WARHAMMER 40,000
LIVRE DE RÈGLES
Mise à Jour Officielle Version 1.4

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres, ou la formulation d'une règle n'est pas suffisamment claire. Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en magenta. Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).

ERRATA

Page 177 – Se Déplacer
Ajoutez la phrase suivante à la fin du premier paragraphe :
"Aucune partie d'une figurine ou de son socle ne peut être placée ni ne peut se déplacer au-delà du bord du champ de bataille."

Remplacez le second paragraphe de règles par :
"Si la fiche technique d'une figurine indique qu'elle peut **Voler**, alors à la phase de Mouvement, elle peut se déplacer par-dessus les figurines comme si elles n'étaient pas là, et lorsqu'elle se déplace à travers un élément de terrain, on ne prend pas en compte la distance verticale dans la distance totale à laquelle elle peut se déplacer (c.-à-d. qu'elle peut se déplacer verticalement gratuitement à la phase de mouvement). Si la fiche technique d'une figurine indique qu'elle peut **Voler**, alors à la phase de Charge, elle peut se déplacer par-dessus les figurines (autre que des **Bâtiments**) comme si elles n'étaient pas là."

Page 177 – Phase de Mouvement
Ajoutez le texte suivant à la fin de la section Phase de Mouvement :
"**Aérodyne**

Si une unité peut **Voler** et a une caractéristique de Mouvement minimum (ou un tableau de dégâts sur sa fiche technique qui inclut la moindre caractéristique de Mouvement minimum), cette unité gagne le mot-clé **Aérodyne**.

Lorsqu'une figurine effectue n'importe quelle sorte de déplacement, elle peut se déplacer à 1" ou moins d'un **Aérodyne** ennemi, et elle peut se déplacer à travers ces figurines (et leur socle) comme si elles n'étaient pas là, mais elle ne peut pas terminer ce déplacement sur une autre figurine (ni son socle), et elle ne peut pas terminer ce déplacement à 1" ou moins de n'importe quelle unité ennemie.

Si, lorsqu'une unité est choisie pour se déplacer à la phase de Mouvement, les seules unités ennemies à 1" ou moins d'elle sont des **Aérodynes**, alors l'unité choisie peut malgré tout se déplacer (c.-à-d. elle n'a pas à Battre en Retraite pour pouvoir se déplacer)."

Page 178 – Relances
Remplacez ce paragraphe par :
"Certaines règles vous permettent de relancer un jet de dés, ce qui signifie que vous pouvez jeter à nouveau certains ou tous les dés. Si une règle vous permet de relancer un résultat obtenu en faisant la somme de plusieurs dés (par exemple 2D6, 3D6, etc.) alors, sauf spécification contraire, vous devez relancer l'ensemble de ces dés. Vous ne pouvez jamais relancer un dé plus d'une fois, et les relances interviennent avant l'application des éventuels modificateurs."

Page 179 – Choix de l'Unité qui Tire
Remplacez la quatrième phrase par :
"Sauf mention contraire, chaque figurine de l'unité attaque avec toutes les armes de tir dont elle est équipée – si une figurine de l'unité qui tire possède une ou plusieurs armes qui ne peuvent être utilisées qu'une fois par bataille, vous pouvez choisir si la figurine tire avec cette arme ou non."

Page 179 – Choix de l'Arme de Tir
Remplacez la dernière phrase du premier paragraphe par :
"Dans tous les cas, au moment où vous choisissez les cibles pour les attaques d'une unité qui tire, vous devez déclarer comment vous séparez les tirs de cette unité ; résolvez ensuite tous les tirs contre une cible avant de passer à la suivante."

Page 181 – Ignorer les Blessures
Ajoutez ceci en tant qu'encart sur cette page :
"**Ignorer les Blessures**
Certaines unités ont des aptitudes qui leur permettent d'ignorer les dégâts subis chaque fois qu'elles perdent un PV (ex : Affreusement Résistant, La Chair Est Faible, Survivant Tenace). Si une figurine a plusieurs de ces aptitudes, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule chaque fois qu'elle perd un PV."

Page 182 – Choix des Cibles
Remplacez la troisième phrase du second paragraphe par :
"Dans tous les cas, au moment où vous choisissez les cibles pour les attaques de corps à corps de l'unité, vous devez déclarer comment vous séparez les attaques de corps à corps de l'unité ; résolvez ensuite toutes les attaques contre une cible avant de passer à la suivante."

Page 183 – Choix de l'Arme de Mêlée
Remplacez la deuxième phrase par :
"En plus de leurs autres armes, on considère que toutes les figurines sont équipées d'une arme de corps à corps, qui a le profil suivant :"

Page 183 – Arme de corps à corps
Remplacez la caractéristique de PA par "0".

Page 183 – Embarquer
Remplacez la première phrase par :
"Si toutes les figurines d'une unité terminent leur mouvement à 3" ou moins d'un transport ami à la phase de Mouvement, elles peuvent embarquer à son bord."

Ajoutez la phrase suivante à la fin du troisième paragraphe :
"Une unité ne peut pas déclarer de charge lors d'un tour au cours duquel elle a débarqué d'un transport détruit."

Page 186 – Le Seigneur de Guerre
Remplacez la première phrase par :
"Une fois que vous avez rassemblé votre armée, vous devez désigner laquelle de vos figurines sera votre Seigneur de Guerre (cela ne peut pas être une figurine avec le Rôle Tactique Fortifications)."

Page 200 – Déploiement
Remplacez ce paragraphe par :
"Une fois le terrain placé, le Défenseur dispose trois de ses unités *entièrement* dans sa zone de déploiement. Une de ces unités doit avoir le Rôle Tactique Troupe. L'Attaquant choisit trois de ses unités en tant que patrouille, dont une qui doit avoir le Rôle Tactique Troupe, et les place *entièrement* dans sa zone de déploiement. Les autres unités arriveront selon la règle de Réserves (page 194)."

Pages 204 et 206 – Déploiement
Remplacez l'avant-dernière phrase par :
"Puis l'Attaquant place autant de ses unités qu'il le souhaite *entièrement* dans sa propre zone de déploiement."

Page 214 – Événements Organisés
Remplacez cet encart par celui qui se trouve à la fin de ce document.

Page 215 – Mort Subite
Remplacez le point 2 par :
"Si, à la fin de n'importe quel tour après le premier round de bataille, un joueur n'a plus de figurines sur le champ de bataille, la partie s'arrête immédiatement et son adversaire remporte une victoire écrasante. Pour déterminer si un joueur a encore des unités sur la table, ne comptez pas les unités avec le Rôle Tactique Aéronef – ces unités ne peuvent pas agir indéfiniment dans un espace aérien de combat, et elles ne peuvent pas tenir de terrain sans soutien terrestre. Ne comptez pas non plus les Fortifications, à moins qu'une unité y soit embarquée ; le bastion le plus redoutable a besoin d'une garnison pour constituer une menace."

Pages 218, 219, 220, 221, 222, 223, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 261 – Déploiement
Remplacez "Les figurines d'un joueur doivent être placées dans leur zone de déploiement." par :
"Les figurines d'un joueur doivent être placées entièrement dans leur zone de déploiement."

Page 226 – Utiliser les Objectifs Tactiques
Ajoutez ceci à la fin du paragraphe :
"Sauf indication contraire, un joueur contrôle un pion objectif s'il a plus de figurines à 3" du centre du pion que son adversaire."

Page 229 – 62, Chasseur de Sorciers
Remplacez le texte des règles par :
"Marquez 1 point de victoire si au moins une unité **Psyker** ennemie a été détruite pendant ce tour."

Page 242 – Choix de Rôles Tactiques
Remplacez la dernière phrase du deuxième paragraphe par :
"Par exemple, pour prendre un Détachement de Bataillon (voir page ci-contre) vous devez sélectionner trois unités avec le Rôle Tactique Troupes, et vous ne pouvez pas inclure plus de six unités de Troupes dans le Détachement."

Page 242 – Unités en Sous-effectif
Remplacez le deuxième paragraphe par :
"Si vous utilisez les Rangs de Puissance, il faudra payer le coût en Puissance de l'unité à effectif minimal, même si elle contient moins de figurines. Si vous utilisez les points, vous payez uniquement les points des figurines qui composent effectivement une unité en sous-effectif (et l'équipement qu'elle porte). Une unité en sous-effectif occupe toujours la case correspondante d'un Détachement. Si vous jouez une partie de jeu égal, vous ne pouvez inclure une unité en sous-effectif que dans un Détachement d'Appui Auxiliaire."

Page 243 – Détachement de Bataillon,
Bonus de Commandement
Remplacez par : "+5 Points de Commandement".

Page 243 – Détachement de Brigade,
Bonus de Commandement
Remplacez par : "+12 Points de Commandement".

Page 248 – Bois
Remplacez le premier paragraphe par :
"Les *unités* d'**Infanterie** entièrement sur le socle d'un bois bénéficient du couvert. Si votre bois n'a pas de socle, convenez de ses limites avec votre adversaire avant

le début de la bataille. Les autres unités ne bénéficient du couvert que si au moins 50 % de chaque figurine est masquée du point de vue de la *figurine* qui lui tire dessus.

Page 248 – Ruines
Remplacez le premier paragraphe de règle par :
"À moins d'avoir **Vol**, les **Véhicules**, les **Monstres**, la **Cavalerie** et les **Motos** ne peuvent terminer leur mouvement qu'au niveau du sol d'une ruine."

Remplacez le troisième paragraphe de règle par :
"Les unités d'**Infanterie** qui sont entièrement sur ou dans une ruine bénéficient du couvert. Les autres unités qui sont entièrement sur ou dans une ruine ne bénéficient du couvert que si au moins 50 % de chaque figurine est masqué du point de vue de la figurine qui lui tire dessus."

Page 249 – Cratères
Remplacez le premier paragraphe de règle par :
"Les unités d'**Infanterie** qui sont entièrement dans un cratère bénéficient du couvert."

Page 249 – Barricades
Remplacez la première phrase de règle par :
"Lorsqu'une figurine cible une unité d'**Infanterie** ennemie dont toutes les figurines sont à 1" ou moins d'une barricade, l'unité cible bénéficie du couvert si la figurine attaquante est plus proche de la barricade que de sa cible."

Page 250 – Statuaire Impériale
Remplacez le premier paragraphe de règle par :
"Les unités à 3" ou moins d'une Statuaire Impériale et qui sont masquées au moins à 25 % par elle du point de vue de la figurine qui tire, bénéficient du couvert."

Page 265 – Déploiement
Remplacez le premier paragraphe par :
"Une fois le champ de bataille créé, le Défenseur place son armée entièrement dans sa zone de déploiement. L'Attaquant place ensuite son armée entièrement dans sa zone de déploiement."

Page 269 – Déploiement
Remplacez le premier paragraphe par :
"Le Défenseur place son armée entièrement dans sa zone de déploiement. L'Attaquant place ensuite son armée entièrement dans sa zone de déploiement."

Page 271 – Déploiement
Remplacez l'avant-dernière phrase du deuxième paragraphe par :
"Les figurines doivent être placées entièrement dans leur zone de déploiement, à plus de 9" du centre du champ de bataille."

COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Les Questions-Réponses qui suivent ont été publiées conjointement à Warhammer 40,000 à sa sortie. Elles sont conçues pour clarifier un certain nombre de concepts de règles de base et, par conséquent, tendent à s'accompagner de notes de designers, en italique, afin de leur donner un contexte ou des exemples. Ces questions sont particulièrement utiles aux nouveaux joueurs de Warhammer 40,000, mais beaucoup ignorent qu'un document "Commentaires des Designers" existe. De fait, nous avons simplement incorporé ces questions dans le document FAQ et Errata principal.

Q : Une figurine peut-elle prendre la même option d'équipement plus d'une fois ? Par exemple, un Terminator Space Marine peut-il remplacer son bolter Storm par un lance-missiles Cyclone et un autre bolter Storm, puis remplacer son "nouveau" bolter Storm par un lance-flammes lourd ?
R : Non. Chaque puce listant une option d'équipement sur la fiche technique d'une unité ne peut être utilisée qu'une fois chaque fois que vous incluez cette unité à votre armée.

Q : Si une règle modifie la caractéristique Force d'une figurine, et que cette figurine est équipée d'une arme de mêlée qui a elle aussi un modificateur (par exemple "x2"), pourriez-vous expliquer dans quel ordre on applique les modificateurs aux caractéristiques et à la Force de l'arme ?
R : Tout d'abord, on doit déterminer la caractéristique Force actuelle de la figurine. Pour ce faire, on applique tous les modificateurs qui en multiplient ou en divisent la valeur, puis on applique tous ceux qui s'y ajoutent ou s'y soustraient. Cela fait, on modifie cette valeur comme le décrit la caractéristique Force de l'arme.

Par exemple, imaginons une figurine avec une caractéristique Force de base de 3, qui est affectée par deux pouvoirs psychiques : un pouvoir ami qui double sa caractéristique Force, et un pouvoir ennemi qui soustrait 1 à sa caractéristique Force. La Force actuelle de cette figurine est par conséquent de 5. Si cette figurine combat alors avec une arme telle qu'un gantelet énergétique, qui a une caractéristique Force de "x2", cette attaque sera résolue à Force 10.

Q : Les modificateurs des jets de dé se cumulent-ils comme les modificateurs de caractéristiques?
R : Oui.

Par exemple, si une figurine bénéficiant d'un couvert (+1 à son jet de sauvegarde) est blessée par un pistolet à plasma (PA -3, soit -3 à son jet de sauvegarde), le total du modificateur du jet de sauvegarde de la figurine sera -2.

Q : Un jet de dé peut-il être modifié au-delà de 6 ?
R : Oui.

Notez que dans certains cas, un jet ne sera réussi que sur un résultat de 7+. Les Poxwalkers, par exemple, ont une caractéristique Sauvegarde de 7+, ce qui veut dire que sans un modificateur d'au moins +1 (comme un modificateur de couvert), ils ne pourront pas réussir leur jet.

Q: Un jet de dé peut-il être modifié en deçà de 1 ?
R: Non. Si une fois que les modificateurs ont été appliqués un jet de dé est inférieur à 1, il compte comme un 1.

Q: Si une règle ou une aptitude confère une relance, par exemple pour "un jet de touche de 1" (comme l'Aptitude "Rites de Bataille" d'un Space Marine Captain), cet effet se déclenche-t-il avant ou après avoir appliqué les modificateurs au jet de touche ?
R: Les relances se font toujours avant les modificateurs, une aptitude de relance se déclenche donc avant d'appliquer ces derniers.

Par exemple, imaginons qu'un Space Marine (Capacité de Tir 3+) se déplace et tire avec un bolter lourd (une arme Lourde 3) en étant à portée de l'aptitude "Rites de Bataille" d'un Space Marine Captain (qui permet de relancer les jets de touche de 1).

Les résultats des jets de touche sont 1,2 et 5.

Les relances sont appliquées avant les modificateurs. Dans cet exemple, un seul dé est relancé grâce à l'aptitude du Captain, cette fois avec un résultat de 3.

Les modificateurs s'appliquent après les relances. Dans notre exemple, il y a un modificateur de -1 car la figurine s'est déplacée à sa phase de Mouvement précédente, ce qui fait que le résultat après relance de 2, 3 et 5 est modifié pour donner 1, 2 et 4. Rapportés à la Capacité de Tir de la figurine, les jets ne donnent qu'une seule touche.

Q: Quand on effectue un jet de touche avec une arme à plasma en surcharge, détermine-t-on si un 1 est obtenu avant ou après avoir appliqué relances et modificateurs ?
R: On applique toutes les relances et tous les modificateurs en premier.

Par exemple si, après toutes les relances et les modificateurs, le résultat est de 1 (ou compte comme un 1, comme expliqué plus haut), alors l'arme à plasma en mode surcharge blesse ou tue le tireur.

Q: Si une règle indique qu'une aptitude se déclenche par exemple sur "les jets de touche de 6+", cela se rapporte-t-il au résultat des dés avant que les modificateurs soient appliqués, ou après ?
R: Cela se réfère au résultat final, après application des relances et modificateurs (s'il y en a).

Les seules exceptions seraient les aptitudes indiquant spécifiquement "un jet de touche non modifié de 6" ou "un jet de touche de 6 avant application des modificateurs."

Q: Puis-je utiliser le Stratagème Relance de Commandement pour relancer un jet de dé effectué par mon adversaire ?
R: Non.

Notez que les règles partent du principe que les joueurs effectuent toujours leurs propres jets de dés (au lieu par exemple de demander à l'adversaire d'effectuer les jets de touche, de sauvegarde, etc. pour eux). Ainsi, vous ne pouvez utiliser le Stratagème susmentionné que pour vos propres jets de dés, pas ceux de votre adversaire.

Q: Que se passe-t-il si une unité séparée au cours de la bataille ne parvient pas à retrouver sa cohésion d'unité lors de son déplacement suivant ?
R: Dans ce cas l'unité ne peut pas se déplacer.

Notez que les règles concernant la cohésion d'unité s'appliquent à chaque fois qu'une unité se déplace, y compris lors d'une charge, d'un engagement, d'une consolidation, etc. Encore une fois, une unité qui ne peut pas retrouver sa cohésion d'unité au terme d'un tel mouvement ne peut pas l'effectuer.

Q: Les **Personnages** *peuvent-ils effectuer une Intervention Héroïque seulement contre les unités ennemies qui ont chargé à ce tour, ou peuvent-ils le faire contre toute unité ennemie?*
R: Ils peuvent le faire contre toute unité ennemie.

Notez qu'ils ne le peuvent que s'ils finissent plus près de la figurine ennemie la plus proche, qu'elle ait chargé à ce tour ou pas.

Q: Certaines unités de **Personnages** *peuvent inclure des figurines qui ne sont pas des* **Personnages**, *comme le Genestealer Cults Patriarch et ses Familiars. Est-il possible de tirer sur une telle unité même si ce n'est pas l'unité ennemie visible la plus proche ?*
R: Non. Les restrictions concernant les tirs sur les **Personnages** s'appliquent à une unité tant que celle-ci contient au moins une figurine ayant le mot-clé **Personnage** keyword (et qu'aucune n'a une caractéristique de Points de Vie de 10 ou plus).

Par exemple, si un Patriarch prend un Familiar, le Patriarch est un **Personnage**, *mais pas le Familiar. Aucune des deux figurines n'a 10 Points de vie ou plus. Les unités ennemies peuvent donc les cibler uniquement si ce sont les figurines ennemies visibles les plus proches. Si le Patriarch est tué mais le Familiar survit, les unités ennemies peuvent le cibler librement.*

Q: Si une figurine ne peut pas tirer sur l'unité ennemie visible la plus proche pour une raison quelconque (par exemple, si elle est à moins de 1" d'une unité amie), mais que l'unité la plus proche suivante est un **Personnage**, *cette figurine peut-elle cibler le personnage ?*
R: Non.

Q: Lorsqu'on effectue les jets pour des aptitudes comme "Affreusement Résistant" ou "Survivant Tenace" contre les attaques qui infligent des blessures multiples, doit-on faire un jet de dé pour chaque blessure causée par l'attaque, ou doit-on faire un seul jet pour ignorer toutes les blessures causées par l'attaque ?
R: Faites un jet séparé pour chaque blessure.

Par exemple, si une figurine avec l'aptitude Affreusement Résistant rate son jet de sauvegarde contre un Marteau Thunder (Dégâts 3), il faut jeter trois dés, chaque résultat de 5+ permettant d'ignorer une blessure.

Q: Quand on veut déterminer si une figurine bénéficie d'un couvert, son unité entière doit-elle être sur ou dans l'élément de terrain, ou seulement la figurine qui effectue le jet de sauvegarde ?
R: Toutes les figurines de l'unité doivent être au moins partiellement sur ou dans l'élément de terrain pour qu'une figurine bénéficie du bonus de +1 à son jet de sauvegarde.

Cependant, notez qu'il est possible qu'une unité gagne le bénéfice du couvert si elle subit des pertes la phase de Tir en retirant les figurines qui ne sont pas sur ou dans le terrain. Dès que la dernière figurine à ne pas être sur ou dans le terrain est tuée, le reste de l'unité reçoit immédiatement le bénéfice du couvert.

Q: Que se passe-t-il quand une figurine tire avec une arme pouvant atteindre les cibles qu'elle ne voit pas (comme un mortier), sur une figurine hors de vue, qui se trouve à portée d'un élément de terrain qui ne lui donne un bénéfice dû au couvert que quand elle est masquée, dans une certaine proportion, au regard du tireur (comme une unité à 3" ou moins d'une Statue Impériale) ?
R: L'unité reçoit le bénéfice dû au couvert.

Q: Le jet de charge d'une unité est-il la même chose que sa distance de charge ?
R: Oui.

Q: Peut-on déclarer des charges contre des unités qui ne sont pas visibles de l'unité qui charge ?
R: Oui.

Cependant, notez que l'unité chargée suit les règles normales pour cibler quand elle tire en État d'Alerte. Donc, si une figurine ne peut pas voir l'unité qui charge, elle ne pourra pas tirer en État d'Alerte.

Q: Si une unité peut combattre durant la phase de Combat, peut-on choisir de ne pas la faire combattre ce tour-ci ? De même, si une unité a été chargée pendant la phase de Charge, doit-elle combattre en premier durant la phase de Combat, ou peut-on décider d'attendre pour résoudre le combat plus tard dans la phase ?
R: Toutes les unités éligibles doivent combattre pendant la phase de Combat, elles ne peuvent pas "passer leur tour" et attendre une autre phase. De plus, une unité doit combattre au moment voulu, elle ne peut pas "attendre" et combattre plus tard durant la phase. Ainsi, une unité ayant chargé dans la phase de Charge précédente doit combattre avant toute figurine qui ne charge pas durant la phase de Combat (sauf dans le cas de certaines aptitudes).

Notez que quand une figurine se bat, elle doit effectuer toutes ses attaques de corps à corps si elle le peut, vous ne pouvez pas décider de n'en effectuer qu'une partie (bien que vous puissiez choisir quelle arme utiliser pour chaque attaque de corps à corps).

Q: Si une unité commence la phase de Combat à 1" ou moins d'une unité ennemie mais, en raison des pertes subies et des figurines retirées, n'est plus à 1" ou moins d'une unité ennemie plus tard dans la phase, peut-elle encore combattre ?
R: Non, à moins que l'unité en question ait chargé à ce tour, elle ne peut pas être choisie pour combattre s'il n'y a plus d'unité ennemie à 1" ou moins. Notez que si de lourdes pertes ont été subies, il est possible que même une unité qui a chargé ne soit plus à portée, même après un mouvement d'engagement, et ne puisse effectuer d'attaques au corps à corps. Bien entendu, elle peut toujours effectuer une consolidation.

Q: Si une unité commence la phase de Combat sans unité ennemie à 1" ou moins, mais que des unités ennemies ont été choisies pour combattre se déplacent à 1" ou moins à l'issue d'un mouvement d'engagement ou de consolidation, l'unité peut-elle être choisie pour combattre quand le moment de choisir une unité est venu ?
R: Oui.

Cependant, notez qu'une unité ne peut être choisie pour combattre qu'une fois par phase.

Q: Lors d'un mouvement d'engagement et de consolidation, une figurine doit-elle se déplacer le plus possible en direction de la figurine ennemie la plus proche, ou doit-elle simplement s'en approcher ?
R: Si une figurine effectue un mouvement d'engagement ou de consolidation, elle ne doit que finir son mouvement plus près de la figurine ennemie la plus proche. Il n'est pas nécessaire de se déplacer aussi près que possible (à savoir en contact socle à socle).

Notez que si une figurine est en contact socle à socle, il lui est impossible de finir son mouvement plus près de l'ennemi, elle ne peut dont pas se déplacer quand son unité fait un mouvement d'engagement ou de consolidation.

Q: Si une unité effectue un mouvement d'engagement ou de consolidation sur une unité contre qui elle n'a pas déclaré de charge lors de la phase de Charge précédente, cette unité peut-elle tirer en État d'Alerte ?
R: Non.

Souvenez-vous que les unités qui ont chargé ne peuvent effectuer des attaques de corps à corps que contre des unités contre lesquelles elles ont déclaré une charge, même si les mouvements d'engagement, etc. les amène à moins de 1" d'une autre unité.

Q: Quand considère-t-on qu'une unité est "complètement détruite" ou "anéantie" ?
R: On emploie indifféremment ces deux termes. Une unité est considérée comme complètement détruite quand la dernière figurine de ladite unité est détruite (on peut aussi dire tuée) ou a fui.

Q: Quel joueur doit lancer le D6 pour déterminer si un véhicule explose, ou si un monstre se débat dans son agonie, etc. quand la figurine est détruite ?
R: Le joueur dont la figurine est détruite jette le D6.

Q: Pour les missions où les joueurs déploient leurs unités à tour de rôle, les unités placées ailleurs que sur le champ de bataille comptent-elles comme le choix de déploiement d'un joueur ? Qu'en est-il des unités commençant la bataille à bord d'un transport ?
R: Les unités ayant sur leur fiche technique des aptitudes qui leur permettent d'être placées ailleurs que sur le champ de bataille doivent quand même être "placées" dans cet autre lieu, et donc comptent comme choix de déploiement. Quand vous choisissez de placer un transport, déclarez quelles unités y sont embarquées (s'il y en a), l'ensemble compte comme un seul choix de déploiement.

Par exemple, deux joueurs déploient leurs armées pour la mission Guerre Ouverte. La mission demande qu'ils déploient tour à tour leurs unités. Le Joueur A déploie une unité de Boyz orks, puis le joueur B place une unité d'Intercessors. Le Joueur A déploie ensuite un Battlewagon. Comme c'est un transport, le Joueur A déclare qu'il commencera la bataille avec un Warboss et une unité de Tankbustas à l'intérieur. Le joueur B place ensuite une unité de Terminators, mais utilise leur aptitude de Frappe par Téléportation pour les placer dans un teleportarium et non sur le champ de bataille. Puis le joueur A déploie son unité suivante, et ainsi de suite.

Q: Une Armée Réglementaire peut-elle avoir moins de 0 Point de Commandement ?
R: Non.

Quel que soit le nombre de Détachements d'Appui Auxiliaires que vous prenez, vous ne pouvez jamais commencer une bataille avec moins de 0 Point de Commandement.

Q: Quelle est la différence entre le Rang de Puissance d'une unité et sa valeur en points ? Est-ce que je peux jouer une partie de jeu égal en utilisant le Niveau de Puissance de mon armée au lieu de son total en points ? Est-il possible de jouer une mission de jeu narratif en utilisant un total en points ?
R: Le Rang de Puissance d'une unité mesure son efficacité sur le champ de bataille. Plus le Rang de Puissance est élevé, plus l'unité est puissante. Le niveau de Puissance d'une armée est calculé en ajoutant le Rang de Puissance de toutes les unités de l'armée, de sorte qu'une armée avec un Niveau de Puissance élevé est plus puissante qu'une armée avec un Niveau de Puissance bas.

Les Rangs de Puissance sont conçus pour donner aux joueurs une idée de la puissance d'une unité sur le champ de bataille d'un coup d'œil, sans tenir compte des armes et de l'équipement dont elles peuvent être dotées (ils se basent en fait sur le calcul de la valeur moyenne de l'unité, après avoir tenu compte de toutes les combinaisons d'armes et d'équipement que l'unité peut avoir). Ils peuvent donc servir de guide rapide pour comparer la puissance de chaque armée, et servent avant tout pour les parties de jeu libre et narratif.

Les valeurs en points sont similaires, mais sont conçues spécifiquement pour le jeu égal, parce qu'elles offrent plus de flexibilité. Déterminer la valeur en points de chaque unité prend davantage de temps, mais cela permet de distinguer deux escouades similaires dotées d'options d'armes différentes, car les valeurs en points données dans nos livres illustrent le fait que certaines armes sont plus puissantes que d'autres.

Les deux sont liées: une unité ayant un Rang de Puissance élevé aura également une forte valeur en points. Par conséquent, il est parfaitement légitime de jouer une partie de jeu égal en utilisant les Rangs de Puissance à la place des valeurs en points. De même si vous souhaitez utiliser des valeurs en points pour de partie de jeu libre ou de jeu narratif, vous le pouvez. Nous recommandons aux deux joueurs d'utiliser les mêmes méthodes, mais du moment que tous deux sont d'accord, il est possible de choisir quelle méthode utiliser.

Q: La pluralisation (ou non) d'un mot-clé fait-elle une différence entre les unités auxquelles une règle s'applique (ex: Terminator et Terminators) ?
R: Non.

Q: Si je peux choisir un mot-clé pour une unité, tel que **<Régiment>** *pour l'Astra Militarum, est-ce que je peux choisir de le remplacer par "***Blood Angels***" ou "***Death Guard***" par exemple ?*
R: Non.

Dans l'exemple ci-dessus, "Blood Angels" est un chapitre de l'Adeptus Astartes et "Death Guard" une Légion de l'Heretic Astartes. Aucun n'est un Régiment de l'Astra Militarum.

Q: Si je crée un Régiment de l'Astra Militarum que j'appelle par exemple, "Emperor's Finest", puis que je crée un Chapitre de l'Adeptus Astartes que j'appelle aussi "Emperor's Finest", puis-je les inclure dans un même Détachement ? Les aptitudes correspondant au mot-clé **<Régiment>** *et/ou* **<Chapitre>** *peuvent-elles alors s'appliquer à la fois aux unités de l'Astra Militarum et à celles de l'Adeptus Astartes ?*
R: Non.

Nommer des régiments, Chapitres, etc. de votre propre création a pour but de personnaliser vos collections, et non de permettre aux joueurs de contourner les restrictions aux aptitudes qui affectent les unités.

Q: Pour les figurines qui n'ont pas de socles, comme nombre de véhicules, à quoi correspond exactement la "coque" de la figurine ?
R: La coque est la masse principale de ces figurines. Elle n'inclut pas les tourelles, les affûts latéraux, les antennes, les bannières, les piques, etc. Si le doute persiste, nous conseillons aux joueurs de se mettre d'accord sur ce qui constitue la coque de ces figurines avant le début de la bataille.

Q: Quelle est la différence entre un mot-clé et un mot-clé de Faction ?
R: La seule véritable différence est que les mots-clés de Faction servent à réunir une armée; par exemple, quand vous constituez une armée Réglementaire, vous pourrez mettre des unités dans un même détachement seulement si elles ont le même mot-clé de Faction. Par ailleurs, si

vous jouez une partie de jeu égal, vous devrez avoir une Faction d'Armée – c'est un mot-clé de Faction commun à toutes les unités de votre armée (à l'exception des Non Alignées). Une fois que la bataille a commencé, il n'y a pas de différence fonctionnelle entre un mot-clé et un mot-clé de Faction.

Par exemple, pour créer une armée Réglementaire pour une partie de jeu égal, je prends deux Détachements de Patrouille; le premier ne contient que des unités avec le mot-clé de Faction **Heretic Astartes**, *et le second ne contient que des unités avec le mot-clé de Faction* **Daemon**. *Ma Faction d'Armée est le* **Chaos** *car c'est un mot-clé de Faction commun à toutes les unités de mon armée.*

Une fois que la bataille a commencé, la distinction entre mots-clés et mots-clés de Faction n'a plus aucune incidence – les deux interagissent de la même manière avec les aptitudes. Imaginons que le Détachement **Heretic Astartes** *contient une unité de Possessed (qui n'ont pas le mot-clé de Faction* **Daemon**, *mais ont le mot-clé* **Daemon**), *et que je choisis de remplacer leur mot-clé <***Marque du Chaos***> par* **Khorne**. *Si le Détachement* **Daemon** *contient un Herald of Khorne, alors son aptitude qui "ajoute 1 à la caractéristique de Force des* **Daemons** *de* **Khorne**" *s'appliquera à l'unité de Possessed car elle a ces deux mots-clés –* **Khorne** *et* **Daemon**.

Q: Plusieurs missions font référence à différents types de victoire – victoire mineure, victoire majeure, victoire héroïque, etc. Ces différents types de victoire ont-ils une signification ?
R: C'est juste pour le droit de se vanter après la bataille.

FAQ

QUESTIONS GÉNÉRALES

Q: Lors d'une partie en Jeu Égal, ou tout autre type de jeu qui utilise des valeurs en points, quel est la valeur en points d'un champion d'unité (un Sergeant, un Boss Nob, un Exarch etc.) ?
R: Sauf mention contraire dans l'entrée des valeurs en points correspondant à cette unité, un champion d'unité a la même valeur en points que les autres figurines de son unité.

Q: Puis-je sauter une phase, ou une partie d'une phase ? Par exemple, si mon armée ne contient pas de Psykers, puis-je sauter ma phase Psychique ?
R: Non. Vous devez jouer toutes les phases d'un tour, et toutes les parties de chacune de ces phases. Dans l'exemple que vous donnez, votre adversaire peut avoir des règles ou des Stratagèmes à utiliser à votre phase Psychique, et vous ne pouvez donc pas la sauter.

Q: Si une unité a une caractéristique de Force de "-", mais que j'ai besoin d'utiliser cette caractéristique pour résoudre une règle (ex: un tir de lance-toile ou de lance-toile léger, le Stratagème Étreinte Fatale, etc.), quelle caractéristique dois-je utiliser ?
R: Substituez la caractéristique d'Endurance de l'unité à sa caractéristique de Force au regard de la résolution de telles règles.

Q: Que signifie "à 1" ou moins" ? Cela veut-il dire toute distance inférieure à 1", ou toute distance inférieure ou égale à 1" ?
R: Cela signifie toute distance inférieure ou égale à 1".

Q: Pouvez-vous clarifier la différence entre "entièrement dans/à X" ou moins" et "dans/à X" ou moins" en termes de règles ?
R: Si une règle stipule qu'elle affecte les figurines qui sont "entièrement dans/à X" ou moins" alors elle ne s'applique que si toutes les parties du socle (ou de la coque) de la figurine sont dans la zone concernée. Si une règle stipule qu'elle affecte les figurines "dans/à X" ou moins", alors elle s'applique dès lors que n'importe quelle partie du socle (ou la coque) d'une figurine est dans cette zone.

Si une règle stipule qu'elle affecte les unités qui sont "entièrement dans/à X" ou moins" alors elle ne s'applique que si toutes les parties du socle (ou de la coque) de toutes les figurines de cette unité sont dans la zone concernée. Cependant, si une règle stipule qu'elle affecte les unités "dans/à X" ou moins", alors elle s'applique tant que n'importe quelle partie du socle (ou de la coque) de la moindre figurine se trouve dans la zone concernée.
Si une règle stipule qu'elle affecte les unités si toutes les figurines sont "dans/à X" ou moins", alors elle s'applique tant que n'importe quelle partie du socle (ou de la coque) de toutes les figurines se trouve dans cette zone.

Par exemple, une unité bénéficie du couvert si chaque figurine de l'unité est sur ou dans un terrain. Dès lors que toutes les figurines de l'unité sont sur ou partiellement dans le terrain, elle bénéficie du couvert.

Q: Quand une règle se réfère à l'unité/la figurine la plus proche, et que deux sont à égale distance, qui décide laquelle est la plus proche ?
R: Sauf indication contraire, c'est le joueur qui contrôle l'unité qui utilise la règle qui décide.

Par exemple, si un psyker manifeste le pouvoir psychique *Châtiment*, alors que deux unités ennemies sont toutes deux exactement à 4" de lui, le joueur contrôlant le psyker peut choisir laquelle est "la plus proche" et donc celle qui subira les dégâts du pouvoir.

De même, si à votre phase de Tir, un **Personnage** ennemi et une autre unité ennemie sont exactement à 10" de votre figurine qui tire, vous pouvez choisir lequel est le plus proche avant de résoudre les tirs – vous pouvez donc tirer sur le Personnage si vous le souhaitez. Si deux Personnages ennemis sont à égale distance d'une figurine qui tire (et s'il n'y a pas d'autre unité ennemie plus proche), le joueur qui contrôle la figurine qui tire peut décider lequel des deux Personnages est le plus proche avant de résoudre les tirs. Notez qu'il ne peut pas choisir que les deux sont les plus proches, et donc ne peut pas diviser ses tirs entre les deux.

Si aucun des joueurs ne contrôle l'origine de la règle en question (ex: si les règles d'une mission incluent des rochers gigantesques qui s'écrasent sans discrimination sur le champ de bataille), les joueurs tirent au dé. Le gagnant décide quelle unité/figurine est la plus proche.

Q: Peut-on placer une unité, ou terminer n'importe quelle sorte de mouvement avec une unité, de sorte que ses figurines forment plusieurs groupes séparés (chaque groupe étant constitué de figurines de cette unité situées à 2" ou moins horizontalement et à 6" ou moins verticalement d'au moins une autre figurine de son groupe) ?
R: Non. L'unité doit être placée ou terminer tout mouvement en formant un seul et même groupe.

Q: Si une unité est hors de cohésion d'unité, cette unité doit-elle se déplacer pour rétablir sa cohésion, ou peut-elle choisir de ne pas se déplacer et rester ainsi hors de cohésion d'unité ?
R: L'unité peut choisir de ne pas se déplacer.

Q: Si une unité ne peut faire aucune sorte de mouvement (y compris des mouvements d'engagement ou de consolidation) sans que ce mouvement la mette hors de cohésion d'unité, peut-elle faire ce mouvement ?
R: Non.

Q: Si une de mes unités tire sur une unité ennemie dont une seule figurine est visible, et si je résous les attaques une par une, tuant cette figurine avant d'avoir résolu toutes les attaques de mon unité, que se passe-t-il pour le reste de mes attaques – sont-elles perdues ?
R: Non. Vous déterminez le nombre d'attaques que l'unité qui tire effectuera contre l'unité cible avant d'effectuer ces attaques (autrement dit, avant d'effectuer les jets de touche). Si vous résolvez ces attaques une par une et si l'adversaire retire comme perte la seule figurine visible, vous continuez quand même de résoudre le reste des attaques de l'unité qui tire contre sa cible.

Q: Si l'attaque d'une figurine qui touche automatiquement sur un résultat spécifique (comme les attaques de tir d'un Vindicare Assassin ou d'un Dark Reaper) cible une unité qui ne peut être touchée que sur un résultat spécifique (comme une unité sous les effets du Stratagème Guerriers Mirage), quelle règle prévaut – celle de la figurine qui attaque ou celle de l'unité ciblée ?
R: L'aptitude de la figurine qui attaque prévaut.

Q: S'agissant des règles qui modifient la caractéristique d'une arme, comment applique-t-on la modification si la caractéristique est une valeur aléatoire ? Par exemple, si une règle augmente la caractéristique de Dégâts d'une arme de 1, et si les Dégâts normaux de cette arme sont "D3", quelle est la caractéristique modifiée ?
R: Une telle modification est appliquée après que le résultat aléatoire a été déterminé. Dans l'exemple donné, la caractéristique modifiée est D3+1.

Q: Une unité peut-elle tirer en État d'Alerte sur un **Personnage** *si, quand il déclare sa charge contre elle, il y a d'autres figurines ennemies visibles qui sont plus proches ?*
R: Oui.

Q: Peut-on utiliser le Stratagème Relance de Commandement pour relancer un dé de manière rétroactive ? Par exemple, si j'effectue un test Psychique, et si mon adversaire réussit ensuite à Abjurer le Sorcier, puis-je utiliser le Stratagème pour tenter d'améliorer le résultat du test Psychique initial ?
R: Non. Vous devez utiliser le Stratagème dès que vous avez jeté les dés, avant que quoi que ce soit d'autre ne se produise.

*Q: Les unités autres que l'***Infanterie** *(***Véhicules***,* **Monstres** *etc.) bénéficient-elles du couvert des bois, ruines etc. si elles sont masquées au moins à 50 % par cet élément de terrain sans être sur ou dans celui-ci ?*
R: Non. À moins d'être de type **Infanterie**, une telle unité doit répondre aux deux critères suivants pour bénéficier du couvert:

- Toutes ses figurines doivent être dans ou sur le terrain.
- L'unité doit être masquée au moins à 50 % du point de vue du tireur (notez que ce qui masque la cible n'a aucune importance, seulement le fait qu'elle soit masquée).

Q: Si une règle m'autorise à relancer un jet de dégâts de 1, et que la caractéristique de Dégâts d'une arme est D3, dois-je relancer le D6 pour un résultat de 1 ou 2 (qui sont divisés par deux pour obtenir le résultat du D3) ou seulement un résultat de 1 obtenu sur le D6 ?
R: Dans ce cas, vous relancez le résultat du D3 (c'est-à-dire les jets de 1 et 2 obtenus sur le D6).

*Q: Deux unités d'***Infanterie** *ennemies sont à 1" l'une de l'autre et dans le même élément de terrain. Bénéficient-elles toutes les deux du couvert contre les attaques effectuées avec des Pistolets par l'autre unité ?*
R: Oui.

Q: Si mon unité, qui est équipée de Pistolets, est à 1" d'une unité ennemie à la phase de Tir, mais si l'unité ennemie la plus proche de certaines des figurines de mon unité est une autre unité ennemie (pas celle qui est à 1" de mon unité), sur quelle unité doivent tirer ces figurines ?
R: Chaque figurine individuelle de votre unité peut tirer avec ses Pistolets sur l'unité ennemie la plus proche, que ce soit l'unité à 1" de la figurine qui tire ou non (en de telles circonstances, la figurine qui tire peut tirer sur l'unité la plus proche même s'il y a d'autres unités amies sont à 1" ou moins de la cible).

Q: Comme cela se passe-t-il dans les missions de jeu narratif qui utilisent la règle de mission Réserves pour les unités qui ont des aptitudes leur permettant d'être placées sur le champ de bataille en cours de partie, comme les Terminators ? Peut-on les placer à la fin de n'importe quelle phase de Mouvement, comme indiqué dans l'aptitude, ou seulement quand elles arrivent des Réserves ?
R: Si l'unité est déployée ailleurs que sur le champ de bataille (dans une salle de teleportarium par exemple), alors elle est placée sur le champ de bataille seulement lorsqu'elle arrive des Réserves.

Q: Certaines règles permettent d'ajouter des figurines à une unité pendant la bataille (ex: l'aptitude Malédiction de la Vérole Ambulante des Poxwalkers). Où doit-on placer ces figurines ?
R: Sauf indication contraire, ces nouvelles figurines doivent être placées à plus de 1" de toute figurine ennemie, et en cohésion d'unité d'une figurine de leur propre unité qui était déjà sur le champ de bataille au début de la phase où les nouvelles figurines ont été créées. Notez que si vous ne pouvez pas placer une nouvelle figurine sur le champ de bataille parce que l'espace manque, elle n'est simplement pas placée.

Q: Peut-on utiliser un Stratagème d'un Codex sur une unité d'un autre Codex ?
R: Oui, à condition que l'unité ciblée par le Stratagème ait les mots-clés appropriés (notez que les Stratagèmes du *Codex: Chaos Daemons* et du *Codex: Tyranids* sont des exceptions spécifiques, comme expliqué dans leurs FAQ et Errata respectifs).

Notez également que la seule condition pour avoir accès aux Stratagèmes est d'avoir un Détachement de la Faction appropriée.

Par exemple, vous pouvez utiliser le Stratagème Vague de Traîtres du *Codex: Chaos Space Marines* sur une unité de Cultists d'un Détachement **Death Guard** (du *Codex: Death Guard*) si votre armée est Réglementaire et inclut à la fois un Détachement **Alpha Legion** et un Détachement **Death Guard**.

Q: S'agissant de la règle de jeu égal Discipline Stratégique, les Stratagèmes avec des noms identiques qui apparaissent dans différents codex (ex: "Vétérans de la Longue Guerre", qui est un Stratagème du Codex: Chaos Space Marines*, du* Codex: Death Guard *et du* Codex: Thousand Sons*) sont-ils considérés comme étant le même Stratagème ?*
R: Oui. Cela signifie que, en jeu égal, de tels Stratagèmes ne peuvent être utilisés qu'une fois par phase, quelle que soit leur source. Par exemple, si vous utilisez le Stratagème Vétérans de la Longue Guerre du *Codex: Chaos Space Marines*, vous ne pouvez pas aussi utiliser dans la même phase le Stratagème Vétérans de la Longue Guerre du *Codex: Death Guard* ni du *Codex: Thousand Sons*.

Q: Pour les besoins de la règle de jeu égal Réserves Tactiques, les unités qui agissent séparément une fois placées (comme les Mek Gunz et leurs Grot Gunners, les Battlesuits T'au et leurs Drones, les unités qui ont l'aptitude Escadron de Véhicules, etc.) comptent-elles comme une seule unité, ou comme plusieurs unités ?
R: De telles unités comptent comme une seule unité pour les besoins de la règle Réserves Tactiques.

Q: Si les deux joueurs ont des Stratagèmes ou des aptitudes qui sont utilisés "au début du premier round de bataille, mais avant que commence le premier tour" (par exemple, si les deux joueurs utilisent le Stratagème Agents Avancés du Codex: Chaos Space Marines*), qui résout ses aptitudes en premier ?*
R: Sauf indication contraire de la règle en question, les joueurs tirent au dé et, en commençant par le gagnant, résolvent ces règles tour à tour, l'une après l'autre.

Q: Les règles pour Avancer indiquent qu'on jette un dé et qu'on ajoute le résultat à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité "pour cette phase de Mouvement". Si, pour une raison quelconque, une unité peut Avancer puis se déplacer normalement à la même phase de Mouvement, le chiffre ajouté à sa caractéristique de Mouvement quand elle a Avancé s'applique-t-il encore quand elle effectue son mouvement normal ? Par exemple, j'ai une unité dont la caractéristique de Mouvement est 6". Elle Avance, j'obtiens 6 à mon jet et je l'ajoute à sa caractéristique de Mouvement pour faire 12". Si elle se déplace à nouveau à la même phase, a caractéristique de Mouvement est encore 12", et elle peut donc se déplacer à nouveau de 12" ?
R: Oui. Notez qu'une unité ne peut pas Avancer plusieurs fois à la même phase de Mouvement, et donc que la caractéristique de Mouvement d'une unité ne peut être modifiée qu'une seule fois de cette manière.

Q: Si une unité avec une caractéristique de Mouvement minimum est affectée par une aptitude qui modifie sa caractéristique de Mouvement, change-t-elle à la fois sa caractéristique de Mouvement minimum et maximum ?
R: Oui. Par exemple, un Hemlock Wraithfighter intact a une caractéristique de Mouvement de 20"-60". S'il était affecté par le pouvoir psychique *Éclair de Mort*, à la phase de Mouvement suivant, sa caractéristique de Mouvement serait 10"-30".

Q: Si un Stratagème demande à choisir une unité de son armée au début du tour, puis-je en choisir une qui n'est pas déjà sur le champ de bataille (parce qu'elle est présentement embarquée dans un Transport, ou a été placée dans une chambre teleportarium au déploiement ?)
R: Non, sauf si le Stratagème précise le contraire.

Q: Si je place une unité sur le champ de bataille en tant que renfort à la fin de ma phase de Mouvement, ai-je ensuite le droit d'utiliser des Stratagèmes qui s'emploient "à la phase de Mouvement" ?
R: Non, sauf si le Stratagème précise le contraire.

Q: Quelles règles s'appliquent aux unités qui sont retirées du champ de bataille après le déploiement (via des aptitudes, des Stratagèmes ou des pouvoirs psychiques) et qui sont ensuite replacées sur le champ de bataille ?
R: Si une règle ou une aptitude permet de retirer une unité du champ de bataille puis de la placer de nouveau, les règles suivantes s'appliquent à cette unité:

1. Toute règle déclenchée par les/qui s'applique aux unités qui sont "placées sur le champ de bataille en tant que renforts" est aussi déclenchée par/s'applique à cette unité lorsqu'elle est placée sur le champ de bataille.

2. Les figurines de cette unité comptent que s'étant déplacées d'une distance égale à leur caractéristique de Mouvement à ce tour (et subissent un malus à leurs jets de touche pour s'être déplacées lorsqu'elles tirent avec une arme Lourde). Si l'unité a une caractéristique de Mouvement minimum, elle compte comme s'étant déplacée du maximum de sa caractéristique de Mouvement.

3. Les figurines de cette unité ne peuvent pas se déplacer à nouveau lors de ce tour, quelle qu'en soit la raison, autrement que pour effectuer un mouvement de charge, engager ou consolider.

4. Si cette unité était à 1" ou moins d'une unité ennemie lorsqu'elle a été retirée, elle ne compte pas comme ayant Battu en Retraite lorsqu'elle est replacée sur le champ de bataille.

5. Si cette unité avait Avancé à ce tour, elle compte toujours comme ayant Avancé après qu'elle a été replacée sur le champ de bataille.

6. Toute figurine détruite de cette unité au moment où elle est retirée est toujours considérée comme détruite lorsqu'elle est replacée sur le champ de bataille. Si une figurine avait été détruite lors de ce tour, elle compte toujours au regard des tests de Moral effectués pour cette unité à ce tour.

7. Aucune figurine de cette unité qui a perdu un ou plusieurs PV ne regagne ce ou ces PV lorsqu'elle est retirée, et aura toujours ce ou ces PV en moins lorsqu'elle sera replacée sur le champ de bataille.

8. Toute règle qui affecte cette unité lorsqu'elle est retirée, et qui continueraient à l'affecter pour une durée spécifique (venant d'aptitudes, de Stratagèmes, de pouvoirs psychiques, etc.) continue d'affecter cette unité jusqu'au moment où elle ne devrait normalement plus s'appliquer. Par exemple; une unité qui était à portée d'une aptitude d'aura lorsqu'elle a été retirée ne sera plus affectée par cette aptitude si elle est replacée hors de portée de cette aura, tandis qu'une unité qui était affectée par un pouvoir psychique qui dure jusqu'à la fin de ce tour sera toujours affectée jusqu'à la fin de ce tour.

Notez que les points 5 à 8 ne s'appliquent pas aux unités qui ont été placées via la règle d'Assaut Soutenu, aux unités qui ont été ajoutées à votre armée lors de la bataille et ont été placées (comme celles ajoutées via l'aptitude Rituel Démoniaque), ni aux unités placées via l'un des Stratagèmes suivants: Néophytes (voir *Codex: Adeptus Mechanicus*), Vague de Traîtres (voir *Codex: Chaos Space Marines*), Inexorable Marée Verte (voir *Codex: Orks*), Il en Vient Toujours Plus (voir *Imperium Nihilus: Vigilus en Flammes*), Envoyez la Vague Suivante! (*Codex: Astra Militarum*), et Essaim Infini (*Codex: Tyranids*). Ces Stratagèmes représentent de nouvelles unités rejoignant le combat, plutôt que des unités existantes repositionnées sur le champ de bataille.

Q: Lorsqu'une règle autorise une figurine ou une unité à accomplir une action (se déplacer, tirer, charger, combattre ou tenter de manifester un pouvoir psychique) en dehors de la séquence normale d'un tour, et que cette règle mentionne explicitement d'effectuer cette action comme s'il s'agissait d'une phase différente de celle du tour en cour, ex: "Cette unité peut tirer comme s'il s'agissait de la phase de Tir", les règles qui s'utilisent normalement à cette phase (dans cet exemple, la phase de Tir) s'appliquent-elle ici aussi ? En est-il de même pour les attaques en État d'Alerte ?
R: À l'exception des Stratagèmes, toutes les règles (c.-à-d. les aptitudes, les Traits de Seigneur de Guerre, les pouvoirs psychiques, etc.) qui s'appliqueraient à une phase spécifique s'appliquent aux actions qui prennent place "comme s'il s'agissait de telle phase". Toutefois, si un Stratagème spécifie qu'il doit être utilisé à une phase spécifique, alors il ne peut être employé qu'à cette phase donnée (ex: vous ne pouvez pas utiliser un Stratagème qui stipule "à votre phase de Tir" pour affecter une unité qui Tire "comme s'il s'agissait de la phase de Tir"). Au regard de cette FAQ, les attaques en État d'Alerte sont aussi considérées comme des attaques effectuées comme s'il s'agissait de votre phase de Tir.

Q: Si j'utilise un Stratagème tel que Scan d'Auspex ou Prescience pour tirer avec une unité "comme s'il s'agissait de la phase de Tir", les restrictions pour ne pas être capable de cibler un Personnage ennemi ayant une caractéristique de PV de 10 ou moins s'appliquent-elles, même alors que ce Stratagème est utilisé à la phase de Mouvement ?
R: Oui.

Q: Peut-on Avancer ou Battre en Retraite à une phase différente lorsqu'on se déplace "comme s'il s'agissait de la phase de Mouvement" grâce à une aptitude, une relique, un Stratagème, etc. ?
R: Sauf mention contraire, oui. Notez que si vous Avancez, et que l'unité a déjà Avancé à ce tour, vous devez jeter de nouveau le dé pour déterminer la distance supplémentaire ajoutée au mouvement de l'unité (c.-à-d. que vous ne pouvez pas utiliser le même résultat que lorsque l'unité a Avancé pour la première fois à ce tour).

Q: Quand une unité est choisie pour effectuer un mouvement de charge et rate la charge, compte-t-elle comme ayant chargé ? En particulier, une unité qui a raté un mouvement de charge peut-elle être choisie pour engager – et potentiellement consolider – en direction de l'ennemi ?
R: Une unité compte comme ayant chargé seulement si elle a effectué un mouvement de charge. Si une charge rate, et si aucune figurine n'effectue un mouvement de charge, elle ne compte pas comme ayant chargé. Ainsi, elle ne peut pas être choisie pour combattre à la phase de Combat (et ne peut donc pas engager ni consolider), sauf si une unité ennemie se déplace à 1" ou moins d'elle.

Q: Peut-on effectuer des Interventions Héroïque à la phase de charge de son adversaire, même s'il n'a déclaré aucune charge durant cette phase ?
R: Oui.

Q: Peut-on effectuer une Intervention Héroïque à son propre tour ?
R: Non.

Q: Si une unité déclare une charge contre une unité ennemie qui est entièrement au niveau supérieur d'un élément de terrain comme une ruine, une structure Sector Mechanicus, etc. et si elle ne peut pas finir son mouvement de charge physiquement à 1" ou moins d'une figurine de l'unité ciblée (parce qu'il n'y a pas assez de place pour disposer l'unité qui charge, ou parce que l'unité qui charge est incapable de terminer son mouvement sur le niveau supérieur en raison des règles de terrain avancées de l'élément – comme c'est le cas des ruines, par exemple), est-ce que la charge rate ?
R: Oui.

Q: Lorsqu'on utilise une aptitude ou un Stratagème pour combattre à nouveau à la phase de Combat, ou combattre "comme s'il s'agissait de la phase de combat", peut-on ignorer les règles pour déterminer qui est éligible pour combattre à la phase de Combat ? Par exemple, une unité qui n'est pas à 1" ou moins d'une figurine ennemie et qui n'a pas chargé au tour où j'ai utilisé le Stratagème – peut-elle être sélectionnée pour combattre à nouveau afin de consolider vers une unité ennemie qui était à plus de 1" puis combattre ?
R: Non.

Q: Lorsqu'on utilise une aptitude ou un Stratagème à la fin de la phase de Combat pour combattre immédiatement à nouveau (ex: Fureur de Khorne) et que l'unité choisie se déplace à 1" ou moins d'une unité ennemie qui n'a pas encore combattu à cette phase, après avoir combattu avec l'unité choisie, est-ce que l'unité ennemie peut à présent combattre même s'il s'agit de la fin de la phase de Combat ?
R: Oui.

Q: Si une règle stipule qu'une unité rate son test de Moral sur un résultat donné, mais que cette unité est affectée par une autre règle qui stipule qu'elle réussit automatiquement ses tests de Moral, quelle règle prévaut ?
R: Les règles qui stipulent qu'une unité réussit automatiquement un test de Moral prévalent toujours sur des règles qui stipulent qu'un test de Moral est raté.

Q: Si une règle stipule qu'un certain nombre de figurines additionnelles fuient lorsqu'une unité rate un test de Moral, mais que cette unité est affectée par une autre règle qui dit qu'aucune figurine de cette unité ne fuit, quelle règle prévaut ?
R: Les règles qui stipulent qu'aucune figurine d'une unité ne fuit prévalent toujours sur des règles qui précisent qu'un certain nombre de figurines additionnelles fuient cette unité.

Q: Comment résolvons-nous les utilisations consécutives de Stratagèmes qui annulent d'autres Stratagèmes (ex: que se passe-t-il si un joueur utilise Agents de Vect afin d'empêcher un autre joueur d'utiliser Un Plan sur Plusieurs Générations) ?
R: Le Stratagème utilisé en dernier doit être le premier à être résolu entièrement.

Par exemple, disons qu'un joueur Drukhari déclare utiliser le Stratagème "Réactions Foudroyantes". Un joueur Genestealer Cults déclare utiliser le Stratagème "Un Plan sur Plusieurs Générations" sur "Réactions Foudroyantes". Le joueur Drukhari déclare ensuite utiliser "Agents de Vect" sur "Un Plan sur Plusieurs Générations". Le joueur Drukhari résout "Agents de Vect en premier et jette 1 D6 pour voir si son Stratagème interrompt avec succès "Un Plan sur Plusieurs Générations". S'il y parvient, alors après avoir récupéré éventuellement un ou plusieurs PC comme stipulé, Un Plan sur Plusieurs Générations n'est pas considéré comme ayant été utilisé, et Réactions Foudroyantes est résolu normalement. Si Agents de Vect échoue à interrompre Un Plan sur Plusieurs Générations, le joueur Genestealer Cults peut alors résoudre son Stratagème et jette 1 D6 pour voir s'il peut interrompre Réactions Foudroyantes de manière normale.

RENFORTS

Q: Si une règle crée une nouvelle unité pendant une partie de jeu égal et l'ajoute à mon armée, dois-je payer l'unité avec mes Points de Renforts ?
R: Oui (à moins que la règle dise le contraire). Si vous n'avez pas assez de Points de Renforts, vous ne pouvez pas ajouter cette unité à votre armée.

Q: Qu'en est-il des règles qui transforment une figurine en une autre – comme de transformer un **Personnage** *ennemi en Chaos Spawn ? Dois-je quand même payer des Points de Renforts pour ajouter le Chaos Spawn à mon armée ?*
R: Oui (à moins que la règle dise le contraire).

Q: Qu'en est-il des règles qui ajoutent des figurines à des unités existantes; dois-je payer des Points de Renforts pour ces figurines ?
R: Non (à moins que la règle dise le contraire, ou qu'ajouter des figurines porte l'unité au-delà de sa taille de départ).

Q: Si une unité ajoutée à mon armée lors de la bataille a un ou plusieurs mots-clés entre chevrons, quand déterminé-je quels sont ces mots-clés ?
R: Vous déterminez les mots-clés de cette unité au moment où vous l'ajoutez à votre armée.

Q: Si une unité est ajoutée à mon armée Réglementaire lors de la bataille, est-elle considérée comme faisant partie d'un Détachement ?
R: Non, les unités qui sont ajoutées à votre armée en cours de bataille ne font jamais partie d'aucun Détachement (cela signifie qu'elles ne bénéficieront jamais d'aucune aptitude de Détachement).

Les règles de renforts disent que lorsqu'une unité est placée sur le champ de bataille en tant que renfort, elle ne peut plus se déplacer ni Avancer à ce tour, mais peut agir normalement par ailleurs (tirer, charger, etc.).

Q: L'unité peut-elle effectuer un mouvement de charge ? Peut-elle engager et consolider ?
R: Oui aux deux questions – l'unité peut déclarer une charge et effectuer un mouvement de charge, et si elle est choisie pour combattre, elle peut engager et consolider.

Q: L'unité peut-elle se déplacer ou Avance pour d'autres raisons – une aptitude comme Commandant de la Ruche du Swarmlord, un pouvoir psychique comme temps Altéré *de la discipline Dark Hereticus, ou un Stratagème comme Surcharge Métabolique du* Codex: Tyranids, *etc. ?*
R: Non.

Certaines règles – comme Senseur d'Alerte Anticipée du Codex: T'au Empire, *le Stratagème Vigilance Constante du* Codex: Adeptus Custodes, *et le Stratagème Scan d'Auspex du* Codex: Space Marines *– permettent aux unités de tirer sur les unités ennemies qui viennent d'arriver sur le champ de bataille en tant que renforts, comme s'il s'agissait de la phase de Tir.*

Q: Si l'unité qui arrive en renfort est un **Personnage**, *l'unité qui tire peut-elle le cibler même s'il n'est pas l'unité ennemie la plus proche ?*
R: Non – à moins que l'unité qui tire utilise une arme capable de cibler un **Personnage** même s'il n'est

pas l'unité ennemie la plus proche. Cela se déroule "comme s'il s'agissait de la phase de Tir", donc toutes les restrictions normales de la phase de Tir s'appliquent.

Q: Si l'unité arrivant en renfort a une autre unité embarquée à son bord et qu'elle doit débarquer après avoir été placée (comme un Drop Pod ou un Tyrannocyte), l'unité qui tire peut-elle cibler l'unité quand elle débarque ?
R: Non – mais l'unité peut tirer sur le Tyrannocyte/ Drop Pod avant que les unités à son bord débarquent.

TRANSPORTS

Q: Quand un Détachement indique qu'on peut inclure 1 Transport Assigné pour chaque autre choix, qu'est-ce que cela signifie ?
R: Cela signifie que pour chaque unité qui n'a pas le Rôle Tactique Transport Assigné que vous incluez dans le Détachement, vous pouvez inclure un Transport Assigné.

Q: Comment fonctionnent les transports en ce qui concerne les unités qui débarquent lorsque le transport est détruit ?
R: Débarquer d'un transport détruit fonctionne ainsi:

1. Si le transport a l'aptitude Explosion (ou équivalent), faites un jet pour voir s'il explose et résolvez les éventuels dégâts subis par les unités à proximité.*

2. Toutes les figurines à son bord débarquent immédiatement en suivant les règles standards de débarquement.

3. Jetez autant de D6 que de figurines qui débarquent de cette manière.

4. Chaque jet de 1 tue une figurine, et doit être alloué à l'une des figurines qui ont débarqué; le joueur qui les contrôle choisit laquelle.

5. Retirez la figurine du transport détruit.

*Notez que si le transport explose, les unités transportées ne sont pas affectées car elles ne sont pas encore sur le champ de bataille.

Par exemple, un Razorback qui transporte une Tactical Squad de cinq figurines et un Captain Space Marine est détruit. Le jet pour l'aptitude Explosion du Razorback donne 6, infligeant D3 blessures mortelles à chaque unité à 6" ou moins. Puis les six figurines à bord débarquent, et on jette six D6. Deux des jets donnent 1, et donc deux figurines sont tuées – le joueur Space Marines choisit deux Space Marines de la Tactical Squad. Enfin la figurine du Razorback est retirée.

Q: La règle de jeu égal Réserves Tactiques stipule qu'au moins la moitié du nombre total des unités de mon armée doit être placée sur le champ de bataille pendant le Déploiement. Si j'ai des unités embarquées dans un transport, comptent-elles dans le nombre d'unités que je dois placer pendant le Déploiement ? Si, par exemple, j'ai une Valkyrie avec trois unités à son bord qui arrivera sur le champ de bataille en cours de partie, combien d'unités dois-je placer pendant le Déploiement pour respecter la règle Réserves Tactiques ?
R: Oui, les unités embarquées comptent comme des unités de votre armée, et doivent donc être comptées vis-à-vis de cette règle. Si vous avez trois unités dans un transport qui arriveront plus tard, vous devrez placer au moins quatre autres unités sur le champ de bataille pendant le Déploiement – de même, si vous placez trois unités dans un transport sur le champ de bataille, vous pouvez placer jusqu'à quatre autres unités en "réserve".

Q: Si un transport se déplace, les figurines embarquées à son bord comptent-elles également comme s'étant déplacées ?
R: Oui.

Q: Une unité à 1" ou moins d'un ennemi et entièrement à 3" ou moins d'un **Transport** *ami peut-elle embarquer dans ce transport sans avoir à se déplacer ? Par exemple, parce qu'elle n'a pas le mot-clé* **Vol** *et aurait dû traverser des figurines ennemies ?*
R: Non.

Q: Si un transport avec l'aptitude Découvert (ex: un Trukk) est à portée d'une aptitude d'aura, les unités embarquées à son bord sont-elles affectées par cette aptitude ?
R: Non.

Q: Les unités peuvent-elles embarquer dans un transport à une autre phase que la phase de Mouvement, en utilisant le Stratagème Harcèlement du Codex: Craftworlds*, ou en effectuant une action d'Explosion d'Âmes pour se déplacer à nouveau ?*
R: Non, à moins que la règle en question précise que l'unité peut embarquer dans un **Transport**.

APTITUDES D'UNITÉS ET D'ARMES

Q: Si j'ai une arme qui peut cibler des unités ennemies qui ne sont pas visibles du tireur (comme un mortier), est-ce que je peux tirer sur un **Personnage** *ennemi qui a une caractéristique de PV inférieure à 10 s'il n'est pas la figurine ennemie la plus proche ?*
R: Non.

Q: Beaucoup d'aptitudes d'aura indiquent qu'elles confèrent un bonus aux unités se trouvant à portée des figurines qui les possèdent. Ces bonus se cumulent-ils (si je suis à portée de deux figurines avec des aptitudes d'aura identiques, le bonus est-il doublé) ?
R: Sauf indication contraire, non. Le bonus conféré par ces aptitudes ne s'applique qu'une fois si au moins une (c'est-à-dire une ou plusieurs) de ces figurines est à portée.

Q: Les aptitudes qui s'utilisent "au lieu de tirer", comme les Fumigènes, peuvent-elles être utilisées si la figurine en question a Battu en Retraite ou Avancé, ou s'il y a des figurines ennemies à 1" ou moins d'elle ?
R: Oui. Une figurine peut utiliser une telle aptitude du moment qu'elle ne tire pas – peu importe si c'est par incapacité ou par choix.

Q: Certains **Personnages** *ont des aptitudes d'aura, comme Aura de Discipline pour le Commissar, ou Chefs Spirituels pour le Chaplain, qui permettent aux unités amies proches d'utiliser la caractéristique de Cd du personnage au lieu de la leur. Il y a aussi beaucoup d'aptitudes qui modifient la caractéristique de Cd. Comment ces règles interagissent-elles et dans quel ordre doit-on appliquer la substitution et les modifications ?*

R: Vous modifiez d'abord la caractéristique de Cd, puis vous utilisez la caractéristique de Cd du personnage (cela signifie que la modification n'affectera pas l'unité sauf si le Cd du personnage a lui aussi été modifié).

Q: Si les deux joueurs ont des unités avec des aptitudes qui leur permettent d'être placées au déploiement "après que les deux armées soient totalement déployées" (comme Emplacement Idéal des Ratlings), quel joueur déploie ses unités en premier ?
R: Les joueurs tirent au dé et, en commençant par le gagnant, ils placent leurs unités à tour de rôle.

Q: Beaucoup d'aptitudes permettent à une unité d'arriver pendant la bataille et de se placer à plus de 9" de l'ennemi. Si j'utilise une de ces aptitudes pour placer mon unité aussi près d'une unité ennemie que les règles l'autorisent et que je la désigne ensuite comme cible d'une charge, quelle est la distance de charge minimum que je dois obtenir sur mon jet de dés pour réussir la charge (en considérant qu'il n'y a pas de modificateurs) ?
R: 9.

Q: Si une arme, comme le fusil-rail, a une aptitude qui peut infliger une blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux, mais si le "dégât normal" est sauvegardé, la cible subit-elle quand même la blessure mortelle ?
R: Oui. Notez que si le "dégât normal" n'a pas été sauvegardé, la blessure normale doit d'abord être allouée (et les dégâts qui en résultent infligés) à l'unité cible avant d'infliger la blessure mortelle.

Q: Certaines aptitudes et Stratagèmes confèrent des bonus chaque fois qu'un jet de touche donne 6+ par exemple. Si une arme a une aptitude disant "cette arme touche automatiquement sa cible", est-ce que j'effectue quand même les jets de touche dans l'espoir de gagner ces bonus ?
R: Non, on n'effectue aucun jet de touche quand on résout des attaques avec de telles armes (et elles ne bénéficieront donc jamais de ces bonus).

Q: Certaines aptitudes peuvent infliger des touches ou des blessures supplémentaires sur un résultat spécifique, ex: "Chaque jet de touche de 6 inflige 2 touches au lieu de 1" et "Chaque jet de touche de 6 inflige 1 touche additionnelle à la cible". Ces aptitudes sont-elles cumulatives ?
R: Cela dépend de la formulation exacte de la règle en question. Les règles qui "infligent 2 (ou plus) touches au lieu de 1" ne sont pas cumulatives. Les règles qui "infligent 1 (ou plus) touche additionnelle" sont cumulatives. Voici quelques exemples qui vous montrent comment ces règles interagissent:

1. Si une figurine est affectée par deux règles différentes stipulant chacune que sur un jet de touche de 6, cette attaque "inflige 2 touches au lieu de 1" alors un jet de touche de 6 n'entraînera que 2 touches infligées à l'unité ciblée.

2. Si une figurine est affectée par deux règles différentes stipulant chacune que sur un jet de touche de 6, cette attaque "inflige 1 touche additionnelle" à la cible, alors un jet de touche de 6 entraînera 3 touches infligées à l'unité ciblé.

3. Si une figurine est affectée par deux règles différentes, une stipulant que sur un jet de touche de 6, cette attaque "inflige 2 touches au lieu de 1" et une autre stipulant que sur un jet de touche de 6, cette attaque "inflige 1 touche additionnelle" à la cible, alors un jet de touche de 6 entraînera 3 touches infligées à l'unité ciblé.

Q: Si une règle indique qu'on peut choisir une unité "pour la faire combattre à nouveau", qu'est-ce que cela signifie exactement ?
R: Répétez toute la phase de Combat pour cette unité – choisissez l'unité pour la faire combattre, faites-la engager, choisissez sa cible, choisissez son arme de mêlée, résolvez ses attaques de corps à corps, puis faites-la consolider.

Q: Si une unité a une aptitude qui lui permet de combattre deux fois à la phase de Combat (ex: les Berzerkers), à quel moment de la phase de Combat vont-ils combattre la seconde fois ?
R: Traitez chaque fois l'unité capable de combattre comme une unité séparée sélectionnée pour combattre à tous égards.

Donc, si une telle unité a chargé à ce tour, elle combattra les deux fois avant les unités qui n'ont pas chargé. Si l'unité n'a pas chargé à ce tour, alors après que toutes les unités qui ont chargé ont combattu, vous pouvez sélectionner cette unité pour la faire combattre, puis votre adversaire en choisit une pour la faire combattre, et ensuite vous pouvez sélectionner cette unité pour la faire combattre une seconde fois (vous n'êtes pas obligé d'utiliser les deux opportunités de combattre de l'unité à la suite – sauf bien sûr s'il n'y a pas d'autre unité éligible).

Notez qu'une règle qui "interrompt" la séquence normale pour qui combat en premier (comme le Stratagème Contre-offensive ou l'aptitude Célérité de Vif-argent des Démons de Slaanesh) peut être utilisée pour combattre entre le premier et le second combat de l'unité.

Q: Si une unité qui peut combattre deux fois à la phase de Combat charge une unité ennemie et la détruit pendant son premier combat de la phase de Combat suivante, puis consolide sur une seconde unité ennemie, peut-elle attaquer cette unité pendant son second combat ?
R: L'unité qui charge peut effectuer des attaques contre la seconde unité ennemie seulement si elle a également déclaré une charge contre elle à sa phase de Charge.

Q: Si une unité a une aptitude qui lui permet de "tirer deux fois" (ex: Tourbillon de Mort de Maugan Ra, ou Tempête de Feu de l'Aggressor Squad), doit-elle tirer sur la même cible à chaque fois, ou peut-elle cibler des unités différentes ? Doit-on résoudre ces deux attaques de tir à la suite ?
R: Sauf indication contraire, l'unité peut tirer sur une cible différente chaque fois qu'elle tire. Les attaques sont résolues à la suite – résolvez complètement la première attaque de tir avant de résoudre la seconde.

Q: Si une aptitude m'enjoint de résoudre une attaque avec une caractéristique différente (comme l'aptitude Etherium de l'Assassin Culexus), est-ce que cela s'applique avant ou après les éventuels autres modificateurs applicables à cette caractéristique (comme la Drogue de Combat Serpentine des Drukhari) ?
R: Quand vous résolvez une telle attaque, remplacez la caractéristique concernée par la nouvelle valeur avant d'appliquer à cette valeur les éventuels modificateurs.

Dans l'exemple ci-dessus, la Capacité de Combat de la figurine qui attaque un Assassin Culexus est traitée comme étant de 6+ à cause de l'aptitude Etherium, mais la Serpentine l'améliore ensuite à 5+.

Q: Si une figurine est équipée de deux épées tronçonneuses, a-t-elle le droit d'effectuer deux attaques de corps à corps supplémentaires ?
R: Oui (mais les deux doivent être effectuées avec une épée tronçonneuse).

Q: Des aptitudes comme Affreusement Résistant peuvent-elles être utilisées pour ignorer des pertes de PV infligées par des blessures mortelles ?
R: Oui.

Q: Si une figurine a une aptitude qui divise les dégâts subis (en arrondissant à l'entier supérieur) comme l'aptitude Armure d'Antilochus de Marneus Calgar, comme la résoudre quand je subis plusieurs attaques en même temps ? Est-ce que je divise le total de tous les dégâts subis, ou est-ce que je divise séparément les dégâts infligés par chaque attaque ?
R: Divisez séparément les dégâts infligés par chaque attaque.

Souvenez-vous qu'on alloue les blessures une par une. Par exemple, si Marneus Calgar était blessé par quatre attaques de bolter (caractéristique Dégâts de 1) et que chaque jet de sauvegarde était un échec, Calgar perdrait quatre fois 0,5 PV (arrondi à 1), soit 4 PV en tout.

Q: Si une aptitude me permet d'ajouter 1 aux jets de sauvegarde, est-ce que cela s'applique à la fois aux jets de sauvegardes normales et aux jets de sauvegardes invulnérables ?
R: Oui, sauf spécification contraire.

Souvenez-vous que les sauvegardes invulnérables ne sont pas affectées par le bonus de +1 aux jets de sauvegarde des figurines qui bénéficient du couvert.

Q: Si une unité a une aptitude qui lui permet de tenter d'Abjurer le Sorcier (comme le Collier de Khorne des Flesh Hounds, ou le Prisme de Noirceur d'une Canoptek Spyder), à quelle portée peut-elle tenter d'Abjurer le Sorcier ?
R: 24".

Q: Si une unité dispose d'une aptitude l'autorisant à tenter d'Abjurer le Sorcier comme si elle était Psyker, est-elle considérée comme un Psyker à tout autre égard ?
R: Non.

Q: Une épée tronçonneuse a l'aptitude suivante: "Chaque fois que le porteur combat, il peut faire une attaque supplémentaire avec cette arme". Si, par exemple, un Khorne Berzerker est armé d'une épée tronçonneuse et d'une hache tronçonneuse, effectue-t-il deux attaques avec la hache tronçonneuse, puis une attaque supplémentaire avec l'épée tronçonneuse, ou doit-il répartir ses attaques (en effectuant au moins une attaque avec l'épée tronçonneuse) pour pouvoir effectuer l'attaque supplémentaire avec l'épée tronçonneuse ?
R: il peut effectuer deux attaques avec la hache tronçonneuse, puis une attaque supplémentaire avec l'épée tronçonneuse.

Q: Si une aptitude ne précise pas que ses effets ont lieu pendant une phase "amie" ou "ennemie", cela signifie-t-il qu'elle fonctionne à chacune de ces phases (ex: l'aptitude Hôte des Pestes de Mortarion, qui a lieu "au début de la phase de Combat") ?
R: Oui.

Q: Quand une unité possède des montures avec un profil de mêlée – par exemple, la Thunderwolf Cavalry – cette unité peut-elle effectuer autant d'attaques qu'elle le souhaite avec le profil de mêlée de cette monture, ou peut-elle seulement effectuer les attaques additionnelles notées dans le texte d'aptitudes du profil de l'arme ?
R: Vous ne pouvez effectuer que les attaques additionnelles mentionnées par le texte d'aptitudes.

MISSIONS

Q: Si la carte de déploiement déterminée est Recherche et Destruction ou Frappe d'Avant-garde, les zones de déploiement doivent-elles se trouver spécifiquement dans les angles figurés sur la carte ?
R: Oui.

Q: Quand on mesure les distances depuis ou vers un pion objectif, mesure-t-on en diagonale (c'est-à-dire en prenant compte les distances verticales et horizontales) ?
R: Oui.

Q: Une unité avec le Rôle Tactique Fortification peut-elle contrôler un pion objectif ?
R: Oui, tant qu'elle est considérée comme une unité amie (comme un **Bâtiment**). Notez que cela signifie que les Fortifications comme les Feculent Gnarlmaws ne peuvent pas contrôler de pion objectif.

Q: Certains Stratagèmes et aptitudes sont utilisés "avant la bataille". À quel moment précis les utilise-t-on ?
R: La partie débute quand les joueurs commencent l'étape Déploiement d'une mission – tous les Stratagèmes et aptitudes qui sont utilisés "avant la bataille" doivent être utilisés avant cette étape.

Souvenez-vous que si les deux joueurs souhaitent utiliser des aptitudes "avant la bataille", et si les règles n'indiquent pas explicitement l'ordre dans lequel on doit les résoudre, les joueurs tirent au dé – le gagnant décide l'ordre dans lequel elles sont résolues.

Q: L'étape de Déploiement d'une mission est-elle considérée comme une "phase" en termes de règles ?
R: Non.

Notez que cela signifie que la règle de jeu égal Discipline Stratégique ne s'applique pas aux Stratagèmes qui sont utilisés pendant le déploiement et qu'ils peuvent être utilisés autant de fois qu'un joueur le souhaite, à condition qu'il ait assez de Points de Commandement pour les payer et que le Stratagème ne précise pas qu'on ne peut l'utiliser "qu'une seule fois", ou "une fois par bataille".

Q: Certaines unités ont une aptitude disant que les figurines de l'unité doivent être déployées ensemble, mais qu'elles sont traitées ensuite comme des unités séparées (ex: Escadron de Véhicules, Drone de Soutien, etc.). S'agissant des missions qui ont la condition de victoire Premier Sang, si une unité a une telle aptitude, doit-on détruire chaque figurine de l'unité pour gagner le Premier Sang, ou juste une figurine ?
R: Chaque figurine de ces unités est traitée comme une unité individuelle après avoir été déployée, il suffit donc d'en détruire une pour satisfaire à la condition de victoire Premier Sang.

Q: En ce qui concerne la règle de Mort Subite, les unités qui sont embarquées dans des transports avec le Rôle Tactique Aéronef comptent-elles comme étant sur le champ de bataille ?
R: Non.

Q: Si je joue la mission Butin de Guerre, et que je génère l'Objectif Tactique Ordre Prioritaire Reçu, qui génère à son tour un Objectif Tactique Sécurisez l'Objectif X, mon adversaire peut-il l'atteindre, et/ou puis-je le défausser ?
R: Votre adversaire ne peut pas atteindre l'Objectif Tactique Ordre Prioritaire Reçu, et vous pouvez le défausser normalement.

Q: Les Balises de Téléportation et les Nodules d'Infestation sont-ils considérés comme des figurines amies ? Peuvent-ils contrôler les pions objectif ?
R: Non aux deux questions.

Q: Si le Seigneur de Guerre de mon adversaire est tué en cours de bataille, mais qu'il a une aptitude, un Stratagème, etc., qui lui permet de le placer de nouveau au cours de la bataille, marqué-je le point de victoire pour la condition de victoire Tuez le Seigneur de Guerre ?
R: Vous ne marquez cette condition de victoire que si le Seigneur de Guerre est détruit à la fin de la bataille.

ÉVÉNEMENTS ORGANISÉS

Les recommandations pour les Événements Organisés mises à jour limitent le nombre de fois qu'une fiche technique particulière peut être incluse dans une armée. Plusieurs questions récurrentes nous sont parvenues à ce sujet :

Q1) Certaines unités, comme les Carnifex et les Leman Russ Battle Tanks, peuvent comprendre jusqu'à 3 figurines chacune, mais une fois qu'elles ont été placées sur le champ de bataille, elles deviennent des unités individuelles. Combien de ces figurines puis-je inclure dans mon armée si j'utilise les recommandations pour les Événements Organisées pour une partie de, disons, 2 000 points ?

A1) Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités dans une partie à 2 000 points, ce qui signifie que vous pouvez inclure jusqu'à 9 de ces figurines.

Q2) Les Tactical Drones qui sont pris en tant qu'améliorations pour certaines unités T'au Empire (ex : XV8 Crisis Battlesuits, XV25 Stealth Battlesuits, etc.) comptent-ils comme unités au regard des recommandations pour les Événements Organisés, et donc dans le nombre d'unités de Tactical Drones (i. e. le choix d'Attaque Rapide) que je peux inclure ?

A2) Non.

Q3) La fiche technique de Daemon Prince du Codex: Chaos Space Marines, celle de Daemon Prince of Chaos du Codex: Chaos Daemons, celle de Daemon Prince of Nurgle du Codex: Death Guard, et celle de Daemon Prince of Tzeentch du Codex: Thousand Sons sont-elles considérées comme des fiches techniques différentes au regard des recommandations pour Événements Organisés ?

A3) Non. Au regard de ces recommandations, toutes ces fiches techniques sont considérées comme étant les mêmes.

Q4) La fiche technique de Heavy Weapons Squad du Codex: Astra Militarum, celle de Death Korps Heavy Weapons Squad de l'Imperial Armour – Index: Forces of the Astra Militarum, celle d'Elysian Heavy Weapons Squad de l'Imperial Armour – Index: Forces of the Astra Militarum, et celle de Renegade Heavy Weapons Squad de l'Imperial Armour – Index: Forces of the Astra Militarum sont-elles considérées comme des fiches techniques différentes au regard des recommandations pour Événements Organisés ?

A4) Non. Au regard de ces recommandations, toutes ces fiches techniques sont considérées comme étant les mêmes.

Q5) La fiche technique de Cult Leman Russ du Codex: Genestealer Cults, et celle de Leman Russ du Codex: Astra Militarum sont-elles considérées comme des fiches techniques différentes au regard des recommandations pour Événements Organisés ? Qu'en est-il des Cult Scout Sentinels et des Scout Sentinels, des Cult Armoured Sentinels et des Armoured Sentinels, des Brood Brothers Infantry Squads et des Infantry Squads, des Brood Brothers Heavy Weapons Squads et des Heavy Weapons Squads ?

A5) Non. Si en supprimant le mot "Cult" ou "Brood Brothers" du titre de ces fiches techniques du *Codex: Genestealer Cults*, elles correspondent aux autres fiches techniques, alors, au regard de ces recommandations, ces fiches techniques sont considérées comme étant les mêmes.

ÉVÉNEMENTS ORGANISÉS

Si vous utilisez le jeu égal pour un événement organisé, comme un tournoi, nous vous suggérons d'utiliser le tableau ci-dessous comme guide. Outre les recommandations sur la taille du champ de bataille et la durée de la partie, il restreint le nombre de Détachements que chaque joueur peut sélectionner dans son armée, de même que le nombre d'exemplaires maximum d'une même fiche technique par armée, en fonction de la limite de points fixée pour la partie. Bien entendu, si vous organisez un tel événement, vous êtes libres de modifier les recommandations ci-dessous pour mieux correspondre à vos besoins, vos horaires, etc.

RECOMMANDATIONS POUR LES ÉVÉNEMENTS ORGANISÉS

LIMITE EN POINTS	NOMBRE DE DÉTACHEMENTS	NOMBRE D'EXEMPLAIRES DE CHAQUE FICHE TECHNIQUE*	TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE	DURÉE DE LA PARTIE
Jusqu'à 1 000	Jusqu'à 2 par armée	Jusqu'à 2 par armée	48"x48"	Jusqu'à 2 heures
1 001-2 000	Jusqu'à 3 par armée	Jusqu'à 3 par armée	72"x48"	2 à 3 heures
2 001-3 000	Jusqu'à 4 par armée	Jusqu'à 4 par armée	96"x48"	3 heures ou plus

** Ne s'applique pas aux unités qui ont le Rôle Tactique Troupes et Transport Assigné, ni aux unités qui sont ajoutées à votre armée en cours de bataille coûtant des points de renforts.*

QUELLE FICHE TECHNIQUE UTILISER ?

Suivez cet organigramme pour déterminer quelle fiche technique utiliser avec vos figurines. Notez que quelle que soit la fiche utilisée, si vous jouez une partie en jeu égal ou avec une limite de points, vous devez toujours utiliser les valeurs en points les plus récemment publiées pour vos figurines, leurs armes et leur équipement.

VOTRE FIGURINE A-T-ELLE UNE FICHE TECHNIQUE DANS UN CODEX ?

OUI → **Y A-T-IL DES OPTIONS D'ÉQUIPEMENT POUR VOTRE FIGURINE QUI NE FIGURENT QUE DANS LA VERSION INDEX DE SA FICHE ?**

- **OUI** → **UTILISEZ LA VERSION CODEX DE LA FICHE TECHNIQUE DE VOTRE FIGURINE, MAIS VOUS POUVEZ UTILISER LA VERSION INDEX POUR SES OPTIONS D'ÉQUIPEMENT (SI CE DERNIER A DES RÈGLES DANS LE CODEX, ELLES REMPLACENT CELLES DE L'INDEX)**
- **NON** → **UTILISEZ LA VERSION CODEX DE LA FICHE TECHNIQUE**

NON → **UTILISEZ LA VERSION INDEX DE LA FICHE TECHNIQUE DE VOTRE FIGURINE**

Par exemple, si vous souhaitez utiliser un Commissar avec hache énergétique, vérifiez si le codex (ici, le *Codex : Astra Militarum*) contient une fiche technique pour les Commissars. C'est le cas, donc vous utiliserez cette fiche technique ; néanmoins, elle ne contient pas les options d'équipement qui lui permettent de remplacer son épée énergétique par une hache énergétique, donc vous utiliserez les options d'équipement de Commissar de l'*Index : Imperium 2*.

De même, le *Codex: Astra Militarum* ne contient pas de profil d'arme pour la hache énergétique, donc vous utiliserez celui de l'*Index : Imperium 2*.

Quant au calcul des coûts en points, ceux du Commissar lui-même et de son pistolet bolter sont fournis dans le *Codex : Astra Militarum*, donc vous les utiliserez en plus de ceux de la hache énergétique de l'*Index : Imperium 2*.

Par ailleurs, si vous voulez jouer un Autarch avec masque de Banshee, utilisez la fiche technique d'Autarch du *Codex : Craftworlds* conjointement à l'option d'équipement concernée de l'*Index : Xenos 1*.

Le *Codex : Craftworlds* contient les règles et les coûts en points de tout l'équipement de votre Autarch, donc utilisez-les à la place de ceux de l'*Index : Xenos 1*.