

# Clarifications & conventions de règles de WH40K5

*(Version 26/04/2009)*

Ceci est un document destiné à fournir des réponses aux questions les plus pointues, telles qu'elles peuvent se poser dans les tournois. Notez avant tout que ce document n'est en rien officiel, ni reconnu par Games Workshop, et que sa lecture n'est nullement indispensable pour jouer à Warhammer 40,000.

Du fait de la complexité des cas qui peuvent survenir en cours de jeu, la Communauté des joueurs de Warhammer 40,000 francophones est parfois amenée à trancher, faute d'indication claire et publique de la part des concepteurs. Cela prend ici les formes suivantes :

- [CLAR] désigne la clarification d'un point de règle posant un problème de compréhension récurrent, ou qui a été explicité par le studio de conception sans que cela ait été officiellement publié via un canal public.
- [CONV] désigne une convention sur un point de règle qui n'a pas été traité de manière définitive par le studio de conception via les règles ou les FAQ. La réponse proposée ici repose donc sur un faisceau d'indices tiré de sources comparables, avec au besoin une décision finale arbitraire. Chaque groupe de joueurs choisira naturellement l'interprétation qu'il préfère.
- [OPT] désigne un choix optionnel, laissé entièrement à l'appréciation du groupe de joueurs ou de l'organisateur de manifestation. Ces choix sont regroupés en annexe du présent document, pour être plus facilement laissés de côté si l'on choisit de n'employer que les clarifications et conventions.

La liste suivante est susceptible d'être actualisée au gré des besoins, et n'a, encore une fois, de valeur qu'à titre indicatif.

*Remerciements particuliers à Julien Locque, Eric Lozio, Vincent Dosieres, et Noé Wonner.*

## **Règles générales**

[CONV] - Dans le doute, si une règle générique est moins détaillée qu'une règle particulière, on n'étend pas la règle particulière à l'ensemble des bénéficiaires de la règle générique, sauf par convention explicitement indiquée comme telle. Réciproquement, une obligation particulière ne s'étend pas au-delà du codex où elle est spécifiée ; en l'absence de tout autre indice, on pourra recourir à un recoupement d'autres sources, selon l'avis des arbitres du tournoi.

[CONV] - En cas de litige ou de difficulté d'interprétation, la ligne la plus directe est de prendre la règle au pied de la lettre, en essayant d'évacuer toute référence à des habitudes coutumières ou à des versions antérieures de la règle. Par exemple, un personnage indépendant pouvait jadis allouer ses attaques selon son gré, mais ce n'est plus le cas, et, bien qu'implicite dans les règles actuelles, cela n'apparaît pas forcément à la première lecture.

Attention cependant à ne pas abuser de la doctrine « Rules As Written », car les codex tiennent trop facilement pour acquis que les joueurs ne cherchent pas à exploiter les règles : en témoigne la possibilité, faute de mention contraire, d'utiliser les avantages adverses ...

[CONV] – Même dans les scénarios non-standard, les armées sont censées se déployer à une distance entre elles strictement plus haute que le chiffre indiqué dans chaque scénario. Cela signifie que si l'on se déploie à plus de 24 pouces de l'ennemi, ce dernier ne sera pas à portée de la plupart des armes à tir rapide. Si l'on se déploie à plus de 18 pouces de l'ennemi, cela signifie qu'il ne pourra pas être immédiatement à portée de charge des fantassins autoportés. Attention, de même, au Vindicator qui se déploie perpendiculairement à l'ennemi, pour se retrouver miraculeusement à portée rien qu'en pivotant sur place : ce n'est pas illégal, mais pourra être mal considéré.

[CONV] – Sauf choix explicite de l'organisateur, les options d'armées extérieures aux codex ne sont pas utilisables en tournoi : par exemple, les Dévôts de l'Adeptus Ministorum décrits dans White Dwarf n°121.

[CONV] - Par défaut et sous réserve du règlement du tournoi, si le joueur adverse déclare forfait ou est anéanti avant le terme normal de la partie, son armée rapporte l'intégralité de sa valeur en points de scénario (i.e. Annihilation, ou points de victoire s'ils sont utilisés), et l'armée adverse est libre de poursuivre la partie jusqu'à son terme normal pour déterminer quels objectifs elle peut contrôler.

[CONV] - Eu égard au grand changement de règles que représente l'édition 40K5, et à la croissance sans précédent du nombre de joueurs actifs à la date de la sortie de cette édition, rappelons qu'en cas de litige, c'est au joueur qui revendique un avantage qu'il appartient de prouver qu'il a bien accès à cet avantage.

[CLAR] - Les points d'Annihilation sont accordés pour chaque unité détruite, et non pas pour chaque choix de schéma d'armée. Par exemple, on gagne trois points d'annihilation si l'on détruit un personnage indépendant et sa suite en plus de leur transport dédié, ou si l'on détruit les trois Zoanthropes issus du même choix de soutien.

[CONV] - Quand est détruite une unité incluant un personnage comme simple amélioration (en remplacement du sergent par exemple), les points d'Annihilation accordés sont ceux de l'escouade de base. Inversement, quand une escorte est achetée en sus d'une figurine de choix QG, un point d'Annihilation est accordé pour la figurine QG, et un autre pour son escorte.

## Mouvement

[CONV] - De la même manière qu'un véhicule antigrav ne peut pas terminer son mouvement au-dessus d'une autre figurine, une figurine ne peut pas terminer son mouvement **sous** un véhicule antigrav, même allié.

[CLAR] - Les mouvements qui obligent à se rapprocher de l'ennemi (comme Ardeur du Juste) doivent se faire par le plus court chemin vers l'unité la plus proche, sans dévier latéralement.

## **Tir**

[CONV] - En cas d'incertitude sur la visibilité d'une cible, cette dernière bénéficie du doute et ne peut pas être visée.

## **Assaut**

[CLAR] - Pour mémoire, dans Warhammer 40,000, il n'est pas nécessaire d'avoir ligne de vue vers sa victime pour lancer un assaut.

[CONV] - Il est possible de contourner un obstacle ou des figurines adverses durant une charge, afin d'atteindre une unité située au-delà, tant qu'on a assez de mouvement pour ce faire (et qu'on se conforme aux obligations habituelles). Attention à bien tenir compte du diamètre de socle de chaque figurine qui charge, pour déterminer si elle peut effectivement contourner l'obstacle.

[CLAR] - Quand s'affrontent en corps à corps des unités qui sont toutes censées frapper en premier quelle que soit les circonstances, il faut tirer au sort quelle unité frappe effectivement en premier.

## **Personnages**

[CLAR] - Les Suivants sont les figurines distinctes achetées en tant qu'équipement pour un personnage. Ils forment une unité avec lui, sans pour autant bénéficier de ses éventuelles règles spéciales universelles (ils peuvent donc l'empêcher d'en profiter lui-même, comme par exemple l'Infiltration ou la Course s'ils ne la possèdent pas). Un personnage indépendant muni de Suivants peut rejoindre normalement une escouade (exception : les escortes de Serviteurs de l'Adeptus Mechanicus ou d'Hommes de Main de l'Inquisition, qui empêchent de rejoindre une autre escouade). Un personnage et ses Suivants se déplacent à la vitesse de la figurine la plus lente du groupe (exception : les Loups de Fenris, qui peuvent suivre leur maître à moto, mais l'empêchent de faire un Turbo-Boost.

[CONV] - Si une escouade est anéantie par des tirs de sorte qu'il ne reste que le personnage indépendant qui l'avait rejointe, ce personnage fait un jet de moral sans modificateur (à moins d'être Sans Peur). Les tireurs peuvent charger le personnage lors de la phase d'assaut suivante.

[CONV] - Un personnage indépendant ne peut pas rejoindre, en fin de phase de mouvement, une unité qu'il avait décidé de quitter lors de son mouvement de la même phase.

## **Véhicules**

[CLAR] - Les Marcheurs sonnés perdent une Attaque dès que le dommage leur est infligé, et cela tant que perdure ledit dommage (typiquement, jusqu'à la fin du tour suivant de leur camp).

[CLAR] - Si une Attaque de Char est lancée contre une cible qui ne peut physiquement pas s'écarter (à cause d'un terrain infranchissable et/ou de la proximité du bord de table), le véhicule attaquant s'arrête à un pouce de sa cible pour lui permettre de rester sur la table.

[CLAR] - Les passagers d'un transport détruit sont eux aussi détruits s'ils ne peuvent pas en débarquer même en urgence. Cela survient quand le véhicule est réduit à l'état d'épave (résultat n°5 de la table) alors qu'il se déplaçait à vitesse rapide, ou alors qu'il était entièrement entouré par des figurines ennemies.

[CONV] Lors d'un assaut contre un escadron de véhicules comprenant des valeurs de blindage différentes, utilisez la valeur de blindage majoritaire au sein des figurines engagées. Si aucune valeur de blindage n'est majoritaire, utilisez la valeur de blindage la plus élevée.

## **Apocalypse**

[CONV] - Lorsqu'une Grenade Vortex retire un véhicule de transport du jeu, elle retire également ses passagers. Cela ne concerne les transporteurs super-lourds que quand la Grenade Vortex retire leur dernier point de structure.

[CONV] - L'atout stratégique Champ de Mines se place après le déploiement des armées mais juste avant la Faille Warp.

[CONV] - Les sorts de portée théoriquement illimitée agissent au maximum dans un rayon de 72 pouces.

[CONV] - Dans le cadre des missions Apocalypse, la définition des unités opérationnelles est par défaut celle de 40K5, sauf si l'organisateur de la rencontre décide de conserver la définition de 40K4.

## **Black Templars**

[CONV] - La définition de « Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur », en page 22 du codex Black Templars, est remplacée par la définition de la page 51 du codex Space Marines : ignorer la référence au surnombre en assaut, puisqu'on suit de toute manière les règles de résultat d'assaut de 40K5.

[CONV] - Un module d'atterrissage Black Templar, s'il dévie hors de la table, est soumis au tableau des incidents de frappe en profondeur de la page 95 des règles de 40K5.

[CONV] - Suivre la version originale du codex (page 22) pour la gestion des personnages indépendants, c'est-à-dire que les sénéchaux et chapelains liés à une escouade de

commandement sont traités comme des personnages inclus dans une suite, en ce qui concerne les allocations d'attaques en assaut (i.e. on les traite comme des améliorations d'unité).

[CONV] - Le mouvement d'Ardeur du Juste, tout comme une retraite, fait se relever une escouade qui était à terre.

[CLAR] - Les figurines Black Templar en armure Terminator bénéficient de la règle spéciale universelle Implacable, comme tous les Terminators.

[CONV] - La Bannière de Chapitre confère la règle spéciale universelle Contre-Attaque à l'unité qui la contient (mais sans avoir à réussir un test de Commandement), en plus de permettre de relancer les tests de Moral ratés dans un rayon de 12 pouces.

[CONV] - La Sainte Orbe d'Antioch suit les règles de gabarit de 40K5.

[CLAR] - Le Marteau Tonnerre suit les règles de 40K5 (page 42 du livre).

[CONV] - Les Serviteurs Cénobites constituent une suite pour leur chapelain, ce qui ne l'empêche pas par ailleurs de rejoindre une escouade.

[CONV] - Les Serviteurs Cénobites sont une extension du chapelain (achetés comme équipement) et ne rapportent pas en eux-mêmes de point d'Annihilation en sus de celui que peut rapporter ledit chapelain.

[CONV] - Dans le cadre de sa règle « tueur de champions », le Champion de l'Empereur peut cibler en assaut un personnage indépendant ennemi en contact, même si ce dernier est inclus dans une suite.

[CONV] - Les Serviteurs d'un techmarine Black Templar constituent sa suite.

[CONV] - Un module d'atterrissage Black Templar peut tirer dans le tour où il arrive (comme précisé dans le codex), si l'on n'a pas décidé d'aligner ses règles sur celles du module Space Marine générique (voir options en annexe).

[CLAR] - Les Land Speeders Black Templar qui frappent en profondeur arrivent en vitesse de manœuvre, selon la page 95 du livre de règles.

[CLAR] - Les Land Raiders Black Templar bénéficient de la règle de véhicule d'assaut : les figurines qui en débarquent peuvent lancer un assaut dans le même tour.

## **Blood Angels**

[CONV] - La règle de Rage Noire de la Compagnie de la Mort correspond à la règle spéciale universelle Rage, et, pour les attaques en mêlée, à la règle d'Arme Perforante.

[CONV] - Un Apothicaire Blood Angels ne peut pas utiliser son Exsanguinator pour relancer la sauvegarde de couvert d'un véhicule.

## **Chasseurs de Démons/Chasseurs de Sorcières**

[CLAR] - Un Inquisiteur victime d'un Péril du Warp ne peut pas en reporter les effets sur un Acolyte de sa suite.

[CLAR] - Le Bouclier de la Foi des Sœurs de Bataille n'étant ni un équipement ni une aptitude de Psyker, il fonctionne même contre les pouvoirs de l'Esprit-Ruche.

[CONV] - Le Livre de Saint-Lucius confère aux unités voisines le Commandement non-modifié de son porteur, c'est-à-dire qu'on emploie le Cd brut de son profil, même en présence d'un Culexus et sans tenir compte des modificateurs au jet de Moral ou de Pionnage.

[CONV] - Le plafond de 100 points d'achats d'un personnage dans l'Arsenal ne concerne en fait que l'Équipement, pas les armes ni les pouvoirs psychiques.

[CLAR] - Les démons qui reviennent en jeu du fait qu'ils affrontent une armée de l'Ordo Malleus rapportent eux aussi des points d'annihilation quand on les détruit.

[CLAR] - On peut librement enrôler des Space Marines ou Gardes Impériaux selon les modalités et restrictions prévues dans les codex de l'Inquisition, mais l'enrôlement d'agents de l'Inquisition dans une armée de la Garde ou de l'Adeptus Astartes est soumis à l'accord de l'adversaire ou à l'autorisation des alliés dans le règlement du tournoi.

[CLAR] – On ne peut faire qu'une tentative par phase d'accomplir un Acte de foi donné pour une unité donnée.

## **Dark Angels**

[CLAR] - Il est possible d'avoir, dans une Escouade de Commandement, un Apothicaire qui soit également un Porte-Étendard.

## **Eldars**

[CLAR] - Le pouvoir Guerre Mentale permet de viser n'importe quelle figurine visible, y compris un membre d'escouade particulier, et se comporte à tous autres égards comme un tir normal (qui ignore les armures mais pas les couverts). La victime doit sauvegarder séparément chaque blessure infligée.

[CLAR] - La Lance Chantante peut servir au corps à corps après avoir été utilisée durant la phase de tir du même tour.

[CLAR] - L'unité d'Archontes que l'on peut acheter avec chaque choix QG de Prophète n'est pas une suite attachée à ce dernier, mais une unité distincte.

[CLAR] - Un tir de Vibro-Canon inflige 1d6 touches de Force 4 à 6 (selon le nombre de pièces de la batterie) sur les unités dotées d'une valeur d'Endurance qui se trouvent sur la trajectoire de l'onde sismique. Contre les unités dotées d'une Valeur de Blindage, par contre, faites un seul jet sur la table des dommages superficiels (et non pas 1d6 !).

[CLAR] - La règle « Harcèlement » des Arlequins correspond à la règle spéciale universelle « Désengagement ».

[CLAR] - Les Araignées Spectrales qui arrivent dans un terrain difficile au terme de leur mouvement de Saut Warp doivent faire un test de terrain dangereux.

[CONV] - L'utilisation des Moteurs Stellaires (qui a lieu en phase de tir) ne permet pas d'effectuer d'attaque de char, ni d'éperonnage.

[CONV] - Pour déterminer si un véhicule Eldar bénéficie d'un couvert dû à sa vitesse, quel résultat est requis pour le toucher en assaut, et quel effet aura une éventuelle immobilisation, on ne tient compte que de son déplacement normal en phase de mouvement.

[CLAR] - Pour contribuer au tir d'un autre Prisme de Feu, le ou les contributeur(s) doivent pouvoir abdiquer leur propre tir de Canon Prisme, donc chacun doit pouvoir tirer (sans être sonné, secoué, dépourvu d'arme, ou en mouvement de Moteurs Stellaires).

[CLAR] - L'Avatar est immunisé aux dommages infligés par toutes les armes à fusion ou à flammes (Pique de Feu, canon Tempête de Feu de Redeemer, Karbonizator...).

## **Eldars Noirs**

[CLAR] - Le portail Warp des Eldars Noirs est traité comme une arme lourde en ceci qu'on ne peut se déplacer et le déployer dans le même tour.

[CLAR] - Un personnage sur Surf Hellion ou sur Motojet Raptor ne peut bénéficier ni du mouvement d'assaut de 12 pouces que confèrent des Drogues de Combat, ni de l'aptitude Course commune aux Eldars.

[CLAR] - Le coût unitaire d'un Hellion est de 18 points, et non pas de 16 points.

[CONV] - Contre les attaques basées sur le Commandement, le Talos est supposé avoir Cd10.

[CONV] – Une fois déployé, le portail Warp peut être représenté par un gabarit Apocalypse de grenade vortex (ou équivalent), afin de simuler le volume de terrain infranchissable qu'il représente.

## **Garde Impériale**

[CONV] - Pour pouvoir tirer avec un équipage d'arme lourde, il faut pouvoir tracer une ligne de vue vers la cible depuis au moins l'un des servants (ainsi que depuis l'arme elle-même, par

souci de crédibilité). L'arme elle-même étant là pour le WYSIWYG, elle ne peut pas être prise pour cible : l'arme est perdue quand les deux servants sont détruits. Corollaire : on mesure la portée du tir depuis le bord du socle d'un servant qui soit capable de tracer une ligne de vue vers la cible. En outre, pour éviter toute ambiguïté, les servants et l'arme doivent demeurer à 2 pouces ou moins les uns des autres, comme une unité dans l'unité. En règle générale, cette question est résolue par le soclage de 60mm typique de la Garde.

[CONV] - Un Conseiller est un membre de l'escouade de commandement, et non pas un Indépendant.

## Nécrons

[CONV] - Lorsqu'un Seigneur Nécron utilise le Voile des Ténèbres pour se téléporter avec une unité voisine, il sert de figurine de référence autour de laquelle cette unité se matérialise, selon les règles de Frappe en Profondeur.

[CLAR] - Un monolithe est détruit par cumul de dommages « immobilisé » et « arme détruite » après qu'il ait reçu des dommages un nombre de fois suffisant pour ne plus pouvoir infliger de tirs de Champ de Fission.

[CLAR] - Toute figurine située sous le trou du gabarit subit une touche de Force 9 avec une PA de 1, sachant que cette touche est alors allouée selon les règles normales, au gré du défenseur.

[CONV] - Lorsqu'on place les figurines de Nécrons relevées grâce au « We'll be back », chacune doit se trouver à distance de cohésion avec l'unité du même type la plus proche et qui était encore debout à la fin du tour précédent. On ne peut donc pas relever et placer une par une les figurines pour former une chaîne en cohésion avec d'autres figurines qui viennent d'être relevées.

[CONV] - Dans l'ensemble, pour les besoins du « We'll be back », il faut prendre en compte l'état du champ de bataille avant le début du tour du joueur Nécron, et traiter les tests comme si tout était simultané. Par exemple, si une escouade est entièrement couchée et qu'une escouade voisine du même type est partiellement couchée, mais que les membres actifs de cette dernière sont trop loin de la première escouade pour lui permettre de tenter de se relever, alors le joueur Nécron n'a pas l'occasion de tenter le jet d'auto-réparation pour la première escouade, à moins qu'il y ait également une Mécarachnide à portée.

[CLAR] - A la différence du « We'll be back », le rayon d'effet de l'Orbe de Résurrection se mesure au moment où surviennent les blessures, pour déterminer si chaque figurine blessée est couchée (en vue du prochain début de tour Nécron), ou si elle est directement retirée du jeu.

[CONV] - Si un Seigneur Nécron est réduit à l'état de « marqueur de position » en étant couché, il pourra bénéficier de son propre Orbe de Résurrection, mais ses voisins ne peuvent en bénéficier tant qu'il n'est pas redevenu une figurine debout à part entière, et cela dès l'instant où il est couché.

[CONV] - Une armée Nécron ne peut pas être affectée par les utilitaires de l'armée Nécron opposée : par exemple, pas de téléportation de l'ennemi, et pas d'utilisation des Orbes ou des Mécarachnides de l'adversaire. On ne peut pas non plus utiliser la présence d'une unité ennemie de même type pour tenter un « We'll be back ».

[CONV] - Par défaut et sous réserve du règlement du tournoi, si l'armée Nécron est amenée à se dématérialiser, elle rapporte l'intégralité de sa valeur en points de victoire, et l'armée adverse est libre de poursuivre la partie jusqu'à son terme normal pour déterminer quels objectifs elle peut contrôler. N'oubliez pas non plus que si la partie se termine avant que des Nécrons couchés aient eu l'occasion de faire un jet de We'll Be Back, ils sont considérés comme détruits.

[CONV] - Les blessures subies à cause d'un terrain dangereux ne permettant pas de sauvegarde d'armure, elles n'autorisent pas de test de « We'll be back », sauf si un Orbe de Résurrection se trouve dans les 6 pouces de la figurine au moment où elle commence son mouvement en terrain dangereux.

## **Orks**

[CLAR] - La Pince Attrap'Tank peut affecter un véhicule antigrav ou un super-lourd, voire un titan.

[CLAR] - Les passagers d'un véhicule peuvent tirer sur une cible et utiliser ensuite la Planche d'Abordage pour qu'un d'entre eux attaque un véhicule autre que la cible des tirs. On peut utiliser la Planche d'Abordage depuis un véhicule fermé.

[CLAR] - Les armes optionnelles d'un Chariot de Guerre ou d'un Véhicule Volé peuvent être montées en tourelle.

[CONV] - Les effets de plusieurs Chop'snots se cumulent, i.e. un personnage en contact avec trois porteurs de Chop'snots perdra trois attaques, jusqu'à un minimum de 1.

[CLAR] - Un Champ de Force Kustom accorde une sauvegarde de couvert de 5+ à toutes les unités ayant des figurines dans un rayon de 6 pouces du Gros Mek. Dans le cas des véhicules, la sauvegarde de couvert est un Profil Bas à 4+.

[CLAR] - Les Rokettes Dorsales n'affectent que le déplacement de la phase de mouvement ou le déplacement de retraite. On ne peut cumuler la Waaagh avec le bonus de déplacement des Rokettes Dorsales, puisqu'elle ne s'applique qu'aux piétons (cela exclut, au passage, les motards et autres Kopters).

[CONV] - L'insensibilité à la douleur que confère un Médiko s'applique également aux personnages indépendants qui ont rejoint son escouade.

[CONV] - Lorsqu'on obtient un double 2 en tirant au Shokk Attak Gun, on ne peut prendre pour cible son utilisateur.

[CONV] - Lorsqu'on obtient un double 5 en tirant au Shokk Attak Gun sur un véhicule, on considère que le Mékano a chargé depuis la direction d'où il se trouvait, quitte à lui ménager un espace si le véhicule était écranté par d'autres figurines.

[CONV] - Un bizarboy ne compte comme ayant une arme énergétique que s'il est déjà en mêlée au moment où il obtient 1, 2 ou 3 sur la table des pouvoirs psychiques. Il ne peut l'obtenir juste avant de charger par exemple.

[CONV] - Sauf mention contraire, un ork ne peut être accompagné que d'un seul assistant grot.

[CONV] - Lorsque le vieux Zogwort charge, seules ses attaques personnelles bénéficient de la charge féroce et du +1A, pas les attaques de son nid de vipères.

[CONV] - La Malédiction de Zogwort n'étant pas classée comme un sort de tir, elle peut prendre pour cible un personnage indépendant inclus dans une escouade pour peu qu'il soit visible par Zogwort.

[CLAR] - Lorsqu'un truk est détruit selon la table de construction légère, il explose et devient un cratère sur un résultat de 1 à 4 ; sur 5 ou 6, il devient une épave.

[CLAR] - Lors d'un lâcher collectif de squigs-bombes, traitez cela en simultané avec les tirs de l'escouade de kasseurs de tanks, et faites un jet séparé pour chaque squig : sur 2+, il se dirige vers le véhicule ennemi le plus proche à moins de 18 pouces, et sur un 1, vers le véhicule ami le plus proche à moins de 18 pouces. S'il n'y a pas de véhicule éligible dans le rayon indiqué, le squig est simplement perdu.

[CONV] - Lorsqu'on mesure la portée de 2 pouces d'une boule kass'krâne, d'une pince attrap'tank ou d'une planche d'abordage, on le fait depuis la monture de l'accessoire.

[CLAR] - Les touches de rouleau kompresseur surviennent avant une attaque de Mort ou la Gloire, donc elles sont infligées quel que soit le résultat de cette dernière.

[CLAR] - Le rouleau kompresseur n'agit pas contre les véhicules, car il concerne les attaques de char et non pas les éperonnages.

[CONV] - Un Gros Mek peut être équipé d'une méga-armure (incluant sa pince et ses fling' jumelés) et d'un krameur. Ce dernier ne confère pas +1A en assaut s'il a été utilisé lors de la phase de tir précédente.

[CONV] - On peut déclarer la Waaagh! A tout moment durant la phase de tir, mais ses effets ne bénéficieront qu'aux escouades qui auront sprinté après cette déclaration.

[CONV] - L'éperon renforcé permet à un véhicule autre qu'un tank de faire des attaques de char, mais pas des éperonnages.

## **Space Marines**

[CONV] - Les pétales d'un module d'atterrissage, s'il est déployé sur la table en position ouverte, ne comptent pas comme faisant partie de la figurine pour ce qui est d'entraver les mouvements adverses.

[CONV] - Les modules de débarquement sont considérés comme déviant hors de la table pour peu que la moindre partie de leur surface au sol se trouve au-delà du bord de table.

[CLAR] – Un Techmarine servant un canon Thunderfire donne accès à l'achat d'une unité de Serviteurs, bien qu'il ne puisse en prendre la tête qu'après avoir obtenu le statut de personnage indépendant, c'est-à-dire si son canon Thunderfire est retiré du jeu.

[CLAR] - Les "*Bolts Feu d'Enfer*" des Vétérans d'appui utilisent le profil des "*Bolts Feu d'Enfer*" de la page 100 du Codex et non le profil des "*Munitions Feu d'Enfer*" de Bolter Lourd Scout.

[CLAR] - Le prix du réacteur dorsal de Chapelain est de 25 points.

[CONV] - Le canon Tempête de Feu du Redeemer peut être jumelé grâce à Vulkan Hes'tan.

[CONV] - Les pouvoirs Zone Neutre (Space Marines) et Chance (Eldars) s'annulent, de sorte qu'on lit directement le résultat des dés.

[CONV] - Le pouvoir Portail d'Infinité des Space Marines peut être utilisé par l'Archiviste (et son unité) même s'il est verrouillé au corps à corps.

## **Space Marines du Chaos**

[CLAR] - Un Démon Majeur peut s'incarner dans tout personnage indépendant, ou dans tout chef d'escouade promu au rang de champion pour le coût indiqué dans son entrée.

[CONV] - Le Land Raider du Chaos a une capacité de transport de 12 places.

[CONV] - Le Pouvoir Distorsion Temporelle permet de relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.

## **Space Wolves**

[CLAR] - Une seule escouade de Scouts Space Wolves peut bénéficier de la règle "Opérations en Terrain Ennemi".

[CONV] - Si une figurine équipée de Queues de Loups réussit son jet de protection contre le Pouvoir Psychique « Fouet de Soumission », cette figurine n'est pas déplacée. Les autres figurines de l'unité où elle se trouve peuvent être déplacées, mais le joueur du Chaos doit respecter la cohésion de l'escouade.

[CLAR] - Les Space Wolves ont accès à tous les véhicules (et leurs variantes) du Codex Space Marines, selon les coûts dudit Codex (exceptés le Leman Russ Exterminator et le Dreadnought Vénérable), comme indiqué dans la FAQ française.

[CLAR] - Dans la liste des figurines pouvant utiliser les modules d'atterrissage, inclure les personnages Space Wolves dotés d'une Armure d'Artificier (qui a l'encombrement d'une armure énergétique), mais exclure les figurines dotées de Réacteurs Dorsaux.

[CLAR] - Tir à une main : la FAQ précise qu'elle continue de s'appliquer, mais le codex téléchargeable n'en fait plus mention. Selon le codex imprimé : une figurine bénéficiant de cette règle considère son Bolter comme un pistolet en ce qui concerne les corps à corps (et bénéficiera donc du bonus de +1A pour arme supplémentaire si elle est équipée d'un autre pistolet ou d'une arme de corps à corps), mais ne reçoit pas le bonus d'Attaque lorsqu'elle charge.

[CLAR] - Le bonus d'Attaque octroyé par la Peau de Loup ne se cumule pas à celui de la règle universelle Contre-Charge, mais il s'applique quand cette dernière n'a pas lieu (i.e. quand le test de Commandement est raté).

[CONV] - La Règle « Vieux et Sage » agit sur le jet de détermination du premier joueur, mais pas pour tenter de reprendre l'initiative sur un « 6 ».

[CONV] - Pouvoir psychique Tempête, remplacer le second paragraphe par celui-ci : « Cette unité compte à tous points de vue comme étant à couvert jusqu'à la fin du tour ennemi suivant : elle bénéficie d'une sauvegarde de couvert à 5+, et ses adversaires seront réduits à Initiative 1 lors du premier round de corps à corps. Les unités protégées de cette façon peuvent lancer un assaut: si elles le font contre des troupes elles-mêmes à couvert, ces dernières sont elles aussi réduites à Initiative 1 lors du premier round. Les grenades offensives et défensives agissent normalement. »

[CLAR] - Le pouvoir psychique Tempête accorde une sauvegarde de couvert de 5+ à l'infanterie. Dans le cas des véhicules, la sauvegarde de couvert est un Profil Bas à 4+.

## **Tau**

[CLAR] - Les drones détachés d'un véhicule forment une escouade, donc ils peuvent contester un objectif, et ils concèdent un point d'Annihilation quand ils sont détruits.

[CLAR] - Pour déterminer le couvert contre les missiles à guidage laser, comme pour déterminer l'angle sous lequel ils frappent un véhicule, se souvenir qu'ils partent en droite ligne de leur véhicule porteur.

[CLAR] - La règle « Propulseurs » du livre de règles prend le pas sur la définition des Propulseur du Codex Empire Tau.

[CLAR] - Les Cribleurs montés sur tout un escadron de véhicules ne cumulent pas leurs effets contre les assaillants en assaut, car avant de procéder aux allocations de dommages, chaque assaillant pris séparément frappe un seul véhicule à la fois, donc subit une seule blessure sur 4+.

## Tyranides

[CLAR] - La règle "Monstres de Choc" doit être lue ainsi : "Dans les parties jouées avec des armées d'au moins 1500 points, tout Carnifex d'une valeur inférieure à 115 points peut être pris comme choix d'Elite ou de Soutien".

[CLAR] - Le Prince Tyranide a accès aux Miasmes Toxiques pour le prix de 6 points (ignorez la seconde référence aux Voraces Symbiotes, dans le premier tirage du Codex Tyranides).

[CLAR] - Les Spores-Mines tirées par un biovore sont de simples munitions, dont la destruction ne rapporte pas de point d'Annihilation à l'adversaire. Les grappes de Spores-Mines achetées en Attaque Rapide sont des unités, qui rapportent des points d'Annihilation à l'adversaire.

[CLAR] - Les Gardes Tyranides d'une même unité doivent tous posséder les mêmes options.

[CONV] - Toute retraite de créature Tyranide se fait vers la créature synapse la plus proche.

## Annexes

### Soclage

[CONV] La seule référence au soclage de 40K5 porte sur le socle fourni avec les figurines. Or, celui-ci n'a pas toujours été inclus, ou ses dimensions varient entre figurines de la même catégorie (e.g. le Prince-Démon générique et le Prince-Démon de Nurgle). Ce qui suit cherche à fournir un point de repère aux organisateurs de tournoi.

- 25mm rond : Infanterie et Infanterie Autoportée de taille humaine (les Personnages Indépendants peuvent se distinguer en étant soclés sur du 40mm).
- 40mm rond : Big Boss, Mega-Armure, Terminator, Obliterator, Exo-Armure, Nuée, Garde Tyranide, guerrier Tyranide, Genestealer Alpha, Lictor, Biovore, Zoanthrope, Ogryn, Enfant du Chaos, Bête de Slaanesh, Le Masque, Le Preneur de Crânes,
- 60mm rond : Marcheurs bipèdes, Créatures Monstrueuses, Equarrisseurs, Epidemius, Karamazov.
- Socle de moto (72\*25 mm) : motos, cavalerie, Chiens de Khorne, Karanak. *Toléré : 40mm rond, socles de cavalerie WHB (50\*25mm)*. Pour indication, le socle de Big Boss à moto Forge World mesure 100\*40mm.
- Petit socle volant, avec tige d'au moins 20mm : Drones, Hurlleurs de Tzeentch, Infanterie Autoportée de taille humaine (option). *Toléré : 25mm rond*.

- Grand socle volant, avec tige d'au moins 20mm : Motojets. *Toléré : 40mm rond.*
- Grand socle volant, avec tige d'au moins 30mm : véhicules antigrav. *Toléré : tout socle plus grand, et d'au maximum la taille de l'empreinte au sol du véhicule.*
- Les Defilers, Broyeurs d'Ames et personnages monstrueux Forge World doivent autant que possible être montés sur un socle rond ou elliptique, laissé à l'appréciation du propriétaire et à l'approbation des organisateurs (par exemple, un Defiler requiert au minimum un socle rond de 130mm de diamètre).

## Options

[OPT] [Black Templars / Blood Angels / Chasseurs de Démons / Chasseurs de Sorcières / Dark Angels / Space Wolves]

Les équipements communs avec le codex Space Marines d'octobre 2008 suivent les définitions (mais pas les coûts) dudit codex Space Marines : profil du lanceur Cyclone, profil du fusil à pompe scout, capacité de transport et règles spéciales des modules d'atterrissage, profil du lanceur Deathwind, profil du lance-missile Typhoon, postes de tir et règles spéciales du Rhino, profil du lance-missile multiple Whirlwind, capacité de transport et règles spéciales du Land Raider, profil du Canon d'Assaut, règles des Réacteurs Dorsaux, règles du Signum, règles du Bouclier Tempête, règles de l'armure Terminator, règles du Fulgurant sur pivot, règles du projecteur, règles de la lame de bulldozer, règles de la Coiffe Psychique, règles du Narthecium.

[OPT] - Pour les besoins de l'éclairage d'une cible en Combat Nocturne, traiter le Projecteur comme une arme défensive de portée infinie, et qui pour "toucher" ne requiert que d'obtenir sur les 2d6x3 une portée suffisante pour atteindre la cible désignée. Il n'est pas nécessaire que le véhicule porteur touche la cible avec une arme de tir pour l'éclairer avec le Projecteur.

[OPT] - Le fait de tirer depuis la trappe du compartiment passager d'un Rhino ou d'une Chimère de l'Inquisition ne rend pas le véhicule découvert.

[OPT] - Tous les Transports Assignés suivent les règles du livre de règle p.67. Ignorez les références aux Transports Assignés de la FAQ du livre de règle, selon laquelle certaines armées continuent à interdire à un véhicule assigné de transporter une autre escouade que celle avec laquelle il a été acheté.