

# WARHAMMER 40,000



## GUIDE D'INITIATION

Les références de page de ce guide renvoient à la pagination des Règles de Base de Warhammer 40,000.

Ce guide vous aidera à jouer vos premières parties de Warhammer 40,000. Pour plus d'informations, consultez les Règles de Base. Les batailles de Warhammer 40,000 se jouent en une suite de rounds de bataille. À chacun de ces rounds, chaque joueur a un tour, divisé en différentes phases qui doivent être effectuées dans l'ordre.

## 1. PHASE DE COMMANDEMENT

## 2. PHASE DE MOUVEMENT

## 3. PHASE DE TIR

## 4. PHASE DE CHARGE

## 5. PHASE DE COMBAT

### 1. PHASE DE COMMANDEMENT

**Commandement** : Tout d'abord, les deux joueurs gagnent 1 point de Commandement chacun (ils peuvent être dépensés en Stratagèmes à différents moments du round de bataille). Puis résolvez les éventuelles règles dont vous disposez et qui s'utilisent à votre phase de Commandement.

**Ébranlement** : Pour chaque unité de votre armée qui a perdu plus de la moitié de ses figurines (ou plus de la moitié de ses points de vie pour les unités d'une seule figurine), jetez 2D6. Si le résultat est inférieur au CD (Commandement) indiqué sur la fiche technique de l'unité, celle-ci est Ébranlée jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement. Les unités Ébranlées ont un CO (Contrôle d'Objectif) de 0, et ne peuvent pas être affectées par les Stratagèmes amis.

### 2. PHASE DE MOUVEMENT

Les unités qui ne sont pas à 1" ou moins des figurines ennemies [Portée d'Engagement] peuvent ne pas se déplacer (Rester Immobiler), faire un mouvement Normal, ou un mouvement d'Avance :

- **Mouvements Normaux** : Déplacez l'unité d'une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique M (Mouvement), sans terminer à Portée d'Engagement des figurines ennemies.
- **Mouvements d'Avance** : Comme ci-dessus, mais jetez 1 D6 et ajoutez le résultat au Mouvement de l'unité. Les unités qui Avancent ne peuvent pas tirer à ce tour (sauf avec des armes d'Assaut) et ne peuvent pas charger à ce tour.

Les unités qui sont à Portée d'Engagement des figurines ennemies peuvent seulement Rester Immobiler ou Battre en Retraite :

- **Mouvements de Retraite** : Comme un mouvement Normal, mais les unités qui Battent en Retraite ne peuvent ni tirer ni charger à ce tour.

### 3. PHASE DE TIR

Une unité à la fois, vos figurines peuvent faire feu avec leurs armes de tir sur les unités ennemies qui sont à portée et visibles. Les figurines ayant plus d'une arme de tir peuvent tirer avec chacune d'elles sur une cible différente, mais vous devez déclarer toutes les cibles en même temps.

Les armes sont présentées comme suit :

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1

**Portée** : La distance à laquelle l'arme peut tirer. Si une unité ennemie est à cette portée et visible de votre figurine, elle peut être ciblée.

**A (Attaques)** : Le nombre de tir ou de coups que votre arme effectue, représenté par le nombre de D6 que vous jetez pour votre attaque.

**CT (Capacité de Tir)** : La précision de vos attaques. Si le jet de touche est supérieur ou égal à ce nombre, l'attaque touche !

**F (Force)** : Une attaque qui touche doit être assez forte pour blesser sa cible.

**PA (Pénétration d'Armure)** : L'efficacité de l'attaque contre les armures.

**D (Dégâts)** : Si l'unité ennemie rate son jet de sauvegarde, l'attaque inflige autant de dégâts qu'indiqué.

### EFFECTUER DES ATTAQUES

Suivez la séquence suivante pour effectuer des attaques, une à la fois :

#### 1 JET DE TOUCHE

Jetez 1 D6 par attaque, en essayant d'obtenir au moins autant que la CT. Un jet de Touche non modifié de 6 est appelé Touche Critique et est toujours réussi.

#### 2 JET DE BLESSURE

Comparez la Force de l'attaque avec l'Endurance de la cible, comme ci-dessous. Un jet de Blessure non modifié de 6 est appelé Blessure Critique et est toujours réussi.

FORCE DE L'ATTAQUE VS ENDURANCE DE LA CIBLE	RÉSULTAT REQUIS SUR LE D6
La force est le <b>DOUBLE (ou plus)</b> de l'Endurance.	+
La force est <b>SUPÉRIEURE</b> à l'Endurance.	+
La force est <b>ÉGALE</b> à l'Endurance.	+
La force est <b>INFÉRIEURE</b> à l'Endurance.	+
La force est la <b>MOITIÉ (ou moins)</b> de l'Endurance.	+



#### 3 ALLOUER L'ATTAQUE

Votre adversaire choisit quelle figurine de son unité pourrait être blessée par l'attaque (si la moindre de ces figurines a déjà perdu le moindre point de vie, l'attaque doit lui être allouée).

#### 4 JET DE SAUVEGARDE

Votre adversaire jette 1 D6, en soustrayant la PA de l'arme attaquante. Si le résultat est supérieur ou égal à la SV de sa figurine, l'attaque échoue. Sinon des dégâts sont infligés.

#### 5 INFLIGER DES DÉGÂTS

Infligez des dégâts – une figurine perd autant de points de vie que la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

## 4. PHASE DE CHARGE



Vos unités peuvent à présent charger pour assaillir l'ennemi en mêlée.

- Une unité à la fois, choisissez celles avec lesquelles vous souhaitez charger et suivez la séquence ci-dessous. Les unités qui ont Avancé ou Battu en Retraite à ce tour ne peuvent pas charger, ni celles qui sont à Portée d'Engagement de l'ennemi.
- Choisissez une ou plusieurs unités ennemies que votre unité va charger.
- Jetez 2D6. Le résultat est la distance totale en pouces à laquelle votre unité peut charger – si c'est suffisant pour la déplacer à 1" ou moins de chaque unité ennemie que vous avez choisie, la charge est réussie – déplacez chaque figurine vers une de ces unités ennemies, en terminant en contact socle à socle si possible.

## 5. PHASE DE COMBAT



Chaque unité de l'armée de chaque joueur qui est à Portée d'Engagement de la moindre unité ennemie peut à présent combattre. Les unités qui ont chargé à ce tour combattent avant les autres. Puis, en commençant par le joueur dont ce n'est pas le tour, les joueurs combattent avec leurs unités à tour de rôle.

### 1 ENGAGER

Tout d'abord, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité combattante de jusqu'à 3" vers la figurine ennemie la plus proche.

### 2 EFFECTUER DES ATTAQUES

Chaque figurine à Portée d'Engagement de l'ennemi (ou en contact socle à socle avec une figurine amie à Portée d'Engagement de l'ennemi) combat avec 1 arme de mêlée de votre choix dont elle est équipée. Pour ce faire, suivez la même séquence d'Attaque que pour les attaques de tir (mis à part que les armes de mêlée ont une CC – Capacité de Combat – au lieu d'une CT).

### 3 CONSOLIDER

Après que toutes les figurines d'une unité combattante ont combattu, vous pouvez déplacer chaque figurine qui n'est pas en contact socle à socle avec une figurine ennemie de jusqu'à 3" plus près de la figurine ennemie la plus proche.



Voici une sélection d'aptitudes communes à beaucoup d'unités et d'armes. Pour connaître le détail complet de ces aptitudes universelles et d'autres, consultez les Règles de Base.

### AGENT SOLITAIRE

À moins de faire partie d'une unité Attachée, cette unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 12" ou moins.

### COMBAT EN PREMIER

Les unités avec cette aptitude qui sont éligibles pour combattre le font à l'étape des Combats en Premier de la phase de Combat.

### DESTRUCTION NÉFASTE

**Destruction Néfaste x** : Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6. Sur 6, chaque unité à 6" ou moins subit "x" blessures mortelles.

### ÉCLAIREURS

- **Éclaireurs x** : L'unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à "x" avant que commence le premier tour.
- Si elle est embarquée dans un **TRANSPORT ASSIGNÉ**, celui-ci peut faire ce mouvement à la place.
- Elle doit finir ce mouvement à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

### FRAPPE EN PROFONDEUR

- L'unité peut être placée en Réserve et non sur le champ de bataille.
- L'unité peut être placée à votre phase de Mouvement, à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

### INFILTRATEURS

Au déploiement, si toutes les figurines d'une unité ont cette aptitude, lorsque vous la placez, ce peut être n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale de la zone de déploiement adverse et des figurines ennemies.

### INSENSIBLE À LA DOULEUR

**Insensible à la Douleur x+** : Chaque fois que cette figurine est censée perdre un PV, jetez 1 D6 : si le résultat est supérieur ou égal à "x", le PV n'est pas perdu.

### MENEUR

Certaines unités **PERSONNAGE** ont "Meneur" stipulé sur leur fiche technique. Ces unités **PERSONNAGE** sont appelées Meneurs, et les unités qu'ils peuvent mener – appelées leurs unités de Gardes du Corps – sont listées sur leur fiche technique.

- Avant la bataille, les unités **PERSONNAGE** ayant l'aptitude Meneur peuvent être attachées à une de leurs unités de Gardes du Corps pour former une unité Attachée.
- Les unités Attachées peuvent contenir 1 Meneur.
- On ne peut pas allouer d'attaques aux figurines **PERSONNAGE** des unités Attachées.

### ANTI

**[ANTI-MOT-CLÉ x+]** : Un jet de Blessure non modifié de "x+" contre une cible avec le mot-clé correspondant cause une Blessure Critique.

### ASSAUT

On peut tirer même si l'unité du porteur a Avancé.

### BLESSURES DÉVASTATRICES

Une Blessure Critique inflige autant de blessures mortelles que la caractéristique de Dégâts de l'arme, au lieu d'infliger des dégâts normalement.

### DÉFLAGRATION

- On ajoute 1 à la caractéristique d'Attaques par tranche de cinq figurines dans l'unité cible (arrondi à l'entier inférieur).
- On ne peut jamais l'utiliser contre une cible à Portée d'Engagement d'une unité de l'armée de la figurine attaquante (y compris la sienne).

### LOURD

On ajoute 1 aux jets de Touche si l'unité du porteur est Restée Immobile à ce tour.

### IGNORE LE COUVERT

À chaque attaque faite avec une telle arme, la cible ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert contre l'attaque (p. 44).

### JUMELÉ

À chaque attaque faite avec une telle arme, vous pouvez relancer le jet de Blessure de cette attaque.

### PISTOLET

- On peut tirer même si l'unité du porteur est à Portée d'Engagement d'unités ennemies, mais il faut alors cibler une de ces unités ennemies.
- On ne peut pas tirer avec des Pistolets et avec d'autres armes n'étant pas des Pistolets (sauf s'il s'agit d'un **MONSTRE** ou d'un **VÉHICULE**).

### TIR INDIRECT

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

### TIR RAPIDE X

On augmente les Attaques de "x" quand on cible des unités à mi-portée.

### TORRENT

Chaque attaque faite avec une telle arme touche automatiquement la cible.

### TOUCHES FATALES

À chaque attaque d'une telle arme, une Touche Critique blesse automatiquement la cible.

### TOUCHES SOUTENUES X

Chaque Touche Critique cause "x" touches supplémentaires à la cible.

## STRATAGÈMES DE BASE

On peut dépenser des points de Commandement pendant la bataille pour utiliser des Stratagèmes. Tous les joueurs peuvent utiliser les présents Stratagèmes de Base. Des Stratagèmes supplémentaires se trouvent dans les Codex et les autres publications.



### RELANCE DE COMMANDEMENT

BASE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

**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.

1PC



### CONTRE-OFFENSIVE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

**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.

2PC



### DÉFI ÉPIQUE

BASE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

**QUAND :** À la phase de Combat, quand une unité **PERSONNAGE** de votre armée à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités Attachées est choisie pour combattre.

**CIBLE :** 1 figurine **PERSONNAGE** de votre unité.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, toutes les attaques de mêlée de cette figurine ont l'aptitude [PRÉCISION] (p. 26).

1PC



### COURAGE INSENSÉ

BASE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

**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 (p. 11).

**CIBLE :** L'unité de votre armée pour laquelle vous venez de faire ce test d'Ébranlement (même si vos unités Ébranlées ne peuvent normalement pas être affectées par vos Stratagèmes).

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

1PC



### GRENADE

BASE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

**QUAND :** À votre phase de Tir.

**CIBLE :** 1 unité **GRENADES** de votre armée hors de Portée d'Engagement des unités ennemies et qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

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

1PC



### ATTAQUE DE CHAR

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

**QUAND :** À votre phase de Charge.

**CIBLE :** 1 unité **VÉHICULE** de votre armée.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, après que votre unité a terminé un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle, puis choisissez 1 arme de mêlée dont votre unité est équipée. Jetez autant de D6 que la caractéristique de Force de l'arme choisie. Si cette caractéristique de Force est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité ennemie, jetez deux D6 supplémentaires. Pour chaque 5+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle (jusqu'à un maximum de 6 blessures mortelles).

1PC



### TIR EN ÉTAT D'ALERTE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

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

**CIBLE :** 1 unité de votre armée à 24" ou moins de cette unité ennemie et qui serait éligible pour tirer s'il s'agissait de votre phase de Tir.

**EFFET :** Votre unité peut tirer sur cette unité ennemie comme s'il s'agissait de votre phase de Tir.

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

1PC



### ARRIVÉE PRÉCIPITÉE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

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

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

**EFFET :** Votre unité peut arriver sur le champ de bataille comme s'il s'agissait de l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement.

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

1PC



### ÉCRAN DE FUMÉE

BASE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

**QUAND :** À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **FUMÉE** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, toutes les figurines de votre unité ont le Bénéfice du Couvert (p. 44) et l'aptitude Discretion (p. 20).

1PC



### À TERRE

BASE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

**QUAND :** À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **INFANTERIE** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, toutes les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 6+ et ont le Bénéfice du Couvert (p. 44).

1PC



### INTERVENTION HÉROÏQUE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

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

**CIBLE :** 1 unité de votre armée à 6" ou moins de cette unité ennemie, et qui serait éligible pour déclarer une charge contre cette unité ennemie s'il s'agissait de votre phase de Charge.

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

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

2PC

#### UTILISATION D'UN STRATAGÈME

AU TOUR DE N'IMPORTE QUEL JOUEUR

À VOTRE TOUR

AU TOUR ADVERSE