si elle tente d'en sortir.

Tranchées : Le terme "tranchées" regroupe de nombreuses fortifications partiellement ouvertes protégeant l'infanterie, incluant aussi bien les petits abris, les grandes barricades, les pièges à tank que les cratères présents sur le champ de bataille. Elles infligent un malus de -2 pour toucher les figurines à l'intérieur d'une tranchée mais ne bloquent pas la ligne de vue. L'infanterie, la cavalerie, les marcheurs et les véhicules doivent être en ordre d'Avance pour les traverser tandis que les figurines de classe supérieure (et tout ce qui est dans les airs) les ignorent. Une figurine en ordre de Charge peut entrer dans une tranchée mais ne peut pas en sortir durant le même tour.

Bunker d'infanterie : Ils protègent jusqu'à deux socles d'infanterie ou d'artillerie légère des tirs ennemis. Les figurines en ordre d'Avance peuvent tirer le tour où elles entrent ou sortent du bunker. L'angle de tir est de 360° tout comme la protection.

Emplacement d'artillerie : Ils peuvent accueillir un véhicule ou une artillerie lourde (ou toute autre figurine plus petite) qui peut alors tirer dans un angle de 180°. La protection est accordée à l'avant et les côtés mais pas à l'arrière. Les véhicules ne peuvent pas tourner et doivent être en ordre d'avance pour sortir de l'emplacement.

Bunker composite : Il s'agit d'un emplacement d'artillerie surplombé d'un bunker d'infanterie.

Bastions : Ce sont des complexes lourdement fortifiés offrant une protection et une puissance de feu significatives à l'armée en défense. Une arme de titan non-plasmatique (voir le livre d'armée des légions titaniques) peut être montée sur tourelle pour le coût normal de l'arme. L'arme a un arc de tir de 360° mais ne bénéficie pas de la protection du bastion. Il n'y a pas de pénalité pour tirer sur l'arme et vous pouvez effectuer votre jet pour toucher normalement, l'arme ayant une sauvegarde de 1+. Les points de victoire pour un bastion équipé d'une arme sont calculés comme pour les titans (coût divisé par 100, arrondi à l'entier supérieur).

Une arme à plasma peut être montée sur un bastion pour le double du coût de l'arme. Les points supplémentaires représentent la rareté et la valeur des générateurs à plasma. Si un bastion équipé d'un générateur à plasma est détruit, il explose et toute figurine dans un rayon de 3d6 cm doit effectuer une sauvegarde non modifiée ou être détruite.

Immeubles : Il en existe de différentes formes et tailles, des blocs d'habitations aux stades en passant par les entrepôts. Il y a trois grades de construction, des petites tours d'appartements aux bâtiments lourdement défendus. Si les bunkers sont faits pour accueillir l'artillerie, ce n'est pas le cas des immeubles. L'artillerie légère ne peut pas tirer le même tour où elle pénètre dans un immeuble mais elle peut en sortir et tirer normalement en ordre d'Avance.

Quand une figurine est dans un immeuble, le bâtiment même peut lui bloquer la ligne de vue vers certaines cibles. Cela doit être déterminé au cas par cas et les joueurs doivent user de bon sens pour déterminer si une figurine peut tirer sur sa cible ou non. Les bunkers et les bastions ne bloquent jamais les lignes de vue des figurines qui les occupent.

Constructions légères : La structure est délicate, construite avec des matériaux fragiles et posséde de nombreuses failles comme un pont suspendu. Les constructions légères ont tendance à être plus grandes que n'importe quelle autre.

Constructions standards : Les immeubles de plastacier et céramite classiques du 41ème Millénaire. Ils ne sont pas conçus pour le combat mais peuvent servir de façon adéquate comme les constructions soviétiques l'ont démontré durant la seconde guerre.

Fortifications : Elles sont construites pour résister aux dommages : bunkers, bastions et autres constructions du même style.

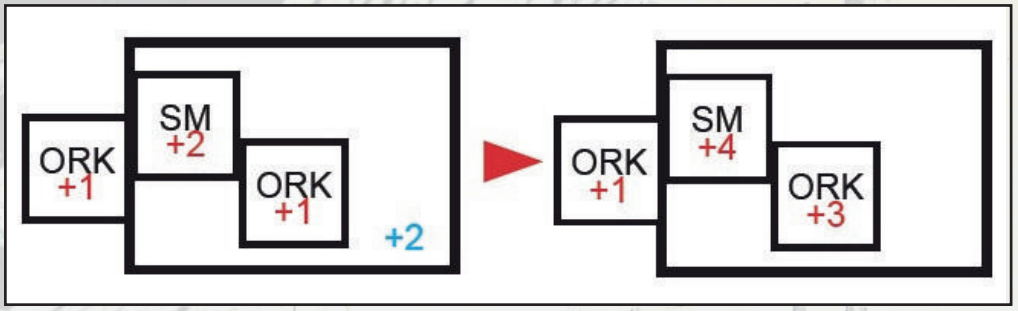
Caractéristiques des structures

Entrée et sortie : Entrer et sortir d'une structure coûte 5 cm du mouvement en plus du mouvement requis pour l'atteindre. L'infanterie et l'artillerie légère peuvent entrer et combattre normalement dans une structure. La cavalerie et les marcheurs peuvent engager au corps à corps les figurines occupantes mais ne peuvent pas y entrer. Les figurines de classe supérieure ne peuvent que tirer sur les occupants.

Sauvegarde : Jetez toujours 2d6 pour la sauvegarde et additionnez le résultat de chaque dé. Vous devez obtenir un score supérieur ou égal à leur sauvegarde.

Protection : Les figurines à l'intérieur d'une structure sont plus dures à toucher que celles situées à l'extérieur et les cibler donne un malus pour toucher. De plus, les immeubles offrent un bonus au FA à toutes les figurines qui l'occupent, aussi bien pour les attaquants que pour les défenseurs. Les armes à gabarit touchent automatiquement les immeubles et vous devez d'abord déterminer si l'immeuble s'écroule ou non. S'il n'est pas détruit, effectuez un jet pour toucher pour toutes les figurines sous le gabarit en tenant compte du malus pour toucher.

Exemple : *Deux socles d'orks (FA +1) attaquent au corps à corps un socle de space marines (FA +2) dans un immeuble standard (bonus de FA de +2). Toutes les figurines dans l'immeuble obtiennent ce bonus comme illustré par le schéma suivant. Le corps à corps est résolu normalement.*



Résistance aux dommages : Si vous ciblez un immeuble, vous touchez automatiquement (contrairement aux tirs sur les figurines à l'intérieur de l'immeuble). Toutefois, de nombreuses armes n'affectent pas les immeubles : seules l'artillerie et les armes listées comme "Endommage les bâtiments" ou "Détruit les bâtiments" oblige l'immeuble à effectuer une sauvegarde. Les immeubles ne peuvent pas être engagés en corps à corps. Si vous voulez détruire un nombre important d'immeubles, utilisez les ingénieurs.

Intégrité structurelle : Cela représente le nombre de fois que vous devez toucher un immeuble pour le détruire. Les bâtiment endommagés mais non détruits ont une chance de s'écrouler sur eux-même. Chaque fois qu'une structure rate sa sauvegarde, placez un pion d'Intégrité Structurelle (IS) près d'elle. En phase finale, jetez un d6 par bâtiment et si le score est inférieur ou égal au nombre de pions d'IS, la structure s'effondre.

Capacité Spéciale : Endommage/Détruit les bâtiments

Les armes autres que l'artillerie listées comme "Endommage les bâtiments" force un bâtiment à effectuer une sauvegarde et infligent la parte d'un point d'IS si test échoue. Un bâtiment touché par une arme listée "Détruit les bâtiments" doit réussir sa sauvegarde ou être détruit quel que soit le nombre de ses points d'IS restants.

Règle Spéciale : Saboter/déminer

Les barricades et les tranchées, contrairement aux autres structures, ne peuvent pas être détruites par l'artillerie. Elles peuvent être détruites par les ingénieurs, les armes "Endommage/Détruit les bâtiments" ou n'importe quoi capable de détruire une grande section de terrain. Cela inclus les rouleaux, les lames de Gorgones et le passage de Titans ou Prétoriens. Ces figurines n'ont pas besoin d'ordre spécial pour détruire l'obstacle, elles ont juste à passer dessus.

Les champs de mines sont détruits de façon similaire mais la figurine qui nettoie la zone subit automatiquement 1d6 touches. Si elle survit, un passage est créé dans le champ de mines aussi large que la figurine.

<table>
<tr><th>Terrain</th><th>Infanterie et artillerie légère</th><th>Chevaliers, cavalerie et marcheurs</th><th>Véhicules et artillerie lourde</th><th>Titans et Prétoriens</th><th>Malus pour toucher</th></tr>
<tr><td>Forêt</td><td>Normal</td><td>Demi-vitesse</td><td>Demi-vitesse</td><td>Normal</td><td>-1</td></tr>
<tr><td>Marais</td><td>Demi-vitesse</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>-1</td></tr>
<tr><td>Rivière et lac</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>Normal</td><td>Aucun</td></tr>
<tr><td>Ruines</td><td>Normal</td><td>Demi-vitesse</td><td>Demi-vitesse</td><td>Normal</td><td>-1</td></tr>
<tr><td>Route</td><td colspan="4">+20% pour les figurines terrestres, normal sinon</td><td>(+1)</td></tr>
<tr><td>Barricade</td><td colspan="3">Doit être en Avance pour passer</td><td>Normal</td><td>Aucun</td></tr>
<tr><td>Tranchée</td><td colspan="3">Peut entrer en Charge. Avance pour entrer et sortir</td><td>Normal</td><td>-2</td></tr>
<tr><td>Champ de mines</td><td colspan="3">Normal mais subit une touche sur 4+ et -2 à la sauvegarde</td><td>D6 touches</td><td>Aucun</td></tr>
<tr><td>Construction légère</td><td rowspan="3">Coûte 5 cm pour entrer ou sortir</td><td rowspan="3">Peut engager en corps à corps les figurines à l'intérieur mais ne peut pas entrer</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>-1</td></tr>
<tr><td>Construction standard</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>-2</td></tr>
<tr><td>Fortification</td><td>Infranchissable</td><td>Infranchissable</td><td>-3</td></tr>
</table>

Structure	Construction	Sauv. (2d6)	Protection	Intégrité Structurelle
Route	Légère	6+	Aucune	1 par tranche de 5 cm
Barricade	Légère	6+	Aucune	1 par tranche de 5 cm
Tranchée	Standard	4+	-2 pour toucher/+2 FA	1 par tranche de 5 cm
Champ de mines	Légère	6+	Aucune	1 par tranche de 5 cm
Construction légère	Légère	6+	-1 pour toucher/+1 FA	1
Construction standard	Standard	4+	-2 pour toucher/+2 FA	1-2
Bunker d'infanterie	Fortification	2+	-3 pour toucher/+3 FA	1
Emplacement d'artillerie	Fortification	2+	-3 pour toucher/+3 FA	1
Bunker composite	Fortification	2+	-3 pour toucher/+3 FA	2
Bastion	Fortification	2+	-3 pour toucher/+3 FA	3

Cartes d'armée de structure

Type	Composants	Point de rupture	Point de victoire	Coût
Route	100 cm de route	50 cm de route	1	100
Barricade	100 cm de barricade	50 cm de barricade	2	150
Tranchée	Cinq sections de tranchée de 3x10 cm	3	2	150
Champ de mines	Cinq champs de mines de 5x10 cm	3	2	150
Bunker d'infanterie	Cinq bunkers d'infanterie	3	2	150
Emplacement d'artillerie	Cinq emplacements d'artillerie	3	2	150
Bunker composite	Cinq bunkers composites	3	3	225
Bastion	Un bastion et une arme	Bastion	variable	100 + l'arme

Le premier module toucha le sol. "Baissez-vous" ordonna Jacobus juste avant que les munitions du module Deathwind ne se déchaînent. L'air s'embrasa de plasma incandescent et des centaines d'Orks rugirent de douleur et de surprise.

Jacobus se redressa et vit les premiers Space Marines débarquer de leurs modules, lâchant un rideau de tirs de bolters sur les orks. Chaque Marine mesurait près de trois mètres, et portait une armure qui valait bien celle d'un char d'assaut. Il regarda l'élite de l'Empereur se déployer. Une petite île bleue dans un océan de vert.

Deux croiseurs Thunderhawks bourdonnèrent dans le ciel, et des Space Marines d'assaut équipés de réacteurs dorsaux en jaillirent, descendant lentement vers le sol, criblant de tirs un petit groupe d'orks dans un feu croisé mortel.

"Allez soldats, offrons leur un tir de soutien !" ordonna Jacobus. Cela ne semblait pas réellement nécessaire. Les Space Marines se frayèrent un chemin sanglant à travers les rangs Orks pour rejoindre la position impériale abandonnée un peu plus tôt.

"Compagnie Bravo ! Chargez !" Le colonel Jacobus sauta hors de la tranchée et chargea vers le Manufactorium de l'autre côté du pont où Marines et Orks étaient maintenant engagés dans une mêlée mortelle.

Jacobus vit alors trois Orks immenses charger un Marine. Un Sergent agrippa l'un d'eux et lui broya la tête avec son gantelet énergétique, tout en découpant le suivant en deux avec son épée tronçonneuse. Jacobus était sidéré par Les Marines. Ils pacifiaient la tranchée avec une précision et une vitesse phénoménales. Des morceaux d'Orks volaient de toutes part, sectionnés par des tirs de bolters, tranchés par des épées tronçonneuses, arrachés par des gantelets énergétiques aussi larges qu'un torse d'homme.

Quel miracle de l'Empereur que d'avoir de tels guerriers combattants pour l'Impérium, pensait Jacobus, qui ne pouvait s'empêcher de se sentir mal à l'aise en se rappelant des expériences contre-natures qui avaient engendrer ces soldats parfaits.

Quand les Gardes Impériaux atteignirent la tranchée, le combat était presque terminé. Les Orks survivants étaient complètement démoralisés par la brutalité de l'attaque des Marines, et fuyaient leur position en déroute.

Jacobus retrouva le sergent, dont l'armure énergétique était maintenant entièrement recouverte du sang vert des Orks.

"Colonel Jacobus, 5ème bataillon des Fusiliers Cadiens, à votre service." Se présenta-t-il.

"Salutations. Frère-Sergent Nicodemus, 3ème compagnie, Ultramarines. Il semblerait que vous soyez infestés d'Orks, dans ce trou, Colonel…"

III. Phase de combat

Maintenant tous les déplacements et toutes les réactions comme les tirs d'interception ont été résolus. A chaque segment de combat, les joueurs activent alternativement tous leurs détachements dont les ordres le permettent, le joueur qui a l'initiative active un détachement en premier à chaque segment. Les trois segments sont :

1) Segment de Tir Appuyé : les joueurs résolvent les tirs de tous leurs détachements en Tir Appuyé. Ces détachements ont trois possibilités d'actions données, les Anti-Grav en ont une quatrième. Vous n'avez pas à choisir ce qu'un détachement fera tant qu'il n'a pas été activé.

Action	Description
Attaque	Le détachement peut effectuer un tir normalement.
Retarder le tir	Le détachement reçoit un jeton d'ordre "Avance". Il ne peut pas se déplacer et doit attendre le Segment de Tir en Mouvement pour pouvoir tirer.
Attaque surprise	Un Anti-Grav avec l'ordre Tir Appuyé peut effectuer une attaque surprise en s'élevant dans les airs pour tirer puis revenir se mettre à couvert.
Tir d'interception	Le détachement peut effectuer un tir d'interception sur un ennemi visible suite à une attaque surprise. Comme en Phase de Mouvement, plusieurs détachements peuvent tirer sur la même cible. Si la cible survit, elle continue son mouvement.

2) Segment de Corps à Corps : les joueurs choisissent et résolvent alternativement chacun des affrontements. Le combat est résolu pour toutes les figurines engagées dans le corps à corps, l'autre joueur choisit alors une nouvelle mélée.

3) Segment de Tir en Mouvement : les joueurs activent alternativement le reste de leurs détachements. La seule option possible est d'effectuer les tirs normaux de chaque détachement puisque tout le reste a déjà été fait. Les détachements qui n'avaient pas reçu d'ordres peuvent également être activés pour tirer durant ce segment. Une figurine qui a survécu à un corps à corps ne peut pas tirer (toutefois, d'autres figurines non engagées du même détachement peuvent tirer.

Capacité Spéciale : Anti-Aérien (AA)

Il s'agit d'armes conçues pour détecter et verrouille les cibles aériennes rapides. Les figurines et armes AA peuvent effectuer des tirs d'interception sans malus, avec un angle de tir de 360°, mais souffrent d'un malus de -2 pour toucher les cibles terrestres comme l'infanterie ou les tanks (tout ce qui n'est pas un bâtiment ou avec une fiche de localisation). Les troupes équipées réacteurs dorsaux qui effectuent des attaques en profondeur ou quittent un transporteur en vol et les Anti-Grav sont considérés comme des cibles aériennes.

Armes à distance

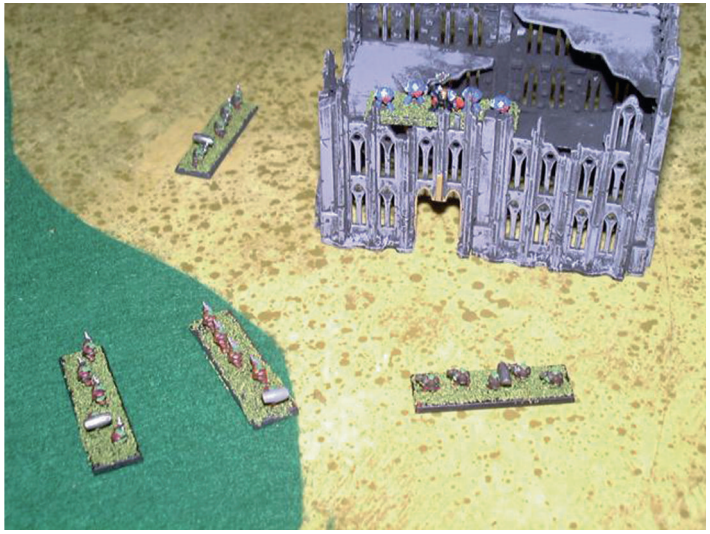
Sélectionnez un détachement et suivez les étapes suivantes. Les figurines au contact avec des figurines ennemies ne peuvent tirer que si elles sont d'au moins deux classes de blocage supérieures à chaque ennemi au contact. Une figurine qui a survécu à un corps à corps ne peut pas tirer ; cependant, si d'autres figurines du même détachement n'ont pas été chargées, elles peuvent tirer normalement. Une fois vos tirs résolus, votre adversaire choisit un détachement et suit la même procédure. Les joueurs continuent d'alterner leurs tirs jusqu'à ce que toutes les figurines qui pouvaient tirer dans ce segment de combat l'aient fait.

1) Assigner les dés d'attaque : chaque dé peut être assigné à une cible différente, donc vous pouvez soit disperser vos tirs soit les concentrer sur une cible unique. Les figurines à armes multiples ou aux armes à dés multiples peuvent répartir leurs dés sur plusieurs cibles. Vous pouvez assigner des dés sur une figurine bloquée au corps à corps uniquement si sa classe de blocage est supérieure d'au moins deux catégories par rapport à celles au contact avec elle. Cependant, si une figurine décide de faire un tel tir, la règle spéciale Sans Scrupule s'applique.

2) Mesurer la distance : vous ne pouvez pas effectuer des mesures préalables pour dissiper vos doutes. Si une cible est hors de portée, le tir échoue. Toutes les mesures sont effectuées en partant du centre de la figurine qui tire jusqu'au centre de la figurine ciblée.

3) Jeter les dés : vous touchez la cible si le résultat éventuellement modifié est supérieur ou égal au Test de Tir (TdT). Un résultat de 1 est toujours un échec quels que soient les modificateurs.

4) Résoudre les dommages : voir « Effets des Dommages » pour plus de détails. En général, les sauvegardes d'armures et les capacités spéciales qui influent sur les dommages sont résolues immédiatement puisqu'une figurine détruite n'a plus d'impact sur la partie. Oui, cela signifie que des figurines peuvent être éliminées avant d'avoir pu tirer.



Sur cette illustration, les Space Marines peuvent voir et tirer sur les Orks face à eux et sur le premier socle à l'orée de la forêt (avec une pénalité de -1 pour toucher). Mais ils ne voient pas le socle à l'angle gauche de l'immeuble.

Personne ne peut voir les Orks en bas à gauche car ils sont à plus de 2 cm dans la forêt.

Ligne de vue (LdV)

Les figurines ne peuvent tirer que sur ce qu'elles voient (l'artillerie a ses propres règles spéciales). Parfois, il est préférable d'avoir un point de vue à partir de la figurine pour déterminer sa ligne de vue, mais en règle générale si vous pouvez tracer une ligne entre le centre de la figurine et le centre de sa cible, il existe une ligne de vue et vous pouvez tirer. Les grandes cibles (celles avec une fiche de localisation) peuvent être prises pour cible même si moins de la moitié de la figurine peut être vue. Tant qu'une zone peut être vue, vous pouvez la prendre pour cible.

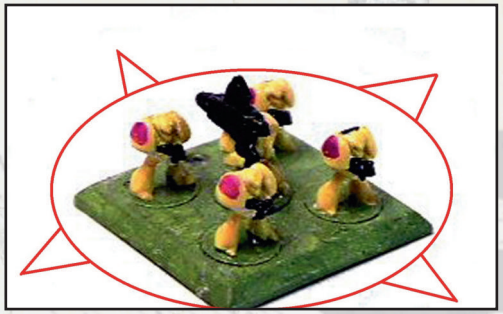
Le terrain peut également bloquer complètement les lignes de vue, ou fournir un certain couvert à votre cible (comme les troupes dans les immeubles). Si un élément de terrain n'est pas clair, vous devriez en discuter avec votre adversaire avant le début de la partie afin de clarifier la situation. C'est souvent délicat, usez de votre bon sens (et de votre fairplay) pour déterminer si des figurines peuvent en voir d'autres ou non. Si les joueurs ne sont pas d'accord, jetez 1d6. De 1 à 3, il existe une ligne de vue, sur 4+ il n'y en a pas. Bien sûr, si vous pouvez voir votre cible, celle ci peut vous voir.

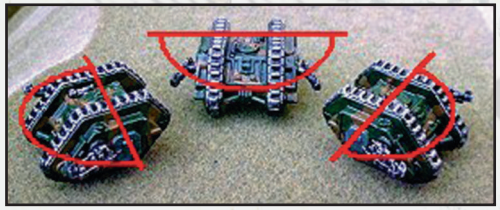
Une figurine qui se trouve à plus de 2 cm d'un bord de forêt ne peut pas être vue, celles plus proche (à l'orée de la forêt) obtiennent un modificateur de couvert de -1. Les figurines dans un immeuble ou une fortification peuvent voir par n'importe quel bord auquel elles sont au contact, mais pas au travers même de l'immeuble. Les figurines bloquent les lignes de vue de toute figurine de même classe de blocage ou inférieure. Vous pouvez voir un tank par-dessus l'infanterie mais pas par-dessus un autre tank par exemple.

Angle de tir

Les différentes armes ont des angles de tir limités. Ainsi certaines armes ne peuvent pas tirer dans toutes les directions. Les figurines ont les angles de tir suivant, sauf exceptions notées dans leur description.

figurine ou type d'arme	Angle de tir
Infanterie, Cavalerie, Artillerie Légère, Marcheur	360°
Arme sur Tourelle	
Défense Rapprochée	
Volant, Flottant et troupes aériennes	180° vers l'avant
Véhicule, Chevalier, Artillerie Lourde, Volant au sol	
Super lourd, Titan (sauf Gargants Orks), Prétorien	





Capacité Spéciale : Sniper

Certaines troupes sont spécialement entraînées à identifier les commandants ennemis pour les éliminer. Pour assigner des dés d'attaque à une figurine QG, le joueur doit d'abord lancer un 1d6 pour chaque sniper qui essaye de la cibler. Sur un 4+, le sniper a identifié la figurine et peut lui tirer dessus, sinon le sniper doit choisir une autre cible.

Capacité Spéciale : Dur à cibler

Toutes les attaques à distance contre ces figurines souffrent d'un malus de -1 pour toucher. Ce malus ne s'applique pas aux armes à gabarit.

Capacité Spéciale : Camouflage

Ces troupes sont entraînées à utiliser pleinement les couverts pour se dissimuler. Si elles se trouvent sur un terrain qui offre un malus au toucher, elles ne peuvent pas être vues au-delà de 25 cm. En d'autres termes, si le tireur est à plus de 25 cm d'une figurine Camouflée, il ne peut pas la prendre pour cible. Les tirs de barrage qui touchent une cible valide et dont le gabarit recouvre une figurine Camouflée sont acceptés. Le camouflage est annulé jusqu'à la fin du tour si la figurine tire ou est engagée au corps à corps.

Capacité Spéciale : Ignore les couverts

L'arme ignore les modificateurs pour toucher dus aux couverts, comme une forêt ou une fortification.

Capacité Spéciale : Quartier Général (QG)

Ces figurines représentent un petit nombre de personnages importants, et aussi longtemps qu'elles restent près d'une figurine de même taille, elles bénéficient d'une certaine protection contre les tirs. Une figurine QG ne peut pas être prise pour cible sauf si elle est la plus proche parmi les figurines d'une même classe de blocage, ou s'il n'y a aucune autre figurine de même classe de blocage qu'elle dans un rayon de 10 cm. Cette protection s'applique aussi aux armes à gabarit (un gabarit ne peut pas recouvrir une figurine QG sauf si l'une des deux conditions est remplie). Cependant, les transporteurs ou les bâtiments ne sont pas protégés, vous pouvez tirer sur un bâtiment ou un transporteur en espérant qu'il soit détruit en tuant la figurine QG à l'intérieur.

Exemple : *un socle QG d'infanterie parmi d'autres socles d'infanterie ne pourra pas être pris pour cible sauf si c'est la figurine la plus proche. En revanche, à côté d'un Titan il se verra très bien et pourra donc être pris pour cible.*

Règle Spéciale : Sans scrupule

Le Chaos, les Eldars Noirs, les Orks et les Tyranides peuvent tirer sur une figurine engagée au corps à corps car ils se moquent d'atteindre leurs propres troupes. Si vous tirez sur une figurine ennemie en corps à corps et que vous ratez votre cible, relancez le dé contre une de vos propres figurines à son contact. Les armes à gabarit sont traitées normalement en effectuant un jet séparé pour chaque figurine sous le gabarit, amis ou ennemis.

Règle Spéciale : Jet pour toucher supérieur à 6

Certains modificateurs comme ceux du tir d'interception ou les couverts peuvent amener à effectuer un score pour toucher supérieur à 6. Il est encore possible de toucher la cible, suivez la procédure suivante : pour chaque 6 obtenu, relancez un dé. Un 4 sur le second jet équivaut à un 7, un 5 à un 8 et un autre 6 équivaut à un 9 !

Jet pour toucher	Vous devez obtenir...
7	Un 6 puis un 4+
8	Un 6 puis un 5+
9	Un 6 puis un 6... bonne chance !

Armes à gabarit

Quand vous utilisez une arme à gabarit, placez le sur votre cible et effectuez un jet pour toucher pour chaque figurine située au moins à moitié sous le gabarit. Si vous avez un doute, jetez un d6 et sur un 4+ la figurine s'y trouve. Certaines armes à gabarit n'ont pas de portée (les tourelles lance-flamme par exemple). La petite extrémité doit alors toucher la figurine qui tire et tout le gabarit doit être placé dans son l'angle de tir. Si vous tirez avec une arme à gabarit sur une figurine avec fiche de localisation, traitez l'attaque comme une attaque classique (jet pour toucher, localisation, déviation, sauvegarde). Voir les gabarits donnés en Annexe D.

Nom du gabarit	Utilisé par...	Description
Barrage standard	Artillerie, Vortex, Eclair du Changement de Tzeentch, Aura de Slaanesh, Bombe d'Oiseau de Feu	Un cercle de 6 cm de diamètre
Grand Barrage	Boulet explosif, Grand gabarit de Rokett' Pulsor, Bombe de Train Squat, …	Un cercle de 12 cm de diamètre
Grand gabarit de flammes	Lance-flammes, Tourelle Lance-Flammes de Titan, Hellhound, Kalcinator	Un demi-cercle de 6 cm de diamètre attaché à un triangle de 25 cm de long
Petit gabarit de flammes	Vomis de Nurgle, Flot de corruption, Karbonisator, Tisse Mort Araignée spectrale	Un demi-cercle de 5 cm de diamètre attaché à un triangle de 10 cm de long

Artillerie

L'artillerie est le terme général utilisé pour décrire des armes capables d'effectuer des tirs directs et indirects. Un détachement d'artillerie comprend généralement une batterie de trois ou cinq pièces. Les armes d'artillerie ont beaucoup de règles spéciales comme le cumul ou les tirs indirects. N'importe quelle arme avec un nombre de points de barrage (PB) au lieu d'un nombre de tirs dans son descriptif utilise le gabarit standard de 6 cm.

Cumul

Au lieu d'avoir un jet pour toucher indépendant, les pièces d'artillerie cumulent leurs tirs pour être plus efficaces. Tous les tirs d'un détachement d'artillerie doivent être concentrés en un seul et même gabarit. Les exceptions à cette règle sont indiquées dans la description de la figurine, l'obligation de cumuler les points de barrage est représentée par le symbole @. Quand un détachement subit des pertes, son efficacité diminue. Le jet pour toucher est déterminé par le nombre total de points de barrage que matérialise le gabarit. Faites la somme des points de barrage de chaque pièce afin d'obtenir le nombre de points de barrage et consultez le tableau suivant.

Modes de tir

L'artillerie peut tirer de plusieurs façons. Comme les autres troupes, elle peut tirer directement sur une cible visible ; c'est ce qu'on appelle un tir direct. Mais elle peut aussi tirer sur une cible vue par une autre figurine alliée, il s'agit alors d'un tir indirect car l'artillerie n'a pas une ligne de vue directe sur la cible.

Points de barrage	Pour toucher
1-2	6+
3-4	5+
5-6	4+
7-8	3+
9+	2+

Tir de barrage direct : le détachement d'artillerie peut placer un gabarit n'importe où à portée dans sa ligne de vue. Une fois le gabarit placé, jetez 1d6 par figurine au moins à moitié recouverte par le gabarit. Si vous avez un doute, jetez 1d6 : sur un 1, 2 ou 3, la figurine est sous le gabarit, sur un 4+ elle n'est pas affectée par le tir. Un gabarit n'a pas à être centré sur une figurine et peut très bien être disposé afin d'optimiser un maximum de cibles. Un gabarit ne peut pas couvrir une figurine QG sauf si elle est une cible valide.

Tir de barrage indirect : Un détachement d'artillerie peut également tirer sur des cibles qu'il ne peut pas directement voir mais qui se trouvent à portée. Deux conditions doivent être réunies pour qu'un tel tir soit possible. Premièrement, le détachement d'artillerie doit avoir l'ordre Tir Appuyé. Une formation qui retarde volontairement son tir appuyé au Segment de Tir en Mouvement ne peut pas effectuer de tir indirect. Deuxièmement, une autre figurine de la même armée appelé « Observateur » doit être capable de voir la cible. L'observateur (Ndt : ne pas confondre avec les Observateurs Avancés) doit abandonner sa possibilité de tir afin de transmettre les informations nécessaires à la formation d'artillerie. De même les figurines en ordre de charge ne peuvent pas diriger de tir indirect. Un observateur ne peut guider qu'un seul tir indirect par tour mais différentes figurines d'un même détachement peuvent diriger chacune un tir de barrage indirect.

Les tirs indirects sont peu précis et il n'est pas rare qu'ils dévient de leur cible initiale. Après avoir placé le gabarit de barrage, jetez un dé de dispersion et si vous obtenez une flèche, déplacez le gabarit de 2d6 cm dans la direction indiquée. Si vous obtenez un "Hit" le tir ne dévie pas.

Exemple : *Un détachement de Gardes Impériaux tactiques est en ordre d'Avance. Après leur la phase de mouvement, quatre socles du détachement peuvent voir des Orks approcher. Durant le segment de tir appuyé, trois des socles sacrifient leur tir pour diriger chacun un tir de barrage indirect. Le dernier socle peut lui tirer durant la phase de tir en mouvement.*

Artillerie hors champ

Elle représente une batterie d'armes à très longue portée déployée à une bonne distance du champ de bataille, incluant les bombardements orbitaux ou l'artillerie navale. Il s'agit de troupes abstraites et les joueurs n'ont pas besoin de figurines pour les représenter. Elles ne coûtent aucun point d'armée (contrairement aux autres troupes). En contrepartie le joueur qui les utilise donne des points de victoire à son adversaire quand il s'en sert. Cela représente le fait que la table de jeu n'est qu'une petite partie du champ de bataille réel. Si vous décidez d'utiliser des ressources sur une partie du front, les autres lignes en souffrent. Ce qui se traduit par un coût en points de victoire.

Un joueur qui compte utiliser l'artillerie hors champ doit écrire avant le début de la bataille le nombre de points de victoire qu'il veut allouer. Chaque point de victoire équivaut à une carte de support, ce qui fait un maximum de 5 tirs par carte de Compagnie. Le joueur ne sacrifie les points de victoire d'artillerie que lorsqu'il les utilise (les artilleries hors champ non utilisées sont ignorées). Les livres d'armée décrivent les différents types d'artilleries hors champ pouvant être utilisées. N'oubliez pas de recruter des Observateurs Avancés qui sont les seules troupes capables de diriger des tirs d'artillerie hors champ.

Portée minimum

A cause de leur angle de tir « en cloche », certaines pièces d'artillerie ont une portée minimum et ne peuvent pas tirer sur des cibles trop proches. Si une ou plusieurs figurines d'un détachement d'artillerie ne peuvent pas tirer sur une cible à cause de leur portée minimum, elles ne sont pas autorisées à en choisir une autre. Réduisez simplement le nombre de points de barrage.

Autre conséquence, si une partie du détachement est engagé au corps à corps, les pièces d'artillerie non engagées peuvent tirer normalement, réduisez alors le nombre total de points de barrage en conséquence.

Capacité Spéciale : Observateur Avancé (OA)

Alors que n'importe quelle figurine peut guider un tir de barrage indirect, beaucoup d'armées entraînent et équipent spécialement des observateurs. Ces troupes sont capables de relayer des coordonnées précises et décider des munitions appropriées. N'importe quel tir de barrage indirect dirigé par un Observateur Avancé dévie seulement d'1d6 cm au lieu de 2D6 cm. Toutes les figurines OA ont les capacités spéciales QG et Camouflé.

Les OA sont aussi les seules troupes capables de diriger un tir d'artillerie hors champ. Un OA peut diriger autant de tirs de barrage indirects sur autant de cibles qu'il veut, ou un seul et unique tir d'artillerie hors champ par tour. Les OA ne peuvent pas diriger de barrage s'ils sont engagées au corps à corps ni tirer et diriger un tir de barrage dans le même tour.

Pour appeler un tir d'artillerie hors champ, la figurine OA doit effectuer un test de communication sur un 3+. S'il est réussi, le barrage d'artillerie est effectué n'importe où dans le champ de vision de l'OA. Un échec signifie que l'OA a donné de mauvaises coordonnées ou que l'artillerie est occupée à autre chose. De multiples tirs d'artillerie hors champ ne peuvent pas se cumuler. Ils sont résolus séparément (déviation comprise) même s'ils sont dirigés sur une même cible par des figurines du même détachement.

Capacité Spéciale : Artillerie Statique

Toute pièce d'artillerie avec un mouvement de 0 cm est considérée statique. L'artillerie légère peut être attelée suivant les règles normales (voir la capacité spéciale Transport). Dans ce cas, l'artillerie ne sacrifie pas de mouvement.

Tout événement qui force une artillerie statique à se déplacer (comme la Tempête d'Eldritch) détruit la figurine à la place. Si l'artillerie statique rate un test de moral quelconque, les artilleurs abandonnent leur pièce et elle est alors considérée comme détruite et retirée de la partie.

En tant qu'officier supérieur, Jacobus était probablement le seul membre des gardes impériaux à avoir déjà combattu aux côtés des Space Marines. Il avait entendu de nombreuses légendes sur ces guerriers suprêmes. Certaines étaient d'évidentes fablées propagées par des ignorants, d'autres étaient proches de la réalité.

Il respectait les Marines pour leurs aptitudes sur le champ de batailles, mais l'aura surnaturelle qui les accompagnait l'avait toujours mis mal à l'aise et il trouvait difficile de se fier à eux. Cependant, dans les circonstances présentes, il arrivait facilement à mettre ses réserves de côté…

Les effets des dommages

Quand une figurine est touchée, elle peut faire un jet de sauvegarde pour éviter la destruction. Une sauvegarde est réussie si le résultat du d6 est supérieur ou égal à la valeur de sauvegarde du modèle, modifiée par les éventuels modificateurs de sauvegarde (MdS) de l'arme. Si le test est un échec, la figurine est détruite et retirée du champ de bataille. Les figurines sans sauvegarde sont automatiquement détruites lorsqu'elles sont touchées.

Règle Spéciale : Tir de flanc et de dos

Le blindage des véhicules est épais à l'avant et plus léger sur les côtés et l'arrière. Les tirs qui touchent ces endroits bénéficient d'un modificateur de sauvegarde en plus du modificateur d'arme. Les tirs sur les flancs obtiennent un modificateur de sauvegarde supplémentaire de –1 , ceux vers l'arrière obtiennent un modificateur supplémentaire de –2. Déterminez l'angle d'arrivée des tirs en centrant un X imaginaire sur votre figurine. Cette règle s'applique à toutes les figurines de classe véhicule ou supérieure possédant une sauvegarde d'armure.

Capacité Spéciale : Blessures multiples

Certaines créatures sont si résistantes qu'elles ne meurent pas au premier test de sauvegarde raté. Considérez qu'elles peuvent supporter plusieurs blessures. Placez un marqueur à côté de la figurine chaque fois qu'elle rate sa sauvegarde. Quand elle a accumulé autant de marqueurs que sa capacité de blessures, elle est éliminée. Les unités de commandement adverses peuvent continuer à faire feu sur une créature même si son quota de blessures est atteint, les tirs toucheront automatiquement, toutefois les tests de sauvegarde se jouent normalement. Cependant les jets de sauvegarde de la créature seront effectués normalement.

Les créatures à blessures multiples subissent plus de dommages au corps à corps que sur une attaque à distance. Elles endurent une blessure par point de différence entre le résultat de corps à corps et celui de l'adversaire. Une créature à terre qui régénère peut être attaquée au corps à corps, son score étant toujours égal à son FA de bas : elle ne jette aucun dé.

Certaines armes ou capacités annihilent leur cible purement et simplement. Contre ce type de créature, ces armes infligent autant de blessures que la créature peut en supporter. Ces blessures peuvent être régénérées sauf s'il s'agit d'une attaque psychique éthérée. Dans ce cas, elles sont irrémédiablement tuées car ces attaques ne laissent plus rien qui puisse être régénéré.

Capacité Spéciale : Sauvegarde psychique

Certaines troupes ont une résistance psychique extraordinaire, grâce à la force phénoménale de leur volonté ou parce qu'elles possèdent un pouvoir qui perturbe les attaques psychiques. La Sauvegarde Psychique telle qu'on l'appelle est noté dans la description de la figurine. Les sauvegardes psychiques ne fonctionnent que contre les attaques psychiques éthérées, les attaques psychiques physiques sont stoppées par les sauvegardes d'armure normales.

Capacité Spéciale : Médecin et Mécanicien

Des troupes comme les Apothicaires, Techmarines ou les Chanteurs de Moëlle peuvent soigner ou réparer les figurines endommagées et leur permettre de retourner au combat. Ces capacités doivent être déclarées à haute voix et utilisées immédiatement après que le jet de sauvegarde (s'il y en a un) ait échoué. Vous ne pouvez pas attendre pour voir qui va être touché et choisir qui sera sauvé. Vous devez agir ou ignorer les pertes quand elles surviennent.

Les Médecins offrent une sauvegarde aux figurines de classe Infanterie et Cavalerie. Les Mécaniciens accordent eux une sauvegarde aux Marcheurs, Véhicules et Superlourds. La portée de ces capacités est de 10 cm. Les médecins/mécaniciens n'accordent de sauvegarde qu'aux figurines de leur propre armée, un Choriste Spectral Chanteurs de Moëlle Eldar ne peut pas réparer un tank Impérial.

Quand un médecin/mécanicien utilise sa capacité, jetez 1d6. Sur un 5+, la figurine est sauvée et la touche ignorée. Ce test supplémentaire n'est pas une sauvegarde d'armure mais plutôt un jet « trompe la mort ». Les figurines éliminées au corps à corps peuvent être sauvées de cette manière. Tous les Médecins et Mécaniciens ont les caractéristiques suivantes :

1) Modificateurs de sauvegarde ignorés : Le test de 5+ n'est pas modifié par l'arme qui a touché la figurine.

2) Limitations : Médecins & Mécaniciens ne peuvent pas sauver une infinité de troupes ou de véhicules. Pour représenter ce fait, chaque Médecin ou Mécanicien ne peut tenter de sauver que 5 figurines maximum par tour. Utilisez un dé ou un marqueur pour mémoire si besoin est. De plus, une figurine ne peut recevoir qu'une sauvegarde supplémentaire quelque soit le nombre de médecins/mécaniciens à proximité.

3) Armes Fatales : Les armes qui suppriment une figurine de la réalité (comme un Missile Warp ou un Canon Vortex) ne permettent pas l'utilisation de ces capacités. Il n'y a rien qui puisse être fait.

Capacité Spéciale : Régénération

Ces figurines sont capables de se soigner elles-mêmes. Si une figurine avec cette capacité rate son jet de sauvegarde, renversez la sur le côté et considérez la comme éliminée. Notez le nombre de blessures qu'elle a subies, car l'adversaire peut continuer à lui tirer dessus pour s'assurer qu'elle restera hors de combat. Les tirs sur une figurine renversée touchent automatiquement mais la sauvegarde se joue normalement. En Phase Finale, jetez un dé par blessure. Sur un score de 4+ elle est soignée. S'il reste des blessures en trop, la figurine est alors définitivement éliminée. Sauf si la figurine peut subir plusieurs blessures, la moindre blessure restante est synonyme d'élimination de la figurine.

Capacité Spéciale : Blindage intégral

Ces figurines ne souffrent pas des modificateurs de tirs de flancs ou l'arrière pour leur sauvegarde.

Capacité Spéciale : Sauvegarde fixe

Les sauvegardes fixes fonctionnent comme les sauvegardes d'armure normales mais ne sont pas affectées par les modificateurs de sauvegarde des d'armes. Si une figurine possède à la fois une sauvegarde normale et une sauvegarde fixe, elle n'a droit qu'à une seule sauvegarde mais peut choisir la meilleure.

Exemple : *Un socle de Terminator a une sauvegarde de 4+ et une sauvegarde fixe de 6+. S'il est touché par un Bolter (MdS de 0) alors le joueur doit réussir un Test de sauvegarde de 4+. S'il est touché par un Canon Volcano (MdS de -4) la sauvegarde normale passe alors à 8+, ce qui est impossible, donc le joueur doit réussir sa sauvegarde fixe de 6+ pour que le socle survive.*

Capacité Spéciale : Pénétration (+X)

Ces armes génèrent des dégâts sévères quand elles touchen.,Aajoutez X au dé sur la table des dommages. Cela ne modifie pas les jets de sauvegarde mais affecte la table des dommages aux super-lourds et les tables de localisation.

Test de Sortie d'Urgence

Les figurines d'infanterie à bord d'un transport détruit par un tir ennemi ont droit à un test de sortie d'urgence. Jetez un 1d6 par socle dans le transport, sur un 4+ il est parvenu à sortir à temps. Les modificateurs de sauvegardes de l'arme affectent le Test de Sortie d'Urgence, et il doit y avoir la place autour du transport pour que l'infanterie puisse sortir. Les figurines avec une sauvegarde supérieure à 4+ peuvent l'utiliser, comme par exemple les sauvegardes fixes. Les véhicules détruits par l'explosion d'un réacteur n'autorisent pas le Test de Sortie d'Urgence.

Exemple : *Un rhino avec à son bord un socle de Terminators et un socle de Space Marines est détruit par un tir de Canon Volcano (MdS -4). Le Test de Sortie d'Urgence est donc 8+ (4+ modifié par le -4), il est donc impossible pour le socle de Space Marines de réussir son test de Sortie d'Urgence. Les Terminators ont une sauvegarde fixe de 6+ et peuvent donc survivre si le joueur fait 6 sur son dé.*

Règle Spéciale : Véhicule Superlourd

Les Véhicules Superlourds sont d'énormes machines lourdement blindées qu'il est très difficile de détruire d'un seul tir. Lorsqu'ils sont touchés par une attaque à distance et que le jet de sauvegarde échoue, jetez 1d6 puis consultez la table suivante :

Résultat d6	Effet
1	Aucun effet.
2-3	Le Véhicule Superlourd est endommagé, il subit un malus de -1 pour toucher à tous ses tirs pour le reste de la partie. Un second dommage identique détruit le Véhicule Superlourd.
4-6	Le Véhicule Superlourd est détruit et retiré du jeu.

Les dommages peuvent être réparés par un Mécanicien, mais un test réussi ne répare qu'un « niveau » de dommages par tour. Exemple : un résultat de 4-6 (destruction) réparé devient un résultat de 2-3 (endommagé). Ce dommage pourra être réparé après la réussite d'un autre test dès le tour suivant mais pas par un autre Mécanicien au cours du même tour.

Exemple : *Un Canon à Plasma touche à trois reprises un Stormhammer Superlourd. La sauvegarde d'armure d'1+ est modifiée par un modificateur de -4, les sauvegardes donnent 5, 2 et 4 : deux tirs endommagent donc le tank. Le joueur du Titan lance 2d6 pour les dommages et obtient 2 et 3. Le premier résultat endommage le Stormhammer et le second le détruit. Un Adeptus Mechanicus proche tente de le sauver de la destruction et obtient 6 au dé annulant donc un des deux résultats. Le Stormhammer a survécu mais l'autre dommage reste à réparer.*

Corps à corps

Parfois, la puissance de feu ne suffit pas face à l'adversaire et vous devrez aller l'engager dans un corps à corps sournois. Il ne s'agit pas seulement d'un combat purement physique, car sont inclus aussi l'utilisation d'armes à courte portée et des grenades.

Résolution

Chaque joueur lance 2d6 et additionne le Facteur d'Assaut (FA) de sa figurine. Le plus haut score gagne et la figurine perdante est retirée. Le corps à corps est particulièrement meurtrier et pour refléter ceci, aucun jet de sauvegarde (fixe, psychique ou autre) n'est autorisé. Le perdant est automatiquement éliminé.

Dans le cas où le résultat du corps à corps est une égalité, les deux figurines restent engagées (aucune n'est éliminé) jusqu'au tour suivant où elles devront à nouveau combattre.

Si une figurine est immobilisée ou tuée (dans le cas de créatures qui régénèrent comme les Trolls ou les Bio-Titans) qu'elle qu'en soit la raison, si elle est engagée en corps à corps vous ne pouvez qu'utiliser son FA (ne jetez aucun dés).

Exemple : *Un socle de Gardiens Eldars (FA 0) est engagé au corps à corps avec un socle de Space Marine (FA +2). Le joueur Eldar lance 2d6 et obtient 9. Le joueur Space Marine obtient lui 8 et ajoute son FA (+2 dans ce cas) pour un total de 10. Les Gardiens Eldars ont un FA de 0, leur score reste à 9, ils perdent donc le corps à corps et sont défaussés.*

Exemple : *Un socle de Space Marines d'Assaut (FA +3) engagent au corps à corps un Land Raider (FA +3). Les Space Marines obtiennent 7 pour sur les 2d6 ce qui donne un score total de 10 tandis que le tank obtient lui 6 sur les 2d6 soit un score final de 9. Le Land Raider perd donc et comme sa sauvegarde d'armure de 2+ n'est n'étant pas autorisée utilisée en corps à corps, il est détruit et retiré de la partie.*

Capacité Spéciale : Meneur

Tous les détachements alliés avec au moins une figurine dans un rayon de 10 cm gagnent un bonus de +1 à leur FA.

Corps à corps multiples

Pour chaque corps à corps engagé contre une même figurine en plus du premier, l'adversaire gagne un bonus cumulable d'1d6. Les combattants additionnels obtiennent 1d6 de bonus tant que leur cible survit.

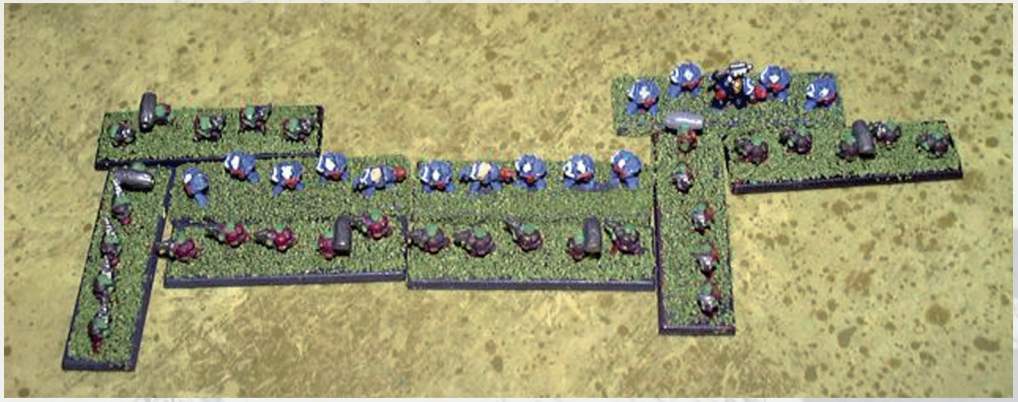
Exemple : *Trois socles d'infanterie Ork (FA 0) engagent un unique socle de Terminators (FA +6). Le premier socle attaque et obtient 7 sur les 2d6 et puisqu'il n'a pas de bonus au FA, le 7 n'est pas modifié. Le socle de Terminators obtient 5 sur ses 2d6 pour un résultat de 11 (avec son FA). Le premier socle d'Orks est détruit.*

Le second socle d'Orks est le deuxième attaquant, il obtient donc 1d6 supplémentaire pour un résultat de 12 sur ses 3d6. Les Terminators font 7 sur les 2d6 mais avec leur FA de +6, le résultat passe à 13 et le second socle d'Orks est détruit. Le dernier socle d'Orks obtient lui aussi encore 1d6 supplémentaire.

Le dernier socle a donc 2d6 de bonus et jette ses 4d6 pour un score de 20 ! Les Terminators lancent alors leurs 2D6 et obtiennent, avec leur FA, un total de 14 et succombent sous le nombre.

Corps à corps complexes

Fréquemment, de gigantesques corps à corps sont engagés, impliquant de nombreuses figurines des deux camps, où chaque figurine est au contact avec plusieurs adversaires. La méthode la plus simple pour résoudre ces mêlées est d'identifier toutes les figurines impliquées par paires. Le joueur avec le plus de figurines, après que tous les socles soient engagés au moins une fois, peut commencer à choisir ses corps à corps multiples. Vous ne pouvez engager trois figurines sur une même figurine que si toutes les autres figurines ennemies ont déjà deux adversaires et ainsi de suite, (sous réserve que les mouvements de charge permettent aux troupes attaquantes d'engager tout le monde). Ce qui évite qu'une figurine se retrouve débordée de façon irréaliste. De plus, le joueur qui a engagé le plus de figurines au corps à corps peut décider dans quel ordre le combat est résolu (c'est à dire quelles figurines attaquent en premier et en dernier).



Exemple : *Un groupe de deux socles de Space Marines et un Médic sont engagés par six socles de Boyz. Visualisez les figurines par paires, socles de Space Marines et Médic se retrouvent attaqués chacun par deux socles de Boyz. Le joueur Ork peut décider de l'ordre des combats et décide avec sagesse de résoudre d'abord les combats contre le Médic. En effet, si celui ci meurt, il ne pourra pas utiliser sa capacité spéciale pour tenter de sauver des Space Marines.*

"Frères de batailles ! Nous les avons repoussés ! Dégageons une zone d'atterrissage pour les barges de débarquement !" cria le Sergent. "Colonel, votre rapport." Jacobus n'aimait pas recevoir d'ordres sur ce ton, mais il s'agissait d'un soldat de l'Adeptus Astartes, et il était plus sage de lui obéir.

"La principale force Ork est à deux heures d'ici. Principalement de l'infanterie avec un support blindé. Et ils doivent avoir de l'artillerie derrière cette crête." Une nouvelle explosion dans la tranchée confirma ce rapport, criblant de shrapnel acéré l'armure du sergent.

"Bien. Escouades Alpha et Gamma, déployez-vous dans les ruines. Epsilon et Delta, retranchez-vous sur le flanc droit. Les autres, tirs de couverture. Exécution !"

Deux immenses barges de débarquement percèrent les nuages bas. Les tirs orks rebondissaient sur les coques et leurs écrans thermiques.

"Sergent ! Nous devons détourner le feu ennemi des barges ou elles ne passeront pas !"

Une nouvelle explosion faillit renverser le Colonel Jacobus. Une des deux barges tomba en flammes et s'écrasa dans les ruines du Manufactorum. De derrière la crête, le tueur de la barge apparut. Le sol trembla lorsqu'une immense bête de d'acier émergea de son couvert, haute comme un immeuble et aux canons aussi larges qu'un tank. Le colonel Jacobus reconnut instantanément la plus terrible créations des mékanos orks : un Gargant !

"Escouade Delta au rapport !" Jacobus remarqua du désespoir dans la voix du sergent.

La seconde barge de débarquement avait libéré sa cargaison de Whirlwinds et une paire de Dreadnoughts. "En position. Munitions antichars. Attendez mon ordre. Feu !!".

Roquettes et tirs de bolters criblèrent le ventre lourdement blindé du Gargant, mais sans le moindre effet. "Damnation ! Par l'Empereur, il nous faut plus de puissance de feu !" cria le sergent. "Essayons de faire taire ces canons. Concentrez le feu sur les systèmes d'armes du Gargant."

Soudain, l'air fut saturé d'énergie électrique. Jacobus se jeta au sol juste à temps et vit la tête du sergent Nicodemus engloutie dans une colossale décharge électrique de flammes bleutées. Le Marine s'écroula en hurlant. Le Colonel avait déjà vu un tel phénomène: les Orks avaient un Bizarboy dans leurs rangs ! La situation ne pouvait pas être pire…

Jacobus agrippa le communicateur du sergent mort: "Ici le colonel Jacobus. Demandons bombardement orbital, aux coordonnées Z10/45a. Subissons assaut de grande ampleur. Gargants !"

Phase Finale

C'est le moment où les joueurs s'octroient une pause et font le point sur la partie. Au cours de cette phase sont résolues les réparations, la Régénération des créatures, les Tests de Moral et de ralliement. C'est aussi le moment de comptabiliser les Points de Victoire et déclarer un éventuel vainqueur.

Capacités Spéciales

Une capacité qui n'a pas encore été utilisée le sera probablement maintenant. Cela inclut la Régénération, les Tests de Réparation ou d'autres choses similaires. Si vous avez oublié une capacité qui reconstitue les dommages comme les Médecins ou Mécaniciens, il est trop tard. Les figurines défaussées hors de la table sont définitivement exclues de la partie.

Certaines armées, comme le Chaos ou les Tyranides, reçoivent des cartes ou sont prescrites leurs capacités spéciales. Les livres d'armées appropriés indiquent quand ces cartes peuvent être utilisées et quels sont leurs effets. Les cartes instantanées (comme la plupart des cartes du Chaos) sont jouées quand le joueur le désire et prennent effet immédiatement. Les cartes qui provoquent une attaque, comme le Barrage Psychique Tyranide, sont utilisées en Phase de Combat et comptent comme l'activation d'un détachement.

Test de Ralliement

Tout détachement qui a passé le tour entier en Ordre de Retraite peut tenter un Test de Ralliement. Effectuez un Test de Moral, si c'est un succès, le marqueur d'Ordre de Retraite est enlevé et le détachement peut recevoir un ordre normalement au prochain tour. Si c'est un échec, il continue de fuir. Un détachement ne peut pas tenter de se rallier le tour ou il a reçu l'ordre de Retraite, il doit effectuer au moins un mouvement de retraite complet avant de pouvoir tenter de se rallier.

Point de Rupture & Test de Moral

Comptez combien de figurines ont été détruites pour chaque carte d'armée. Si ce nombre est égal ou supérieur au point de rupture de la carte, le détachement est démoralisé. Votre adversaire gagne les points de victoire et le détachement doit effectuer un test de moral. S'il échoue, il reçoit un ordre de Retraite.

Quand une carte d'armée avec plusieurs détachements (comme une carte compagnie) est démoralisée, chaque doit effectuer un Test de Moral séparé (sans tenir compte des pertes respectives de chaque détachement). Dans le cas d'une Carte de Support ou Spéciale, seul le détachement représenté doit effectuer un Test de Moral.

Règle Optionnelle : Détachements démoralisés en Corps à corps

Suivant les règles originelles de Space Marine, les détachements démoralisés sont moins efficaces au corps à corps car ils savent qu'ils ont subi de lourdes pertes et sont prêts à fuir. Au début du Segment de Corps à Corps, tout détachement démoralisé engagé doit effectuer un Test de Moral. S'il réussit, il combat normalement mais s'il échoue, il reçoit un Ordre de Retraite et subit un malus de -2 à son FA. Si le détachement avait déjà un ordre de Retraite, il est immédiatement mis en déroute et donc détruit, sans infliger de pertes.

Points de victoire

Comptabilisez les points de victoire de chaque joueur. Si un joueur ou les deux ont atteint ou dépassé le nombre de points requis pour la victoire, il y a soit victoire soit égalité. Les points de victoire (PV) obtenus pour la démoralisation d'une formation sont accumulés tour après tour, mais ceux obtenus pour le contrôle des objectifs doivent être calculés chaque Phase Finale. Un objectif est comptabilisé si une figurine d'un joueur est la plus proche dans un rayon de 15 cm. Les détachements en Ordre de Retraite ou engagés au corps à corps ne peuvent prétendre tenir un objectif.

Moral

Le moral représente à quel point les troupes sont entraînées et disciplinées. Les troupes peuvent encaisser pas mal de pertes avant que leur discipline ne cède et qu'elles décident de fuir le champ de bataille. Les Points de Rupture et valeurs de Moral déterminent jusqu'à quel point une formation est prête à combattre.

Capacité Spéciale : Charismatique

Tous les détachements alliés avec au moins une figurine dans un rayon de 10 cm de la figurine Charismatique gagnent un bonus de +1 à leur Test de Moral.

Test de Moral

Effectuez un Test de Moral chaque fois qu'une formation subit un choc suffisant pour réduire son efficacité au combat, comme subir de lourdes pertes ou la charge d'un Démon Majeur. Cela peut arriver plusieurs fois en un même tour si les circonstances s'y prêtent. Quelque soit l'origine du Test de Moral, la procédure reste la même. Jetez 1d6, si le score est supérieur ou égal à la valeur de Moral du détachement, le test est réussi. Sinon, il reçoit immédiatement un Ordre de Retraite et agit en conséquence.

Capacité Spéciale : Sans peur

Certaines troupes n'ont pas de valeur de moral, comme les robots ou les fanatiques sous l'influence de drogues de combat. Ces troupes n'effectuent jamais de Test de Moral et ne sont pas non plus affectées par les pouvoirs qui ont un agissent sur le moral, comme la Peur, la Terreur ou les Démons Majeurs. Ne pas avoir de valeur de moral ce n'est pas comme disposer d'une valeur d'1+ ou réussir automatiquement ses Tests, cette précision est importante vis-à-vis de certains pouvoirs psychiques ou de nature Chaotiques.

Capacité Spéciale : Peur

Au premier round d'un corps à corps, les détachements engagés par une figurine qui inspire la Peur doivent réussir un Test de Moral ou subir un malus de -2 au corps à corps. Cet effet s'applique, qu'elle charge ou qu'elle soit chargée, mais seulement au premier round de corps à corps. Les tours suivants sont résolus normalement. Cette capacité n'est effective que si la figurine qui inspire la Peur peut bloquer ses adversaires au corps à corps.

Capacité Spéciale : Terreur

Il s'agit d'effroyables opposants qui paralysent littéralement leurs adversaires de peur. Un Test de Moral est nécessaire pour entrer en contact avec une telle figurine au corps à corps. Un échec signifie que l'assaillant s'est arrêté 1 cm avant et ne peut plus bouger. Un test réussi signifie que vous pouvez charger la figurine Terrifiante et combattre au corps à corps normalement.

Les détachements chargés et engagés au corps à corps par une figurine Terrifiante doivent réussir un Test de Moral ou recevoir immédiatement un Ordre de Retraite (le malus de -2 au FA s'applique pour ce combat). De plus, si la figurine Terrifiante charge un détachement en Tir Appuyé, ce dernier ne pourra pas faire feu. Si une figurine Terrifiante charge une figurine en Ordre de Retraite, celle-ci doit effectuer deux Tests de moral, un pour la Terreur, l'autre parce qu'elle a un ordre de Retraite et qu'elle est chargée. Un échec à l'un des deux Tests signifie que la figurine déroute. Cette capacité n'est effective que si la figurine Terrifiante peut bloquer son adversaire au corps à corps.

Capacité Spéciale : Chasseur de Démons

Ces troupes sont spécialement entraînées et équipées pour affronter les pouvoirs du Chaos. Elles sont immunisées à l'influence sur le moral que provoque le Chaos ou les créatures du Warp, qui inclus Récompenses du Chaos & Démons Majeurs, mais échouent toujours leur Test de Moral sur un "1" au dé. Les Chasseurs de Démons sont aussi extrêmement meurtriers au corps à corps et annulent tout effet "post mortem" : les Démons Majeurs ne peuvent pas utiliser de Récompenses du Chaos pour survivre, les Trolls ne peuvent pas régénérer, les Horreurs Roses se dupliquer et ainsi de suite. Cette capacité s'étend aux êtres non chaotiques, comme la régénération Tyranide (après avoir tué, les Chasseurs de Démons purifient la zone à l'huile sainte enflammée et au plasma).

Déroute

Un détachement en Ordre de Retraite qui rate un second Test de Moral, quelle qu'en soit la raison, est mis en déroute. Une formation en déroute est détruite et doit être défaussée immédiatement sans possibilité de sauvegarde ou régénération. Elles comptent dans le calcul des points de rupture et de victoire. Dans un jeu de campagne, ces détachements reviennent après la bataille mais ne sont plus une force cohérente pour l'instant.

Pouvoirs Psychiques et Capacités Spéciales

Certaines troupes disposent de pouvoirs bien au delà du commun des mortels. Ces capacités spéciales sont résumées dans l'Annexe A, et devraient être parlantes. La plupart sont décrites dans les paragraphes appropriés des règles, les autres le sont ci dessous. Le moment où elles peuvent être utilisées et leurs effets dépendent du pouvoir même et de l'ordre de la figurine. Certains peuvent être actionnés quand le détachement est activé en Phase de Combat (comme les attaques psychiques), d'autres n'importe quand (comme les Médecins), d'autres passifs sont permanents (comme la capacité « Camouflage »). Beaucoup de capacités ne peuvent pas être utilisées si le détachement est en Ordre de Charge ou dans un transport. Usez du bon sens commun pour déterminer si une capacité peut être utilisée ou non.

Capacité Spéciale : Psyker

Ces troupes disposent de capacités spéciales comme la sorcellerie, les pouvoirs mutants, la techno-magie aussi bien que les pouvoirs psychiques ou l'esprit de ruche. Les détails de ces pouvoirs sont donnés dans la description de la figurine (la plupart des Psykers ont trois pouvoirs et peuvent utiliser l'un d'eux par tour). Les pouvoirs sont généralement divisés entre pouvoirs psychiques physiques et pouvoirs psychiques éthérés. Un Psyker peut utiliser à la fois un pouvoir psychique et une arme conventionnelle en Phase de Combat.

Pouvoirs Physiques : ils représentent des forces tangibles qui occasionnent des dommages physiques. Ces pouvoirs fonctionnent comme une arme de tir normale avec un jet pour toucher, un modificateur de sauvegarde et nécessitent une ligne de vue. Les pouvoirs psychiques physiques qui touchent des boucliers énergétiques actifs les détruisent car ils sont une force physique tout comme des tirs normaux. Comme ces pouvoirs sont physiques par nature, la Sauvegarde Psychique n'offre aucune protection, la sauvegarde d'armure classique si.

Pouvoirs Ethérés : ils ne créent pas de force physique dommageable. Ces pouvoirs outrepassent les protections classiques et attaquent directement le cerveau ou l'esprit de la cible. Ils ne peuvent être annulés que par une Sauvegarde Psychique.

Capacité Spéciale : Elite

Ils sont les meilleurs combattants de votre armée. En corps à corps, les figurines Elites sont assignées contre les troupes ennemies en dernier, au choix du joueur et peuvent les engager en blocage sélectif. Ce qui signifie qu'une formation d'Elites n'a pas à engager toutes les figurines d'un détachement avant de pouvoir aller au contact en surnombre. Par expérience, les figurines d'Elites peuvent choisir quelles figurines elles engagent en ignorant les autres.

De plus, chaque figurine d'Elite de votre armée vous offre un marqueur de relance. Ce marqueur peut être utilisé une fois dans la partie pour relancer n'importe quel dé de n'importe quelle figurine d'Elite. Le second score doit être accepté, même s'il est pire que le précédent, et ne peut être sujet à une autre relance. Vous pouvez placer tous les marqueurs-relance dans un bol et sortir un marqueur à chaque relance que vous faites par exemple.

Capacité Spéciale : Ingénieur

Sur les champs de bataille de l'Univers ravagés par la guerre, le fait de pouvoir ralentir l'ennemi tout en facilitant l'avancée des troupes est un atout primordial. Les Ingénieurs de Combat ont été spécialement entraînés pour remplir ces tache, et des scénarios en cours de jeu peuvent leur fournir d'autres missions à remplir. Par exemple, il peut s'agir de champs de mines pour barrer le passage ou de fortifications importantes à détruire à l'aide de charges explosives. Les Ingénieurs de Combat peuvent accomplir une mission d'ingénierie par tour, vous devez leur donner l'ordre Tir Appuyé et spécifier leur tache. La mission nécessite un tour complet de préparation et échoue si l'Ingénieur se déplace, tire, est engagée au corps à corps ou se trouve à 6 cm ou moins d'une figurine ennemie en Phase Finale.

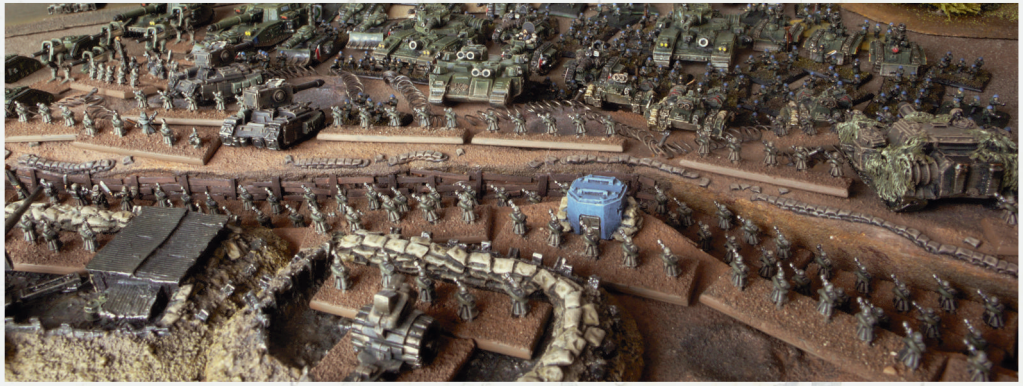
Missions d'ingénierie :

1) Miner : placez un gabarit champ de mines de 5x10 cm sur la table au contact d'au moins 3 socles d'Ingénieurs.

2) Supprimer un obstacle : si au moins 3 socles d'Ingénieurs sont au contact d'un obstacle, vous pouvez retirer une pièce (jusqu'à 5x10 cm en taille) à la fin du tour. S'il s'agit d'un champ de mines, jetez 1d6. Sur un 5+, un des socles subit une touche sans modificateur de sauvegarde.

3) Poser une charge : 2 socles d'Ingénieurs peuvent poser une charge de démolition dans un bâtiment, une fortification, un pont, une route ou une autre structure. Utilisez un marqueur ou une figurine de petite bombe pour la représenter. Cette charge peut exploser en Phase Finale de ce tour ou celle des tours suivants. Quand elle explose, centrez un gabarit de 3 cm sur le marqueur. La structure et toute figurine recouverte même partiellement par le gabarit sont automatiquement touchées et doivent réussir une sauvegarde avec un modificateur à -6 ou être détruites.

4) Désamorcer une charge : N'importe quel socle d'Ingénieurs peut tenter de désamorcer une charge s'il se trouve à son contact. Jetez 1d6 par socle tentant de la désamorcer. Sur 4+ l'action réussit, mais si un score de 1 apparaît elle explose. Sinon, votre adversaire peut décider de la faire exploser ou attendre.



Titans et Prétoriens

Titans et Prétoriens

Les titans sont de monstrueux marcheurs semant mort et destruction. Les plus petits font une douzaine de mètre de hauteur tandis que les plus grands font de l'ombre aux immeubles mêmes. Les Prétoriens sont de gigantesques véhicules blindés détruisant tout sur leur passage, et même s'ils sont particulièrement lents et pesants, ils n'en restent pas moins mortels.

Titans Impériaux : Conçus par l'Adeptus Titanicus, ces énormes machines sont entretenues et utilisées par l'Ordre Divisio Militaris. Hauts de plus de trente mètres, protégés par des boucliers énergétiques, cuirassés de plusieurs mètres de blindage et équipés des armes les plus puissantes qui soient, les Titans sont les troupes les plus puissantes de l'Imperium. Les armées du Chaos alignent parfois des Titans corrompus et des versions mutantes comme les terribles Banelords.

Titans Eldars : Les armées Eldars, comme beaucoup de leurs adversaires, utilisent aussi ces machines de guerre géantes. Les Titans Eldars sont particulièrement agiles et peuvent effectuer autant de virages qu'ils le souhaitent au cours de leur déplacement. Ils sont équipés d'un armement à la fois technologiquement et psychiquement dévastateur et sont protégés par des Holo-Champs.

Gargants Orks : Les Gargants sont l'équivalent Ork des Titans. Il s'agit de grosses et larges machines qui évoluent pesamment sur de courtes jambes. Les Gargants sont alimentés en énergie par des chaudières d'une technologie rudimentaire et sont bien moins agiles que leurs équivalents Impériaux ou Eldars. Cependant, avec leur arsenal d'armes puissantes et leur structure résistante, ils font jeu égal avec la plupart des autres Titans.

Bio-Titans Tyranides : Ces monstrueuses créatures surplombent le champ de bataille, terrorisant les troupes ennemies de pluies de dards, jets d'acide et autres horreurs biologiques. Les bio-titans n'ont pas de bouclier mais la faculté de se régénérer.

Achat des Titans et Prétoriens

Les Prétoriens comme certains Titans disposent d'un arsenal d'armes fixe et sont recrutés comme n'importe quelle autre carte d'armée, c'est à dire comme carte de support ou spéciale. Toutefois, la plupart des Titans peuvent être équipés d'armes diverses adaptées à leur mission comme aux préférences du joueur. Les différents châssis, description d'armes et coûts en points d'armée sont indiqués dans les livres d'armée appropriés, la procédure pour équiper un Titan reste la même dans tous les cas.

1) Acheter le châssis : Ils sont décrits sur les cartes d'armée et achetés normalement.
2) Choisir les armes : Les descriptions et le coût sont donnés dans les livres d'armée.
3) Calculer le coût : Additionnez le coût du châssis à celui de ses armes et arrondissez aux 50 points les plus proches.
4) Calculer les points de victoire : Les titans valent 1 point de victoire par tranche de 100 points d'armée, arrondis au supérieur.

Exemple : *Un Titan Warlord Impérial est équipé d'un Canon Volcano, d'un Missile Vortex, d'un Canon Gatling et d'un Poing Tronçonneur. Le coût est de 500 (châssis) + 100 (Canon Volcano) + 150 (Missile Vortex) + 60 (Canon Gatling) + 25 (Poing Tronçonneur) = 835, arrondi aux 50 points les plus proches soit 850. Ce titan coûte donc 850 points et rapporte 9 points de victoire s'il est détruit.*

Règle Optionnelle : Escadron de Titans

Un Escadron de Titans (aussi appelé Couvées de Bio-Titans ou Grosse Bande de Gargants) est une carte de compagnie composée de trois châssis de titans. Quand vous constituez un Escadron de Titans, additionnez leur coût individuel et arrondissez afin d'obtenir le coût de l'escadron. Les Titans en Escadron ont une cohérence de formation de 25 cm.

Les Grosses Bandes de Gargants sont des escadrons dans lesquels vous pouvez mélanger des Gargants Massakrors et des Grands Gargants. Le plus gros Gargant est promu Boss Gargant et reçoit automatiquement le maximum d'écrans énergétiques. Tous les autres Gargants de la bande doivent rester à 25 cm du Boss Gargant pour pouvoir recevoir un ordre. Si le Boss Gargant est détruit, le joueur peut en nommer un nouveau en Phase Finale.

Exemple : *Un escadron de Titans Warlords constitué de trois Titans Warlords équipés comme dans l'exemple ci-dessus coûte 2550 points et chaque Titan rapportera 9 points de victoire s'il est détruit.*

Boucliers

Les Titans et les Prétoriens ont plus que leur épais blindage, ils sont aussi protégés par une variété de protections énergétiques. Les Titans Impériaux, les Prétoriens et leurs équivalents du Chaos disposent de boucliers énergétiques. Les Gargants Orks ont des écrans énergétiques moins performants tandis que les Titans Eldars utilisent un système de protection connu sous l'appellation d'Holo-Champ.

Boucliers Energétiques : Ils absorbent tous les tirs jusqu'à ce qu'ils saturent. Tout tir qui touche un titan ou un prétorien disposant de boucliers actifs détruit un bouclier. Les armes doivent avoir au moins un modificateur de sauvegarde de -1 pour pouvoir détruire un bouclier. Les boucliers détruits peuvent être réparés en Phase Finale. Jetez un dé par bouclier détruit, sur un 4+ le bouclier est réparé. Si un titan ou un prétorien a des boucliers actifs, il bénéficie d'une Sauvegarde Psychique de 4+ (une seule sauvegarde quelque soit le nombre d'écrans actifs).

Ecrans Energétiques : ces boucliers de conception Ork peuvent parfois un court instant "disjoncter" au mauvais moment. Jetez 1d6 par touche, même si l'arme n'a pas de modificateur de sauvegarde, sur un score de 6, c'est le Gargant qui est touché à la place des écrans ; dans le cas contraire, le tir détruit l'écran si son modificateur de sauvegarde est de –1 ou plus. Il faut donc vérifier si les écrans sont opérationnels avant d'ignorer les tirs sans modificateurs de sauvegarde de –1. Les écrans énergétiques perdus ne peuvent pas être réparés, ils offrent une Sauvegarde Psychique de 4+ (une seule sauvegarde quelque soit le nombre d'écrans actifs).

Holo-Champs : Ces boucliers perturbent les systèmes d'acquisition de cible et distordent l'image même du Titan. L'efficacité de l'Holo-Champ dépend de la vitesse du Titan. L'Holo-Champ accorde une sauvegarde fixe indiquée par la table ci-dessous. Cette sauvegarde est annulée par les armes à gabarit, mais ceux placés pour couvrir le Titan dévient toujours, que le tir soit direct ou indirect. Les Holo-Champs accordent une Sauvegarde Psychique de 4+ contre les pouvoirs qui requièrent une ligne de vue.

Le titan est en ordre de...	Sauvegarde fixe
Tir Appuyé	4+
Avance	3+
Charge	2+

Fiche de localisation

Les Titans et les Prétoriens peuvent supporter plus de dommages que les autres véhicules. Pour représenter ce fait, ils disposent d'une fiche de localisation. Cette fiche et ses sauvegardes varient si le tir vient de l'avant, des côtés ou de l'arrière. A cause de leur taille, les Titans et les Prétoriens peuvent être pris pour cible même si l'intégralité de la figurine ne peut pas être vue. Après avoir touché une figurine avec fiche de localisation, suivez les étapes suivantes.

1) Déviation du tir : Choisissez une localisation sur la fiche et jetez les dés de dispersion (dés spéciaux haut/bas et gauche/droite). Un tir qui dévie hors de la fiche, sur une zone déjà détruite ou protégée par un obstacle est considéré comme raté. On ne peut pas choisir une localisation que le tireur ne peut pas voir (si la cible est partiellement protégée par un obstacle, par exemple).

2) Jet de Sauvegarde : Modifiez la sauvegarde d'armure de la zone par le modificateur de l'arme. Si le jet de sauvegarde échoue, le tir pénètre le blindage. Si la zone est déjà détruite ou arrachée, le tir touche le châssis (si c'est un non sens, prenez une autre localisation logique) avec un modificateur supplémentaire de sauvegarde de -1.

3) Consulter la Table de Dommages : Pour chaque jet de Sauvegarde raté jetez un dé sur la table de dommages appropriée et appliquez les dommages indiqués. Les armes avec capacité Pénétration ajoutent leur bonus au dé. Si une zone est touchée plus d'une fois, jetez le dé normalement, les touches supplémentaires après la première bénéficient d'un bonus cumulable de +1 aux dommages. Tout résultat supérieur à 6 est traité comme un 6.

La situation était de plus en plus désespérée.

"Alors, ce barrage orbital ?" hurla le Colonel. "Désolé monsieur. Le Furious ne sera pas en position de tir avant une heure. Ils rencontrent eux aussi une forte résistance en orbite."

Un rugissement assourdissant de métal tordu déchira l'air. Jacobus aperçut une sorte d'immense mâchoire métallique fixée sur le ventre du Gargant.

"Qu'est-ce que…" il fut interrompu par un sifflement de vapeur alors que la mâchoire arrachait une énorme portion du Manufactorum. La moitié du bâtiment s'écroula, laissant les quelques gardes impériaux survivants dangereusement exposés. Bientôt une nouvelle explosion pulvérisa les restes du bâtiment.

"Par Terra, d'où provenait-il, ce tir ?" demanda Jacobus en regardant alentour. "J'en sais rien, monsieur." Répondit le Capitaine.

Une autre explosion. Le sol tremblait. Est ce que le Gargant manoeuvrait encore ? Peut-être un de ses semblables ?

Résultat des dommages

Réacteur endommagé : Le Titan est immobilisé, ne peut pas utiliser ses armes et ses boucliers sont inactifs. Seul le réacteur peut être réparé en phase finale.

Brèche au réacteur : Comme ci-dessus, mais si le réacteur n'est pas réparé lors de la Phase Finale, il explose comme expliqué ci-dessous.

Explosion du réacteur : Le Titan est détruit et toute figurine dans un rayon de 3d6 cm subit une touche sans modificateur de sauvegarde.

Chute du Titan : Le Titan est détruit. Jetez un dé de déviation pour déterminer vers quelle direction il s'écroule et voyez quelles figurines se trouvent dessous. Les figurines de classes Chevaliers ou supérieures subissent une touche avec un modificateur de sauvegarde de -3, les autres sont automatiquement détruites sans sauvegarde.

Arme arrachée : L'arme est détruite, tombe et dévie de 2d6 cm vers une direction aléatoire, les figurines sur le point de chute subissent une touche sans modificateur sauvegarde.

Exemple : *Un Titan Warlord rate deux sauvegardes au sur le réacteur. Le premier jet de dommage est un 2, signifiant que le réacteur est hors service et doit être réparé. Le second jet est aussi un 2 qui devient 3 car il s'agit du deuxième impact sur cette zone. Le résultat indique que si le réacteur n'est pas réparé ce tour, il explose.*

Exemple : *Les deux tirs précédents sur le Warlord proviennent d'un Lascanon et d'un Canon Volcano. Le Volcano a la capacité Pénétration +3, donc le second jet de dommage devient 6 (résultat de 2, modifié à +1 car il s'agit du deuxième impact sur la zone et +3 pour la Pénétration). Ce dommage implique que le réacteur explose immédiatement !*

Réparations

Lors de la phase finale, les joueurs peuvent jeter 1d6 par zone endommagée et pour tous les boucliers détruits. Sur un 4+, la zone ou le bouclier est réparé. Les localisations dites ébréchées, détruites ou arrachées, … ne peuvent pas être réparées.

Si le réacteur, le générateur ou une source d'alimentation d'un Titan est endommagée, ne testez que pour la réparation du réacteur. Les autres zones ne peuvent pas être réparées tant que le Titan n'a pas de puissance. Si pour une raison ou une autre un Titan voit son réacteur endommagé et possède encore des boucliers actifs, ceux-ci ne fonctionnent plus tant qu'il n'est pas réparé.

Règle Spéciale : Titans

Ordres : Les Titans reçoivent et interprètent les ordres de la même manière que les autres troupes terrestres.

Déplacement : Les Titans sont de pesantes machines difficilement manoeuvrables. Pour refléter cet état de fait, ils ne peuvent effectuer de virages que pour un total de 90° au cours de leur déplacement, mais peuvent toutefois diviser leur potentiel en plusieurs virages. Les Titans peuvent reculer à la moitié de leur vitesse.

Tir : Les Titans tirent normalement suivant leur ordre. Leur armement multiple peut cibler diverses figurines tant que leur ligne de vue le permet. Leurs armes Anti-Aériennes peuvent toujours effectuer des tirs d'interception même si le Titan est en Ordre d'Avance, elles n'empêchent pas le Titan de se déplacer par la suite et ses autres armes pourront tirer normalement (les systèmes d'armes sont considérés comme indépendants les uns des autres).

Les Titans Impériaux, Eldars et Chaotiques possèdent un angle de tir de 180° vers l'avant. Les Gargants Orks ont un angle de 180° de l'avant vers l'arrière couvrant soit le côté droit soit le côté gauche. Cela signifie que les Gargants peuvent tirer sur des figurines situées derrière eux, mais que les armes de gauche ne peuvent pas tirer à droite et réciproquement. Certaines armes ont un angle de tir propre indiqué dans leur description.

Corps à corps : Les Titans sont d'effroyables adversaires et disposent de plusieurs règles spéciales pour le corps à corps. La première et la plus importante est que grâce à leur taille et leur mobilité, ils ne peuvent pas être submergés par des figurines de classes inférieures aux Chevaliers en corps à corps. Ainsi, les petites figurines ne génèrent pas de dés supplémentaires en tant qu'adversaires multiples.

Titans contre Titans, Prétoriens, Superlourds et Chevaliers : Le corps à corps est résolu normalement, chaque adversaire jette 2d6 + FA et le score le plus élevé gagne. Si le perdant dispose d'une fiche de localisation, le gagnant choisit une zone et jette un dé sur sa Table des Dommages. Il n'y a ni déviation ni sauvegarde, la zone subit juste les dommages. Les Superlourds et les Chevaliers qui perdent un corps à corps sont détruits sans jet sur leur table de dommages. Consultez les sections appropriées des livres d'armée pour les règles spéciales concernant les Titans Imperators et les Méga-Gargants.

Titans contre les autres classes : Le premier niveau de défense du Titan est son système d'armes antipersonnel. Que ce soit une coque électrifiée, un blindage réactif, des armes anti-personnelles ou une horde de Snotlings dingues, cela revient au même. Jetez 1d6 pour chaque figurine qui engage le Titan. Sur un 3+, la figurine subit une touche sans modificateur de sauvegarde. Les survivants peuvent alors combattre le Titan au corps à corps. Ils sont résolus comme des combats individuels, sans apport de dé supplémentaire en cas de corps à corps multiples. Oui, charger un Titan avec de l'Infanterie est un acte plutôt vain.

Elites contre Titans : Il s'agit de troupes sur-entraînées et expérimentées avec de meilleures chances de survie au corps à corps contre un Titan. Ainsi, les Elites ne sont touchées que sur un 4+ par les armes anti-personnelles du Titan au lieu de 3+.

Capacité Spéciale : Agile

Un Titan avec cette capacité peut effectuer autant de virages que vous le désirez au cours de son mouvement (il peut donc faire plus de 90° de virages cumulés).

Règle Spéciale : Prétoriens

Ordres : Les Prétoriens sont équipés habituellement d'une grande variété de capteurs et de systèmes de communication qui leurs permettent de réagir rapidement aux événements sur le champ de bataille. Pour refléter ceci, tous les Prétoriens sont considérés comme des Unités de Commandement pour ce qui concerne le déplacement et le tir. Par contre s'ils prennent le rôle d'une figurine QG sur le champ de bataille, ils ne bénéficient pas de la protection contre les tirs (ils sont juste trop gros pour se fondre dans la masse).

Déplacement : Les Prétoriens sont lents et leur mouvement n'est pas doublé en Ordre de Charge. Ils ne peuvent effectuer de virages que pour un total de 90° au cours de leur leur déplacement, mais peuvent diviser leur potentiel en plusieurs virages (la somme doit toutefois faire 90° au maximum). Les Prétoriens peuvent reculer à la moitié de leur vitesse.

Tir : Leurs systèmes de contrôle de tir sophistiqués leurs permettent de toujours tirer au Segment de Tir Appuyé. Les angles de tir des armes sont détaillés dans les descriptions des prétoriens.

Boucliers : Beaucoup de Prétoriens disposent de boucliers. La description de chaque modèle donne leur nombre et leur type. Les fiches de localisation des Prétoriens sont données dans les livres d'armée correspondants. Leurs boucliers peuvent être réparés de la même manière que ceux des Titans.

Corps à corps : Malgré leur taille, les Prétoriens sont vulnérables aux assauts des figurines plus petites à cause de leur lenteur. Le corps à corps est résolu normalement.

Un autre bâtiment fut réduit à l'état de gravas. Alors que la poussière retombait, Jacobus put distinguer une rude silhouette vaguement humanoïde qui se déplaçait à travers les ruines. Un Titan ! L'hymne Impérial qu'il diffusait par d'énormes hauts-parleurs confirma son allégeance. La musique fut interrompue par une voix humaine: "Ici le Princeps Derlan Ramos, du Saevus Secutor. Tenez vos positions." Les énormes pistons sifflèrent alors que les armes gigantesques du Titan se pointaient vers le Gargant.

Le vacarme fut assourdissant mais pour Jacobus, il était la plus douce des musiques qu'il eu jamais entendu. Il vit les impacts abattre les écrans de protection l'un après l'autre, puis les énormes projectiles frappèrent la coque même du Gargant. Le Colonel vit la machine de guerre s'écrouler devant ses yeux puis être mise en pièce avant de disparaître dans une tempête de flammes. Les hauts-parleurs rugirent à nouveau: "Situation sous contrôle."

Jacobus laissa s'échapper un long soupir de soulagement…

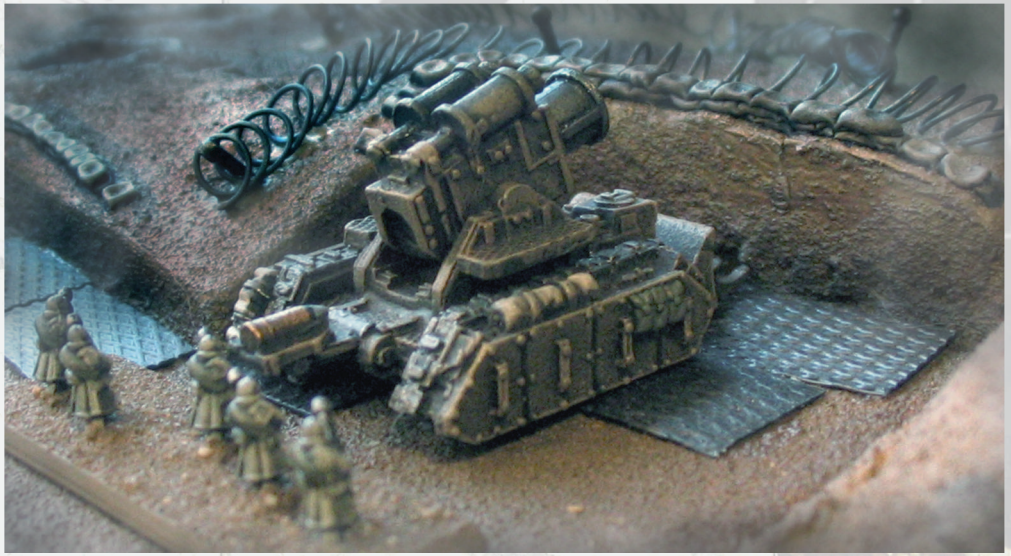
Annexe 1 : Capacités standards

Toutes les unités ont des caractéristiques comme le mouvement, la sauvegarde et les armes. La figurine par défaut est un humain c'est à dire un bipède organique ayant l'intelligence, les réflexes, les résistances naturelles et les sens (vue, ouïe, …) d'un humain terrestre normal. Il existe des capacités spéciales qui affectent toutes les caractéristiques mais toutes les unités (l'infanterie au moins) commencent à un niveau humain.

Caractéristique	Exemple
Mouvement : à quelle vitesse la figurine se déplace. **Capacités spéciales associées :** Frappe en profondeur, Volant, Flottant, Indépendant, Infiltration, Réacteurs dorsaux, Anti-grav, Téléportation, Tunnelier	10 cm : Infanterie 20 cm : Tank standard 25 cm : Cavalerie 75 cm : Volant
Sauvegarde : une figurine doit obtenir sur un jet de d6 autant ou plus que ce score pour survivre après avoir été touchée. Ce jet est altéré par le modificateur de sauvegarde (MdS) de l'arme. **Capacités spéciales associées :** Sauvegarde fixe, Sauvegarde psychique	Aucune : veste blindée 5+ : Armure énergétique 4+ : tank léger, transport 3+ : tank moyen
Facteur d'assaut (FA) : cela représente la puissance de la figurine en corps à corps, incluant les armes de mêlée et les grenades. Pour les véhicules, cela représente les systèmes anti-personnels, les blindages réactifs et les armes à courte portée. **Capacités spéciales associées :** Meneur, fortification, Moral	-1 : milice non entraînée 0 : entraînement militaire standard +2 : Space Marines +4 : Nobz orks +6 : Terminators Space Marines
Moral : cela représente à quel point l'unité est entrainée et disciplinée et à quel point elle quittera le champ de bataille après avoir subi des pertes conséquentes. Un jet de d6 supérieur ou égal à ce nombre permet de réussir un test de moral. **Capacités spéciales associées :** Peur, Sans peur, Inspiration, Terreur	4+ : Orks et FDP 3+ : Garde impériale 2+ : Space Marines 1+ : Vétérans Space Marines Aucun : Robot
Classe de blocage : cela permet de mesurer la taille et la manoeuvrabilité d'une figurine et ce faisant si elle peut ou non quitter une mêlée non désirée. Voir les parties sur les phases de mouvement et de combat pour plus de détails. **Capacités spéciales associées :** Volant, Flottant, Attaque éclair, Anti-grav	1) infanterie et artillerie légère 2) cavalerie et marcheurs 3) véhicules et artillerie lourde 4) superlourd et chevalier 5) titan et prétorien
Point de structure : Un, c'est tout. La plupart des unités sont soit sur la table et pleinement fonctionnelles soit retirées de la partie si elles sont touchées. Les superlourds et les unités plus grosses ont des règles spéciales et peuvent subir plusieurs touches avant d'être détruits mais tout ce qui est plus petit est détruit à la première touche. **Capacités spéciales associées :** Mécanicien, Médecin, Blessures Multiples, Régénération	

Les armes à distance ont aussi quelques caractéristiques :

Caractéristique
Dés d'attaque : le nombre de d6 lancés pour l'attaque d'une arme à distance. Les résultats sont comparés au jet pour toucher de l'arme pour savoir s'il y a une touche ou non. **Points associés :** armes de barrage, armes à gabarit
Portée : la distance maximale où l'arme peut toucher. Il n'y a pas de lien entre le mouvement et la portée. **Points associés :** ligne de vue, barrage indirect
Jet pour toucher : à quel point la figurine est efficace avec son arme. Chaque jet égal ou supérieur sur un dé lancé inflige une touche à la cible. Il n'y a pas de pénalité concernant le mouvement ou la portée. **Points associés :** couverts, fortification, barrages combinés
Modificateur de Sauvegarde (MdS) : la facilité de l'arme à traverser les armures et blindages. Ce nombre est appliqué comme une pénalité à tout jet de sauvegarde effectué par la cible, rendant la sauvegarde plus difficile. Un nombre négatif est bien, 0 étant le MdS standard. **Points associés :** Armure fixe, Pénétration



La façon dont les figurines sont classées n'est pas immédiatement évident. Certaines caractéristiques d'une figurine, comme le blocage ou les effets du terrain, dépendent de la classe à laquelle elle appartient.

Classe de la figurine	Description	Figurines
Infanterie	D'un homme en armure énergétique armé d'un fusil aux insectes rampants, le gros des troupes de beaucoup d'armées est constitué de l'infanterie.	Les socles sont des carrés de 20 mm (les vieux socles GW) ou 12x40 mm (les nouveaux socles GW) avec 3 à 5 figurines d'infanterie ou 2 à 3 figurines de cavalerie.
Cavalerie	Des unités rapides, au faible voire inexistant blindage et ayant des armes à courte portée	
Marcheur	Des armures de combat plus grandes que les armures énergétiques mais plus petites et plus lentes que les tanks.	Ces unités sont représentées par une unique figurine de 15 à 30 mm de haut sur un socle de 20 à 25 mm.
Chevalier	Les frères plus grands et mieux armés des marcheurs aussi appelés machines de combat.	
Véhicule	Cela va des buggies à des tanks imposants.	Toujours représenté par une unique figurine et le socle est optionnel. Les véhicules et de l'artillerie mesurent de 20 à 40 mm tandis que les volants/flottants sont légèrement plus grands.
Artillerie légère	Il s'agit d'armes à portée moyenne sans blindage et avec quelques artilleurs (comme une équipe de mortiers).	
Artillerie lourde	Des armes à longue portée montées sur véhicules.	
Volant/flottant	Même si certaines unités peuvent survoler le sol, seuls les volants/flottants peuvent atteindre la haute altitude.	
Superlourd	Les plus gros tanks du champ de bataille sans règle spéciale.	Une unique figurine de 40 à 60 mm de long et de 20 à 30 mm de large sans socle.
Prétorien	Ils sont plus gros et ont des règles spéciales.	
Titan	De gigantesques marcheurs semant mort et destruction. Ils considèrent généralement les autres unités comme des insectes (la seule véritable défense contre un titan est un autre titan).	Ils font de 40 à 60 mm de haut et utilisent un socle circulaire de 50 mm.

Il y a aussi quelques capacités spéciales qui changent ce que l'unité peut faire comme limitant ce qu'elle peut faire.

Biologie

Organique	La caractéristique par défaut des unités, l'alternative étant l'inorganique, le démoniaque ou l'angélique.
Inorganique	Ce sont des unités technologiques, cristallines ou énergétiques n'ayant pas une biologie organique. Les pouvoirs basés sur le poison, la maladie, les phéromones et les odeurs sont sans effet alors que les pouvoirs basés sur le mental , les émotions, l'âme ou la vie fonctionnent toujours. Le fait d'être inorganique ne donne aucune immunité contre les effets de la peur ou du moral (voir Intelligence Artificielle et Robot plus loin).
Démoniaque	Aussi appelées extra-dimensionnelles, ces unités ne sont pas originaires de notre plan d'existence. La matrice d'énergie qui maintient l'entité dans cette dimension renforce le corps de l'hôte mais est aussi vulnérable à la disruption comme l'exorcisme ou le bannissement. L'aura de mal qui l'accompagne fait que tout jet de moral provoqué par un Démoniaque échoue sur un 1 au dé. Cela ne s'applique qu'aux unités ayant actuellement une valeur de moral et pas aux unités Sans Peur ou qui sont immunisées aux jets de moral (comme les robots). Les unités Démoniaques ne sont pas naturellement immunisées aux effets d'autres êtres démoniaques.
Angélique	La contrepartie « bonne » des êtres démoniaques. Cela n'est inclus que pour le sens éditorial car il n'y a pas d'anges dans le chaos des batailles du 41° siècle.

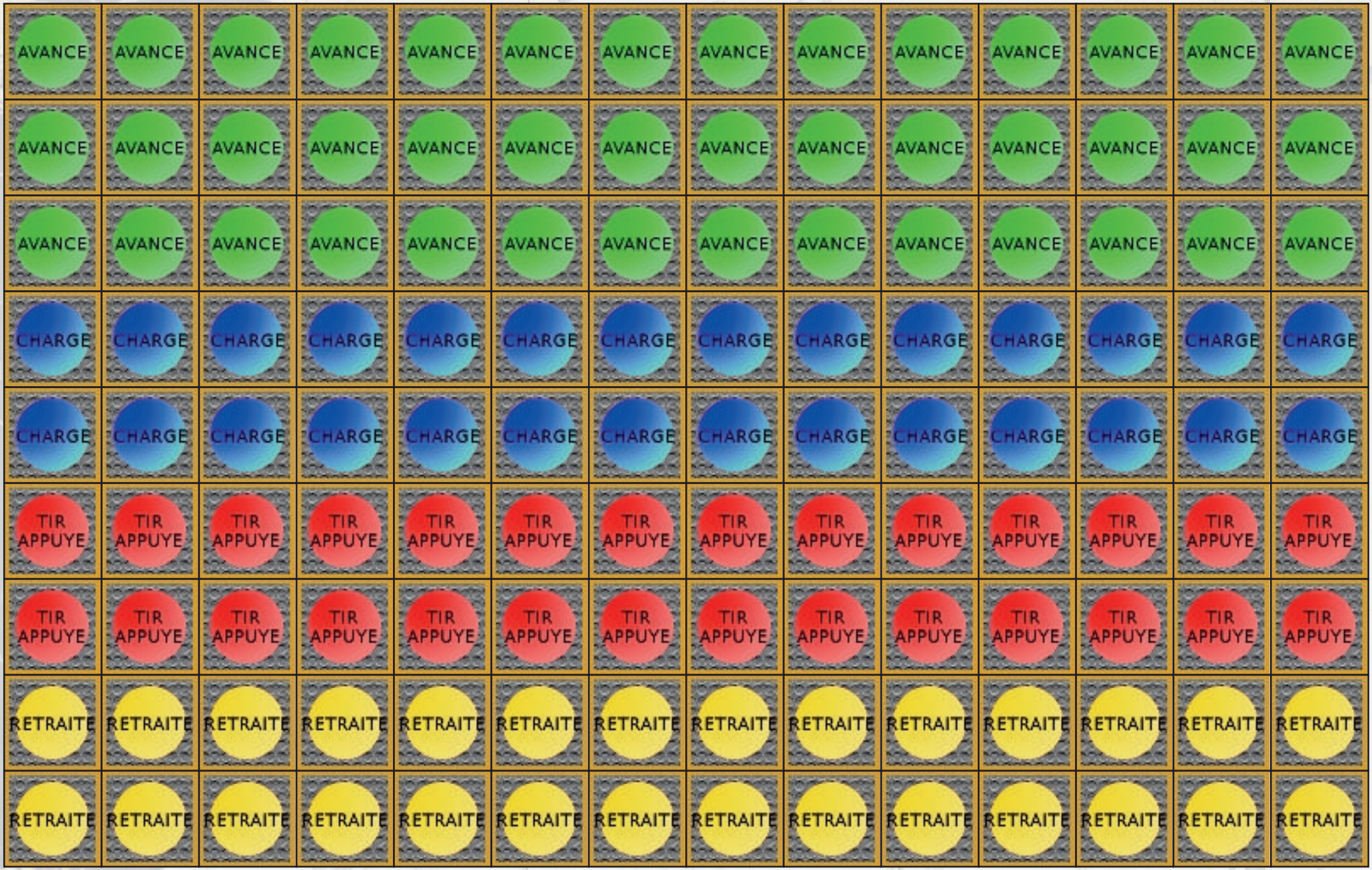
Intelligence

Stupide	Certaines unités ne sont pas connues pour leur intelligence et doivent recevoir des ordres de quelqu'un d'autre. Si elles ne reçoivent pas d'ordre, jetez un d6. Sur un 1 ou un 2, l'unité a l'ordre d'Avance tandis que sur un 3+ elle reçoit un ordre de charge.
Instinct	L'unité ne possède que des instincts rudimentaires. Sans guide extérieur, elle retourne à ses penchants instinctifs et n'est plus sous le contrôle du joueur. Exemples : les boyz orks, les tyranides.
Intelligence Artificielle (IA)	Cette unité est une construction sans émotion. Les pouvoirs et les effets basés sur la peur ou les émotions sont inefficaces et l'unité est immunisée aux jets de moral. Alors qu'il est courant d'être inorganique et IA, ce n'est pas automatique (comme les mort-vivants). Exemples : tanks OGRE, esclaves zombis sans esprit, nécrons, ...
Robot	Ces unités sont des robots sans conscience ou d'autres constructions technologiques programmés sans instinct de préservation ou avec la capacité d'agir de façon indépendante. Les pouvoirs basés sur la peur, la force vitale, l'âme ou les émotions sont inefficaces et l'unité est immunisée aux jets de moral. Les robots doivent souvent être programmés avant la bataille et sont presque toujours inorganiques.

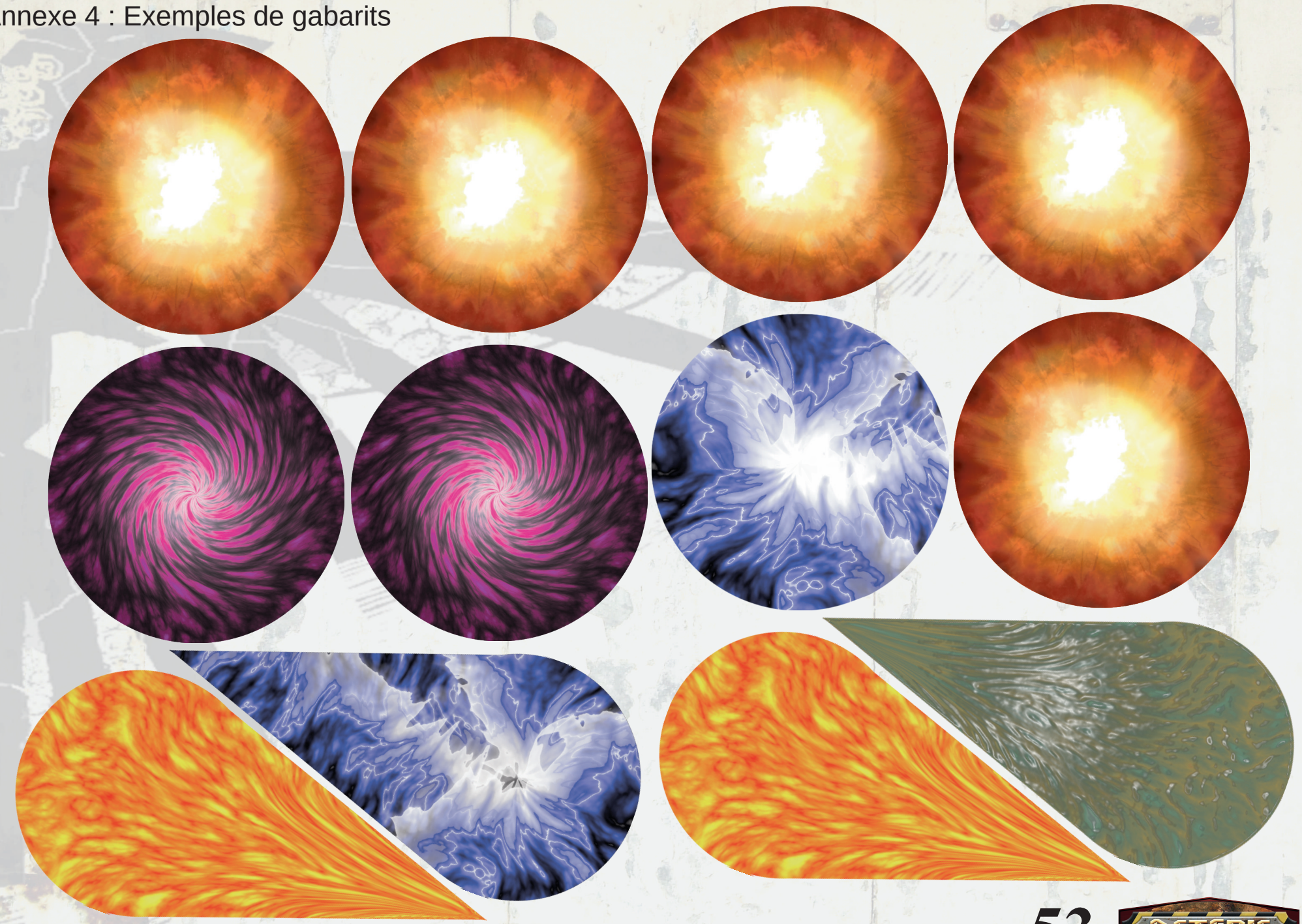
Annexe 2 : Capacités Spéciales

Agile	Le titan peut effectuer autant de virages qu'il le désire durant son mouvement
Anti-aérien (AA)	La figurine ou l'arme est spécialisée pour les tirs AA. Voir Volant/Flottant pour plus de détails
Anti-grav	La figurine se déplace juste au dessus du sol. Voir Phase de mouvement pour plus de détails
Artillerie statique	Une figurine d'artillerie lourde ne peut pas se déplacer et est automatiquement en déroute si elle rate un test de moral
Attaque éclair	Si la figurine charge, elle n'est pas bloquée lors du deuxième tour de corps à corps
Blessures multiples	La figurine doit subir plus d'une touche pour être tuée mais subit une blessure par point manquant en corps à corps
Blindage intégral	La figurine ne subit pas les malus de sauvegarde pour les tirs de côté ou de l'arrière
Camouflé	Si la figurine est dans un couvert, elle ne peut pas être vue à plus de 25 cm
Charismatique	Tous les détachements amis ayant une figurine à 10 cm reçoivent un bonus de +1 à leur test de moral
Chasseur de démons	La figurine est immunisée aux pouvoirs du Chaos et nie tout effet « après la mort »
Défense Rapprochée (X)	La figurine dispose d'armes anti-infanterie. Voir Phase de mouvement pour plus de détails
Démoniaque	Tout test de moral causé par la figurine échoue sur un « 1 » naturel au dé
Détruit les bâtiments	L'arme détruit un bâtiment si le jet de sauvegarde échoue
Dur à cibler	Toutes les armes à distance n'utilisant pas de gabarit subissent un -1 pour toucher
Elite	La figurine est spécialisée dans le corps à corps et obtient un dé de relance. Voir Phase finale pour plus de détails
Endommage les bâtiments	L'arme inflige un point de dommage à l'Intégrité Structurelle sur un jet de sauvegarde échoué
Frappe en profondeur	La figurine vole jusqu'au champ de bataille. Voir Phase de mouvement pour plus de détails
Génie	La figurine peut effectuer des missions de Génie. Voir Phase finale pour plus de détails
Ignore les couverts	L'arme ignore les modificateurs pour toucher des couverts comme pour une forêt ou une fortification
Indépendant	La figurine ignore les distances de commandement mais est automatiquement en déroute si elle reçoit l'ordre de Retraite en étant hors de la distance de commandement
Infiltration	Après le déploiement, l'infanterie et les marcheurs peuvent se déplacer de leur mouvement de charge, les autres unités peuvent se déplacer de leur mouvement normal
Inorganique	La figurine est immunisée aux pouvoirs basés sur le poison, la maladie, les phéromones ou le les odeurs
Instinct	Si la figurine est trop loin d'une unité de commandement, elle retombe dans ses instincts primaires
Intelligence Artificielle	La figurine est immunisée aux pouvoirs basés sur la peur ou les émotions
Mécanicien	Les figurines de classe marcheur, véhicule et superlourd à 10 cm obtiennent une sauvegarde fixe de 5+
Médecin	Les figurines d'infanterie ou de cavalerie à 10 cm obtiennent une sauvegarde fixe de 5+
Meneur	Tous les détachements amis ayant une figurine à 10 cm gagnent un bonus de +1 à leur FA
Observateur Avancé (OA)	La figurine est spécialisée dans le guidage de tir d'artillerie. Voir Artillerie pour plus de détails
Pénétration (+X)	L'arme ajoute X au jet de dommage sur la table des superlourds ou d'une fiche de localisation
Peur	Lors du premier tour de corps à corps, votre adversaire doit réussir un test de moral ou subir un malus de -2 à son FA
Psyker	La figurine dispose de pouvoirs spéciaux (magie, mutation, …) et peut en utiliser un par tour
Quartier Général (QG)	La figurine ne peut pas être ciblée tant que ce n'est pas la figurine la plus proche ou qu'elle est à moins de 10 cm d'une figurine de même taille
Réacteurs dorsaux	La figurine se déplace par bonds. Voir Phase de Mouvement pour plus de détails
Régénération	Durant la phase finale, jetez un d6 pour chaque blessure subie par la figurine. Sur un 4+ la blessure est soignée
Robot	Les pouvoirs basés sur la peur, la force vitale, l'âme ou les émotions sont inefficaces et l'unité est immunisée aux jets de moral. Les robots doivent souvent être programmés avant la bataille et sont presque toujours inorganiques.
Sans Peur	La figurine n'a pas de valeur de moral et n'a jamais besoin d'effectuer un test de moral
Sauvegarde fixe	La figurine a une sauvegarde fixe qui n'est pas modifiée par le MdS de l'arme
Sauvegarde psychique	La figurine dispose d'une sauvegarde contre les attaques psychiques éthérées
Sniper	La figurine peut reconnaître et cibler une figurine QG sur un 4+
Stupide	Si personne ne donne d'ordre à la figurine, jetez un d6. 1-2 : Avance, 3+ : Charge
Téléportation	La figurine se téléporte sur le champ de bataille. Voir Phase de mouvement pour plus de détails
Terreur	Les ennemis doivent réussir un test de moral pour entrer en contact socle à socle avec cette figurine. La cible de la charge d'une telle figurine doit réussir un test de moral ou recevoir un ordre de retraite. Voir Moral pour plus de détails
Tir en mouvement	La figurine peut se déplacer, faire un tir d'interception et continuer son mouvement si elle est en ordre d'Avance.
Tir réflexe	La figurine ne subit pas le malus de -1 lors d'un tir d'interception
Toit ouvert	Les figurines transportées peuvent tirer. Toute touche sur le véhicule touche également une figurine transportée
Transport (X)	La figurine peut transporter X socles d'infanterie et tracter une pièce d'artillerie légère
Tunnelier	La figurine se déplace sous terre. Voir Phase de mouvement pour plus de détails
Unité de commandement	La figurine peut toujours se déplacer du double de sa vitesse et tirer durant le segment de corps à corps
Volant/Flottant	La figurine se déplace dans les airs. Voir Phase de mouvement pour plus de détails

Annexe 3 : Exemples de pions d'ordre



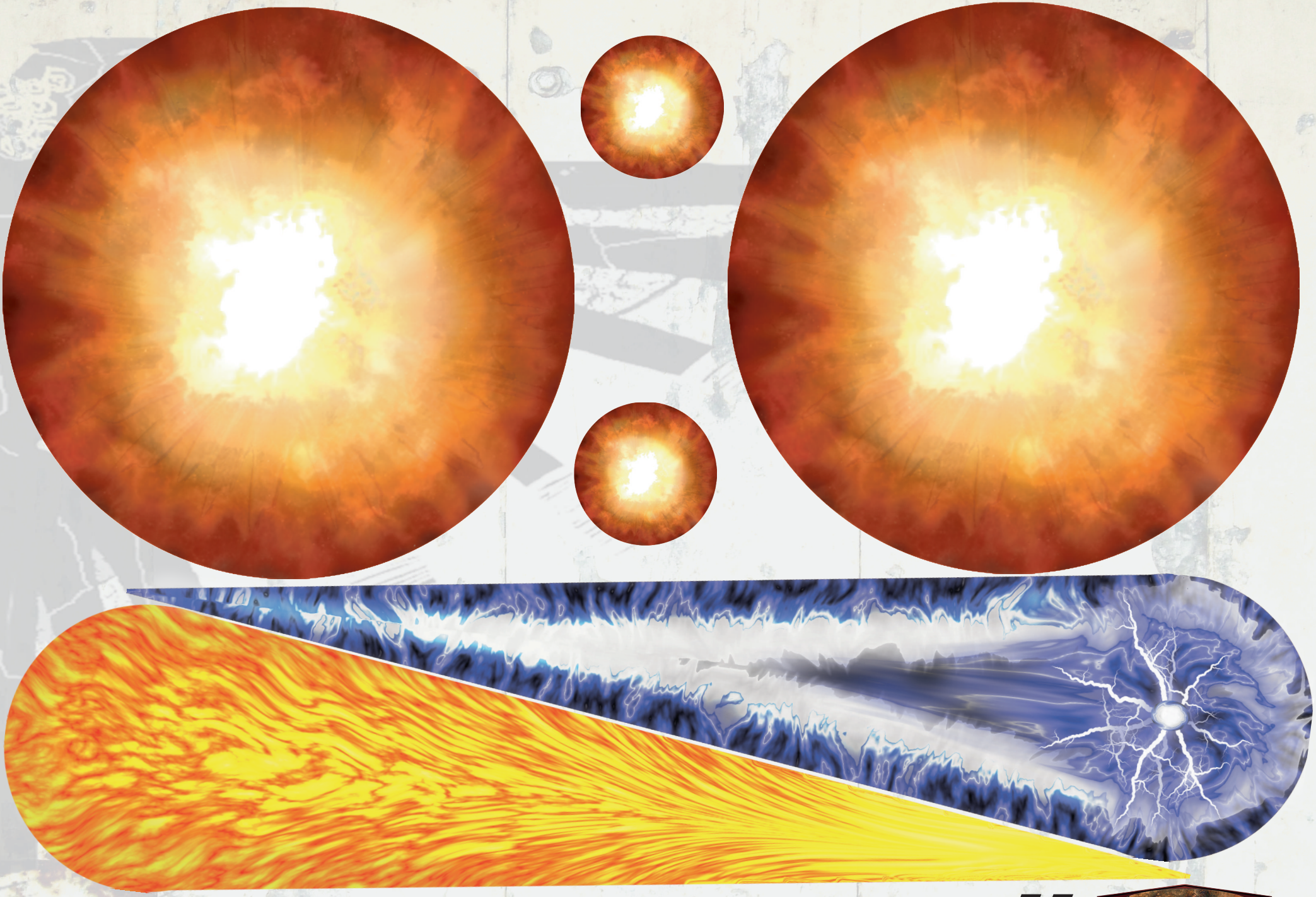
Annexe 4 : Exemples de gabarits



Note importante concernant les gabarits

Les formats d'impression changeant d'un pays à l'autre et les paramètres d'impression pouvant influer sur le résultat obtenu, il convient de faire attention lors de l'impression des gabarits fournis ci-dessus. Afin de vous permettre d'évaluer au mieux la taille officielle des gabarits, nous vous rappelons qu'un gabarit standard de barrage (la première rangée des gabarits de la page précédente sont des gabarits standards de barrage) ont un diamètre de 6 cm. Une échelle est également fournie sur chaque page, cette échelle en forme d'équerre mesurant 6 cm sur chaque côté.

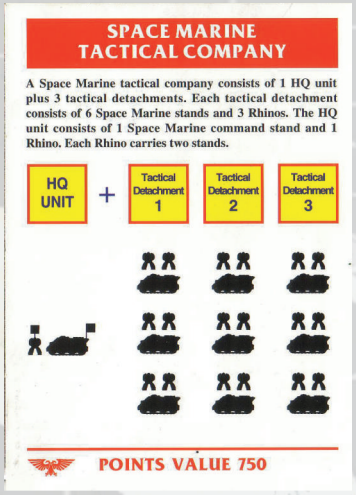
Nous vous conseillons donc d'imprimer une première fois uniquement les pages contenant les gabarits, de vérifier si votre impression est conforme en mesurant l'échelle fournie qui doit être égale à 6 cm. En cas contraire, n'hésitez pas à effectuer les réglages appropriés sur votre imprimante en faisant par exemple varier le zoom d'impression.

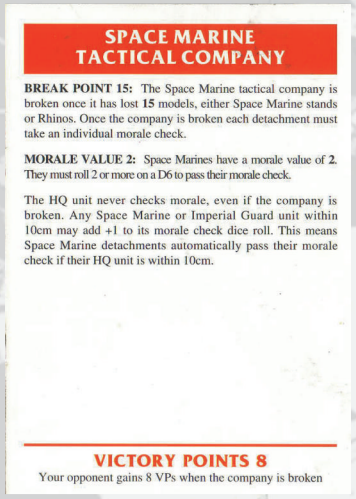


Annexe 5 : Exemples de cartes d'armée

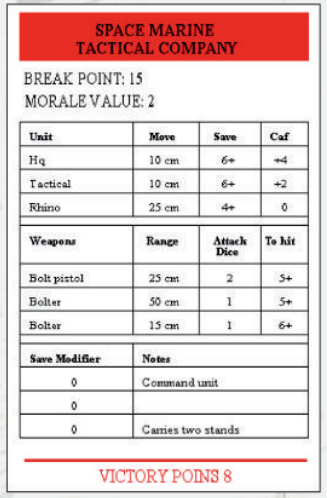
Le comité NetEpic-Fr est en train de créer des cartes d'armée détaillées en français (on a tenté en eldar ou en ork mais en fait ce n'était pas super pratique) avec chaque codex. Ces cartes donnent à la fois le contenu de la carte en terme de figurines mais également les données de ces différentes figurines (mouvement, FA, armes et données des armes, sauvegarde, règles spéciales, …) et de la carte elle-même (moral, coût, PV, point de rupture, …).

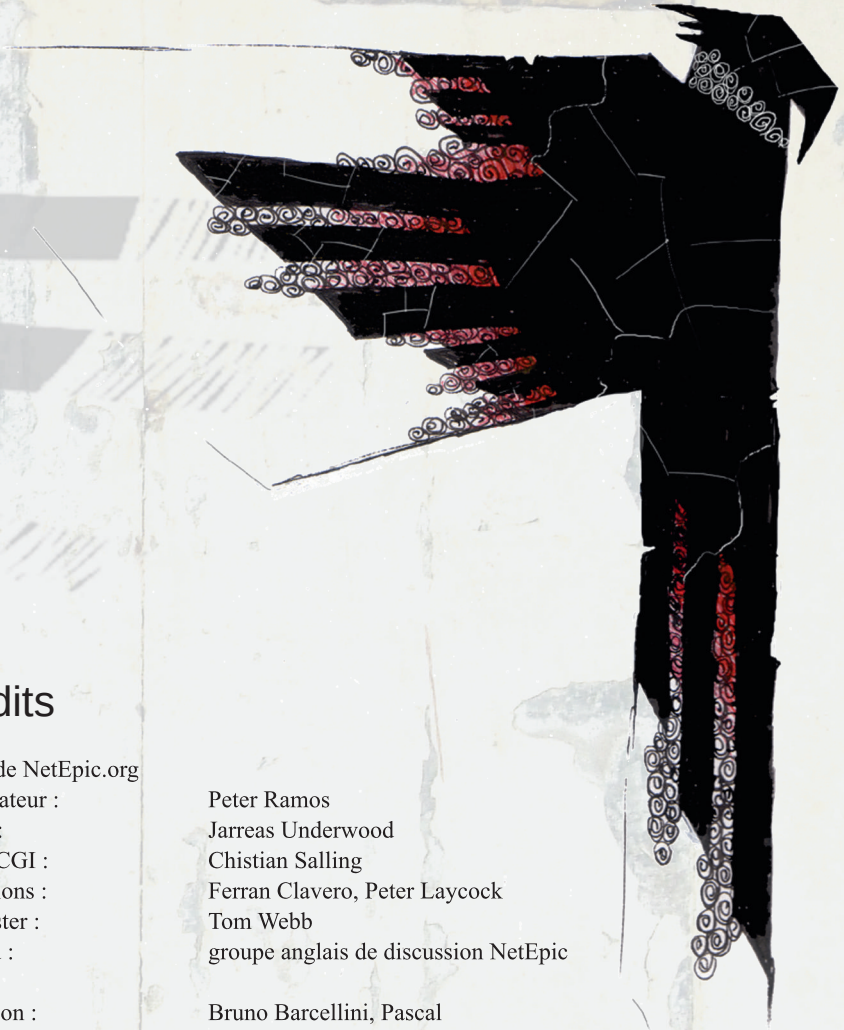
Cartes d'armée d'origine de SM2/TL





Cartes d'armée de NetEpic 4





Crédits

Equipe de NetEpic.org	
Coordinateur :	Peter Ramos
Editeur :	Jarreas Underwood
Layout/CGI :	Chistian Salling
Illustrations :	Ferran Clavero, Peter Laycock
Webmaster :	Tom Webb
Contenu :	groupe anglais de discussion NetEpic
Traduction :	Bruno Barcellini, Pascal
Coordinateur français :	Cédric Udréa
Vérification :	groupe français d'Epic-fr
Webmaster français :	Vincent Binet

Lexique

Allié	Si vous achetez des unités de deux listes d'armée, la plus petite force (en points d'armée) est l'allié de la plus grande
Antigrav	Un véhicule anti-gravité ou à poussée vectorielle qui se déplace juste au dessus du sol
Arme à gabarit	Ce sont des armes à effet de zone. Faites un jet pour toucher pour chaque figurine sous le gabarit
Armée	Toutes les figurines dont dispose un joueur sur la table
Armée Codex	Une armée disposant d'unités et de règles spéciales
Armée standard	Une armée constituée de troupes communes
Attaque surprise	Les antigravs dissimulés derrière un couvert peuvent soudainement prendre de l'altitude, tirer et redescendre se cacher avant que l'adversaire ne puisse riposter
Barrage	Une arme à gabarit utilisant un gabarit circulaire de 6 cm de diamètre
Barrage hors champ	Une attaque tirée par une unité éloignée ou orbitale qui n'est pas actuellement sur le champ de bataille
Batterie	Un détachement d'artillerie ou de véhicules anti-aériens
Blocage, classe de blocage	Une mesure de la grosseur de la figurine et si elle peut sortir d'un corps à corps ou non.
Cohérence	Les figurines d'un même détachement doivent rester à 6 cm les unes des autres
Corps à corps	Combat de mêlée. Jetez 2d6 et ajoutez votre FA. Le perdant meurt sans sauvegarde
Déroute	Si une unité en ordre de retraitre échoue un test de moral elle est détruite
Dés de déviation, titan	Deux dés avec quatre faces blanches, l'un possédant sur ses deux autres faces « Haut » et « Bas » et l'autre « Gauche » et « Droite »
Détachement, escouade, escadron	Un groupe de figurines constituant un groupe de combat, composé d'une ou plusieurs figurines
Déviation	Le déplacement aléatoire à partir du point où vous désiriez que quelque chose aille. Jetez le dé de déviation et 2d6 pour la distance. Un « Hit » signifie qu'il n'y a pas de déviation
Distance	Le système NetEpic utilise le système métrique et toutes les distances sont en centimètres
Facteur d'Assaut (FA)	Cela représente la capacité de l'unité en corps à corps
Flottant	Un type d'unités intermédiaire entre volants et anti-gravs
Immobilisé	La figurine ne peut pas bouger. Si elle est engagée en corps à corps, ne jetez pas 2d6 et n'utilisez que son FA.
Jet pour toucher	Obtenez ce nombre ou plus sur un d6 pour toucher votre cible

Modificateur de sauvegarde (MdS)	A quel point une arme peut traverser les blindages et armures. Appliquez ce modificateur au jet de sauvegarde.
Moral, test de moral	Cela mesure à quel point l'unité est disciplinée. Obtenez ce nombre ou plus sur un d6 pour réussir le test.
Mouvement	A quelle vitesse une figurine se déplace
Nombre de dés d'attaque	Le nombre de d6 lancés lors d'une attaque à distance
Point de rupture, démoralisé	Quand suffisamment de figurines d'une même carte d'armée sont détruites, l'unité n'est plus considérée comme pouvant combattre pleinement et est dite démoralisée.
Points de Victoire (PV)	Permet de mesurer à quel point un joueur est proche de la victoire
Portée	La distance à laquelle l'arme de la figurine est efficace. Il n'y a pas de pénalité pour la portée
Pouvoir psychique éthéré	Ces pouvoirs ne créent pas de force physique pour causer des dommages. Ils ignorent la sauvegarde classique et les boucliers et ne peuvent être stoppés que si la cible dispose d'une sauvegarde psychique
Pouvoir psychique physique	Ces pouvoirs représentent une force causant des dommages physiques. Ils sont résolus comme un tir d'arme normal et possèdent un score pour toucher, un modificateur de sauvegarde et nécessitent une ligne de vue
Ralliement	Une tentative de stopper la fuite et de permettre à un détachement de revenir au combat
Relance	Un dé ne peut jamais être relancé plus d'une fois. Le second résultat doit être utilisé
Sauvegarde	Obtenez plus ou autant que ce nombre sur un jet d'un d6 pour survivre à une touche. Les bâtiments jettent 2d6 et additionnent les valeurs des dés.
Sauvegarde fixe	Cette sauvegarde n'est pas modifiée par le modificateur de sauvegarde des armes
Socle	Un socle avec une ou plusieurs figurines dessus
Tir d'interception	Tir d'opportunité sur une cible durant son mouvement
Tir indirect	L'artillerie peut tirer sur des cibles qu'elle ne voit pas mais le tir dévie de 2d6 cm
Unité	Un terme générique utilisé pour désigner un groupe de figurines
Volant	Des figurines comme les avions ou les hélicoptères qui peuvent voler haut dans le ciel

GOLD

NetEpic Gold - A Nexus Publication
©2009 www.netepic.org - All rights reserved