

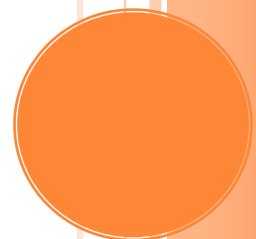
# CLARIFICATIONS ET CONVENTIONS DES REGLES DE WH40K5

*Version mai 2011*

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.

Pajo

18/05/2011



# CLARIFICATIONS ET CONVENTIONS

## DES REGLES DE WH40K5

*Version mai 2011*

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.

### **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. 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, et qu'au contraire ils saisissent « l'esprit ».

[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.

[CONV] – Sauf choix explicite de l'organisateur, les options d'armées extérieures aux codex ne sont pas utilisables en tournoi : par exemple, les Dévots 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] - 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 Tourmenteurs issus du même choix QG.

[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.

[CONV] - Lors d'un incident de FEP, quel que soit l'origine de la FEP (par exemple voile Necron, etc.), appliquer le tableau des incidents de FEP.

## **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 sauf mention contraire via un Q&A.

[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. S'il faut retenir un critère de visée sur l'infanterie, on peut exiger que la tête ou une partie du torse soient visibles.

[CLAR] - Les pouvoirs psychiques de tir suivent les règles normales de tir (lignes de vue, couvert\*, etc). Ceux ayant un profil d'arme (Portée/F/PA/Type) nécessiteront donc un jet pour toucher ou dévieront, à moins que leurs règles ne décrivent les modalités de résolution (comme, par exemple, dans : Guerre Mentale, Tempête Surnaturelle, Fouet de Soumission, Mâchoire du Loup du Monde, Malleus Maleficarum, etc).

\* Pour rappel, les couverts ne peuvent être utilisés que contre des pouvoirs psychiques de tir infligeant des blessures.

[CONV] - Si le centre d'un gabarit d'explosion qui n'est pas de barrage dévie sur le véhicule qui a tiré, le tir est considéré comme touchant le blindage de flanc.

## 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, elles frappent en même temps.

## 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.

[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.

## 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.

[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.

[CLAR] - L'interdiction d'embarquer ou de débarquer d'un transport rapide qui s'est déplacé à grande vitesse concerne les embarquements et débarquements volontaires. [s]uniquement ce tour du joueur contrôlant le transport rapide.

[CLAR] - L'immobilisation d'un véhicule prend effet immédiatement.

[CLAR] - En ce qui concerne les armes de véhicules, sont considérées comme

- fixes (angle de 45°) les armes ne pouvant pas (ou très peu) pivoter même sans être collées. Par ex. l'obusier du Vindicator, le canon du Basilisk, ou les armes de coque avant des véhicules de la Garde Impériale.

- mobiles (angle déterminé par la mobilité de l'arme) les armes pouvant naturellement pivoter. Par ex. les tourelles Canon à Impulsion des véhicules Tau et Fulgurant de Rhino ont un angle de vision déterminé par leur rotation (même si elles sont collées). Autre exemple, les tourelles latérales de Leman Russ n'ont qu'un angle d'environ 90°.

Le maître mot du GBN (et de la FAQ traitant le sujet) est le WYSIWIG et le respect des figurines existantes. Les joueurs et organisateurs veilleront toutefois à ce qu'il n'y ait pas d'abus (conversions un peu trop permissives, etc.).

[CONV] - L'utilisation des fumigènes interdit tout tir du véhicule.

## 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] - 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] - 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] - 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.

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

### **Blood Angels**

[CONV] - Le rayon d'effet d'Insensible à la douleur octroyé par le Calice de Sang du Prêtre Sanguinien se mesure au moment de l'allocation des blessures sur l'unité qui en réclame le bénéfice.

### **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.

[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] - 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.

## **Chevaliers Gris**

[CLAR] Le terme "Démons" fait référence à toutes les unités du codex Démons ainsi que les Démons Majeurs, les Princes Démons et Démons Mineurs du codex Space Marines du Chaos et ainsi que l'Avatar de Khaine du codex Eldars.

[CONV] Un dreadknight équipé d'un téléporteur se déplace comme de l'infanterie autoportée, mais reste une créature monstrueuse à tout point de vue.

[CLAR] Les escouades de Chevalier Gris d'interception sont de l'infanterie autoportée.

[CLAR] Plusieurs unités utilisant le pouvoir psychique "Feu Purificateur" sont résolus simultanément.

[CLAR] Les unités d'Hommes de Mains pris en choix de Troupes grâce à Coteaz ne rentrent pas dans le schéma d'organisation, ils ne peuvent donc pas être pris en tant que choix obligatoires.

[CLAR] La paire de Glaives Némésis n'est pas considéré comme 2 armes de corps à corps.

[CLAR] L'épée Nemesis du Cuirassier est bien une arme spéciale et ne se combine pas avec le Poing de combat. Le Cuirassier doit choisir à chaque tour laquelle des 2 armes utiliser pour ses attaques.

## **Dark Angels**

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

## **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, privé de Canon Prisme, 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...).

[CONV] - Le pouvoir psychique Malédiction confère une relance aux jets pour blesser ratés, et non pas aux jets réussis.

### **Eldars Noirs**

[TRAD] : Le trône de destruction d'Asrubael suit les règles du raider, et non du ravager (il ne possède donc pas la règle « assaut aérien »).

[TRAD] : les reavers utilisant la règle « blade vane » ne touchent qu'une seule unité sur la trajectoire, et non toutes les unités.

[CONV] Pour bénéficier d'une sauvegarde de couvert les unités touchées par les attaques de « blade vane » doivent être situés à l'intérieur d'une zone de terrain.

[CLAR] En termes de jeu, un portail warp doit être représenté par un gabarit plat de 3' de diamètre. Cela signifie qu'il ne peut bloquer les lignes de vue ni fournir une sauvegarde de couvert.

[CLAR] Pour une unité arrivant en réserve, la décision d'entrer par le portail, ou un autre mode (FeP, bord de table...) doit se faire avant tout jet de dés (terrain difficile, déviation...)

[CLAR] Si une unité arrivant par un portail n'a pas la possibilité d'arriver entièrement sur la table (test de terrain difficile insuffisant, unités adverses bloquant partiellement le portail...) le tour de son arrivée en réserve, elle est détruite.

[CLAR] Voidraven : l'utilisation de la « void mine » est considérée comme une attaque de tir ; cela signifie qu'elle doit prendre pour cible la même unité que les autres armes de tir du Voidraven.

## Garde Impériale

### 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] - En complément du point précédent, et pour rappel, un Seigneur Nécron avec Orbe de résurrection réduit à l'état de « marqueur de position » (couché) ne compte plus comme étant sur la table. Il ne pourra donc pas faire bénéficier les nécrons alentour de son orbe s'il est déjà réduit à l'état de « marqueur de position » au moment où ceux-ci reçoivent les blessures.

NB : un Seigneur Nécron avec Orbe de résurrection bénéficiera toujours de sa propre Orbe.

[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 scénario,

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 Nécrans couchés aient eu l'occasion de faire un jet de We'll Be Back, ils sont considérés comme détruits.

## 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] - 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] - 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.

[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.

[CONV] La sauvegarde de couvert conférée par un Champ de Force Kustom à un véhicule est le 5+ indiqué dans la description dudit Champ de Force Kustom.

[CONV] La sauvegarde de couvert conférée par un Champ de Force Kustom s'étend à la totalité des membres d'une unité composée de plusieurs figurines, pour peu qu'au moins une d'entre elles se trouve à 6 pouces ou moins du porteur du champ. Cela vaut pour les escouades d'infanterie, les batteries d'artillerie, et les escadrons de véhicules légers ou de marcheurs.

[CLAR] Lorsqu'un porteur de Champ de Force Kustom est embarqué dans un véhicule (fermé ou découvert), la portée dudit Champ de Force Kustom est mesurée depuis le bord de la coque de ce véhicule.

## 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 et les lignes de vue.

[CONV] - Les modules de débarquement sont considérés comme déviant hors de la table pour peu que la moindre partie de leur surface au sol (i.e. leur base, pétales fermés) se trouve au-delà du bord de table.

[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 lors des jets de sauvegardes invulnérables.

[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.

[CONV] - La munition de canon Thunderfire qui détone sous la surface crée l'équivalent temporaire d'un volume de terrain difficile. Cela affecte les véhicules marcheurs comme s'ils étaient de l'infanterie (mouvement comme en terrain difficile), et les véhicules antigravs comme s'ils étaient des véhicules terrestres (mouvement comme en terrain dangereux).

[CONV] - Torias Telion partage ses règles spéciales universelles avec son unité, mais ses deux règles spéciales particulières (Œil de la Vengeance et Voix de l'Expérience) s'appliquent à lui seul selon les modalités indiquées.

[CONV] - L'allocation des blessures infligées au tir par Torias Telion (via Œil de la Vengeance) se fait au gré de son propriétaire, mais en respectant les règles normales d'allocation (e.g. chaque figurine de l'unité-cible doit avoir reçu une première blessure avant qu'on puisse lui en allouer une seconde). Telion alloue ses blessures en premier.

[CLAR] - La balise de brouillage fonctionne sur tout le matériel concerné, pas uniquement celui de l'ennemi.

### **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 Pouvoir Distorsion Temporelle permet de relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés uniquement.

[CLAR] – Tous les pouvoirs psychiques du Chaos sont des pouvoirs psychiques de tirs sauf Bénédiction du Chaos et Distorsion temporelle.

### **Space Wolves**

[CLAR] - Le bonus de CT octroyé par le Familier d'un prêtre des Runes s'applique si une Ligne de vue est possible entre le familier et la cible du tir."

[CLAR] - Lorsqu'Arjack Rockfist est en contact avec plusieurs personnages indépendants, il peut scinder ses attaques entre eux.

[CLAR] - La règle spéciale "Champion de Grimnar" d'Arjac Rockfist ne s'applique qu'au corps à corps.

[CLAR] - Le pouvoir "Colère de l'Orage" n'affecte pas une unité qui débarque d'un transport entré en jeu par une Frappe en Profondeur.

## Tau

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

[CONV] - Le rayon d'effet de Charge Féroce octroyé par le pouvoir Catalyse du Tervigon se mesure lorsque l'unité qui en réclame le bénéfice effectue ses attaques au corps à corps.

[CONV] - Le rayon d'effet de Contre-Attaque octroyé par le pouvoir Catalyse du Tervigon se mesure lorsque l'unité qui en réclame le bénéfice a effectué son mouvement de mise au contact.

[CONV] - Le rayon d'effet d'Empoisonné octroyé par le pouvoir Catalyse du Tervigon se mesure au moment des jets pour blesser de l'unité qui en réclame le bénéfice.

[CONV] - Le pouvoir Neurovore du Fléau de Malan'Taï ne s'applique pas sur les unités embarquées.

[CONV] - Le canon Empaleur des Gardiens de ruches est affecté normalement par les règles de combat de nuit et doit donc faire un test de vision de nuit pour déterminer s'il peut tirer sur sa cible ou non.

[CONV] - Lorsque le Mawloc émerge (Terreur des profondeurs), seules les unités touchées par le gabarit peuvent être déplacées. Celles qui ne le sont pas ne peuvent être bougées pour faire de la place aux autres. Celles qui n'ont aucun moyen de quitter le gabarit en suivant ces règles sont détruites.

Si quand le Mawlock est posé (selon les règles) certaines figurines ennemies sont à moins d'un pouce de lui, leur propriétaire les déplace légèrement (elles ne peuvent être détruites de cette façon, c'est un déplacement "pratique").

## 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, Equarisseurs, Loups Tonnerres, 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, Hurleurs 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 Antigra. 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 / Chasseurs de Sorcières / Dark Angels]

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, 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, 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, règles des fumigènes (sauvegarde de couvert à 4+), règles de la balise de téléportation.

Les équipements communs avec le codex Garde Impériale d'avril 2009 suivent les définitions (mais pas les coûts) dudit codex Garde Impériale : profil du fusil Radiant Laser.

[OPT] - Comme les autres escouades de Space Marines, les escouades de Dark Angels peuvent choisir de se séparer en Escouades de Combat à la sortie de leur Module d'Atterrissage.

[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 pré-V5 continuent à interdire à un véhicule assigné de transporter une autre escouade que celle avec laquelle il a été acheté.

[OPT] [Space Marines du Chaos]

Les équipements communs avec le codex Space Marines d'octobre 2008 suivent les définitions (mais pas les coûts) dudit codex Space Marines : règles de la lame de bulldozer.

[OPT] - Les capacités de transports ne sont plus harmonisables.