

ACTIONS D'ABORDAGE

Actions d'Abordage est une nouvelle extension pour Warhammer 40,000, qui offre aux joueurs toutes sortes de façons uniques de varier les plaisirs des batailles au 41^e Millénaire. Ces règles additionnelles simples vous permettront de déployer vos forces dans les espaces confinés et cachés de la galaxie, dans le cadre du jeu égal et du jeu narratif. Grâce à un terrain préétabli et des armées compactes, vous pouvez plonger rapidement dans des combats rapprochés brutaux, la rapidité de ce type de jeu et son côté jubilatoire vous permettant souvent de disputer plusieurs parties en une seule session de jeu.

Si la plupart des parties de Warhammer 40,000 impliquent le choc de vastes armées sur le champ de bataille, les missions d'Actions d'Abordage vous permettent de livrer des assauts capables de faire basculer le cours d'un conflit d'envergure. Les armées d'Actions d'Abordage seront différentes de celles auxquelles vous êtes probablement accoutumés. Vos forces n'auront pas accès aux Règles de Détachement, Optimisations

ou Stratagèmes présentées dans votre Codex ou Index, et utiliseront à la place une nouvelle gamme d'options taillées pour cette forme meurtrière de combat. Des Optimisations et Stratagèmes additionnels propres à chaque faction se trouvent dans les divers livres Les Arches Fatidiques (où les Optimisations sont appelées Améliorations), accompagnés d'une collection de missions diverses et palpitantes.



TERRAIN D'ACTIONS D'ABORDAGE

Outre ces règles, pour jeter vos forces dans la bataille parmi les étoiles, vous aurez besoin d'un exemplaire de Warhammer 40,000 : Set de Terrain d'Actions d'Abordage.

Ce set fournit tout ce que vous voyez ici, avec une myriade d'éléments divers de murs, écoutilles et pièces architecturales inclus. En outre, il contient deux plateaux de jeu ultra-détaillés dépeignant les ponts croulants et les réseaux de conduites des astronefs à bord desquels vous combattez, soit tout le nécessaire pour commencer à livrer bataille à bord des vaisseaux spatiaux du 41^e Millénaire.

CHAMPS DE BATAILLE D'ACTION D'ABORDAGE

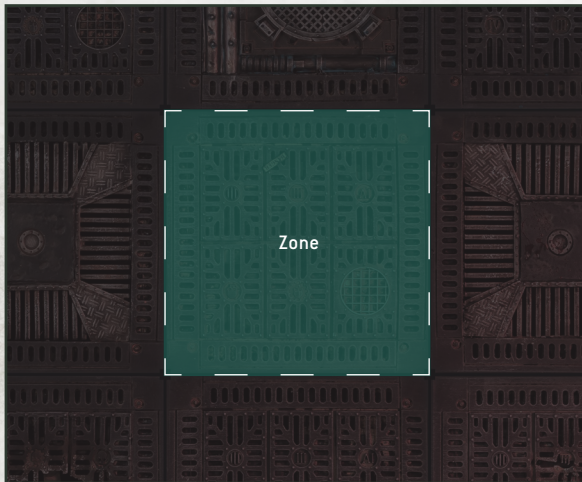
Les batailles d'Actions d'Abordage impliquent une série de nouveaux composants qui diffèrent de ceux que vous utilisez habituellement à Warhammer 40,000. Les détails de leur utilisation sont donnés ci-dessous.

PLATEAUX

Quand vous disputez une bataille d'Actions d'Abordage, votre champ de bataille sera constitué de deux plateaux d'Actions d'Abordage, posés côte à côte pour créer l'aire du champ de bataille. Chaque mission inclura une carte de mission qui montrera non seulement les détails important pour jouer la mission mais aussi la configuration des deux plateaux et la façon de disposer le terrain. Dans certaines missions, ils seront en contact, mais il peut arriver que les plateaux soient séparés.

Chaque plateau se compose d'une série de carrés, appelés Zones, comme celui montré ci-dessous.

Ces carrés serviront souvent à indiquer certains endroits du champ de bataille, généralement les Zones d'Entrée, utilisées lorsque vous placez vos unités sur le champ de bataille.



BATAILLES DE CROISADE

Les Actions d'Abordages peuvent être utilisées pour livrer bataille avec votre force de Croisade de façon normale; vos unités auront tous leurs Honneurs de Bataille, Séquelles de Combat et autres améliorations comme dans n'importe quelle autre partie. Toutefois, certaines Intentions issues de diverses publications ne sont pas adaptées aux parties d'Action d'Abordage, soit car elles s'appuient sur une mécanique de règle qui n'existe pas dans ces batailles, comme les zones de déploiement, soit car le narratif ne correspond pas à l'environnement. Nous recommandons aux joueurs de s'accorder pour déterminer quelles Intentions de leur faction sont appropriées pour la partie qu'ils s'appêtent à disputer.

TERRAIN

La majeure partie du terrain des parties d'Action d'Abordage se compose de Murs (qui incluent leurs éventuels Piliers joints) dont certains auront des Écoutilles, pouvant être ouvertes. Ci-dessous se trouve un exemple d'un tel élément de décor.



Les écoutilles peuvent avoir l'un ou l'autre de ces deux états: fermé ou ouvert. Quand une Écoutille est fermée, elle bloque le mouvement et la visibilité. Quand une Écoutille est ouverte, les figurines peuvent librement se déplacer et voir à travers.



Écoutille fermée



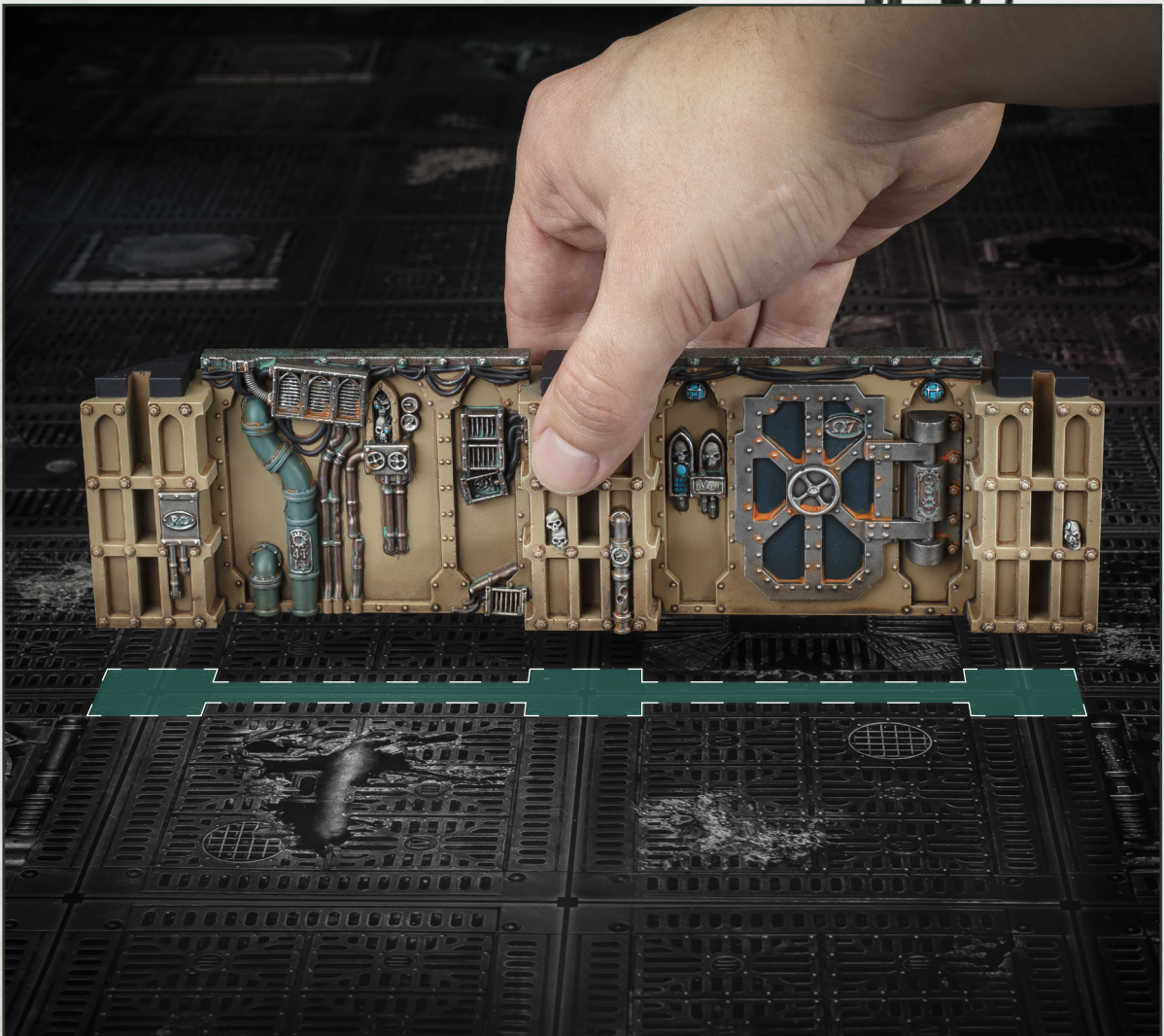
Écoutille ouverte

PLACEMENT

Vous avez certainement déjà remarqué que les batailles d'Action d'Abordage emploient un terrain inédit pour représenter les coursives étroites des vaisseaux spatiaux où vos combats auront lieu. Ce terrain est modulaire et peut être emboîté selon un grand nombre de configurations. Si vous jouez une des missions d'Action d'Abordage de ce livre, la carte de la mission vous indiquera où placer les divers éléments de terrain, et précisera également la position de chaque Écoutille.

Chaque pièce de terrain de la carte de mission sera codée, afin de vous permettre d'identifier rapidement les éléments correspondants, et leur emplacement sur les plateaux de jeu. Vous trouverez le détail des codes de chaque pièce en pages 13 et 14. Nous recommandons en outre de peindre ou d'écrire son code au-dessous de chaque pièce, car cela vous permettra de les repérer plus facilement pour la mise en place de votre partie.

Lorsque vous placez ces pièces de terrain sur le plateau, les sections de Murs se posent sur les lignes entre les Zones du plateau, et les Piliers se posent sur les carrés aux coins de chaque Zone, comme indiqué ci-dessous.



LES RÈGLES

Vous trouverez dans cette section une gamme de règles additionnelles ou d'amendements aux Règles de Base de Warhammer 40,000 qui sont utilisés lorsqu'on livre une bataille d'Action d'Abordage.

Actions d'Abordage est une extension de Warhammer 40,000. Ainsi, sauf mention contraire dans les pages suivantes, toutes les Règles de Base de Warhammer 40,000 s'appliquent aux batailles disputées en utilisant la présente extension. Elles ont été mises dans un ordre en lien avec les phases de la partie auxquelles elles se rapportent le plus.

AUTRES SUPPLÉMENTS

Les documents suivants, tous disponibles sur warhammer-community.com, sont intimement liés aux parties d'Actions d'Abordage :

RÈGLES DE RASSEMBLEMENT

Le document de Règles de Rassemblement d'Action d'Abordage contient toutes les règles requises pour aligner vos forces sur le champ de bataille. Il contient des règles de construction d'armée pour toutes les factions et inclut les mises à jour de leurs fiches techniques dans le cadre unique des Actions d'Abordage.

INVENTAIRE DU MUNITORUM

L'Inventaire du Munitorium est la source de valeurs en points la plus à jour pour les unités de Warhammer 40,000 et doit être utilisé pour vos parties d'Actions d'Abordage.

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

La Plaque de Données d'Équilibrage est le document utilisé pour équilibrer les ajustements à Warhammer 40,000 en général, mais il y a une différence notable entre disputer des parties de Warhammer 40,000 sur les vastes champs de bataille du 41^e Millénaire et dans le milieu confiné des vaisseaux spatiaux. Ainsi, la plupart des éléments énumérés dans la Plaque de Données d'Équilibrage sont sans objet dans les batailles d'Actions d'Abordage. Les éléments pertinents concernés sont incorporés dans le document de Règles de Rassemblement.

ACTIONS

L'édition précédente de Warhammer 40,000 comportait une mécanique de jeu appelée Actions, qui n'existe plus. Un certain nombre de missions créées pour cette édition utilisaient des Actions dans leurs règles de mission. Pour jouer ces missions avec l'édition actuelle du jeu, les règles suivantes s'appliquent :

- Une unité ne peut pas entreprendre d'action si elle est Ébranlée. Elle devient Ébranlée si elle échoue à n'importe quelle action qu'elle entreprend.
- Une unité ne peut pas entreprendre d'action si elle est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs figurines ennemies.
- Une unité ne peut pas entreprendre d'Action si elle a Avancé ou Battu en retraite à ce tour.
- Une unité qui entreprend une action ne peut pas faire de mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ni de Charge.
- Une unité qui entreprend une action ne peut pas effectuer d'attaques de tir.

PHASE DE MOUVEMENT



TERRAIN INFRANCHISSABLE

Les Murs et les Écoutilles fermées sont considérés comme infranchissables, ce qui signifie que les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers ni finir un mouvement à cheval sur ces éléments de terrain.

VOL

Tant qu'elles sont sur le champ de bataille, les figurines perdent le mot-clé **VOL** si elles le possèdent. De plus au début de la bataille, la caractéristique de Mouvement de ces figurines est réduite à un maximum de 9" et cette valeur ne peut pas être augmentée pour la durée de la bataille.

APTITUDE ÉCLAIREURS

Toutes les unités perdent l'aptitude Éclaireurs et ne peuvent la gagner d'aucune façon.

ÉCOUTILLES OUVERTES

Les figurines peuvent se déplacer sans entrave à travers les Écoutilles ouvertes, même si leur socle est plus large que l'Écoutille, mais elles ne peuvent pas terminer un mouvement avec leur socle à cheval sur une Écoutille ouverte. La Trappe d'une Écoutille ouverte est ignorée à tout point de vue.

DISTANCES

Quand on mesure les distances entre deux points, on ne peut pas mesurer à travers un Mur ou une Écoutille fermée; à la place, il faut mesurer en les contournant par le chemin le plus court. Si on ne peut pas tracer de chemin entre deux points, on considère qu'ils sont à une distance infinie l'un de l'autre.

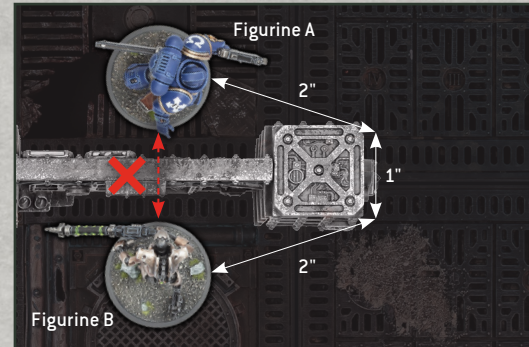
PORTÉE D'ENGAGEMENT

Quand on mesure pour vérifier si une figurine est à Portée d'Engagement d'une autre, si la ligne la plus courte entre les deux figurines traverse une Écoutille ouverte, les deux figurines sont à Portée d'Engagement si elles sont à 2" l'une de l'autre.

SE DÉPLACER À TRAVERS DES FIGURINES

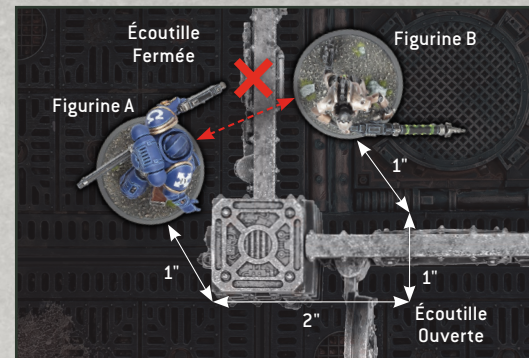
Les figurines ne peuvent pas se déplacer par-dessus ni à travers d'autres figurines.

Terrain Infranchissable



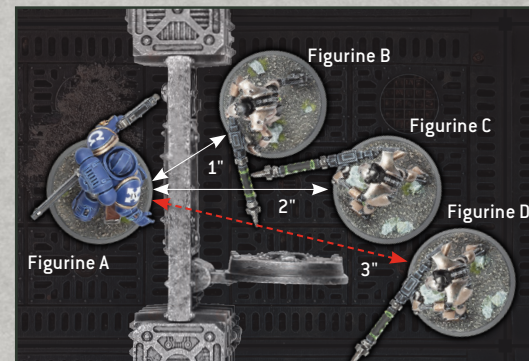
Les Figurines A et B sont à 5" l'une de l'autre, car on ne peut pas mesurer à travers le Mur (indiqué par la ligne rouge en pointillé).

Écoutilles



Les Figurines A et B sont à 5" l'une de l'autre, car l'Écoutille de gauche étant fermée, on ne peut pas mesurer à travers (indiqué par la ligne rouge en pointillé), toutefois, l'Écoutille de droite est ouverte et on peut donc mesurer à travers cette dernière.

Portée d'Engagement



- Les Figurines B et C sont à Portée d'Engagement de la Figurine A, car la distance la plus courte entre elles traverse une Écoutille ouverte et elles sont à 2" l'une de l'autre.
- Toutefois, la Figurine D n'est pas à 2" de la Figurine A, ainsi les deux figurines ne sont pas à Portée d'Engagement.

APTITUDE FRAPPE EN PROFONDEUR

L'aptitude Frappe en Profondeur est la seule exception à cette règle. Chaque fois qu'une figurine avec cette aptitude est placée sur le champ de bataille, lorsqu'on mesure la distance horizontale jusqu'aux figurines ennemies, on ignore les Murs et les Écoutes fermées.

PIONS D'OBJECTIF

Les figurines peuvent continuer de se déplacer par-dessus les pions d'objectif comme s'ils n'étaient pas là, et contrairement aux autres parties de Warhammer 40,000, elles peuvent finir un mouvement sur un pion d'objectif. En outre, une figurine est à portée d'un pion d'objectif si elle est à 1" à l'horizontale de ce pion, au lieu de la distance normale.

ACTIONNER LES ÉCOUTILLES

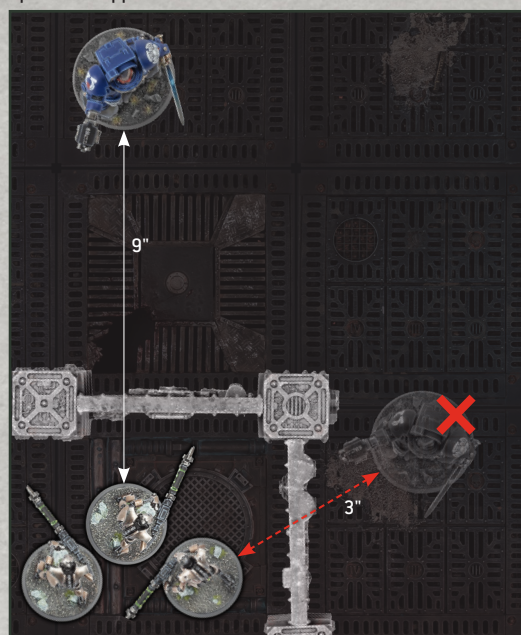
À la fin de l'étape Déplacer des Unités de la phase de Mouvement de chaque joueur, le joueur dont c'est le tour peut actionner une ou plusieurs Écoutes sur le champ de bataille. Pour actionner une Écoute, il doit choisir une unité de son armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et qui est à 1" de cette Écoute. S'il y a la moindre figurine ennemie également à 1" de cette Écoute, son adversaire peut tenter de l'empêcher d'actionner celle-ci. En ce cas, les joueurs tirent au dé; chacun ajoutant à son résultat la caractéristique d'Endurance d'une seule de ses figurines à 1" de cette Écoute (jusqu'à un maximum de +6 chacun).

Si le joueur tentant d'actionner l'Écoute gagne, ou si son adversaire ne tente pas de l'en empêcher, il peut ouvrir ou fermer cette Écoute.

Si une Écoute s'ouvre et que des unités de part et d'autre de l'Écoute sont à présent à Portée d'Engagement les unes des autres, ces unités seront éligibles pour combattre à la phase de Combat qui suit, sans qu'aucune d'elles ne compte comme ayant fait un mouvement de charge à ce tour.

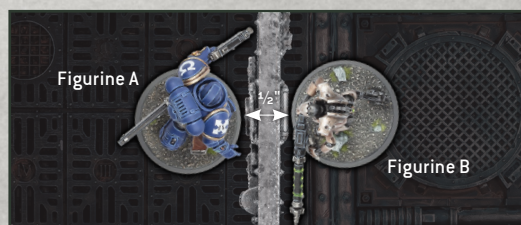


Aptitude Frappe en Profondeur



La figurine de Terminator ne peut pas être déployée sur la position de droite grâce à l'aptitude Frappe en Profondeur, car si les distances entre deux points sont normalement mesurées en contournant les Murs et les Écoutes fermées (ce qui rendrait ici la distance supérieure à 9" et valide pour le déploiement), ces éléments de terrains sont ignorés pour l'aptitude Frappe en Profondeur, ce qui signifie que ce point du champ de bataille est censé se trouver à 9" des figurines ennemies et est donc invalide. La position du haut est correcte cependant, car elle est à plus de 9" des figurines ennemies en ignorant les Murs et l'Écoute.

Actionner les Écoutes



Avant d'ouvrir l'Écoute, les Figurines A et B ne sont pas à Portée d'Engagement l'une de l'autre.



Après que la Figurine A a ouvert l'Écoute, elle se trouve à Portée d'Engagement de la Figurine B car la distance la plus courte entre elles passe à travers une Écoute ouverte et qu'elles sont à 2" l'une de l'autre. À la phase de Combat qui suit, les deux unités seront éligibles pour combattre, mais l'unité de la Figurine A ne comptera pas comme ayant chargé à ce tour.

PHASE DE TIR



VISIBILITÉ

Une figurine est visible d'une figurine qui l'observe si on peut tracer une ligne droite de n'importe quelle partie de son socle jusqu'à n'importe quelle partie du socle de la figurine qui observe, sans que la ligne ne traverse aucun des éléments suivants :

- Un Mur
- Une Écouteille fermée
- Une figurine ne faisant pas partie de l'unité de la figurine observée

Notez que la Trappe d'une Écouteille ouverte ne bloque aucune de ces lignes de visibilité. Si vous pouvez tirer une ligne droite jusqu'à toutes les parties du socle d'une figurine depuis n'importe quelle partie du socle d'une figurine qui l'observe, comme décrit ci-dessus, la figurine est qualifiée de visible par la figurine qui l'observe.

ARMES À TIR INDIRECT

Tant qu'elles sont sur le champ de bataille, les armes perdent l'aptitude [TIR INDIRECT].

ALLOCATION DES ATTAQUES

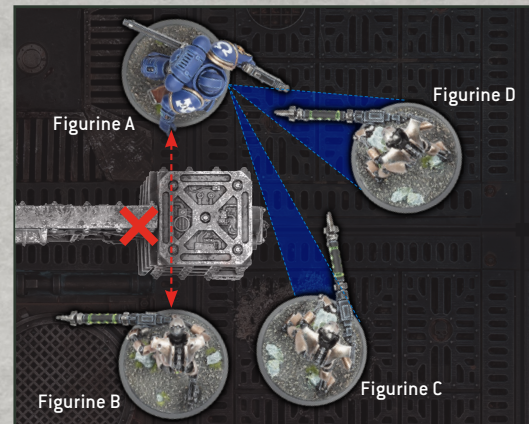
Quand on alloue des attaques de tir à une figurine d'une unité qui n'a perdu aucun point de vie, cette attaque doit être allouée à une figurine qui est visible d'une ou plusieurs figurine de l'unité qui tire. S'il n'y a aucune figurine de ce genre à qui allouer cette attaque, la séquence d'attaque prend fin.

BÉNÉFICES DU COUVERT

Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine, cette dernière recevra les bénéfices du couvert contre l'attaque à moins d'être entièrement visible d'au moins une figurine de l'unité de l'attaquant.

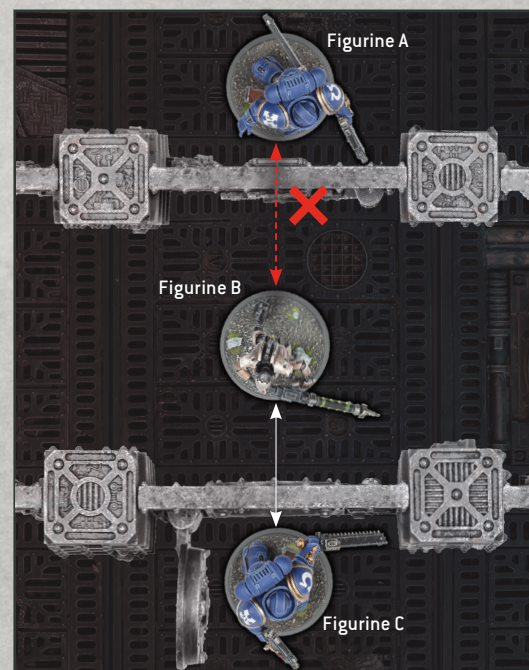
Dans les parties d'Actions d'Abordage, la caractéristique de Sauvegarde des figurines n'affecte pas le fait qu'elles puissent recevoir ou non le Bénéfice du Couvert.

Visibilité autour des Murs



- La Figurine A ne peut pas voir la Figurine B car il n'est pas possible de tirer une ligne depuis le socle de la Figurine A jusqu'au socle de la Figurine B sans traverser un Mur.
- La Figurine A peut voir la Figurine C car on peut tracer une ligne entre leurs socles, mais une partie de la Figurine C est cachée de la Figurine A par le Mur. Ainsi, la Figurine C recevra les bénéfices du couvert contre les attaques de tir de la Figurine A.
- La Figurine A peut voir entièrement la Figurine D, ainsi cette dernière ne recevra pas les bénéfices du couvert.

Visibilité à travers les Écouteilles



- La Figurine B ne peut pas voir la Figurine A car on ne peut pas tirer une ligne depuis le socle de la Figurine B jusqu'à celui de la Figurine A sans traverser un Mur ou une Écouteille fermée.
- La Figurine B peut voir la Figurine C car on peut tracer une ligne à travers une Écouteille ouverte.

MANŒUVRES TACTIQUES

À votre phase de Tir, vous pouvez choisir une ou plusieurs unités de votre armée pour effectuer chacune une Manœuvre Tactique. Pour qu'une unité accomplisse une Manœuvre Tactique :

- Elle ne doit pas être Ébranlée.
- Elle ne doit être à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie.
- Elle ne doit pas avoir Avancé ni Battu en Retraite à ce tour.
- Elle doit être éligible pour tirer.

Vous pouvez alors choisir une des Manœuvres Tactiques suivantes à effectuer par l'unité et, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est plus éligible pour tirer ni déclarer une charge.

Certaines règles de mission ajouteront de nouvelles Manœuvres Tactiques que pourront effectuer les unités de votre armée. En ce cas, toutes les règles ci-dessus s'appliqueront à ces Manœuvres Tactiques.

SÉCURISER LE SITE

Unité **LIGNE** seulement. Choisissez 1 pion d'objectif que vous contrôlez et qui est à portée de l'unité qui fait cette Manœuvre Tactique. Au début de votre prochaine phase de Commandement, tant que cette unité n'est pas Ébranlée, qu'elle est toujours à portée de ce pion d'objectif et que vous contrôlez toujours ce dernier, vous continuez de le contrôler jusqu'à la fin de la bataille, à moins que votre adversaire le contrôle à la fin d'une phase de mouvement ultérieure, même s'il n'y a aucune figurine de votre armée à portée de ce pion.

PRÉPARER SA DÉFENSE

Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de mêlée d'une unité qui effectue cette Manœuvre Tactique, ajoutez 1 au jet de Touche.

SE METTRE EN ÉTAT D'ALERTE

Jusqu'à la fin du prochain tour adverse, chaque fois qu'une unité ennemie est placée sur le champ de bataille, finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, déclare une charge ou ouvre une Écouteille, l'unité qui effectue cette Manœuvre Tactique peut tirer en État d'Alerte sur cette unité ennemie.

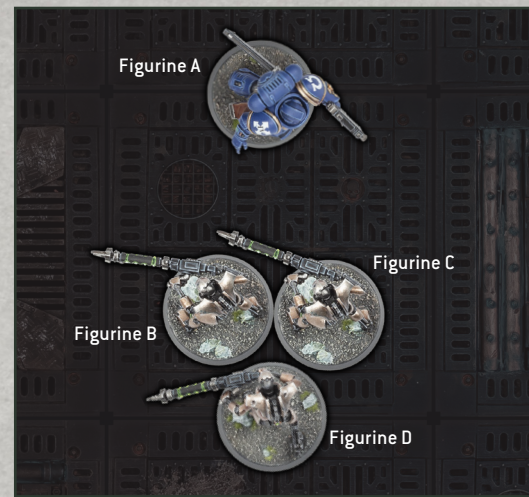
Chaque fois qu'une de vos unités tire en État d'Alerte, elle peut tirer comme s'il s'agissait de votre phase de Tir mais en ce cas :

- Les figurines de votre unité peuvent seulement faire des attaques qui ciblent cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).
- À chaque attaque d'une figurine de votre unité, un jet de Touche non modifié de 6 est requis pour toucher, quels que soient la Capacité de Tir de l'arme ou les modificateurs.
- On cause des Touches Critiques seulement sur un jet de Touche non modifié de 6, quelles que soient les autres aptitudes.
- Chaque unité ne peut pas tirer en État d'Alerte plus d'une fois par tour.

Tenir Bon

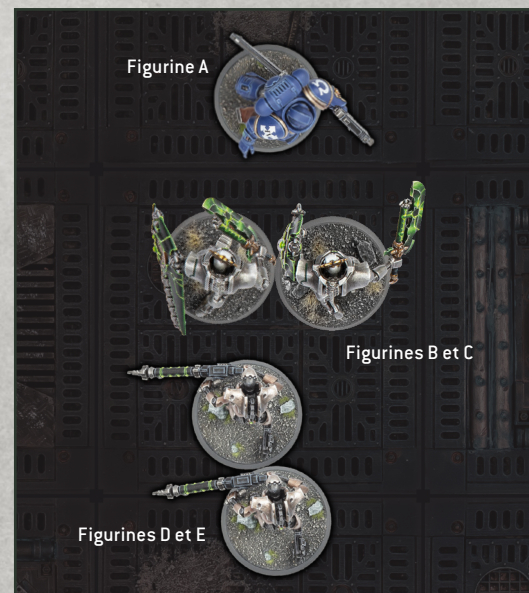
Certaines règles permettront à une unité de Tenir Bon. Si une unité tire en État d'Alerte alors qu'elle est sous l'effet d'une telle règle, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, une touche sera causée sur un jet de Touche non modifié de 5+ au lieu d'un jet de Touche non modifié de 6.

Visibilité à travers les figurines d'une même unité



- Les Figurines B, C et D sont de la même unité.
- Quand l'unité de la Figurine D est choisie pour tirer, la Figurine D ne peut pas effectuer d'attaques de tir contre la Figurine A, car il n'est pas possible de tirer une ligne entre leurs socles sans passer à travers les Figurines B ou C.
- Cependant, quand la Figurine A est choisie pour tirer, comme les Figurines B et C font partie de la même unité que la Figurine D, la Figurine D est considérée comme visible pour ce qui est de lui allouer des attaques.
- La Figurine D est entièrement visible de la Figurine A, ainsi la Figurine D ne recevra pas les bénéfices du couvert.

Visibilité à travers les figurines d'unités différentes



- Les Figurines B et C sont de la même unité. Les figurines D et E sont d'une unité différente.
- Quand la Figurine A est choisie pour tirer, elle ne peut effectuer aucune attaque de tir contre l'unité de la Figurine D, car il n'est pas possible de tirer une ligne entre leurs socles sans passer à travers les Figurines B ou C, qui ne font pas partie de l'unité de la Figurine D.

PHASE DE CHARGE



VISIBILITÉ

Une unité peut choisir une unité comme cible d'une charge seulement si cette dernière est visible de l'unité qui charge.



PHASE DE COMBAT



MOUVEMENTS DE CONSOLIDATION

Chaque fois qu'une figurine fait un mouvement de consolidation, elle ne peut pas le finir à Portée d'Engagement d'une figurine qui n'était pas visible de son unité au début de ce mouvement. En outre, si une unité ne peut pas finir ces mouvements à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies et en Cohésion d'Unité, elle ne peut pas non plus faire un mouvement de Consolidation vers le pion d'objectif le plus proche.



MENEURS

Les unités ayant l'aptitude Meneur sont normalement capables d'être attachées à ses unités de Gardes du Corps et commencer la bataille comme une seule unité. Dans les batailles d'Actions d'Abordage ce n'est pas le cas ; les Meneurs ne peuvent pas être attachés à des unités de Gardes du Corps et demeurent leur propre unité indépendante durant toute la bataille.

APTITUDES DE MENEUR

De nombreuses unités **PERSONNAGE** ont des aptitudes qu'elles confèrent tant qu'elles sont attachées à une unité de Gardes du Corps, et qui commencent par la phrase "tant que cette figurine mène une unité" ou "tant que cette unité mène une unité". Ces aptitudes sont appelées aptitudes de Meneur et peuvent être conférées aux unités amies en utilisant le Stratagème Ordre de Terrain (voir page 11).

Quand vous utilisez ce Stratagème, vous pouvez choisir une unité amie à laquelle votre Meneur serait normalement capable d'être attaché et lui faire gagner les effets de cette aptitude comme si ce Meneur lui était attaché et la menait. Notez toutefois que le Meneur ne gagne pas le bénéfice de l'aptitude, seule l'unité amie à qui il a censément donné son ordre en bénéficie.

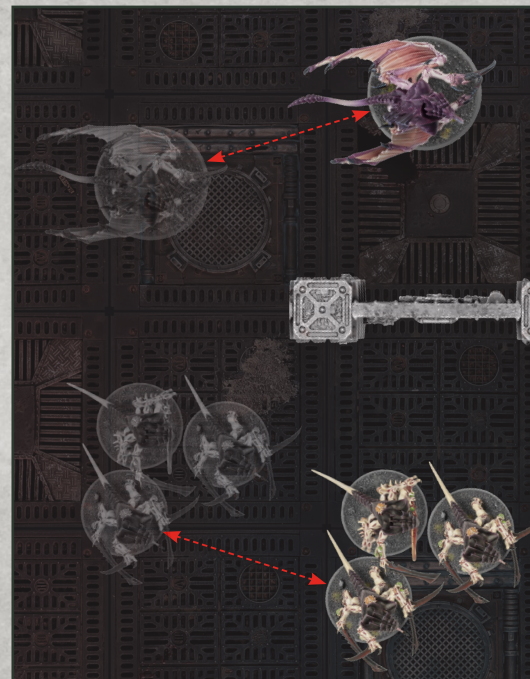
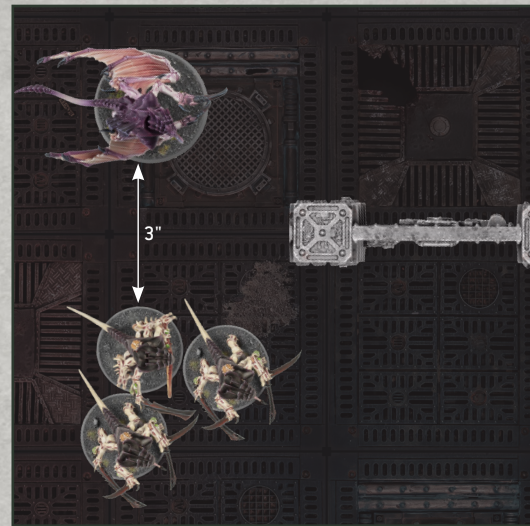
Exemple: La figurine **PRIMAT TYRANIDE AILÉ** a l'aptitude de Meneur suivante :

Guerrier Alpha: Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Le **PRIMAT TYRANIDE AILÉ** est capable d'être attaché aux unités **GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE**. À votre phase de Commandement, vous pouvez utiliser le Stratagème Ordre de Terrain pour choisir une telle unité à 6" de votre figurine **PRIMAT TYRANIDE AILÉ**. En ce cas jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, les armes dont sont équipées les figurines de votre unité **GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE** ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Notez qu'il n'est pas requis que votre unité reste à 6" de la figurine **PRIMAT TYRANIDE AILÉ** qui lui a conféré cette aptitude. Elle peut se déplacer indépendamment et conservera l'aptitude. Notez également que les armes du **PRIMAT TYRANIDE AILÉ** ne gagnent pas l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Aptitudes de Meneur



Même si les unités de Primat Tyranide Ailé et de Guerriers Tyranides avec Bio-armes de Mêlée s'éloignent l'une de l'autre, l'unité de Guerriers Tyranides avec Bio-armes de Mêlée continuera de gagner le bénéfice de l'aptitude Guerrier Alpha du Primat Tyranide Ailé.

STRATAGÈMES

On ne peut utiliser aucun autre Stratagème que ceux possédant l'attribut Actions d'Abordage, et les suivants sont accessibles à tous les joueurs. En outre, on peut même cibler des unités Ébranlées avec des Stratagèmes :



RELANCE DE COMMANDEMENT

ACTIONS D'ABORDAGE – 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, après que vous avez fait un jet de Touche, un jet de Blessure, un jet de Dégât, un jet de sauvegarde, un jet d'Avance, un jet de Charge, un test de Fuite Désespérée, un test de Risque, ou juste après que vous avez jeté les dés pour déterminer le nombre d'attaques effectuées avec une arme, pour une attaque, figurine ou unité de votre armée.

EFFET : Vous pouvez relancer ce jet ou ce test.



COURAGE INSENSÉ

ACTIONS D'ABORDAGE – 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 après avoir raté un test d'Ébranlement pour une unité de votre armée.

CIBLE : L'unité de votre armée pour laquelle vous venez de faire ce test d'Ébranlement.

EFFET : Votre unité est considérée comme ayant réussi ce test et n'est pas Ébranlé en conséquence.



CONTRE-OFFENSIVE

ACTIONS D'ABORDAGE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

En combat rapproché, la moindre hésitation peut laisser entrevoir une faille qu'un adversaire vif saura exploiter.

2PC

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a combattu.

CIBLE : 1 unité de votre armée éligible qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies et qui n'a pas déjà été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Votre unité est la suivante à combattre.



ORDRE DE TERRAIN

ACTIONS D'ABORDAGE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Le ton autoritaire du commandant porte par-dessus le tumulte de la bataille, et guide les actions des troupes à proximité.

1PC

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité de Meneur de votre armée et 1 unité de Gardes du Corps amie à 6" d'elle et à laquelle elle pourrait normalement être attachée.

EFFET : Choisissez 1 des aptitudes de Meneur de votre unité de Meneur. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette unité de Gardes du Corps gagne l'aptitude de Meneur choisie et est traitée comme étant menée par cette unité de Meneur pour les besoins de cette aptitude (voir page 10).

OPTIMISATIONS

En Actions d'Abordage, vous ne pouvez utiliser aucune Optimisation des Codex ou Index. À la place, les Optimisations suivantes sont accessibles à toutes les Factions quand vous rassemblez votre Patrouille d'Abordage.

TACTIQUES D'ABORDAGE SUPÉRIEURES

Ce chef est un vétéran des abordages, qui dirige ses forces avec aisance pour sécuriser les objectifs et détruire ses ennemis.

Avant la bataille, à l'étape Générer les Points de Commandement Initiaux, vous commencez avec 2 PC additionnels.

TUEUR EN COMBAT RAPPROCHÉ

Les abordages sont le milieu naturel de ce commandant qui exulte en combat rapproché, et où son talent martial s'exprime pleinement.

À chaque attaque de mêlée du porteur, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

CHEF HORS PAIR

Ce commandant observe la bataille avec une lucidité magistrale qui lui permet de guider de multiples escouades avec précision.

Une fois par round de bataille, le porteur peut être ciblé par le Stratagème Ordre de Terrain (p. 11) pour 0PC, même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase.

BRÉCHEUR EXPERT

Cet officier a parfait l'art de déplacer ses forces de salle en salle afin de prendre l'ennemi au dépourvu.

L'unité du porteur peut tenter d'actionner une Écoutille (p. 6) au début ou à la fin de l'étape Déplacer des Unités de votre phase de Mouvement (mais pas les deux).

TÉLÉPORTEUR INDIVIDUEL

Ce chef peut attaquer l'ennemi depuis une direction inattendue.

Le porteur a l'aptitude Frappe en Profondeur.

ARME EMBLÉMATIQUE

Ce chef manie une arme emblématique dont la puissance létale lui garantit d'occire ses ennemis rapidement.

Quand vous choisissez cette Optimisation, choisissez 1 arme de tir dont le porteur est équipé et notez-le sur votre feuille d'armée. Ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et de Dégâts de l'arme choisie.

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

1

COMMENCER SA FEUILLE D'ARMÉE

Les détails de votre armée doivent être consignés sur une Feuille d'Armée. On peut l'écrire sur un morceau de papier, utiliser une Feuille d'Armée vierge ou l'enregistrer grâce à Warhammer 40,000 App. Chaque joueur doit présenter sa feuille d'armée terminée à son adversaire avant de commencer la bataille.

Vous pouvez télécharger une Feuille d'Armée vierge sur warhammer-community.com.

Chaque joueur a jusqu'à 500 points à dépenser en unités pour constituer sa Patrouille d'Abordage. Plus la valeur en points d'une unité est élevée, plus elle est puissante.

2

CHOISIR UNE FACTION D'ARMÉE

Notez sur votre Feuille d'Armée 1 mot-clé de Faction qui sera celui de votre faction d'armée.

3

CHOISIR DES UNITÉS

Choisissez toutes les unités que vous voulez inclure dans votre armée. Votre armée n'a pas besoin d'inclure une unité **PERSONNAGE**. Notez sur votre Feuille d'Armée le nombre de figurines de chaque unité, ses armes, son équipement, et sa valeur en points. Soustrayez cette valeur au total autorisé par le format de votre bataille.

Vous pouvez inclure une unité dans votre armée seulement si :

- Elle a le mot-clé de Faction choisi pour votre armée à l'étape 2.
- Il vous reste assez de points.
- Cette unité est autorisée par le document de Règles de Rassemblement de votre Faction et vous n'avez pas déjà atteint le nombre maximum d'exemplaires de cette unité que votre armée peut inclure. Ce document précisera en outre les Effectifs Initiaux valides pour chaque unité que vous pouvez inclure.

Votre armée ne peut pas inclure le même **HÉROS ÉPIQUE** plus d'une fois.

4

CHOISIR LE SEIGNEUR DE GUERRE

Choisissez 1 figurine de votre armée pour être votre Seigneur de Guerre (ce doit être une figurine **PERSONNAGE** si votre arme en inclut). Ce sera le chef de votre armée, notez-le sur votre Feuille d'armée. Cette figurine gagne le mot-clé **SEIGNEUR DE GUERRE**.

Si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine **PERSONNAGE** et pas un **HÉROS ÉPIQUE**, il peut recevoir une Optimisation (p. 11). Votre armée peut inclure 1 Optimisation maximum. Notez sur votre Feuille d'Armée l'Optimisation de votre **SEIGNEUR DE GUERRE** s'il en a une. Inclure des Optimisations dans votre armée ne coûte aucun point.

5

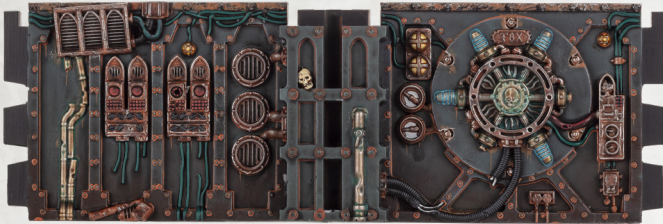
DÉTERMINER LE TOTAL EN POINTS

Votre Feuille d'Armée doit inclure la somme en point de toutes les unités de votre armée. Ce total est nécessaire pour déterminer quel joueur recevra un bonus d'Outsider en jouant une mission, et dont les détails se trouvent dans le pack de missions que vous utilisez.

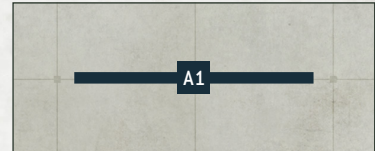
COMPOSANTS

MURS LONGS

MUR LONG



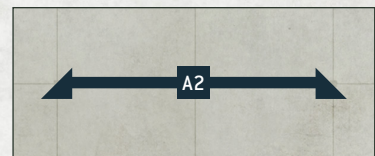
A1



MUR LONG AVEC PILIERS



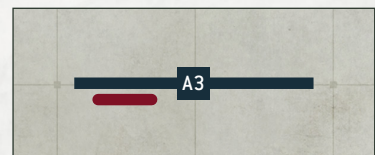
A2



MUR LONG AVEC ÉCOUTILLE



A3



MUR LONG AVEC ÉCOUTILLE ET PILIERS



A4

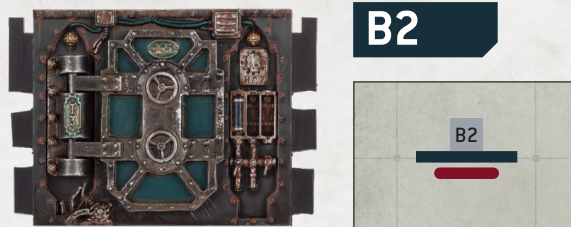


MURS COURTS

MUR COURT



MUR COURT AVEC ÉCOUTILLE



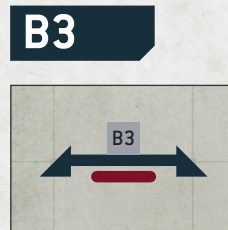
MUR COURT AVEC ÉCOUTILLE ET PILIERS



Type 1



Type 2



PILIER



Pilier Gauche

Pilier Droit



EXTRÉMITÉ DE PAROI



EMPLACEMENT DES ÉCOUTILLES

Les emplacements des Écoutes sur la carte des missions sont indiqués par les symboles ci-contre. Ils vous permettront de repérer l'orientation des Murs avec Écoutes.

