



WARHAMMER
40,000

HEROES OF BLACK REACH™

RÈGLES



Nous sommes au 41^e Millénaire. Depuis plus de cent siècles, l'Empereur se tient immobile sur le Trône d'Or de la Terre. Il est le maître de l'Humanité par la volonté des dieux, et le seigneur d'un million de planètes par la force de ses innombrables armées. Cette carcasse pourrissante est parcourue par des énergies invisibles datant de l'Âge Sombre de la Technologie. L'Empereur est le Seigneur Charognard de l'Imperium, pour lequel mille âmes meurent chaque jour, au nom duquel le sang est bu et la chair dévorée.

Suspendu dans cette dimension où il n'est ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant, l'Empereur poursuit sa veille éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre naviguent au cœur des miasmes infestés de démons du Warp, sur les seules routes qui leur permettent de relier les étoiles lointaines, selon des trajectoires éclairées par les visions de l'Astronomican, qui sont elles-mêmes la manifestation psychique de la volonté de l'Empereur. Ses armées immenses livrent bataille en son nom sur tant de mondes qu'on ne peut les dénombrer et, de tous, ses soldats les plus grands sont peut-être ceux de l'Adeptus Astartes, les Space Marines bioaméliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont légion : la Garde Impériale et les rangs innombrables des forces de Défense planétaires, les membres de l'Inquisition dont la vigilance ne s'endort jamais et les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus, pour n'en nommer que quelques-uns. Pourtant, ces multitudes suffisent à peine à contenir la menace perpétuelle et toujours présente des xenos, des hérétiques, des mutants... et pire encore.

Être un homme en ces temps troublés, c'est être un individu isolé parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le joug du régime le plus cruel et le plus sanguinaire qui se puisse imaginer. Ne placez pas votre espoir dans les pouvoirs de la technologie et de la science, car tant de choses ont été oubliées qui ne pourront jamais être retrouvées. Ne comptez pas sur les promesses du progrès et de la raison car, dans ce lointain futur de sinistres ténèbres, il n'y a que la guerre. La paix n'existe pas au royaume des étoiles mais seulement une éternité de carnages sous le rire moqueur des dieux assoiffés de sang.



APERÇU DU JEU

Dans *Heroes of Black Reach*, vous prenez le commandement d'un détachement de quelques-uns des meilleurs guerriers de l'humanité - les Ultramarines de l'Adeptus Astartes - ou d'une horde d'Orks assoiffés de batailles, dans des escarmouches où tous les coups sont permis. Le scénario que vous choisirez déterminera les effectifs que vous aurez sous votre commandement, ainsi que vos objectifs - il ne vous restera plus qu'à obtenir la victoire !

Menez vos combats sur un champ de bataille constitué de tuiles de terrain qui présentent des *Éléments de Terrain* avec lesquels vos guerriers devront composer.

Sur le terrain, vos forces sont représentées à l'aide de pions Unité. Chaque pion présente l'intégralité des informations nécessaires pour jouer cette Unité : *Valeur de Combat*, *Valeur de Défense*, *Valeur de Mouvement*, ainsi que les Capacités Spéciales que cette Unité peut utiliser.

Afin de vous aider dans la constitution et l'organisation de votre armée, *Heroes of Black Reach* propose un système de Tuiles et d'Options de Recrutement. Ces tuiles permettront un meilleur suivi de vos forces armées et de leurs capacités - et de déterminer quand elles auront atteint leur Point de Rupture !

À chaque Tour de Jeu, vous utiliserez secrètement vos pions Ordre pour commander certaines de vos Unités et déterminer l'ordre dans lequel elles agiront.

Chacune de ces Unités peut effectuer une *Action de Mouvement* - afin d'occuper une position stratégique ou de capturer un objectif - ou attaquer l'ennemi en réalisant une *Action de Tir*. Votre adversaire et vous activerez vos Unités l'une après l'autre, en alternance. Une fois tous vos pions Ordre activés, le reste de vos forces armées aura l'opportunité de manœuvrer. Vous vous préparerez ensuite au tour suivant.

Mais *Heroes of Black Reach* n'est pas qu'un jeu de combats tactiques. Comme il s'agit aux champs de bataille torturés du 41^e millénaire, il s'agit également d'un jeu d'action héroïque. Car vous ne commanderez pas que de loyaux guerriers et de puissantes machines de guerre, mais également de courageux Personnages, des leaders rusés dotés de talents propres, ou encore de mystérieux Psykers dotés de Pouvoirs Psychiques sumateurs et insondables. Les lubies et excentricités des dieux de la guerre sont représentées par les Cartes Action, qui peuvent vous accorder le petit avantage qu'il vous manquait, ou retourner complètement l'issue de la bataille à l'aide d'un stratagème bien planifié.

Au final, c'est au commandant qui aura le mieux dirigé ses troupes dans l'accomplissement de leurs objectifs que reviendra la victoire. Alors lis donc, brave guerrier, et prépare-toi à l'épreuve de la guerre.

Si vous l'osez...

APERÇU DU JEU

3

PRÊT ? ACTION !

4

PHASE D'ORDRE 4
PHASE D'ACTIVATION 5
PHASE DE RÉSERVE 10

LE CHAMP DE BATAILLE 11

UNITÉS ET CAPACITÉS 12

UNITÉS 12
CAPACITÉS DE MOUVEMENT 14
CAPACITÉS DE TIR 14
CAPACITÉS D'ASSAUT 17
CAPACITÉS DE DÉFENSE 20
CAPACITÉ DE COMMANDEMENT 20
CAPACITÉS PSYCHIQUES 21
AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES 21

CARTES ACTION 22

MARQUEURS 23

RECRUTEMENT 23

TUILES DE RECRUTEMENT 23
PERSONNAGES 24
TUILES DE COMMANDEMENT 24
TUILES DE SUPPORT 24
TUILES D'AVIATION 24
OPTIONS DE RECRUTEMENT 24

POUVOIRS PSYCHIQUES 27

AIDES DE JEU 30

PRÊT ? ACTION !

Heroes of Black Reach se joue en plusieurs tours. Chaque tour se compose de trois phases :

- 1) **Phase d'Ordre**—au cours de laquelle vous assignez des Pions Ordre à vos Unités
- 2) **Phase d'Activation**—au cours de laquelle les Unités avec un Pion Ordre se déplacent et attaquent
- 3) **Phase de Réserve**—au cours de laquelle vos autres Unités peuvent se déplacer, et vous vous préparez au prochain tour.

À l'issue de la *Phase de Réserve*, vérifiez si l'un des joueurs remporte le scénario, ou si vous avez atteint la limite de temps du scénario. Dans le cas contraire, commencez le tour suivant.

INITIATIVE

À chaque tour de jeu, l'un des joueurs aura l'*Initiative* pour ce tour. L'*Initiative* est indiquée par le marqueur *Initiative* présent sur la case adjacente au n° du tour en cours, sur la piste *Compte-Tour*. Le joueur ayant l'*Initiative* agit en premier lors de toutes les phases du tour. À la fin du tour, l'*Initiative* passe au joueur suivant.

PHASE D'ORDRE

DÉROULEMENT DE LA PHASE D'ORDRE

Pendant la *Phase d'Ordre*, les joueurs assignent des Pions Ordre à leurs Unités. Seules les Unités se voyant attribuer un Pion Ordre seront en mesure de se déplacer et d'attaquer pendant la *Phase d'Activation* (les autres auront une chance d'agir lors de la *Phase de Réserve*, n'ayez crainte). La *Phase d'Ordre* se décompose en quatre étapes :

1- Résolvez tous les effets liés au Début de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

Certains effets en jeu sont résolus au Début de la *Phase d'Ordre*. La première chose que vous devez faire chaque tour est de résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- 1) Capacités Spéciales (voir p.14),
- 2) Cartes Action (voir p.22),
- 3) Options de Recrutement (voir p.24),
- 4) Effets spécifiques au scénario.

2- Prenez des Pions Ordre

Pour déterminer le nombre de *Pions Ordre Numérotés* auquel vous avez droit, comptez le nombre d'Étoiles d'Ordre (quelle que soit leur couleur) présentes sur vos *Tuiles de Recrutement*, sur certaines Unités et sur certaines Options de Recrutement. Prenez toujours ces Pions Ordre dans l'ordre croissant des numéros (d'abord le 1, puis le 2, puis le 3, etc.).



Pions Ordre Numérotés



Cet bande d'Orks a 4 Étoiles d'Ordre, donc elle prend 4 Pions Ordre Numérotés de 1 à 4. 4 Unités Orks pourront agir en Phase d'Activation.

Notez que lorsqu'une Étoile d'Ordre est présente à proximité d'une Unité sur une *Tuile de Recrutement*, il s'agit d'un rappel de la Capacité Spéciale de l'Unité et non d'un Pion Ordre supplémentaire.

MORT SUBITE

Si un joueur n'a pas de Pion Ordre à assigner à ses Unités (Bluff excepté), il perd immédiatement la partie.

PERTE D'ORDRE...

Quand vous perdez une Unité qui vous apportait un ou plusieurs Pions Ordre, vous devez réduire d'autant le nombre de *Pions Ordre Numérotés* que vous prenez au début de la *Phase d'Ordre* suivante (jamais pendant le tour en cours).



Comme illustré ici, le Boss Mob vous donne 2 Pions Ordre Numérotés (1 pour la Capacité Spéciale Ordre et un pour l'Option Boss). Si le Boss Mob est *Détruit*, le joueur Ork n'aura plus que 2 Pions Ordre Numérotés au prochain tour au lieu de 2.

3—Placez les pions Ordre

Le joueur qui a l'*Initiative* place tous ses Pions Ordre sur des Unités lui appartenant puis son adversaire fait de même. Les Unités ayant « reçu » un *Pion Ordre Numéroté* ou Spécial pourront donc agir pendant la *Phase d'Activation*. Toutes les autres Unités pourront réaliser une *Action de Mouvement* pendant la *Phase de Réserve* si elles n'ont pas reçu de *Marqueur Activated*.

Choisissez les Unités auxquelles vous souhaitez assigner des Pions Ordre, puis placez ces derniers de façon à ce que vous soyez le seul à pouvoir lire les numéros inscrits dessus. Prêtez attention aux numéros : vos Unités s'activeront dans l'ordre croissant !

ATTENTION : Un Pion Ordre par Unité, pas plus !

Pions Ordre Bluff



Les Ultramarines peuvent obtenir un *Pion Ordre Bluff* en choisissant l'Option de Recrutement Bluff.

Ce pion, dont le dos ressemble à un *Pion Ordre Numéroté*, mais avec un "?", est placé en même temps que vos *Pions Ordre Numérotés*. Le *Pion Ordre Bluff* ne permet pas d'activer une Unité, mais sème la confusion chez votre adversaire en laissant croire à l'activation possible de cette Unité.

Pions Ordre Spécial



Les Ultramarines peuvent obtenir un *Pion Ordre Spécial* en choisissant l'Option de Recrutement Battle Plan (disponible dans l'extension *Renforts Ultramarines*).

Ce pion qui ressemble à un *Ordre Numéroté*, mais sans chiffre, est placé en même temps que vos *Pions Ordre Numérotés*. Les *Pions Ordre Spécial* ne sont pas activés dans l'ordre numérique mais peuvent être activés avant ou après n'importe quel autre Pion Ordre. Ils peuvent donc être joués comme un Pion Ordre ayant une valeur de 0. Ils ne peuvent toutefois pas interrompre une activation en cours. Si les joueurs veulent activer un *Pion Ordre Spécial* en même temps, le joueur qui a l'*Initiative* révèle son *Pion Ordre Spécial* en premier et le joue. Son adversaire joue ensuite le sien.

LIMITE DE PIONS ORDRE

Vous ne pouvez jamais disposer de plus de 10 pions Ordre au total, incluant les Pions Ordres Numérotés, Ordre Spécial et Bluff.

4- Réolvez tous les effets liés à la Fin de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

Certains effets en jeu sont résolus à la Fin de la Phase d'Ordre. Une fois que tous les Pions Ordres ont été placés, vous devez résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- 1) Capacités Spéciales (voir p.14),
- 2) Cartes Action (voir p.22),
- 3) Options de Recrutement (voir p.24),
- 4) Pouvoirs Psychiques persistants (voir p.27)
- 5) Effets spécifiques au scénario.

PHASE D'ACTIVATION

Pendant la Phase d'Activation, les joueurs activent leurs Unités et réalisent des actions chacun à leur tour. En temps normal, seules les Unités ayant reçu un *Pion Ordre Numéroté* ou *Ordre Spécial* peuvent être activées pendant cette phase, mais certaines Cartes Action ou Capacités Spéciales peuvent permettre à une Unité d'agir malgré tout.

Le joueur ayant l'Initiative joue en premier.

Il dévoile tout d'abord son Pion Ordre portant le numéro 1 et peut ensuite activer l'Unité sur laquelle le pion était posé en réalisant 1 action.

ATTENTION : N'oubliez pas de prendre en compte les Unités avec des *Pions Ordre Spécial*.

Une fois que l'Unité a terminé son activation, le second joueur dévoile son Pion Ordre 1 et active son Unité, et ainsi de suite en respectant l'ordre croissant jusqu'à ce que toutes les Unités avec des *Pions Ordre Numérotés* ou *Ordre Spécial* aient été activées. Laissez les Pions Ordre à côté des Unités pour bien différencier celles qui ont été activées durant cette phase de celles qui pourront agir durant la Phase de Réserve.

Lorsqu'un joueur n'a plus de *Pion Ordre Numéroté* ou *Ordre Spécial* à dévoiler, son adversaire active l'une après l'autre ses Unités en respectant l'ordre croissant.

Si un Pion Ordre a été défaussé avant d'être résolu (parce que l'Unité qui en était dotée est *Détruite*, qu'elle a reçu un *Marqueur Activated*, etc.), le joueur doit le révéler au moment de son activation sans que rien ne se passe puis c'est à son adversaire d'activer son *Pion Ordre Numéroté* suivant.

ACTIONS D'UNITÉ

L'Unité peut entreprendre l'une des 2 actions suivantes quand elle est Activée :

- Action de Mouvement
- Action de Tir

Votre unité peut ne rien faire, mais elle ne pourra pas agir plus tard dans le tour.

ACTIONS DE MOUVEMENT

Lorsqu'une Unité effectue une Action de Mouvement, elle peut parcourir un nombre de cases égal ou inférieur à sa Valeur de Mouvement.

Cette Action de Mouvement peut être de 0 case. On parle alors de Mouvement Nul.

Les déplacements en diagonale sont autorisés.

À la fin d'une Action de Mouvement, deux Unités ne peuvent pas partager la même case.

Terrain et Mouvement

Certains *Éléments de Terrain* affectent le mouvement. Ils sont décrits dans le Chapitre 3 : Le Champ de Bataille.



Pénalités liées aux Marqueurs Suppressed (voir p.23)

Chaque marqueur inflige un malus de -2 à la Valeur de Mouvement. Si cette Valeur tombe à zéro ou moins, l'Unité est **Immobilisée**.



MOUVEMENT DES UNITÉS D'INFANTERIE

Une Unité d'Infanterie ne peut pas traverser les Unités d'Infanterie ennemies ni les Véhicules, qu'ils soient alliés ou ennemis. Les Unités d'Infanterie peuvent traverser les Unités d'Infanterie alliées tant qu'elles ne partagent pas la même case à la fin de l'Action de Mouvement.



ATTENTION : Une Unité d'Infanterie peut changer de face au début ou à la fin de son Action de Mouvement, même s'il a un Mouvement Nul ou X (voir Changement d'état p.15).



Valeur de Mouvement X

Une Unité ayant une Valeur de Mouvement X ne peut pas se déplacer. Elle ne peut pas bénéficier de bonus liés à une Action de Mouvement. Aucune Carte Action ne peut lui faire faire une Action de Mouvement. Elle est Détruite en cas de Mouvement Forcé. Une unité ayant une Valeur de Mouvement notée X peut toujours se réorienter. C'est une Action de Mouvement, appelée Mouvement X.

MOUVEMENT DES VÉHICULES

La manière dont se déplacent les Véhicules Lourds et Légers dépend du nombre de cases qu'ils occupent.

Mouvement des Véhicules d'1 case

Un véhicule qui occupe 1 case (un Dreadnought par exemple) se déplace de la même manière qu'une Unité d'Infanterie, bien que les *Éléments de Terrain* puissent avoir des effets différents sur les Véhicules (voir p.11). Il peut aussi effectuer un Changement d'état (voir p.15) durant son déplacement, comme une Unité d'Infanterie.

Un Véhicule peut finir son Action de Mouvement (qu'il soit Nul ou non), en diagonale dans la case. Positionnez-la à 45° et de sorte que son centre coïncide avec celui de la case. C'est particulièrement utile pour les Unités avec un Arc de Tir Limité (voir p.15).



Mouvement des Véhicules de 2 cases

Pour effectuer le déplacement d'un véhicule occupant 2 cases, comptez le nombre de cases en partant du bord Avant du pion. Si vous souhaitez effectuer un recul, comptez alors le nombre de cases en partant du bord Arrière du pion. Les deux peuvent se combiner dans une même Action de Mouvement.



Un Véhicule peut aussi pivoter sur lui-même à l'arrêt (par l'avant ou par l'arrière). Cela lui coûte 1 case de mouvement par tranche de 45°.

Il est possible à un Véhicule d'effectuer ou de terminer son mouvement en diagonale, même si les deux cases de part et d'autre sont interdites (voir p.11).



Si un Véhicule termine son Action de Mouvement en diagonale, il est alors considéré comme n'occupant que deux cases. Il se peut que des pions se chevauchent dans ce cas de figure.



Mouvement des Véhicules de 4 cases

Les cases occupées par un Véhicule de 4 cases pendant et à la fin de son Action de Mouvement doivent toutes être autorisées à ce type de Véhicule. De plus, le mouvement de chaque partie (case) du pion de l'Unité, pris individuellement, doit être autorisé.

Les mouvements en diagonale sont interdits. Par contre, le Véhicule peut avancer ou reculer comme un Véhicule de 2 cases. Durant son Action de Mouvement, les Véhicules de 4 cases peuvent aussi pivoter sur eux-mêmes à l'arrêt. Cela coûte 1 case de mouvement par tranche de 90°.



MOUVEMENTS FORCÉS

Certaines situations ou Cartes Action peuvent obliger une Unité à se déplacer. Il s'agit de *Mouvements Forcés*. Contrairement au mouvement normal, les *Mouvements Forcés* ne déclenchent pas d'actions spéciales liées au mouvement, telles qu'En Alerte (voir p.15). Si une Unité est sur sa *Face Active* (voir *Changement d'état*, p.15) est forcée de se déplacer, elle est retournée sur sa *Face Inactive* d'abord. Si l'Unité est forcée de se déplacer hors du plateau ou dans un *Élément de Terrain Interdit*, elle est *Détruite* (voir p.11).

Percuter une Unité d'Infanterie

Les Véhicules peuvent traverser une case contenant une Unité d'Infanterie alliée ou ennemie. Si un Véhicule stoppe son *Action de Mouvement* dans une case occupée par une Unité d'Infanterie, celle-ci doit faire un *Mouvement Forcé* vers une case adjacente libre choisie par son propriétaire puis elle recevra un *Marqueur Suppressed*.



Si l'Unité d'Infanterie n'a aucune case libre où être repoussée (bord de plateau, autre Unité, *Zone de Contrôle*, case Interdite, etc.) ou qu'elle a une *Valeur de Mouvement* nulle (0 ou X), elle est immédiatement *Détruite* et retirée du jeu.

Écraser les Épaves

Si un Véhicule Lourd entre dans une case occupée par une Unité sur sa *Face Épave*, il lui inflige automatiquement 1 point de Destruction (voir p.15).

Si, lors de son *Action de Mouvement*, un Véhicule Lourd traverse plusieurs cases occupées par une Unité sur sa *Face Épave*, il lui inflige 2 points de Destruction.

ATTENTION : Certaines *Faces Épaves* interdisent l'entrée de toutes les Unités dans leurs cases, Infanterie comme Véhicule.

Capacités Spéciales de mouvement

Certaines Capacités Spéciales peuvent modifier une *Action de Mouvement*, en particulier les deux suivantes :

- **Assaut :** elle vous permet d'essayer de vous déplacer dans la case d'une Unité ennemie afin d'initier un combat au corps-à-corps,
- **Tir en Mouvement :** elle vous permet de réaliser une *Action de Tir* au début, pendant ou à la fin de votre *Action de Mouvement*.

Vous trouverez le détail concernant ces Capacités Spéciales dans le Chapitre 4 : Unités et Capacités.



ZONE DE CONTRÔLE

Toute Unité exerce une *Zone de Contrôle* (ZdC) sur les 8 cases qui lui sont adjacentes et sur lesquelles elle a une *Ligne de Vue* (LdV) Dégagée ou Réduite (voir *Ligne de vue*, p.8). Si une des cases lui est *Infranchissable* (voir p.11), même si l'Unité a une LdV dessus, elle ne fait alors pas partie de sa ZdC.



Dans cet exemple, la machinerie du Mechanicum est infranchissable. La case en bas à gauche ne fait donc pas partie de la ZdC des Shootas.

Une Unité d'Infanterie peut entrer ou sortir librement d'une ZdC adverse, mais elle ne peut pas se déplacer d'une case de cette ZdC directement vers une autre case de celle-ci.

EXCEPTION : Elle peut tenter d'entrer dans la case occupée par l'adversaire, mais pour cela, elle doit avoir la Capacité Spéciale Assaut (voir Assaut, p.17).



ZdC et mouvement : mouvements autorisés en bleu, interdits en rouge.

Les Véhicules, qu'ils soient Légers ou Lourds possèdent eux aussi une *Zone de Contrôle* (ZdC), mais elle est ignorée par les Unités adverses lors de leur *Action de Mouvement*. Des Unités ennemies peuvent donc se déplacer librement dans les cases adjacentes à un Véhicule. Contrairement aux Unités d'Infanterie, les Véhicules ne sont pas affectés par les ZdC des Unités d'Infanterie.

Pénalités liées aux Marqueurs Suppressed (voir p.23)



Les Unités d'Infanterie adverses ignorent la *Zone de Contrôle* d'une Unité ayant un marqueur Suppressed.

ACTIONS DE TIR

Pendant la Phase d'Activation, une Unité Activée qui ne se déplace pas peut effectuer une Action de Tir. Pour attaquer, l'Unité doit remplir 4 conditions :

- Type d'attaque,
- Ligne de Vue,
- Portée,
- Arc de Tir.

TYPE D'ATTAQUE

Chaque Unité possède une ou plusieurs Valeurs de Combat. Pour pouvoir effectuer une Action de Tir, il faut que l'Unité attaquante possède une Valeur de Combat de la même couleur que la couleur de la Valeur de Défense de la cible. Un "X" indique que le tir n'est pas possible contre une cible ayant ce type de Défense. Par exemple, les Unités d'infanterie ont une Valeur de Défense jaune, les Unités attaquantes doivent donc utiliser une Valeur de Combat jaune pour les attaquer, et ainsi de suite. Si la Valeur de Combat jaune de l'Unité est marquée d'un "X", cette Unité ne peut pas du tout attaquer les Unités d'Infanterie.

LIGNE DE VUE

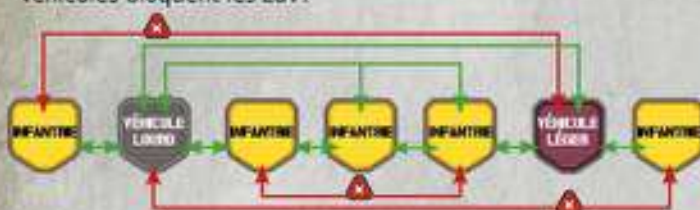
Une Unité a besoin d'une Ligne de Vue (LdV) Dégaagée ou Réduite sur une cible pour l'attaquer. Pour vérifier que le tir est possible, il suffit de tracer une ligne droite entre le centre de la case de l'Unité attaquante et le centre de la case de la cible :

- Une LdV Dégaagée est une LdV qui ne traverse aucun Obstacles (voir p.11).
- Une LdV Réduite est une LdV qui traverse une ou plusieurs cases avec des Obstacles qui réduisent la LdV (voir p.11).

La LdV peut aussi servir dans d'autres cas (Capacités Spéciales, Personnalisations...) qui seront expliqués plus loin.

Obstacles

Un Obstacle est tout ce qui peut bloquer ou réduire une LdV. Les Unités d'infanterie bloquent les LdV si l'Unité attaquante et sa cible sont toutes deux des Unités d'infanterie. Tous les Véhicules bloquent les LdV.



Effets des différents types d'Unités sur la LdV : les Unités reliées par des flèches vertes peuvent s'attaquer, tandis que celles reliées par des flèches rouges ne le peuvent pas.

X Les **Éléments de Terrain** avec un "X" dans le symbole bloquent totalement les LdV qui les traversent. Il n'est pas possible de tirer sur une cible si un **Élément de Terrain** de ce type se trouve entre les deux Unités.

-1 -2 Ceux avec une valeur négative réduisent les LdV qui les traversent (même partiellement). Pour chaque case qui réduit la LdV et qui est traversée par celle-ci, retranchez la valeur inscrite dans le symbole du résultat final du jet de dé. Ces malus sont cumulatifs.

ATTENTION : Les cases de l'Unité ciblée et de l'Unité attaquante **ne comptent pas**.

Dans tous les cas, si une Unité a une autre Unité en LdV, les deux Unités se voient.



Ligne de Vue et Véhicules

Lorsqu'un Véhicule occupant au minimum deux cases cible une Unité, il choisit le centre d'une des deux cases ou tout point compris entre ces deux centres comme point de départ de sa LdV.

Lorsqu'un Véhicule occupant au minimum deux cases est la cible d'un tir, l'attaquant décide de viser le centre d'une des deux cases ou tout point compris entre ces deux centres.



PORTÉE

La plupart des armes n'ont pas de limite de portée (voir Portée Limitée, p.16), mais au-delà de **7 cases**, les tirs sont considérés comme étant faits à Longue Portée et subissent un malus de -2 au résultat final de leur jet de dé.

Pour compter le nombre de cases vers votre cible, vous pouvez utiliser les diagonales et vous devez **toujours** prendre le chemin le plus court. Ne comptez pas la case de l'Unité qui tire.



ATTENTION : Si le calcul est litigieux quand il s'agit de viser un véhicule occupant deux cases, considérez la distance la plus courte.



ARC DE TIR

Une Unité peut uniquement tirer sur une Unité présente dans son Arc de Tir. Lorsque rien n'est précisé, les unités ont un angle de tir de **360°**. Certaines Unités (comme les Armes Lourdes) possèdent un Arc de Tir Limité (voir p.15).

ATTENTION : L'Arc de Tir et la LdV sont deux choses différentes : l'Arc de Tir est uniquement appliqué sur les Actions de Tir car une Unité a une LdV dans toutes les directions mais peut seulement tirer dans son Arc de Tir !

ACTIONS DE TIR ALTERNATIVES

Certaines Capacités Spéciales, Options de Recrutement et Cartes Action peuvent modifier une Action de Tir ou peuvent s'utiliser en remplacement d'une Action de Tir. Dans ce cas, on parle d'Action de Tir Alternative. À moins que cela ne soit indiqué, elle n'utilise pas les Capacités Spéciales et Valeurs de Combat présentes sur l'Unité, mais celles liées à la Capacité Spéciale ou celles inscrites sur l'Option. Les Capacités Spéciales pouvant déclencher une Action de Tir peuvent être utilisées pour déclencher une Action de Tir Alternative.

ARMES DE VÉHICULES

Les Véhicules possédant plusieurs armes peuvent utiliser toutes leurs armes durant une même Action de Tir et choisir la même cible ou des cibles différentes. Si plusieurs armes sont utilisées, les actions de tir ne sont pas effectuées simultanément, mais l'une après l'autre, vous permettant de déclarer votre cible à chaque attaque.

ATTENTION : Si l'Unité se déplace, vous devez vérifier que ses armes ont bien la Capacité Spéciale Tir en Mouvement (voir p.17), car vous ne pourrez utiliser que les armes possédant cette Capacité Spéciale. Typiquement, les armes de support comme les bolters lourds la possèdent tandis que des armes plus imposantes comme les canons lasers ne l'ont pas.

RÉSoudre UNE ACTION DE TIR

Pour résoudre un tir, le joueur lance un dé. Il ajoute au résultat obtenu la Valeur de Combat indiquée sur son Unité en fonction du type de Défense dont dispose sa cible (celle de la même couleur que la Valeur de Défense de la cible). Il ajoute aussi tout autre bonus disponible (Capacité Spéciale, Carte Action, Options de Recrutement, etc.) puis il soustrait les pénalités.

Si le résultat final est supérieur ou égal à la Valeur de Défense de l'Unité visée, cette dernière subit un Pas de Perte.



Pénalités liées aux Marqueurs Suppressed (voir p.23)

Chaque marqueur inflige un malus de **-2** à TOUS les jets de dé de l'unité, dont l'Action de Tir.



L'Unité Ork effectue une Action de Tir et obtient un "5" sur le dé. Elle y ajoute sa Valeur de Combat Jaune (+1) et un bonus de +1 provenant de son Jeton Ammo, pour un résultat total de 7. L'Unité Ultramarines possède une Valeur de Défense de 5 et se trouve sur un Élément de Terrain lui accordant un Bonus de Défense de +2, pour un résultat total de 7. Le total Ork étant égal à la Valeur de Défense des Ultramarines, l'attaque est réussie !

Les effets d'un Pas de Perte



Si la cible présente ce symbole, l'Unité est **Détruite** et retirée du champ de bataille.



Si la cible présente ce symbole, l'Unité subit un **Pas de Perte**, c'est-à-dire que son pion est retourné. Si la cible est une Unité d'Infanterie, elle n'est pas **Détruite**.

Si un Véhicule Léger subit un **Pas de Perte**, il est **Détruit**. Le pion Véhicule est retourné sur sa **Face Épave** (s'il n'en a pas, le pion est retiré du champ de bataille) et devient un **Élément de Terrain**.

Si un Véhicule Lourd subit un **Pas de Perte**, il est nécessaire de déterminer quelle partie du Véhicule subit un **Dégât** en faisant un Jet de Localisation (voir p.10).

Coup Double

Si le résultat du tir est supérieur ou égal au double de la Valeur de Défense de l'Unité visée (majorée de bonus si nécessaire), l'Unité ciblée est immédiatement **Détruite**.

Unités Détruites

Lorsqu'une Unité d'Infanterie est **Détruite**, retirez-la du champ de bataille et placez-la sur la **Tuile de Recrutement** ou l'**Option de Recrutement** correspondante.

Lorsqu'un Véhicule (Léger ou Lourd) est **Détruit**, il n'est pas retiré du jeu sauf s'il ne possède pas de **Face Épave**. À la place, il est retourné sur sa **Face Épave** et devient un **Élément de Terrain** (voir p.11). Une **Épave** peut être retirée du jeu en lui infligeant suffisamment de point de Destruction (voir p.15).

1 Lorsqu'une Unité est **Détruite**, elle peut détruire le groupe de combat dont elle fait partie. Si le nombre total de pions Unité détruits est égal ou supérieur au Point de Rupture de la tuile (qui est de 1 en l'absence d'autres nombres), ce groupe de combat est "cassé". Retournez la **Tuile de Recrutement** ou l'**Option de Recrutement** sur son verso (voir Chapitre 7 : Recrutement).



TIR SUR UN VÉHICULE

Certaines règles spéciales ne s'appliquent qu'aux Véhicules lors d'une Action de Tir contre eux.

Attaque par l'arrière (Véhicules Lourds)

Les tirs qui ciblent un Véhicule Lourd (et non un Léger) reçoivent un bonus de +2 à leur jet d'attaque si la LdV de l'attaque passe par le bord Arrière du pion Véhicule.



Le bord Arrière est indiqué par une bande colorée, sous l'illustration du pion Véhicule.



Dégâts sur les Véhicules Lourds

Quand vous infligez un Pas de Perte à un Véhicule Lourd, il n'est pas automatiquement Détruit. Vous devez réaliser un Jet de Localisation afin de déterminer quelle partie du Véhicule est endommagée.

Pour déterminer la localisation des Dégâts subis par un Véhicule Lourd, l'attaquant lance un dé et place le Marqueur Dégât correspondant sur le Véhicule.

Il y a 4 sets de Marqueurs Dégâts. La couleur du symbole Dégât sur la Tuile ou l'Option de Recrutement du Véhicule Lourd indique quel set utiliser pour celui-ci.



L'effet de chaque Marqueur Dégât est indiqué par le symbole présent sur celui-ci :



LOCOMOTION : le Véhicule Lourd ne peut plus réaliser d'Action de Mouvement pour le reste de la partie. S'il était en mouvement, il doit s'arrêter immédiatement.



COEUR : posez deux Marqueurs Suppressed sur le Véhicule Lourd en plus de ce Marqueur Dégât. S'il était en mouvement, il doit s'arrêter immédiatement.



ARME SECONDAIRE (contour jaune) :

L'Arme Secondaire du Véhicule Lourd est Détruite jusqu'à la fin de la partie.



ARME PRINCIPALE (contour rouge) :

L'Arme Secondaire du Véhicule Lourd est Détruite jusqu'à la fin de la partie. Certains Véhicules Lourds disposent de plus d'une Arme Principale. Le chiffre indiqué sur la Marqueur Dégât indique quelle arme est touchée.



EXPLOSION 1 : Le Véhicule est Détruit. Retournez-le sur sa Face Épave.

Si le Véhicule reçoit un second Marqueur Dégât du même type, il est Détruit, de même s'il reçoit un Coup Double (voir p.9). Retournez le Véhicule sur sa Face Épave.

PHASE DE RÉSERVE

Durant cette dernière phase de jeu, les Unités qui n'ont pas reçu de Pion Ordre (autre qu'un Pion Ordre Bluff) et qui n'ont pas de Marqueur Activated peuvent effectuer une Action de Mouvement (voir p.5). Certaines Capacités Spéciales ou autres effets permettent d'autres actions particulières. Puis les joueurs sont prêts à passer au tour suivant.

Règle immuable de la Phase de Réserve : aucune Action de Tir, ni d'Assaut ne peut être effectuée pendant cette phase ! La Phase de Réserve permet seulement aux Unités n'ayant pas encore agi de réaliser une Action de Mouvement.

DÉROULEMENT DE LA PHASE DE RÉSERVE

1- Résolvez tous les effets liés au Début de la Phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales,
- Cartes Action,
- Options de Recrutement,
- effets spécifiques au scénario.

2- Défaussez les Pions Ordre Bluff placés sur les Unités de chaque joueur.

3- Le joueur qui a l'Initiative joue en premier. Il doit réaliser les actions suivantes dans cet ordre :

- Déplacer tout ou partie de ses Unités n'ayant pas de Pion Ordre ou de Marqueur Activated.

Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même.

4- Défaussez un (et un seul) Marqueur Suppressed par Unité.

5- Résolvez toutes les actions liées à la Fin de la Phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales,
- Cartes Action,
- Options de Recrutement,
- effets spécifiques au scénario.

6- Défaussez autant de Cartes Action que vous le voulez puis piochez-en autant que nécessaire pour compléter votre main à concurrence du nombre de cartes indiqué par le scénario.



7- Le joueur qui avait l'Initiative ce tour-ci déplace son marqueur Initiative sur la première case libre disponible de la piste Compte-Tour vers le bas, derrière celui de son adversaire. Celui-ci aura l'Initiative au prochain tour.

VOUS ÊTES PRÊTS POUR LE TOUR SUIVANT !

LE CHAMP DE BATAILLE

La nature du champ de bataille est un élément clé de votre stratégie, affectant le mouvement autant que le combat. Le champ de bataille est créé à l'aide d'une combinaison de Plateaux de Terrain et de Tuiles de Terrains, tel qu'indiqué dans les scénarios que vous jouerez. Tout ce qui est sur le champ de bataille et qui a un impact sur les affrontements, tels que des tuyaux ou des rochers, est appelé *Éléments de Terrain*.

Les grands Plateaux de Terrain correspondent à de grandes surfaces de champ de bataille. En les combinant de différentes manières, vous pouvez créer une très large variété de théâtres d'opérations.

Les petites Tuiles de Terrain servent à modifier les Plateaux de Terrain afin d'augmenter la variété des champs de bataille. Elles présentent souvent des *Éléments de Terrain* tels que des Bâtiments, des cratères ou encore des rochers qui peuvent avoir des impacts tactiques sur le jeu.

Chaque *Élément de Terrain* inclut une ou plusieurs cases entourées par un bord coloré, et peut aussi être identifié par un ensemble de symboles qui résume son effet. Les effets d'un *Élément de Terrain* s'appliquent à toutes les cases ou *Intercases* (intersection de 4 cases) composant celui-ci. Afin de recevoir tous les bonus d'un *Élément de Terrain*, l'Unité doit être complètement dans celui-ci.

EFFETS DE TERRAIN

Chaque symbole expliqué ci-dessous signale les effets qui définissent les différents *Éléments de terrain*. Ils servent à définir les règles spéciales de chaque *Élément de terrain*.



BARRICADE

Lors d'un Assaut, une Unité qui engage une autre Unité en traversant cet *Élément de Terrain* retranscrit la valeur inscrite dans le symbole au résultat final du jet de dé.



BONUS DÉFENSIF

Toute Unité présente dans cet *Élément de Terrain* bénéficie du bonus si son type de Défense correspond à la couleur du symbole de l'*Élément de Terrain*. Elle ajoute à sa Valeur de Défense la valeur du bonus inscrite dans le symbole.



LIGNE D'ÉLÉVATION

Cet *Élément de Terrain* se trouve uniquement sous forme de ligne entre les cases. Les IdV qui traversent cet *Élément de Terrain* ont une portée limitée à une case au-delà de cette ligne. Comme les autres *Obstacles*, une Unité directement adjacente à cet *Élément de Terrain* ignore ses effets. Toutes les autres Unités sont affectées normalement.



INTERDIT

Aucune Unité ne peut pénétrer dans cet *Élément de Terrain*. Toute Unité est automatiquement *Détruite* si, pour une raison ou une autre, elle doit pénétrer, complètement ou partiellement, dans une telle case. S'il s'agit d'un Véhicule, placez son Épave le plus près possible de l'*Élément de Terrain* Interdit sans qu'elle y pénétre.



INTERDIT À CERTAINES UNITÉS

Certaines Unités ne peuvent pas pénétrer dans cet *Élément de Terrain*. Le type d'Unité concerné est indiqué par la couleur du ou des boucliers qui accompagnent le symbole de sens interdit. Toute Unité est automatiquement *Détruite* si, pour une raison ou une autre, elle doit pénétrer, même partiellement, dans une case qui lui est interdite. S'il s'agit d'un Véhicule, placez son Épave le plus près possible de l'*Élément de Terrain* Interdit sans qu'elle y pénétre.

OBSTACLES



Les *Éléments de Terrain* avec un "X" dans le symbole bloquent totalement les LdV qui les traversent. Il n'est pas possible de tirer sur une cible si un *Élément de Terrain* de ce type se trouve entre les deux Unités.



Ceux avec une valeur négative réduisent les LdV qui les traversent (même partiellement). Pour chaque case qui réduit la LdV et qui est traversée par celle-ci, retranchez la valeur inscrite dans le symbole du résultat final du jet de dé. Ces malus sont cumulatifs.

ATTENTION : Les cases de l'Unité ciblée et de l'Unité attaquante **ne comptent pas**.



Quand un *Obstacle* entre 2 cases réduit la LdV (mais ne la bloque pas), comme un mur, toutes Unités adjacentes à cet *Élément de Terrain* ignorent ses effets, même si un *Gabarit* de lance-flamme est utilisé. Toutes les autres Unités sont affectées normalement.

Si un *Gabarit* est placé sur un *Élément de Terrain* situé entre 2 cases, le malus est appliqué aux Unités et Structures placées de chaque côté de l'*Élément de Terrain*.



PASSAGE DIFFICILE

Dès qu'une Unité entre dans ou traverse cet *Élément de Terrain*, elle doit stopper son mouvement immédiatement. Pour se déplacer à l'intérieur d'un *Passage Difficile*, l'Unité ne peut progresser que d'une case à la fois et son mouvement se termine immédiatement.



Dans le cas d'une Unité occupant plus d'une case, celle-ci n'est plus affectée par un élément infranchissable dès lors que le bord Avant de son pion (ou Arrière dans le cas d'un recul) l'a franchi.



STRUCTURES

Certains *Éléments de Terrain* comme les Bâtiments ou les Épaves sont des Structures. Contrairement aux autres *Éléments de Terrain*, les Structures peuvent être Détruites.



Il faut leur infliger le nombre de points de démolition inscrit dans le symbole pour les détruire (voir Destruction, p.15). Une fois ce nombre atteint, retournez l'*Élément de Terrain* sur sa face en ruine ou retirez-le du jeu dans le cas d'une Épave de Véhicule.

INTERCASE

Si une *Intercase* fait partie d'un *Élément de Terrain*, on doit appliquer les effets de cet élément lors des déplacements en diagonale.



Exemple : Le second déplacement traverse une intercase appartenant à un *Élément de Terrain* Passage Difficile. L'unité doit donc s'arrêter après l'avoir franchi.



Dans cet exemple, le mur s'étend jusqu'à l'intercase, le mouvement en diagonal est donc interdit, la LoV est bloquée et la ZdC est réduite.



UNITÉS

Les Unités sont les éléments centraux de votre armée. Une Unité peut être composée d'un groupe de soldats, de Véhicules, ou de Personnages seuls, placés sous votre commandement.

UNITÉS D'INFANTERIE

Ces pions représentent des groupes de soldats ainsi que certaines unités dotées de matériel spécifique comme les mitrailleuses, les armes antichars, etc.

Chaque Unité dispose d'une *Valeur de Défense*, d'une *Valeur de Mouvement* et de plusieurs *Valeurs de Combat*. Certaines Unités possèdent également une ou plusieurs *Capacités Spéciales*. Toutes les valeurs et *Capacités Spéciales* d'une Unité sont représentées visuellement sur son pion.

La plupart du temps, le recto d'un pion d'Unité représente l'Unité intacte, avec les meilleures valeurs, tandis que le verso représente la même Unité, mais diminuée, avec des valeurs plus basses, c'est à dire une Unité qui a subi un *Pas de Perte*. Il arrive que la *Valeur de Défense* d'une Unité ayant subi un *Pas de Perte* soit plus élevée - puisqu'il reste moins de soldats dans l'Unité, cette dernière est donc plus difficile à toucher. En revanche, s'agissant des Unités Orks, plus leur nombre est réduit et moins elles font preuve de prudence !



Exemple d'une Unité d'infanterie ayant subi un *Pas de Perte*.

Dans certains cas, comme les Unités anti-tanks, les deux faces d'un pion représentent la même Unité dans des états différents. Ce sont généralement des *Armes Lourdes* qui nécessitent une mise en place avant de pouvoir être utilisées. On parle alors d'une *Face Active* et d'une *Face Inactive*.



Exemple d'une Unité d'infanterie ayant plusieurs états.

RÔLE SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Chaque Unité d'infanterie est entraînée à jouer un rôle particulier pendant un combat, lequel est indiqué sur le pion par la couleur de la bordure : la couleur de la faction pour les soldats de base, rouge pour les *Armes Lourdes* et jaune pour les officiers.



UNITÉ D'INFANTERIE : SGT VORLANUS

CAPACITÉS SPÉCIALES
Ce pion possède plusieurs Capacités Spéciales représentées par des symboles : Ordre, Assaut (+1), Tir en Mouvement (-1), Portée Limitée (4).

BADGE
Ce pion fait partie d'un Ultramarines Tactical Squad.

RÔLE
Le liseré jaune indique que ce pion est un officier.

VALEUR DE MOUVEMENT
Ce pion peut se déplacer de 4 cases.

NUM. DE L'UNITÉ
En rouge, il signifierait que le pion a subi un Pas de Perte. Ici, le pion est sur sa Face Intacte.

PAS DE PERTE
Ce symbole signifie que le pion doit être retourné s'il subit un Pas de Perte.

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES UNITÉS D'INFANTERIE
Ce pion ajoute 2 points au résultat de son jet de dé(s) contre l'Infanterie (toute cible dont la Valeur de Défense est inscrite dans un bouclier **jaune**).

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LÉGERS
Ce pion ajoute 1 point au résultat de son jet de dé(s) contre un Véhicule Léger (toute cible dont la Valeur de Défense est inscrite dans un bouclier **violet**).

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LOURDS
Ce pion ajoute 0 point au résultat de son jet de dé(s) contre un Véhicule Lourd (toute cible dont la Valeur de Défense est inscrite dans un bouclier **gris**).

VÉHICULES LÉGERS

Ces pions représentent les Véhicules de transport, de reconnaissance ou de support. Ils sont représentés en jeu par des pions de plus grande taille que les Unités d'Infanterie. Les Véhicules Légers peuvent être de différentes tailles et occuper 1 ou 2 cases, dépendant de leurs dimensions. Sur les plateaux de jeu, vous devez centrer le pion par rapport à la ou les cases qu'il occupe. Ils ont comme caractéristique commune un blindage très léger, voire inexistant. Ces pions se reconnaissent à leur Valeur de Défense inscrite dans un bouclier **violet**. Ces pions possèdent deux faces, l'une représentant le Véhicule en bon état, l'autre représentant généralement l'Épave du Véhicule Détruit.



Dans certains cas, les deux faces d'un pion représentent la même Unité dans des états différents. On parle alors d'une Face Active et d'une Face Inactive.

VÉHICULE LÉGER : TRUKK

BADGE
Ce pion fait partie d'une bande d'Ork Goff.

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LÉGERS
Ce pion ajoute 3 points au résultat de son jet de dé(s) contre un Véhicule Léger (toute cible dont la Valeur de Défense est inscrite dans un bouclier **violet**).

VALEUR DE MOUVEMENT
Ce pion peut se déplacer de 6 cases.

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES UNITÉS D'INFANTERIE
Ce pion ajoute 3 points au résultat de son jet de dé(s) contre l'Infanterie (toute cible dont la Valeur de Défense est inscrite dans un bouclier **jaune**).

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LÉGERS
Ce pion possède une Valeur de Défense inscrite dans un bouclier **violet** puisque c'est un Véhicule Léger. Lors d'une Action de Tir, pour lui causer un ou plusieurs Pas de Perte, un adversaire doit obtenir un résultat final de 7 ou plus en additionnant à son jet de dé sa Valeur de Combat correspondante.

VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LOURDS
X signifie que ce pion ne peut causer aucun dégât à un Véhicule Lourd (toute cible dont la Valeur de Défense est inscrite dans un bouclier **gris**).

PAS DE PERTE
Ce symbole signifie que le pion doit être retourné s'il subit un Pas de Perte.

VÉHICULES LOURDS

Généralement plus grand que l'Infanterie, ces Unités représentent les tanks, les marcheurs de combat ou autres Véhicules Lourds. Les pions de ces Unités peuvent être de différentes tailles et occuper 1 ou plusieurs cases, dépendant de leurs dimensions. Sur les plateaux de jeu, vous devez centrer le pion par rapport à la ou les cases qu'il occupe. Ils ont comme caractéristique commune un épais blindage qui leur permet d'ignorer la majorité des armes individuelles utilisées par l'infanterie. Ce sont des pièces maîtresses sur le champ de bataille, mais elles restent vulnérables si elles ne sont pas accompagnées d'infanterie.

Ces pions se reconnaissent à leur Valeur de Défense inscrite dans un bouclier **gris**.

Ces pions possèdent deux faces, l'une représentant le Véhicule en bon état, l'autre représentant l'Épave du Véhicule Détruit.



Exemple d'un Véhicule Lourd occupant plus d'une case et centré dans la case qu'il occupe.

RECTO
Face IntacteVERSO
Face Epave

Exemple d'un Véhicule Lourd occupant 4 cases.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certaines Unités, du fait de leur équipement spécial ou de leur entraînement, ont une ou plusieurs Capacités Spéciales. Il y a sept catégories de Capacités Spéciales :

Mouvement

Tir

Assaut

Défense

Commandement

Psychique

Autres (inclassables)

CAPACITÉS SPÉCIALES DE MOUVEMENT

Changement d'état

Pour « activer » ou « désactiver » ces Capacités Spéciales, il faut retourner l'Unité lors d'une Action de Mouvement, au début ou à la fin de celle-ci.

Cette action peut se faire sur place lors d'un Mouvement Nul même si l'Unité a une Valeur de Mouvement de X.

Une Unité ne peut volontairement changer d'état qu'une seule fois au début ou à la fin de son Action de Mouvement.

Cette face est appelée **Inactive**



L'autre face est appelée **Active**



Une unité possédant une de ces capacités spéciales peut se déployer sur la face de son choix.

Une unité sur une face ne bénéficie pas des capacités spéciales et valeurs de l'autre face.

Éperonnage



Si un Véhicule avec cette Capacité Spéciale termine son Action de Mouvement avec son bord Avant adjacent à un Véhicule adverse, il peut tenter de l'éperonner. Chaque joueur lance 1 dé et ajoute sa Valeur de Défense à son Véhicule Lourd ou la moitié de celle-ci dans le cas d'un Véhicule Léger (arrondi au supérieur). Si le joueur contrôlant l'Unité qui éperonne obtient un meilleur résultat que son adversaire, le Véhicule ciblé subit un Pas de Perte (faites un Jet de Localisation si nécessaire).

Vol (mouvement spécial)



L'Unité avec ce mouvement spécial peut voler par-dessus des Éléments de Terrain ou d'autres Unités si sa Valeur de Mouvement le permet.

Déplacez-la comme s'il n'y avait ni Obstacle, ni ZdC. Elle ne peut pas s'arrêter sur un Élément de Terrain qui lui est normalement Interdit.

Si elle possède la Capacité Spéciale Assaut, elle peut finir son Action de Mouvement sur une Unité adverse. Résolez alors un Assaut. Si l'Unité qui vient de voler perd l'Assaut, elle est Détruite si elle ne venait pas d'une case libre ou si elle venait d'une case lui étant normalement Interdite.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR



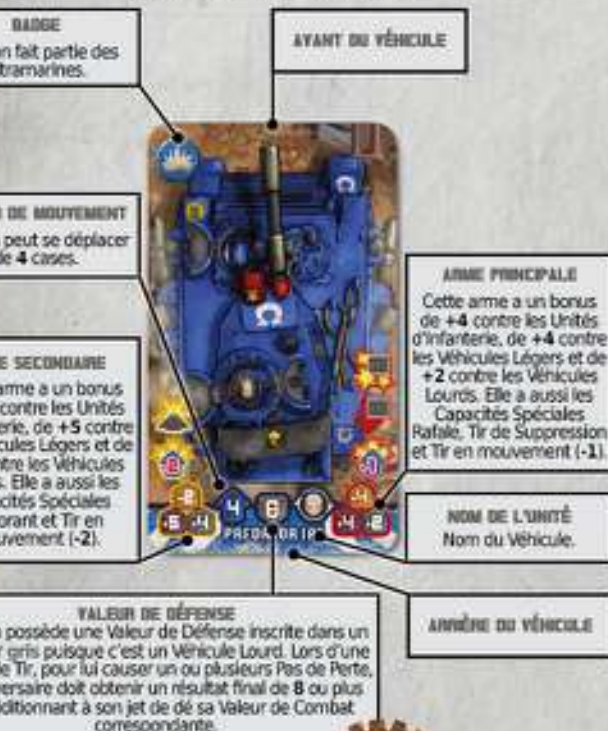
Arc de Tir Limité

Affecte aussi les Actions de Tir Alternatives

Si rien n'est précisé, toutes les Unités ont un Arc de Tir de 360°. Certaines armes, cependant, ont un Arc de Tir Limité de 90° ou 180°, indiqué dans le symbole de la



VÉHICULE LOURD : PREDATOR



Capacité Spéciale. Pour déterminer si la cible est dans l'Axe de Tir de l'Unité, référez-vous à l'illustration ci-dessous.



Armes Jumelées



Lors d'une Action de Tir, lancez deux dés et conservez le meilleur résultat.

Destruction



Durant une Action de Tir ou un Assaut, si une Unité ou un Matériel possédant cette Capacité Spéciale ciblent une Structure ou une Unité présente dans une Structure, ils infligent des points de Destruction à celle-ci. Si l'Action de Tir est dirigée contre une Unité et non contre la Structure directement, résolvez l'attaque contre l'Unité avant de déterminer si la Structure reçoit ou non des points de Destruction. Par contre, si l'Action de Tir est dirigée contre la Structure directement, déterminez immédiatement si la Structure reçoit ou non des points de Destruction. Pour cela, lancez un nombre de dés égal à la valeur indiquée sur le symbole. Chaque résultat égal ou supérieur à 4 vous permet de placer 1 point de Destruction sur la Structure (placez-y un marqueur "1" ou retournez un marqueur "1" sur sa face "2") :



Face Destruction "1"



Face Destruction "2"

Si le nombre de points de Destruction des marqueurs atteint la valeur de la Structure, celle-ci est **Détruite**. Retirez l'Épave du jeu ou retournez la Tuile de Terrain.

Double Tir



Lors de son Activation, cette Unité peut faire deux Actions de Tir sur deux cibles différentes. Elle ne peut pas tirer deux fois sur la même cible. Effectuez un jet de dé par cible.

En Alerte



Uniquement pendant la Phase d'Activation, une Unité non-Activée peut faire une Action de Tir contre une Unité ennemie après son Action de Tir et à n'importe

quel moment de l'Action de Mouvement d'une Unité ennemie. Si l'Unité tire, elle perd le Pion Ordre qu'elle possédait (si elle en possédait un) et reçoit un **Marqueur Activated**. L'Unité visée n'arrête pas son mouvement même si elle subit un **Pas de Perte** et elle conserve la **Valeur de Mouvement** de sa **Face Intacte** jusqu'à la fin de son activation.

Lance-Flammes

Action de Tir Alternative



lance-Flammes léger - petit gabarit.



lance-Flammes moyen - gabarit moyen.



lance-Flammes lourd - grand gabarit.

Une Unité équipée de lance-flammes utilise un **Gabarit** spécial. L'Unité utilise les **Valeurs de Combat** du **Gabarit** quand elle se sert de son lance-flammes et utilise les **Valeurs de Combat** de son pion lorsqu'elle attaque sans utiliser cette Capacité Spéciale.

Le **Gabarit** apporte aussi la Capacité Spéciale **Tir en Mouvement** (-2).

Quand l'Unité fait une **Action de Tir**, placez la plus petite extrémité du **Gabarit** au centre de la case occupée par le pion, et dirigez-le dans la direction de votre choix en respectant les éventuels **Arcs de Tir Limités**.

Toutes les Unités (à l'exception de celle qui fait l'Action de Tir) recouvertes même partiellement par le **Gabarit** sont touchées par le jet de flammes.



Les Unités touchées, Véhicules comme Infanterie, reçoivent, en plus des éventuels **Dégâts**, un **Marqueur Suppressed**.



Le **Gabarit** est affecté par les **Obstacles**. Il est également bloqué, dès le moment où il passe par le centre d'une case occupée par un Véhicule.

Le tir d'un lance-flammes qui traverse une **Ligne d'Élévation** (voir p.11) voit sa portée limitée aux cases situées juste derrière la **Ligne d'Élévation**.

Optique



Les tirs de cette Unité ne sont pas soumis au malus de tir à Longue Portée (voir p.8).

Perforant



Ajoutez **1** au résultat du dé quand vous devez déterminer la Localisation des Dégâts infligés à un Véhicule Lourd suite à un tir possédant cette Capacité Spéciale.

De plus, toute Unité touchée par un tir avec cette Capacité Spéciale ne peut pas tenter de Sauvegarde d'Armure.

Portée Limitée



L'Unité ne peut pas tirer sur une cible située au-delà du nombre de cases/Intercases indiqué.



Ce symbole affecte les Actions de Tir qui ciblent des cases.



Ce symbole affecte les Actions de Tir qui ciblent des Intercases (comme les grenades).

Porteur de munitions



Cette unité donne un bonus de **+1** à toutes les Actions de Tir des Unités d'Infanterie alliées situées dans sa ZdC. Ce bonus ne s'applique pas aux Actions de Tir Alternatives. L'Unité ne bénéficie pas de son propre bonus.

Les Unités peuvent bénéficier **au maximum d'un seul bonus** venant d'Unités avec cette Capacité Spéciale.

Rafale



Lors d'une Action de Tir, une Unité qui possède cette Capacité Spéciale peut diviser sa Valeur de Combat (modifiée par d'éventuels bonus ou malus) entre plusieurs cibles tant qu'elle consacre au moins un bonus de **+1** à chaque cible (elle doit donc effectuer un jet pour chaque cible).

Le joueur doit l'annoncer avant d'effectuer son premier tir et ne peut viser que des Unités situées à **2** cases (ou moins) les unes des autres et qui sont du même type (Infanterie, Véhicules Légers ou Véhicules Lourds).

L'Unité qui tire doit évidemment avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur chacune de ses cibles. Chaque tir est affecté par les Obstacles rencontrés.



Ici, le Battlewagon réalise une Rafale avec une Valeur de Combat de **+3**. Il commence par l'unité A en lui assignant **+1**. L'unité B est à moins de 2 cases de l'unité A et peut donc être visée (un **+1** lui est attribué). L'unité C est à 2 cases de l'unité B et peut elle aussi être visée et se voit attribuer le dernier **+1**. Le Battlewagon ne peut pas inclure l'unité D dans sa Rafale car elle est à plus de 2 cases des autres unités ciblées.

Signum (Observateur d'artillerie)



Si vous avez au moins une Unité avec cette Capacité Spéciale et avec une LdV Dégagée sur l'Intercase visée par le Gabarit d'un Tir Indirect, vous réduisez d'**1** Intercase la distance de Dispersion.

Sniper

Action de Tir Alternative



Le sniper ne peut prendre pour cible que des Unités d'Infanterie. Le joueur lance un dé sur le tableau de tir ci-dessous. Ce jet de dé est affecté par les Marqueurs Suppressed et les Obstacles.

Suppressed et les Obstacles.

1 : Aucun effet

2-3 : Placez un Marqueur Suppressed sur l'Unité ciblée.

4-5 : Infligez un Pas de Perte à l'Unité ciblée.

6+ : Infligez un Pas de Perte à l'Unité ciblée et placez un Marqueur Suppressed dessus si elle n'a pas été Détruite.

EXCEPTION : Si un tableau de tir est présent sur la Tuile de Recrutement du Sniper, il remplace celui-ci.

Si le symbole est présent sur une Face Embusquée (voir p.20), vous ne retournez pas le pion sur sa Face Inactive après une Action de Tir.

Tir de Suppression



Cette Capacité Spéciale est l'une des plus importantes du jeu. Elle permet de mettre provisoirement hors de combat des Unités bien protégées ou de préparer un Assaut en leur infligeant un malus. Les règles normales de l'Action de Tir sont appliquées, mais vous devez multiplier par deux la Valeur de Combat de l'Unité ainsi que tout autre bonus (tous !) auxquels elle a droit.

Si le résultat est supérieur ou égal à la Valeur de Défense de la cible, améliorée d'éventuels Bonus de Défense, cette dernière ne subit pas de Pas de Perte, mais reçoit à la place un Marqueur Suppressed.

Si le résultat est supérieur ou égal à 2 fois la Valeur de Défense de la cible, améliorée d'éventuels Bonus de Défense, elle reçoit deux Marqueurs Suppressed (et ainsi de suite).

Il n'y a pas de maximum au nombre de Marqueurs Suppressed qu'une Unité peut recevoir.

PÉNALTIES LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED

Chaque marqueur inflige un modificateur de **-2** à TOUS les jets de dés (de l'Unité, à l'exception des jets de Dispersion, de Localisation des Dégâts des Véhicules Lourds et de Destruction. Ce malus ne se retranche pas de la Valeur de Combat de l'Unité, mais du résultat final.



Chaque marqueur inflige aussi un modificateur de **-2** à la Valeur de Mouvement. Si cette valeur tombe à **0** ou moins, l'Unité est Immobilisée.

Une Unité ayant reçu un Marqueur Suppressed lors de son Action de Mouvement finit son Action de Mouvement sans appliquer le malus lié au marqueur. Les Unités adverses ignorent la Zone de Contrôle d'une Unité ayant un Marqueur Suppressed.

Tir Direct

Action de Tir Alternative



Avec cette capacité spéciale, vous devez viser une *InterCase*. Il n'y a pas de limite de portée, ni de malus associé à un tir à Longue Portée (voir p.8).

Vous devez avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur l'*InterCase* visée.

Prenez le *Gabarit* dont la lettre correspond à celle du symbole et placez-le sur l'*InterCase*. Utilisez les Valeurs de Combat correspondantes à la lettre de la Capacité Spéciale.

Les Unités et Structures présentes sous le *Gabarit*, même partiellement, sont touchées par l'explosion. Réglez chaque touche individuellement.



Les malus apportés par les *Obstacles* qui réduisent la LdV sur l'*InterCase* visée sont pris en compte.

Les Unités embusquées ne sont jamais affectées par les *Gabarits*.

Si un Véhicule Lourd est touché par un *Gabarit*, il est considéré comme étant attaqué par un de ses côtés.

Tir Effrayant



Après avoir échoué lors d'une Action de Tir (ni Pas de Perte, ni Marqueur Suppressed, ni Marqueur Dégât), vous pouvez placer un *Marqueur Suppressed* sur votre cible.

Cette Capacité Spéciale ne peut pas s'utiliser avec la Capacité Spéciale Rafale.

Tir en Mouvement



L'Unité peut faire une Action de Tir pendant son Action de Mouvement (une seule fois par Action de Mouvement).

Le Tir en Mouvement s'effectue après être entré dans une case ou avant de quitter une case.

Le malus indiqué dans le symbole (0 si absent) se retranche de la Valeur de Combat de l'Unité (et non du résultat final).

Tir Indirect

Action de Tir Alternative



Cette Capacité Spéciale fonctionne de la même façon que Tir Direct (voir plus haut), mais vous

pouvez l'utiliser lorsque vous n'avez pas de LdV Dégagée sur l'*InterCase* ciblée. Sinon, vous pouvez faire un Tir Direct.

Un Tir Indirect ne touche pas obligatoirement l'*InterCase* visée et peut dévier. Placez le *Gabarit* sur l'*InterCase* désirée, orientez-le à votre guise, référez-vous au schéma de Dispersion Indiqué sur le *Gabarit* et lancez un dé.

EXCEPTION : Le *Gabarit* C n'a pas de schéma de Dispersion. Ne lancez pas de dé : il touche automatiquement l'*InterCase* visée.

Sur un résultat de 1 à 4, le tir est dévié dans la direction du chiffre indiqué sur le *Gabarit* du nombre d'*InterCases* inscrit dans le symbole. Sur un résultat de 5 ou 6, le tir est réussi et touche l'*InterCase* visée.



Les jets de Dispersion ne sont pas affectés par les *Marqueurs Suppressed*.



Les Unités et Structures présentes sous le *Gabarit*, même partiellement, sont touchées par l'explosion.

Réglez chaque touche individuellement.

Les malus apportés par les *Obstacles* qui réduisent la LdV ne sont pas pris en compte.

CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT

Assaut



Seule une Unité, ayant la Capacité Spéciale Assaut, peut engager un corps-à-corps contre une Unité d'Infanterie ou un Véhicule ennemi. Dans la grande majorité des cas, un Véhicule ne possède pas cette capacité. Les Unités n'ayant pas cette Capacité Spéciale pourront se défendre, mais ne lanceront qu'un seul dé.

Un "X" en Valeur de Combat indique que l'Assaut n'est pas possible contre une cible ayant ce type de défense sans matériel ou Capacité Spéciale.

RÈGLES D'ASSAUTS

La réalisation d'un Assaut doit être annoncée avant le début de l'Action de Mouvement d'une Unité. Cet Assaut doit être mené jusqu'au bout, dans la mesure du possible.

Il faut désigner sa cible. Cette cible peut être non valide au moment de l'annonce (par exemple une Unité bloque l'accès à la cible et le joueur espère la détruire).

Un Assaut ne peut être lancé que depuis une case libre ou occupée par un Véhicule allié possédant la Capacité Spéciale Transport (voir page 21). Cette case doit être adjacente au défenseur.

L'attaquant doit respecter les règles de déplacement expliquées dans la section Action de Mouvement et sa Valeur de Mouvement doit lui permettre d'entrer DANS la case de son adversaire.

Si l'Unité désignée est Détruite avant la résolution de l'Assaut (à cause d'une Action de Tir réalisée pendant l'Action de Mouvement, grâce à une Carte Action ou une Capacité Spéciale), le joueur peut décider de changer de cible ou de ne pas entreprendre d'Assaut. Il peut terminer son Action de Mouvement librement.

Si la cible ne peut pas être atteinte (l'Unité qui bloquait l'accès à la cible n'a pas été Détruite), le joueur peut finir son Action de Mouvement, mais ne peut pas engager une autre Unité en Assaut.

Les ZdC ennemies n'empêchent pas une Unité d'entrer dans une case occupée par une Unité ennemie si ce mouvement entraîne un Assaut.

Pour symboliser l'Assaut en cours, placez le pion qui attaque à cheval sur le pion qui défend. Ceci vous permettra aussi de vous rappeler quelle case l'Unité attaquante occupait avant l'Assaut.

On appelle cette case "Case de départ de l'Assaut".

Tant que l'Assaut n'est pas résolu, l'unité attaquante n'est pas considérée comme étant dans la case du défenseur, mais est considérée comme ayant quitté sa case.





L'Unité A interdit de se déplacer à l'intérieur de sa ZdC (zone rouge).
L'Unité Ork entre dans les ZdC des unités A et B, avec le mouvement 1.
Elle peut mener un Assaut sur l'Unité B, tout en se déplaçant dans la ZdC de l'Unité A car ce déplacement est un Assaut.

SUPPORT

Les alliés de l'Unité attaquante qui sont présents dans la ZdC du défenseur peuvent fournir un bonus à l'Assaut à l'attaquant. Pour participer à l'Assaut, l'Unité alliée doit :

- Avoir la Capacité Spéciale Assaut,
- N'avoir pas encore été Activée,
- Ne pas avoir de Marqueur Suppressed.

Ce bonus est appelé "Bonus de Support". Il ajoute +1 au lancer de dés de l'attaquant lors de l'Assaut.

ACTIVÉ Si vous décidez que l'Unité alliée apporte son Bonus de Support durant un Assaut, vous devez placer un **Marqueur Activated** sur cette Unité. Si cette Unité avait un Pion Ordre, il est défaussé. Vous devez déclarer les Unités en Support avant le lancer de dés de l'Assaut.

RÉSOLUTION DE L'ASSAUT

L'attaquant lance 2 dés, garde le meilleur résultat et y ajoute sa Valeur de Combat correspondant au type d'Unité ennemie (contre l'Infanterie, les Véhicules Légers ou les Véhicules Lourds).

Il ajoute aussi tout autre bonus disponible (Capacité Spéciale, Carte Action, Option de Recrutement, Support, etc.) et soustrait les pénalités éventuelles. N'oubliez pas d'ajouter votre bonus inscrit dans la Capacité Spéciale Assaut présent sur le pion de l'attaquant.

Le défenseur lance 1 dé (2 si l'Unité a la Capacité Spéciale Assaut et il garde le meilleur résultat). Il ajoute sa Valeur de Combat correspondante, le Bonus de Défense apporté par l'Élément de Terrain dans lequel il se trouve ainsi que tout autre bonus disponible (Capacité Spéciale, Carte Action, Option de Recrutement, etc.). Il soustrait les pénalités éventuelles.

Véhicules Lourds

Si le défenseur est un véhicule lourd ayant plus d'une arme, il doit choisir une de celles-ci, mais il ne peut pas utiliser d'Action de Tir Alternative.

Si l'attaquant entre dans la case du Véhicule Lourd par le bord Arrière, il obtient un bonus de +2 à son lancer de dé d'Assaut.



Le bord Arrière est indiqué par une bande colorée, sous l'illustration du pion Véhicule.



Une Unité ayant un "X" en Valeur de Combat contre la défense de son assaillant et aucun matériel ni Capacité Spéciale utiles est immédiatement Détruite ou prend un Marqueur Dégât automatique s'il s'agit d'un véhicule lourd (réalisez un jet de Localisation).



Le joueur qui obtient le plus haut résultat gagne l'assaut.



L'attaquant Ork lance 2 dés, il obtient 4 et 1. Il choisit le 4, y ajoute son Bonus d'Assaut de +3, un Bonus de Support de +1 grâce à l'Unité C (sur laquelle on pose un Marqueur Suppressed) et un bonus de +1 grâce au Bonus Alternatif de la Carte Action jouée. Il obtient un total de 10.

Le défenseur lance 2 dés avec la Capacité Spéciale Assaut, il obtient 3 et 2. Il choisit le 3, y ajoute sa valeur de combat de +3 contre les Unités d'Infanterie, le Bonus d'Assaut de +1 et le bonus de +2 apporté par l'Élément de Terrain dans lequel il se trouve pour un total de 9.

L'attaquant gagne donc l'assaut.

VICTOIRE DE L'ATTAQUANT

Le défenseur est une Infanterie, elle subit 1 Pas de Perte. L'Unité doit immédiatement reculer dans l'une des trois cases situées à l'opposé de l'attaquant. Ce recul est un **Mouvement Forcé** et n'est donc pas considéré comme une **Action de Mouvement**.

Si aucune de ces trois cases n'est accessible, l'Unité d'Infanterie en défense est immédiatement **Détruite**.

L'Unité peut pénétrer dans une ZdC adverse de cette façon (A dans l'exemple de la page suivante), mais est **Détruite** si le recul la force à se déplacer à l'intérieur d'une ZdC adverse (B dans l'exemple de la page suivante).



Si l'Unité en défense possède ce symbole, elle est **Détruite** et son pion est retiré du jeu.



Si la cible présente ce symbole, l'Unité subit un **Pas de Perte**, c'est-à-dire que son pion est retourné. Si la cible est une Unité d'Infanterie, elle n'est pas **Détruite**.

Une fois le défenseur éliminé ou la retraite (*Mouvement Forcé*) du défenseur résolue, l'Unité attaquante doit obligatoirement prendre sa place si la case est toujours accessible, sinon elle revient sur la case de départ de l'Assaut.



Le défenseur est un Véhicule Léger, il subit 1 Pas de Perte.

Si le Véhicule Léger en défense possède une *Face Épave*, il est retourné sur place. Il devient alors un *Élément de Terrain*. Sinon, appliquez les mêmes règles que pour l'Infanterie.

L'Unité attaquante doit retourner sur la case de départ de l'Assaut sauf s'il s'agit d'un Véhicule Lourd. Dans ce cas, le Véhicule Lourd occupe la case ciblée et inflige 1 point de Destruction à l'Épave du défenseur (s'il y en a une).

Un Véhicule Léger qui perd un Assaut ne recule jamais.

Le défenseur est un Véhicule Lourd, il subit 1 Pas de Perte.

Si le défenseur est un Véhicule Lourd, il faut déterminer la Localisation des Dégâts.

Dans tous les cas l'Unité attaquante doit retourner sur la case de départ de l'Assaut sauf si :

- L'Unité attaquante est un Véhicule Lourd

ET

- L'Unité en Défense possède une *Face Épave* qui n'est pas Interdite aux Véhicules Lourds.

Dans ce cas, le Véhicule Lourd occupe la case ciblée et inflige 1 point de Destruction à l'Épave du défenseur.

Un Véhicule Lourd qui perd un Assaut ne recule jamais.



VICTOIRE DU DÉFENSEUR

L'attaquant subit un *Pas de Perte* (déterminez alors la localisation des Dégâts pour les Véhicules Lourds) comme expliqué dans Victoire de l'attaquant.

L'attaquant est une Infanterie, elle subit 1 Pas de Perte.

L'Unité attaquante retourne sur la case de départ de l'assaut. Ceci est un *Mouvement Forcé*.

Le défenseur ne bouge pas.

L'attaquant est un Véhicule, il subit 1 Pas de Perte.

Si l'attaquant est un Véhicule, sous forme d'Épave ou non, il prend la place du défenseur si ce dernier est une Unité d'Infanterie. Le défenseur est alors repoussé dans une case adjacente libre choisie par son propriétaire. Ceci n'est pas une *Action de Mouvement*, mais un *Mouvement Forcé*.

Si le défenseur est un Véhicule, l'attaquant retourne sur la case de départ de l'Assaut, ceci est un *Mouvement Forcé*.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Le défenseur reste sur sa case si l'attaquant est une Unité d'Infanterie ou si le défenseur est un Véhicule.

L'Unité attaquante retourne sur la case de départ de l'Assaut, ceci est un *Mouvement Forcé*.

Aucun *Pas de Perte* n'est appliqué.

Si l'attaquant est un Véhicule et le défenseur une Unité d'Infanterie, l'attaquant prend la place du défenseur qui est alors repoussé dans une case adjacente libre choisie par son propriétaire. Ceci est un *Mouvement Forcé*.

ASSAUT ET UNITÉS AVEC UN ANGLE DE TIR LIMITÉ

(voir Arc de Tir, p.9 et Arc de Tir Limité, p.14)

Si une Unité avec un Arc de Tir est prise d'Assaut par une Unité adverse depuis une case située hors de son Arc de Tir, vous devez lui assigner un *Marqueur Suppressed* avant de résoudre l'assaut.



Pénalités liées aux Marqueurs Suppressed (voir p.23)

Chaque marqueur inflige un malus de -2 à TOUS les jets de dé(s) de l'unité.

Assaut à Distance



L'Unité peut lancer un Assaut sur une Unité adverse située à une portée maximale correspondant au nombre de cases indiqué sur le symbole.

L'assaut à distance se résout suivant les règles de l'Assaut à l'exception des points suivants :



- L'Assaut à Distance prend en compte les malus apportés par les *Obstacles des Éléments de Terrain*. Il n'est donc pas possible de lancer un Assaut à Distance en passant par un *Élément de Terrain* qui bloque les LdV.

- En cas de victoire, l'Unité attaquée doit reculer comme décrit dans les règles d'Assaut, mais l'Unité attaquante n'entre pas dans la case laissée libre par son adversaire.

Charge



Quand cette Unité lance un Assaut, elle a droit à une attaque gratuite avant de résoudre l'Assaut.

Déplacez l'Unité au contact de sa cible, puis résolvez l'attaque comme pour une *Action de Tir*. La cible bénéficie des *Bonus de Défense* liés au terrain. Si la cible survit, résolvez l'Assaut.

Cette attaque ignore les limites de portée.

Si la cible est *Détruite*, l'Unité doit terminer son *Action de Mouvement* dans la case que sa cible occupait avant l'attaque.

Cette Capacité Spéciale peut être combinée avec *Tir en Mouvement* (voir p.17).

Démolisseur



Si cette Unité est adjacente à une Structure à la fin de son *Action de Mouvement* et qu'elle ne lance pas d'Assaut, elle peut tenter d'endommager la Structure.

Pour cela, lancez un nombre de dés égal à la valeur indiquée sur le symbole. Chaque résultat égal ou supérieur à 4, vous permet de placer 1 point de Destruction sur la Structure (voir Destruction p. 15).

Perçant



Cette Capacité Spéciale suit les mêmes règles que *Perforant* (voir p.16), mais uniquement durant un Assaut.

Terrifiant



Quand cette Unité lance un Assaut, avec succès ou non, qu'elle subisse un Pas de Perte ou non, elle pose 1 Marqueur Suppressed sur sa cible si celle-ci n'a pas été Détruite pendant l'Assaut, en plus des Dégâts infligés ou reçus.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSES

Armure Frontale



Cette Unité ajoute +2 à sa Valeur de Défense si la LdV de l'attaquant passe par le bord Avant de son pion (diagonale incluse). Le bord Avant est le bord opposé à la bande colorée, sous l'illustration du pion Véhicule.

Auspex



Quand cette Unité est Activée, elle repère automatiquement toutes les Unités embusquées (voir ci-contre) qui sont à une distance en case égale à la valeur indiquée sur ce symbole.



Embuscade

Cette Unité peut se soustraire à la vue de ses ennemis. Une fois embusquée (retournée sur sa Face Active), l'unité applique les règles suivantes :

- elle **ne peut pas** être prise pour cible par une Action de Tir,
- elle ignore les Gabarits,
- elle **ne bloque pas** les LdV,
- elle peut être engagée dans un Assaut. Elle est alors retournée sur sa Face Inactive. Ceci est un Mouvement Forcé et Nul,
- Si elle veut réaliser une Action de Tir, elle doit d'abord se retourner sur sa Face Inactive. Ceci est un Mouvement Forcé et Nul,
- Seul le propriétaire de l'Unité embusquée peut consulter sa face cachée.

Pour repérer une Unité embusquée, il faut avoir une LdV Dégagée sur l'Unité depuis une de vos Unités. Si l'Unité embusquée se trouve dans un Élément de Terrain, il faut avoir une LdV Dégagée ET se trouver à 2 cases (ou moins) d'elle. Retournez alors le pion sur sa Face Inactive. Ceci est un Mouvement Forcé et Nul.

Deux Unités embusquées peuvent se repérer mutuellement et les Véhicules Lourds ne peuvent pas repérer les Unités embusquées. Les conditions de retournement d'une Unité embusquée sont vérifiées à chaque case parcourue par celle-ci ou à la fin de l'Action de Mouvement de toute autre Unité.

Une Unité embusquée ne peut être retournée ou repérée qu'une seule fois par Action de Mouvement et elle conserve la Valeur de Mouvement de sa face embusquée jusqu'à la fin de son Activation.

Garde du Corps



Cette Unité peut subir tous les Pas de Perte à la place d'un Personnage situé à 2 cases (ou moins), si elle a une LdV Réduite ou Dégagée sur le Personnage.

Mekaniak



Un Ork Mekaniak a la capacité de maintenir les véhicules en état de marche. S'il n'a pas encore été activé ce tour-ci et qu'il n'a pas de Marqueur Suppressed sur lui, il peut utiliser cette Capacité Spéciale quand un Véhicule Lourd allié situé à 3 cases ou moins de lui subit un Dégât.

Lorsque votre adversaire réalise son jet de Localisation des Dégâts, vous pouvez augmenter ou réduire le résultat de 1 après

le lancer. Vous devez placer un Marqueur Activated sur l'Unité Mekaniak et défausser tout Pion Ordre présent sur elle.

Un Mekaniak peut utiliser cette Capacité Spéciale pour le véhicule dans lequel il est embarqué.

Grot Graisseurs



Si une Unité utilise la Capacité Spéciale Mekaniak quand elle est dans la ZdC d'un Grot Graisseur non Activé, il peut augmenter ou réduire le résultat d'un Jet de Localisation de Dégâts de 1 ou 2. Si vous utilisez cette Capacité Spéciale, vous devez placer un Marqueur Activated sur le Grot Graisseur et défausser tout Pion Ordre présent sur lui.

Sans Point Faible



Ce Véhicule est blindé de toutes parts, son blindage arrière étant aussi résistant que celui à l'avant. Les attaques contre ce Véhicule ne reçoivent aucun bonus lorsqu'elles attaquent par le bord Arrière.

Sauvegarde d'Armure



Cette Capacité Spéciale indique que l'Unité est équipée d'une armure lourde, ce qui lui permet de tenter d'ignorer tout Pas de Perte résultant d'une Action de Tir ou d'un Assaut. Une Sauvegarde d'Armure **n'empêche pas** l'élimination d'une Unité à la suite d'un Mouvement Forcé. Cette Capacité Spéciale est indiquée sur la Tuile de Recrutement de l'Unité, pas sur son pion.

Si le symbole de Sauvegarde d'Armure est jaune, la Sauvegarde d'Armure ne peut être tentée que si vous jouez une Carte Action pour son Bonus Alternatif de Sauvegarde d'Armure (voir p.22).



Si le symbole de Sauvegarde d'Armure est vert, la Sauvegarde d'Armure est "automatique" et vous pouvez tenter le jet de dés sans avoir à jouer de Carte Action.

Pour tenter une Sauvegarde d'Armure, lancez 1 dé : si le résultat est supérieur ou égal à la valeur indiquée dans le symbole de Capacité Spéciale de Sauvegarde d'Armure, l'Unité ignore le ou les Pas de Perte qu'elle devait subir.

Techmarine



Un Techmarine est un Space Marine qui est versé dans les secrets du Dieu-Machine. Il peut utiliser cette Capacité Spéciale à tout moment où un Véhicule Lourd allié situé à 3 cases ou moins de lui subit un Pas de Perte si le Techmarine n'a pas encore été activé ce tour-ci et qu'il n'a pas de Marqueur Suppressed sur lui. Lorsque votre adversaire réalisera son jet de Localisation des Dégâts, vous pourrez le forcer à lancer 1 dé supplémentaire et vous choisirez le résultat à appliquer. Vous devez placer un Marqueur Activated sur l'Unité Techmarine et défausser tout Pion Ordre présent sur elle.

Un Techmarine peut utiliser cette Capacité Spéciale pour le véhicule dans lequel il est embarqué.

COMMANDEMENT

Fragile



Le moral de l'Unité est très bas. Elle déserte immédiatement si elle perd un Assaut ou si elle est engagée dans un Assaut alors qu'elle a un Marqueur Suppressed. L'Unité est alors Détruite.

Inspiration



Lors de son Activation, en Phase d'Activation ou en Phase de Réserve, l'Unité peut, en plus de son action, retirer 1 Marqueur Suppressed à toutes les Unités

d'Infanterie situées à un certain nombre de cases maximum d'elle (ce nombre est inscrit dans le symbole). Elle doit avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur chaque Unité qu'elle veut soutenir.

Ordre(s)



Cette Capacité Spéciale apporte un ou plusieurs Pions Ordre Numérotés supplémentaires. La quantité dépend du nombre d'étoiles dans le symbole. Si l'Unité subit un Pas de Perte ou si elle est Détruite, ajustez votre nombre de Pions Ordre Numérotés au début de la prochaine Phase d'Ordre.

Ordre Personnel



L'Unité apporte un Pion Ordre Numéroté supplémentaire. Toutefois, vous devez obligatoirement lui attribuer un Pion Ordre (Numéroté, Spécial ou Bluff) à chaque tour.

Scout



Après avoir déployé votre armée, hors du champ de bataille ou dans votre zone de déploiement, les Unités possédant cette Capacité Spéciale peuvent faire une Action de Mouvement gratuite d'une valeur égale au chiffre inscrit dans le symbole.

Cette Action de Mouvement ignore les Passages Difficiles. Elle ne doit cependant pas terminer son mouvement dans une case adjacente à un Objectif ou dans la zone de l'objectif lui-même (bâtiment par exemple). Elle ne peut pas non plus effectuer d'Action de Tir ou d'Assaut pendant cette Action de Mouvement. Ce mouvement peut se faire sans dévoiler à votre adversaire la Face Inactive de l'Unité, si celle-ci a la Capacité Spéciale Embuscade.

Un Véhicule ayant la Capacité Spéciale Transport et voulant utiliser sa Capacité Spéciale Scout ne peut embarquer avec lui que des troupes ayant elles aussi cette Capacité Spéciale. Les Unités embarquées ne peuvent pas utiliser leur propre Capacité Spéciale Scout.

POUVOIRS PSYCHIQUES



Les Psykers sont de puissants combattants mystiques, capables de déchaîner leur force mentale de toutes sortes de façons.



L'utilisation et les effets des Pouvoirs Psychiques sont décrits dans le chapitre 8 : Pouvoirs Psychiques (voir p.27).

AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES

Aviation



Les Unités avec cette Capacité Spéciale ne sont pas présentes sur le champ de bataille : elles volent au-dessus. Elles ont toujours une LdV Dégagée sur toutes les Unités, sauf celles présentes dans un Bâtiment. D'autre part, toutes les Unités qui n'ont pas la Capacité Spéciale Portée Limitée ont aussi une LdV Dégagée sur l'Unité d'Aviation.

Une Unité d'Aviation peut réaliser une Action de Tir uniquement si un Pion Ordre Numéroté ou Spécial a été placé sur sa Tuile de Recrutement.



Instable



Affecte aussi les Actions de Tir Alternatives

Quand l'Unité ou le pion possédant cette Capacité Spéciale est activé(e) ou utilisé(e) lors d'une Action de Tir, elle peut ne pas fonctionner. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur indiquée dans le symbole, le matériel fonctionne correctement.

Si le résultat est inférieur, l'Activation de l'Unité est perdue et le marqueur est défaussé.

Si le résultat est 1, l'Unité subit aussi 1 Pas de Perte.

Grande Unité



Un chevron rouge au-dessus de la Valeur de Mouvement de l'Unité indique qu'elle est "grande". Seuls les Véhicules avec une Capacité Spéciale Transport de couleur rouge peuvent les transporter.

Transport



Ce Véhicule peut transporter des Unités d'Infanterie. La capacité d'un Véhicule est déterminée par la valeur inscrite dans le symbole.



Si le symbole est rouge, le Véhicule peut aussi transporter des Grandes Unités.

Les Unités sur une face avec le symbole ③ et les Personnages comptent pour 1. Toutes les autres Unités comptent pour 2.

Durant la Phase d'Activation ou de Réserve, une Unité d'Infanterie peut entrer ou sortir d'un Véhicule au début ou à la fin de son Action de Mouvement, depuis ou vers une case adjacente.



Les Unités ne peuvent pas entrer ou quitter un Véhicule qui est sur sa face Vol (quand les ailes sont visibles de part et d'autres de sa Valeur de Mouvement).

Il est possible de mener un Assaut depuis un Véhicule possédant la Capacité Spéciale Transport, de même que d'y effectuer une retraite en cas d'Assaut perdu, que l'Unité soit attaquante ou en défense.

Une Unité à bord d'un Véhicule peut recevoir un pion Ordre. Elle peut tirer depuis le Véhicule ou sortir de celui-ci. Lors d'une Action de Tir, calculez la LdV de l'Unité embarquée à partir d'une des cases occupées par le Véhicule. Les Unités d'Arme Lourde (liseré rouge) ne peuvent pas tirer depuis un Véhicule, à moins qu'elles ne possèdent la Capacité Spéciale Tir en Mouvement. Dans ce cas, la pénalité liée à cette Capacité Spéciale n'est pas appliquée.

Les Unités d'Infanterie ne bloquent pas les LdV des Unités embarquées.

Une Unité dans un Véhicule ne peut pas être ciblée par une Action de Tir, ni être affectée par un Gabarit, ni être la cible d'un Assaut.

Une Unité d'Infanterie transportée par un Véhicule n'exerce plus de ZdC tant qu'elle est dans le Véhicule.

Si le Véhicule est Détruit, les Unités à l'intérieur ne subissent pas de Pas de Perte mais doivent être redéployées sur des cases libres adjacentes à l'Épave, choisies par le propriétaire des Unités. Ceci est un Mouvement Forcé. Elles doivent aussi être redéployées sur leur Face Inactive. Placez un Marqueur Suppressed sur chacune d'elles.

Elles ne peuvent pas être redéployées dans une case appartenant à une ZdC ennemie. S'il n'y a pas de case libre, l'Unité est Détruite dans l'explosion.

CARTES ACTIONS

Les Cartes Action pimentent le jeu et rendent vos combats plus héroïques. Chaque joueur possède son propre deck de Cartes Action spécifiques à la faction qu'il mène à la bataille, représentant les tactiques uniques et les avantages de cette faction.

Au début de la partie, vous allez piocher un certain nombre de Cartes Action. À la fin de chaque *Phase de Réserve*, vous piocherez autant de cartes que nécessaire pour compléter votre main, vous n'avez donc aucune raison de les économiser ! Il est même plus avantageux d'en utiliser autant que possible à chaque tour.

Si deux joueurs veulent jouer une Carte Action au même moment, c'est le joueur qui a l'*Initiative* qui résout sa carte en premier.

Effets des Cartes Action

Chaque Carte Action peut être jouée de deux façons différentes : en tant qu'Événement de Bataille ou pour un Bonus Alternatif. L'effet de la carte dépend de la façon dont vous la jouez. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois l'Événement de Bataille et le Bonus Alternatif d'une carte lorsque vous la jouez.

Événement de Bataille

Chaque Carte Action décrit une action spéciale ou un événement que vous pouvez appliquer en jouant la carte. Vous ne pouvez jouer un Événement de Bataille que pendant les phases indiquées dans la description ; en revanche, vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez pendant un même tour. Vous pouvez même jouer plusieurs cartes dans le cadre d'une seule et même action. Lorsque vous jouez un Événement de Bataille, suivez les instructions imprimées sur la carte, puis défaussez-la. Si le texte de la Carte Action contredit une règle du jeu, c'est toujours le texte de la carte qui prime—sauf pour la **Règle Immuable de la Phase de Réserve**.



Bonus Alternatif

Les Cartes Action présentent un Bonus Alternatif. Il s'agit d'un modificateur qui peut s'appliquer à une action, ou permettant à une Unité de réaliser une Sauvegarde d'Armure. Jouez simplement la carte, appliquez son bonus, puis défaussez-la. **Vous ne pouvez pas combiner plusieurs Bonus Alternatifs pendant une même action.**

Si vous décidez d'utiliser un *Bonus Alternatif*, vous devez l'annoncer et jouer la Carte Action **avant** de lancer les dés ou d'entamer une Action de Mouvement.



Accorde un bonus de +X pendant un Assaut, en attaque ou en Défense.



Accorde un bonus de +X sur **une** Action de Tir ou sur une Action de Tir Alternative.



Accorde un bonus de +X cases sur la Valeur de Mouvement d'une Unité au cours d'une Action de Mouvement.



Permet à l'Unité de tenter une Sauvegarde d'Armure. Seules les Unités possédant la Capacité Spéciale Sauvegarde d'Armure peuvent utiliser ce Bonus Alternatif.



Accorde un bonus +X à **n'importe quel** jet de dé.

PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES

Action d'éclat

Elle peut être jouée quand un Véhicule Lourd réalise une Action de Mouvement pour utiliser toutes ses armes sans pénalité (comme si elles avaient Tir en Mouvement 0). Cependant, si le Véhicule bénéficie déjà de la Capacité Spéciale Tir en Mouvement, cette carte ne lui permet pas d'avoir 2 Actions de Tir.

Initiative

Cette carte ne vous permet pas de "voler" l'*Initiative* quand votre adversaire utilise un Ordre Spécial.

Toujours prêt

Vous ne pouvez pas déplacer un Pion Ordre qui a déjà été Activé.

Renvoi

Cette carte vous permet de renvoyer n'importe quel type de Grenade.

Seconde Chance

Si plus d'un dé avait été lancé, ils doivent tous être relancés.

Repli

Si l'Unité est sur sa Face Active, vous devez la retourner sur sa Face Inactive avant de la déplacer. Ceci est un Mouvement Forcé. Vous devez appliquer les effets des Éléments de Terrain mais vous ignorez toutes les pénalités des Marqueurs Suppressed. Si ce déplacement fait sortir l'Unité du champ de bataille, elle est Détruite.

Fils de Gork (ou Mork)

Si l'Unité revenue en jeu restaure une Tuile de Recrutement qui avait atteint son Point de Rupture (voir p.9), retournez la tuile sur sa face sans Point de Victoire. Vous regagnez tous les Pions Ordre et Capacités Spéciales perdus et votre adversaire perd les points de victoire liés à cette Tuile de Recrutement.

MARQUEURS

MARQUEURS SUPPRESSED



Ces marqueurs représentent l'état temporaire, physique ou psychologique, d'une unité. Ils peuvent représenter le fait d'être pris sous un tir nourri, de subir une perte de moral, de repousser ses limites ou tout simplement d'avoir eu chaud aux fesses...

Chaque *Marqueur Suppressed* inflige un malus de -2 à tous les jets de dés de l'Unité ainsi qu'un malus de -2 à sa *Valeur de Mouvement*. Si la *Valeur de Mouvement* tombe à zéro ou moins, l'Unité est Immobilisée. De plus, les Unités d'Infanterie adverse ignorent la *ZdC* de l'Unité.

Enfin, une Unité avec un *Marqueur Suppressed* ne peut plus fournir de Bonus de Support lors d'un Assaut.

Une Unité qui reçoit un *Marqueur Suppressed* durant son *Action de Mouvement* termine celui-ci sans prendre en compte la pénalité liée à ce *Marqueur Suppressed*.

MARQUEUR ACTIVATED



Certaines Cartes Action ou Capacités Spéciales, comme *En Alerte*, activent les Unités qui n'ont pas de *Pion Ordre*, qui n'ont pas de *Marqueur Activated* ou qui ont reçu un *Pion Ordre* mais n'ont pas encore été *Activées*. Placez, quand il vous l'est demandé, un *Marqueur Activated* sur l'Unité concernée.

Une Unité qui reçoit un tel marqueur perd, si elle en avait un, le *Pion Ordre* qui lui était attribué (sans le révéler) et ne peut plus être *Activée*, ni effectuer d'action, sauf se défendre lors d'un Assaut pendant ce tour.

Elle ne pourra pas non plus faire d'*Action de Mouvement* pendant la *Phase de Réserve*.

MARQUEUR POINT DE VIE



Certaines Unités utilisent des *Marqueurs Point de Vie*. Défaussez-en un pour annuler un *Pas de Perte* que l'Unité vient de recevoir.

Si le résultat du tir implique un double *Pas de Perte*, vous devez défausser 2 *Marqueurs Point de Vie*, au lieu d'être *Détruit*. Si l'Unité n'a pas assez de *Marqueurs Point de Vie*, elle subit un *Pas de Perte* par marqueur manquant.



RECRUTEMENT

Grâce aux *Tuiles de Recrutement*, assembler une armée est un jeu d'enfants dans *Heroes of Black Reach*. Elles peuvent représenter tout un groupe de combat, ou un personnage unique tel qu'un héros ou un leader important.

TUILES DE RECRUTEMENT

Les illustrations vous indiquent quels pions et marqueurs vous pouvez déployer lors d'une bataille si cette tuile est présente dans votre composition d'armée.

La majorité des *Tuiles de Recrutement* ont de 1 à 2 *Emplacements* pour pouvoir y ajouter des *Options de Recrutement* ou y rattacher des groupes de combats spéciaux dénommés *Tuiles de Soutien* (voir p.24). Ces dernières vous permettront de personnaliser votre armée afin de mieux coller à votre style de jeu. En règle générale, vous trouverez un espace sur la gauche permettant d'accueillir les *Tuiles de Soutien* spécifiques à ce groupe de combat, et un espace sur la droite pour les *Tuiles de Soutien* génériques à votre armée. De même, les *Options de Recrutement* vous permettent de customiser ou d'équiper votre armée. Certaines sont limitées à une *Tuile de Recrutement*, tandis que d'autres sont génériques à votre armée. Les bandes colorées qui encadrent l'*Emplacement* de l'*Option* vous permettent d'identifier quelles sont les *Options de Recrutement* qui peuvent être ajoutées à cet endroit.

Si la *Tuile de Recrutement* apporte des marqueurs, ils peuvent être utilisés par toutes les Unités de l'armée (y compris les *Options de Soutien*) partageant les bandes colorées spécifiques à la *Tuile de Recrutement*.

EMPLACEMENTS DE TUILES DE SOUTIEN
Les Tuiles de Soutien peuvent améliorer ou renforcer des Unités visibles sur une Tuile de Recrutement. L'emplacement de gauche est pour celles qui sont exclusives à ce groupe de combat (**bandes colorées spécifiques**), tandis que celui de droite est générique à l'armée Ork. Les Bandes colorées indiquent quelles sont les Tuiles de Soutien qui peuvent être placées à ces endroits.

BADGE DE DIVISION
Ici, Goffs.

BADGE DE FACTION
Ici, les Orks.

NOM
Le nom du groupe de combat que la tuile représente.

BANDES D'OPTIONS
Chaque emplacement est entouré de bandes colorées qui définissent quelles Options de Recrutement peuvent être placées à cet endroit. Il est nécessaire que l'Option placée ait des bandes colorées identiques à au moins une des bandes colorées présentes sur les côtés de l'emplacement choisi.

COUT
Exprimé en points d'armée. Certains scénarios vous proposent de construire votre armée en dépensant des points d'armée.

COMPOSITION DU GROUPE DE COMBAT
Le nombre et le type de pions qui composent le groupe de combat. Dans le cas présent, il s'agit de quatre Unités Skuggas. Si une étoile est présente ici, elle ne s'ajoute pas à celle de l'officier, elle n'est là que pour vous rappeler que cet officier vous apporte un *Pion Ordre* supplémentaire.

POINT DE RUPTURE
Même les combattants les plus endurcis ont leurs limites. Lorsque ce nombre de pions est détruit (3 dans ce cas), le groupe est détruit : vous devez retourner la Tuile de Recrutement ; elle rapporte alors un certain nombre de points de victoire à votre adversaire (la Valeur est indiquée au dos de la tuile, en rouge). En règle générale, vous perdez également les bénéfices liés à cette Tuile, y compris les *Pions Ordre*.

CAPACITÉS SPÉCIALES
Certaines Tuiles de Recrutement possèdent une Capacité Spéciale, très similaire aux Capacités Spéciales des Unités. Dans le cas présent, vous recevez un *Pion Ordre* à chaque Tour de Jeu.

TUILES DE SOUTIEN

Les Tuiles de Soutien sont des *Tuiles de Recrutement* spéciales ajoutant des Unités supplémentaires à un groupe de combat. Ces Tuiles de Soutien doivent être attachées à une *Tuile de Recrutement* présentant des bandes colorées identiques, et ne peuvent être intégrées à votre armée sans être attachées à une *Tuile de Recrutement*.



Ceci mis à part, les Tuiles de Soutien suivent les mêmes règles que les *Tuiles de Recrutement*. Il est même possible de leur attacher d'autres Tuiles de Soutien.



Si la Tuile de Soutien fournit des marqueurs (tels que du Matériel), ces derniers ne peuvent être utilisés **que** par les Unités décrites par la Tuile de Soutien.

TUILES D'AVIATION

Certaines Tuiles de Soutien montrent des Unités d'Aviation. Ces tuiles portent ce symbole :



Contrairement aux autres *Tuiles de Recrutement*, elles n'ajoutent pas de pions sur le champ de bataille. À la place, ces Unités sont considérées comme hors du plateau. Pour les activer, il est nécessaire de placer un Pion Ordre sur leur Tuile de Soutien.

PERSONNAGES

Heroes of Black Reach est un jeu de stratégie mais aussi un jeu d'aventure. Et c'est pourquoi, des personnages vont jouer un rôle important lors de vos batailles.

Les personnages peuvent être de simples soldats, de célèbres héros, ou des officiers de terrain. Certaines *Tuiles de Recrutement* contiennent des Personnages servant de support, tel un sergent Space Marines, dans leur groupe de combat, quand d'autres sont ont plus des rôles de puissants "meneurs" et apparaissent seuls sur leur *Tuile de Recrutement* ou de Support. Le jeu ne fait pas de différences entre ces deux types de héros.

Les rôles principaux sont les seuls dont le portrait apparaît sur leur *Tuile de Recrutement*. Ils sont le plus souvent seuls mais peuvent parfois être accompagnés d'autres Unités, leurs "garde du corps".

Les rôles secondaires sont le plus souvent les officiers du groupe de combat d'une tuile de Recrutement.

Une seule règle est propre aux Personnages : ce sont les seuls à pouvoir utiliser les Options de Recrutement de type Personnalisation.

QUI EST LÀ ?

L'Unité principale d'une *Tuile de Recrutement* est souvent un Personnage. Il peut s'agir d'un héros solitaire ou d'un officier (indiqué par une bordure jaune) pour le groupe de combat.

TUILES DE COMMANDEMENT

Une *Tuile de Recrutement* avec un nom flanqué d'un badge sur fond de lauriers est une *Tuile de Commandement*. Le plus souvent, ces tuiles montrent un Personnage, tel un meneur de haut rang, ou parfois un groupe de combat complet. Les Options de Recrutement assignées à une *Tuile de Commandement* peuvent être utilisées par toutes les Unités de votre armée (à l'exception des Personnalisations qui ne peuvent être utilisées que par les Personnages).

OPTIONS DE RECRUTEMENT

Des Options de Recrutement peuvent s'ajouter aux *Tuiles de Recrutement*. Ces Options seront des Unités d'infanterie, des véhicules, de l'équipement supplémentaire ou des ordonnances. Elles peuvent être spécifiques à une *Tuile de Recrutement* et arborer les mêmes bandes colorées que celle-ci ou être génériques et présenter des bandes aux couleurs neutres.

Les bandes colorées présentes de chaque côté de l'Option doivent correspondre au moins à l'une de celles qui encadrent l'Emplacement dans la *Tuile de Recrutement* ou de Support.



Différent Types d'Options de Recrutement

Il existe cinq types d'Options de Recrutement : Soutien, Matériel, Personnalisation, Pouvoirs Psychiques et Ordonnances.

OPTIONS DE SOUTIEN

Ce sont des Unités d'Infanterie ou des Véhicules qui s'ajoutent au groupe de combat présent sur la *Tuile de Recrutement*.

Comme pour les *Tuiles de Recrutement*, les illustrations présentes sur les Options de Soutien vous indiquent quels pions et marqueurs vous pouvez déployer lors d'une bataille si cette Option est présente dans votre composition d'armée.



Remplacement



Certaines Options de Soutien présentent cette icône, qui peut être bleue ou rouge.

Si vous placez cette Option sur une Tuile, vous devez remplacer la ou les Unités de la tuile, présentant une icône identique de la même couleur, par la ou les Unités apportées par l'Option.

Ces Unités ont les mêmes bandes colorées que celle de la *Tuile de Recrutement*.

Si plusieurs Unités sont disponibles quand vous n'avez qu'une Unité à remplacer, vous devez choisir une des Unités disponibles pour le Remplacement.

Par exemple, dans l'Ultramarines Tactical Squad, vous avez une option Heavy Weapon qui correspond à 2 Unités possibles.



Vous pouvez tirer par-dessus les *Éléments de Terrain* tant que la portée le permet.

Placez le *Gabarit* (B) sur l'*Inter-case* visée. Il n'y a jamais de dispersion.

Les Unités présentes sous le *Gabarit*, même partiellement, sont affectées par le tir.

Résolvez chaque touche individuellement.



L'Unité A n'est pas dans un *Élément de Terrain*, mais le résultat du jet (3) est inférieur à la *Valeur de Défense* de l'Unité (4).

L'Unité B bénéficie du *Bonus de Défense* de l'*Élément de Terrain*. L'attaque sur cette Unité a pour résultat (7), ce qui est supérieur à la *Valeur de Défense* de l'Unité, même après ajout du bonus (6). Elle subit un *Pas de Perte*.

OPTIONS DE MATÉRIEL

Les Options de Matériel représentent l'équipement particulier de vos groupes de combat.



ATTENTION : Seules les Unités portant les bandes colorées spécifiques à la *Tuile de Recrutement* où l'Option de Matériel est placée peuvent en bénéficier. Cela inclut les Unités de la *Tuile de Recrutement* elle-même, ainsi que celles des Tuiles de Soutien attachées à la *Tuile de Recrutement*. Les autres Unités, arborant des bandes colorées différentes, ne peuvent pas en bénéficier ou utiliser cette Option.

EXCEPTION : Si l'Option de Matériel est sur une *Tuile de Commandement*, toutes les Unités de votre armée peuvent en bénéficier.

Si votre armée inclut des Options de Matériel, prenez le nombre de marqueurs indiqués et posez-les sur l'Option de Matériel. Chaque marqueur est utilisable une fois pendant la partie. Une fois tous les marqueurs utilisés, vous ne pourrez plus utiliser l'Option de Matériel. Vous devez annoncer que vous allez utiliser un marqueur avant votre action et avant tout jet de dé (les vôtres ou ceux de votre adversaire). Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 marqueurs identiques au cours de la même action, à moins que l'Option de Matériel ne précise qu'il s'agit d'une *Action de Tir Alternative*.

Purity Seals (Sceaux de Pureté)

Cette option vous accorde 3 marqueurs Purity Seals qui vous permettent de relancer n'importe quel jet de dé(s), le vôtre comme celui de votre adversaire, dont le résultat ne vous plaît pas. Vous devez conserver le nouveau résultat. Vous pouvez utiliser un marqueur sur un jet de dé(s) que vous venez de relancer.

Rokkit Hammers (Kass'tank)

Réservée à l'Infanterie
Cette option vous accorde 3 marqueurs Rokkit Hammers qui, lors d'un Assaut, vous permettent de bénéficier de la *Capacité Spéciale Percant* (voir p.16) et d'un bonus de +1 à votre jet de dé.

Tankbusta Bombs (Bombes Kass'tank)

Action de Tir Alternative / Réserve à l'Infanterie
Cette option vous accorde 3 marqueurs Tankbusta Bombs. Elles fonctionnent comme des Grenades, mais n'affectent qu'une seule case.

OPTIONS DE MATÉRIEL POUR VÉHICULE

Ces Options de Matériels sont réservées aux Véhicules.

Ammo (Munitions)

Cette option vous accorde 3 marqueurs Ammo qui vous apportent un bonus de +1 à votre jet de dé lors d'une *Action de Tir* (Alternative ou non) ainsi que la *Capacité Spéciale Perforant*.

Auspex

Cette Option apporte à votre Véhicule les *Capacités Spéciales Optique et Auspex* (6) (voir p.15 et 20).

Extra Armour (Blindage Renforcé)

Cette option vous accorde 3 marqueurs Extra Armour qui donnent un bonus de +1 à la *Valeur de Défense* de votre Véhicule.

Ammo (Munitions)

Réserve à l'Infanterie
Cette option vous accorde 3 marqueurs Ammo qui apportent un bonus de +1 à votre jet de dé lors d'une *Action de Tir* (Alternative ou non).

Camo Cloak (Cape de Camouflage)

Réserve à l'Infanterie
Cette option vous accorde 3 marqueurs Camo Cloak qui vous apportent un bonus de +1 à la *Valeur de Défense* d'une Unité d'Infanterie. Cette option ne fonctionne pas si l'Unité est touchée par un *Gabarit*.

Grenades

Action de Tir Alternative / Réserve à l'Infanterie
Cette option vous accorde 3 marqueurs Grenade. Les Bonus de Combat des Grenades sont inscrits sur leurs marqueurs respectifs.

**Grabbin' Klaw (Pince Katrap')**

Cette Option donne à votre Véhicule la Capacité Spéciale Assaut à Distance (1) (voir p.19).

**Grot Rigger (Grot Bidouilleur)**

Le Véhicule a un Gretchin à bord pour réparer les dommages mineurs. Si le Véhicule reçoit un Marqueur Dégât Coque, il ne reçoit qu'un Marqueur Suppressed à la place de deux.

**Machine Spirit (Esprit de la Machine)**

Cette Option donne à votre Véhicule la Capacité Spéciale Ordre Personnel (voir p.21).

**Red Paint Job (Peint Tout Rouj')**

Cette Option donne à votre Véhicule un bonus de +1 à sa Valeur de Mouvement.

**Reinforced Ram (Éperon Renforcé)**

Cette Option donne à votre Véhicule la Capacité Spéciale Éperonnage (voir p.14).

OPTIONS DE PERSONNALISATION

Seuls les Personnages peuvent recevoir et utiliser une Personnalisation. Ces dernières apportent des Unités ou du matériel.

Si la Personnalisation apporte un ou plusieurs marqueurs (comme des Grenades), leur utilisation est limitée au nombre de marqueurs.

ATTENTION : À moins que cela ne soit spécifié autrement, seul le Personnage appartenant à la *Tuile de Recrutement* où est posée la Personnalisation peut en bénéficier.

**Boss / Planning**

Cette Option vous accorde un Pion Ordre Numéroté supplémentaire utilisable à chaque Phase d'Ordre.

**Boss Pole (Ikon' de Boss)**

Cette option vous accorde 3 marqueurs Boss Pole qui donnent un bonus différent et qui peuvent bénéficier à votre Personnage ou à n'importe quelle Unité à 3 cases ou moins du Personnage :



Dakka : +1 à n'importe quel jet de dé.

Boss : Autorise une Sauvegarde d'Armure "automatique" de 4+ (voir p.20).



Zag : +1 à la Valeur de Mouvement.

Grim : Relancez n'importe quel jet de dé(s), le vôtre comme celui de votre adversaire, dont le résultat ne vous plaît pas. Vous devez conserver le nouveau résultat. Vous pouvez utiliser un marqueur Grim sur un jet de dé(s) que vous venez de relancer.

**Combat Shield (Bouclier de Combat)**

Le Personnage a une Valeur de Défense de 7.

**Digital Weapons (Armes Digitales)**

Ce Personnage a la Capacité Spéciale Charge (voir p.19).

**Eavy Armour (Armure Lourde)**

Ce Personnage a une Sauvegarde d'Armure jaune de 4+ (voir p.20).

**Flamer Pistol (Pistolet Lance-Flammes)**

Ce Personnage a la Capacité Spéciale Lance-Flammes (F) (voir p.15).

**Iron Halo (Halo de Fer)**

Ce Personnage a une Sauvegarde d'Armure "automatique" de 5+ (voir p.20).

**Kombi Weapon (Armes Combinées)**

Cette option vous accorde 3 marqueurs Kombi Weapon. Vous pouvez utiliser les marqueurs pour bénéficier des Actions de Tir Alternatives suivantes : Tir Direct (B) (voir p.17) avec une Portée Limitée (voir p.16) de 6 Intercases (ou moins) ou Lance-Flammes (M) (voir p.15).

**Kustom Force Field (Champ de Force Kustom)**

Ce Personnage a une Sauvegarde d'Armure "automatique" de 4+ (voir p.20).

**Relic Blade (Lame relique)**

Ce Personnage a les Capacités Spéciales Assaut (+3) (voir p.17) et Percant (voir p.19).

**Waaagh! Banner (Bannière Waaagh!)**

Les Unités alliées situées à 2 cases maximum du Personnage équipé avec cette Option gagnent un Bonus d'Assaut de +1 à leur lancer de dés.

ORDONNANCES

Les Ordonnances représentent la planification et la stratégie du quartier général. Elles peuvent donner des bonus à toute votre armée.

**Bluff**

Cette ordonnance vous apporte 1 Pion Ordre Bluff pour cette partie.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 2 Pions Ordre Bluff ou plus de 10 Pions Ordre.

**Gork's Blessing (Bénédiction de Gork)**

À chaque fin de Phase de Réserve (étape 6), piochez 1 Carte Action de plus que la limite de main autorisée, mais vous devez défausser ensuite 1 Carte Action de votre main. Vous pouvez aussi utiliser cet effet au début de la partie.



POUVOIRS PSYCHIQUES

MANIFESTER UN POUVOIR PSYCHIQUE

Quand un Psyker utilise un pouvoir Psychique, on dit qu'il le "manifeste". Manifester un pouvoir psychique épuise le Psyker et est souvent une processus dangereux.

Un Psyker peut uniquement manifester un Pouvoir Psychique lors de son activation. Manifester un Pouvoir Psychique est une *Action de Tir Alternative*. Premièrement, vous devez attribuer à l'Unité un nombre de *Marqueurs Suppressed* égal au coût du Pouvoir Psychique (voir p.28).

Manifester un Pouvoir Psychique est généralement dangereux. Des entités affamées rôdent dans le Warp, alléchées à l'idée de dévorer l'esprit et l'âme d'un Psyker imprudent. Il peut arriver que le Warp s'écoule à travers un Psyker de manière imprévue, rendant d'autant plus puissants ses pouvoirs. Chaque fois qu'un Psyker manifeste un pouvoir, après en avoir payé le coût, vous devez tester les Périls du Warp. La manière de vérifier est différente en fonction du type de Psyker (Librarian ou Weirdboy) et décrite plus bas.

Ce n'est qu'après avoir résolu les Périls du Warp que le Pouvoir Psychique peut prendre effet. Suivez les instructions indiquées dans la description du pouvoir Psychique.

Pouvoirs persistants

La plupart des Pouvoirs Psychiques ont un effet instantané. Les effets indiqués dans leur description s'activent et finissent immédiatement. D'autres pouvoirs peuvent être prolongés dans le temps. Ce sont les Pouvoirs Psychiques Persistants.

Les pouvoirs Persistants ont toujours un marqueur associé à placer sur une Unité ou sur le champ de bataille. Si le Psyker le désire, il peut "maintenir" un pouvoir Persistant de tour en tour. Si le Psyker ne maintient pas son pouvoir pendant la *Phase d'Ordre*, le marqueur est défaussé. Si le Psyker relance le même pouvoir avant de récupérer le marqueur associé, déplacez le marqueur de la première cible sur la nouvelle. Quand le Psyker est *Détruit*, retirez tous les marqueurs associés aux pouvoirs Persistants qu'il contrôlait; leurs effets cessent immédiatement.

Maintenir un pouvoir psychique persistant

Au début de la *Phase d'Ordre*, chaque Psyker (en commençant par ceux du joueur ayant l'*Initiative*, puis ceux de son adversaire) peut décider de maintenir un Pouvoir Psychique qu'il a manifesté au tour précédent, même s'il a déjà des *Marqueurs Suppressed* posés sur lui.

Placez simplement sur le Psyker un nombre de *Marqueurs Suppressed* correspondant au coût du Pouvoir Psychique et laissez le marqueur du pouvoir en place. Ne faites pas de test de Périls du Warp. Si le Psyker ne maintient pas son pouvoir, le marqueur est défaussé, et est de nouveau disponible.

Faisceau

Lorsqu'un Pouvoir Psychique portant le mot-clé Faisceau est manifesté, ciblez une case dans la Portée Limitée (voir p. 16) du pouvoir et tracez une ligne entre le centre de la case désignée et le centre du pion du Psyker. Cette ligne ignore tous les *Obstacles* (*Éléments de Terrain* et Unités).

Toutes les Unités (alliées ou ennemies) situées sous la ligne sont touchées par l'attaque. Il n'y a pas besoin d'avoir une *LdV* Dégagée ou Réduite pour manifester ce type de pouvoir.

Tout aspirant Space Marine découvert en possession de capacités psychiques doit être testé durement pour déceler toute faiblesse ou manque de contrôle. Beaucoup d'aspirants ne survivent pas aux rigueurs de ce processus, car il est brutal à l'extrême. Les rares qui en réchappent sont ensuite entraînés par les frères du Librarian du chapitre à dompter leurs dangereux pouvoirs et à résister aux prédatations des démons du Warp. Les frères de bataille qui émergent vivants et sains d'esprit de cette préparation exigeante sont des guerriers-érudits hors pair.



Le niveau de la Capacité Spéciale est indiqué dans le symbole.

Périls du Warp (Librarian)

Au début de la partie, placez les marqueurs Périls du Warp, face cachée, à côté du champ de bataille.

Lors de la manifestation d'un Pouvoir Psychique, placez sur le Librarian un nombre de *Marqueurs Suppressed* égal au coût du Pouvoir Psychique, puis, avant d'en résoudre les effets, faites un test de Périls du Warp.

Lancez 1 dé, ajoutez au résultat le niveau de la Capacité Spéciale du Librarian et réduisez le résultat de 2 par *Marqueur Suppressed* présents sur le Librarian.

—Sur un résultat de 1 ou moins, piochez un marqueur Péril du Warp.

—Sur un résultat de 2 ou plus, appliquez les effets du pouvoir normalement.

Effets des marqueurs Périls du Warp



Le pouvoir n'a aucun effet et vous devez défausser définitivement le Pouvoir Psychique manifesté, le pouvoir ne sera plus utilisable de la partie. Défaussez les *Marqueurs Suppressed* présents sur le Librarian.



Appliquez les effets du pouvoir et le Librarian subit 1 *Pas de Perte*. Défaussez les *Marqueurs Suppressed* présents sur le Librarian.



Appliquez les effets du pouvoir et posez 1 *Marqueur Suppressed* supplémentaire sur le Librarian.



Appliquez les effets du pouvoir et posez 2 *Marqueurs Suppressed* supplémentaires sur le Librarian.



Appliquez les effets du pouvoir et défaussez tous les *Marqueurs Suppressed* présents sur le Librarian. De plus le Librarian, s'il le souhaite, peut immédiatement utiliser le même Pouvoir Psychique en en payant le coût.

Concentration

Le Librarian peut aussi se concentrer pour défausser un *Marqueur Suppressed*. Si, au début de la *Phase de Réserve*, le Librarian n'a pas été activé ce tour-ci, il peut, à la place de son *Action de Mouvement*, retirer 1 marqueur *Suppressed*, en plus du *Marqueur Suppressed* retiré normalement à la fin de la *Phase de Réserve*.

WEIRDBOYZ

Les Weirdboyz sont les orks les plus prédisposés à l'utilisation des Pouvoirs Psychiques. Ne vous fiez pas à leur aspect rustaud, car ils peuvent vomir des gerbes d'énergie Warp dévorantes. Ils canalisent inconsciemment les émissions mentales des peaux-vertes qui les entourent. À moins de trouver un moyen d'évacuer ce trop-plein, sa tête éclatera, entraînant l'explosion en chaîne de celles des Orks à proximité.



Le niveau de la Capacité Spéciale est indiqué dans le symbole.

Quand il manifeste un Pouvoir Psychique (mais pas quand il le maintient), le Weirdboy doit placer le premier des *Marqueurs Suppressed* liés au coût du pouvoir sur lui et peut placer 1 des autres *Marqueurs Suppressed* sur une Unité d'Infanterie Ork située à 2 cases ou moins. Le ou les marqueurs restants sont placés sur le Weirdboy.

Périls du Warp (Weirdboy)

Après avoir manifesté un Pouvoir Psychique, placez sur le Weirdboy autant de *Marqueurs Suppressed* qu'indiqué sur le pouvoir (le second marqueur pouvant être placé sur une Unité d'Infanterie Ork située à 2 cases ou moins du Weirdboy), puis, avant d'en résoudre les effets, faites un test de Périls du Warp. Lancez 1 dé, ajoutez au résultat le niveau de la Capacité Spéciale du Weirdboy et réduisez le résultat de 2 par *Marqueur Suppressed* présents sur le Weirdboy.

—Sur un résultat de 1 ou moins, **N'APPLIQUEZ PAS** les effets du pouvoir Psychique puis le Weirdboy explose. Placez le gabarit d'explosion sur **B** une des Intercases encadrant la case du Weirdboy de façon à recouvrir le plus d'Unités possibles.

Résolvez chaque touche individuellement en utilisant les Valeurs de Combat inscrites sur le gabarit.

Le Weirdboy est détruit.

—Sur un résultat de 2 ou 3, appliquez les effets du pouvoir, puis le Weirdboy subit 1 Pas de Perte. Défaussez les *Marqueurs Suppressed* présents sur le Weirdboy.

—Sur un résultat de 4 ou plus, appliquez les effets du pouvoir normalement.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Seuls les Personnages ayant la Capacité Spéciale Pouvoir Psychique (Weirdboy ou Librarian) peuvent utiliser les Options de Recrutement suivantes. Cependant, elles sont gérées comme les autres Options de Recrutement. Tous les Pouvoirs Psychiques appartiennent à une Discipline Psychique.

POUVOIRS DE LA WAAAGH!



Da Jump (Eul' Saut)

Coût : 2 *Marqueurs Suppressed*

Effets : Le Weirdboy et une Unité d'Infanterie présente dans sa ZdC sont retirés du jeu. Ils reviennent au tour suivant, en Phase de Réserve (étape 3 ou 4). Les deux Unités doivent entrer par le même bord de plateau (à l'exception de la zone de déploiement adverse), mais pas forcément par la même case, avec une Action de Mouvement.



Warpath (Z'y Va)

Coût : 1 *Marqueur Suppressed*

Effets : Placez le marqueur sur le Weirdboy qui manifeste ce pouvoir. Toutes les Unités Orks situées à 3 cases ou moins du Weirdboy obtiennent un bonus de +1 à leur jet de dé lors des assauts (en attaque comme en défense).



Da Krunch (Eul' Krunch)

Coût : 2 *Marqueurs Suppressed*

Vous devez avoir une LdV Dégagée sur la cible.

Effets : Placez le Gabarit **G** à une distance de 6 Intercases ou moins du Weirdboy. Faites une attaque sur chaque Unité présente sous le gabarit, même partiellement. Résolvez chaque touche individuellement. Lancez 2 dés et additionnez-les pour déterminer le résultat de chaque attaque contre la Valeur de Défense de l'Unité adverse. Le type de Défense (Infanterie, Véhicule Léger ou Lourd) n'est pas pris en compte.

Sur un double 6, l'Unité est immédiatement Détruite.



Killbolt (Éclair Kitu)

Coût : 2 *Marqueurs Suppressed*

Effets : **Faisceau** - Faites une Action de Tir avec une portée de 6 cases ou moins. Les Valeurs de Combat sont inscrites sur la tuile du Pouvoir Psychique.

DISCIPLINE DE BIOMANCIE



Enfeeble (Affaiblissement)

Coût : 2 *Marqueurs Suppressed*

Vous devez avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur la cible.

Effets : Placez le marqueur Enfeeble sur une Unité située à 6 cases ou moins du Librarian. L'Unité subit un malus de -2 à tous ses jets de dé(s).



Endurance

Coût : 2 *Marqueurs Suppressed*

Vous devez avoir une LdV Dégagée sur la cible.

Effets : Soignez 1 Pas de Perte d'une Unité située à 6 cases ou moins du Librarian (retournez l'Unité sur sa Face Intacte).



DISCIPLINE DE DIVINATION



Perfect Timing (Minutage Parfait)

Coût : 1 Marqueur Suppressed

Vous devez avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur la cible.

Effets : Placez le marqueur Perfect Timing sur une Unité située à 3 cases ou moins du Librarian. Quand elle fait une Action de Tir, l'Unité ignore les Obstacles réduisant la LdV ou les Bonus de Défense liés au Éléments de Terrain.



Scrier's Gaze (Omniscience)

Coût : 2 Marqueurs Suppressed

Effets : Vous conservez l'Initiative pour le tour suivant. Déplacez l'ensemble des marqueurs Initiative d'une case vers le bas sur le compteur de tour.

DISCIPLINE DE TÉLÉKINÉSIE



Objuration Mechanicum (Anathème du Mechanicum)

Coût : 1 Marqueur Suppressed

Vous devez avoir une LdV Dégagée ou Réduite sur la cible.

Effets : Placez le marqueur Objuration Mechanicum sur une Unité située à 6 cases ou moins du Librarian. L'Unité ne peut plus faire d'Action de Tir.

Si l'Unité est un Véhicule avec plusieurs armes, placez le marqueur sur celle de votre choix. L'Unité pourra utiliser ses autres armes normalement.



Telekinetic Dome (Dôme Télékinétique)

Coût : 2 Marqueurs Suppressed

Effets : Placez le marqueur Telekinetic Dome sur le Librarian. Le Librarian et les Unités alliées présentes dans sa ZdC ont une Sauvegarde d'Armure "automatique" de 5+.



AIDES DE JEU

PHASE D'ORDRE

1- Résolvez tous les effets liés au Début de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

- Capacités Spéciales,
- Cartes Action,
- Options de Recrutement,
- effets spécifiques au scénario.

2- Prenez le nombre de pions Ordre auquel vous avez droit.
Mort subite : si un joueur n'a pas de Pion Ordre à assigner à ses unités (Bluff excepté), il perd immédiatement la partie.

3- Placez les Pions Ordre de façon à pouvoir lire les numéros inscrits dessus et que votre adversaire ne le puisse pas.

Chaque Unité ne peut recevoir qu'un seul Pion Ordre !
Le joueur qui a l'Initiative place tous ses Pions Ordre sur des Unités lui appartenant puis son adversaire fait de même.
Vous pouvez décider de placer vos Pions Ordre simultanément.

4- Résolvez tous les effets liés à la Fin de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

- Capacités Spéciales,
- Cartes Action,
- Options de Recrutement,
- Pouvoirs Psychiques Persistants,
- effets spécifiques au scénario.

PHASE D'ACTIVATION

Les Unités avec un Pion Ordre Numéroté ou Spécial peuvent réaliser une Action de Mouvement ou une Action de Tir.

PHASE DE RÉSERVE

1- Résolvez tous les effets liés au Début de la Phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales,
- Cartes Action,
- Options de Recrutement,
- effets spécifiques au scénario.

2- Défaussez tous les pions Bluff de toutes les Unités.

3- Le joueur qui a l'Initiative joue en premier. Il doit réaliser les actions suivantes dans cet ordre :

- Déplacer tout ou partie de ses Unités n'ayant pas de Pion Ordre (autre qu'un Bluff) ou de Marqueurs Activated.
- Défausser un (et un seul) Marqueur Suppressed par unité.

4- Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même.

5- Résolvez toutes les actions liées à la fin de la phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales,
- Cartes Action,
- Options de Recrutement,
- effets spécifiques au scénario.

6- Défaussez autant de Cartes Action que vous le voulez puis piochez-en autant que nécessaire pour compléter votre main à concurrence du nombre de cartes indiqué par le scénario.

7- Le joueur qui avait l'Initiative ce tour-ci déplace son marqueur Initiative sur la première case libre disponible vers le bas de la piste Compte-Tour, derrière celui de son adversaire. Celui-ci aura l'Initiative au prochain tour.

ACTION DE MOUVEMENT

1- Annonce de l'Action de Mouvement et d'un éventuel Assaut

- Possibilité de Tir en Mouvement,
- Possibilité d'utilisation d'En Alerte (si Tir en Mouvement).

2- Déplacement d'1 case ou Changement d'État (si début ou fin de l'Action de Mouvement)

- Vérification si l'Unité embusquée se déplaçant est repérée,
- Possibilité de Tir en Mouvement,
- Possibilité d'utilisation d'En Alerte,
- Répétez cette séquence de déplacement jusqu'à la fin de l'Action de Mouvement.

3- Fin de l'Action de Mouvement

- Résolution de l'Assaut, le cas échéant,
- Vérification si des Unités embusquées adverses sont repérées.

ACTION DE TIR

1- Annonce du type de tir (normal ou de Suppression) et de la cible.

2- Calcul de la Valeur de Combat modifiée

- 1- Valeur de Combat de l'Unité,
- 2- Malus lié au Tir en Mouvement (si l'Unité utilise la Capacité Spéciale Tir en Mouvement),
- 3- Ajout de bonus divers (Option de Matériel, Cartes Action...),
- 4- Doubler le bonus actuel (si l'Unité utilise la Capacité Spéciale Tir de Suppression),
- 5- Répartir le bonus actuel (si l'Unité utilise la Capacité Spéciale Rafale),
- 6- jet d'1 dé (2 dés si l'Unité a la Capacité Spéciale Armes Jumelées).

3- Résultat du meilleur jet de dé + valeur de combat modifiée

4- Application des malus au résultat du jet de dé final (Marqueur Suppressed, portée, Obstacles, Cartes Action ...)

5- Appliquez les éventuels Pas de Perte ou attribuez les éventuels marqueurs.

PÉNALITÉS LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED

Chaque Marqueur Suppressed inflige un modificateur de -2 à TOUS les jets de dé(s) de l'unité, à l'exception des jets de Dispersion et de Destruction.

Ce malus ne se retranche pas de la Valeur de Combat de l'Unité mais du résultat final.

- Chaque marqueur inflige aussi un modificateur de -2 à la Valeur de Mouvement. Si cette valeur tombe à zéro ou moins, l'Unité est Immobilisée.
- Une Unité ayant reçu un Marqueur Suppressed lors de son Action de Mouvement la finit sans appliquer le malus lié au marqueur.
- Les Unités adverses ignorent la ZdC d'une Unité ayant un Marqueur Suppressed.

Une unité reçoit un ou plusieurs marqueur Suppressed quand :

- un Véhicule termine son Action de Mouvement dans la case qu'elle occupe,
- le Véhicule dans lequel elle est embarquée est Détruit,
- elle subit un Tir de Suppression,
- elle est prise sous un gabarit de lance-flammes,
- elle subit les effets d'une Carte Action,
- elle manifeste un Pouvoir Psychique.

PÉRILS DU WARP POUR LE WEIRDBOY

- 1 ou moins : pouvoir sans effet + explosion Weirdboy,
- 2 ou 3 : effets du pouvoir + 1 Pas de Perte pour le Weirdboy + retrait de tous ses Marqueurs Suppressed,
- 4 ou plus : effets du pouvoir.

PÉRILS DU WARP POUR LE LIBRARIAN

- 1 ou moins : piochez 1 marqueur Pêril du Warp,
- 2 ou plus : effets du pouvoir.

MOTS-CLÉS

Action de Mouvement

Action entreprise par une Unité pour se déplacer en Phase d'Activation ou en Phase de Réserve.

Action de Tir

Unité entreprise par une Unité pour tirer sur une autre Unité en Phase d'Activation uniquement.

Action de Tir Alternative

Action de Tir provenant d'une Capacité Spéciale, d'une Carte Action ou d'une Option de Recrutement que l'Unité peut utiliser à la place d'une Action de Tir. Cette Action ne peut pas bénéficier des Capacités Spéciales de l'Unité (sauf exception).

Arme Lourde

Unité d'Infanterie équipée d'une arme telle qu'un boîtier lourd, un Gros Fling' ou un Lance-roquettes. Elle est signalée par un liseré rouge.

Arme Principale

L'Arme Principale d'un Véhicule Lourd. Elle est signalée par un liseré rouge.

Arme Secondaire

L'Arme Secondaire d'un Véhicule Lourd. Elle est signalée par un liseré jaune.

Bonus de Défense

Bonus accordé à la Valeur de Défense d'une Unité.

Changement d'état

Capacité Spéciale qui permet à une Unité de pouvoir se retourner une fois par Action de Mouvement, au début ou à la fin, pour changer d'état (passer de la Face Active à la Face Inactive par exemple).

Dégât

Dommage subi par un Véhicule Lourd reçu après un Pas de Perte. Il faut réaliser un jet de Localisation pour déterminer le lieu et les effets du Dégât.

Détruite

Une Unité Détruite est retirée du jeu. Cela peut causer la rupture du groupe de combat si le Point de Rupture est atteint.

Effets de Terrain

Effets particuliers qui déterminent la nature d'un Élément de Terrain ainsi que ses règles spécifiques.

Éléments de Terrain

Zone imprimée sur un plateau de terrain ou une tuile de terrain, délimitée par un contour spécifique ou contenu dans une tuile de terrain et définie par un ou plusieurs Effets de Terrain.

Emplacement

Permet d'ajouter une Option à la Tuile de Recrutement dans laquelle il se situe.

Face Active

Pour les Unités pouvant changer d'état, la face qui présente leur Face Active (Capacités Spéciales actives, déploiement d'Armes Lourdes...)

Face Diminuée

La face d'une Unité ayant déjà subi un Pas de Perte.

Face Épave

La face d'un Véhicule représentant son Épave.

Face Inactive

Pour les Unités pouvant changer d'état, la face qui présente leur Face Inactive (Capacités Spéciales non actives, Armes Lourdes non déployées...)

Face Intacte

La face d'une Unité n'ayant subi aucun Pas de Perte.

Gabarit

Élément en carton représentant un tir particulier (comme un lance-flammes) ou une explosion. Toutes les Unités recouvertes, même partiellement, par un Gabarit sont affectées par lui.

Initiative

Le joueur qui l'a joué en premier à chaque Phase. Elle sert aussi à départager certains litiges.

Intersections

L'intersection des coins de quatre cases qui peut être ciblée par certains Matériels ou Capacités Spéciales.

Ligne de Vue (LdV)

Permet de savoir si une Unité est visible par une autre.

Elle peut être :

Dégagée : l'Unité est visible.

Réduite : l'Unité est visible mais l'Action de Tir subira un malus.

Bloquée : l'Unité n'est pas visible.

Marqueur Activated

Marqueur servant à signaler qu'une Unité a été Activée sans l'aide d'un Pion Ordre.

Marqueur Suppressed

Marqueur signalant l'état de stress d'une Unité ou une situation difficile dans laquelle elle se trouve. Il s'accompagne d'un malus de -2 à tous ses jets de dé(s) et à sa Valeur de Mouvement.

Mouvement Forcé

Une Action de Mouvement provoquée par une situation particulière. Si ce mouvement est impossible, l'Unité est Détruite. Ce mouvement ne permet pas de déclencher la Capacité Spéciale En Alerte.

Obstacles

Effets de Terrain qui bloquent ou réduisent la LdV d'une Unité.

Pas de Perte

Dommage subi par les Unités. Quand une Unité en subit un, elle est soit retournée sur sa Face Réduite, soit retournée sur sa Face Épave soit Détruite.

Phase d'Activation

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs activent les Unités auxquelles ils ont attribué des Pions Ordre.

Phase d'Ordre

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs attribuent leurs Pions Ordre à leurs Unités.

Phase de Réserve

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs font faire une Action de Mouvement ou certaines autres actions particulières à leurs Unités n'ayant pas été Activées durant la Phase d'Activation.

Pions Ordre Bluff

Pions Ordre n'entraînant pas d'Activation et servant à tromper l'adversaire.

Pions Ordre Numéroté

Pions Ordre portant un numéro et permettant d'Activer les Unités dans l'ordre croissant.

Pion Ordre Spécial

Pions Ordre ne portant pas de numéro et permettant d'Activer une Unité hors de la séquence normale des Pions Ordre Numérotés.

Tuile de Commandement

Tuile de recrutement particulière représentant un officier supérieur. Elle est signalée par des lauriers encadrant le titre de la tuile.

Tuile de Recrutement

Tuile représentant un personnage et/ou une section composée de plusieurs Unités. Elle a un coût exprimé en points d'armée.

Unité Activée

Une Unité qui a déjà agi. Elle est signalée par son Pion Ordre révélé ou par un Marqueur Activated.

Valeur de Combat

Le bonus apporté par l'Unité à son jet de dé lors de son Action de Tir. Il varie selon la Valeur de Défense de la cible.

Valeur de Défense

Le score à égaliser lors d'une Action de Tir pour infliger un Pas de Perte à l'Unité ciblée.

Valeur de Mouvement

La valeur inscrite dans la flèche bleue indique le nombre de cases qu'une Unité peut parcourir lors d'une Action de Mouvement.

Zone de Contrôle (ZdC)

Les cases adjacentes et accessibles à une Unité et sur lesquelles celle-ci a une LdV Dégagée ou Réduite. Les Véhicules ignorent les ZdC des autres Unités et les leurs sont ignorées par les autres Unités.

WARHAMMER
40,000

HEROES OF BLACK REACH™

GAMES
WORKSHOP®

HEROES
SYSTEM
TACTICAL SCALE

DEVIL PIG
GAMES

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Black Reach, the Black Reach logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. Heroes System Tactical Scale™, the Devil Pig Games™ logo, are properties of Devil Pig Games. No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization. All rights reserved to their respective owners.