# MISE À JOUR DES RÈGLES DE BASE

VERSION 1.2

(AVEC COMMENTAIRE DE RÈGLES 1.4)

**Ce document recueille les amendements aux Règles de Base de Warhammer 40,000 conçus pour améliorer le jeu et pour présenter nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Le texte nouveau ou révisé est en rouge, tandis qu'un texte surligné indique des révisions antérieures (à l'exclusion des passages ajoutés ou intégralement remplacés).**

## MISES À JOUR & ERRATA

**Page 5 – Concepts de Base**
Ajoutez ce qui suit :
**"REDÉPLOIEMENTS**
Les Règles qui permettent aux joueurs de redéployer certaines unités après que les deux armées ont été déployées (ex. l'aptitude Red Corsairs de Huron Blackheart) sont toujours résolues après l'étape Déployer les Armées (ou, si vous jouez une bataille de Croisade, après l'étape Déployer les Armées de Croisade), et avant l'étape Déterminer le Premier Tour, avant de déterminer qui a le premier tour. Quand un joueur utilise une telle règle, il retire son ou ses unités du champ de bataille, puis il les déploie à nouveau en utilisant les règles normales (par exemple, si toutes les figurines d'une de ces unités ont l'aptitude Infiltrateurs, le joueur peut la déployer en utilisant cette aptitude). Les joueurs résolvent ces règles à tour de rôle, en commençant par l'Attaquant."

**Page 6 – Cohésion d'unité, 2e paragraphe**
Remplacez par :
"Si pour une raison quelconque, une figurine ne peut pas être placée en Cohésion d'Unité, ou ne peut pas être placée en suivant les restrictions stipulées par d'autres règles (ex. en étant placée en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur), cette unité ne peut pas être placée. Si une unité ne peut pas finir un mouvement en Cohésion d'Unité, elle ne peut pas l'effectuer et toutes ses figurines sont ramenées à leur position précédente."

**Page 10 – Le Round de Bataille**
Ajoutez ce qui suit :
**"RÈGLES HORS PHASE**
Certaines règles permettent à une figurine ou unité de se déplacer, tirer, charger ou combattre en dehors de la séquence normale du tour. Par exemple, le Stratagème Tir en État d'Alerte permet à une unité de tirer au tour adverse comme si c'était votre phase de Tir. Lorsque vous utilisez des règles hors phase pour faire une action comme si c'était une de vos phases, vous ne pouvez utiliser aucune autre règle normalement déclenchée à cette phase.

> **Exemple :** *À la phase de Mouvement adverse, vous pouvez utiliser le Stratagème Tir en État d'Alerte pour permettre à un Whirlwind de votre armée de tirer comme si c'était votre phase de Tir. Le Whirlwind a l'aptitude Bombardement Pilonnant, qui s'utilise "à votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré". Comme Tirer en État d'Alerte est une règle hors phase, elle permet seulement au Whirlwind de faire l'action spécifiée (en l'occurrence, tirer comme si c'était votre phase de Tir) sans déclencher aucune autre règle qui est censée s'utiliser à votre phase de Tir. Ainsi, l'aptitude Bombardement Pilonnant du Whirlwind n'a aucun effet en résolvant ces attaques, et vous ne pouvez utiliser aucun autre Stratagème qui est utilisé à votre phase de Tir pour affecter ces attaques."*

**Page 10 – Effets Persistants**
Ajoutez ce qui suit :
"Certaines règles appliquent un effet qui a une certaine durée (ex. jusqu'au début de votre prochain tour). On les appelle des Effets Persistants. Si un effet persistant s'applique à une unité lorsqu'elle embarque dans un **TRANSPORT**, notez son effet et sa durée ; si l'unité débarque pour une raison quelconque, les effets persistants continuent de s'appliquer à elle jusqu'à leur durée complète. Si un effet persistant s'applique à une unité Attachée et si cette unité cesse d'être Attachée (parce que toutes ses figurines de Gardes du Corps ou de Meneurs sont détruites), les effets persistants continuent de s'appliquer à la ou les unité(s) survivantes pour leur durée complète."

**Page 11 – Gagner des Points de Commandement**
Remplacez par :
"Outre le PC gagné par les joueurs au début de la phase de Commandement (voir à droite) , chaque joueur ne peut gagner que 1PC au total par round de bataille, quelle qu'en soit la source (cela inclut les autres PC gagnés au début de la phase de Commandement)."

**Page 11 – Ébranlement**
Ajoutez ce qui suit :
"À cette étape, si pour une quelconque raison une unité est forcée de faire un test d'Ébranlement car elle est en dessous de son Effectif Initial, sauf mention contraire, cette unité n'a également pas à faire de test d'Ébranlement pour être En Dessous de son Demi-Effectif. Tant qu'une unité est Ébranlée, toutes ses figurines sont également Ébranlées."





**Page 13 – Déplacer des Unités, 3e paragraphe**
Remplacez par :
"Quand on déplace une unité, on peut déplacer n'importe lesquelles de ses figurines. Le joueur en contrôle choisit l'ordre dans lequel déplacer ses figurines. Quand il déplace une figurine (autrement que lorsqu'une figurine Reste Immobile, voir ci-dessous), il peut le faire sur le champ de bataille selon n'importe quelle combinaison de lignes droites et de pivots (voir ci-dessous), mais aucune partie du socle de celle-ci ne peut jamais passer à travers des figurines ennemies ni franchir le bord du champ de bataille. La figurine peut se déplacer à travers les figurines amies, mais elle ne peut pas terminer son mouvement sur une autre figurine. La seule exception à cela est lorsqu'on déplace les figurines de **MONSTRE** ou de **VÉHICULE**, car on ne peut pas déplacer ces figurines à travers d'autres figurines de **MONSTRE** ou de **VÉHICULE** amies ; il faut les contourner à la place. Tant qu'on la déplace en ligne droite, une figurine (à l'exclusion des figurines de **VÉHICULE** qui n'ont pas le mot-clé **MARCHEUR**) peut passer par n'importe quel endroit assez large pour laisser passer son socle, mais but elle ne peut pas terminer son mouvement à un endroit où on ne peut pas la placer."



**Page 13 – Déplacer des Unités**
Ajoutez ce qui suit :

## LIGNES DROITES

Quand on déplace une figurine en ligne droite, on mesure la distance du même point de son socle au départ et à l'arrivée le long de cette ligne. Par exemple, vous pouvez prendre "l'arrière" du socle de la figurine comme point de référence et mesurer la distance du début à la fin de la ligne en utilisant ce même point de référence. Si une figurine n'a pas de socle, mesurez en utilisant un même point de référence sur la figurine du début à la fin de la ligne.

## PIVOTS

Quand on fait pivoter une figurine, on la tourne sur son axe central (qui est perpendiculaire au champ de bataille et qui passe par le centre de son socle, ou qui passe par le centre de la figurine si elle n'a pas de socle). Lors du premier pivot à chaque mouvement d'une figurine, il faut soustraire sa valeur de pivot (voir ci-dessous) à la distance restante qu'elle peut parcourir pendant ce mouvement. S'il ne reste pas assez de distance pour ce faire, elle ne peut pas pivoter. Notez que la distance parcourue est réduite une seule fois, quel que soit le nombre de pivots supplémentaires pendant ce mouvement.

### *Valeur de Pivot*

Sauf mention contraire, les valeurs de pivot suivantes s'appliquent.

| TYPE DE FIGURINE | VALEUR DE PIVOT |
|---|---|
| Figurines qui n'ont pas un socle rond (figurines de **MONSTRE** et **VÉHICULE** exclues). | 1" |
| Figurines de **MONSTRE** et **VÉHICULE** qui n'ont pas un socle rond. | 2" |
| Figurines de **VÉHICULE** sur un socle rond qui est plus large que 32mm et doté d'une tige ou d'un support qui surélève la figurine. | 2" |
| Figurines d'**AÉRODYNE**.* | 0" |
| Tous les autres types de figurine. | 0" |

*Notez que les figurines d'**AÉRODYNES** ont leurs propres règles de pivot, comme décrit en pages 53-54 des Règles de Base.



En tant que figurine de **MONSTRE** sur un socle ovale, un Buveur de Sang a une valeur de pivot de 2".



En tant que figurine de **VÉHICULE** sur un socle rond de 60mm doté d'une tige, un Saccageur a une valeur de pivot de 2".

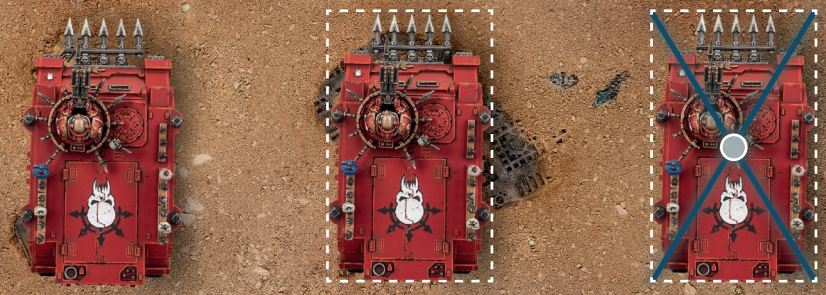


En tant que figurine de **VÉHICULE** sur un socle rond de 100mm doté d'un support, un Impulsor a une valeur de pivot de 2".



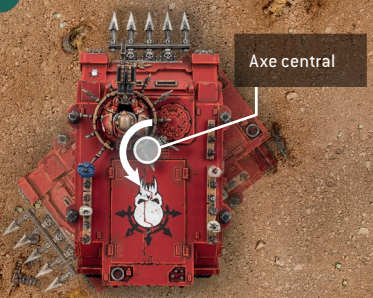
En tant que figurine sur un socle ovale qui n'est ni un **MONSTRE**, ni un **VÉHICULE**, un Outrider a une valeur de pivot de 1".

## 2 CENTRE D'UNE FIGURINE QUI N'A PAS DE SOCLE



Pour déterminer le centre d'une figurine qui n'a pas de socle, tracez une forme rectangulaire imaginaire aussi petite que possible qui contient toute la figurine lorsque vous la regardez par le dessus. Puis, tracez les deux diagonales de ce rectangle. Le point où les diagonales se croisent est le centre de la figurine.

## 3 PIVOTER SUR L'AXE CENTRAL

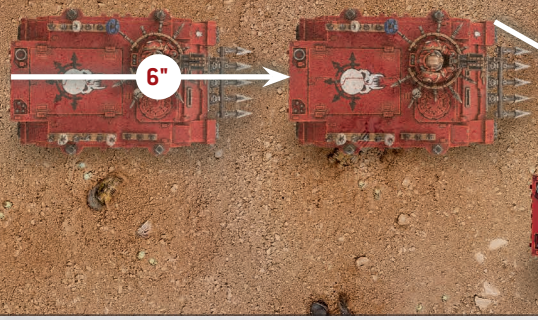



## 4 SE DÉPLACER EN AYANT UNE VALEUR DE PIVOT DE 0"



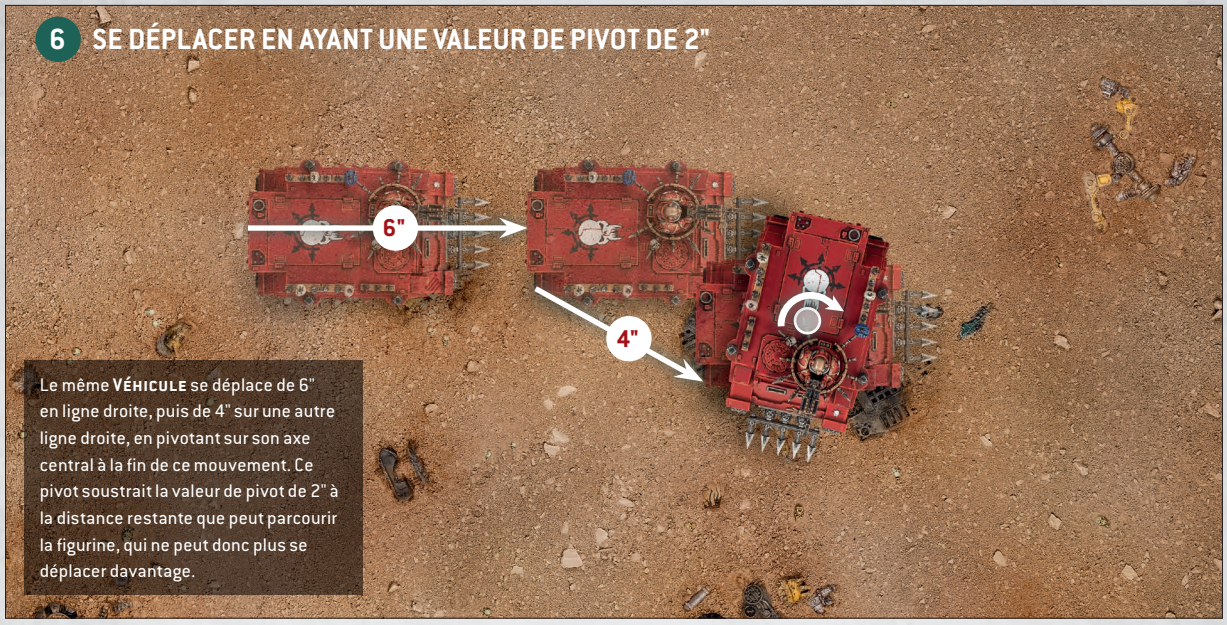

Cette figurine a une caractéristique de Mouvement de 5". Elle se déplace de 3" en ligne droite, puis de 2" sur une autre ligne droite. Comme sa valeur de pivot est de 0", elle peut pivoter un nombre de fois illimité pendant son mouvement.

## 5 SE DÉPLACER SANS PIVOTER



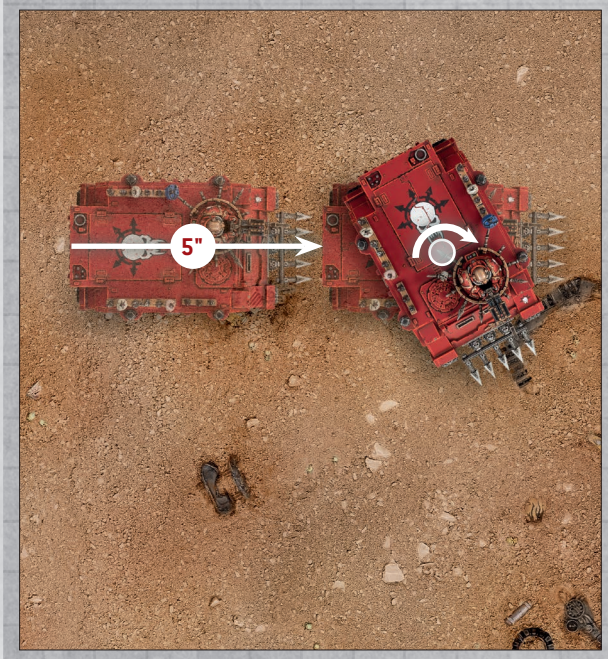

Ce **VÉHICULE** a une caractéristique de Mouvement de 12". Il se déplace de 6" en ligne droite, puis de 6" sur une autre ligne droite, en mesurant depuis le même point chaque fois qu'il se déplace. Il ne pivote pas pendant ce mouvement.

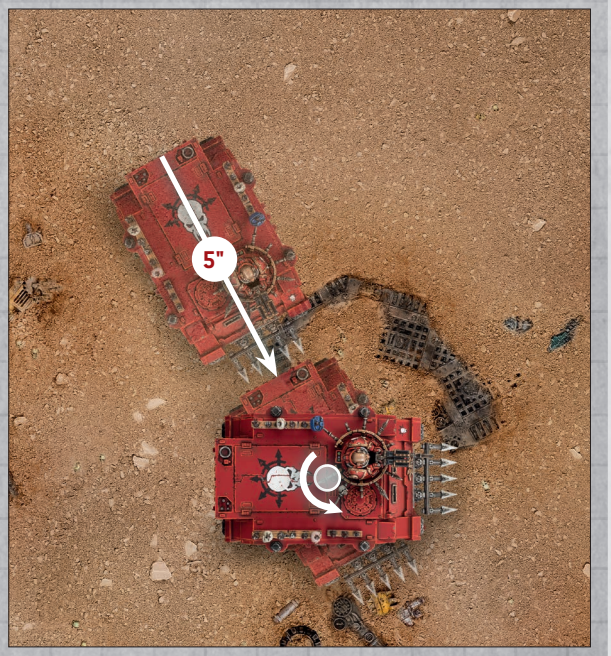
## 6 SE DÉPLACER EN AYANT UNE VALEUR DE PIVOT DE 2"




Le même **VÉHICULE** se déplace de 6" en ligne droite, puis de 4" sur une autre ligne droite, en pivotant sur son axe central à la fin de ce mouvement. Ce pivot soustrait la valeur de pivot de 2" à la distance restante que peut parcourir la figurine, qui ne peut donc plus se déplacer davantage.

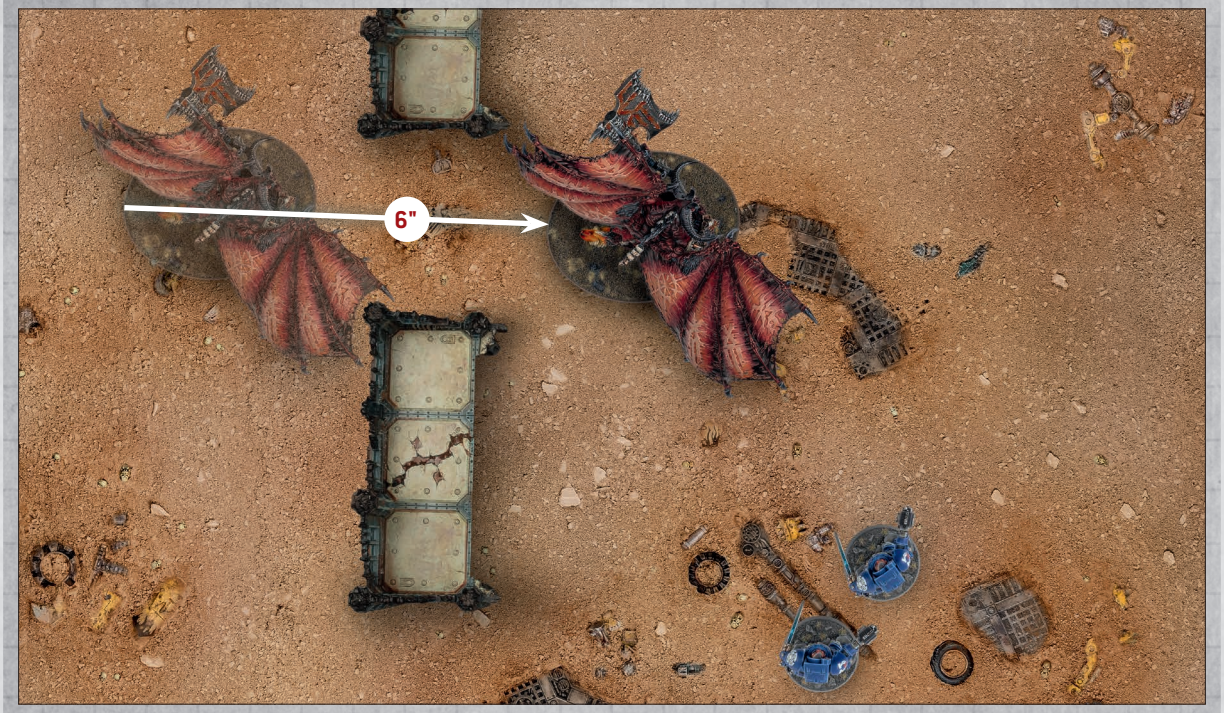
## 7 SE DÉPLACER EN FAISANT PLUSIEURS PIVOTS

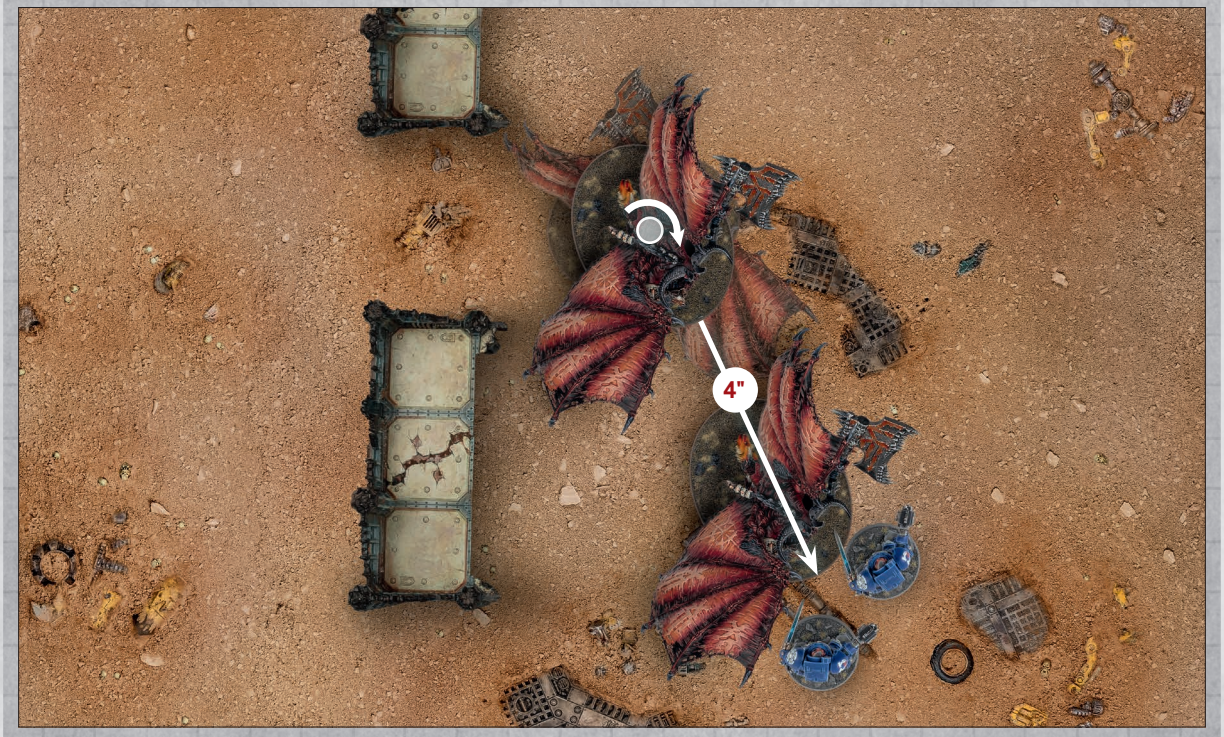



Le même **VÉHICULE** pivote plus d'une fois lors de son mouvement, mais la distance totale à laquelle il peut se déplacer est seulement réduite de sa valeur de pivot de 2". Il se déplace de 5" en ligne droite, en pivotant sur son axe central, puis de 5" sur une autre ligne droite, en pivotant à nouveau sur son axe central.

## 8 DÉPLACER DES FIGURINES QUI DÉPASSENT DE LEUR SOCLE ET QUI ONT UNE VALEUR DE PIVOT DE 2"




Ce Buveur de Sang a déclaré une charge ciblant l'Escouade Terminator. Son jet de Charge est 12". L'espace entre les ruines est assez large pour laisser passer le socle de la figurine, donc elle peut emprunter ce passage malgré ses ailes. La figurine se déplace de 6" en ligne droite, puis pivote sur son axe central, ce qui soustrait sa valeur de pivot de 2" au jet de charge, puis elle se déplace de 4" en ligne droite pour achever son mouvement de Charge.

**Page 17 – Pont de Tir**
Remplacez par :
"Certaines figurines de **Transport** ont "Pont de Tir x" stipulé dans leurs aptitudes. Chaque fois qu'une telle figurine est choisie pour tirer à la phase de Tir, vous pouvez choisir jusqu'à "x" figurines embarquées son bord dont les unités n'ont pas déjà tiré à cette phase. Puis, pour chacune de ces figurines embarquées, vous pouvez choisir 1 arme de tir dont la figurine embarquée est équipée (arme ayant l'aptitude [Tir unique] exclues). Jusqu'à ce que la figurine de **Transport** en question ait résolu toutes ses attaques, elle compte comme équipée de toutes les armes que vous avez choisies de la sorte, en plus de ses autres armes. Jusqu'à la fin de la phase, les unités des figurines choisies ne sont pas éligibles pour tirer."

> **Pont de Tir "x" :** Chaque fois que ce **Transport** shoots, tire, choisissez 1 arme (arme ayant l'aptitude [Tir unique] exclues) de jusqu'à "x" figurines embarquées à son bord dont les unités n'ont pas déjà tiré à cette phase ; ce **Transport** compte comme étant également équipé de ces armes. Jusqu'à la fin de la phase, les unités des figurines choisies ne sont pas éligibles pour tirer.

**Page 19 – Phase de Tir**
Ajoutez ce qui suit :
"Si aucune figurine d'une unité n'a de cible éligible pour au moins une de ses armes de tir, son unité ne peut pas être choisie pour tirer.

**Note des Concepteurs :** *Cela ne modifie pas l'éligibilité d'une unité pour tirer, mais signifie qu'une unité ne peut pas être choisie pour tirer sur rien, et ne peut donc pas dans ce cas déclencher certaines règles qui impliquent de tirer (ex. l'aptitude Essaim Ailé des Gargouilles ou les Sombres Pactes).*"

**Page 20 – Le Paradis des Gros Calibres, premier paragraphe, dernière phrase**
Remplacez par :
"Chaque fois qu'une unité **Monstre** ou **Véhicule** fait une attaque de tir, si elle était à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies quand elle a choisi ses cibles, sauf si cette attaque est faite avec un Pistolet (p. 25), soustrayez 1 au jet de Touche de l'attaque."

**Page 23 – Blessures Mortelles**
Remplacez par :
"Certaines règles infligent des blessures mortelles aux unités. Quand on inflige des blessures mortelles à une unité, chacune de ces blessures mortelles inflige 1 dégât à l'unité, et elles sont toujours appliquées une à la fois. Chaque blessure mortelle est allouée à une figurine de la même manière que l'on alloue une attaque. Les dégâts en excès des blessures mortelles ne sont pas perdus si les dégâts peuvent être alloués à une autre figurine. Continuez à allouer des dégâts à une autre figurine de l'unité cible jusqu'à ce que tous les dégâts aient été alloués ou que l'unité cible soit détruite.

Si une attaque inflige des dégâts mortels en plus des dégâts normaux, ne faites pas de jet de Blessure ni de sauvegarde (jets de sauvegarde Invulnérable inclus) contre ces blessures mortelles. Si ces blessures mortelles sont infligées par une attaque qui a l'aptitude [Précision], le joueur en contrôle de la figurine attaquante peut allouer ces blessures mortelles à une figurine de **Personnage** de l'unité.

Si des blessures mortelles sont infligées à cause de l'aptitude [À risque] ou par une attaque ayant l'aptitude [Blessures dévastatrices] (p. 28) qui a causé une Blessure Critique, chaque fois qu'une de ces blessures mortelles est allouée à une figurine, si cette dernière est détruite à cause de ces blessures mortelles, les blessures mortelles restantes de cette attaque sont perdues, comme pour une attaque normale.

Si, lorsqu'une unité est choisie pour tirer ou combattre, une ou plusieurs de ses attaques peuvent infliger des blessures mortelles à la cible, résolvez les dégâts normaux infligés (le cas échéant) par l'unité attaquante à cette cible avant d'infliger la moindre blessure mortelle à la cible. Si une attaque inflige des blessures mortelles en plus de dégâts normaux, mais que les dégâts normaux sont ensuite sauvegardés, la cible subit quand même ces blessures mortelles, comme décrit plus haut."

> - Chaque blessure mortelle infligée à une unité fait perdre 1 PV à une de ses figurines.
> - À moins que la source des blessures mortelles ne soit l'aptitude [À risque] ou une attaque avec l'aptitude [Blessures dévastatrices], les dégâts des blessures mortelles ne sont pas perdus s'ils peuvent être alloués à une autre figurine.
> - On ne peut effectuer aucun jet de sauvegarde contre les blessures mortelles.
> - Les blessures mortelles infligées par des attaques s'appliquent toujours après les dégâts normaux, même si ceux-ci sont sauvegardés.

**Page 26 – Tir Indirect**
Remplacez par :
"Les armes qui ont [Tir indirect] dans leur profil sont appelées armes à Tir Indirect, et on peut faire des attaques avec même si la cible n'est pas visible de la figurine attaquante. Ces attaques peuvent détruire des figurines ennemies d'une unité cible même si aucune n'était visible quand on a choisi cette cible.

Si aucune figurine de l'unité cible n'est visible de l'unité attaquante quand on a choisi cette cible, à chaque attaque d'une figurine de l'unité attaquante avec une arme à Tir Indirect contre cette cible, on soustrait 1 au jet de Touche, un jet de Touche non modifié de 1-3 rate toujours, et la cible a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque (p. 44). Les armes avec l'aptitude [Torrent] ne peuvent pas tirer en utilisant l'aptitude [Tir indirect].

> **Exemple :** *Une unité ennemie est ciblée par une figurine attaquante équipée d'une arme avec l'aptitude [Tir indirect]. Aucune figurine de l'unité cible n'est visible de la figurine attaquante, donc en résolvant les attaques faites avec cette arme, soustrayez 1 au jet de Touche de ces attaques, les jets de Touche non modifiés de 1-3 ne causent aucune touche, et chaque fois qu'une attaque est allouée à une figurine de l'unité cible, la figurine en question a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.*"

> - On peut cibler et faire des attaques contre des unités qui ne sont pas visibles de l'unité attaquante.
> - Si aucune figurine d'une unité cible n'est visible quand l'unité est choisie, quand on fait une attaque contre cette cible avec une arme à Tir Indirect, on soustrait 1 au jet de Touche de l'attaque, un jet de Touche non modifié de 1-3 rate toujours, et la cible a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

**Page 28 – À Risque**
Remplacez par :
"Les armes qui ont [À RISQUE] dans leur profil sont appelées armes À Risque. Chaque fois qu'une unité est choisie pour tirer ou combattre, après que l'unité a résolu toutes ses attaques, pour chaque arme À Risque pour qui des cibles ont été choisies lors de la résolution de ces attaques, l'unité doit faire un test de Risque. Pour ce faire, jetez 1 D6 : sur 1, le test est raté. Pour chaque test raté, vous devez résoudre la séquence suivante (résolvez les tests ratés un à la fois) :

- Si possible, choisissez 1 figurine de l'unité qui a perdu un ou plusieurs points de vie et qui est équipée d'une ou plusieurs armes À Risque.
- Sinon, si possible, choisissez 1 figurine de l'unité (figurines de **PERSONNAGE** exclus) équipée d'une ou plusieurs armes À Risque.
- Sinon, choisissez 1 figurine de **PERSONNAGE** de l'unité qui est équipée d'une ou plusieurs armes À Risque.

Si une figurine a été choisie, l'unité subit 3 blessures mortelles qui doivent être allouées à la figurine choisie.

Si une unité de l'armée d'un joueur est choisie comme cible du Stratagème Tir en État d'Alerte à la phase de Charge adverse, les blessures mortelles infligées par les tests de Risque sont allouées après que l'unité qui charge a fini son mouvement de Charge."

**Page 28 – Attaques Bonus**
Remplacez par :
"Les armes qui ont [ATTAQUES BONUS] dans leur profil sont appelées armes à Attaques Bonus. Chaque fois que le porteur d'une ou plusieurs armes à Attaques Bonus combat, il fait des attaques avec chacune des armes à Attaques Bonus dont il est équipé et il fait des attaques avec 1 des armes de mêlée dont il est équipé qui n'ont pas l'aptitude [ATTAQUES BONUS] (le cas échéant). Le nombre d'attaques effectuées avec une arme à Attaques Bonus ne peut jamais être modifié par d'autres règles, à moins que le nom de l'arme soit explicitement spécifié dans cette règle."

**Page 28 – Blessures Dévastatrices**
Remplacez par :
"Les armes qui ont [BLESSURES DÉVASTATRICES] dans leur profil sont appelées armes à Blessures Dévastatrices. À chaque attaque avec une telle arme, si l'attaque cause une Blessure Critique, aucun jet de sauvegarde d'aucune sorte ne peut être fait contre l'attaque (jets de sauvegarde invulnérable inclus). Ces attaques sont allouées à des figurines seulement après avoir alloué et résolu toutes les autres attaques de l'unité attaquante. Après que cette attaque a été allouée et après avoir appliqué les modificateurs éventuels, elle inflige autant de blessures mortelles à la cible que la caractéristique de Dégâts de l'attaque, au lieu d'infliger des dégâts normalement."

**Page 38 – Profils**
Remplacez par :
"Regroupe les caractéristiques ci-dessous, qui vous indiquent la puissance des figurines de l'unité :

**Mouvement (M) :** La vitesse à laquelle les figurines se déplacent sur le champ de bataille. Si une figurine a un Mouvement de "-" elle est incapable de se déplacer. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 1".

**Endurance (E) :** Reflète la résistance d'une figurine aux dégâts physiques. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 1.

**Sauvegarde (Sv) :** Indique la protection offerte à une figurine par son armure. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être de 1+ ou meilleure.

**Points de Vie (PV) :** Les Points de Vie représentent la quantité de dégâts qu'une figurine peut encaisser avant de succomber à ses blessures. Si la caractéristique de Points de Vie d'une figurine est réduite à 0, la figurine est détruite.

**Commandement (Cd) :** Dénote le courage, la détermination et le contrôle de soi d'une figurine. Plus ce nombre est bas, meilleur est le Commandement de la figurine. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être de 4+ (ou meilleure), ou de 9+ (ou pire).

**Contrôle d'Objectif (OC) :** Indique l'efficacité avec laquelle une figurine exerce son contrôle sur un pion d'objectif situé sur le champ de bataille. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 0."

**Page 38 – Armes**
Remplacez par :
"Les armes sont décrites par les caractéristiques suivantes :

**Portée :** La distance à laquelle l'arme peut tirer. Les armes avec une portée de "Mêlée" sont des armes de mêlée qui ne peuvent servir qu'au corps à corps. Toutes les autres armes sont des armes de tir. Pour les armes de tir, après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 1".

**Attaques (A) :** Le nombre d'attaques faites chaque fois que l'arme est utilisée. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 1.

**Capacité de Combat (CC) :** Reflète le talent du porteur à manier l'arme de mêlée concernée. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être de 1+ ou meilleure.

**Capacité de Tir (CT) :** Indique la précision du porteur avec l'arme de tir concernée. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être de 1+ ou meilleure.

**Force (F) :** Illustre la probabilité de l'arme de blesser un ennemi. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 1.

**Pénétration d'Armure (PA) :** La capacité de l'arme à passer les défenses de la cible. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être pire que 0.

**Dégâts (D) :** La quantité de dégâts infligés par une blessure réussie. Après l'application de tous les modificateurs, cette caractéristique ne peut pas être inférieure à 1. L'exception à cela est lorsqu'une règle stipule que vous pouvez remplacer la caractéristique de Dégâts par 0."

**Page 39 – Frappe en Profondeur**
Ajoutez ce qui suit :
"Si une unité avec l'aptitude Frappe en Profondeur arrive des Réserves Stratégiques, le joueur en contrôle peut choisir que cette unité soit placée soit en utilisant les règles des Réserves Stratégiques, soit en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur."

**Page 39 – Éclaireurs**
Remplacez par :
"Certaines unités ont "Éclaireurs *x*"" listé parmi leurs aptitudes. Si toutes les figurines d'une unité ont cette aptitude, au début du premier round de bataille, avant de commencer le premier tour, cette unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à *x*", à ceci près que, pendant ce mouvement, la distance parcourue par chaque figurine de cette unité peut être supérieure à la caractéristique de Mouvement de la figurine concernée, tant qu'elle ne dépasse pas *x*".

Les figurines **Transport Assigné** peuvent utiliser n'importe quelle aptitude Éclaireurs *x*" listée dans ses aptitudes, ou une aptitude Éclaireur *x*" que possède une unité qui a commencé la bataille embarquée dans cette figurine **Transport Assigné** (à condition que seules des figurines ayant cette aptitude sont embarquées dans cette figurine **Transport Assigné**), quelle que soit la façon dont l'unité embarquée a gagné cette aptitude (c.-à-d. listée dans des aptitudes, conférée par une Optimisation, ou par un **Personnage** attaché, etc.)."

**Page 39 – Meneur**
Ajoutez ce qui suit :
"Chaque fois que la dernière figurine d'une unité de Gardes du Corps est détruite, chaque unité de **Personnage** qui fait partie de cette unité Attachée devient une unité séparée, avec son Effectif Initial d'origine. Si cela se produit en conséquence d'une attaque, elles deviennent des unités séparées après que l'unité attaquante a résolu toutes ses attaques.

Chaque fois que la dernière figurine d'une unité de **Personnage** qui est attachée à une unité de Gardes du Corps est détruite et qu'il n'y a aucune autre unité de **Personnage** attachée, l'unité de Gardes du Corps de cette unité Attachée devient une unité séparée, avec son Effectif Initial d'origine. Si cela se produit en conséquence d'une attaque, elle devient une unité séparée après que l'unité attaquante a résolu toutes ses attaques.

Chaque fois qu'une unité qui fait partie d'une unité Attachée est détruite, elle n'a pas les mots-clés d'aucune des autres unités qui constituent cette unité Attachée (à moins qu'elle ait ces mots-clés sur sa propre fiche technique) pour les besoins des règles qui sont censées se déclencher quand cette unité est détruite.

> **Exemple :** *Si vous détruisez seulement l'unité de Gardes du Corps qui fait partie d'une unité Attachée, vous n'avez pas détruit une unité de* **Personnage**. *Si vous détruisez seulement l'unité de* **Personnage** *qui fait partie d'une unité Attachée, ou si vous détruisez toute l'unité Attachée, vous avez détruit une unité de* **Personnage**."

**Page 41 – Stratagème Relance de Commandement**
Remplacez par :

### RELANCE DE COMMANDEMENT

**BASE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE**

*Un grand commandant peut même plier les caprices du destin à sa volonté, afin d'assurer la victoire.*

**1PC**

**QUAND :** À n'importe quelle phase, juste après avoir fait un jet d'Avance, un jet de Charge, un test de Fuite Désespérée ou un test de Risque pour une unité de votre armée, ou un jet de Touche, de Blessure, de Dégâts ou de sauvegarde pour une figurine de cette unité, ou un jet pour déterminer le nombre d'attaques avec une arme dont est équipée une figurine de cette unité. Si vous faites des jets de dés groupés (p. 24), ce Stratagème peut quand même être utilisé après avoir fait plusieurs jets à la fois.

**CIBLE :** Cette unité ou figurine de votre armée.

**EFFET :** Vous pouvez relancer ce jet ou ce test. Si vous faites des jets de dés groupés, choisissez 1 de ces jets afin de le relancer.

**Page 42 – Stratagème Courage Insensé**
Remplacez par :

### COURAGE INSENSÉ

**BASE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE**

*Trop zélés ou belliqueux pour songer à leur survie, ces guerriers tiennent leurs positions envers et contre tout.*

**1PC**

**QUAND :** À l'étape d'Ébranlement de votre phase de Commandement, juste avant de faire un test d'Ébranlement pour une unité de votre armée (p. 11).

**CIBLE :** Cette unité de votre armée.

**EFFET :** Votre unité réussit automatiquement ce test d'Ébranlement.

**RESTRICTIONS :** vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème plus d'une fois par bataille.

**Page 42 – Stratagème Grenade**
Remplacez par :

### GRENADE

**BASE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT**

*Armant leurs projectiles à main, ces guerriers reculent et envoient la mort au beau milieu de l'ennemi.*

**1PC**

**QUAND :** À votre phase de Tir.

**CIBLE :** 1 unité à **Grenades** de votre armée (hormis les unités qui ont Avancé, Battu en Retraite ou qui ont tiré à ce tour) qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

**EFFET :** Choisissez 1 figurine à **Grenades** de votre unité et 1 unité ennemie hors de Portée d'Engagement des unités de votre armée et à 8" et visible de votre figurine à **Grenades**. Jetez six D6 : pour chaque résultat de 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

**Page 42 – Stratagème Attaque de Char**
Remplacez par :

### ATTAQUE DE CHAR

1PC

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Éperonner l'ennemi avec un véhicule n'est pas une tactique très subtile, mais elle est efficace.*

**QUAND :** À votre phase de Charge, juste après qu'une unité de **VÉHICULE** de votre armée a fini un mouvement de Charge.

**CIBLE :** Cette unité de **VÉHICULE**.

**EFFET :** Choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de votre unité, et choisissez 1 figurine de **VÉHICULE** de votre unité qui est à Portée d'Engagement de l'unité ennemie. Jetez autant de D6 que la caractéristique d'Endurance de la figurine de **VÉHICULE** choisie. Pour chaque 5+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle (jusqu'à un maximum de 6 blessures mortelles).

**Page 42 – Stratagème Arrivée Précipitée**
Remplacez par :

### ARRIVÉE PRÉCIPITÉE

1PC

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Qu'il s'agisse de stratégie, de technologie ou de rituel surnaturel, nombreux sont les moyens par lesquels un commandant peut hâter l'arrivée de ses troupes.*

**QUAND :** À la fin de la phase de Mouvement adverse.

**CIBLE :** 1 unité de votre armée qui est en Réserve.

**EFFET :** Votre unité peut arriver sur le champ de bataille comme si c'était l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement, et si toutes les figurines de l'unité ont l'aptitude Frappe en Profondeur, vous pouvez placer l'unité comme décrit dans l'aptitude Frappe en Profondeur (même si ce n'est pas votre phase de Mouvement).

**RESTRICTIONS :** Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème pour permettre à une unité d'arriver sur le champ de bataille à un round où elle n'aurait normalement pas été en mesure de le faire.

**Page 42 – Stratagème Tir en État d'Alerte**
Remplacez par :

### TIR EN ÉTAT D'ALERTE

1PC

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Une grêle de tirs peut repousser l'ennemi qui approche.*

**QUAND :** À la phase de Mouvement ou de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie est placée ou quand une unité ennemie commence ou finit un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge.

**CIBLE :** 1 unité de votre armée qui est à 24" de cette unité ennemie et qui serait éligible pour tirer si c'était de votre phase de Tir.

**EFFET :** Si cette unité ennemie est visible de votre unité, votre unité peut tirer cette unité ennemie comme si c'était votre phase de Tir.

**RESTRICTIONS :** Vous ne pouvez pas cibler une unité **TITANESQUE** avec ce Stratagème. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité, un jet de Touche non modifié de 6 est requis pour causer une touche, sans tenir compte de la Capacité de Tir de l'arme attaquante ni d'aucun modificateur. Vous pouvez utiliser ce Stratagème une seule fois par tour.

**Page 42 – Stratagème Intervention Héroïque, coût en PC**
Remplacez par "1PC".

### INTERVENTION HÉROÏQUE

1PC

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Des cris de guerre montent tandis que vos guerriers se ruent tête baissée face à l'offensive adverse.*

**QUAND :** À la phase de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement de Charge.

**CIBLE :** 1 unité de votre armée à 6" de cette unité ennemie et qui serait éligible pour déclarer une charge contre cette unité ennemie si c'était de votre phase de Charge.

**EFFET :** Votre unité déclare immédiatement une charge qui cible uniquement cette unité ennemie, et vous résolvez cette charge comme si c'était de votre phase de Charge.

**RESTRICTIONS :** Vous pouvez choisir une unité de **VÉHICULE** de votre armée seulement si c'est un **MARCHEUR**. Notez que même si cette charge est réussie, votre unité ne reçoit aucun bonus de Charge à ce tour (p. 29).

**Page 48 – Ruines, section de Mouvement**
Remplacez par :

- "Les figurines d'**INFANTERIE**, de **PRIMARQUE** de l'**IMPERIUM**, de **BELISARIUS CAWL** et de **BÊTE** peuvent se déplacer à travers cet élément de terrain (murs, étages, plafonds, poutres, chaînes, etc.) comme s'il n'était pas là. Une figurine ne peut terminer aucun mouvement dans un mur, le plancher d'un étage, etc.
- Les figurines d'**INFANTERIE**, de **PRIMARQUE** de l'**IMPERIUM**, de **BELISARIUS CAWL**, de **BÊTE** et ayant le mot-clé **VOL** peuvent être placées ou finir un mouvement à n'importe quel étage de cet élément de terrain, mais si cet étage n'est pas au niveau du sol, ces figurines ne peuvent le faire que si leur socle ne dépasse pas de l'étage (si la figurine n'a pas de socle, aucune partie de cette figurine qui serait en contact avec le champ de bataille au niveau du sol ne doit déborder de cet étage). Toutes les autres figurines peuvent être placées ou finir un mouvement seulement au niveau du sol de cet élément de terrain."

**Page 48 – Ruines, section Visibilité**
Remplacez par :
"Les figurines ne peuvent pas voir par-dessus ou à travers cet élément de terrain (c'est-à-dire qu'une unité hors de cet élément de terrain ne peut pas tirer de ligne de vue sur une cible de l'autre côté de l'élément, même s'il est possible de tirer une ligne de vue jusqu'à la cible à travers une fenêtre ou une porte ouverte, etc.) Les figurines d'**Aérodynes** font exceptions à cela : la visibilité jusqu'à et depuis ces figurines est déterminée normalement, même si cet élément de terrain est entièrement entre celles-ci et la figurine observatrice. Les figurines peuvent voir dans cet élément de terrain normalement, et les figurines qui sont entièrement dans cet élément de terrain peuvent voir hors de lui normalement. Les figurines qui sont dans cet élément de terrain peuvent être vues normalement et les figurines **Imposantes** qui sont dans cet élément de terrain peuvent également être vues hors de lui normalement."

**Page 56 – Choisir des Unités, 2e phrase**
Remplacez par :
"Votre armée doit au moins inclure 1 figurine de **Personnage** éligible pour être votre **Seigneur de Guerre**. Certaines règles confèrent le mot-clé Ligne à des unités supplémentaires de votre armée, généralement si vous choisissez un Détachement particulier ou si votre **Seigneur de Guerre** est une figurine spécifique. Lorsque vous rassemblez votre armée, traitez ces unités comme des unités de **Ligne** pour les besoins de cette étape, même si l'étape Choisir le Seigneur de Guerre intervient après."

**Page 58 – Pions d'Objectif, 4e paragraphe, 3e phrase**
Remplacez par :
"Un joueur contrôle un pion d'objectif à la fin de n'importe quelle phase ou tour si son Niveau de Contrôle sur ce pion est supérieur à celui de son adversaire."

# FAQ

## GÉNÉRAL

**Q :** *Si un Stratagème cible à la fois une ou plusieurs unités de mon armée et une ou plusieurs unités de l'armée adverse, puis-je utiliser une aptitude pour modifier le coût en PC de ce Stratagème ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Si un Stratagème cible deux unités de mon armée ou plus, puis-je utiliser une aptitude pour modifier le coût en PC de ce Stratagème ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Si une figurine a une règle lui permettant de tirer ou combattre après qu'une certaine condition est remplie (comme être ciblé par une attaque), combien de fois peut-elle tirer ou combattre grâce à cette règle pendant une phase ?*
**R :** Autant de fois que la condition correspondante est remplie, sauf mention contraire.

**Q :** *Quand une règle permet à une figurine de tirer ou combattre après avoir été détruite, mais avant d'avoir été retirée du jeu, est-ce que l'unité de cette figurine compte comme ayant été choisie pour tirer ou combattre ?*
**R :** Non. Les règles avec ce déclencheur ne s'appliquent donc pas.

**Q :** *Quand une attaque cible une unité de Meneur qui contient une ou plusieurs figurines qui ont le mot-clé* **Personnage** *et une ou plusieurs figurines qui n'ont pas le mot-clé* **Personnage**, *si cette unité de Meneur n'est pas une unité Attachée, cette attaque peut-elle être allouée à une figurine de* **Personnage** *de cette unité ?*
**R :** Oui.

**Q :** *D'où mesure-t-on sur une figurine pour déterminer si quelque chose est à portée d'une aptitude d'Aura ?*
**R :** Mesurez depuis le socle (ou le point le plus proche de n'importe quelle partie de la figurine si elle n'a pas de socle), comme décrit dans Mesurer les Distances page ? des Règles de Base.

**Q :** *Après avoir appliqué tous les modificateurs, une caractéristique de Sauvegarde peut-elle être de 1+ ou meilleure ?*
**R :** Non.

## TIMING/SÉQUENÇAGE

**Q :** *Si un Stratagème utilisé à la phase de Commandement ne précise pas qu'il est utilisé à l'étape d'Ébranlement ou à la fin de la phase de Commandement, est-il toujours utilisé à l'étape de Commandement ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Si des règles prennent effet au même moment comme quand on vérifie les missions Principales et Secondaires pour marquer des PdV, sont-elles résolues avant ou après avoir vérifié les missions pour marquer des PdV ?*
**R :** Avant. Toutes les règles prennent effet avant de vérifier les Missions Principales et Secondaires pour marquer des PdV.

**Q :** *Si certaines règles prennent effet au début d'une phase, d'un tour ou d'un round de bataille et si une autre règle prend effet à la même phase, tour ou round sans préciser le début, la deuxième règle peut-elle prendre effet avant de résoudre toutes les autres ?*
**R :** Non. Toutes les règles qui prennent effet au début d'une phase, d'un tour ou d'un round de bataille doivent être résolues entièrement avant que la moindre autre règle qui ne précise pas qu'elle prend effet au début de la phase, du tour ou du round de bataille.

**Q :** *Chaque fois qu'une unité devient Ébranlée, les effets des Stratagèmes utilisés précédemment cessent-ils de s'appliquer ?*
**R :** Non.

**Q :** *Comme tous les pions d'objectif commencent la bataille à l'état contesté, est-il possible pour un joueur de contrôler un pion d'objectif avant la fin de la phase de Commandement du premier joueur ?*
**R :** Non.

**Q :** *Si une unité de votre armée a une règle lui permettant d'être la cible d'un Stratagème, même si ce dernier a déjà été utilisé par vous à cette phase, que se passe-t-il si vous n'avez pas encore utilisé ce Stratagème à cette phase ? Pouvez-vous utiliser ce Stratagème à nouveau à cette phase en conséquence ?*
**R :** Non, à moins que l'usage ultérieur de ce Stratagème cible également une unité qui a une aptitude de cette nature.

**Q :** *Si une règle est censée s'appliquer quand une figurine ou une unité est détruite, mais qu'une autre règle empêche également cette figurine ou unité d'être détruite, est-ce que la première règle prend effet ?*
**R :** Non, à moins que l'empêchement de retirer la figurine du jeu soit seulement temporaire, auquel cas la première règle prendrait effet dès que l'effet temporaire a cessé.

**Q :** *Si une figurine est sujette à deux règles qui fixent une caractéristique à une valeur donnée (ex. l'aptitude But Singulier de l'Émissaire Norne et le fait d'être Ébranlé), laquelle de ces règles est résolue en premier ?*
**R :** L'ordre est déterminé par le joueur actif, ou si c'est au début ou à la fin d'un round de bataille, les joueurs tirent au dé pour déterminer qui choisit. Dans cet exemple, au tour du joueur en contrôle, il peut choisir que la règle d'Ébranlement prenne effet, en fixant la caractéristique de Contrôle d'Objectif à 0, puis l'aptitude But Singulier prendrait effet, en fixant la caractéristique de Contrôle à 15. Au tour adverse, cependant, l'adversaire peut choisir d'appliquer ces règles dans l'ordre inverse, ce qui donnerait une caractéristique de Contrôle d'Objectif finale de 0.

**Q :** *Si les deux joueurs ont des règles qui peuvent décider d'activer ou non (ex. les joueurs Ork qui sonnent une Waaagh!) et si ces décisions sont prises au même moment, dans quel ordre les joueurs doivent-ils décider d'utiliser ces règles ?*
**R :** Si c'est pendant le tour d'un joueur, ce dernier décide en premier, puis son adversaire le fait. Si ce n'est pas pendant le tour d'un joueur, les joueurs tirent au dé et le perdant doit décider en premier, suivi de son adversaire.

**Q :** *Chaque fois qu'une unité de l'armée d'un joueur tire ou combat, si une unité ennemie est détruite par ces attaques alors qu'il reste des attaques à résoudre contre elle, ces attaques doivent-elles être résolues ?*
**R :** Non, bien que si une ou plusieurs de ces attaques sont faites avec des armes ayant l'aptitude **[TIR UNIQUE]**, ces armes auront quand même été tirées. De même, il faudra faire des tests de Risque pour les armes ayant l'aptitude **[À RISQUE]** qui effectuent ces attaques non résolues.

**Q :** *Si une règle ajoute des dégâts à la caractéristique de Dégâts d'une attaque (ex. l'aptitude* **[FUSION]***) et si une autre règle remplace la caractéristique de Dégâts par 0 (ex. le Stratagème des Thousand Sons Assujetti au Destin), est-ce que la caractéristique de Dégâts finale sera 0 ?*
**R :** Non, les règles qui remplacent la caractéristique de Dégâts par 0 prennent effet en premier, puis on applique les autres modificateurs, y compris l'aptitude **[FUSION]**. Dans cet exemple, si l'arme qui attaque avait l'aptitude **[FUSION 2]**, la caractéristique de Dégâts serait d'abord remplacée par 0, puis l'aptitude **[FUSION 2]** ajouterait 2 à la caractéristique de Dégâts, pour donner une caractéristique de Dégâts finale de 2.

## RÈGLES HORS PHASE

**Q :** *Une unité de* **MONSTRE** *ou de* **VÉHICULE** *qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies peut-elle être ciblée par le Stratagème Tir en État d'Alerte en raison de la règle Paradis des Gros Calibres ?*
**R :** Non. Paradis des Gros Calibres permet à une unité de tirer à la phase de Tir du joueur en contrôle, mais les règles de cette nature ne prennent pas effet à d'autres phases.

**Q :** *Les règles qui précisent qu'elles prennent effet seulement à la phase de Tir du joueur en contrôle peuvent-elles être utilisées avec le Stratagème Tir en État d'Alerte, ex. l'aptitude Pont de Tir ?*
**R :** Non, comme précisé dans les règles hors phase (voir les Règles de Base, page 10).

## POSITIONNEMENT ET MOUVEMENT

**Q :** *Est-ce que des figurines peuvent dépasser du champ de bataille ?*
**R :** Oui, tant que le socle ou la coque de la figurine (voir "Coque" dans les Commentaires de Règles) est entièrement sur le champ de bataille.

**Q :** *Quand une figurine dépasse le bord du champ de bataille, comment cela affecte-t-il la visibilité ?*
**R :** Le joueur de cette figurine peut tracer une ligne de vue depuis n'importe quelle partie de la figurine qui ne dépasse pas le bord du champ de bataille. Son adversaire peut tracer des lignes de vue jusqu'à n'importe quelle partie de cette figurine.

**Q :** *À l'étape Déployer les Armées, si une figurine doit être placée dans votre zone de déploiement, est-ce que des parties de ces figurines peuvent dépasser de votre zone de déploiement ?*
**R :** Non, à moins que la figurine soit trop large, auquel cas, la figurine doit être placée autant que possible dans votre zone de déploiement.

**Q :** *Si une figurine est à portée de plusieurs pions d'objectif, quand on détermine le Niveau de Contrôle sur ces pions, est-ce que la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine est comptabilisée pour chacun de ces pions ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Quand on détermine si une unité qui est partiellement (mais pas entièrement) dans un élément de terrain est visible d'une autre unité, utilise-t-on la ligne de vue réelle normalement ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Quand on fait un mouvement Normal, est-il possible pour une figurine de se déplacer d'une distance en pouces supérieure à sa caractéristique de Mouvement ?*
**R :** Non.

**Q :** *Une unité qui a une caractéristique de Mouvement minimum peut-elle être affectée par une règle qui lui imposerait de se déplacer d'une distance inférieure à cette caractéristique de Mouvement minimum ?*
**R :** Non.

**Q :** *Quand une règle demande à un joueur de placer une unité sur le champ de bataille (ex. débarquer d'un* **TRANSPORT** *détruit, Débarquement d'Urgence, l'aptitude Assaut par Module de Largage d'un Module de Largage), s'il n'y a pas assez de place pour placer toutes les figurines de l'unité en respectant les limitations de placement de ces figurines, qu'arrive-t-il à l'unité et aux figurines qui ne peuvent pas être placées ?*
**R :** L'unité peut quand même être placée, mais les figurines qui ne le peuvent pas sont détruites (voir "Placés sur le Champ de Bataille" dans le Commentaire de Règles). Ces figurines sont considérées comme ayant été détruites par l'armée adverse, mais pas par des figurines ou unités spécifiques.

**Q :** *Si une unité Bat en Retraite, si une ou plusieurs figurines de l'unité sont détruites, et si une ou plusieurs figurines de l'unité sont ramenées sur le champ de bataille, est-ce que l'unité et/ou les figurines restituées comptent comme ayant Battu en Retraite à ce tour ?*
**R :** Oui. La même chose est vraie pour n'importe quel autre type de mouvement.

**Q :** *Si une unité Bat en Retraite puis devient une unité repositionnée (voir "Unités Repositionnées" dans le Commentaire de Règles), cela compte-t-il quand même comme ayant Battu en Retraite à ce tour ?*
**R :** Oui. La même chose est vraie pour n'importe quel autre type de mouvement.

**Q :** *Des figurines peuvent-elles être restituées à une unité qui est sur le champ de bataille, mais qui n'était pas sur le champ de bataille au début de la phase ?*
**R :** Non (voir "Ajouter des Figurines à une Unité" dans le Commentaire de Règles).

## TRANSPORTS

**Q :** *Un* **TRANSPORT** *arrivant des Réserves Stratégiques doit être placé entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille ; cela s'applique-t-il également aux unités qui débarquent de ce* **TRANSPORT** *au même tour ?*
**R :** Non. Ces unités débarquent normalement, tant qu'elles sont placées à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies.

**Q :** *Quand un* **TRANSPORT** *avec plusieurs unités embarquées est détruit, est-ce que toutes ces unités doivent débarquer avant de faire les jets pour les blessures mortelles ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Quand un* **TRANSPORT** *avec plusieurs unités embarquées est détruit, qui décide de l'ordre de débarquement des unités ?*
**R :** Le joueur en contrôle du **TRANSPORT** décide.

**Q :** *Quand on utilise une règle d'un* **TRANSPORT** *qui permet à une unité d'être scindée avant la bataille (ex. les Immolator de l'Adeptas Sororitas, les Venom drukhari, etc.), quelle est la valeur en point de cette unité scindée pour les besoins du placement en Réserve Stratégique ?*
**R :** Divisez par deux la valeur de l'unité d'origine pour les besoins de la limite de 25% de Réserves Stratégiques.

**Q :** *Est-ce que le Stratagème Tir en État d'Alerte peut être utilisé pour tirer sur une unité qui vient de débarquer d'un* **TRANSPORT** *?*
**R :** Oui. Cela inclut les unités qui viennent de débarquer d'un **TRANSPORT** arrivé des Réserves à la même phase.

**Q :** *Une unité embarquée dans un* **TRANSPORT** *peut-elle utiliser des règles qui ont un effet sur celui-ci ? Par exemple, si un Lieutenant est embarqué dans un Rhino, est-ce que son aptitude Cible Prioritaire permet à ce Rhino de tirer et déclarer une charge à un tour où il a Battu en Retraite ?*
**R :** Non. Les seules règles qui font effet tant que l'unité qui les possède est embarquée dans un **TRANSPORT** sont celles qui stipulent explicitement qu'elles prennent effet quand cette unité est embarquée.

**Q :** *Une unité qui arrive des Réserves compte comme ayant fait un mouvement Normal ; peut-elle embarquer dans un* **TRANSPORT** *en conséquence ?*
**R :** Non.

**Q :** *Si une règle permet à une unité de faire un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite en dehors de la phase de Mouvement du joueur en contrôle, juste après avoir fait ce mouvement, l'unité peut-elle embarquer dans une figurine de* **TRANSPORT** *amie ?*
**R :** Oui, sauf mention contraire explicite.

**Q :** *Quand un* **TRANSPORT** *est équipé d'armes de tir supplémentaires grâce à l'aptitude Pont de Tir, est-ce que ces armes bénéficient d'aptitudes ou règles supplémentaires qui pourraient leur être conférées par les figurines embarquées ?*
**R :** Seulement si les règles de ces figurines embarquées s'appliquent lorsqu'elles sont embarquées dans un **TRANSPORT**.

**Q :** *Est-ce qu'un* **TRANSPORT** *peut utiliser l'aptitude Pont de Tir pour tirer avec une arme dont est équipée une figurine qui a Battu en Retraite à ce tour ? Est-ce qu'un* **TRANSPORT** *peut utiliser l'aptitude Pont de Tir pour tirer avec une arme dont est équipée une figurine qui a Avancé à ce tour si cette arme n'a pas l'aptitude* **[ASSAUT]** *?*
**R :** Oui dans les deux cas.

## RÉSERVES

**Q :** *Les limites de placement en Réserve et en Réserve Stratégique sont-elles séparées ?*
**R :** Les unités de Réserve Stratégique sont également des unités de Réserve. Ainsi, les restrictions mises sur les Réserves par un pack de mission (ex. *Sceau Capitulaire : Nexus Paria*) s'appliquent également aux Réserves Stratégiques.

**Q :** *Les unités en Réserve remplissent-elles les conditions afin d'être éligibles pour tirer ?*
**R :** Oui, les unités en Réserve sont éligibles pour tirer. Toutefois, à moins qu'au moins une figurine d'une unité ait une cible éligible pour une ou plusieurs de ses armes de tir, l'unité de cette figurine ne peut pas être choisie pour tirer.

**Q :** *Quand une unité est placée sur le champ de bataille depuis les Réserves, elle est incapable de se déplacer pour le restant de la phase. Est-ce qu'une telle unité peut utiliser une aptitude à une autre phase (ex. l'aptitude Dispersion Stratégique du Lieutenant en Armure Phobos) ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Si une unité est en Réserve Stratégique et si certaines figurines de l'unité ont l'aptitude Frappe en Profondeur, mais pas toutes, est-ce que cette unité peut être placée sur le champ de bataille avec l'aptitude Frappe en Profondeur quand elle arrive des Réserves ?*
**R :** Non.

**Q :** *Si une unité de votre armée a une règle qui lui permet d'être placée sur le champ de bataille depuis les Réserves au premier round de bataille, est-ce que cette unité peut être placée à l'étape des Renforts de la phase de Mouvement adverse, à l'aide du Stratagème Arrivée Précipitée ?*
**R :** Oui, à moins que cette règle stipule explicitement qu'elle s'applique à votre phase de Mouvement, auquel cas c'est interdit par les restrictions des règles hors phase.

**Q :** *Quand on place une unité depuis les Réserves Stratégiques, est-ce que l'intégralité de l'unité doit être placée à la distance requise d'un ou plusieurs bords du champ de bataille ?*
**R :** Lorsqu'on place cette unité, ce doit être entièrement à la distance spécifiée d'un bord du champ de bataille. Cela peut signifier qu'une unité peut être placée entièrement à la distance spécifiée d'un ou plusieurs bords du champ de bataille, mais vous n'avez à mesurer la distance que depuis un seul de ces bords du champ de bataille.

**Q :** *Si une figurine est trop large pour être placée en respectant les restrictions décrites dans les Réserves Stratégiques, peut-elle quand même être placée en Réserve Stratégique, puis être placée ultérieurement sur le champ de bataille ?*
**R :** Oui, mais elle doit être placée de sorte qu'elle touche votre bord du champ de bataille (tout en étant à plus de 9" des unités ennemies et en respectant les autres limitations de placement). À un tour lors duquel une figurine aussi large est placée sur le champ de bataille, l'unité de cette figurine peut faire tout ce qui suit : faire un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite ; Rester Immobile ; faire des attaques avec des armes de tir ; déclarer une charge.

**Q :** *Est-ce que les figurines d'***AÉRODYNES** *qui ont été placées en Réserve comptent dans la limite de la proportion de son armée qu'un joueur peut placer en Réserve Stratégique ?*
**R :** Non. À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, les figurines d'**AÉRODYNES** comptent comme étant en Réserve, pas en Réserve Stratégique. Elles commencent à être traitées comme étant en Réserves Stratégiques après le début de la bataille.

**Q :** *Si une unité qui a commencé la bataille sur le champ de bataille est ensuite placée en Réserve Stratégique, à quel round de bataille peut-elle être replacée sur le champ de bataille ?*
**R :** Si le pack de missions l'autorise (c'est-à-dire Sceau Capitulaire : Paria Nexus), ce sera à n'importe quel round de bataille (tant que l'unité a une règle qui décrit la façon dont elle arrive des Réserves Stratégiques). Sinon, ce sera à partir du deuxième round de bataille.

**Q :** *Est-ce qu'une unité en Réserve peut être la cible d'un Stratagème ?*
**R :** Oui, si toutes les autres conditions de la section Cible de ce Stratagème sont respectées.

## PHASE DE COMMANDEMENT

**Q :** *Si une règle qui prend effet une fois par bataille donne explicitement à un joueur plus de 1PC à un round de bataille (ex. la règle d'armée Code Chevaleresque des Chevaliers Impériaux), est-ce que cette règle ignore les limitations au nombre de PC qu'un joueur peut gagner à un round de bataille ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Est-ce qu'une unité peut être amenée à faire des tests d'Ébranlement à la fois à l'étape de Commandement de la phase de Commandement et à l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Si une règle prend effet à votre phase de Commandement sans préciser qu'elle le fait à l'étape d'Ébranlement ou à la fin de la phase de Commandement (ex, la règle d'armée tyranide L'Ombre dans le Warp), prend-elle toujours effet à l'étape de Commandement ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Est-ce qu'une unité peut être amenée à faire plus d'un test d'Ébranlement à l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement ?*
**R :** Non, mais une unité peut être amenée à faire plus d'un test d'Ébranlement à toutes les autres phases, ainsi qu'à l'étape de Commandement de la phase de Commandement.

## PHASE DE COMBAT

**Q :** *Après qu'une unité a combattu, doit-elle Consolider même si son joueur en contrôle ne le souhaite pas ?*
**R :** Oui, la Consolidation pour une unité n'est pas facultative. Toutefois, lors de cette Consolidation, pour chaque figurine de cette unité, le fait pour cette figurine de faire un mouvement de Consolidation est facultatif.

## ACTIONS ET MISSIONS

**Q :** *Si une Action précise dans sa section d'Unités qu'une unité peut l'accomplir, est-il possible pour plusieurs unités de chacune effectuer une itération de cette Action ?*
**R :** Non, une seule unité d'une armée peut effectuer cette action à n'importe quel moment.

**Q :** *Pour les Missions Principales et Secondaires qui accordent des PdV pour la destruction de figurines ou unités de* **PERSONNAGE**, *si ces figurines ou unités sont ramenées sur le champ de bataille puis détruites à nouveau par la suite, est-ce que ces Missions Principales et Secondaires octroient des PdV pour elles si elles sont détruites à nouveau ?*
**R :** Oui, sauf mention contraire dans ces Missions Principales et Secondaires.

## RASSEMBLER LES ARMÉES

**Q :** *Dans les règles Rassembler son Armée, il est dit qu'aucune unité ne peut avoir plus d'une Optimisation. Si une unité est capable d'avoir deux unités de* **PERSONNAGE** *attachées à elle à l'étape Déclarer les Formations de Bataille, est-ce que chacune de ces unités de* **PERSONNAGE** *peut avoir une Optimisation ?*
**R :** Oui, cette restriction s'applique seulement à l'étape Rassembler les Armées.

## APTITUDES/ATTAQUES PSYCHIQUES

**Q :** *Est-ce que toutes les blessures mortelles infligées par une aptitude Psychique, y compris celles causées à l'unité ayant cette aptitude, sont infligées par une Attaque Psychique ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Est-ce qu'Éclair de Mort et les aptitudes similaires comptent comme des Attaques Psychiques dans le cadre de l'aptitude Insensible à la Douleur contre les Attaques Psychiques ?*
**R :** Oui.

**Q :** *Quand des armes À Risque infligent une ou plusieurs blessures mortelles suite à l'échec d'un test de Risque, si l'arme est également une arme Psychique, est-ce que ces blessures mortelles sont infligées par une Attaque Psychique ?*
**R :** Oui.

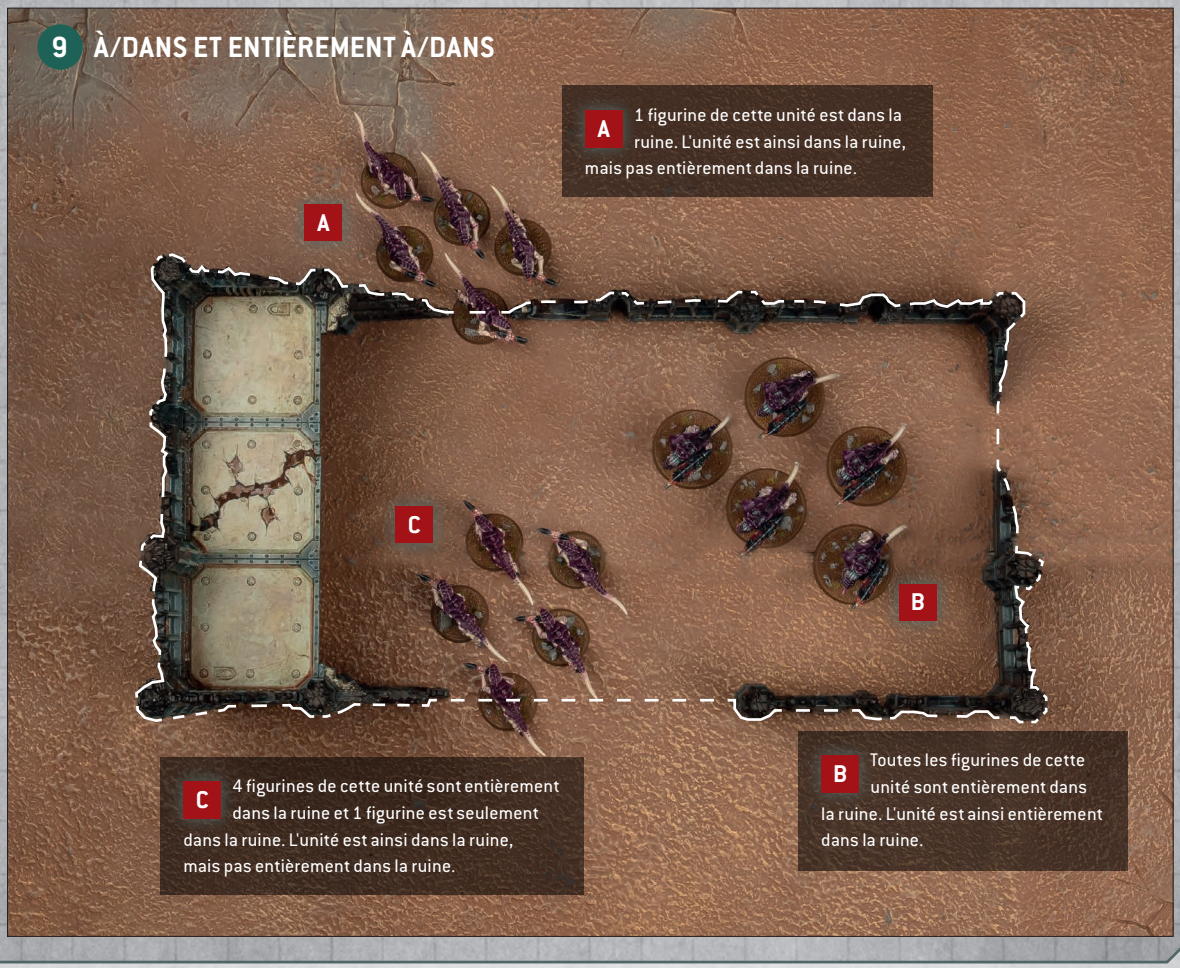
# COMMENTAIRE DE RÈGLES

VERSION 1.4

**Bien qu'il soit épuré à la base, Warhammer 40,000 est un jeu d'une variété infinie, et peut occasionner des cas nuancés obligeant les joueurs à s'interrompre pendant la partie. Ce commentaire est une source évolutive de définitions, diagrammes et exemples destinés à clarifier des points de règles précis et résoudre des questions pointues qui pourraient ralentir le rythme de la bataille. Le texte nouveau ou révisé est en rouge.**

## À/DANS ET ENTIÈREMENT À/DANS

- **À/Dans :** Si une règle stipule qu'elle s'applique "à" une distance spécifiée, elle s'applique à n'importe quelle distance qui ne dépasse pas la distance spécifiée. Par exemple, à 1" signifie à n'importe quelle distance pas plus éloignée que 1".
- **Figurine/Unité À/Dans :** Une figurine est à une distance spécifiée si n'importe quelle partie de son socle (ou de sa coque) est à cette distance. Une unité est à une distance spécifiée si une ou plusieurs de ses figurines sont à cette distance.
- **Figurine/Unité Entièrement À/Dans :** Une figurine est entièrement à une distance spécifiée si toutes les parties de son socle (ou de sa coque) sont à cette distance. Par exemple, une figurine est entièrement dans un élément de terrain comme des Bois ou des Ruines si aucune partie de son socle (ou de sa coque) ne dépasse le périmètre de cet élément de terrain. Une unité est entièrement à une distance spécifiée si toutes les figurines qu'elle contient sont entièrement à cette distance.



**A Résolu Ses Attaques :** Quand une unité attaquante a fini de faire toutes ses attaques on dit qu'elle a résolu ses attaques.

**À Risque :** Quand vous annoncez des attaques avec des armes À Risque, vous devez faire un test de Risque pour chacune de ces armes, même si vous ne résolvez pas ces attaques (ex. parce que la cible a été détruite).

Quand une unité qui inclut un ou plusieurs **PERSONNAGES** équipés d'armes À Risque rate un ou plusieurs tests de Risque :

- Vous pouvez choisir n'importe quelle figurine équipée d'une arme À Risque pour qu'elle subisse les effets de ce test raté (il n'est pas nécessaire que ce soit le **PERSONNAGE**, même si celui-ci était la seule figurine qui a attaqué avec une arme À Risque).
- Si vous choisissez un **PERSONNAGE**, et qu'il reste des blessures mortelles après avoir détruit ce **PERSONNAGE**, allouez ces blessures mortelles en excès à l'unité normalement.

Quand vous ratez un test de Risque pour une unité **PERSONNAGE**, **MONSTRE** ou **VÉHICULE** :

- Vous devez allouer les résultats des tests ratés à la même figurine équipée d'une ou plusieurs armes À Risque jusqu'à ce que cette figurine soit détruite, ou jusqu'à ce que vous ayez résolu chaque test de Risque raté.
- Quand cette figurine est détruite, vous devez allouer les éventuelles blessures mortelles en excès tout d'abord à une autre figurine équipée d'une ou plusieurs armes À Risque, puis vous devez allouer les résultats des éventuels tests de Risque ratés restants à cette figurine jusqu'à ce qu'elle soit détruite, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque figurine avec une ou plusieurs armes À Risque ait été détruite, auquel cas vous devez allouer les éventuelles blessures mortelles en excès et les éventuels tests de Risque restants à l'unité normalement.

> **Exemple :** *Considérez une unité de trois Exo-armures Crisis menée par un Commandant en Exo-armure Crisis, dans laquelle le Commandant et une autre figurine ont chacun trois cyclo-éclateurs à ions. Si le joueur en contrôle de l'unité déclare que seul le Commandant utilisera le profil surchargé de ses cyclo-éclateurs à ions, après avoir résolu les attaques de cette unité, ce joueur devra faire trois tests de Risque pour son unité. S'il rate un ou plusieurs de ces tests, il devra choisir 1 figurine de cette unité pour qu'elle subisse 3 blessures mortelles. Ce devra être une des figurines équipée d'un cyclo-éclateur à ions, même si une Exo-armure Crisis sans cyclo-éclateur à ions a déjà été endommagée, et si l'Exo-armure Crisis équipée d'un cyclo-éclateur à ions a déjà été endommagée, ces blessures mortelles seront allouées à cette figurine. Le joueur devra continuer d'allouer des blessures mortelles à la figurine choisie jusqu'à ce qu'elle soit détruite, puis il devra choisir une autre figurine équipée d'un cyclo-éclateur à ions afin qu'elle subisse les éventuelles blessures mortelles en excès et les éventuels tests de Risque ratés restants, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque figurine équipée d'un cyclo-éclateur à ions ait été détruite. Une fois que chaque figurine de cette unité équipée d'un cyclo-éclateur à ion a été détruite, ce joueur alloue les éventuelles blessures mortelles en excès et les éventuels tests de Risque ratés restants à l'unité normalement.*

**A Tiré :** Quand toutes les attaques d'une arme de tir ont été résolues, cette arme a tiré. Quand toutes les armes de tir d'une figurine ont tiré, cette figurine a tiré. Quand toutes les figurines d'une unité ont résolu toutes leurs attaques de tir, cette unité a tiré (voir **A Résolu Ses Attaques**). Si une unité a été choisie pour tirer et si aucune de ses figurines n'a fait d'attaques, elle n'est pas considérée comme ayant tiré.

**Affectée par un Stratagème :** Si une unité est choisie comme cible d'un Stratagème, elle est dite affectée par ce Stratagème. Si le Stratagème Relance de Commandement est utilisé pour relancer un jet de dé fait pour une unité, une figurine de cette unité ou une attaque d'une figurine de cette unité, cette unité est dite affectée par ce Stratagème. Si une unité ne peut pas être affectée par un de vos Stratagèmes (ex. si elle est Ébranlée), vous ne pouvez pas la cibler avec le Stratagème Relance de Commandement ni avec aucun de vos autres Stratagèmes. Notez que le Stratagème Nouveaux Ordres cible une carte de Mission Secondaire active et non des unités, et peut donc toujours être utilisé (tant que vous avez des PC pour ce faire) même si toutes les unités de votre armée sont Ébranlées.

**Ajouter des Figurines à une Unité :** Certaines règles permettent à un joueur d'ajouter des figurines à une unité durant la bataille. Les figurines ajoutées à une unité actuellement sur le champ de bataille doivent être placées en Cohésion d'Unité avec les figurines de leur unité qui ont commencé cette phase sur le champ de bataille (c.-à-d. qui étaient déjà sur le champ de bataille quand cette règle a été utilisée). Les figurines ajoutées à une unité qui n'est pas actuellement sur le champ de bataille n'ont pas à remplir cette condition. Une figurine ajoutée à une unité durant la bataille peut être placée à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, mais seulement si ces unités ennemies étaient déjà à Portée d'Engagement de l'unité à laquelle cette figurine est ajoutée. Quand on ajoute des figurines à une unité comme décrit ci-dessus, les figurines ne pouvant être placées faute de place sont considérées comme détruites, mais ne déclenchent pas de règles qui se déclenchent quand une figurine est détruite.

**Après :** Voir **Juste Après**.

**Aptitudes Ayant le Même Nom :** Les aptitudes ayant le même nom (aptitudes d'Aura exclues) peuvent affecter des unités plusieurs fois, mais si une telle aptitude applique une condition nommée à une unité (ex. "pilonné"), cette condition ne peut affecter l'unité cible qu'une seule fois à un moment donné.

> **Exemple 1 :** *Anna a deux Grands Immondes dans son armée, et cible l'Escouade Intercessor de son adversaire avec l'aptitude Pourriture de Nurgle de ces deux figurines. Comme ce n'est pas une aptitude d'Aura, on peut l'appliquer plusieurs fois à l'unité cible, en réduisant la caractéristique d'Endurance de l'Escouade Intercessor de 1 par utilisation de l'aptitude, pour un total de 2 en l'occurrence.*
>
> **Exemple 2 :** *Sylvain a deux Boosta-klata Kustoms dans son armée, et cible l'Escouade Aggressor de son adversaire avec l'aptitude Dakka Kiklou de ces deux figurines. Comme ce n'est pas une aptitude d'Aura, on peut l'appliquer plusieurs fois à l'unité cible, mais comme elle applique la condition "pilonné", ses effets ne s'appliqueront qu'une seule fois (en soustrayant 1 au jet de Touche en l'occurrence), quel que soit le nombre de fois que l'unité cible est pilonnée.*

## APTITUDES DE BASE EN PLUSIEURS EXEMPLAIRES

Les Règles de Base décrivent plusieurs aptitudes, y compris les aptitudes d'arme et celles de déploiement. On les appelle des aptitudes de Base, et la plupart des figurines, unités et armes en ont par nature ou peuvent en gagner durant la bataille grâce à des Stratagèmes, des Optimisations ou des Meneurs attachés. Quelle qu'en soit la source, si une figurine, unité, arme ou attaque a plusieurs occurrences de la même aptitude de Base, ces aptitudes ne se cumulent pas et une seule occurrence de l'aptitude prend effet à la fois. Si cette aptitude est suivie d'un nombre (ex. **[TOUCHES SOUTENUES 1]**, Éclaireurs 6"), le joueur en contrôle doit choisir l'occurrence de l'aptitude à appliquer à chaque fois. Plusieurs occurrences de l'aptitude **[ANTI-]** sont considérées comme identiques seulement si le mot-clé après "Anti" est le même

(ex. [ANTI-VÉHICULE 4+] et [ANTI-VÉHICULE 3+] sont considérées comme la même aptitude, mais [ANTI-VÉHICULE 4+] et [ANTI-INFANTERIE 2+] ne le sont pas). Exemples page 3.

> **Exemple 1 :** *L'armée d'un joueur inclut une unité d'Éliminators, qui a l'aptitude Discrétion. Ce joueur a choisi une aptitude de Détachement qui stipule "Toutes les unités de votre armée gagnent l'aptitude Discrétion". Les Éliminators ne gagnent aucun bénéfice à avoir cette aptitude une deuxième fois, ce qui signifie qu'à chaque attaque de tir qui cible cette unité, on soustrait 1 au jet de Touche, et non 2.*
>
> ***Exemple 2 :** Une figurine de Vétéran Sternguard fait une attaque avec un fusil bolter de Sternguard, qui a une caractéristique de Dégâts de 1 et l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES]. La figurine attaquante est également affectée par un Stratagème qui stipule "Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES]". En résolvant les attaques de ce fusil bolter de Sternguard à cette phase, le joueur en contrôle ne peut pas utiliser les deux occurrences de [BLESSURES DÉVASTATRICES], ce qui signifie que chaque Blessure Critique inflige 1 blessure mortelle à la cible, et non 2.*
>
> **Exemple 3 :** *Une figurine fait une attaque avec un bolter lourd, qui a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. La figurine attaquante est également affectée par un Stratagème qui stipule "Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2]". En résolvant les attaques de ce bolter lourd à cette phase, le joueur en contrôle ne peut pas utiliser les deux occurrences de [TOUCHES SOUTENUES] ; il doit en choisir une et choisit [TOUCHES SOUTENUES 2], la plus puissante.*

**Aptitudes Dispensant de Jet d'Avance :** Les aptitudes qui stipulent aux joueurs de ne pas faire de jet d'Avance pour une unité, mais à la place d'augmenter la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité d'un montant spécifique, ne peuvent pas être utilisées avec d'autres aptitudes ou règles qui stipulent également au joueur de ne pas faire de jet d'Avance pour l'unité. En pareil cas, le joueur en contrôle doit choisir laquelle parmi ces aptitudes il utilise.

**Armée :** L'armée d'un joueur comprend toutes les unités sur sa Feuille d'Armée et toutes celles qui lui sont ajoutées au cours de la bataille.

**Armes et Aptitudes Psychiques :** Les armes ayant **[PSYCHIQUE]** dans leur profil sont des armes Psychiques. Les aptitudes notées comme "Psychiques" sont des aptitudes Psychiques. De façon générale, les armes et aptitudes Psychiques sont utilisées par les **PSYKERS**, mais l'absence du mot-clé **PSYKER** n'empêche pas une figurine d'utiliser les aptitudes ou armes Psychiques dont elle dispose.

**Arriver des Réserves Stratégiques au Premier Round de Bataille :** Les aptitudes qui permettent aux unités d'être placées à l'étape des Renforts de votre premier, deuxième ou troisième phase de Mouvement en utilisant les règles de Réserves Stratégiques traitent le numéro du round de bataille actuel comme étant supérieur d'un à ce qu'il est seulement au premier round de bataille, sauf mention contraire.

**Arriver en tant que Renfort/des Réserves Stratégiques :** Quand une unité de Renfort/Réserve Stratégique est placée sur le champ de bataille (autrement qu'en débarquant d'un **TRANSPORT**), on dit qu'elle est arrivée en tant que Renfort/des Réserves Stratégiques.

**Attaques Psychiques :** Toute attaque avec une arme ayant l'aptitude **[PSYCHIQUE]** est une Attaque Psychique. Toute blessure mortelle infligée par une aptitude "Psychique" est une Attaque Psychique.

**Aussi Près/Proche que Possible :** Si une règle exige de déplacer une figurine "aussi près que possible" d'une unité, figurine ou pion d'objectif, vous devez terminer le mouvement de cette figurine en contact socle à socle avec cette unité, figurine ou pion d'objectif si son mouvement est suffisant pour ce faire sans transgresser les autres restrictions (comme la Cohésion d'Unité), ou aussi près que vous le pouvez s'il est insuffisant. Si une figurine est déjà aussi proche que possible d'une unité, figurine ou pion d'objectif quand on exige qu'elle se déplace aussi près que possible d'une unité, figurine ou pion d'objectif, elle ne peut pas être déplacée, mais compte comme ayant effectué le mouvement en question. L'exception est qu'une figurine ayant une valeur de pivot de 0" (voir Valeur de Pivot dans les Règles de Base, page 13), un socle rond et qui est aussi près que possible d'une figurine ennemie ou d'un pion d'objectif peut pivoter lorsque son unité Engage ou Consolide.

**Aussitôt :** Voir **Juste Après**.

## AUTOMATIQUEMENT RÉUSSI

Quand un jet de dé est automatiquement réussi, ce qui suit s'applique :

- Si un jet est automatiquement réussi, ne jetez pas de dé. Toute règle qui fait effet sur un résultat de dé particulier ne fait pas effet si le jet auquel elle se rapporte est automatiquement réussi.
- Si un jet de Touche est automatiquement réussi, passez directement au jet de Blessure. Ce jet de Touche n'est pas une Touche Critique et ne déclenche aucun effet déclenché par une Touche Critique.
- Si un jet de Blessure est automatiquement réussi, passez directement à l'allocation de l'attaque. Ce jet de Blessure n'est pas une Blessure Critique ne déclenche aucun effet déclenché par une Blessure Critique.

> **Exemple :** *Une attaque avec l'aptitude [TOUCHES FATALES] cause une Touche Critique et blesse automatiquement la cible. Le jet de Blessure de cette attaque est automatiquement réussi ; aucun dé n'est jeté et aucune règle déclenchée par une Blessure Critique (ex. [BLESSURES DÉVASTATRICES]) n'est déclenchée.*

**Autre Figurine/Unité :** Quand une règle se réfère aux figurines ou unités "autres" que celle ayant cette règle (ou mentionnées dans celle-ci), cela désigne une figurine ou unité différence de celle d'origine. Notez que des occurrences différentes d'une même fiche technique sont considérées comme des "autres" unités.

**Avec/ayant l'Aptitude "X" :** Certaines règles affectent ou requièrent de choisir une figurine ou unité ayant une aptitude donnée. Quand on résout ces règles, n'importe quel nombre qui suit l'aptitude convient pour déterminer si la règle affecte cette unité ou figurine.

> **Exemple :** *Si une règle stipule de choisir une figurine de votre armée avec l'aptitude Destruction Néfaste, vous pouvez choisir une figurine avec Destruction Néfaste 1, Destruction Néfaste D3 ou Destruction Néfaste D6.*

**Bénéfice du Couvert (lorsqu'on n'est pas dans un élément de terrain) :** Certaines règles stipulent qu'une figurine ou unité a le Bénéfice du couvert même hors des éléments de terrain. Ces règles s'appliquent sans tenir compte des éléments de terrains dans ou derrière lesquels la figurine ou l'unité se trouve. De même, si une règle s'applique seulement tant qu'une unité a le Bénéfice du Couvert, elle s'appliquera à toute figurine ou unité sous l'effet d'une règle qui lui donne le Bénéfice du Couvert (même hors des éléments de terrain).

**Blesse :** Si un jet de Blessure est réussi, on dit qu'il blesse la cible.

**Blesse Automatiquement :** Si une attaque blesse automatiquement, le jet de Blessure pour cette attaque est automatiquement réussi (voir **Automatiquement Réussi**).

**Blessure Critique :** Une Blessure Critique est causée quand un joueur fait un jet de Blessure non modifié de 6 pour une attaque. Les Blessures Critiques sont toujours des jets de Blessure réussis, et peuvent également déclencher des effets supplémentaires selon certaines règles (ces effets sont souvent notés comme déclenchés "sur une Blessure Critique", ce qui signifie quand une Blessure Critique est causée).

***Blessures Dévastatrices (et Précision) :** Voir **Blessures Mortelles**.

**Blessures Mortelles :** On ne peut faire aucun jet de sauvegarde (d'aucune sorte) contre les dégâts infligés par des blessures mortelles, bien qu'on puisse utiliser des règles permettant à des figurines d'ignorer les blessures (ex. Insensible à la Douleur). Si une unité attaquante inflige un mélange de blessures mortelles et de dégâts normaux, résolvez tous les dégâts normaux de l'unité attaquante en premier.

**Bord du Champ de Bataille :** Le champ de bataille est délimité par quatre bords du champ de bataille.

**Caractéristique d'Endurance d'une Unité :** Si une unité Attachée inclut des figurines avec des caractéristiques d'Endurance différentes, pour déterminer la caractéristique d'Endurance de cette unité, utilisez la plus haute parmi les figurines de Gardes du Corps de l'unité. Si une unité non-Attachée inclut des figurines avec des caractéristiques d'Endurance différentes, pour déterminer la caractéristique d'Endurance de cette unité, utilisez la plus haute parmi toutes les figurines de l'unité. Dans tous les cas, pour résoudre des attaques contre une telle unité, déterminez sa caractéristique d'Endurance quand elle est choisie comme cible.

**Caractéristique de Commandement d'une Unité :** C'est la valeur de la meilleure caractéristique de Commandement parmi celles de toutes les figurines d'une unité.

**Caractéristique de Dégâts :** Lorsqu'une caractéristique de Dégâts inclut un signe de calcul (ex. un "+", comme dans D6+1), la valeur après le signe fait partie de cette caractéristique de Dégâts ; ce n'est pas un modificateur.

**Caractéristique de Sauvegarde d'une Unité :** Si une règle se réfère à la caractéristique de Sauvegarde d'une unité, elle renvoie à la caractéristique de Sauvegarde majoritaire parmi les figurines de l'unité. Si deux caractéristiques de Sauvegarde sont également représentées, le joueur en contrôle de l'unité décide laquelle de ces dernières est considéré comme la caractéristique de Sauvegarde de l'unité au regard de la règle. Quand une règle modifie la caractéristique de Sauvegarde d'une unité, elle modifie la caractéristique de Sauvegarde de toutes les figurines de l'unité.

**Caractéristiques d'une Attaque :** Quand on fait une attaque, celle-ci est considérée comme ayant les mêmes caractéristiques et aptitudes que l'arme qui fait l'attaque. Si des modificateurs s'appliquent aux caractéristiques d'une attaque, ces changements ne s'appliquent pas à l'arme avec laquelle elle est faite, ni aux autres attaques de cette arme.

**Caractéristiques Égales à "-":** Si une figurine a une caractéristique de Force ou de Commandement de "-" et si cette caractéristique est requise pour résoudre une règle, utilisez la caractéristique d'Endurance de la figurine à la place. Notez que la caractéristique de substitution ne peut pas être modifiée.

**Causer une Blessure :** On dit qu'une attaque a causé une blessure si elle réussit à blesser la cible et qu'on atteint l'étape Allouer l'Attaque, même si l'attaque est sauvegardée par un jet de sauvegarde réussi ou que ses dégâts sont annulés par une aptitude comme Insensible à la Douleur.

**Champion d'Unité :** Certaines règles se réfèrent aux Champions d'Unité. Ce terme désigne la figurine de l'unité au nom différent qui représente son chef. Par exemple, un Sergent Intercessor est le Champion d'Unité d'une Escouade Intercessor. Certaines unités n'ont aucun Champion d'Unité, tandis que d'autres peuvent en avoir plusieurs (ex. les Fouettards d'une unité de Gretchins). Dans le cas de plusieurs figurines éligibles, le joueur en contrôle doit désigner 1 de ces figurines comme Champion d'Unité avant la bataille. Les Champions d'Unité n'ont aucun rapport avec l'aptitude Meneur.

**Chaque figurine de l'unité (n'importe quel nombre) peut remplacer son Arme A par 1 Arme B :** Quand cette option d'arme est choisie pour une unité, aucune, certaines ou toutes les figurines de l'unité équipées de l'arme A peuvent la remplacer par l'arme B. Il est possible que certaines le fassent et d'autres non.

## CHARGER

- **A Chargé :** Si une unité fait un mouvement de Charge à un tour, jusqu'à la fin de ce tour, on dit que cette unité, et toutes ses figurines, ont chargé.
- **A Été Chargée :** SI une unité a été la cible d'une charge réussie à ce tour, jusqu'à la fin du tour, on dit que cette unité, et toutes ses figurines, ont été chargées.
- **Charger Par-dessus les Éléments de Terrain avec des Figurines qui Volent :** Voir **Se Déplacer Par-dessus des Éléments de Terrain en Volant**.
- **Déclarer une Charge :** Quand un joueur déclare une charge avec une unité, on dit que cette unité a déclaré une charge.
- **Distance de Charge :** Le résultat d'un jet de Charge est le nombre maximum de pouces dont chaque figurine de l'unité qui charge peut se déplacer en faisant son mouvement de Charge. On l'appelle parfois la distance de charge.
- **Mouvement de Charge :** C'est le mouvement fait à la phase de Charge dans le cadre d'une charge réussie.
- **Unité qui Charge :** Une unité qui a déclaré une charge est une unité qui charge.
- **Bonus de Charge :** Accordé à une unité qui a fait un mouvement de charge, de sorte que, jusqu'à la fin du tour, cette unité a l'aptitude Combat en Premier. Notez que les autres règles et aptitudes qui se déclenchent quand une unité fait un mouvement de Charge ou au tour où une unité a chargé ne font pas partie du bonus de Charge.

**Charger avec une unité :** Quand vous déplacez une figurine de votre armée à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie, si cette dernière dépasse de son socle de sorte qu'il ne soit pas possible de déplacer votre figurine à Portée d'Engagement d'elle, jusqu'à la fin du tour, ces figurines sont à Portée d'Engagement l'une de l'autre tant que toutes les conditions suivantes se vérifient :

- La distance que votre figurine aurait pu parcourir était suffisante pour la déplacer à Portée d'Engagement de la figurine ennemie si elle ne dépassait pas son socle.
- Vous avez déplacé votre figurine aussi près que possible de la figurine ennemie.
- Les deux figurines sont au moins en partie à 1" l'une de l'autre.

**Cible (d'une attaque) :** Quand on résout une attaque, l'unité cible de cette attaque est également appelée la cible.

**Cible (d'une charge) :** Quand un joueur déclare une charge avec une unité, on dit que la cible de cette charge a été déclarée comme cible d'une charge.

**Cible (en tant que partie d'une aptitude) :** Chaque fois qu'une aptitude déclenche en vertu du fait de remplir une condition (ex. [DÉFLAGRATION]), la condition déclenchant cette aptitude est vérifiée au moment où la cible de l'attaque est choisie, avant que la moindre figurine de l'unité ne fasse la moindre attaque. Si la condition

déclenchant cette aptitude n'est pas remplie, cette aptitude n'aura aucun effet sur les attaques de cette séquence de tir ou de combat.

> **Exemple :** *Une unité de Dépeceurs choisit une unité de 10 Molosses de Khorne comme cible de ses attaques de mêlée. Comme les Molosses de Khorne ne sont pas En Dessous de leur Demi-effectif quand ils sont choisis comme cible de ces attaques, aucune des attaques des Dépeceurs n'aura l'aptitude Dévoreurs de Chair.*

**Cible Éligible (qui n'est plus éligible) :** Si une unité qui était une cible éligible d'une attaque ou d'une charge quand elle a été choisie n'est plus une cible éligible pour cette attaque ou cette charge (par exemple, car une règle lui a permis de faire un mouvement hors phase pour se mettre hors de portée), l'unité qui attaque ou qui charge peut choisir de nouvelles cibles pour ces attaques ou cette charge. Voir **Juste Après**.

**Combattre :** Quand une unité combat, les figurines de cette unité Engagent, font des attaques et Consolident.

**Combattre après sa Destruction :** Certaines règles permettent à des figurines de combattre après avoir été détruites, avant d'être retirées du jeu, en suivant la séquence de combat normale (Règles de Base, page 33). En ce cas, ces figurines peuvent Engager (en respectant toutes les restrictions de Cohésion d'Unité) puis faire des attaques de mêlée, en choisissant les armes avec lesquelles elles feront ces attaques et les cibles de celles-ci avant de les résoudre. Une figurine sous l'effet d'une ou plusieurs de ces règles peut combattre une seule fois après qu'elle a été détruite. Les règles de "Combat après sa destruction" sont toujours résolues avant que l'unité attaquante (c.-à-d. l'unité qui a détruit la figurine qui a cette règle) Consolide, et avant qu'aucune autre règle ne soit déclenchée par la destruction de cette figurine (ex. Destruction Néfaste). Quand elle fait des attaques en vertu d'une règle de combat après sa destruction, la figurine détruite est censée avoir 1 PV restant sauf mention contraire. Après qu'une figurine a fait ses attaques de combat après sa destruction, les éventuelles autres règles déclenchées par la destruction de cette figurine sont déclenchées, puis elle est retirée du jeu ; elle ne Consolide pas. Si plusieurs figurines d'une unité sont sous l'effet d'une règle permettant de combattre après leur destruction, toutes ces figurines combattent en même temps. Notez que, au moment où une figurine combat après sa destruction, elle est détruite, ce qui peut être important pour déterminer si l'unité de cette figurine est en dessous de son Effectif Initial/En Dessous de son Demi-effectif.

## COMBATTRE AVEC DES FIGURINES INDIVIDUELLES

On choisit normalement des unités pour combattre, mais certaines règles stipulent qu'une seule figurine de l'unité peut combattre (ou combattre à nouveau). En pareils cas :

- Cette figurine peut faire un mouvement d'Engagement, mais doit finir ce mouvement en Cohésion d'Unité.
- Cette figurine fait ensuite un nombre d'attaques avec ses armes de mêlée comme spécifié à l'étape Effectuer des Attaques de Mêlée de la séquence de combat (Règles de Base, page 33).
- Cette figurine peut ensuite faire un mouvement de Consolidation, mais doit finir ce mouvement en Cohésion d'Unité.

**Compte Comme (jet de dé) :** Voir **Traité Comme (jet de dé)**.

**Compte comme Ayant Fait un Mouvement Normal :** Les unités de Réserve comptent toujours comme ayant fait un mouvement Normal au tour où elles sont placées sur le champ de bataille. Cette précision signifie qu'elles ne peuvent pas se déplacer davantage à cette phase et qu'elles ne sont pas Restées Immobiles ; ces unités n'ont cependant pas fait un mouvement Normal, ainsi leur arrivée ne peut pas déclencher de Stratagèmes ni d'aptitudes qui sont utilisées après qu'une unité a fait un mouvement Normal.

De même, une unité qui a débarqué d'un **Transport** qui a fait un mouvement Normal à cette phase compte également comme ayant fait un mouvement Normal, mais n'a pas fait un mouvement Normal, donc l'arrivée d'une telle unité ne peut pas déclencher de Stratagèmes ni d'aptitudes qui sont utilisées après qu'une unité a fait un mouvement Normal (voir **Unités Embarquées et Réserves**).

**Considéré Comme (jet de dé) :** Voir **Traité Comme (jet de dé)**.

**Consolider (sans se déplacer) :** Quand une unité Consolide, si aucune figurine de l'unité n'est déplacée, soit car vous choisissez de ne pas les déplacer, soit car toutes sont déjà en contact socle à socle avec une figurine ennemie, cette unité compte quand même comme ayant Consolidé, mais ne compte pas comme s'étant déplacée.

**Contact Socle à Socle :** Quand deux figurines ont leurs socles qui se touchent, elles sont en contact socle à socle et sont aussi proches que possible (voir **Aussi Près que Possible**). Quand vous déplacez une figurine de votre armée à Portée d'Engagement d'une figurine ennemie lors d'un mouvement d'Engagement ou de Consolidation, si cette dernière dépasse de son socle de sorte qu'il ne soit pas possible de déplacer votre figurine en contact socle à socle avec elle, jusqu'à la fin du tour, ces figurines sont considérées comme étant en contact socle à socle l'une de l'autre tant que toutes les conditions suivantes vérifient :

- La distance que votre figurine aurait pu parcourir était suffisante pour la déplacer en contact socle à socle de la figurine ennemie si elle ne dépassait pas son socle.
- Vous avez déplacé votre figurine aussi près que possible de la figurine ennemie.

Les deux figurines sont au moins en partie à 1" l'une de l'autre.

(Voir **Charger avec une Unité**).

**Contesté (pion d'objectif) :** Un pion d'objectif est contesté à la fin de la phase ou du tour si le Niveau de Contrôle des deux joueurs sur celui-ci est le même. Au début de la bataille, tous les pions objectifs sur le champ de bataille sont contestés.

**Contre (une attaque avec une caractéristique "X" de "Y") :** Certaines règles ne s'appliquent que contre une attaque avec une caractéristique spécifique. Si la caractéristique impliquée est PA ou Dégâts, ces règles s'appliquent à l'étape Allouer l'Attaque de la séquence d'attaque (ex. "Chaque fois qu'une attaque avec une caractéristique de Dégâts de 1 est allouée à une figurine de cette unité, ajoutez 1 à tout jet de sauvegarde d'armure contre cette attaque"). Sinon, elles sont appliquées au début de la séquence d'attaque.

**Contre (une attaque) :** Quand on fait une attaque, si un jet de sauvegarde a lieu, celui-ci est dit fait contre cette attaque.

**Contrôlé (pion d'objectif) :** Tant qu'un joueur contrôle un pion d'objectif on dit que ce pion d'objectif est contrôlé par ce joueur.

**Contrôler (pion d'objectif) :** Un joueur contrôle un pion d'objectif à la fin de n'importe quelle phase ou tour où son Niveau de Contrôle sur ce pion est supérieur à celui de son adversaire. À la fin d'un tour, le contrôle des pions d'objectifs est déterminé avant que le moindre point de Victoire ne soit marqué. Voir **Niveau de Contrôle**.

**Coque :** Quand on mesure depuis et jusqu'à un **VÉHICULE** (hormis les figurines de **MARCHEUR** qui ont un socle) et les figurines qui n'ont pas de socle, on mesure depuis et jusqu'à la coque, ce qui signifie n'importe quelle partie de cette figurine (ou de son socle, si elle en a un) qui est plus proche du point depuis lequel ou jusqu'auquel on mesure. Notez que cela peut ne pas correspondre littéralement à l'endroit du véhicule que l'on appelle habituellement sa coque (voir **Véhicules qui ont un Socle**).

**D66 :** Pour jeter un D66, jetez deux D6, l'un après l'autre, le premier résultat représente les "dizaines", et le second les "unités".

**Exemple :** *Un jet de D66 où le premier résultat est 3 et le second est 6 est un résultat de 36.*

**Débarquer de Grandes Figurines :** Quand une unité débarque d'un **TRANSPORT**, elle doit être placée entièrement à 3" de cette figurine. Si une figurine qui débarque est si grande qu'il lui est impossible d'être placée entièrement à 3" (généralement car elle fait plus de 3" de large dans toutes les directions), placez cette figurine avec son socle à 1" du socle (ou de la coque) de ce **TRANSPORT**, et hors de Portée d'Engagement de toute figurine ennemie.

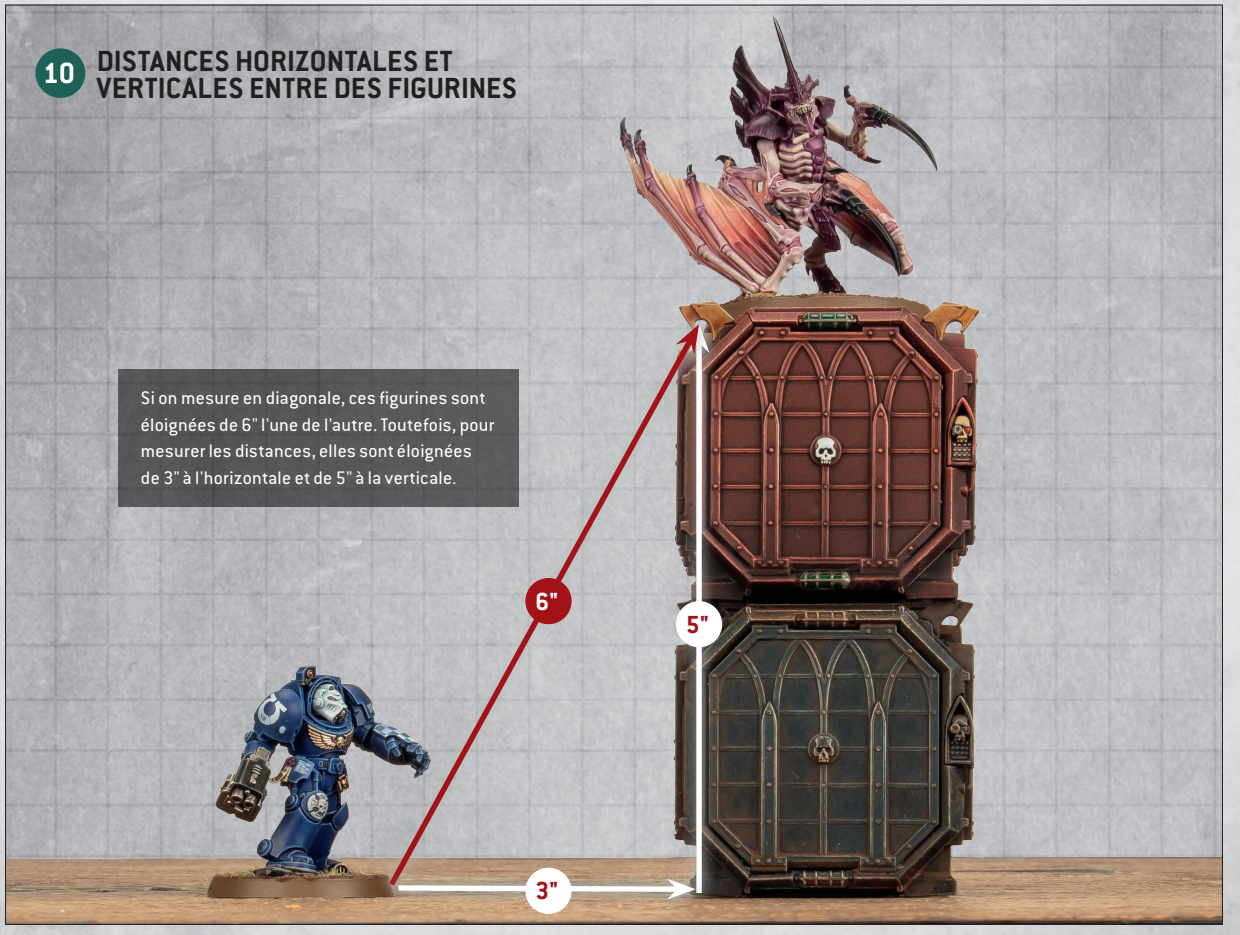
**Début du round de bataille/tour/phase :** Si une règle se déclenche au début du round de bataille/tour/phase, elle se déclenche au début de chaque round de bataille/tour/phase.

**Exemple :** *Si une règle se déclenche "Au début de la phase de Commandement", cela signifie "Au début de la phase de Commandement de chaque joueur".*

**Défausser le Résultat de Dé le Plus Bas/le Plus Haut :** Si plusieurs règles exigent de défausser le résultat de dé le plus Bas/le plus Haut, le joueur en contrôle décide l'ordre dans lequel résoudre ces règles, et chacune fait effet l'une après l'autre, en retirant 1 dé du jet à chaque fois. Les règles se référant aux doubles ou triples font effet seulement après avoir défaussé tous les dés requis (voir **Double** et **Triple**).

**Dégâts Normaux :** Ce sont les dégâts infligés à une figurine en vertu de la caractéristique de Dégâts d'une arme, et non par d'autres moyens comme les blessures mortelles.

**Déployer des Unités :** Quand on déploie une unité, on la place sur le champ de bataille. Si une règle précise qu'une unité doit être déployée entièrement dans un endroit (ex. entièrement dans votre zone de déploiement ou entièrement à 6" d'un bord du champ de bataille), elle doit être placée entièrement à cet endroit (voir **À/Dans et Entièrement À/Dans**). Une figurine trop grande pour que son socle soit entièrement placé à un tel endroit doit être placée en contact socle à bord du champ de bataille. À un tour où cette grande figurine est placée sur le champ de bataille, elle ne peut rien faire de ce qui suit : faire un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite ; Rester Immobile ; faire des attaques avec des armes de tir ; déclarer une charge. Certaines grandes figurines, comme les **AÉRODYNES**, ont des parties (comme leurs ailes ou autres) qui dépassent de leur socle. Ces parties peuvent dépasser d'une zone de déploiement s'il est impossible de les placer autrement, mais ce faisant leur socle doit être entièrement dans la zone de déploiement.






## DÉTRUITE

- **Figurine Détruite :** Quand une figurine est réduite à 0 Points de Vie, elle est détruite et retirée du jeu.
- **Unité Détruite :** Quand la dernière figurine d'une unité a été détruite, cette unité est détruite et retirée du jeu.
- **Détruite par :** Certaines règles se déclenchent seulement si une figurine ou unité ennemie a été détruite par vous, ou par une figurine ou unité de votre armée. Cela signifie que la figurine ou unité ennemie a été détruite par une attaque faite par une figurine de votre armée ou par une blessure mortelle infligée en vertu d'une règle qu'une figurine de votre armée utilise, ou en vertu de toute autre règle utilisée par une figurine de votre armée qui stipule que la figurine ou unité ennemie est détruite. Les figurines ou unités ennemies qui sont détruites par tout autre moyen ne sont pas détruites par vous ni par une figurine ou unité de votre armée.

**Distances Horizontales/Verticales :** Certaines règles stipulent que la distance impliquée doit être mesurée à l'horizontale ou à la verticale. Pour résoudre ce genre de règles, ne mesurez pas "en diagonale".

Voir diagrammes **10** et **11**

**Double :** Quand on fait un jet de dé, un double est un jet qui inclut au moins deux dés indiquant le même résultat.

**Éclaireurs (avec des valeurs différentes) :** Si toutes les figurines d'une unité Attachée ont l'aptitude Éclaireurs, mais que la distance indiquée pour cette aptitude varie parmi ces figurines, cette unité peut utiliser son "mouvement d'Éclaireurs", mais seulement de la plus courte des distances indiquées. Par exemple, une unité incluant des figurines avec l'aptitude Éclaireurs 6" et d'autres avec l'aptitude Éclaireurs 9" peut faire un mouvement d'Éclaireur de 6" maximum.

**Effectif Initial :** L'Effectif Initial d'une unité est le nombre de figurines qu'elle contient au moment où elle est ajoutée à votre armée.

**Effets Persistants :** Certaines règles appliquent un effet qui a une certaine durée (ex. jusqu'au début de votre prochain tour). Ces effets sont appelés effets persistants. Si un effet persistant s'applique à une unité quand elle embarque dans un **Transport**, notez l'effet et sa durée ; si cette unité débarque pour une raison quelconque, les effets persistants continuent de s'appliquer jusqu'à leur durée complète. Si un effet persistant s'applique à une unité Attachée et que celle-ci cesse d'être une unité Attachée (car toutes ses figurines de Gardes du Corps ou toutes ses figurines de meneurs sont détruites), les effets persistants continuent de s'appliquer à l'unité survivante jusqu'à leur durée complète.

**Éligible pour Tirer (quand on est équipée d'armes de tir) :** À moins qu'une règle ne précise le contraire, les unités qui ont tiré ne sont plus éligibles pour tirer jusqu'au début de la prochaine phase.

**Éligible pour Tirer (quand on n'est pas équipée d'armes de tir) :** À moins qu'elle ait Avancé ou Battu en Retraite à ce tour ou qu'elle soit Verrouillée en Combat, une unité est éligible pour tirer, même si aucune de ses figurines n'est équipée d'armes de tir. Cela signifie que ces unités peuvent être choisies pour les règles requérant de choisir une unité éligible pour tirer.

**En Dessous de son Effectif Initial (avec un Effectif Initial de 1) :** Si le nombre de figurines restant à une unité est inférieur à son Effectif Initial, on dit qu'elle est En Dessous de son Effectif Initial. Si une unité a un Effectif Initial de 1, tant qu'il reste à cette figurine moins que son nombre de points de vie initial, elle est En Dessous de son Effectif Initial.

**Endurance Mixte :** Voir **Caractéristique d'Endurance d'une Unité**.

**Engage :** Lorsqu'on choisit une unité éligible pour combattre, elle Engage aussitôt et ses figurines peuvent faire un mouvement d'Engagement. Si aucune figurine de l'unité n'est déplacée car toutes sont déjà au contact socle à socle avec une figurine ennemie, l'unité compte comme quand même comme ayant Engagé pour les règles déclenchées quand une unité Engage ou finit un mouvement d'Engagement, mais elle ne compte pas comme s'étant déplacée.

**Entièrement Sur (Cratères) :** Une figurine est entièrement sur un élément de terrain de **Cratère** si aucune partie de son socle (ou de sa coque) ne dépasse le bord de cet élément de terrain.

**Équipement d'une Unité :** Lorsqu'une règle se réfère à l'équipement d'une unité, elle renvoie à tout l'équipement des figurines de l'unité.

**Étiquette de Stratagème :** L'étiquette d'un Stratagème est écrite sous son titre et peut inclure : Tactique de Bataille ; Fait Épique ; Ruse Stratégique ; Équipement. Un Stratagème peut avoir plus d'une étiquette ; par exemple, un Stratagème avec "Cohorte Radioactive – Équipement" a les étiquettes Cohorte Radioactive et Équipement.

**Figurine/Unité Différente :** Voir **Autre Figurine/Unité**.

**Figurine/Unité la plus Proche :** Lorsqu'une règle se réfère à la figurine/unité la plus proche, il s'agit de la figurine/unité la plus proche de la figurine/unité qui utilise cette règle. Si deux unités ou plus sont les plus proches à la même distance, le joueur en contrôle de la figurine/unité qui utilise cette règle choisit quelle est la plus proche pour les besoins de cette règle.

**Figurine/Unité qui Tire :** Quand on résout une attaque de tir, la figurine/unité qui effectue l'attaque est la figurine/unité qui tire.

**Figurines qui n'ont pas de Socle :** Voir **Coque**.

**Fin de la Phase/Étape :** Les règles qui précisent avoir lieu à la fin d'une phase/étape prennent effet seulement après avoir résolu toutes les autres règles qui sont censées avoir lieu à cette phase/étape. Cela signifie qu'il n'est pas possible pour un joueur d'utiliser aucune règle censée avoir lieu durant une phase/étape une fois qu'une règle de fin de phase a pris effet. La phase/étape suivante ne débute pas avant que toutes ces règles aient été résolues (pour les règles utilisées à la fin de la phase de Commandement, voir **Règles Utilisées à la Fin de la Phase de Commandement**).

**Frappe en Profondeur (et Réserve Stratégique) :** Si une unité avec l'aptitude Frappe en Profondeur arrive des Réserves Stratégiques, le joueur en contrôle peut choisir que cette unité soit placée selon les règles de Réserves Stratégiques ou en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur. Cela s'applique également si une unité avec l'aptitude Frappe en Profondeur est placée en Réserve Stratégique durant la bataille.

**Gagner des PC grâce aux Cartes de Mission :** Lorsque vous jouez une mission qui octroie à un joueur un ou plusieurs PC en défaussant des cartes de Mission Secondaire, ces PC content dans la limite du nombre de PC qu'un joueur peut gagner à ce round de bataille.

**Immédiatement :** Voir **Juste Après**.

**Insensible à la Douleur :** Pour chaque point de vie qu'une figurine avec l'aptitude Insensible à la Douleur est censée perdre, le joueur en contrôle jette 1 D6 : si le résultat est supérieur ou égal au nombre listé à la fin de cette aptitude, ce point de vie n'est pas perdu.

> **Exemple :** *Une attaque avec une caractéristique de Dégâts de 2 est allouée à une figurine avec l'aptitude Insensible à la Douleur 5+, et le jet de sauvegarde qui suit est raté, donc l'attaque inflige 2 points de dégâts. Le joueur en contrôle de cette figurine jette alors deux D6, et obtient 1 et 6. Comme le 6 dépasse la condition de l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ de cette figurine, 1 point de dégât est ignoré et la figurine ne perd qu'un seul point de vie.*

**Jet de Dégâts :** Lorsqu'on détermine une caractéristique de Dégâts aléatoire, le jet de dé effectué est appelé jet de Dégâts.

**Jets de Dés Groupés et Règles qui Accordent 1 Relance :** Quand une règle vous permet de relancer 1 jet parmi plusieurs pour une unité, si vous utilisez les jets de dés groupés, vous pouvez faire plusieurs jets à la fois puis décider lequel de ces jets relancer.

**Joueur Actif :** Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur actif.

**Joueur en Contrôle :** Le joueur en contrôle d'unité est le joueur dont l'armée contient cette unité.

**Juste Après :** Si une règle se déclenche "juste après" que quelque chose se soit produit, elle est résolue avant que toute autre chose se produise. Par exemple, si une règle se déclenche "juste après" qu'une unité a choisi les cibles de ses attaques, cette règle est résolue avant que ces attaques ne soient résolues. Le déclenchement de ces règles interrompt ainsi les séquences normales, comme la séquence d'attaque ou la séquence de charge. Voir **Cible Éligible (qui n'est plus éligible)**.

**Le Tour/la Phase :** Si une règle se déclenche durant "le tour" ou "la phase" au lieu de durant "votre tour", "votre phase", "le tour adverse" ou "la phase adverse", cette règle se déclenche durant le tour/la phase des deux joueurs.

> **Exemple :** *Si une règle stipule "à la fin de la phase de Mouvement, cette figurine récupère 1 point de vie perdu", cette règle se déclenche à la fin de votre phase de Mouvement et à la fin de la phase de Mouvement adverse.*

**Ligne si… :** Certaines règles confèrent le mot-clé **Ligne** à des unités supplémentaires de votre armée, généralement si vous choisissez un détachement particulier ou si votre **Seigneur de Guerre** est une figurine spécifique. En rassemblant votre armée, traitez ces unités comme des unités **Ligne** à l'étape Choisir des Unités, même si l'étape Choisir le Select Seigneur de Guerre vient après.

**Meilleure :** Pour déterminer la "meilleure" caractéristique d'une unité, comparez les valeurs de toutes les caractéristiques spécifiées de toutes les figurines ou armes de l'unité. La meilleure caractéristique est la valeur par rapport à laquelle toutes les autres sont pires ou égales (voir **Ou Meilleure**).

> **Exemple :** *Une unité contient 1 figurine avec une caractéristique de Commandement de 6+, 1 figurine avec une caractéristique de Commandement de 7+ et neuf figurines avec une caractéristique de Commandement de 8+. La meilleure caractéristique de Commandement de cette unité est ainsi 6+.*

**Mesurer jusqu'à une Figurine Détruite :** Quand un joueur doit mesurer la distance jusqu'à une figurine détruite, il peut le faire jusqu'à un point quelconque occupé par le socle de celle-ci (ou n'importe quelle partie de la figurine en question si elle n'a pas de socle ou si c'est un **Véhicule**, hormis les figurines de **Marcheur** qui ont un socle) avant qu'elle soit détruite.

**Mesurer jusqu'à une Unité Détruite :** Quand un joueur doit mesurer la distance jusqu'à une unité détruite, il le fait jusqu'à la dernière figurine détruite de l'unité en question (vois **Mesurer jusqu'à une Figurine Détruite**).

**Modificateur Négatif :** Un modificateur qui réduit ou dégrade une caractéristique, un jet de dé ou une autre règle. Voir **Modificateurs**.

**Modificateur Positif :** Un modificateur qui améliore une caractéristique, un jet de dé ou une autre règle (voir **Modificateurs**).

## MOTS-CLÉS

- Si une règle précise qu'elle s'applique à une figurine/unité avec un **Mot-clé**, elle s'applique seulement à une figurine/unité avec ce mot-clé sur sa fiche technique.
- Si une règle précise qu'elle s'applique à des figurines/unités "non-**Mot-clé**", elle s'applique seulement aux figurines/unités qui n'ont pas ce mot-clé. Par exemple si une règle s'applique aux unités non-**Véhicule**, elle s'applique seulement aux unités qui n'ont pas le mot-clé **Véhicule**.
- Certaines unités peuvent contenir des figurines qui ont des mots-clés différents. En ce cas, cette unité est considérée comme ayant tous les mots-clés de toutes ses figurines, et est affectée par toutes les règles qui s'appliquent à n'importe lequel de ces mots-clés. N'oubliez pas que les attaques sont faites contre des unités, pas contre des figurines.

> **Exemple :** *Une unité Attachée contient une figurine de Meneur avec le mot-clé* **Psyker**. *Tant que ce Meneur fait partie de cette unité, toute l'unité est considérée comme ayant le mot-clé* **Psyker**. *Si cette unité est attaquée par une arme avec l'aptitude* [ANTI-PSYKER 4+], *tout jet de Blessure non modifié de 4+ contre elle cause une Blessure Critique, même si l'attaque n'est pas allouée à cette figurine de Meneur.*

- Si une règle s'applique seulement aux figurines avec un mot-clé spécifique, elle s'applique seulement aux figurines de cette unité qui ont le mot-clé correct.
- Un Détachement **Mot-clé** est un Détachement ne contenant que des figurines ayant ce mot-clé (hormis celles qui précisent qu'elles n'empêchent pas un Détachement de gagner ses règles de Détachement).
- Une règle avec une liste de mots-clés séparés par une virgule ou deux mots-clés séparés par le mot "ou" (ex. "une unité **Immortels**, **Traqueurs** ou **Factionnaires**") se réfère à une figurine/unité qui a n'importe lequel de ces mots-clés.
- Une règle avec plusieurs mots-clés adjacents (ex. "une unité **Gardiens Aeldari**") se réfère à une figurine/unité qui a tous ces mots-clés.

**Mouvement d'Engagement :** Un mouvement de 3" qui, s'il est fait, doit finir avec l'unité en Cohésion d'Unité et à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies. Chaque figurine qui fait un mouvement d'Engagement doit le finir plus près de la figurine ennemie la plus proche, et en contact socle à socle avec elle si possible. Les figurines qui sont déjà en contact socle à socle ne sont pas déplacées. Si une règle modifie la distance à laquelle une unité peut Engager, elle modifie le mouvement d'Engagement que toutes les figurines de l'unité peuvent faire.

**Mouvement de Consolidation :** Un mouvement de 3" qui, s'il est fait, doit finir avec l'unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies et en Cohésion d'Unité, ou, si ce n'est pas possible, à portée du pion d'objectif le plus proche et en Cohésion d'Unité. Si une unité peut finir un mouvement de Consolidation à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, chaque figurine qui fait un mouvement de Consolidation doit le finir plus près de la figurine ennemie la plus proche, et en contact socle à socle avec elle si possible. Les figurines qui sont déjà en contact socle à socle ne sont pas déplacées. Si une règle modifie la distance à laquelle une unité peut Consolider, elle modifie le mouvement de Consolidation que toutes les figurines de l'unité peuvent faire.

**Mouvement Minimal/Minimum :** Les figurines **Aérodynes** ont une caractéristique de Mouvement de 20+". C'est la distance minimale à laquelle la figurine doit se déplacer à sa phase de Mouvement et toutes les parties du socle de la figurine doivent finir le mouvement à au moins cette distance du point de départ de ce mouvement.

**Niveau de Contrôle :** Le Niveau de Contrôle d'un joueur sur un pion d'objectif est déterminé en additionnant les caractéristiques de Contrôles d'Objectif de toutes des figurines à portée de ce pion.

**Niveau du Sol :** Certaines règles se réfèrent aux figurines au "niveau du sol" pour les besoins d'être ciblées (ex. Tir Plongeant) ou pour déterminer si une figurine peut être placée sur les étages supérieurs des éléments de terrain. Une figurine qui est en contact avec la surface du champ de bataille (dans le périmètre d'un élément de terrain ou ailleurs) est dite au niveau du sol. Si vous utilisez des éléments de terrain avec un socle intégral ou un rez-de-chaussée texturé pour y poser vos figurines, ces zones sont également considérées comme étant au niveau du sol.

**No Man's Land :** N'importe quelle partie du champ de bataille ne se trouvant dans la zone de déploiement d'aucun joueur est appelée le No Man's Land.

**Objectif Sécurisé :** Diverses aptitudes vous permettent de conserver le contrôle d'un pion d'objectif même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui (par exemple, l'aptitude Objectif Sécurisé des Escouades Intercessor). Quelle que soit la façon dont ces règles sont formulées, le contrôle des pions d'objectif est déterminé à la fin de chaque phase et tour (voir **Errata des Règles de Base**), donc même si vous conservez le contrôle d'un pion d'objectif affecté par cette aptitude même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, à la fin d'une phase ou d'un tour votre adversaire peut gagner le contrôle de ce pion d'objectif si son Niveau de Contrôle sur lui est supérieur au vôtre.

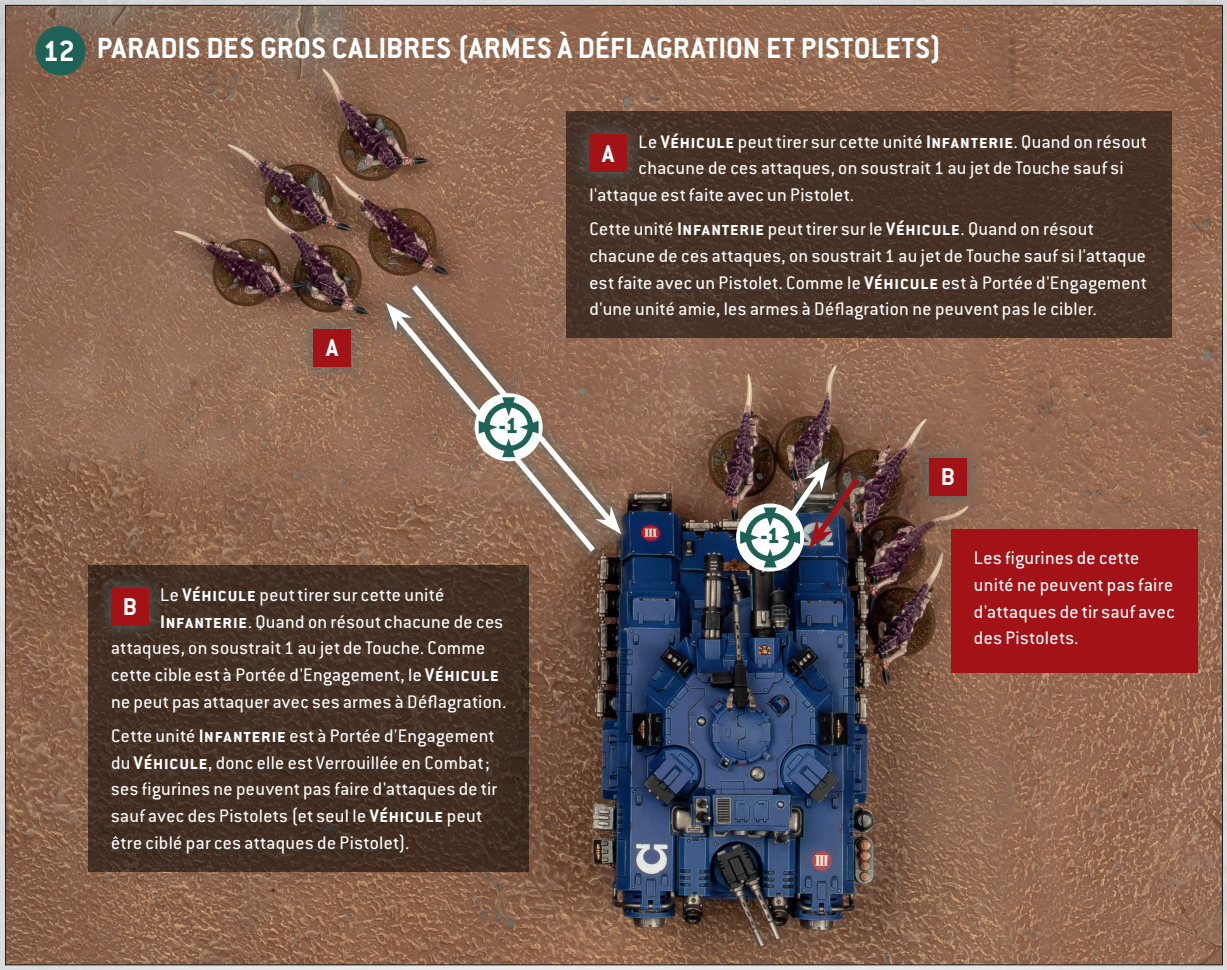
**Optimisations (unités Personnage ayant plusieurs figurines) :** Quand vous donnez une Optimisation à une unité **Personnage** de votre armée, si cette unité **Personnage** contient plus de 1 figurine, vous devez préciser quelle figurine **Personnage** de l'unité est le porteur.

**Ou Meilleure :** Quand on se réfère à la valeur d'une sauvegarde invulnérable, l'aptitude Insensible à la Douleur, ou une caractéristique précédée du signe plus, une valeur meilleure est une valeur avec un nombre inférieur avant le signe plus. Par exemple, une caractéristique de CC de 2+ est meilleure qu'une caractéristique de CC de 3+. Quand on se réfère à la valeur d'une caractéristique de PA, une valeur meilleure est une valeur avec un nombre supérieur après le signe moins (noté qu'une caractéristique de PA de 0 peut être considérée comme une caractéristique de PA de -0 pour cette raison). Quand on se réfère à n'importe quelle autre caractéristique, une valeur meilleure est une valeur avec un nombre supérieur. Par exemple, une caractéristique d'Endurance de 5 est meilleure qu'une caractéristique d'Endurance de 4.

**Ou Pire :** Quand on se réfère à la valeur d'une sauvegarde invulnérable, l'aptitude Insensible à la Douleur, ou une caractéristique précédée du signe plus, une valeur pire est une valeur avec un nombre supérieur avant le signe plus. Par exemple, une caractéristique de CC de 3+ est pire qu'une caractéristique de CC de 2+. Quand on se réfère à la valeur d'une caractéristique de PA, une valeur pire est une valeur avec un nombre inférieur après le signe moins (noté qu'une caractéristique de PA de 0 peut être considérée comme une caractéristique de PA de -0 pour cette raison). Quand on se réfère à n'importe quelle autre caractéristique, une valeur pire est une valeur avec un nombre inférieur. Par exemple, une caractéristique d'Endurance de 4 est pire qu'une caractéristique d'Endurance de 5.

**Paradis des Gros Calibres (Armes à Déflagration et Pistolets) :** Les unités **Monstre** et **Véhicule** peuvent tirer, et se faire tirer dessus, même alors qu'elles sont Verrouillées en Combat (Règles de Base, page 20).

Voir diagramme **12**




**Paradis des Gros Calibres (tir hors phase) :** La règle Paradis des Gros Calibres précise qu'elle prend effet à la phase de Tir du joueur en contrôle. Pour que des unités soient affectées par cette règle, si elles sont Verrouillées en Combat, elles ne peuvent utiliser aucune règle leur permettant de tirer à d'autres phases, comme le Stratagème Tir en État d'Alerte.

**PC Gagnés au Début d'un Tour :** Les PC gagnés au début de la phase de Commandement grâce à une aptitude (ex. l'aptitude Commandant de la Ruche du Maître des Essaims) compte dans la limite de 1PC gagné par round de bataille.

**Phase d'une Figurine/Unité :** Quand une règle se réfère à la phase d'une figurine/unité (ex. "la phase de Commandement de cette figurine"), elle se réfère à la phase correspondante du joueur en contrôle de cette figurine/unité.

**Phase d'une Unité :** La phase d'une unité est la même que celle du joueur en contrôle. Par exemple la phase de Mouvement d'une unité est la Phase de Mouvement du joueur en contrôle.

**Pion :** Les pions sont des aides de jeu que certaines règles vous demandent de placer à côté d'une figurine/unité pour vous rappeler qu'une figurine/unité a une aptitude à usage limité ou est sous les effets d'une règle particulière. Les pions ne comptent pas comme des figurines à aucun point de vue (même s'ils sont représentés par une figurine). Si une autre figurine a besoin de se déplacer à l'endroit où se trouve un pion, repositionnez le pion pour permettre ce mouvement.

**Pion d'Objectif (à portée d'un) :** Une figurine est à portée d'un pion d'objectif si elle est à 3" à l'horizontale et 5" à la verticale de ce pion d'objectif. Quand on mesure les distances jusqu'à un pion d'objectif, on mesure jusqu'au point le plus proche de ce pion d'objectif.

**Pire :** Quand on se réfère à la pire caractéristique d'une unité, on compare les valeurs de toutes les caractéristiques spécifiées de toutes les figurines/armes de cette unité. La pire valeur est celle par rapport à laquelle toutes les autres sont meilleures ou égales (voir **Ou Pire**).

> **Exemple :** *Si une unité contient 1 figurine avec un Cd de 6+, 1 figurine avec un Cd de 7+ et 9 figurines avec un Cd de 8+, la pire caractéristique de Commandement de cette unité est 8+.*

**Placés sur le Champ de Bataille :** Quand des figurines, pions d'objectifs et éléments de terrain sont disposés sur le champ de bataille depuis ailleurs que sur le champ de bataille, on dit qu'ils sont placés sur le champ de bataille. Les figurines doivent être placées en Cohésion d'Unité quand elles sont placées sur le champ de bataille. Si pour une raison quelconque, une figurine ne peut pas être placée sur le champ de bataille quand il est demandé qu'elle le soit, cette figurine est détruite, mais ne déclenche aucune autre règle qui se déclenche quand une figurine est détruite (ex. Destruction Néfaste).

**Points de Vie Initiaux :** Une figurine a ses points de vie initiaux si elle a en a autant que sa caractéristique de Point de Vie.

**Portée d'Engagement d'une Unité :** La Portée d'Engagement d'une unité est la zone couverte par la Portée d'Engagement de toutes les figurines de cette unité.

**Porteur :** Le porteur d'une arme, d'une Optimisation ou d'une pièce d'équipement est la figurine qui en est équipée.

## PRIORITÉ DES RÈGLES

En jouant à Warhammer 40,000, il vous arrivera d'avoir deux règles en conflit direct et ne pouvant pas être appliquées à la fois. En pareils cas, regardez ci-dessous pour voir si une de ces règles est prioritaire sur l'autre.

### Priorité de l'Attaquant

En faisant des attaques, il peut arriver que deux règles ne puissent pas s'appliquer à la fois, par exemple, quand une figurine attaquante avec une aptitude permettant à ses attaques de réussir à blesser sur 2+ cible une unité qui a une aptitude stipulant qu'elle peut seulement être blessée sur 4+. En pareils cas, la règle de la figurine attaquante est prioritaire.

### Priorité des Renforts

En plaçant des unités de Renforts, il peut arriver que deux règles ne puissent pas s'appliquer à la fois, par exemple, quand une unité arrive en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur (qui lui permet d'être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toutes les unités ennemies) mais qu'une unité ennemie a une règle qui empêche les unités de Renforts ennemies d'être placées à 12". En pareils cas, les règles limitant le placement des unités de Renforts sont prioritaires sur celles qui stipulent où les unités de Renforts peuvent être placées.

**Quand/Lorsque :** Si une règle stipule qu'elle a lieu quand un certain déclencheur se produit, sauf mention contraire, cette règle prend effet avant toutes les autres.

**Quart de Champ de Bataille :** Voir **Quart de Table**.

**Quart de Table :** Un quatrième du champ de bataille. Si une règle demande de diviser le champ de bataille en quatre quarts égaux, il faut le diviser par deux lignes qui passent par le centre du champ de bataille, l'une parallèle à la longueur et l'autre perpendiculaire à celle-ci. Quand on mesure la distance jusqu'à un quart de table, on mesure seulement la distance horizontale.

**Qui n'a Pas été Choisie pour Tirer ou Combattre à Cette Phase :** Cette formule est utilisée dans plusieurs règles, en particulier les Stratagèmes pouvant être utilisés à la phase de Tir ou de Combat. Quand on utilise ces règles, la référence à "tirer" ne s'applique qu'à la phase de Tir, et la référence à "Combattre" ne s'applique qu'à la phase de Combat. Ainsi, vous ne pouvez pas utiliser une telle règle sur une unité à la phase de Tir parce qu'elle n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

**Récupérer des Points de Vie :** Quand une figurine récupère des points de vie, elle n'en récupère pas plus que ce qu'elle en a perdu. Cela ne peut pas permettre à une figurine d'avoir plus de points de vie restants que lorsqu'elle a commencé la bataille.

**Redéployer :** Certaines règles vous permettent de redéployer une ou plusieurs de vos unités. Pour ce faire, vous retirez ces unités du champ de bataille après que les deux joueurs ont fini de déployer leurs armées, mais avant que le premier tour ne commence, puis vous les déployez à nouveau en utilisant les règles normales (par exemple, si toutes les figurines d'une de ces unités ont l'aptitude Infiltrateurs, le joueur de cette unité peut la placer en utilisant cette aptitude). Si les joueurs ont tous les deux des règles leur permettant de redéployer des unités, ils doivent les redéployer chacun leur tour, une unité à la fois, en commençant par l'Attaquant.

**Règles ayant des Conditions et des Effets Multiples :** Certaines règles ont plusieurs conditions, la deuxième étant une condition plus spécifique conférant à une règle améliorée, soit à la place de la première condition, ou en plus de celle-ci (ex. l'aptitude Programmé pour Détruire des Destroyers Lokhusts ou le Stratagème Gross' Bastos Pour Gros Truks des Orks). Ces règles requièrent que les deux conditions soient remplies pour que la règle améliorée s'applique.

> **Exemple :** *L'aptitude Programmé pour Détruire stipule : "À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible la cible éligible la plus proche, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est à portée d'un pion d'objectif que votre adversaire contrôle, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place." Pour pouvoir relancer le jet de Touche, la cible doit être à la fois à portée d'un pion d'objectif contrôlé par votre adversaire et constituer la cible éligible la plus proche.*

## RÈGLES HORS PHASE

Certaines règles permettent à une figurine ou unité de se déplacer, tirer, charger ou combattre hors de la séquence du tour normale. Par exemple, le Stratagème Tir en État d'Alerte permet à une unité de tirer au tour adverse comme si c'était votre phase de Tir. Quand on utilise des règles hors phase pour effectuer une action comme si c'était l'une de vos phases, vous ne pouvez utiliser aucune autre règle qui est normalement déclenchée à cette phase.

> **Exemple :** *À la phase de Mouvement adverse, vous utiliser le Stratagème Tir en État d'Alerte pour permettre à un Whirlwind de votre armée de tirer comme si c'était votre phase de Tir. Le Whirlwind a l'aptitude Bombardement Pilonnant, qui est utilisée "À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré". Comme Tirer en État d'Alerte est une règle hors phase, elle permet seulement au Whirlwind d'effectuer l'action spécifiée (en l'occurrence, tirer comme si c'était votre phase de Tir) et ne déclenche aucune autre règle censée être utilisée normalement à votre phase de Tir. Cela signifie que l'aptitude Bombardement Pilonnant du Whirlwind est sans effet pour résoudre ces attaques, et que vous ne pouvez pas utiliser d'autres Stratagèmes qui sont utilisés à votre phase de Tir pour affecter ces attaques.*

**Règles qui se Déclenchent après avoir Choisi une Cible :** Voir **Cible Éligible (qui n'est plus éligible)** et **Juste Après**.

**Règles Utilisées à la Fin de la Phase de Commandement :** Bien que la plupart des règles utilisées à la phase de Commandement doivent être utilisées à l'étape de Commandement de cette phase, si une règle précise explicitement qu'elle prend effet à la fin de la phase de Commandement, cette règle prend effet à la fin de l'étape d'Ébranlement de cette phase, et non à l'étape de Commandement.

## RELANCES

- Un dé ne peut jamais être relancé plus d'une seule fois.
- Quand on relance un jet de dé impliquant plusieurs dés (ex. 2D6), tous les dés impliqués dans ce jet doivent être relancés.
- Si une règle vous permet de relancer des résultats de dé spécifiques, seuls ces dés peuvent être relancés.
- Si une règle vous permet de relancer un résultat de dé spécifique, mais que le résultat est obtenu en divisant par deux un D6 (comme pour jeter un D3), vous devez utiliser la valeur divisée pour déterminer s'il peut être relancé, et non la valeur originale du D6. Par exemple, si une règle vous permet de relancer les résultats de 1, et que vous jetez un D3, vous pouvez relancer si le jet de D6 était 1 ou 2 (c'est-à-dire un résultat de 1 sur un D3).
- Les modificateurs sont appliqués après que les relances applicables d'un jet de dé ont été faites.
- Si une règle vous permet de relancer plus d'un type de jet (ex. "Vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure"), vous pouvez choisir de relancer certains ou tous les jets spécifiés ; vous n'êtes pas contraint de choisir entre les relancer tous ou n'en relancer aucun.
- Une relance est considérée comme un jet, ainsi les règles qui se déclenchent par un jet de dé peuvent aussi l'être par une relance.

**Résolu ses Attaques :** Quand toutes les attaques d'une unité ont été faites et résolues, cette unité a résolu ses attaques.

**Résoudre une Attaque :** Quand la séquence d'attaque d'une attaque donnée a pris fin, cette attaque a été résolue.

**Restée Immobile :** Les unités de votre armée qui étaient sur le champ de bataille au début de votre phase de Mouvement et qui n'ont pas été choisies pour se déplacer à l'étape Déplacer des Unités de cette phase (ou que vous avez oublié de choisir de déplacer) sont considérées comme étant Restées Immobiles à cette phase.

**Restituer des Figurines à une Unité :** Certaines règles ressuscitent ou ramènent des figurines dans leurs unités. Ces figurines sont ajoutées à leur unité (voir **Ajouter des figurines à une unité**) avec tout l'équipement et les Optimisations avec lesquels elles ont commencé la bataille. Ces règles ne peuvent jamais agrandir une unité au-delà de son Effectif Initial ; les figurines additionnelles censées revenir dans l'unité au-delà de ce seuil sont ignorées (la seule exception à cela est l'aptitude Division des Horreurs Roses et des Horreurs Bleues). Si une telle règle restitue des figurines à une unité à la même phase où elles ont été détruites, pour l'allocation des attaques ultérieurement à cette même phase, ces figurines ne comptent pas comme ayant déjà perdu des points de vie ou comme ayant déjà eu des attaques allouées à elles à cette phase. Si une figurine de Meneur est détruite puis ramenée sur le champ de bataille, et que l'unité de Gardes du Corps à laquelle elle était attachée est sur le champ de bataille, elle doit revenir dans cette unité pour former à nouveau une unité Attachée (sinon, elle est ramenée comme une unité séparée).

**Résultat de Dé (aucun effet stipulé) :** Certaines règles se déclenchent sur un jet de dé particulier. Si le dé jeté n'a pas d'effet correspondant stipulé, rien ne se passe.

> **Exemple :** *Si une règle stipule "jetez 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie la plus proche subit 1 blessure mortelle ; sur 6, l'unité ennemie la plus proche subit D3 blessures mortelles", et que vous obtenez 1, rien ne se passe.*

**Résultat de Dé le Plus Bas :** Si une règle se réfère au résultat de dé le plus bas et qu'un jet de dé implique plusieurs dés, si plusieurs de ces dés ont la même valeur et que cette valeur est la plus basse, le joueur actif doit choisir un de ces dés comme résultat de dé le plus bas.

**Résultat de Dé le Plus Haut/Élevé :** Si une règle se réfère au résultat de dé le plus haut et qu'un jet de dé implique plusieurs dés, si plusieurs de ces dés ont la même valeur et que cette valeur est la plus élevée, le joueur actif doit choisir un de ces dés comme résultat de dé le plus haut.

**Réussit Automatiquement :** Voir **Automatiquement Réussi**.

**Ruines (et Visibilité) :** Les diagrammes des pages suivantes illustrent comment la visibilité peut être affectée quand des unités sont dans, entièrement dans ou derrière des **Ruines**. Pour les **Véhicules** (hormis les figurines de **Marcheur** qui ont un socle) ou les figurines sans socle, toutes les parties d'une figurine et de son socle (si elle en a un) servent à déterminer si elle est hors de, dans, ou entièrement dans une **Ruine**. Pour toutes les autres figurines, c'est son socle qui sert à déterminer si une figurine est hors de, dans ou entièrement dans une **Ruine**. Pour déterminer la visibilité dans ou à travers une **Ruine**, la visibilité depuis et jusqu'à une figurine qui dépasse de son socle est déterminée seulement par son socle et les parties de cette figurine qui n'en dépassent pas.

> **Exemple :** *Pour qu'une figurine de* **Véhicule** *(hormis les figurines de* **Marcheur** *qui ont un socle) soit entièrement dans une* **Ruine**, *toutes les parties de cette figurine de* **Véhicule** *doivent être entièrement dans cette* **Ruine**. *Pour qu'une figurine de* **Monstre** *soit entièrement dans une* **Ruine**, *son socle doit être entièrement dans cette* **Ruine**, *sans tenir compte des autres parties de cette figurine.*

Voir diagrammes **13**, **14** et **15**

**Sauvegardé :** On dit que des attaques ou dégâts ont été sauvegardés si n'importe quel jet de sauvegarde fait en conséquence a réussi à empêcher une figurine de subir des dégâts.

**Se Déplacer à Portée d'Engagement :** Si une unité est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs figurines ennemies, elle ne peut pas faire de Mouvement autre que des mouvements de Retraite, d'Engagement ou de Consolidation.

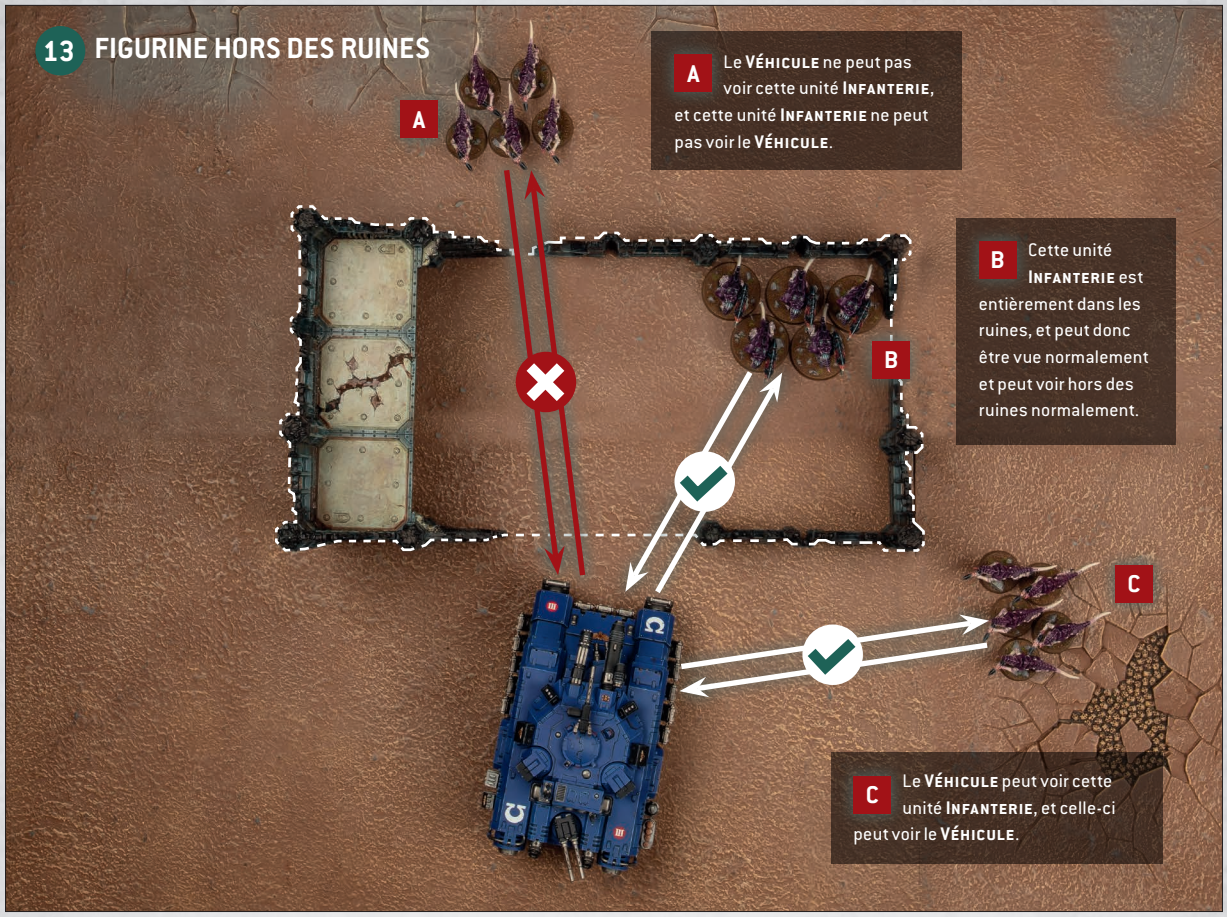
**Se Déplacer Par-dessus des Éléments de Terrain en Volant :** Les figurines avec le mot-clé **Vol** peuvent se déplacer par-dessus les éléments de terrain lors d'un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge. Ce faisant, vous devez mesurer "par les airs".

Voir diagrammes **16** et **17**

**Se Déplacer Par-dessus des Figurines :** Certaines figurines ont une règle leur permettant de "se déplacer par-dessus les figurines", ou "se déplacer par-dessus les figurines comme si elles n'étaient pas là". Lorsqu'une figurine avec une telle règle se déplace, elle peut se déplacer à Portée d'Engagement de figurines ennemies, mais ne peut pas finir un mouvement sur une autre figurine, ne peut pas finir un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à Portée d'Engagement de figurines ennemies et peut finir un mouvement de Charge à Portée d'Engagement des seules unités contre lesquelles elle a déclaré une charge à cette phase.

**Seigneur de Guerre (doit être/ne peut pas être) :** En choisissant votre **Seigneur de Guerre**, si plusieurs figurines de votre armée ont une règle stipulant qu'elle doit être votre **Seigneur de Guerre**, vous devez choisir laquelle de ces figurines est votre **Seigneur de Guerre**. Si une règle stipule qu'une figurine doit être votre **Seigneur de Guerre** et qu'une autre stipule que cette même figurine ne peut pas être votre **Seigneur de Guerre**, la règle qui interdit à cette figurine d'être votre **Seigneur de Guerre** prévaut.

## 13 FIGURINE HORS DES RUINES

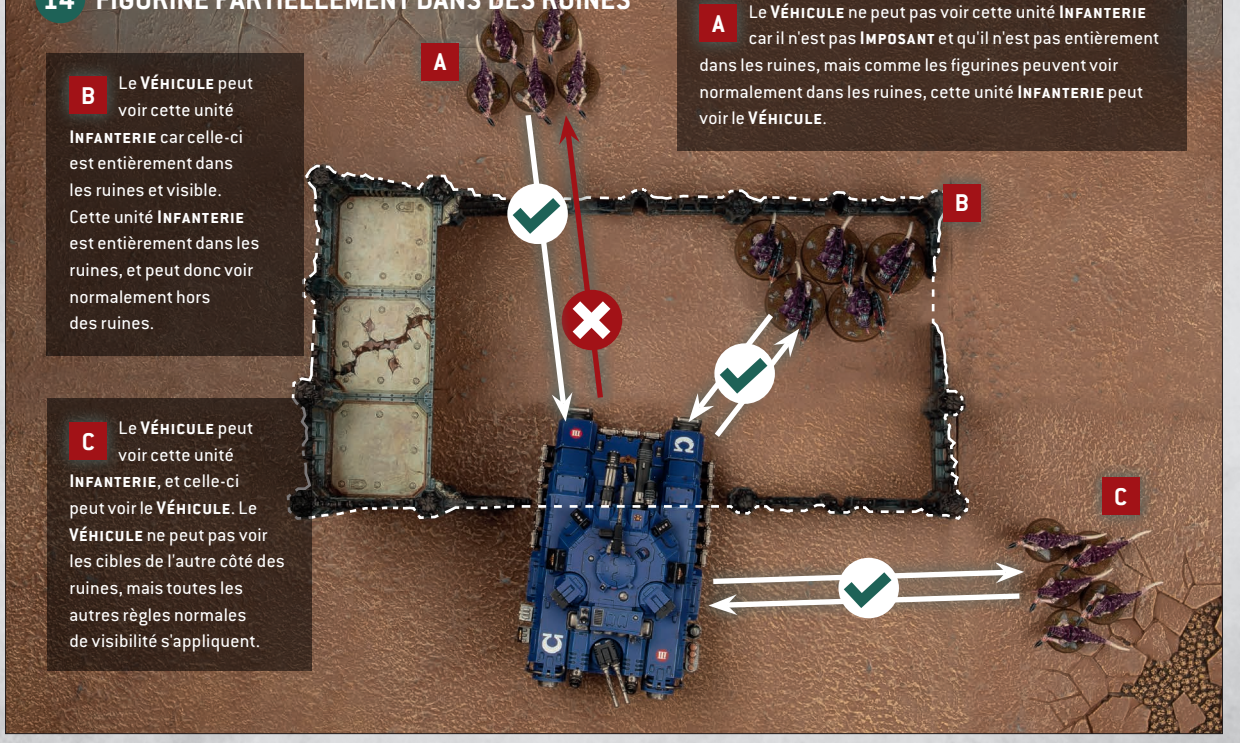



**A** Le **VÉHICULE** ne peut pas voir cette unité **INFANTERIE**, et cette unité **INFANTERIE** ne peut pas voir le **VÉHICULE**.

**B** Cette unité **INFANTERIE** est entièrement dans les ruines, et peut donc être vue normalement et peut voir hors des ruines normalement.

**C** Le **VÉHICULE** peut voir cette unité **INFANTERIE**, et celle-ci peut voir le **VÉHICULE**.

## 14 FIGURINE PARTIELLEMENT DANS DES RUINES

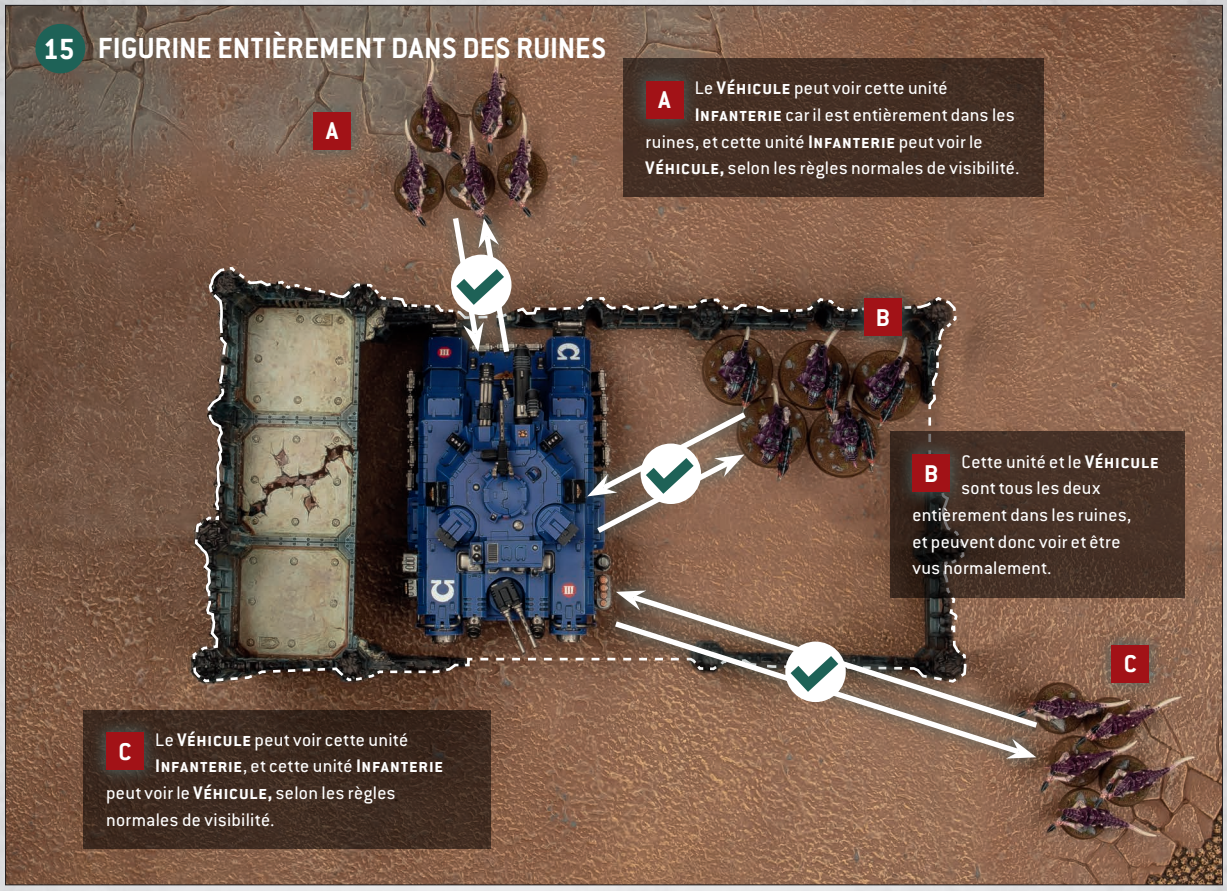



**A** Le **VÉHICULE** ne peut pas voir cette unité **INFANTERIE** car il n'est pas **IMPOSANT** et qu'il n'est pas entièrement dans les ruines, mais comme les figurines peuvent voir normalement dans les ruines, cette unité **INFANTERIE** peut voir le **VÉHICULE**.

**B** Le **VÉHICULE** peut voir cette unité **INFANTERIE** car celle-ci est entièrement dans les ruines et visible. Cette unité **INFANTERIE** est entièrement dans les ruines, et peut donc voir normalement hors des ruines.

**C** Le **VÉHICULE** peut voir cette unité **INFANTERIE**, et celle-ci peut voir le **VÉHICULE**. Le **VÉHICULE** ne peut pas voir les cibles de l'autre côté des ruines, mais toutes les autres règles normales de visibilité s'appliquent.

## 15 FIGURINE ENTIÈREMENT DANS DES RUINES



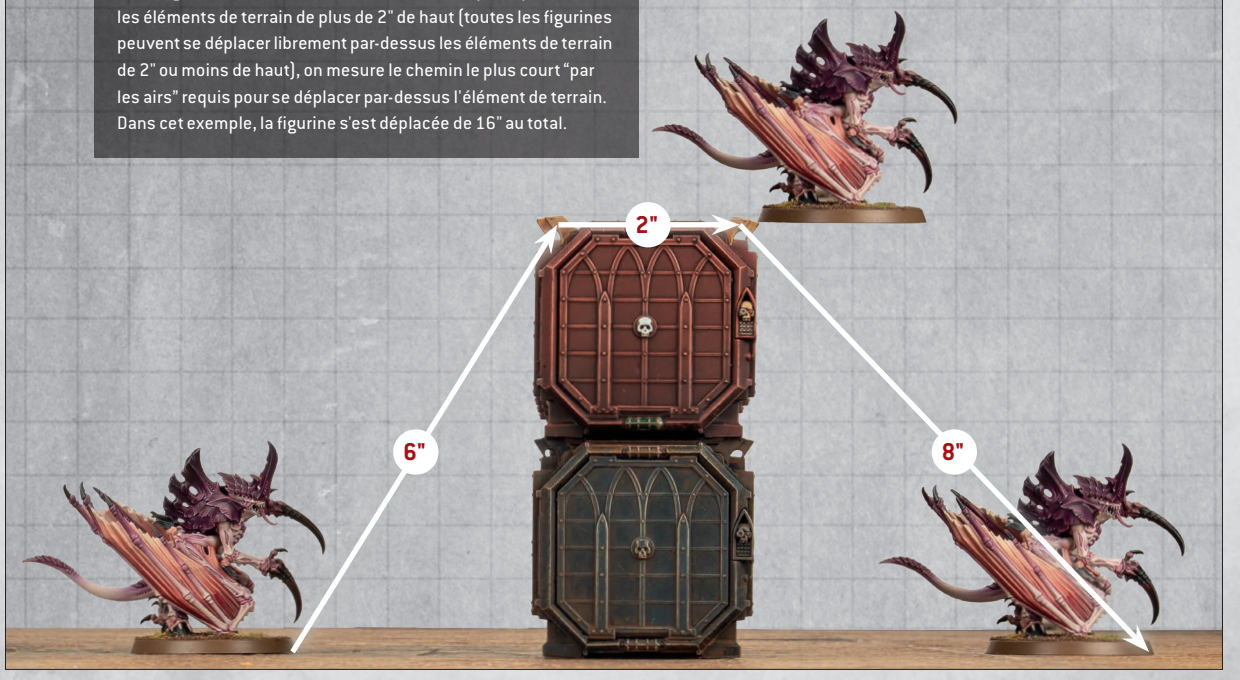

**A** Le **Véhicule** peut voir cette unité **Infanterie** car il est entièrement dans les ruines, et cette unité **Infanterie** peut voir le **Véhicule,** selon les règles normales de visibilité.

**B** Cette unité et le **Véhicule** sont tous les deux entièrement dans les ruines, et peuvent donc voir et être vus normalement.

**C** Le **Véhicule** peut voir cette unité **Infanterie**, et cette unité **Infanterie** peut voir le **Véhicule,** selon les règles normales de visibilité.

## 16 SE DÉPLACER PAR-DESSUS DES ÉLÉMENTS DE TERRAIN "PAR LES AIRS" EN VOLANT

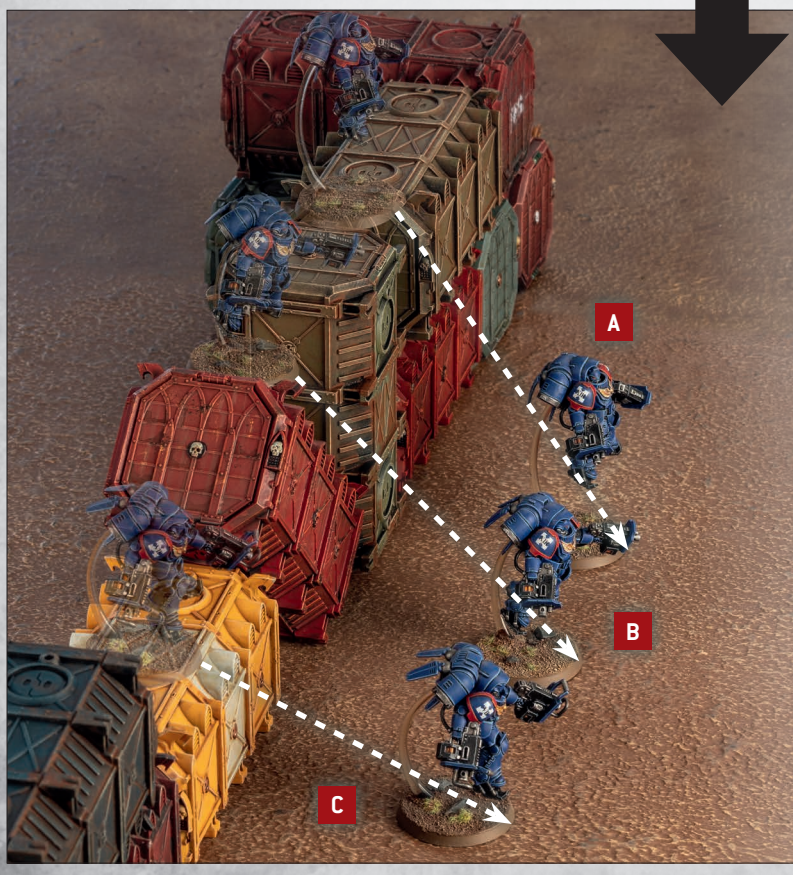
Cette figurine a le mot-clé **Vol**. Quand elle se déplace par-dessus les éléments de terrain de plus de 2" de haut (toutes les figurines peuvent se déplacer librement par-dessus les éléments de terrain de 2" ou moins de haut), on mesure le chemin le plus court "par les airs" requis pour se déplacer par-dessus l'élément de terrain. Dans cet exemple, la figurine s'est déplacée de 16" au total.



## 17 SE DÉPLACER PAR-DESSUS DES ÉLÉMENTS DE TERRAIN ACCIDENTÉS “PAR LES AIRS” EN VOLANT

Ces figurines ont le mot-clé **Vol** et se déplacent toutes par-dessus des éléments de terrain de hauteurs disparates. La distance parcourue est le chemin de la figurine “par les airs”, et doit être suffisance pour que le socle de la figurine passe tout en restant à plat et parallèle à la surface du champ de bataille. Ainsi, le socle de la Figurine A est trop large pour passer dans l'espace face à elle, et elle doit donc se déplacer assez haut pour que tout son socle puisse dépasser la hauteur de l'élément de terrain face à elle. La Figurine B a besoin de se déplacer à une hauteur supérieure pour franchir l'élément de terrain à une hauteur assez large pour son socle, tandis que la Figurine C peut se déplacer par un chemin plus court.




Pour finir de se déplacer par-dessus les éléments de terrain, les figurines se déplacent de la distance requise par-dessus les éléments de terrain puis parcourent ce qu'il leur reste de mouvement “par les airs” jusqu'à la surface du champ de bataille, en veillant à ce que la distance totale parcourue ne dépasse pas la caractéristique de Mouvement et que l'unité soit en Cohésion d'Unité. Si une figurine ne peut pas finir ce mouvement car il ne lui reste pas assez de mouvement ou sans rompre la Cohésion d'Unité, le mouvement ne peut pas avoir lieu. Notez qu'il peut être possible de poser une ou plusieurs figurines sur des parties horizontales des éléments de terrain tandis que d'autres sont posées à la surface du champ de bataille, et cela peut être fait tant que l'unité reste en Cohésion d'Unité.

**Socle :** La plupart des figurines sont montées sur un socle. On considère toujours le socle d'une figurine comme faisant partie de la figurine.

**Socles Ronds :** Certaines règles se réfèrent à des socles ronds. Un socle rond a une empreinte circulaire (contrairement à un socle ovale, dont l'empreinte est ovale).

**Stratagèmes Adverses :** Les Stratagèmes que votre adversaire utilise sont parfois appelés Stratagèmes adverses.

**Subir des Dégâts :** Si une attaque atteint l'étape Infliger des Dégâts de la séquence d'attaque, on dit que la figurine à qui l'attaque est allouée a subi des dégâts, même si cette figurine utilise ultérieurement une règle pour ignorer les blessures infligées ou une règle permettant de ne pas perdre des points de vie censés être perdus.

**Tant que Cette Figurine Mène une Unité :** Ces règles s'appliquent seulement tant qu'une figurine avec cette règle fait partie d'une unité Attachée, et n'ont aucun effet sinon. Tant qu'une figurine avec une telle règle fait partie d'une unité Attachée, elle bénéficiera également de sa propre règle. Si une unité Attachée contient plusieurs figurines avec une telle règle, elles sont toutes considérées comme menant cette unité Attachée, et toutes ces règles s'appliquent. Ces règles cessent de s'appliquer si l'unité cesse d'être Attachée (comme quand la dernière figurine de Gardes de Corps de l'unité est détruite), si cela est la conséquence des attaques d'une unité ennemie, toutes les règles "tant que cette figurine mène une unité" cessent de s'appliquer après la résolution des attaques de l'unité attaquante.

**Test de Commandement :** Jetez 2D6 et si le total est supérieur ou égal à la meilleure caractéristique de Commandement de cette unité, le test est réussi. Sinon, le test est raté.

**Tests d'Ébranlement :** Jet de 2D6 requis pour chaque unité de votre armée En Dessous de son Demi-effectif à votre phase de Commandement (Règles de Base, page 11). Si le résultat est inférieur à la caractéristique de Commandement de l'unité, alors jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette unité est Ébranlée. Notez que cela est le cas même si cette unité est détruite par la suite, ce qui peut déterminer si vous pouvez ou non la cibler avec un Stratagème. Certaines règles requièrent qu'une unité fasse un test d'Ébranlement à une phase autre que celle de Commandement, et même sans être En Dessous de son Demi-effectif. Les unités déjà Ébranlées doivent quand même faire un autre test d'Ébranlement en pareils cas, au cas où le résultat déclenche des effets supplémentaires, mais réussir ou rater ce test ne change pas le statut Ébranlé de cette unité (c.-à-d. l'unité restera Ébranlée en cas de réussite et ne restera pas Ébranlé plus longtemps en cas d'échec). À l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement, si pour une quelconque raison une unité est forcée de faire un test d'Ébranlement pour être en dessous de son Effectif Initial, sauf mention contraire, cette unité n'a pas à faire de test d'Ébranlement pour être En Dessous de son Demi-effectif. Quel que soit le moment où une unité de votre armée devient Ébranlée, elle le reste seulement jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement. Les unités détruites n'ont pas à faire de tests d'Ébranlement, et aucune aptitude ne peut faire faire un test d'Ébranlement à une unité détruite.

**Tir Unique :** Si une figurine est équipée de plusieurs fois la même arme avec l'aptitude **[TIR UNIQUE]** (ex. 2 missiles traqueurs), elle peut tirer une fois par bataille avec chacune de ces armes. Les armes à Tir Unique ne peuvent pas être utilisées avec l'aptitude Pont de Tir. Chaque fois qu'une figurine détruite est restituée à une unité, les armes à **[TIR UNIQUE]** dont cette figurine est équipée et qui ont été utilisées avant qu'elle soit détruite sont considérées comme ayant déjà été utilisées. Chaque fois qu'une nouvelle unité est ajoutée à une armée, les armes à **[TIR UNIQUE]** dont ces figurines sont équipées n'ont pas encore été utilisées.

**Tirer à Nouveau :** Certaines règles permettent aux unités (parfois aux figurines ou aux armes) de tirer à nouveau à votre phase de Tir, ou de tirer "comme si c'était votre phase de Tir". On peut utiliser ces règles sur une unité seulement si elle est éligible pour tirer quand la règle est utilisée. Quand une unité tire à nouveau, toutes les figurines de cette unité qui ont déjà tiré à cette phase avec les armes dont elles sont équipées peuvent tirer une fois supplémentaire avec elles. Quand une figurine tire à nouveau, elle peut tirer une fois supplémentaire avec n'importe quelles armes dont elle est équipée qui ont déjà tiré à cette phase. Quand une figurine peut tirer à nouveau avec une arme spécifique, elle peut tirer avec une fois supplémentaire, même si elle a déjà tiré avec à cette phase. Si une règle permet à une unité, figurine ou arme de tirer à nouveau, il faut résoudre ses attaques de tir d'origine avant de tirer à nouveau.

> **Exemple :** *Une figurine d'une unité de Hellblasters utilise l'aptitude Pour le Chapitre ! après avoir été détruite, ce qui lui permet de tirer une fois supplémentaire. Ce faisant, cette figurine suit la séquence d'attaque normale pour ses armes de tir, en effectuant des attaques et en faisant des jets pour toucher et pour blesser normalement.*

**Tirer après sa Destruction :** Certaines règles permettent à une figurine de tirer après avoir été détruite, avant d'être retirée du jeu. Une figurine sous l'effet d'une ou plusieurs de ces règles peut tirer une seule fois après avoir été détruite, quel que soit le nombre de ces règles qui s'appliquent à elle. On résout toujours les règles "tir après sa destruction" avant toute autre règle déclenchée quand une figurine est détruite (ex. Destruction Néfaste). Quand on fait des attaques en vertu d'une règle de tir après sa destruction, l'unité de la figurine détruite compte toujours comme ayant fait un mouvement Normal à ce tour et la figurine détruite est censée avoir 1 PV restant sauf mention contraire. Les règles de tir après sa destruction sont également des règles hors phase (voir **Règles Hors Phase**).

**Tirer/Tracer une Ligne :** Quand on demande de tirer une ligne entre deux points, tracez une ligne droite imaginaire de 1 mm de large entre ces points. S'il faut le faire entre deux figurines, faites-le entre les deux points les plus proche des socles (ou coques) de celles-ci.

**Total en Points :** La somme des valeurs en point de toutes les unités de l'armée d'un joueur.

**Touche Automatiquement :** Si une attaque touche automatiquement, le jet de Touche pour cette attaque est automatiquement réussi (voir **Automatiquement Réussi**).

**Touche Critique :** Une Touche Critique est causée quand un joueur fait un jet de Touche non modifié de 6 pour une attaque. Les Touches Critiques sont toujours des jets de Touche réussi, et peuvent déclencher des effets supplémentaires comme décrit dans certaines règles (comme ceux déclenchés "sur une Touche Critique", ce qui signifie quand une Touche Critique est causée). Quand on résout des attaques en utilisant le Stratagème Tir en État d'Alerte, on cause des Touche Critiques seulement sur des jets de Touche non modifiés de 6.

**Touches Fatales (et Blessures Dévastatrices) :** Voir **Blesse Automatiquement**.

**Touches Fatales (et Touches Soutenues) :** Voir **Touches Supplémentaires**.

**Touches Supplémentaires :** Certaines règles font que des attaques causent des touches supplémentaires sur une Touche Critique (ex. [TOUCHES SOUTENUES]). Si la figurine attaquante bénéficie également d'autres règles qui se déclenchent sur une Touche Critique (ex. [TOUCHES FATALES]), seule l'attaque d'origine bénéficie de ces règles. Les touches supplémentaires causées en vertu d'une Touche Critique sont automatiquement réussies (voir **Automatiquement Réussi**).

> **Exemple :** *Une attaque avec les aptitudes* [TOUCHES SOUTENUES 1] *et* [TOUCHES FATALES] *cause une Touche Critique. Cette attaque blesse automatiquement la cible en raison de* [TOUCHES FATALES]*, mais elle cause également 1 touche supplémentaire en vertu de* [TOUCHES SOUTENUES 1]*. Cette touche supplémentaire ne bénéficie pas de l'aptitude* [TOUCHES FATALES]*, donc le joueur en contrôle fait un jet de Blessure normalement.*

**Tout(e) :** Si une règle s'applique à "tout", cela signifie "un ou plusieurs". Par exemple : "Tant que cette figurine est à Portée d'Engagement de toute unité ennemie" est la même chose que "Tant que cette figurine est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies".

**Toutes les Figurines de cette unité peuvent chacune remplacer leur Arme A par 1 Arme B :** Quand cette option d'équipement est choisie pour une unité, toutes les figurines de l'unité équipées de l'Arme A doivent la remplacer par l'Arme B. Il n'est pas possible que certaines de ces figurines remplacent cette arme et d'autres non.

**Traité Comme (jet de dé) :** Quand un résultat de dé est "traité comme" une autre valeur, les règles censées prendre effet si cette valeur a été obtenue prennent effet.

**Triple :** Quand on fait un jet de dé, un triple est un jet qui inclut au moins trois dés indiquant le même résultat.

**Une Seule Cible (figurine) :** Quand une figurine attaque avec une ou plusieurs armes de tir, si toutes les attaques faites avec ces armes ciblent la même unité, on dit que cette figurine tire sur une seule cible.

**Une Seule Cible (unité) :** Quand une unité est choisie pour tirer, si toutes les figurines de cette unité qui font des attaques ciblent la même unité avec toutes ces attaques, on dit que l'unité attaquante tire sur une seule cible.

**Unités Attachées à Plusieurs Personnages (Allouer les Attaques) :** Certaines unités peuvent avoir plus d'une unité de Meneur attachées à elles, et contiennent ainsi plusieurs figurines **Personnage**. Chaque fois qu'une attaque avec l'aptitude [PRÉCISION] réussit à blesser une telle unité, le joueur en contrôle de la figurine attaquante peut choisir que cette attaque soit allouée à n'importe quelle figurine **Personnage** visible de cette unité, au lieu de suivre la séquence d'attaque normale.

**Unités Attachées à Plusieurs Personnages (pas plus de deux) :** Certaines figurines ont des règles qui leur permettent d'être attachées à une unité spécifiée même si un autre **Personnage** spécifié est déjà attaché à cette unité (ex. les figurines de Lieutenants s'attachant à des unités déjà menées par un Capitaine ou un Maître de Chapitre). En pareils cas, une seule figurine supplémentaire avec des règles ayant cet effet peut être ajoutée à une unité déjà menée par un **Personnage** différent.

> **Exemple :** *Une* **Escouade Intercessor** *a un* **Capitaine** *attaché à elle. Vous ne pouvez pas attacher à la fois un* **Lieutenant** *et un* **Apothicaire** *à cette unité, même si ces deux figurines ont des règles à cet effet ; une seule de ces unités peut être attachée aux côtés de ce* **Capitaine***.*

## UNITÉS DE REMPLACEMENT

Certaines règles permettent à des unités d'être retirées du champ de bataille et remplacées par une nouvelle unité à plein effectif. En pareils cas, les points suivants s'appliquent :

1. Si elles sont utilisées à la phase de Mouvement, ces règles peuvent être utilisées sur des unités qui sont arrivées en tant que Renforts à cette phase, et peuvent être utilisées sur des unités qui ont déjà été choisies pour se déplacer à cette phase.

2. Les règles qui sont déclenchées par, ou qui s'appliquent aux unités de Réserve ou aux unités qui sont "placées sur le champ de bataille en tant que Renforts" sont également déclenchées par et s'appliquent à une unité de remplacement quand elle est placée sur le champ de bataille.

**Unités de Renfort/Renforts :** Voir **Unités de Réserve/Réserves**.

**Unités de Réserve/Réserves :** Une unité qui commence la bataille ailleurs que sur le champ de bataille, et qui n'est pas embarquée dans un **Transport** qui commence la bataille sur le champ de bataille, est considérée comme une unité de Réserve. Lorsqu'on place une unité de Réserve sur le champ de bataille, elle compte comme ayant fait un mouvement Normal à cette phase. Les unités de Réserve qui n'ont pas été placées sur le champ de bataille avant la fin de la bataille comptent comme détruites. Les unités peuvent quand même utiliser des règles et des aptitudes alors qu'elles sont en Réserve.

**Unités Embarquées :** Les unités embarquées dans un **Transport** ne comptent pas comme étant sur le champ de bataille en termes de règles. Cela signifie que, sauf mention contraire explicite, les unités embarquées ne peuvent rien faire (c.-à-d. tirer, combattre, utiliser des aptitudes, etc.). De même, vous ne pouvez pas choisir une unité embarquée comme cible d'une quelconque règle, Stratagèmes inclus.

**Unités Embarquées et Réserves :** Les unités embarquées dans une figurine de Réserve peuvent débarquer au tour ou cette figurine est placée. En ce cas, elles ne peuvent être placées à 9" à l'horizontale d'aucune unité ennemie, elles comptent comme ayant fait un mouvement Normal (voir **Compte comme Ayant Fait un Mouvement Normal**), et elles ne peuvent pas déclarer une charge à ce tour (à moins qu'une règle ne stipule le contraire), mais elles peuvent par ailleurs agir normalement pour le restant du tour.

## UNITÉS REPOSITIONNÉES

Certaines règles permettent à des unités d'êtres repositionnées en les retirant du champ de bataille puis en les replaçant sur le champ de bataille. Les unités qui utilisent ces règles sont appelées des unités repositionnées, et les critères ci-dessous s'appliquent toujours à elles en plus de toute autre règle qui peut affecter l'unité repositionnée, comme l'endroit où elle peut ou ne peut pas être placée. Notez que les unités qui utilisent des règles pour embarquer ou débarquer de **Transports** ne sont pas des unités repositionnées.

1. Si elles sont utilisées à la phase de Mouvement, ces règles peuvent être utilisées sur des unités qui sont arrivées en tant que Renforts à cette phase, et peuvent être utilisées sur des unités qui ont déjà été choisies pour se déplacer à cette phase.

2. Les règles qui sont déclenchées par ou qui s'appliquent aux unités de Réserve ou aux unités qui sont "placées sur le champ de bataille en tant que Renforts" sont également déclenchées par et appliquées à une unité repositionnée quand elle est replacée.

3. Une unité repositionnée qui a Avancé ou Battu en Retraite à la phase où elle est replacée a toujours Avancé ou Battu en Retraite à cette phase. Par ailleurs, une unité repositionnée compte toujours comme ayant fait un mouvement Normal à la phase où elle est replacée.

4. Si une unité repositionnée est En Dessous de son Demi-effectif, et qu'elle n'était pas sur le champ de bataille durant votre phase de Commandement, elle doit faire un test d'Ébranlement comme si c'était votre phase de Commandement après qu'elle a été replacée.

5. Si une unité est En Dessous de son Effectif Initial quand elle est retirée du champ de bataille pour être repositionnée, les figurines détruites ne lui sont pas restituées lorsqu'elle est replacée. De même, les figurines blessées de cette unité ne récupèrent pas leurs points de vie perdus lorsqu'elles sont replacées.

6. Quand une unité est retirée du champ de bataille pour être repositionnée, les règles qui l'affectent pour une durée spécifiée ou dans des circonstances spécifiées continuent de l'affecter tant que cette durée/ces circonstances s'appliquent. Par exemple, une unité qui était à portée d'une aptitude d'Aura quand elle a été retirée ne sera plus affectée par cette aptitude d'Aura si elle est replacée hors de portée de cette aptitude d'Aura, tandis qu'une unité qui était Ébranlée quand elle a été retirée sera toujours Ébranlée.

7. Quand une unité repositionnée est placée sur le champ de bataille, s'il y a des endroits du champ de bataille où l'on ne peut pas placer de figurine (par exemple, car une règle de mission stipule "lorsque les unités de Réserve ou de Réserve Stratégique d'un joueur sont placées sur le champ de bataille, elles ne peuvent pas être placées à portée d'un pion d'objectif qui est dans le No Man's Land ou dans la zone de déploiement adverse", ou s'il y a une unité ennemie sur le champ de bataille qui a une règle stipulant "les unités ennemies qui sont placées en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de cette unité"), les figurines de cette unité repositionnée ne peuvent pas être placées à ces endroits.

**Unités Scindées :** Certaines aptitudes vous permettent de scinder des unités en unités plus petites avant la bataille (ex. l'aptitude de Transport des Venom drukhari). Quand on utilise ces aptitudes, les mêmes figurines ne peuvent être subdivisées qu'une seule fois (c.-à-d. ces unités plus petites ne peuvent pas être scindées). Si une règle est utilisée pour scinder une unité en plusieurs unités avant la bataille, l'Effectif Initial de chaque unité séparée est changé de sorte à être égal au nombre de figurines de l'unité concernée.

**Véhicules qui ont un Socle :** Lorsqu'on mesure jusqu'à et depuis les **Véhicules** qui ont un socle (**Aérodynes** et **Marcheurs** exclus) on le fait toujours jusqu'à et depuis la partie la plus proche de la figurine en termes de règles (c'est-à-dire qu'on mesure jusqu'à et depuis son socle ou sa coque, selon ce qui est le plus proche), avec les exceptions suivantes :

- Quand une figurine finit un mouvement à Portée d'Engagement d'un ou plusieurs **Véhicules** qui ont un socle (**Aérodynes** et **Marcheurs** exclus), elle est considérée comme étant en contact socle à socle avec ce **Véhicule** ou ces **Véhicules** tant qu'elle est à 0" à l'horizontale et à 5" à la verticale de n'importe quelle partie de ces figurines **Véhicule**.
- Quand un **Véhicule** qui a un socle (**Aérodynes** et **Marcheurs** exclus) finit un mouvement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs figurines, il est considéré comme étant en contact socle à socle avec elles tant qu'il est à 0" à l'horizontale et à 5" à la verticale de celles-ci.
- Une unité peut embarquer dans un **Transport** ami qui a un socle après que celle-ci a terminé un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite entièrement à 3" à l'horizontale et 5" à la verticale de n'importe quelle partie de ce **Transport**.
- Quand une unité débarque d'un **Transport** qui a un socle, placez-la entièrement à 3" à l'horizontale et 5" à la verticale de n'importe quelle partie de cette figurine **Transport** et à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

**Verrouillée en Combat :** Tant qu'une unité est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, on dit qu'elle est Verrouillée en Combat. Les unités qui sont verrouillées en Combat ne sont pas éligibles pour tirer et ne peuvent pas être choisies comme cible d'une attaque de tir. Les unités **Monstre** et **Véhicule** sont des exceptions à ceci (voir **Paradis des Gros Calibres**).

**Vol :** Si la fiche technique d'une unité a le mot-clé **Vol**, cette unité est capable de **Vol**. Quand elle fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, ses figurines peuvent se déplacer au-dessus des figurines ennemies comme si elles n'étaient pas là. Notez que cela signifie également que les figurines **Monstre** et **Véhicule** qui sont capables de **Vol** peuvent se déplacer par-dessus les autres figurines **Monstre** et **Véhicule** quand elles font un tel mouvement. Quand une telle figurine commence ou finit un mouvement sur un élément de terrain, au lieu de mesurer le chemin qu'elle a parcouru à travers le champ de bataille, vous mesurez son chemin "par les airs" (voir **Se Déplacer Par-dessus des Éléments de Terrain en Volant**).

## VISIBILITÉ

- **Figurine/Unité Visible :** Si une partie quelconque d'une autre figurine peut être vue par la figurine observatrice, cette autre figurine est visible de celle-ci. Si 1 figurine d'une unité est visible, on dit que l'unité est visible de la figurine observatrice.
- **Figurine Entièrement Visible :** Si toutes les parties d'une autre figurine qui font face à la figurine observatrice sont visibles d'une partie quelconque de la figurine observatrice, on dit que cette autre figurine entièrement visible de la figurine observatrice, c'est-à-dire que la figurine observatrice a une ligne de vue sur toutes les parties de l'autre figurine qui lui font face, sans qu'aucune autre figurine ou élément de terrain n'en occulte la moindre partie. Si une figurine est entièrement visible de toutes les figurines de l'unité observatrice, alors cette figurine est entièrement visible de l'unité observatrice.
- **Unité Entièrement Visible :** Si toutes les figurines d'une unité sont entièrement visibles d'une figurine observatrice, alors cette unité est entièrement visible de la figurine observatrice. Si toutes les figurines d'une unité sont visibles de toutes les figurines d'une unité observatrice, cette unité est entièrement visible de l'unité observatrice. Pour déterminer si une unité ennemie est entièrement visible, une figurine peut également voir à travers les figurines de sa propre unité et à travers les autres figurines de l'unité qu'elle observe.

**Vos Stratagèmes :** Les Stratagèmes que vous utilisez sont parfois appelés vos Stratagèmes.

**Votre Unité (dans le cadre des Stratagèmes) :** Le terme "votre/vos unité(s)" dans la section Effet des Stratagèmes se rapporte toujours à la/aux unité(s) choisies dans la section Cible de ce Stratagème et ne renvoie jamais à aucune(s) autre(s) unité(s) de votre armée.

**Vous :** Si une règle se réfère à "vous", elle se rapporte au joueur en contrôle.

## MODIFICATEURS

Les modificateurs sont des règles qui changent une valeur numérique par une autre. Il peut s'agir du résultat d'un jet de dé, de la caractéristique d'une figurine, ou autre. Cette section détaille la façon d'appliquer les modificateurs dans vos parties. Dans tous les cas :

1. Tous les modificateurs se cumulent.
2. Si une règle vous demande de changer ou remplacer une caractéristique par une valeur donnée, changez la caractéristique incriminée par la valeur en question avant d'appliquer le moindre modificateur appliqué par d'autres règles (le cas échéant) à la nouvelle valeur.
3. Vous devez ensuite appliquer les modificateurs de division avant ceux de multiplication, avant d'appliquer les modificateurs d'addition, avant d'appliquer les modificateurs de soustraction.
4. Arrondissez les fractions au-dessus après avoir appliqué tous les modificateurs.

**Exemple 1 :** *Une figurine est sous les effets de deux aptitudes, l'une stipulant au joueur en contrôle de "doubler la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée" et l'autre stipulant "ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée." Ces deux modificateurs (×2 et +1) sont cumulatifs et appliqués simultanément. Si une figurine a une arme de mêlée avec une caractéristique d'Attaque non modifiée de 3, alors après l'application des modificateurs, elle serait de 7 (3 × 2 = 6, puis 6 + 1 = 7).*

**Exemple 2a :** *Un Doyen mène une unité d'Intercessors (Contrôle d'Objectif = 2). L'unité est à Portée d'Engagement d'une unité de Voraces dont l'aptitude Horreurs Chitineuses stipule "Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement de cette unité, divisez par deux la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité ennemie". Le Doyen a l'aptitude Bannière Astartes, qui stipule "Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité". Les modificateurs de divisions sont appliqués avant ceux d'addition, ce qui fait que le CO modifié de chaque figurine d'Intercessor de cette unité est 2 (2 ÷ 2 = 1, puis 1 + 1 = 2).*

**Exemple 2b :** *La même unité d'Intercessors que dans l'Exemple 2a est Ébranlée, ce qui change la caractéristique de CO de routes ses figurines en 0. Cela advient avant l'application des modificateurs d'Horreurs Chitineuses, ce qui fait que le CO modifié de chaque figurine d'Intercessor de cette unité est 1 (2 --> 0, puis 0 ÷ 2 = 0, puis 0 + 1 = 1).*

### Ignorer des Modificateurs

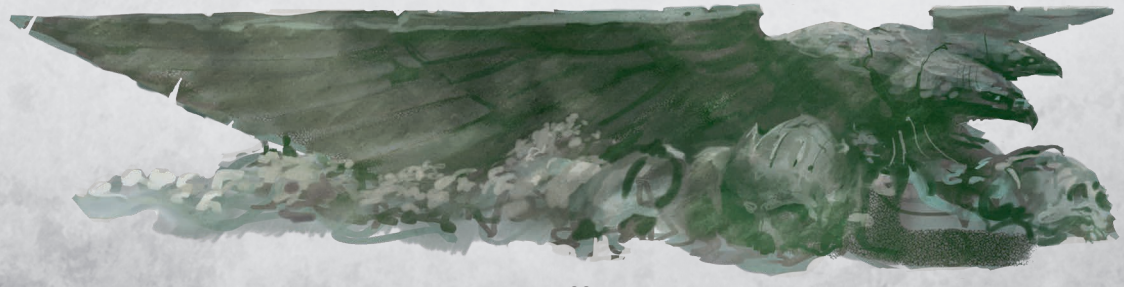
Certaines règles permettent à une arme, figurine ou unité d'ignorer les modificateurs aux caractéristiques ou aux jets.

- Quand une aptitude vous permet d'ignorer les modificateurs aux caractéristiques d'une unité ou figurine, sauf mention contraire, cela vous permet d'ignorer les modificateurs aux caractéristiques suivantes : Mouvement, Endurance, Sauvegarde, Points de Vie, Commandement et Contrôle d'Objectif pour la ou les figurine(s), et celles de Portée, Attaques, Capacité de Tir, Capacité de Combat, Force, Pénétration d'Armure et Dégâts pour leurs armes et attaques.
- Quand une aptitude vous permet d'ignorer les modificateurs aux jets ou tests d'une unité ou figurine, sauf mention contraire, cela vous permet d'ignorer les modificateurs à tous les jets et tests pour ces figurines et leurs attaques (par exemple, un jet d'Avance, jet de Touche, jet de Blessure, jet de Dégâts, jet de Charge, test de Fuite Désespérée, ou test de Risque).
- Quand une règle stipule "vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs" à une caractéristique ou un test donné, vous pouvez choisir d'ignorer tous les modificateurs spécifiés à la caractéristique ou au jet donné, ou seulement certains d'entre eux. Par exemple, vous pouvez choisir d'appliquer les modificateurs positifs/bénéfiques à cette caractéristique, ce jet ou ce jet tout en ignorant les modificateurs négatifs/néfastes.

### Modifier des Caractéristiques

Certaines règles modifient les caractéristiques des figurines, armes et attaques. En pareil cas, les points suivant s'appliquent :

- Si une règle vous demande de modifier la caractéristique de Capacité de Combat (CC) d'une figurine, modifiez la caractéristique de CC de toutes les armes de mêlée dont cette figurine est équipée.
- Si une règle vous demande de modifier la caractéristique de Capacité de Tir (CT) d'une figurine, modifiez la caractéristique de CT de toutes les armes de tir dont cette figurine est équipée.
- Après avoir appliqué tous les modificateurs, les caractéristiques de Force, Endurance, Attaques et Dégâts ne peuvent jamais être modifiées en dessous de 1. L'exception à cela est lorsqu'une règle précise que vous pouvez remplacer la caractéristique de Dégât par 0, où cela est appliqué avant tout autre modificateur.
- Après avoir appliqué tous les modificateurs, les caractéristiques de Commandement ne peuvent jamais être modifiées à 4+ (ou mieux), ou à 9+ (ou pire).
- Après avoir appliqué tous les modificateurs, les caractéristiques de Pénétration d'Armure et de Contrôle d'Objectif ne peuvent jamais être modifiées pour être pire que 0.
- Après avoir appliqué tous les modificateurs, les caractéristiques de Mouvement et les caractéristiques de Portée des armes de tir ne peuvent jamais être modifiées en dessous de 1".
- Les caractéristiques de "20+"", "-", "*" et "N/A" ne peuvent jamais être modifiées.
- Si une aptitude modifie la caractéristique de Dégâts d'une arme, et si cette arme peut infliger des blessures mortelles en plus des dégâts normaux, le modificateur ne s'applique pas aux blessures mortelles qui sont infligées.



## Modifier des Caractéristiques en les Améliorant, les Réduisant ou les Dégradant

Quand ces termes sont utilisés dans les règles, les points suivants s'appliquent :

- **Améliorer CC, CT, Sv et Cd :** Lorsqu'on améliore une caractéristique de CC, CT, Sv ou Cd, on soustrait la valeur appropriée au nombre avant le signe plus, par exemple, améliorer de 1 une CC de 3+ donnerait une CC de 2+. Après avoir appliqué tous les modificateurs, les caractéristiques de CC, CT et Sv ne peuvent jamais être modifiées à 1+ ou mieux.
- **Dégrader CC, CT, Sv et Cd :** Lorsqu'on dégrade une caractéristique de CC, CT, Sv ou Cd, on ajoute la valeur appropriée au nombre avant le signe plus, par exemple, dégrader de 1 une CC de 3+ donnerait une CC de 4+.
- **Améliorer la PA :** Lorsqu'on améliore une caractéristique de PA, on soustrait la valeur appropriée à la caractéristique, par exemple, améliorer de 1 une PA de -1 donnerait une PA de -2 ; améliorer de 1 une PA de 0 donnerait une PA de -1.
- **Réduire ou Dégrader la PA :** Lorsqu'on réduit ou dégrade une caractéristique de PA, on ajoute la valeur appropriée à la caractéristique, jusqu'à un maximum de 0, par exemple, réduire/dégrader de 1 une PA de -1 donnerait une PA de 0 ; réduire/dégrader de 1 une PA de 0 donnerait une PA de 0.
- **Améliorer ou Dégrader d'Autres Caractéristiques :** Lorsqu'on exige d'améliorer/dégrader une caractéristique qui ne comprend pas de signe "+" ou "-", on ajoute/soustrait la valeur spécifiée à cette caractéristique (par exemple, pour améliorer de 1 une caractéristique de Force, on lui ajoute 1).

## Modifier des Jets de Dé

Certaines règles modifient les résultats de jets de dé.
En pareils cas, les points suivants s'appliquent :

- On applique les modificateurs après les relances de ce jet de dé.
- Un jet de dé ne peut pas être modifié au-dessus de sa valeur maximale possible (par exemple, un jet de D6 ne peut pas être modifié au-dessus de 6).
- Un jet de dé ne peut jamais être modifié en dessous de 1. Si, après l'application de tous les modificateurs, un jet de dé est censé être inférieur à 1, on compte ce résultat comme 1.
- Certains jets de dé ne peuvent jamais être modifiés au-delà de -1 ou +1 (ex. les jets de Touche). En pareils cas, après avoir calculé tous les modificateurs cumulatifs à un jet, si le modificateur final est censé être de -2 ou pire, il est changé en -1. De même, après avoir calculé tous les modificateurs cumulatifs à un jet, si le modificateur final est censé être de +2 ou meilleur, il est changé en +1.

## Modifier la Caractéristique d'une Unité

Certaines règles ne modifient pas la caractéristique d'une seule figurine, arme ou attaque, mais la caractéristique d'une unité.

- Lorsqu'une règle modifie la caractéristique d'une unité, elle modifie cette caractéristique pour toutes les figurines/armes de cette unité.

## Modifier le coût en PC d'un Stratagème

Certaines règles modifient le coût de certains Stratagèmes.
En pareils cas, les points suivants s'appliquent :

- Le coût en PC d'un Stratagème ne peut jamais être modifié en dessous de 0PC.
- Si une règle modifie le coût en PC d'un Stratagème lorsque vous l'utilisez, mais ne spécifie pas de durée pour ce modificateur, ce modificateur ne s'applique que pour cette utilisation de ce Stratagème.

## *Modifier une Caractéristique de Dégâts et Blessures Dévastatrices

Certaines règles modifient la caractéristique de Dégâts d'une attaque qui a l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

- Lorsqu'une règle modifie la caractéristique de Dégâts d'une attaque, si cette attaque cause une Blessure Critique, la caractéristique de Dégâts est modifiée avant que le dégât soit appliqué en tant que blessures mortelles.

