

WARHAMMER 40,000

LIVRE DE RÈGLES

Mise à Jour Officielle Version 1.2

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres de règles. En outre, nous proposons périodiquement de nouvelles versions des règles, qui nécessitent d'opérer quelques changements dans les versions antérieures de nos codex. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en couleur. 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.

Chaque mise à jour se divise en trois parties : Corrections, Modifications, et Foire Aux Questions. Les Corrections rectifient les erreurs du livre de règle, tandis que les Modifications le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire : il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

CORRECTIONS

Page 41 – Combats Multiples. Attaquer.
Un troisième point doit être ajouté, comme suit :

- Les figurines qui, au début du combat (avant qu'aucune figurine n'effectue ses Attaques), sont engagées contre plus d'une unité ennemie tout en étant en contact socle à socle avec une seule, doivent attaquer l'unité avec laquelle elles sont en contact.

Page 41 – Combats Multiples. Attaquer.

Pour chacun des trois points, le mot combat doit être remplacé par "round de corps à corps".

Page 42 – Armes Empoisonnées

Remplacez "De plus, si la Force du porteur est supérieure ou égale à celle de la victime il peut relancer ses jets..." par "De plus, si la Force du porteur est supérieur ou égale à l'Endurance de la victime, il doit relancer ses jets..."

Page 46 – Moral et Retraite.

Le paragraphe doit être remplacé par :

Les unités qui battent en retraite ratent automatiquement tous leurs tests de moral.

Page 62 – Véhicules et Couverts - Profil Bas.

La première phrase du premier point doit être remplacée par :

Au moins 50% du côté du véhicule qui est visé (c'est-à-dire l'avant, le flanc ou l'arrière) doit être masqué par un élément de décor ou des figurines pour que le véhicule puisse prétendre à un couvert.

Page 71 – Éperonner un Antigrav.

La première phrase doit être remplacée par :

Les antigrav qui ne sont ni immobilisés ni sonnés peuvent essayer d'éviter les chars...

Page 74 – Contre-attaque.

Remplacez "En cas de réussite, l'unité gagne le bonus de +1 Attaque en charge..." par "En cas de réussite, l'unité gagne le bonus de charge de +1 Attaque..."

Page 92 – Bataille Rangée, deuxième paragraphe.

Remplacez "Son adversaire se déploie ensuite dans la moitié opposée." par "Son adversaire se déploie ensuite dans la moitié opposée et à plus de 12 ps de la ligne médiane."

Page 93 – Fer de Lance, deuxième paragraphe.

Remplacez "Son adversaire se déploie ensuite dans le quart de table diagonalement opposé." par "Son adversaire se déploie ensuite dans le quart de table diagonalement opposé et à plus de 12 ps du centre de la table."

MODIFICATIONS

Aucune.

FAQ

Q : Que signifie le terme tour au juste ? (p9)

R : Lorsque le terme tour est utilisé, il signifie tour de joueur, autrement le terme tour de jeu sera utilisé. Un tour de jeu complet signifie que chaque joueur joue un tour de joueur. Un tour de jeu inclut donc deux tours de joueur.

Q : Des figurines peuvent-elles sortir de la table ? (p11)

A : Non, à moins qu'une règle ou la mission jouée ne spécifie qu'elles le peuvent. Tout bon wargamer sait que le monde s'arrête au bord de sa table de jeu !

Q : Que se passe-t-il si une unité qui a perdu sa cohésion peut effectuer un mouvement, mais que celui-ci est insuffisant pour lui permettre de retrouver sa cohésion en une seule phase de Mouvement ? (p12)

R : L'unité doit tout faire pour retrouver sa cohésion aussitôt que possible, y compris en effectuant un Sprint si nécessaire lors de la phase de Tir.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une unité qui se déplace d'une distance aléatoire entre ou traverse un terrain difficile ? (p14)

R : À moins que cela ne soit précisé, l'unité n'est pas ralentie et se déplacera à hauteur de la distance maximale obtenue sur son jet de déplacement. Toutefois elle devra toujours effectuer des tests de terrain dangereux s'il y a lieu.

Q : Les unités effectuant un sprint durant la phase de Tir doivent-elles se déplacer de la distance maximale obtenue sur le jet de dé ? (p16)

R : Non elles peuvent se déplacer jusqu'à la distance obtenue. Notez cependant qu'une fois le jet de dé réalisé, l'unité ne pourra pas tirer, même si elle décide de ne pas utiliser son mouvement.

Q : Lorsque deux escouades amies sont mélangées, laquelle bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 4+ ? (p21)

R : Celle qui possède la figurine la plus proche de l'unité qui tire ne bénéficie pas de sauvegarde de couvert.

Q : Si une unité dispose de plusieurs sauvegardes de couvert, laquelle doit-elle être utilisée ? (p22)

R : Utilisez celle qui profite aux plus de figurines de l'unité ou bien la meilleure en cas d'égalité (tant qu'au moins la moitié de l'unité dispose d'un couvert quelconque.)

Q : On trouve parfois des règles faisant référence à une unité "bloquée." Cela signifie-t-il qu'elle est "à terre" ? (p24)

R : Oui. "Bloqué" est juste un raccourci pour signifier "à terre parce qu'elle a raté un test de pilonnage".

Q : Si une unité qui s'est jetée à terre est forcée de se déplacer autrement qu'en battant en retraite, retourne-t-elle à la normale ou est-elle toujours considérée comme à terre ? (p24)

R : Elle retourne à la normale.

Q : Une unité peut-elle se jeter à terre en réaction à une attaque n'infligeant pas de blessures ou annulant les sauvegardes de couvert, comme un lance-flammes, par exemple ? (p24)

R : Oui, mais se jeter à terre pour échapper aux effets d'une telle arme pourrait ne pas être des plus judicieuses, car cela n'aurait d'autre effet que d'empêcher l'unité concernée d'effectuer toute action volontaire dans le tour suivant. En d'autres termes, le seul avantage de se jeter à terre est d'améliorer la sauvegarde de couvert, alors si vous n'êtes pas en mesure d'effectuer un tel jet, cela devient inutile !

Q : Si une unité composée de figurine à plusieurs Points de Vie a déjà subi une blessure, la prochaine blessure qu'elle recevra devra-t-elle être allouée à une figurine dotée du même armement que la figurine déjà blessée ou peut-elle être allouée à une figurine dotée d'un armement différent ? (p26)

R : La blessure peut alors être allouée à une figurine

armée différemment. Notez que cela peut conduire l'unité à avoir plusieurs figurines dotées d'armes différentes et blessées en même temps.

Q : Combien de tests de Pilonnage une escouade qui utilise plusieurs armes ayant cette règle peut provoquer chez une unité adverse ? (p31)

R : Une unité ne peut infliger au maximum qu'un seul test de Pilonnage par tour à une unité ennemie, et ce quel que soit le nombre de PV perdus par cette dernière, à moins que les règles ne précisent spécifiquement le contraire.

Q : Dans le cas d'une créature monstrueuse contre un véhicule, comment résoudre le jet de 2D6 si la créature dispose en plus de la règle Attaque Perforante ? (p31)

R : Le joueur ajoute 1D3 au total de chaque D6 ayant donné 6. Ainsi, si l'un des deux D6 donne 6, le total du jet de pénétration sera 2D6+D3+F. Si les deux D6 ont donné des 6, le total sera de 12+2D3+F, un jet que vous n'aurez même pas à effectuer, puisque son résultat minimum sera largement suffisant pour pénétrer n'importe quel blindage.

Q : Quelles armes comptent comme arme à une main au regard du gain d'une attaque additionnelle au corps à corps ? (p37)

R : Tous les pistolets, les armes de corps à corps et les armes dont les règles précisent spécifiquement qu'il s'agit d'armes à une main.

Q : Suffit-il qu'une seule figurine dans une unité ne puisse réaliser de percée pour en priver toute l'unité ? (p40)

R : Oui.

Q : Une unité verrouillée en corps à corps peut-elle se jeter à terre si elle est touchée par un tir ? (p40)

R : Non.

Q : Lors d'un combat multiple, sous le titre "Attaquer", il y a deux règles supplémentaires mentionnant "le début du combat". De quoi s'agit-il exactement ? (p41)

R : Le début du combat intervient après la réaction des défenseurs mais avant que toute attaque soit résolue.

Q : Si une unité effectuant un mouvement de retraite ne peut l'accomplir sur toute sa distance qu'en s'éloignant du bord de table en raison de la présence d'ennemis ou de terrain infranchissable, compte-t-elle alors comme Piégée ? (p45)

R : Non, une unité n'est Piégée et donc détruite seulement si elle est incapable d'accomplir la totalité de son mouvement de retraite sans revenir sur ses pas.

Q : Lorsqu'une figurine pouvant se déplacer en dehors de la phase de Mouvement, comme l'infanterie autoportée dotée de propulseurs, bat en retraite, peut-elle utiliser son mouvement supplémentaire ? (p45)

R : Oui, bien que la direction de ce déplacement doive impérativement suivre les règles de Retraite !

Q: Un test de regroupement est-il un test de moral ? Par exemple, j'ai une unité en retraite dans le rayon d'action d'une bannière permettant de relancer les tests de moral. Puis-je utiliser cette bannière si le test de regroupement est raté ? (p46)

R: Non aux deux questions. Un test de regroupement est un type particulier de test de commandement, mais ce n'est pas un test de moral. Ce dernier découle exclusivement des trois situations décrites page 44 du livre de règles.

Q: Comment considérer les Personnages Indépendants qui ont rejoint une escouade lorsqu'on détermine si celle-ci est à moins 50% de ses effectifs de départ ? (p48)

R: Les Personnages Indépendants ne sont pas comptés dans le total des effectifs de l'escouade lorsqu'on détermine si elle est à moins de 50% de ses effectifs de départ. La seule exception concerne un Personnage Indépendant avec sa Suite (dans ce cas, il compte dans le total des effectifs de l'escouade lorsqu'on détermine si elle est à moins de 50% de ses effectifs de départ).

Q: Peut-on placer un personnage indépendant à moins de 2 ps d'une unité amie qu'il ne peut rejoindre, par exemple s'il vient de débarquer d'un véhicule après que celui-ci se soit déplacé ? (p48)

R: Oui, mais il doit être placé aussi loin que possible des unités qu'il ne peut rejoindre sans excéder la distance à laquelle il peut se déplacer.

Q: Si un personnage indépendant souhaite commencer la partie en ayant rejoint une unité, quand doit-il le faire ?

R: Vous devez déclarer quels personnages indépendants rejoignent quelles unités lors du déploiement, avant de placer la moindre unité sur la table, et avant de déclarer quelles unités resteront en réserve, effectueront une Frappe en Profondeur ou une Attaque de Flanc, etc.

Q: Un Personnage Indépendant ayant rejoint une unité qui réagit à un assaut, ou qui effectue une mise au contact, doit se déplacer avant ses alliés pour se placer au contact de l'ennemi. Que se passe-t-il si le Personnage Indépendant est bloqué par des figurines amies ? (p49)

R: S'il est possible de déplacer les figurines amies pour laisser passer le Personnage Indépendant, elles doivent se déplacer avant lui. Ensuite, le Personnage Indépendant se place au contact de l'ennemi, puis le reste de l'escouade effectue ses mouvements de mise au contact. Si malgré tout, le Personnage Indépendant ne peut pas se mettre au contact, il doit se rapprocher autant que possible de l'ennemi.

Q: Une figurine peut-elle utiliser un pouvoir psychique qui n'est pas une attaque psychique de tir si elle est embarquée dans un véhicule de transport ? (p50)

R: Oui. Si le pouvoir nécessite une ligne de vue, celle-ci est définie à partir des postes de tir du véhicule. Cette action correspond à une figurine tirant à partir de ce poste de tir si le pouvoir est utilisé durant la phase de tir.

Si le pouvoir psychique ne nécessite pas de ligne de vue mais dispose d'une portée ou d'une aire d'effet normalement mesurée à partir de la figurine qui l'utilise, celle-ci est mesurée à partir de la coque du véhicule, comme expliqué dans la section Embarquer, page 66.

Q: Les attaques psychiques de tir accordent-elles une sauvegarde de couvert ? (p50)

R: Oui, du moins si leurs effets sont d'infliger des blessures. Les sauvegardes de couvert sont effectuées contre les blessures infligées par ces attaques psychiques de tir, pas contre des effets plus "métaphysiques" de certains autres pouvoirs.

Q: Est-il possible d'utiliser un pouvoir psychique sur une unité embarquée dans un véhicule de transport ? (p50)

R: Pour plus de simplicité, la réponse doit être claire: Non! À moins que le psyker ne soit lui-même intégré à cette unité transportée.

Q: Une unité se "déplaçant comme de l'infanterie autoportée" peut-elle effectuer une Frappe en Profondeur ? (p52)

R: Oui.

Q: Une unité équipée de propulseurs peut-elle effectuer son mouvement normal en phase d'assaut si elle est arrivée à ce tour en réalisant une frappe en profondeur ? (p52)

R: Oui, à moins que le contraire ne soit précisé.

Rappelez-vous qu'il n'est pas possible d'utiliser ce mouvement pour lancer un assaut durant le tour où l'unité équipée de propulseurs a effectué une frappe en profondeur.

Q: Si un canon appartenant à une unité d'artillerie rate un test de terrain dangereux, que se passe-t-il ? (p55)

R: Puisque ce cas de figure est comparable au fait de subir des dégâts (et pour préserver la santé mentale de tous en cas de réponse différente), l'arme est détruite.

Q: Est-ce qu'un véhicule qui a utilisé son déplacement bonus dû à une route pour se déplacer de plus de 12 ps compte comme ayant bougé à Vitesse de Manœuvre (par exemple s'il veut faire embarquer ou débarquer des troupes) ? (p57)

R: Oui.

Q: Les règles régissant les arcs de tir des armes montées sur des véhicules parlent de celles montées sur tourelle et celles montées directement sur la coque. Mais qu'en est-il de celles montées sur d'autres structures (comme une écoutille de Rhino) et qui semblent pouvoir pivoter sur 360°, sans être à proprement parler des armes sur tourelle ? (p59)

R: L'esprit de la règle est: si l'arme semble pouvoir tirer dans la direction de la cible, alors elle peut tirer sur elle, même si elle est collée en place. Le reste n'est qu'une série de guides et ne couvre pas toutes les configurations existantes. Dans le cas d'une arme sur écoutille, son angle de tir est indiscutablement de 360°, comme dans le cas d'une écoutille de Rhino, elle doit donc être considérée comme pouvant tirer tout autour d'elle. Cependant, dans le cas d'un Razorback, il faut tenir compte de la tourelle principale qui provoquera un angle mort. De même, pour les catapultes shuriken d'un Serpent, Falcon, etc. Ces armes peuvent visiblement pivoter sur elles-mêmes, mais elles ne pourront pas tirer vers l'arrière du véhicule à cause de la forme de celui-ci, alors nous considérons habituellement que leur arc de tir se limite à 180° devant elles, ce qui semble un compromis acceptable.

Q : Si un véhicule dispose d'une arme dont les munitions sont limitées, et qu'il ne lui en reste plus aucune (par exemple un missile Traqueur qui a déjà été tiré), est-ce que cette arme peut tout de même être détruite par un dégât Arme Détruite sur le tableau de dégâts des véhicules ? (p61)

R : Non. Si une arme ne peut plus faire feu au cours de la bataille parce qu'elle est à court de munitions, elle compte comme étant déjà détruite en ce qui concerne les résultats du tableau de dégâts des véhicules.

Q : Si un véhicule est décrit comme étant immobile, que se passe-t-il s'il subit un résultat Endommagé - Immobilisé sur le tableau de dégâts des véhicules ? (p61)

R : Considérez à la place ce résultat comme étant Endommagé - Arme Détruite.

Q : Lorsqu'une arme est détruite suite au résultat Endommagé - Arme Détruite, toute arme intégrée, combinée ou coaxiale est-elle également détruite ? (p61)

R : Oui.

Q : Si un véhicule subit simultanément plusieurs résultats Détruit - Explosion, combien de D6 doit-on jeter pour déterminer le rayon de l'explosion ? (p61)

R : Un seul.

Q : Lorsqu'un véhicule est détruit suite à un résultat Détruit - Explosion sur le tableau de dégâts des véhicules, il est remplacé par une zone de terrain difficile de taille similaire. Quelle est la sauvegarde de couvert conférée par cette zone ? (p61)

R : La zone confère une sauvegarde de couvert de 4+ aux unités pouvant en bénéficier.

Q : Un véhicule peut-il utiliser ses fumigènes même s'il ne s'est pas ou qu'il ne peut pas se déplacer durant sa phase de Mouvement ? (p62)

R : Oui.

Q : Un marcheur peut-il utiliser ses fumigènes après avoir sprinté ou effectué un mouvement de consolidation ? (p62)

R : Non, ils ne peuvent être utilisés qu'à la phase de Mouvement.

Q : Si un véhicule s'est déplacé durant sa phase de mouvement, mais est immobilisé avant qu'une figurine ne l'attaque au corps à corps, quel est le résultat à obtenir pour le toucher ? (p63)

R : Le véhicule sera alors touché automatiquement.

Q : Dans un combat multiple où sont impliquées des unités de véhicules et des unités n'étant pas des véhicules, les blessures résultant d'un dégât Détruit - Explosion comptent-elles dans le résultat de combat ? (p63)

R : Oui, toutes les blessures causées de cette façon compteront. Les blessures non-sauvegardées infligées à des figurines ennemies compteront dans votre total de combat, tandis que les blessures non-sauvegardées infligées à vos figurines compteront dans le total de

l'adversaire pour le calcul de son résultat de combat.

Q : Dans un combat multiple impliquant des véhicules (à l'exception des marcheurs) et des unités non-véhicule, comment traiter les mises au contact ? (p63)

R : Les mouvements de mise au contact doivent servir à mettre en contact socle à socle les unités non-véhicule.

Q : Une unité peut-elle faire feu depuis son véhicule dans lequel elle est embarquée si celui-ci utilise ses fumigènes durant le même tour ? (p66)

R : Non.

Q : Si une figurine utilise une arme à gabarit de souffle depuis un véhicule, celui-ci sera-t-il touché s'il est sous le gabarit ? (p66)

R : Non, il ne sera pas touché.

Q : Les passagers d'un véhicule doivent-ils tirer sur la même cible que lui ? (p66)

R : Non, il s'agit de deux unités séparées, même si elles "cohabitent" momentanément. Elles peuvent donc choisir des cibles différentes.

Q : Une unité embarquée peut-elle être prise pour cible par un tir ? (p67)

R : Non, seul le véhicule de transport peut être touché.

Q : Des figurines qui débarquent d'un véhicule dans un terrain dangereux doivent-elles effectuer un test de terrain dangereux ? Contrairement aux mouvements de mise au contact ou de consolidation, on ne stipule pas que le débarquement entraîne ce genre de test. (p67)

R : Le test de terrain dangereux est à effectuer par toute figurine entrant, quittant ou se déplaçant dans un terrain dangereux. Puisque la règle ne précise aucune exception, des figurines débarquant d'un véhicule doivent effectuer ce test. Cependant, si elles débarquent puis se déplacent, un seul test est à effectuer, pas deux.

Q : Lorsqu'une unité effectue un "débarquement d'urgence", elle ne peut plus rien faire d'autre durant le tour. Qu'est-ce que cela signifie au juste ? (p67)

R : Cela signifie qu'elle ne peut effectuer aucune action volontaire. Toute action qui lui est imposée, par exemple celles qui découlent d'un test de Moral ou de Pilonnage raté, ou si l'unité est chargée, sont résolues normalement.

Q : Une unité embarquée dans un transport peut-elle débarquer en passant à travers les figurines ennemies si celles-ci encerclent complètement leur transport ? (p67)

R : Non. Les figurines qui débarquent sont sujettes aux règles normales de mouvement par rapport aux figurines ennemies, telles que décrites à la page 11.

Q : Des figurines s'écartant du passage d'un véhicule après avoir réussi leur test de Moral peuvent-elles être forcées à sortir par le bord de table si ce chemin est le plus court pour ne pas finir écrasé par le véhicule ? (p68)

R : Non, elles doivent parcourir le chemin le plus court "et" rester sur la table de jeu.

Q: Un véhicule peut-il effectuer une attaque de char en entrant en jeu depuis les réserves ? (p68)

R: Oui. Déclarez la distance qu'il s'apprête à parcourir et dans quelle direction, puis déplacez le char en suivant celles-ci en mesurant la distance depuis le bord de la table. L'attaque de char a lieu normalement mais si le char est forcé de s'arrêter avant d'être complètement sur la table, il est détruit et retiré du jeu, de même que tous ses passagers.

Q: Si une unité bat en retraite face à une Attaque de Char et que le mouvement du char l'entraîne tout de même à travers cette unité, doit-elle effectuer un deuxième mouvement de retraite ? (p68)

R: Non. Une véhicule ne peut effectuer une Attaque de Char contre la même unité qu'une seule fois par tour. Après que l'unité a battu en retraite, le véhicule passe à travers elle (on considère que les soldats se poussent pour le laisser passer avant de se reformer). Si le véhicule termine son mouvement sur une ou plusieurs figurines de l'unité, elles se déplacent de la distance la plus courte possible pour lui faire de la place, tout en restant au moins à 1 ps du véhicule, et en respectant leur cohérence d'unité.

Q: Que se passe-t-il si une véhicule effectue une Attaque de Char contre une unité qui bat déjà en Retraite ? (p68)

R: Résolvez normalement l'Attaque de Char. **Notez qu'une unité battant en retraite qui subit une Attaque de Char ratera automatiquement son test de moral tel que décrit en page 46.**

Q: Un véhicule doit-il être capable d'effectuer des attaques de char pour effectuer un Éperonnage ? (p69)

R: Oui.

Q: Est-ce qu'une amélioration de véhicule qui permet à un véhicule autre qu'un char d'effectuer une Attaque de Char (comme un éperon renforcé) permet également à ce véhicule d'effectuer un Éperonnage ? (p69)

R: Oui.

Q: Que se passe-t-il si pour achever son mouvement après avoir effectué un Éperonnage ayant causé un dégât Détruit - Explosion, un véhicule rentre en contact avec un terrain infranchissable, un bord de table ou une unité amie ? (p69)

R: Le mouvement du véhicule s'achève dès que celui-ci entre en contact avec l'un des éléments cités.

Q: La Force d'éperonnage d'un véhicule peut-elle dépasser 10 ? (p69)

A: Non. Aucune caractéristique ne peut dépasser 10, à l'exception des valeurs de blindage des véhicules.

Q: Si un véhicule est détruit durant un tour pendant lequel il s'est déplacé à vitesse rapide, qu'en est-il de ses passagers ? (p70)

R: Ils sont retirés comme perte.

Q: Si un antigrav termine son mouvement sur un terrain infranchissable, ses passagers peuvent-ils débarquer sur ce terrain infranchissable ? (p71)

R: Non, il n'est pas possible de débarquer dans un terrain infranchissable.

Q: Si un Char Antigrav effectue une Attaque de Char ou Éperonne une unité ennemie qui est située dans un terrain, doit-il passer un test de Terrain Dangereux ? (p71)

R: Seulement s'il termine son mouvement dans le terrain.

Q: Que se passe-t-il lorsqu'un antigrav est stoppé par une attaque La Mort ou la Gloire! tandis qu'il survole des figurines amies ou ennemies ? (p71)

R: Déplacez l'antigrav de la plus courte distance de sorte à ce qu'il ne survole plus aucune figurine.

Q: Un antigrav immobilisé pendant sa propre phase de Mouvement alors qu'il se déplace à vitesse rapide est-il détruit ? (p71)

R: Oui.

Q: Un Antigrav qui effectue une attaque de char en se déplaçant à vitesse rapide bénéficie-t-il de la sauvegarde de couvert conférée par la règle Profil Bas contre une attaque de La Mort ou la Gloire ? (p71)

R: Non

Q: Une unité réussissant son test de Commandement pour bénéficier de la règle contre-attaque compte-t-elle comme ayant chargé à tout point de vue ? (p74)

R: Non. L'unité ne gagne que le bonus de +1 Attaque.

Q: Une unité bénéficiant de la règle spéciale Course peut-elle lancer un assaut après avoir débarqué d'un véhicule qui s'est déjà déplacé durant le tour ? (p75)

R: Non, elle ne peut pas. La règle spéciale Course supprime simplement l'impossibilité de lancer un assaut après avoir sprinté.

Q: Est-ce que la règle Charge Féroce donne +1 en Force aux Attaques effectuées avec une arme de corps à corps qui possède une valeur de Force fixe ? Par exemple, est-ce que les touches de Verse-le-Sang, l'épée tronçonneuse à deux mains de Gabriel Seth, sont résolues avec une Force de 9 lorsque Seth bénéficie de la règle Charge Féroce ? (p75)

R: Non. Dans ce cas, les touches de Seth sont résolues avec une Force de 8.

Q: Les motos peuvent-elles turbo-boosteur durant leur mouvement de Scout ? (p76)

R: Oui, elles le peuvent désormais, mais n'oubliez pas qu'elles ne doivent pas s'approcher à moins de 12 ps de l'ennemi quand elles le font.

Q: Au cours du premier tour de jeu, doit-on considérer les mouvements Scout comme s'ils avaient été effectués lors de la phase de Mouvement précédente pour les besoins, par exemple, de la sauvegarde de couvert de 3+ conférée par la règle Turbo-Boosters, ou des jets pour toucher en corps à corps contre les véhicules ? (p76)

R: Oui.

Q : Une unité suivant la règle *Discrétion* bénéficie-t-elle d'une sauvegarde de couvert de 6+ lorsqu'elle est à découvert ? (p76)

R : Non, cette capacité améliore une sauvegarde de couvert déjà existante.

Q : Si une unité suivant la règle spéciale *Scouts* est embarquée dans un véhicule suivant cette même règle spéciale, peut-elle débarquer du véhicule après que celui-ci ait effectué son *Mouvement scout* ? (p76)

R : Oui, mais seulement si l'unité serait autorisée à le faire au cours d'une phase de *Mouvement normale*. Par exemple, si le véhicule s'était déplacé en vitesse rapide, l'unité ne pourra pas débarquer (à moins que le contraire ne soit précisé).

Q : Si une unité contenant une ou plusieurs figurines qui suivent la règle *Lent & Méthodique* lance un assaut, est-ce que toute l'unité compte comme chargeant à travers un terrain difficile, et frappe donc avec une *Initiative de 1* à moins d'avoir des grenades offensives ? (p76)

R : Non. Seules les figurines qui suivent la règle *Lent & Méthodique* comptent comme se déplaçant en terrain difficile en ce qui concerne ce point de règle. Même si le reste de l'escouade est ralenti lors de l'assaut, il ne compte pas comme ayant traversé un terrain difficile.

Q : Si seulement quelques figurines d'une unité suivent la règle *Discrétion*, est-ce que toute l'unité bénéficie d'un bonus de +1 à sa sauvegarde de couvert ? (p76)

R : Oui. Ceux qui suivent la règle *Discrétion* s'assurent que leurs camarades se dissimulent aussi bien qu'eux.

Q : Un bâtiment inoccupé peut-il être pris pour cible par des tirs ou même chargé au corps à corps ? (p79)

R : Non. Il n'est pas possible de cibler un bâtiment inoccupé. Toutefois, si un tir dévie sur un bâtiment inoccupé, ses effets sont résolus normalement.

Q : Peut-on Éperonner un bâtiment ? (p79)

R : Non. Le véhicule s'arrête au contact d'un bâtiment.

Q : Une même unité peut-elle contrôler plusieurs objectifs, en supposant bien sûr qu'elle soit assez étendue pour avoir des figurines à 3ps de chacun d'eux ? (p91)

R : Oui, c'est tout à fait possible, même si cela ne doit pas arriver tous les jours.

Q : Les unités hors de table à la fin de la partie comptent-elles comme détruites pour le décompte des Points d'Annihilation ? (p91)

R : Oui.

Q : Si un personnage indépendant a rejoint une unité, et que tout le monde est retiré comme perte, combien de Points d'Annihilation en résulte-t-il ? (p91)

R : Deux. Un pour l'unité et un autre pour le personnage indépendant.

Q : Une unité peut-elle commencer la partie embarquée dans un transport qui n'est pas assigné ? (p92)

R : Oui, tant que le type de l'unité peut être embarqué dans le véhicule et que celle-ci n'excède pas sa capacité de transport.

Q : Une unité peut-elle se déployer dans un terrain infranchissable ? (p92)

R : Non, à moins qu'il soit spécifié qu'elle puisse se déplacer à travers les terrains infranchissables.

Q : Si une unité est laissée en réserve, et qu'elle dispose d'une capacité qui prend effet au début d'un tour, peut-elle utiliser cette capacité durant le tour où elle arrive ? (p94)

R : Non, à moins que le contraire ne soit spécifié.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une unité arrive depuis les réserves mais qu'elle ne peut pas se placer complètement sur la table ? (p94)

R : L'unité est alors détruite et retirée du jeu.

Q : Si un personnage indépendant rejoint une unité effectuant une *Attaque de Flanc*, à quel moment peut-il la quitter ? (p94)

R : Si un personnage indépendant entre en réserve au sein d'une unité, que ce soit par une *Attaque de Flanc* ou autre, il ne peut pas la quitter dans le tour d'entrée en jeu. Bien sûr, il pourra la quitter selon les modalités normales dès le tour suivant.

Q : Une unité peut-elle effectuer une frappe en profondeur si seulement une partie des figurines qui la compose suivent cette règle spéciale ? (p95)

R : Non.

Q : Est-ce qu'un véhicule de type *Immobile*, comme un *Module d'Atterrissage*, peut tirer le tour où il effectue une *Frappe en Profondeur* ? (p95)

R : Comme les autres véhicules, ce type de véhicule compte comme s'étant déplacé à vitesse de *Manœuvre* lorsqu'il effectue une *Frappe en Profondeur*, il ne pourra donc pas tirer au cours du même tour. Le tableau de la page 73 vous indique les armes qu'un véhicule peut faire tirer selon son type lorsqu'il s'est déplacé à vitesse de *Manœuvre*.

Q : Est-ce qu'une unité transportée dans un véhicule qui entre en jeu en effectuant une *Frappe en Profondeur* compte également comme étant entré en jeu en effectuant une *Frappe en Profondeur* ?

R : Oui.

Q : Lorsqu'un véhicule effectue une *Frappe en Profondeur*, il compte comme s'étant déplacé à vitesse de *Manœuvre* pour déterminer les armes qu'il peut utiliser. Comment cela fonctionne-t-il avec des *Marcheurs*, qui ne se déplacent qu'à vitesse de *Combat* ? (p95)

R : Le *Marcheur* peut dans ce cas faire tirer toutes ses armes.

Q : Lorsqu'une unité possède des figurines ayant des caractéristiques ou des sauvegardes d'armure différentes, comment déterminer la majorité ?

R : La majorité sera la valeur la plus répandue, c'est à dire celle partagée par le plus grand nombre de figurines. Lorsque deux valeurs ou plus sont également réparties, utilisez la meilleure. Par exemple, contre une escouade comprenant deux figurines avec CC3, deux avec CC4 et une avec CC5, les jets pour toucher en corps à corps se feront contre une CC4.

Questions Spécifiques à des Armées

Q : Si mon Codex inclut des options (ou autres règles) qui semblent n'avoir aucun effet dans la nouvelle édition du jeu, comme ce biomorphe tyranide qui fait que la figurine compte double pour ce qui est du calcul de la supériorité numérique, avez-vous l'intention de publier un errata pour expliquer comment les gérer ?

R : Non. si une option (ou une règle) n'est clairement plus applicable, elle n'a plus aucun effet. Nous pensons qu'il est plus simple de la laisser telle que jusqu'à ce que le Codex concerné soit réédité, plutôt que de chercher à l'adapter par un quelconque errata.

Q : Est-il possible de tirer bénéfice de l'équipement ou des règles spéciales de l'adversaire, comme utiliser ses balises de téléportation, ses icônes du Chaos, ses synapses tyranides ou ses orbes de résurrection nécrons, etc ?

R : Dans la plupart des cas, ceci est clairement impossible puisque les règles utilisent des restrictions comme "unités amies" ou "les unités du joueur", faisant bien la différence entre les unités d'un joueur et celles de son adversaire. D'autres règles précisent clairement si elles affectent les unités amies et ennemies. Il existe cependant quelques cas où cela n'est pas clairement spécifié. Comme principe général, nous recommandons de ne pas utiliser ou tirer un quelconque profit d'un équipement ou une règle spéciale de l'armée adverse, à moins que cela ne soit clairement possible d'après la description des effets de l'équipement ou de la règle spéciale, ou que cela soit précisé dans un Q&R.

Dernière Mise à Jour le 3 Décembre 2010