WARHAMMER®
40,000

BAPTÊME DU FEU

LA BASE INDISPENSABLE POUR JOUER DES PARTIES DE WARHAMMER 40,000.

RÈGLES DE BASE

Warhammer 40,000 vous place à la tête d'une force de guerriers et de machines de guerre. Les règles de base de ces pages contiennent l'essentiel pour jouer des parties de Warhammer 40,000 avec votre collection de figurines Citadel et partir à la conquête d'une galaxie ravagée par la guerre.

FIGURINES & FICHES TECHNIQUES

Les règles et caractéristiques de toutes les figurines, et de certains éléments de terrain, se présentent sous forme de fiches techniques, dont vous aurez besoin pour utiliser vos figurines à la bataille.

UNITÉS

Les figurines se déplacent et combattent en unités, composées d'une ou plusieurs figurines. Une unité doit être placée et finir tout type de mouvement en formant un groupe, avec toutes les figurines à 2" ou moins horizontalement, et 6" ou moins verticalement, d'au moins une autre figurine de leur unité ; on appelle cela la cohésion d'unité. Si pour une raison quelconque, une unité se retrouve séparée pendant une bataille, elle doit rétablir sa cohésion d'unité la prochaine fois qu'elle se déplace.

LE ROUND DE BATAILLE

Une partie de Warhammer 40,000 se déroule en une série de rounds de bataille. Lors de chaque round, les deux joueurs effectuent un tour. Le même joueur a toujours le premier tour à chaque round – la mission en cours vous dira lequel. Chaque tour consiste en une série de phases, à résoudre dans l'ordre. Voici les phases :

1. **Phase de Mouvement**
   Vous pouvez déplacer les unités qui en sont capables.
2. **Phase Psychique**
   Les psykers peuvent utiliser de puissantes aptitudes mentales.
3. **Phase de Tir**
   Vos unités peuvent tirer sur les unités ennemies.
4. **Phase de Charge**
   Vos unités peuvent se déplacer au corps à corps contre les unités ennemies.
5. **Phase de Combat**
   Les unités des deux joueurs engagent et attaquent avec leurs armes de mêlée.
6. **Phase de Moral**
   Testez le courage des unités qui ont subi des pertes.

Quand le tour d'un joueur se termine, son adversaire commence le sien. Quand les deux joueurs ont effectué un tour, le round prend fin et le suivant commence, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la bataille soit terminée.

Instruments de Guerre

Pour livrer bataille, vous aurez besoin d'un mètre-ruban et de dés.

À Warhammer 40,000, les distances sont mesurées en pouces ("), entre les points les plus proches des figurines ou des unités entre lesquelles la distance est mesurée. Si une figurine n'a pas de socle, comme c'est le cas de nombreux véhicules, mesurez à partir du point de sa coque le plus proche. Vous pouvez mesurer les distances à tout moment.

À Warhammer 40,000, on utilise des dés à six faces, parfois abrégés D6. Certaines règles parlent de 2D6, 3D6, etc. – en pareil cas, jetez autant de D6 qu'indiqué et additionnez leurs résultats. Si une règle vous demande de jeter un D3, jetez un dé et divisez le résultat par deux. Quand vous divisez un jet de dé, arrondissez au supérieur avant d'appliquer les éventuels modificateurs. Tous les modificateurs d'un jet de dé se cumulent. Si une règle demande un jet de 3 ou plus, par exemple, on abrège souvent à "3+".

1. PHASE DE MOUVEMENT

Le sol tremble sous le pas des soldats et le grondement des machines qui progressent sur le champ de bataille pour gagner des positions avantageuses.

Commencez votre phase de Mouvement en choisissant une de vos unités et en déplaçant chaque figurine de cette unité, jusqu'à ce que vous ayez déplacé toutes celles que vous vouliez. Vous pouvez ensuite choisir une autre unité et la déplacer, jusqu'à ce que vous ayez déplacé toutes les unités que vous vouliez. Aucune figurine ne peut être déplacée plus d'une fois par phase de Mouvement.

Se Déplacer

Une figurine peut être déplacée dans n'importe quelle direction, sur une distance, exprimée en pouces, inférieure ou égale à sa caractéristique de Mouvement. Aucune partie du socle (ou de la coque) de la figurine ne peut aller plus loin. Elle ne peut pas être déplacée à travers les autres figurines ni les éléments de terrain tels que les murs, mais peut être déplacée à la verticale pour escalader ou traverser un décor.

Si la fiche technique d'une figurine indique qu'elle peut **Voler**, elle peut se déplacer par-dessus les autres figurines et les décors comme s'ils n'étaient pas là.

Mouvement Minimum

Certaines figurines qui peuvent **Voler** ont une caractéristique de Mouvement composée de deux valeurs. La première est sa vitesse minimum – à la phase de Mouvement, toutes les parties du socle d'une telle figurine doivent finir leur mouvement à cette distance minimum de leur point de départ. La seconde est sa vitesse maximum – aucune partie du socle de la figurine ne peut aller plus loin. Si une figurine ne peut pas effectuer son mouvement minimum, ou est forcée de sortir du champ de bataille à cause de sa vitesse minimum, elle est détruite et retirée du jeu – soit elle a calé et s'est écrasée, soit elle a dû abandonner la bataille.

Figurines Ennemies

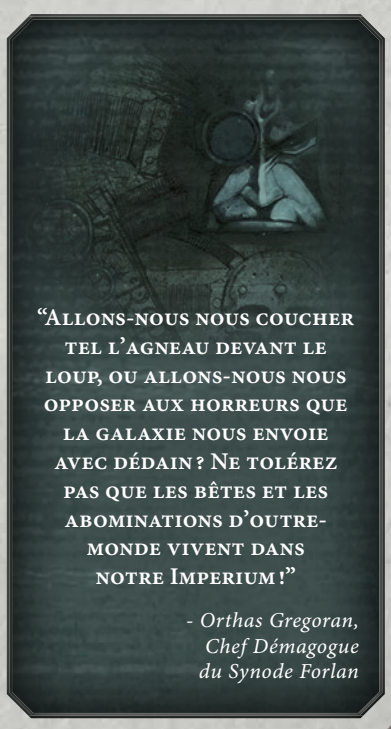
Toutes les figurines d'une même armée sont des figurines amies. Les figurines contrôlées par un joueur adverse sont des figurines ennemies. Lorsque vous déplacez une figurine à la phase de Mouvement, vous ne pouvez pas la déplacer à 1" ou moins de toute figurine ennemie.

Battre en Retraite

Les unités qui commencent la phase de Mouvement à 1" ou moins d'une unité ennemie peuvent soit rester immobiles, soit Battre en Retraite. Si vous choisissez de Battre en Retraite, l'unité doit terminer son mouvement à plus de 1" de toute unité ennemie. Si une unité Bat en Retraite, elle ne peut pas Avancer (voir ci-dessous), ni charger plus tard à ce tour. En outre, une unité qui Bat en Retraite ne peut pas tirer plus tard à ce tour, à moins qu'elle puisse **Voler**.

Avancer

Lorsque vous choisissez une unité pour la déplacer à la phase de Mouvement, vous pouvez annoncer qu'elle va Avancer. Jetez un dé et ajoutez son résultat aux caractéristiques de Mouvement de toutes les figurines de l'unité pour cette phase de Mouvement. Une unité qui Avance ne peut pas tirer ni charger plus tard à ce tour.



"Allons-nous nous coucher tel l'agneau devant le loup, ou allons-nous nous opposer aux horreurs que la galaxie nous envoie avec dédain ? Ne tolérez pas que les bêtes et les abominations d'outre-monde vivent dans notre Imperium !"

- Orthas Gregoran, Chef Démagogue du Synode Forlan

Syndrome de la Figurine Chancelante

Il sera parfois difficile de faire tenir une figurine exactement où vous le souhaitez sur un élément de terrain. Si vous la posez en équilibre, elle va probablement tomber dès que quelqu'un effleurera la table, endommageant ou cassant votre figurine peinte avec amour. Dans ce genre de cas, il est parfaitement acceptable de placer la figurine dans un endroit plus sûr, dès lors que les deux joueurs se sont accordés et connaissent sa position "réelle". Si, plus tard, votre adversaire souhaite tirer sur la figurine, vous devrez la tenir sur sa position réelle afin de vérifier qu'elle est visible du tireur.

Renforts

Beaucoup d'unités ont une aptitude leur permettant d'être placées sur le champ de bataille en cours de tour, parfois au moyen de téléporteurs, de parachutes antigravs, ou d'autres procédés plus ésotériques. Cela se produit en principe à la fin de la phase de Mouvement, mais cela peut arriver à d'autres phases. Ces unités ne peuvent pas se déplacer ni Avancer plus loin lors du tour où elles arrivent – leur phase de Mouvement est dédiée entièrement à se déployer sur le champ de bataille – hormis cela, elles peuvent agir normalement (tirer, charger, etc.) pendant le reste du tour. Les unités qui arrivent en tant que renforts comptent comme s'étant déplacées à leur phase de Mouvement du point de vue des règles – tirer avec une arme Lourde, par exemple. Une unité qui n'arrive pas sur le champ de bataille avant la fin de la bataille compte comme ayant été détruite.

Relances

Certaines règles vous permettent de relancer un jet de dés : vous pouvez jeter à nouveau certains ou tous les dés. Vous ne pouvez jamais relancer un dé plus d'une fois, et les relances interviennent avant l'application des éventuels modificateurs.

Tirs au Dé

Certaines règles demandent aux joueurs de tirer au dé. Pour ce faire, chaque joueur jette un D6, et celui qui obtient le résultat le plus haut gagne le tir au dé. En cas d'égalité, les deux joueurs relancent leur dé ; c'est la seule situation où les joueurs peuvent relancer une relance – continuez de jeter les dés jusqu'à ce qu'un gagnant se démarque.

Ordonnancer

En jouant à Warhammer 40,000, vous vous retrouverez parfois dans la situation où deux règles ou plus doivent être appliquées au même moment – typiquement "au début de la phase de Mouvement" ou "avant le début de la bataille". Quand cela se produit en cours de partie, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel elles sont appliquées. Quand cela se produit avant ou après la bataille, ou au début ou à la fin d'un round de bataille, les joueurs tirent au dé et le gagnant choisit l'ordre dans lequel ces règles sont résolues.

2. PHASE PSYCHIQUE

Les guerriers mystiques et les sorciers manipulent l'étrange énergie du Warp pour aider leurs alliés et détruire leurs ennemis. Exploiter cette force n'est pas sans danger, et la moindre erreur peut condamner tous ceux qui se trouvent à proximité.

SÉQUENCE PSYCHIQUE

1. **Choix du psyker et du pouvoir**
2. **Test Psychique du psyker**
3. **Test d'Abjurer le Sorcier**
4. **Résolution du pouvoir**

1. Choix du Psyker et du Pouvoir

Certaines figurines ont la qualité de **Psyker** (notée sur leur fiche technique). Les psykers peuvent manifester leurs aptitudes surnaturelles et abjurer les pouvoirs adverses. Les pouvoirs que connaît un psyker, et le nombre de pouvoirs qu'il peut tenter de manifester ou d'abjurer à chaque phase Psychique, sont détaillés sur sa fiche technique.

Pouvoirs Psychiques

Sauf mention contraire, tous les psykers connaissent le pouvoir *Châtiment* (ci-dessous). Certains connaissent d'autres pouvoirs en plus, ou à la place, de *Châtiment* – les fiches techniques et les règles que vous utilisez l'indiqueront clairement. Si un psyker génère ses pouvoirs avant la bataille, faites-le juste avant que le déploiement des armées.

Châtiment

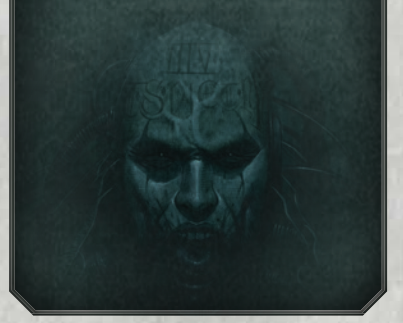
Châtiment a une charge warp de 5. S'il est manifesté, l'unité ennemie visible la plus proche à 18" ou moins du psyker subit D3 blessures mortelles. Si le résultat du test Psychique est supérieur à 10, la cible subit D6 blessures mortelles à la place.

2. Test Psychique du Psyker

Un psyker peut tenter de manifester un pouvoir psychique qu'il connaît en effectuant un test Psychique. Pour ce faire, jetez 2D6. Si le total est supérieur ou égal à la charge warp du pouvoir, il est manifesté avec succès. Un psyker ne peut pas tenter de manifester plusieurs fois le même pouvoir psychique dans un tour.

Périls du Warp

Si un test Psychique donne un double 1 ou un double 6, le psyker subit immédiatement les Périls du Warp. Les forces du Warp peuplé de Daemons lacèrent l'esprit du psyker, qui subit D3 blessures mortelles. Si le psyker est tué par les Périls du Warp, le pouvoir qu'il tentait de manifester rate automatiquement et chaque unité à 6" ou moins subit immédiatement D3 blessures mortelles, tandis que le psyker est traîné dans le Warp ou explose suite au contrecoup empyréen.



3. Test d'Abjurer le Sorcier

Un psyker peut tenter de résister à un pouvoir psychique manifesté par une figurine ennemie à 24" ou moins en effectuant un test d'Abjurer le Sorcier – ce test intervient tout de suite, même si ce n'est pas votre tour. Pour ce faire, jetez 2D6. Si le total est supérieur au résultat du test Psychique qui a manifesté le pouvoir, celui-ci est abjuré et ses effets sont annulés. Une seule tentative d'abjuration peut être effectuée pour chaque pouvoir manifesté avec succès et à chaque tour, quel que soit le nombre de psykers situés à 24" ou moins de l'ennemi qui manifeste le pouvoir psychique.

4. Résolution du Pouvoir

Si le test Psychique est réussi, si le psyker n'a pas été tué par les Périls du Warp, et si la tentative n'a pas été abjurée, alors vous pouvez résoudre les effets du pouvoir psychique, tels que notés dans la description du pouvoir lui-même.

3. PHASE DE TIR

Les canons tonnent et les shrapnels pleuvent. Les bouches à feu étincellent dans la pénombre, des faisceaux laser illuminent le brouillard de guerre, et les cartouches et les cellules énergétiques vides viennent tapisser le champ de bataille.

SÉQUENCE DE TIR

1. **Choix de l'unité qui tire**
2. **Choix des cibles**
3. **Choix de l'arme de tir**
4. **Résolution des attaques**
   - **Jet de touche**
   - **Jet de blessure**
   - **Allocation de la blessure par l'ennemi**
   - **Jet de sauvegarde par l'ennemi**
   - **Résolution des dégâts**

1. Choix de l'Unité qui Tire

À votre phase de Tir, vous pouvez faire tirer les figurines équipées d'armes de tir. Vous devez d'abord choisir une de vos unités afin de la faire tirer. Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour, ni une unité se trouvant à 1" ou moins d'une unité ennemie. Sauf mention contraire, chaque figurine de l'unité attaque avec toutes les armes de tir dont elle est équipée. Après que toutes les figurines de l'unité ont tiré, vous pouvez choisir une autre unité et la faire tirer, jusqu'à ce que toutes les unités éligibles que vous vouliez faire tirer l'aient fait.

2. Choix des Cibles

Après avoir choisi l'unité qui tire, vous devez choisir l'unité cible, ou les unités cibles. Pour cibler une unité ennemie, une figurine de l'unité qui tire doit être à Portée de l'arme utilisée (listée sur son profil) et être visible de la figurine qui tire. En cas d'incertitude, baissez-vous et jetez un œil de derrière la figurine qui tire pour déterminer si une partie de la cible est visible. Pour ce qui est de déterminer la visibilité, on considère qu'une figurine peut voir à travers les autres figurines de son unité.

Les figurines ne peuvent pas cibler les unités se trouvant à 1" ou moins de figurines amies – le risque de toucher ses propres troupes est trop grand.

3. Choix de l'Arme de Tir

Les armes qu'a une figurine sont listées sur sa fiche technique. Si une figurine a plusieurs armes, elle peut tirer avec toutes ses armes sur la même cible, ou tirer avec chacune d'elles sur une unité ennemie différente. De même, si une unité inclut plusieurs figurines, elles peuvent tirer sur la même cible ou des cibles différentes. Dans tous les cas, annoncez comment vous répartissez les tirs de l'unité avant de jeter les dés, et résolvez tous les tirs contre une cible avant de passer à la suivante.

Nombre d'Attaques

Chaque fois qu'une figurine utilise une arme de tir, elle effectue un certain nombre d'attaques. Jetez un dé pour chaque attaque effectuée. Le nombre d'attaques qu'une figurine peut effectuer avec une arme, et donc le nombre de dés que vous jetez, figure sur le profil de l'arme, avec son type. Le type d'une arme peut avoir un impact sur le nombre d'attaques qu'elle peut effectuer (voir page suivante).

Personnages

Certaines figurines ont la qualité de **Personnage** (notée sur leur fiche technique). Ces héros, officiers, prophètes et chefs de guerre sont de puissants individus qui influent grandement sur le cours d'une bataille. Au milieu du maelstrom du champ de bataille, il peut toutefois être difficile de les prendre pour cible. Un **Personnage** peut être choisi comme cible à la phase de Tir uniquement s'il est l'unité ennemie visible la plus proche de la figurine qui tire. Ceci ne s'applique pas aux **Personnages** avec une caractéristique de Points de Vie de 10 ou plus, en raison de leur grande taille.

Jets de Dés Rapides

Les règles pour résoudre les attaques sont écrites en partant du principe qu'on les résout une par une. On peut accélérer ce processus en jetant ensemble les dés pour les attaques similaires. Pour effectuer plusieurs attaques en même temps, toutes les attaques doivent avoir la même CT (au tir) ou la même CC (au corps à corps). Elles doivent aussi avoir les mêmes caractéristiques de Force, de PA et de Dégâts, et doivent être dirigées contre la même unité. Si c'est le cas, faites tous les jets de touche en même temps, puis tous les jets de blessure. Votre adversaire peut ensuite allouer les blessures une par une, effectuer les jets de sauvegarde et subir les dégâts le cas échéant. Si l'unité cible contient une figurine qui a déjà perdu au moins un PV, l'adversaire doit lui allouer les blessures suivantes, jusqu'à ce qu'elle soit tuée, ou que les blessures aient été toutes sauvegardées ou résolues.

Aptitudes d'Aura

*Certaines unités – souvent des **Personnages** – ont des aptitudes qui affectent les figurines situées dans un rayon donné. Sauf mention contraire, une figurine possédant une telle aptitude est toujours à portée de ses effets.*

*Par exemple, un Lord of Contagion a l'aptitude Bienfait de Nurgle, qui affecte les figurines **Death Guard** à 7" ou moins de lui. Le Lord of Contagion étant lui-même une figurine **Death Guard**, il bénéficie de cette aptitude.*

La Règle la Plus Importante

Dans un jeu aussi vaste et détaillé que Warhammer 40,000, il arrivera que vous ne soyez pas certain de la manière de résoudre une situation qui se présente en cours de partie. Quand cela se produit, discutez brièvement avec votre adversaire et appliquez la solution qui semble la plus logique (ou la plus amusante !) aux deux joueurs. Sinon, votre adversaire et vous tirez au dé, et le gagnant choisit la solution à appliquer. Vous pouvez ensuite reprendre votre bataille !

Types d'Armes

Il y a cinq types d'armes de tir : Assaut, Lourde, Tir Rapide, Grenade et Pistolet. Une figurine qui tire avec une de ces armes peut effectuer autant d'attaques que le chiffre indiqué sur son profil après son type. Par exemple, une figurine qui tire avec une arme "Assaut 1" peut effectuer 1 attaque avec cette arme, avec une arme "Lourde 3" peut en effectuer 3, etc.

Si une arme a plusieurs attaques, elle doit effectuer toutes ses attaques contre la même unité cible.

Chaque type d'arme de tir a également une règle additionnelle qui peut affecter la précision de l'arme ou le moment où elle peut être utilisée. Voici ces règles :

Assaut

Les armes d'Assaut tirent si vite et sans distinction que les guerriers qui les manient peuvent faire feu tout en se ruant au combat.

Une figurine avec une arme d'Assaut peut tirer avec elle même si elle a Avancé plus tôt à ce tour. Dans ce cas, vous devez soustraire 1 à ses jets touche quand elle tire avec cette arme à ce tour.

Lourde

Les armes lourdes sont les plus grosses et les plus mortelles qui soient, mais requièrent d'être chargées ou mises en position pour tirer de manière optimale.

Si une figurine avec une arme Lourde s'est déplacée à sa phase de Mouvement précédente, vous devez soustraire 1 à ses jets touche quand elle tire avec cette arme à ce tour.

Tir Rapide

Les armes à Tir Rapide sont polyvalentes, capables de tirer une balle à longue portée ou de courtes rafales à faible distance.

Une figurine qui tire avec une arme à Tir Rapide double le nombre d'attaques qu'elle effectue si la cible se situe à la moitié ou moins de la portée maximum de l'arme.

Grenade

Un soldat peut lancer un de ces explosifs portables sur l'ennemi pendant que ses camarades le couvrent.

Chaque fois qu'une unité tire, une seule figurine de l'unité qui est équipée de Grenades peut en lancer une au lieu de tirer avec une autre arme.

Pistolet

Beaucoup de guerriers ont une arme de poing en plus de leur arme principale, car elles peuvent aussi servir en mêlée pour tirer à bout touchant.

Une figurine peut tirer avec un Pistolet même s'il y a des ennemis à 1" ou moins de son unité, mais doit cibler l'unité ennemie la plus proche. En pareilles circonstances, la figurine peut tirer avec son Pistolet même s'il y a d'autres unités amies à 1" ou moins de la cible.

Chaque fois que tire une figurine équipée d'un Pistolet et d'un autre type d'arme de tir (ex : un Pistolet et une arme à Tir Rapide), elle peut soit tirer avec son/ses Pistolet(s), soit avec toutes ses autres armes. Choisissez (Pistolets ou armes autres que Pistolets) avant d'effectuer les jets de touche.

"De même que nos corps sont armurés d'adamantium, nos âmes sont protégées par la loyauté.

De même que nos bolters sont chargés de mort pour les ennemis de l'Empereur, nos pensées sont empreintes de sagesse.

De même que nos rangs avancent, notre dévotion grandit, car ne sommes-nous pas les Space Marines ?

Ne sommes-nous pas les élus de l'Empereur, Ses fidèles serviteurs jusqu'à la mort ?"

4. Résolution des Attaques

Les attaques peuvent être résolues une par une ou, dans certains cas, vous pouvez regrouper les jets de plusieurs attaques. Voici la séquence pour résoudre les attaques une par une :

1. **Jet de Touche :** Pour chaque attaque qu'effectue une figurine, jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la CT de la figurine qui attaque, elle obtient une touche avec l'arme qu'elle utilise. Sinon, l'attaque rate et la séquence s'arrête. Un jet de 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs qui s'appliquent.

2. **Jet de Blessure :** Si une attaque donne une touche, vous devez jeter un autre dé pour voir si elle blesse la cible. Le jet requis est déterminé en comparant la caractéristique de Force de l'arme qui attaque avec la caractéristique d'Endurance de la cible, comme indiqué sur le tableau suivant :

JET DE BLESSURE

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

Si le jet est inférieur au chiffre requis, l'attaque rate et la séquence s'arrête. Un jet de 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs qui s'appliquent.

3. **Allocation de la Blessure :** Si une attaque blesse la cible, le joueur qui contrôle l'unité cible alloue la blessure à n'importe quelle figurine de l'unité (la figurine choisie n'a pas à être visible ou à portée de l'unité qui attaque). Si une figurine de l'unité cible a déjà perdu des Points de Vie, la blessure doit lui être allouée.

4. **Jet de Sauvegarde :** Le joueur qui contrôle l'unité cible fait ensuite un jet de sauvegarde en jetant un dé et en modifiant le jet avec la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'arme qui attaque. Par exemple, si l'arme a une PA de -1, on soustrait 1 au jet de sauvegarde. Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde de la figurine à qui la blessure a été allouée, les dégâts sont évités et la séquence s'arrête. Si le résultat est inférieur à la Sauvegarde de la figurine, le jet de sauvegarde est raté et la figurine subit les dégâts. Un jet de 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs qui s'appliquent.

5. **Résolution des Dégâts :** Les dégâts infligés sont égaux à la caractéristique de Dégâts de l'arme utilisée pour attaquer. Une figurine perd 1 Point de Vie pour chaque point de dégâts qu'elle subit. Si les PV d'une figurine sont réduits à 0, elle est tuée ou détruite et retirée du jeu. Si une figurine perd plusieurs PV à cause d'une seule attaque et est détruite, les dégâts infligés en excès par cette attaque sont perdus et n'ont aucun effet.

Sauvegardes Invulnérables

Certaines figurines sont douées de réflexes surnaturels ou sont protégées par des champs de force qui leur confèrent une sauvegarde invulnérable. Chaque fois qu'une blessure est allouée à une telle figurine, vous pouvez choisir d'utiliser sa caractéristique de Sauvegarde normale ou sa sauvegarde invulnérable, mais pas les deux. Si une figurine a plusieurs sauvegardes invulnérables, elle ne peut en utiliser qu'une. Une sauvegarde invulnérable n'est jamais modifiée par la valeur de Pénétration d'Armure d'une arme.

Terrain et Couvert

Les champs de bataille du lointain futur sont jonchés d'éléments de terrain (ruines, cratères et bois torturés). Les figurines peuvent s'y abriter pour se protéger des tirs adverses.

Si une unité est entièrement sur ou dans un élément de terrain, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde de ses figurines contre les attaques de tir pour représenter le couvert offert par le terrain (les sauvegardes invulnérables ne sont pas affectées). Être à couvert n'apporte aucun avantage pendant la phase de Combat.

Blessures Mortelles

Certaines attaques infligent des blessures mortelles – elles sont si puissantes qu'aucune armure ni aucun champ de force ne peuvent les dévier. Chaque blessure mortelle inflige 1 point de dégât à l'unité cible. Ne faites pas de jet de blessure ou de sauvegarde (ce qui inclut les sauvegardes invulnérables) pour une blessure mortelle ; allouez-la comme une blessure ordinaire et infligez le dégât comme décrit plus tôt. Contrairement aux attaques normales, les dégâts en excès dus à des armes infligeant des blessures mortelles ne sont pas perdus. À la place, allouez les dégâts à une autre figurine de l'unité cible jusqu'à ce que tous les dégâts aient été alloués ou que la cible ait été détruite.

4. PHASE DE CHARGE

Les guerriers se jettent dans la bataille pour tuer avec leur lame, leur marteau et leurs griffes.

SÉQUENCE DE CHARGE

1. **Choix de l'unité qui charge**
2. **Choix des cibles**
3. **Résolution de l'État d'Alerte**
4. **Jet de 2D6 et mouvement de charge**

1. Choix de l'Unité qui Charge

Vos unités situées à 12" ou moins de l'ennemi à votre phase de Charge peuvent effectuer un mouvement de charge. Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour, ni une unité qui a commencé la phase de Charge à 1" ou moins d'un ennemi.

2. Choix des Cibles

Après cela, désignez une ou plusieurs unités ennemies à 12" ou moins comme cible(s) de la charge. Chaque unité cible peut ensuite tenter de tirer en État d'Alerte.

3. État d'Alerte

Chaque fois qu'une charge est déclarée contre unité, elle peut immédiatement tirer en État d'Alerte sur l'assaillant. Une unité cible peut tirer plusieurs fois en État d'Alerte lors d'un tour, mais ne peut pas le faire s'il y a des figurines ennemies à 1" ou moins. L'État d'Alerte est résolu comme une attaque de tir normale (mais pendant la phase de Charge adverse) et suit toutes les règles normales, à ceci près que les jets de touche ne réussissent que sur un 6, peu importe la CT de la figurine qui tire et les éventuels modificateurs.

4. Mouvement de Charge

Après cela, jetez 2D6. Chaque figurine de l'unité qui charge peut se déplacer sur autant de pouces que le résultat – c'est sa distance de charge à ce tour. La première figurine que vous déplacez doit arriver à 1" d'une figurine ennemie d'une des unités cibles. Aucune figurine de l'unité qui charge ne peut se déplacer à 1" ou moins d'une unité ennemie qui n'était pas une cible de la charge. Si c'est impossible, la charge rate et aucune figurine de l'unité qui charge ne se déplace à cette phase. Après avoir déplacé toutes les figurines de l'unité qui charge, choisissez une autre unité éligible et répétez la procédure ci-dessus jusqu'à ce que toutes les unités éligibles aient chargé. Aucune unité ne peut être choisie pour charger plus d'une fois par phase de Charge.

Intervention Héroïque

Après que l'ennemi a fini tous ses mouvements de charge, vos **Personnages** situés à 3" ou moins d'une unité ennemie peuvent accomplir une Intervention Héroïque. Ceux qui le font se déplacent de 3" maximum, et doivent terminer ce mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche.

5. PHASE DE COMBAT

Le champ de bataille sombre dans le carnage comme les armées en lice s'étripent mutuellement.

SÉQUENCE DE COMBAT

1. **Choix de l'unité qui combat**
2. **Engagement de 3" maximum**
3. **Choix des cibles**
4. **Choix de l'arme de mêlée**
5. **Résolution des attaques de corps à corps**
   - **Jet de touche**
   - **Jet de blessure**
   - **Allocation de la blessure**
   - **Jet de sauvegarde**
   - **Résolution des dégâts**
6. **Consolidation de 3" maximum**

1. Choix de l'Unité qui Combat

Toute unité qui a chargé ou a des figurines à 1" ou moins d'une unité ennemie peut être choisie pour combattre à la phase de Combat. Ceci concerne toutes les unités, pas seulement celles du joueur dont c'est le tour. Toutes les unités qui ont chargé à ce tour combattent en premier. Le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel elles combattent. Après que toutes les unités qui ont chargé ont combattu, les joueurs choisissent tour à tour une unité éligible et la font combattre (en commençant par le joueur dont c'est le tour) jusqu'à ce que toutes les unités éligibles des deux camps aient combattu une fois chacune. Aucune unité ne peut être choisie pour combattre plus d'une fois par phase de Combat. Si un joueur est à court d'unités éligibles, son adversaire termine tous les combats qu'il lui reste, une unité après l'autre. Un combat est résolu en respectant les étapes suivantes :

2. Engagement

Vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité de 3" maximum, dans n'importe quelle direction pourvu qu'elle finisse plus près de la figurine ennemie la plus proche.

3. Choix des Cibles

Choisissez d'abord la ou les unités cibles. Pour cibler une unité ennemie, la figurine qui attaque doit être soit à 1" ou moins de cette unité, soit à 1" ou moins d'une autre figurine de son unité qui est elle-même à 1" de cette unité ennemie. Cela représente l'unité combattant sur deux rangs. Les figurines qui ont chargé à ce tour doivent cibler les unités cibles de leur charge à la phase précédente.

Si une figurine peut effectuer plusieurs attaques de corps à corps, elle peut les répartir entre les unités cibles éligibles. De même, si une unité inclut plusieurs figurines, chacune peut cibler une unité ennemie différente. Dans tous les cas, annoncez comment vous répartissez les attaques de corps à corps avant de jeter les dés, et résolvez toutes les attaques contre une cible avant de passer à la suivante.

Nombre d'Attaques

Le nombre d'attaques de corps à corps qu'une figurine effectue contre sa cible est déterminé par sa caractéristique d'Attaques. Jetez un dé pour chaque attaque de corps à corps effectuée. Par exemple, une figurine qui a 2 en Attaques effectue deux attaques de corps à corps et vous jetez donc deux dés.

4. Choix de l'Arme de Mêlée

Chaque fois qu'une figurine effectue une attaque de corps à corps, elle utilise une arme de mêlée. Les armes dont elle est équipée sont listées sur sa fiche technique – s'il n'y en a aucune, on considère que la figurine combat avec une arme de corps à corps, qui a le profil suivant :

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

Si une figurine a plusieurs armes de mêlée, choisissez celle qu'elle va utiliser avant de jeter les dés. Si une figurine a plusieurs armes de mêlée et peut effectuer plusieurs attaques de corps à corps, elle peut répartir ses attaques entre ces armes comme bon vous semble ; annoncez comment vous les répartissez avant de jeter les dés.

5. Résolution des Attaques de Corps à Corps

Les attaques de corps à corps peuvent être effectuées une par une ou, dans certains cas, vous pouvez regrouper les jets de plusieurs attaques. La séquence pour effectuer des attaques de corps à corps est la même que celle des attaques de tir, à ceci près que vous utilisez la Capacité de Combat de la figurine au lieu de sa Capacité de Tir pour effectuer les jets de touche.

6. Consolidation

Vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité de 3" maximum, dans n'importe quelle direction pourvu qu'elle finisse plus près de la figurine ennemie la plus proche.

6. PHASE DE MORAL

Même les cœurs les plus braves peuvent faillir quand les horreurs de la bataille prélèvent leur tribut.

À la phase de Moral, en commençant par le joueur dont c'est le tour, les joueurs doivent faire passer des tests de Moral à leurs unités qui ont subi des pertes à ce tour.

Pour effectuer un test de Moral, jetez un dé et ajoutez le nombre de figurines de l'unité qui ont été tuées pendant ce tour. Si le total est supérieur à la plus haute caractéristique de Commandement de l'unité, le test est raté. Pour chaque point de marge d'échec, 1 figurine de l'unité doit fuir et est retirée du jeu. Vous choisissez les figurines qui fuient dans les unités que vous contrôlez.

Transports

Certaines figurines ont la qualité de **Transport** (notée sur leur fiche technique) – ces véhicules emmènent les guerriers sur la ligne de front, en leur offrant vitesse et protection. Les règles suivantes décrivent comment les unités peuvent embarquer et débarquer des transports, et la manière dont on les utilise pour déplacer leurs passagers sur le champ de bataille. Notez qu'une unité ne peut pas embarquer et débarquer dans le même tour.

Capacité de Transport : Tous les transports ont une capacité de transport listée sur leur fiche technique. Elle détermine combien de figurines amies, et de quel type, ils peuvent transporter. On ne peut jamais dépasser la capacité de transport d'une figurine.

Lorsque vous placez un transport, les unités peuvent commencer la partie embarquées à son bord au lieu d'être placées séparément – annoncez quelles unités sont embarquées à bord du transport au moment où vous le placez.

Embarquer : Si toutes les figurines d'une unité terminent leur mouvement à 3" ou moins d'un transport ami, elles peuvent embarquer à son bord. Retirez l'unité du champ de bataille et mettez-la de côté – elle est désormais embarquée à bord du transport.

En principe, les unités embarquées ne peuvent rien faire ni être affectée d'une quelconque manière tant qu'elles sont embarquées. Sauf mention contraire, les aptitudes d'aura n'ont aucun effet tant que l'unité qui possède cette aptitude est embarquée.

Si un transport est détruit, les unités embarquées à son bord débarquent immédiatement (voir ci-dessous), avant que la figurine du transport soit retirée, mais vous devez alors jeter un dé pour chaque figurine que vous venez de placer sur le champ de bataille. Pour chaque jet de 1, une figurine qui a débarqué (de votre choix) est tuée.

Débarquer : Une unité qui commence sa phase de Mouvement embarquée à bord d'un transport peut en débarquer avant que le transport se déplace. Quand une unité débarque, placez-la sur le champ de bataille de sorte que toutes ses figurines soient à 3" ou moins du transport et à plus de 1" de toute figurine ennemie – une figurine qui débarque et qui ne peut pas être placée de la sorte est tuée.

Les unités qui débarquent peuvent ensuite agir normalement (se déplacer, tirer, charger, combattre, etc.) jusqu'à la fin de leur tour. Notez toutefois que même si vous ne déplacez pas les unités après leur débarquement à votre phase de Mouvement, elles comptent quand même comme s'étant déplacées du point de vue des règles

EXEMPLE DE TOUR

Ces pages présentent un exemple de tour de Warhammer 40,000. Les six phases du tour d'un joueur y sont décrites. Dans les exemples ci-dessous, c'est le tour du joueur Death Guard, et nous prenons la bataille en cours, juste au moment où il s'apprête à lancer un assaut contre une force de Space Marines.

1. PHASE DE MOUVEMENT

Le joueur Death Guard commence par déplacer son unité de Plague Marines. Ils ont une caractéristique de Mouvement de 5", et sont donc déplacés aussi loin que possible vers les Space Marines.

Le joueur Death Guard déplace ensuite son Malignant Plaguecaster, et décide que sa figurine doit Avancer…

Le joueur jette un D6, qui donne 4. Le Malignant Plaguecaster (M de 5"), peut donc se déplacer de jusqu'à 9".

2. PHASE PSYCHIQUE

La Death Guard n'a qu'un seul psyker – le Malignant Plaguecaster. Cette figurine tente de manifester le pouvoir Châtiment.

Le joueur Death Guard effectue un test Psychique en jetant 2D6, qui donnent un total de 6. Ce résultat est supérieur à la charge warp de 5 du pouvoir, le test est réussi.

+ =6

L'unité ennemie la plus proche est les Intercessors. Ils subissent D3 blessures mortelles. Le joueur Death Guard obtient un 5, ce qui signifie que l'Intercessor Squad perd 3 PV, assez pour tuer un Intercessor et en blesser un autre.

÷ 2 arrondi à 3

3. PHASE DE TIR

Le joueur Death Guard choisit l'unité de Plague Marines pour la faire tirer. Les Plague Marines vont tirer avec leurs bolters, et le Plague Champion va lancer une grenade krak.

Les cibles sont à 6", dans le rayon de portée des **bolters** des Plague Marines. Ce sont des armes à Tir Rapide 1, et donc chacune d'elles peut tirer deux fois à mi-portée ou moins. Le joueur Death Guard jette donc 8 dés pour voir si ces tirs touchent. La CT des Plague Marines est de 3+ ; 6 tirs touchent et les autres ratent.

Puis le joueur Death Guard effectue un jet de blessure pour chaque touche. La Force de 4 d'un **bolter** est égale à l'Endurance de 4 de la cible, un jet de 4+ est donc requis pour la blesser. Le joueur Death Guard effectue les jets : quatre réussissent. Le joueur Space Marine doit à présent effectuer un jet de sauvegarde pour chaque blessure.

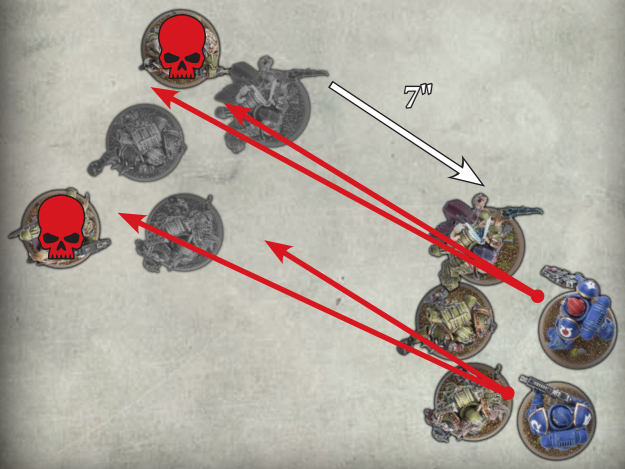
Un des jets est inférieur à la Sauvegarde de 3+ des Intercessors, la blessure est donc allouée à l'Intercessor déjà blessé. Un **bolter** inflige 1 point de dégât à la figurine, qui perd son dernier PV et est donc tuée. Les autres blessures sont sauvegardées et déviées par l'armure énergétique des Space Marines.

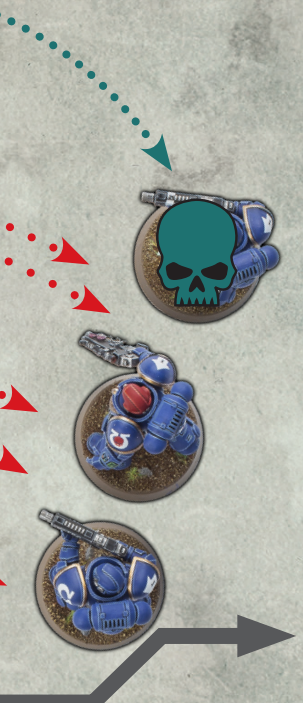
4. PHASE DE CHARGE

Le joueur Death Guard choisit les Plague Marines pour leur faire charger les Intercessors.

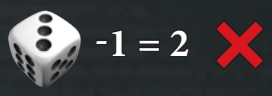
Le joueur Space Marine tire en État d'Alerte et fait 4 jets de touche. Les figurines qui tirent en État d'Alerte ne touchent que sur des 6, mais les 2 touches obtenues blessent, et les 2 sauvegardes ratent ; 2 figurines sont tuées !

Une fois l'État d'Alerte résolu, le joueur Death Guard jette 2D6, qui donnent 7. Les Plague Marines peuvent charger sur 7" – assez pour arriver à 1" des Intercessors.

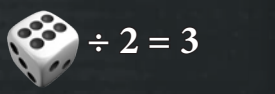




Le Plague Champion lance ensuite une grenade krak, qui touche. Cette grenade a une Force de 6, qui blesse les Intercessors sur un jet de 3+ puisque sa Force est supérieure à l'Endurance des Intercessors. Le joueur Space Marine obtient un 3 à son jet de sauvegarde, mais doit soustraire 1 au jet car la grenade krak a une caractéristique de PA de -1. Le résultat final de 2 ne suffit pas à protéger les Space Marines.



Une grenade krak inflige D3 dégâts ; le joueur Death Guard obtient un 6, qui inflige donc 3 points de dégâts. Un Intercessor perd ses deux PV. Comme il est tué par l'attaque, le dernier point de dégât est perdu et n'a aucun effet.



5. PHASE DE COMBAT

Les unités qui ont chargé résolvent toujours leurs combats en premier. Ici, cela signifie que les Plague Marines combattent en premier.

D'abord ils engagent : chaque figurine se déplace de 3" maximum vers l'ennemi le plus proche. Ils sont tous à 1" d'un ennemi.

Les Plague Marines vont utiliser leurs couteaux de la peste pour effectuer leurs attaques de corps à corps contre l'unité d'Intercessors, mais le Plague Champion, qui a une valeur de 2 en Attaques, va effectuer 1 attaque avec son épée de la peste et 1 autre avec son gantelet énergétique. Le joueur Death Guard fait deux jets de touche pour les couteaux de la peste (qui donnent 3 et 5), un pour l'épée de la peste (qui donne 3) et un pour le gantelet énergétique (qui donne 2).

Épée de la peste *Gantelet énergétique*

Les Plague Marines et le Plague Champion ont tous une CC de 3+, donc l'attaque effectuée avec le gantelet énergétique est ratée, mais toutes les autres touchent. Suite aux jets de blessure et de sauvegarde, un autre Intercessor est tué. Puis l'unité de Plague Marines **consolide** ▶▶▶▶ : une de ses figurines se déplace plus près de la figurine ennemie la plus proche.

Le joueur Death Guard n'a pas d'autre unité pouvant combattre ; donc l'unité Space Marine combat, tuant un Plague Marine en représailles.

6. PHASE DE MORAL

Les unités de Plague Marines et d'Intercessors ont toutes deux subi des pertes à ce tour, et doivent donc passer un test de Moral.

Le joueur Death Guard commence, et obtient 6. Trois Plague Marines ont été tués à ce tour, on ajoute donc 3 à ce jet, pour un total de 9. Celui-ci dépasse la plus haute valeur de Cd de l'unité de 1 (le Plague Champion a 8 en Cd), et donc 1 des figurines restantes fuit le champ de bataille.

Puis le joueur Space Marine effectue un test de Moral pour les Intercessors, et obtient 3. Après avoir ajouté le nombre de pertes, on arrive à un total de 7. Celui-ci est inférieur à la plus haute valeur de Cd de l'unité, qui est de 8 – le test est réussi et aucune figurine ne fuit.

Le tour du joueur Death Guard est à présent terminé, et le joueur Space Marine peut commencer son tour.

FICHES TECHNIQUES

Les guerriers, monstres et machines de guerre qui se battent pour le contrôle de la galaxie sont d'une diversité incroyable, chacun ayant son propre style de combat. Chaque unité a une fiche technique listant les caractéristiques, l'équipement et les aptitudes des figurines de cette unité – ici, nous en donnons une définition, tandis que les règles de base expliquent comment ils sont utilisés en jeu.

1. Nom de l'Unité

Les figurines se déplacent et combattent en unités, pouvant se composer d'une ou plusieurs figurines. Ici figure le nom de l'unité.

2. Rôle Tactique

Cette information sert principalement lorsqu'on rassemble une armée Réglementaire.

3. Rang de Puissance

Plus il est élevé, plus l'unité sera puissante ! Vous pouvez déterminer le Niveau de Puissance de votre armée entière en additionnant les Rangs de Puissance de toutes les unités qui la composent.

4. Profils

Ils regroupent les caractéristiques ci-dessous, celles-ci indiquant la qualité des figurines de l'unité :

Mouvement (M) : La vitesse à laquelle se déplace une figurine sur le champ de bataille.

Capacité de Combat (CC) : L'habileté d'une figurine au corps à corps. Une figurine qui a une CC de "-" est incapable de se battre en mêlée et ne peut effectuer aucune attaque de corps à corps.

Capacité de Tir (CT) : L'habileté d'une figurine avec des armes de tir. Une figurine qui a une CT de "-" ignore le maniement de ces armes et ne peut effectuer aucune attaque de tir.

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

Endurance (E) : Reflète la résistance de la figurine aux dégâts physiques.

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

Un esprit étroit n'a pas de place pour le doute.

Attaques (A) : Correspond au nombre de coups qu'une figurine peut porter au corps à corps.

Sauvegarde (Sv) : Indique la protection offerte par l'armure d'une figurine.

Commandement (Cd) : Reflète le courage, la détermination ou le sang-froid d'une figurine.

5. Composition d'Unité

Les figurines qui composent l'unité.

6. Équipement

Les armes et l'équipement de base des figurines.

7. Aptitudes

Beaucoup d'unités ont des aptitudes spéciales qui ne sont pas couvertes par les règles de base ; elles seront décrites ici.

8. Armes

Les armes qui font partie de l'équipement de base de l'unité sont décrites par un ensemble de caractéristiques :

Portée : La distance maximale que peut atteindre une arme de tir. Les armes avec une portée de "Mêlée" ne servent qu'au corps à corps. Toutes les autres armes sont des armes de tir.

Type : Les types d'arme sont détaillés dans les sections des phases de Tir et de Combat des règles de base.

Force (F) : La faculté de l'arme à infliger des dégâts. Si la Force d'une arme indique "Utilisateur", elle est égale à la Force actuelle du porteur. Si elle indique un modificateur comme "+1" ou "x2", modifiez la caractéristique de Force actuelle du porteur comme indiqué pour déterminer la Force de l'arme. Par exemple, si la Force d'une arme est "x2", et si l'utilisateur a une Force de 6, l'arme a une Force de 12.

Pénétration d'Armure (PA) : La faculté de l'arme à transpercer armures et blindages.

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

D'autres armes, comme celles qui sont en options pour une unité, sont décrites ailleurs, dans un codex par exemple.

9. Mots-clés

Chaque fiche technique inclut une liste de mots-clés, parfois séparée en "mots-clés de Faction" et "mots-clés" autres. Les premiers peuvent vous aider à choisir les figurines à inclure dans votre armée, mais à part cela les deux listes fonctionnent de la même manière. Parfois une règle mentionnera qu'elle s'applique aux figurines ayant un mot-clé spécifique. Par exemple, une règle peut indiquer qu'elle s'applique aux "figurines **Adeptus Astartes**" ; cela signifie qu'elle s'applique uniquement aux figurines qui ont le mot-clé Adeptus Astartes sur leur fiche technique.

LES CODEX WARHAMMER 40,000

Vous savez à présent ce qu'est une fiche technique et comment elle fonctionne – en conjonction avec les règles de base qui suivent (plus vos figurines Citadel, un champ de bataille, des dés et un mètre-ruban, bien sûr !), vous avez tout ce qu'il faut pour commencer à jouer à Warhammer 40,000 et livrer des batailles épiques.

Mais où trouver ces fiches techniques ? Lorsque vous achetez des figurines Citadel, elles sont fournies dans la boîte, et elles figurent également dans les codex. Un codex est la source ultime pour votre armée (ou vos armées) d'élection, contenant les fiches techniques de toutes les figurines appartenant à une Faction particulière. Vous y trouverez aussi des règles spéciales d'armée reflétant son caractère propre, des Traits de Seigneur de Guerre, Stratagèmes, équipements et reliques uniques.

Chaque codex est également rempli d'historique inspirant, d'informations organisationnelles, de splendides illustrations et photos de figurines, de guides et d'héraldique en couleurs, tout ce qui décrit le contexte et le fonctionnement d'une Faction dans l'univers de Warhammer 40,000. Visitez games-workshop.com.

Modifier les Caractéristiques

Les caractéristiques de certaines grandes figurines peuvent changer à mesure qu'elles subissent des dégâts. Regardez les Points de Vie restants d'une figurine et consultez la ligne appropriée du tableau sur sa fiche technique pour déterminer ses caractéristiques actuelles.

Certaines règles et aptitudes peuvent modifier une caractéristique. Tous les modificateurs se cumulent, mais vous devez d'abord appliquer les multiplications ou divisions (en arrondissant au supérieur), puis les additions ou soustractions.

Vous pourrez rencontrer des caractéristiques qui sont des valeurs aléatoires au lieu de chiffres. Par exemple, une caractéristique de Mouvement peut être 2D6", ou une valeur d'Attaques peut être D6. Quand une unité qui a un Mouvement aléatoire est choisie pour se déplacer, déterminez la distance de mouvement pour toute l'unité en jetant le nombre de dés indiqué. Pour toutes les autres caractéristiques, jetez les dés individuellement – figurine par figurine – chaque fois que l'unité effectue des attaques, inflige des dégâts, etc. Notez que quelle qu'en soit la raison, les caractéristiques de "-" ne peuvent jamais être modifiées, et que la Force, l'Endurance et le Commandement d'une figurine ne peuvent jamais être réduits en dessous de 1.

"Il n'a pas de spectateurs dans la bataille pour la survie. Quiconque ne se bat pas à vos côtés est un ennemi à écraser."

- Scriptorus Munificantus

LIVRER UNE BATAILLE

LA MISSION

Avant de pouvoir disputer une bataille de Warhammer 40,000, vous devez sélectionner une mission. Les règles de base incluent une seule mission – Que la Guerre – qui est idéale pour se jeter rapidement dans l'action. Vous en trouverez d'autres dans d'autres livres, ou vous pouvez jouer une mission de votre propre invention. Si votre adversaire et vous ne pouvez vous accorder sur la mission, les joueurs tirent au dé, et le gagnant choisit la mission.

Le Champ de Bataille

Dans le lointain futur, les batailles sont livrées sur une infinité de planètes étranges, où nulle terre n'est épargnée par le fléau de la guerre. Lunes de cristal, space hulks à la dérive, mondes hostiles carnivores et mondes-démons cauchemardesques ne sont que quelques-uns des paysages fantastiques que vous pouvez recréer quand vous jouez à Warhammer 40,000.

Un champ de bataille peut être toute surface sur laquelle les figurines peuvent tenir – une table, par exemple, ou même le sol. On considère généralement qu'un champ de bataille mesure 72" par 48" (certaines missions prévoiront d'autres dimensions), mais le but est qu'il puisse toujours accueillir toutes vos figurines – si ce n'est pas le cas, agrandissez-le.

Sauf si la mission que vous jouez vous donne des instructions précises, vous êtes libre de créer un formidable champ de bataille en utilisant tout élément de terrain de votre collection qui vous plaira. En général, nous recommandons un ou deux éléments pour chaque section de 24" par 24". Si votre champ de bataille ne respecte pas ces préconisations, ce n'est pas grave, mais soyez conscient qu'un champ de bataille très grand ou très petit, très ouvert ou très chargé en éléments de terrain, risquera de donner un avantage à l'un des deux camps.

Zones de Combat & Extensions

Si vous jouez en utilisant une extension ou dans une zone de combat spécifique, des règles additionnelles s'appliqueront au champ de bataille, et des règles spéciales modifieront les interactions entre le terrain et vos guerriers. Gardez cela à l'esprit en créant votre champ de bataille.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Une fois que vous avez rassemblé votre armée, vous devez désigner laquelle de vos figurines sera votre Seigneur de Guerre.

Si votre Seigneur de Guerre est un **Personnage**, il peut utiliser un Trait de Seigneur de Guerre – une tactique de prédilection ou une aptitude personnelle qui le démarque de ses pairs. Juste avant que les joueurs déploient leurs armées, vous pouvez faire un jet sur le tableau de Traits de Seigneur de Guerre ci-contre pour déterminer celui que possède votre Seigneur de Guerre. Sinon, vous pouvez choisir le trait qui convient le mieux à son tempérament ou à son style guerrier.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

D3	TRAIT
1	**Combattant Légendaire :** Si ce Seigneur de Guerre charge à la phase de Charge, ajoutez 1 à sa caractéristique d'Attaques jusqu'à la fin de la phase de Combat suivante.
2	**Chef Charismatique :** Les unités amies à 6" ou moins de ce Seigneur de Guerre peuvent ajouter 1 à leur caractéristique de Commandement.
3	**Survivant Tenace :** Jetez un dé chaque fois que ce Seigneur de Guerre perd un Point de Vie. Sur un 6, le Seigneur de Guerre ignore le dégât et ne perd pas le Point de Vie.

QUE LA GUERRE

Le temps est venu de prouver votre valeur en tant que seigneur de guerre suprême de la galaxie ! Tout ce qui se tient entre la gloire ultime et vous est une armée ennemie résolue à vous détruire.

LES ARMÉES

Pour jouer cette mission, vous devez d'abord constituer une armée avec les figurines de votre collection. Vous pouvez inclure n'importe quelle figurine dans votre armée.

Il vous arrivera peut-être de ne pas avoir assez de figurines pour aligner une unité de taille minimale (cette information figure sur la fiche technique de chaque unité) ; dans ce cas, vous pouvez quand même inclure 1 unité de ce type, avec toutes les figurines dont vous disposez.

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le champ de bataille et les éléments de terrain. Les joueurs doivent ensuite placer des pions objectif pour représenter les sites d'importance stratégique que l'une ou les deux armées doivent tenter de sécuriser. Les pions objectif peuvent être des pions adaptés ou des éléments de terrain. Chaque joueur peut placer deux pions objectif n'importe où sur le champ de bataille, à la seule condition qu'ils soient éloignés d'au moins 10" les uns des autres. Nous vous suggérons de les placer tour à tour, en commençant par le gagnant d'un tir au dé. Un joueur contrôle un pion objectif s'il y a plus de figurines de son armée que de figurines ennemies à 3" ou moins du pion (mesurez à partir du centre du pion).

OBJECTIFS PRINCIPAUX

Avant de placer leurs armées, les joueurs tirent au dé. Le gagnant fait un jet sur le tableau d'objectifs principaux (ci-contre) pour déterminer ceux qui seront utilisés pendant cette mission.

DÉPLOIEMENT

Une fois les conditions de victoire déterminées, le joueur qui n'a pas fait le jet sur le tableau d'objectifs principaux divise le champ de bataille en deux moitiés de taille égale. Son adversaire choisit ensuite la moitié qui sera sa zone de déploiement, et celle qui sera la zone de déploiement de l'autre joueur.

Puis les joueurs déploient leurs unités tour à tour, une par une, en commençant par le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement. Les figurines doivent être placées dans leur zone de déploiement, à plus de 12" de la zone de déploiement ennemie. Placez les unités jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployé toutes leurs unités, ou qu'il n'y ait plus de place pour en déployer davantage.

NIVEAU DE PUISSANCE

Avant que la bataille commence, calculez le Niveau de Puissance de chaque armée en additionnant les Rangs de Puissance de toutes les unités qui ont été placées pour cette armée ; le joueur qui a le total le plus bas est l'Outsider. Si les deux joueurs ont la même Puissance, celui qui a assigné les zones de déploiement est l'Outsider.

Si la différence de Puissance entre les deux armées est de 10 à 19, l'Outsider reçoit une relance de Commandement ; si la différence est de 20 à 29, il reçoit deux relances de Commandement, et ainsi de suite. Chaque relance de Commandement peut être utilisée une seule fois, à n'importe quel moment, pour relancer un dé.

PREMIER TOUR

L'Outsider choisit qui a le premier tour.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure cinq rounds de bataille, ou jusqu'à ce qu'une armée ait tué tous ses ennemis.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si une armée a tué tous ses ennemis, elle remporte immédiatement une victoire majeure. Sinon, à la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus de points de victoire remporte une victoire majeure. Si les deux joueurs en ont marqué autant, l'Outsider remporte une victoire mineure.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

D3	CONDITIONS DE VICTOIRE
1	**Tuer et Sécuriser :** À la fin de la bataille, chaque pion objectif rapporte 2 points de victoire au joueur qui le contrôle. Les joueurs marquent en outre D3 points de victoire si le Seigneur de Guerre ennemi a été tué.
2	**Relique Antique :** Au début du premier round de bataille, mais avant le début du premier tour, désignez un objectif au hasard ; retirez les autres pions objectif du champ de bataille. À la fin de la bataille, le pion objectif restant rapporte 6 points de victoire au joueur qui le contrôle.
3	**Domination :** À la fin de chaque tour, chaque pion objectif rapporte 1 point de victoire au joueur qui le contrôle. Calculez le score à la fin de chaque tour.