

Clarifications & conventions de règles de WH40K4

(Version 15/05/2008)

Voici un document destiné aux organisateurs de tournois et aux joueurs les plus assidus. Notez avant tout que sa lecture n'est pas indispensable pour pouvoir jouer à Warhammer 40,000 – il s'agit d'un complément destiné à fournir des réponses aux questions les plus pointues, telles qu'elles peuvent se poser dans les tournois.

Du fait du suivi très irrégulier que Games Workshop accorde à ses règles de jeu, la Communauté des joueurs de Warhammer 40,000 francophones est souvent amenée à trancher, faute d'indication claire et publique. Cela est signalé par les mentions suivantes :

- [CLAR] désigne la clarification d'un point de règle explicité par le studio de conception, mais sans que cela ait été officiellement publié via un canal public.
- [CONV] désigne une convention sur un point sensible des règles qui n'a jamais été traité de manière satisfaisante par le studio de conception. 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.

Ainsi, cette liste comprend des points déjà couverts par les règles, mais pas forcément explicites au regard de leur importance, ainsi que des points non encore couverts par les FAQ, voire des détails caducs des règles - et enfin des conventions pratiques pour trancher en dernier ressort. La liste suivante est donc susceptible d'être actualisée au gré des besoins, et n'a de valeur qu'à titre indicatif.

En rouge, ce qui devient caduc ou redondant avec la parution de 40K5

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. 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] - Unité de mesure : il s'agit par défaut du pouce anglo-saxon, tel qu'on le trouve sur les mètres Games Workshop à double graduation. Les adversaires peuvent naturellement se mettre d'accord pour employer le système métrique (avec le pas de 2,5cm comme unité de jeu).

[CONV] - 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] - 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] - Parmi une unité qui inclut des membres au nombre de points de vie disparate (exemple : Prophète et Archontes), le retrait des pertes se fait au gré de leur propriétaire, avec interdiction néanmoins d'étaler les blessures parmi les membres dotés de plusieurs points de vie.

[CLAR] - Lorsque surviennent des pertes par Mort Instantanée dans une escouade de figurines à plusieurs points de vie (comme une bande de Nobz), on doit retirer autant que possible des figurines entières, quitte à reporter (sur une autre figurine) une éventuelle blessure simple déjà subie.

[CONV] - On ne peut pas frapper en Corps à Corps avec moins d'Attaques qu'on n'en dispose. On peut par contre déclarer par avance que certaines armes de tir n'ouvriront pas le feu, voire préciser que des armes à tir rapide (ou des pistolets de figurines stationnaires) ne tireront pas autant de fois qu'elles y ont droit. Une arme affectée par la Surchauffe inflige autant de blessures à sauvegarder qu'elle a obtenu de résultats de Surchauffe.

[CLAR] - Une unité pilonnée ne peut pas lancer de pouvoir psychique, en plus de ne pas pouvoir se déplacer ou tirer.

[CONV] - Pour revendiquer un objectif qui précise une distance pour être capturé, et sauf mention contraire, il faut y posséder l'intégralité des membres d'une escouade, ou la totalité de la coque d'un véhicule opérationnel, ou (a fortiori) remplir toute l'aire de l'objectif si elle ne peut accueillir intégralement l'unité qui le revendique.

[CLAR] - Une unité embarquée dans un véhicule fermé n'est pas considérée comme étant présente sur la table, et ne peut donc pas interagir avec les autres figurines ou remplir des conditions de victoire, en-dehors des situations qui auront été précisées au cas par cas selon le codex, la FAQ ou le scénario (par exemple, le fait de pouvoir utiliser une arme de tir depuis un poste de tir).

[CLAR] - L'immunité à la Mort Instantanée que confèrent les créatures synapses et la règle Guerrier Eternel concerne les armes dont la Force est supérieure ou égale au double de l'Endurance de la cible, ainsi que les Canons Fantômes et Canons à Distorsion Eldars qui obtiennent un 6 pour blesser (car cela équivaut à une Force virtuelle égale au double de toute Endurance). Cela ne concerne pas les Armes de Force d'Archivistes ni les Lames Funestes d'Exarques Vengeurs.

[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 victoire, et l'armée adverse est libre de poursuivre la partie jusqu'à son terme normal pour déterminer quels objectifs elle peut contrôler.

[CONV] Quand s'affrontent deux armées issues du même codex, on ne peut pas se transférer leurs avantages communs. Pas de téléportation des Nécrons adverses avec un Monolithe, pas de Sans Peur conféré par l'Avatar ennemi, pas d'utilisation des synapses adverses, etc.

Début de Tour / début de partie

[CONV] - Au tout début du tour, on procède aux jets de Réserves. Les unités qui frappent en profondeur sont placées dès que leur disponibilité est établie ; il en est de même pour les invocations de Démons Mineurs et les possessions de Démons Majeurs. Les unités devenues disponibles et qui doivent entrer par un bord de table le feront ensuite lors de la phase de mouvement du même tour.

[CLAR] - Un résultat de « 1 » sur un jet de réserves est toujours un échec.

[CLAR] - Sauf mention contraire du scénario, la définition de « bord de table » inclut tous les segments de bord de table en contact avec la zone de déploiement, y compris par exemple les segments latéraux lors d'un déploiement à moins de 12 pouces de la longueur de table.

[CLAR] - Les figurines dotées de réacteurs dorsaux qui arrivent en terrain difficile suite à une Frappe en Profondeur doivent faire un test de terrain dangereux.

[CLAR] - Le jet de détermination d'Aube & Crépuscule survient avant les mouvements Scouts du premier tour

[CLAR] – Lorsque les deux joueurs possèdent des unités dotées de la règle universelle Scouts, tirez au sort : le gagnant choisit qui commence à bouger une unité de Scouts, puis les deux camps alternent la résolution des mouvements Scouts.

Mouvement

[CLAR] - On ne peut tenter de traverser ou escalader une figurine alliée : il faut la contourner, car les unités amies sont traitées comme du terrain infranchissable. Attention donc à respecter la séquence de déplacement de vos unités, en réfléchissant au préalable pour ne pas qu'elles s'entravent mutuellement.

[CLAR] - Les fantassins autoportés et les Motojets peuvent survoler les unités des deux camps (y compris les véhicules antigrav), pour peu qu'ils ne terminent pas leur mouvement à moins d'un pouce de toute figurine ennemie.

[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] - Lorsqu'on fait frapper en profondeur une unité, ses membres doivent se trouver à plus d'un pouce de toute figurine ennemie. Les membres peuvent être placés en contact direct avec des figurines amies, mais pas se superposer à elles (les figurines amies étant traitées comme du terrain infranchissable). Les membres qui ne se conforment pas à ces exigences sont retirés comme pertes et n'apparaissent pas en jeu.

[CLAR] - On ne peut pas faire de Course durant la phase de tir juste après être arrivé par Frappe en Profondeur.

[CONV] - Lorsque l'on fait entrer en jeu des Réserves via un bord de table, on mesure le mouvement depuis ce bord comme si l'unité arrivait de l'extérieur. Si une figurine n'a pas assez de mouvement pour entrer complètement via le point qu'elle a choisi (par exemple si elle veut entrer dans un terrain difficile en bord de table), elle demeurera hors de la table et pourra lancer de nouveau le dé pour tenter d'arriver en Réserves à son tour prochain.

[CONV] - Le mouvement spécial des Exo-Armures et des Motojets Eldars, qui leur permet de se mouvoir en phase d'assaut sans engager d'ennemi, ne se fait en aucun cas à pied. Par contre, les exo-armures ont l'option de lancer un assaut à pied ou avec leur mouvement de propulseurs, selon qu'elles préfèrent charger en faisant un jet de terrain difficile ou de terrain dangereux.

[CONV] - Le déplacement en Zone de Terrain se fait, par défaut, au niveau du sol (on ne peut pas grimper aux arbres, par exemple). Le déplacement vertical est permis uniquement dans les décors qui sont définis comme comportant des niveaux ou étages, comme les éléments de ruines de Guerres Urbaines (au besoin, déterminez au début de la partie si vous jouez les règles de niveaux de Guerres Urbaines). Les étages ne sont pas accessibles aux figurines de Taille 3, sauf si l'élément de décor est conçu par son propriétaire pour permettre cela (rampe pour véhicules, monte-charge ...).

[CLAR] - On peut Courir quand on est sous l'effet d'un mouvement compulsif (comme une retraite), mais uniquement dans la direction de ce mouvement.

Tir

[CLAR] - Résumé des règles de couvert : pour tout décor plein et compact (colline, bâtiment compact ...), utiliser la simple ligne de vue, comme pour les véhicules. Les règles de zones de terrain et de tailles de décors/figurines s'appliquent dans le cas des éléments de terrain diffus et partiellement transparents comme les bois, ruines éparses, bâtiments percés de nombreuses fenêtres et autres champs de barbelés.

[CLAR] - Tout comme les lignes de vues, les portées des armes de véhicules sont mesurées à partir de leur monture ou point de pivot.

[CONV] - Lignes de vues vers les véhicules : pour tirer sur un véhicule avec une arme à tir direct, il faut voir (et avoir à portée) une section de sa caisse (ou membre, ou tourelle, mais pas aileron ou autre excroissance inactive) d'au moins un pouce de large et de haut.

[CONV] - Pour pouvoir tenter un tir à travers l'intervalle entre deux décors ou figurines ennemies bloquant les lignes de vues, cet intervalle doit être large d'au moins un pouce.

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

[CONV] - Autant que possible, les jets de déviation se feront près de la zone de la table concernée, pour minimiser les erreurs de lecture du dé de dispersion.

[CLAR] - Lorsqu'une unité veut tirer depuis une zone de terrain en direction d'une cible qui se trouve dans une autre zone de terrain, cette cible est visible pour peu qu'elle soit à 6 pouces ou moins du bord de sa propre zone. On ne cumule pas cette distance à celle qui sépare les tireurs du bord de la zone qui les abrite (pour peu qu'ils ne soient pas eux-mêmes à plus de 6 pouces de ce bord !). De même, si des tireurs se trouvant dans une zone de terrain visent une cible qui se trouve à découvert, cette dernière ne bénéficie pas du couvert de la zone que traversent les tirs.

[CLAR] - Une unité qui réussit son ou ses tests de Pionnage n'est pas dispensée de faire un test de Moral à la fin de la phase de tir, si elle a subi au moins 25% de pertes.

[CLAR] - Tous les fusils de Sniper possèdent la règle Pionnage.

[CLAR] - Si une figurine de taille 3 est accompagnée de figurines de taille 2 en une même unité, et que ces dernières sont masquées aux yeux des tireurs ennemis par une mêlée de taille 2 ou une zone de terrain de taille 2, alors seule la figurine de taille 3 peut être visée par les tirs adverses.

[CLAR] - Rappel de la page 20 : une carcasse de véhicule, tout comme un véhicule opérationnel, bloque les lignes de vues selon sa silhouette (il ne s'agit pas d'une Zone de Terrain). En tant que masse métallique, elle fournit un couvert à 4+ pour les figurines qu'elle masque suffisamment, et on la franchit moyennant un test de terrain difficile.

[CLAR] - Une moto ou motojet permet de bouger et tirer (voire charger ensuite) avec une arme lourde, ou de tirer puis charger avec une arme à tir rapide, à condition que l'arme soit montée sur le châssis même de la moto et non pas tenue à la main par l'utilisateur. C'est par exemple le cas d'une arme lourde de Moto d'Assaut Space Marine ou de ses bolters jumelés de châssis.

[CLAR] - Lorsqu'une figurine est touchée par le recoupement de plus d'un gabarit d'explosion d'arme de barrage (par exemple une batterie de mortiers, dont les gabarits sont résolus simultanément), on considère l'ensemble comme un seul gabarit pour ce qui est du nombre de touches infligées. Notez que ce n'est pas le cas des gabarits multiples qui ne sont pas des barrages, comme par exemple des tirs de lance-missiles de Devastators.

[CLAR] - Le retrait des pertes suite à une salve d'armes à tir rapide se fait dans la portée réelle du tir, et pas sa portée potentielle (i.e. à 12 pouces et non pas à 24 pouces).

[CONV] - Le retrait des pertes suite à un tir direct à aire d'effet suit les règles dédiées de la page 30. Ne pas se soucier ici des règles strictes sur les tirs basiques directs sans aire d'effet (i.e. dans ce cas précis, on peut retirer des figurines hors de vue du tireur, jusqu'à concurrence des pertes infligées par le gabarit).

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] - « Seul contre tous » en corps à corps : si, au début de son tour, le dernier membre d'une escouade rate son test alors qu'il est pris en mêlée, on procédera pour lui comme suite à un assaut. C'est à dire que s'il fuit de lui-même, ses adversaires pourront percer ou consolider normalement.

[CLAR] - Il est possible de contourner un obstacle infranchissable 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).

[CLAR] - Les personnages indépendants doivent allouer leurs attaques de mêlée contre une seule unité adverse, à l'identique des membres d'escouade. Souvenez-vous qu'une escouade peut en pratique combattre plusieurs unités ennemies, mais que ses membres pris individuellement doivent chacun frapper une seule unité adverse.

[CLAR] - Un personnage indépendant attaché à une escouade (ou acheté avec son unité QG) redevient indépendant dès l'instant où ladite escouade est anéantie. Il n'a pas même à faire de test de Moral suite à cela, hormis s'il s'agissait d'un corps à corps (auquel cas il ne compte pas comme étant à moins de 50% de l'effectif initial).

[CLAR] - Le mouvement de mise en contact de la fin de la phase d'assaut concerne également les unités qui viennent de se verrouiller grâce à un mouvement de consolidation. C'est la contrepartie du fait que les unités Verrouillées ne peuvent pas se déplacer durant la phase de Mouvement. Le mouvement de mise en contact suit les mêmes indications que le mouvement de charge, en page 37, ce qui implique de se mettre en contact direct socle à socle autant que possible.

[CLAR] - Lorsque le contact entre deux unités est rompu à la fin d'un assaut, mais que le vaincu ne fuit pas, il y a tout simplement remise en contact.

[CLAR] - Bien que l'on résolve les mêlées séquentiellement, les mouvements de consolidation sont censés être simultanés : attention donc à bien choisir l'ordre de résolution, car en consolidant dans un ennemi pris dans une mêlée voisine encore non résolue, on court le risque de le voir triompher et consolider lui-même de sorte à s'éloigner hors de contact.

[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.

[CLAR] - Lors d'une mêlée multiple, on considère le tout comme un ensemble unique, même si le placement des combattants forme une chaîne rompue dès qu'une des unités est anéantie. Exemple : l'unité 1 charge l'unité 2, qui elle-même est chargée par l'unité 3, elle-même chargée par l'unité 4. Les unités 1 et 3 sont donc dans le même camp, et 2 et 4 sont jouées par leur adversaire. Ici, chaque unité n'est donc contactée au plus que par l'unité qu'elle a chargée, et celle qui l'a chargée. Au terme du corps à corps impitoyable, l'unité 3 est détruite. L'unité 4 fait alors une mise au contact de 6 ps pour aller engager l'unité 1, à laquelle elle était liée par l'unité 2.

[CLAR] - Après la phase initiale d'un assaut contre elle, une escouade à couvert ne bénéficie plus de son Initiative 10 contre aucun assaillant, tant qu'elle reste verrouillée. Réciproquement, les grenades de leurs adversaires, même nouvellement arrivés, n'agissent pas : on utilise les Initiatives normales.

[CLAR] - Le test psychique lié à l'emploi d'une Arme de Force est assimilé à un pouvoir psychique.

Personnages

[CLAR] - Un personnage indépendant inclus dans une escouade (y compris une escorte QG) ne compte pas dans l'effectif de celle-ci pour les questions de Moral ou de seuil opérationnel.

[CONV] - Lorsque l'on déplace un personnage à moins de deux pouces d'une escouade, il faut préciser d'emblée s'il rejoint ou non celle-ci, pour éviter les litiges ultérieurs.

[CLAR] - Un personnage indépendant peut rejoindre une unité composée d'une figurine unique, tant qu'il ne s'agit pas d'un autre indépendant ou d'un véhicule (hormis si le personnage a lui-même un profil de véhicule).

[CLAR] - Les Suivants sont les figurines distinctes achetées en tant qu'équipement pour un personnage (Chiens du Chaos, Familiers ...). 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. Autre exception, le familier d'un archiviste Space Marine, qui l'accompagne quel que soit son mode de déplacement).

[CONV] - Comment traiter un personnage qui rejoint une escouade grâce à un mouvement de Turbo-Boost ?

1) Le turbo-boost se fait en phase de mouvement (page 76). Il suffit, pour rejoindre une escouade, de se placer à distance de cohésion durant la phase de mouvement et de déclarer la jonction (page 50).

2) l'unité entière compte comme étant en mouvement car l'une de ses figurines s'est déplacée (page 22), tandis que le personnage turbo-boostant ne peut tirer (page 76).

3) Le personnage turbo-boostant ne peut bouger durant la phase d'assaut (page 76), et l'unité combinée est censée se déplacer ou charger à la vitesse du plus lent (page 50), donc pas de charge.

[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.

[CLAR] Même si un psyker est autorisé à utiliser plus d'un pouvoir psychique par tour, il ne peut employer plus d'une fois un même sort dans un tour donné. En outre, pour pouvoir utiliser plus d'un pouvoir psychique de tir dans la même phase, il doit pouvoir être expressément autorisé à utiliser plus d'une arme de tir par tour.

Véhicules

[CLAR] - Chaque résultat de dommage « immobilisé » au-delà du premier compte à la place comme un résultat « armement détruit ».

[CLAR] - Les Marcheurs sonnés ou secoués 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).

[CONV] - 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 au dé une portée suffisante pour toucher 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. Notez que cette procédure est une option destinée à uniformiser les diverses variantes de projecteurs qui affectent les codex sortis à des périodes différentes.

[CONV] - On ne peut pas déclarer d'attaque de char dans une mêlée qui implique des figurines de son propre camp.

[CLAR] - Si un véhicule tente d'entrer dans plusieurs éléments de terrain distincts lors de son mouvement, il doit faire un test de terrain dangereux pour chaque élément.

[CLAR] - Pour résoudre les assauts, les Marcheurs organisés en escadron sont traités chacun comme une unité séparée.

[CONV] - Un véhicule antigrav qui se tient au-dessus d'une zone de terrain n'en retire pas de contraintes, et réciproquement aucun avantage. Pour les besoins des lignes de vue, il est considéré comme se trouvant à la même hauteur que le terrain : pour une zone de forêt par

exemple, il se trouvera à la hauteur du sommet de l'arbre le plus haut (Taille 3, typiquement), et il sera visible même s'il se trouve à plus de 6 pouces du bord de la zone.

Attention, les deux points suivants relèvent du choix de chaque groupe de joueurs, selon leur préférence : le point A est plus proche de la lettre de la règle, mais peut susciter des situations étranges, et il tend à avantager les Antigravs, notamment les chars de transport. Le point B est plus compliqué mais évite certaines de ces situations.

A - Par souci de simplicité, un véhicule antigrav qui surplombe une zone de terrain se comporte comme un véhicule terrestre en ce qui concerne les assauts et débarquements, mais avec les bénéfices de son statut d'Antigrav vis-à-vis du terrain.

B - A l'exception des véhicules Tau munis de Senseurs Topométriques, un véhicule antigrav ne peut pas entrer délibérément dans une zone de terrain diffus. Ainsi, pour débarquer des troupes dans une telle zone de terrain, un véhicule de transport antigrav doit se tenir strictement en-dehors de cette zone, ou utiliser le stratagème « Filins de Rappel » (dans le cadre de Guerres Urbaines). Par extension, un véhicule antigrav ne peut pas non plus lancer d'attaque de char contre une unité située dans une zone de terrain. Réciproquement, un véhicule antigrav qui survole une zone de terrain ne peut pas être attaqué en mêlée par les occupants de cette zone.

[CLAR] - Un véhicule antigrav qui s'est déplacé de plus de 6 pouces durant sa phase de mouvement et qui n'est pas immobilisé ne peut subir que des dommages superficiels, non seulement contre les tirs, mais également contre les attaques en corps à corps.

[CONV] - Un véhicule immobilisé est touché automatiquement en assaut, même s'il s'est déplacé lors de sa précédente phase de mouvement. Par extension, et au besoin, détaillez les résultats d'assaut comme contre de l'infanterie, par rang d'Initiative. Si les premiers assaillants immobilisent la cible, les suivants peuvent le toucher automatiquement. Notez que cela peut permettre, parallèlement, d'infliger des Dégâts Importants à un antigrav qui vient d'être immobilisé.

[CLAR] - Chaque poste de tir, dans un véhicule fermé, permet à un seul passager de tirer ou utiliser un pouvoir psychique apparenté à un tir.

[CLAR] - On ne peut pas lancer d'assaut dans le tour où l'on vient de débarquer d'un Module d'Atterrissage.

[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] - Un véhicule sonné ne peut ni tirer ni se déplacer, mais cela ne l'empêche pas d'utiliser d'autres facultés (comme lancer des fumigènes).

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.

Chaos

[CONV] - Une moto bénéficiant de l'icône de Tzeentch dispose d'une sauvegarde invulnérable à 2+ durant la phase de tir adverse lorsqu'elle a turbo-boosté et se trouve à au moins 18 pouces de son point de départ. Dans tous les autres cas, sa sauvegarde invulnérable est de 5+.

[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.

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] - L'Esprit de la Machine d'un Land Raider suit les règles de la dernière édition du Codex Space Marines. Idem pour le Canon d'Assaut d'un Land Raider Crusader.

[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 de victoire quand on les détruit à nouveau.

[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] - Un Mystique permet de tirer sur une unité ennemie qui frappe en profondeur à proximité. Si cette unité est un module d'atterrissage, le tir est résolu avant que ses passagers ne débarquent, et le module est traité comme un antigrav qui s'est déplacé de plus de 6 pouces.

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

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.

[CONV] - La règle spéciale Course n'est pas utilisable par une figurine sur Motojet.

[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 ». Ce mouvement a lieu à la fin de la phase de corps à corps, après la résolution des mêlées individuelles (i.e après leurs consolidations et mises en contact).

[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.

[CLAR] - Une motojet eldar ne peut pas se déplacer en début de phase d'assaut si elle a turbo-boosté durant le même tour.

[CLAR] - Pour combiner leur tir, tous les Prismes de Feu participants doivent être capables de tirer à ce moment.

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] - Les motojets Raptor bénéficient des règles de mouvement additionnel de début de phase d'assaut des motojets Eldars génériques.

[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. **Ne pas oublier de préciser au passage si oui ou non le personnage rejoint l'escouade.**

[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] - **Le rayon à particule d'un Monolithe a un arc de tir de 90°.** Toute figurine située sous le trou du gabarit subit une touche de Force 9 avec une PA de 1. On ne peut pas utiliser cette propriété pour cibler délibérément une figurine particulière dans une unité.

[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.

[CONV] - 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.

[CLAR] - Un Seigneur Nécron qui se relève avec succès est placé à l'endroit même où il fut couché, quitte à ce que cela le place en contact socle à socle avec un ennemi.

[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.

Orks

[CLAR] - Les Kopters ne peuvent pas turbo-boosteur en faisant leur mouvement scout.

[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] - Un Chariot de Guerre muni d'un Zap ne subit pas de dommage si ce dernier obtient 11 ou 12 pour son jet de Force ; celle-ci est alors de 10. La CT utilisée est celle du véhicule (CT2).

[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.

[CONV] - Dans l'ordre, une batterie de Zaps désigne sa cible, fait ses jets pour toucher, décide si elle emploie des Grots Bastos, et détermine enfin sa Force.

[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.

[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).

[CLAR] - Le profil du nob motard confère 2PV et non 1.

[CONV] - Le Fling'd'Assaut monté sur les motos a le profil donné en page 46 du codex Orks.

[CONV] - Les améliorations d'unité ne suivent pas d'ordre d'achat particulier : on peut acheter un nob et ses options avant d'allouer les options de l'unité en général (fling', bâton kiboum, etc).

[CONV] - Lorsqu'on utilise un emblème pour pouvoir relancer un jet de moral, une blessure est automatiquement et directement infligée à l'unité. Cela signifie que pour des simples boyz, une perte est retirée avant de faire la relance. Cette blessure est par ailleurs annulable grâce à une insensibilité à la douleur.

[CONV] - Le fouettard de Grokalibr' suit le profil de la page 50 du codex Orks.

[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] - Lorsqu'on obtient un double 6 en tirant au Shokk Attak Gun, il suffit que le gabarit recouvre partiellement une figurine pour l'affecter, à la manière d'une grenade vortex.

[CONV] - Lorsqu'un bizarboy obtient Kass'têtes en tentant de lancer son pouvoir psychique depuis un poste de tir ou un véhicule découvert, faites simplement comme si le gabarit était centré sur lui, ce qui affectera jusqu'à 6 autres passagers le cas échéant.

[CONV] - Lorsqu'un bizarboy obtient autre chose qu'un Kass'têtes ou un pouvoir de tir alors qu'il se trouve dans un véhicule fermé, on ignore le résultat obtenu.

[CONV] - Lorsqu'un bizarboy obtient On Y Va alors qu'il se trouve dans un véhicule découvert, on résout normalement la frappe en profondeur pour lui et son unité, sans affecter le véhicule.

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

[CONV] – Lorsque le vieux Zogwort transforme un personnage adverse en squig, le joueur ork gagne aussitôt les points de victoire correspondants.

[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.

[CLAR] - Lorsqu'il charge, Ghazghkull Thraka a +2A, en dépit de sa méga-armure.

[CLAR] - Wazdakka Gutsmek ne peut turbo-booster puis choisir de faire un mouvement de Waaagh au lieu de tirer, car il n'est pas un piéton.

[CONV] - Lorsqu'on dispose de Mad Dok Grotsnik, on ne peut acheter de Corps Cybork aux personnages nommés qui n'en possèdent pas déjà un.

[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.

[CONV] - Lorsqu'un truk dérape jusqu'à un bord de table, arrêtez-le à 1 pouce de celui-ci. Procédez de même s'il dérape vers des troupes amies.

[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'un véhicule volé avance hors de contrôle à travers une unité amie ou un terrain infranchissable, arrêtez-le à 1 pouce de l'obstacle (pour rappel, les figurines amies sont traitées comme du terrain infranchissable).

[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.

[CONV] - Un zap monté sur véhicule compte comme arme principale.

[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.

[CONV] - Le rouleau kompresseur n'agit pas contre les véhicules.

[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.

Space Marines

[CONV] - Les dimensions du module de débarquement sont indexées sur celles du Drop Pod pour Dreadnought de chez Forge World, c'est-à-dire un diamètre au sol d'environ cinq pouces (surface au sol d'un gabarit d'artillerie), pour une hauteur d'environ cinq pouces (sans compter les ailerons, considérés comme excroissances inactives). On ne prend pas en compte les pétales du module s'il est représenté en position ouverte.

[CONV] - En cas de superposition de plusieurs gabarits de champs de mines créés par des missiles Castellán, chaque victime potentielle ne subit qu'une attaque de mine.

[CLAR] - Notez que dans l'édition actuelle des règles, les Space Marines se regroupent au début de leur tour, et non plus au terme de leur mouvement de retraite.

[CLAR] - Pour les besoins des Traits de Chapitre notamment, un Sergent Vétéran est tout simplement un sergent ayant reçu une Crux Terminatus.

[CLAR] - Un Terminator qui achète un Lance-Missile Cyclone conserve son Gantelet Energétique.

[CLAR] - Une Balise de Téléportation n'est pas utilisable si elle se trouve à l'intérieur d'un véhicule.

[CLAR] - Les figurines blessées (mais pas tuées) par un Marteau-Tonnerre ne peuvent pas frapper de nouveau avant le rang d'Initiative 1 de la phase d'assaut suivante, c'est-à-dire qu'elles frapperont en même temps que les gantelets et armes similaires.

[CLAR] - Un Module d'Atterrissage compte comme Immobilisé dès l'instant où il touche le sol.

[CLAR] - Un Land Speeder qui frappe en profondeur compte comme s'étant déplacé de plus de 12 pouces lors du tour de son arrivée.

[CLAR] - La règle spéciale « Rites de Bataille » des Officiers Space Marines bénéficie aux personnages indépendants de l'armée, pas seulement aux escouades.

[CONV] - Un Narthecium est utilisable une fois par tour de joueur, c'est-à-dire qu'il peut servir durant le tour du propriétaire, et durant le tour de l'adversaire.

[CLAR] - Une seule tentative d'annulation par Coiffe Psychique peut être faite contre un même lancement de pouvoir adverse, même si l'on dispose de plusieurs Archivistes.

[CLAR] - La Fureur des Anciens n'est pas une arme, elle ne bénéficie donc pas de la compétence Tueur de Chars.

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

Space Wolves

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

[CLAR] - Le Bâton Runique coûte 25 points.

Tau

[CLAR] - Les Cibleurs doivent être déployés à pied pour bénéficier de la règle spéciale universelle Scouts, car leur transport Devilfish ne la possède pas.

[CLAR] - Le contrôleur de drones de l'Observateur d'une équipe de Drones Snipers sert exclusivement à ces derniers. Cela implique qu'ils sont perdus si l'Observateur est détruit.

[CLAR] - La Carabine à Impulsions provoque un test de Pilonnage selon les règles normales, c'est-à-dire quand elle cause le retrait d'une figurine, et pas simplement une blessure.

[CONV] - Contre les attaques basées sur le Commandement, les drones sont supposés avoir Cd7, sauf les drones de défense attachés à un personnage, qui utilisent alors le Cd de ce dernier.

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] - Pour mémoire, le Prince Tyranide n'est pas un personnage indépendant : entre autres conséquences, il se comporte en simple membre d'escouade s'il est accompagné de Gardes.

[CLAR] - Les créatures Sans Peur comme le Lictor ou le Carnifex qui se trouvent hors de portée de synapse, qui tentent de bouger, mais qui échouent à leur test de Commandement ne fuient pas, mais Guettent à la place.

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