

EPIC

# ARMAGEDDON



## FAQ 2022

EA-FR

# Table des matières

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1.1 Unités</b>                              | <b>4</b>  |
| 1.1.3 Fiches d'unités                          | 4         |
| 1.4 Séquence de jeu                            | 4         |
| 1.4.2 Début du tour                            | 4         |
| 1.5 La phase de stratégie                      | 4         |
| 1.6.2 Test d'action                            | 4         |
| 1.7 Mouvement                                  | 4         |
| 1.7.3 Zones de contrôle                        | 4         |
| 1.7.4 Formations                               | 5         |
| 1.7 Véhicules de transport                     | 5         |
| 1.8.1 Test de terrain dangereux                | 6         |
| 1.8.2 Couvert et Modificateur pour Toucher     | 6         |
| 1.8.4 Effets du terrain                        | 6         |
| 1.9 Tir  | 8         |
| 1.9. : Qui peut tirer ?                        | 9         |
| 1.9.4 Placer un pion Impact                    | 10        |
| 1.9.5 Lancer les dés pour toucher              | 10        |
| 1.9.6 Allocation des touches & des sauvegardes | 11        |
| <b>1.9.8. Barrages</b>                         | <b>12</b> |
| 1.10 État d'Alerte                             | 13        |
| 1.11 Feu croisé                                | 14        |
| 1.12 Assauts                                   | 15        |
| 1.12.2 Choix de la formation attaquée          | 15        |
| 1.12.3 Mouvement de charge                     | 15        |
| 1.12.4 Contre-charge                           | 16        |
| 1.12.5 Résolution des attaques                 | 18        |
| 1.12.6 Tir de soutien                          | 19        |
| 1.12.7 Résultat du combat                      | 19        |
| 1.12.9 Consolidation du vainqueur              | 20        |
| 1.12.10 Formations mélangées                   | 20        |
| 1.13.2 Démoralisation                          | 20        |
| 1.13.3 Mouvement de retraite                   | 20        |
| 1.13.4 Pions Impact et formations démoralisées | 22        |
| 1.14 Fin du tour                               | 22        |
| 1.14.1 Rallierment                             | 22        |
| <b>2.1 Unités spéciales</b>                    | <b>23</b> |
| 2.1.2 Antigrav                                 | 23        |
| 2.1.3 Blindage renforcé                        | 24        |
| 2.1.5 Charismatique                            | 24        |
| 2.1.6 Commandant Suprême                       | 24        |
| 2.1.7 Commandants                              | 24        |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.1.8 Éclaireur                                   | 25        |
| 2.1.9 Infiltrateurs                               | 26        |
| 2.1.11 Meneurs                                    | 26        |
| 2.1.15 Personnages                                | 26        |
| 2.1.17 Sans Peur                                  | 26        |
| 2.1.18 Sauvegarde Invulnérable                    | 26        |
| 2.1.19 Sacrifiable                                | 27        |
| 2.1.20 Sniper                                     | 27        |
| 2.1.21 Téléportation                              | 27        |
| 2.1.22 Véhicule léger                             | 28        |
| 2.2.2 Attaque Supplémentaire                      | 28        |
| 2.2.3 Frappe en Premier                           | 28        |
| 2.2.6 Macro-armes                                 | 28        |
| 2.2.7 Rupture                                     | 28        |
| 2.2.8 Rechargement                                | 29        |
| 2.2.9 Tir Indirect                                | 29        |
| 2.2.10 Tir Unique                                 | 29        |
| <b>3.1 Mouvement des engins de guerre</b>         | <b>30</b> |
| 3.1.2 Zone de contrôle des engins de guerre       | 30        |
| 3.1.3 Transport                                   | 30        |
| <b>3.2 Tir des engins de guerre</b>               | <b>30</b> |
| 3.2.1 Allocation des touches aux engins de guerre | 30        |
| 3.2.3 Touches critiques                           | 31        |
| 3.2.4 Pions Impact                                | 31        |
| 3.2.5 Boucliers                                   | 31        |
| <b>3.3 Engins de guerre en assaut</b>             | <b>32</b> |
| 3.3.1 Mouvement de Charge                         | 32        |
| 4.1.1 Formations aéronavales                      | 32        |
| <b>4.2 Aéronefs</b>                               | <b>33</b> |
| 4.2.2 Attaques des aéronefs                       | 33        |
| 4.2.3 Attaques antiaériennes                      | 33        |
| 4.2.4 Attaques de DCA                             | 35        |
| 4.2.5 Transport des unités terrestres             | 36        |
| 4.2.6 Mouvement de Désengagement                  | 36        |
| 4.2.7 Pions Impact                                | 37        |
| <b>4.3 Vaisseaux spatiaux</b>                     | <b>37</b> |
| 4.3.2 Déroulement de l'Opération                  | 37        |
| 4.3.3 Bombardement orbital                        | 37        |
| 4.3.4 Frappes Chirurgicales                       | 37        |
| <b>4.4 Assaut planétaire</b>                      | <b>37</b> |
| <b>5.1 Règles des parties de tournoi</b>          | <b>38</b> |
| 5.1.6 Déploiement des Unités Restantes            | 38        |
| 5.1.7 Conditions de Victoire                      | 38        |
| <b>6.0 Jouer à EPIC</b>                           | <b>39</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| Listes d'armée de tournoi                | <b>39</b> |
| FAQ : Codex Astartes                     | <b>40</b> |
| EG & transports                          | 40        |
| Space Marine                             | 40        |
| Règle spéciale : Module d'atterrissement | 40        |
| FAQ Garde Impériale                      | <b>41</b> |
| Boucliers                                | 41        |

• • •

Des suggestions ? Des remarques ? Des questions ? N'hésitez pas à venir les soumettre sur le [Discord officiel de la communauté Epic Armageddon France](#) ou encore la page [Facebook Epic.Fr](#).

Cette FAQ est un projet fan-made communautaire non officiel (Conception EA-FR; Schémas Cerkaire). Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD. Illustration de couverture Games Workshop LTD.

# 1.1 Unités

## 1.1.3 Fiches d'unités

**Q : Les désignations ET/OU sont souvent utilisées pour les armes disposant de plusieurs modes de tir. Quelle est la différence entre les deux ?**

R : La désignation "OU" indique que l'arme peut choisir entre plusieurs modes de tir à chaque fois qu'elle est utilisée, dans le cadre d'une activation normale ou en défense pendant un assaut. La désignation "ET" indique que l'arme peut utiliser ses différents modes de tir simultanément à chaque fois qu'elle fait feu.

**Q : Certaines unités peuvent avoir le choix entre plusieurs armes, quand sont-elles choisies ?**

R : Lors de la création des armées (5.1.1 Forces)

# 1.4 Séquence de jeu

## 1.4.2 Début du tour

**Q : Lorsque plusieurs capacités peuvent être utilisées en début de tour, qui commence ?**

R : C'est le joueur dont l'armée possède la plus haute valeur de stratégie qui décide, en cas d'égalité chaque joueur lance un dé pour savoir qui décide.

**Q : Doit-on lancer les dés pour chaque capacité (par exemple, téléportation, tunnelier, etc.) ? (voir réponse précédente sur les égalités)**

R : C'est à vous d'en décider. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet avant la partie lors de "l'échauffement".

**Q : Le joueur avec la valeur de stratégie la plus élevée peut-il choisir de laisser son adversaire commencer en premier ?**

R : Oui

# 1.5 La phase de stratégie

**Q : Dans quel ordre se produisent les événements de la phase de stratégie ?**

R : En cas d'alternance, le joueur avec la valeur de stratégie la plus élevée choisit qui jouera en premier. 1) Les unités faisant surface avec un tunnelier (alterné) 2) Les unités arrivant en téléportation, ou d'autres capacités s'activant au début de tour (alterné)

3) Lancer le jet de stratégie (simultané)

## 1.6.2 Test d'action

**Q : Lors d'un jet d'initiative pour accomplir une action, un résultat de 1 est-il toujours un échec ?**

R : Non. Certaines formations peuvent donc réussir automatiquement leur test d'action. C'est le cas des Space Marines, à moins que des modificateurs ne s'appliquent, ou des Orks en Avance Rapide ou en Assaut par exemple. De tels avantages sont pris en compte dans les listes de tournois, et vous devriez en faire autant lorsque vous concevez un scénario.

# 1.7 Mouvement

**Q : Une unité peut-elle sortir de la table de jeu lors d'un mouvement ?**

R : Uniquement si une règle spéciale l'y autorise.

**Q : Puis-je choisir de déplacer une unité de 0 cm? Si oui, le mouvement déclenche-t-il les états d'alerte?**

R : Oui et oui. Toute action qui comprend un ou plusieurs mouvements (avance, avance rapide, redéploiement et éventuellement regroupement ou tenir ainsi que certaines actions spéciales) peut déclencher les états d'alerte, même si les unités ont bougé de 0 cm. Notez que les mouvements de retraite sont toutefois facultatifs et qu'un joueur peut choisir de ne pas déplacer une formation qui vient d'être démoralisée, évitant ainsi les tirs en état d'alerte.

## 1.7.3 Zones de contrôle

**Q : Une unité peut-elle terminer son mouvement à exactement 5 cm d'une unité ennemie ?**

R : Non, car la zone de contrôle d'une unité s'étend jusqu'à 5 cm. Il faut donc rester à plus de 5 cm pour ne pas pénétrer dans la zone de contrôle d'une unité ennemie.

**Q : Quelles sont les options d'une unité se trouvant dans la ZdC d'une unité ennemie au début de son activation ?**

R : Une unité se trouvant dans une ZdC adverse en début d'activation doit charger l'ennemi OU quitter sa ZdC lors de sa prochaine activation. Elle ne peut pas rester immobile et doit donc choisir une action qui lui permet de s'éloigner ou de charger.

## 1.7.4 Formations

**Q : À quel moment précis d'une action vérifie-t-on la cohésion d'une formation ?**

R : À la fin de chaque mouvement de la formation, comme indiqué en 1.7.4. Une formation ayant perdu sa cohésion doit choisir une action lui permettant de la retrouver lors de sa prochaine activation.

## 1.7 Véhicules de transport

**Q : Une unité perd-elle sa Zone de Contrôle (ZdC) lorsqu'elle se trouve dans un véhicule de transport ?**

R : Oui, les unités transportées perdent leur ZdC (seule celle du véhicule est prise en compte).

**Q : Qu'arrive-t-il à une unité transportée dont le véhicule est détruit ?**

R : Elle doit effectuer une sauvegarde d'armure ou une sauvegarde de couvert de 6+.

**Q : Une unité transportée perd-elle sa sauvegarde d'armure si son véhicule est touché par une arme MA ou TT ?**

R : Non, l'unité peut effectuer une sauvegarde contre les armes MA ou TT si son blindage ou si une capacité spéciale l'y autorise. Ainsi, une unité de Terminators peut tenter une sauvegarde contre un tir MA. Dans tous les autres cas, l'unité est automatiquement détruite comme si elle avait été touchée directement par le tir MA ou TT.

**Q : Une unité transportée peut-elle être détruite si son véhicule est détruit en CC (ou par un tir AP dans le cas des véhicules légers) ?**

R : Oui.

**Q : Si un véhicule transportant de l'infanterie est la cible d'un assaut, les unités transportées peuvent-elles en sortir grâce au mouvement de contre-charge ? La réponse est-elle différente selon que le véhicule est en fusillade ou au corps-à-corps ?**

R : Oui, la réponse est différente selon la situation du véhicule. S'il est en contact socle-à-socle avec au moins 2 unités ennemis (voir 1.7.5), il ne peut pas bouger et les unités transportées ne peuvent donc pas en sortir. Dans le cas contraire, il peut bouger et déployer des unités. Voir la section 1.12.4 pour les restrictions s'appliquant au mouvement de contre-charge.

**Q : Si un véhicule et les deux unités qu'il transporte sont détruits, combien de pions Impact reçoit la formation du véhicule ?**

R : Quatre. 1 PI pour être pris sous le feu et 1 PI par unité détruite.

**Q : Si un véhicule de transport démoralisé se trouve à moins de 15 cm d'une formation ennemie après son mouvement de retraite, les unités qu'il transporte sont-elles également détruites ?**

R : Oui.

**Q : Les unités transportées sont-elles assignées chacune à un véhicule précis de leur formation ?**

R : C'est à vous d'en décider. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet lors de "l'échauffement" avant la partie.

**Q : Les règles stipulent que les unités transportées dans un véhicule en contact socle-à-socle avec au moins deux unités ennemis ne peuvent pas débarquer. Cela signifie-t-il qu'elles sont détruites automatiquement si le véhicule est détruit au cours de l'assaut ?**

R : Non, les règles normales s'appliquent (ici, les unités ont le droit d'effectuer leur sauvegarde). D'une manière générale, les règles de base s'appliquent en toute circonstance à moins qu'une règle spéciale ne les contredise

**Q : Si une formation perd un assaut et doit retirer comme perte supplémentaire un véhicule transportant des unités, ces unités sont-elles automatiquement détruites sans possibilité de sauvegarde, comme si le véhicule avait été touché par un tir TT ?**

R : Non, les règles normales s'appliquent.

**Q : Une unité de transport peut-elle ramasser une unité qui se trouve sur un terrain dangereux pour l'unité de transport ?**

R : Oui, mais si l'unité récupérée se trouvait complètement dans le terrain dangereux, alors le transport devrait passer un test de terrain dangereux.

**Q : Une unité de transport peut-elle ramasser une unité qui se trouve sur un terrain infranchissable pour l'unité de transport ?**

R : Oui, mais seulement si l'unité ramassée n'est pas complètement dans le terrain infranchissable.

**Q : Lors du débarquement, les unités transportées sont-elles placées complètement à moins de 5 cm de l'unité de transport ou juste de sorte qu'une partie de l'unité transportée se trouve à moins de 5 cm de l'unité de transport.**

R : C'est à vous d'en décider. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet avant la partie lors de "l'échauffement"

**Q : Comment débarquent les unités transportées immobiles ou ayant une vitesse de 0 cm ?**

R : Les règles normales s'appliquent.

**Q : Où sont placées les unités transportées lorsque l'unité qui les transporte est détruite ?**

R : À l'emplacement où se trouvait l'unité qui les transportait.

**Q : Qu'arrive-t-il aux unités transportées lorsque l'unité qui les transporte est détruite par : un terrain dangereux, le résultat d'un assaut, ou un coup supplémentaire d'un pions impact sur une formation démoralisées ?**

R : Ils effectuent leur sauvegarde d'armure normale ou une sauvegarde de couvert de 6+. En cas d'échec, la formation ne recevra aucun pion impact supplémentaire.

## 1.8.1 Test de terrain dangereux

**Q : Combien de D6 jette un engin de guerre lorsqu'il pénètre dans un terrain dangereux ?**

R : Il lance 1 dé

**Q : Les unités qui effectuent des mouvements de contre-charge sont-elles soumises à des tests de terrain dangereux ?**

R : Oui

## 1.8.2 Couvert et Modificateur pour Toucher

**Q : Quand une unité compte-t-elle comme étant à couvert ?**

R : C'est à vous d'en décider. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet avant la partie lors de "l'échauffement".

## 1.8.4 Effets du terrain

**Q : Combien d'unités peuvent prétendre à la couverture d'une fortification ?**

R : Si cela n'est pas couvert par des règles spéciales ou par le scénario, cela devrait être évoqué avant la partie lors de "l'échauffement".

**Q : Une unité de vitesse 0 cm sur une route peut-elle réclamer le bonus de mouvement de +5 cm ?**

R : Il n'y a pas de distinction claire dans les règles entre la vitesse 0 cm et les unités immobiles. C'est à vous d'en décider. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet avant la partie lors de "l'échauffement". Une unité avec une vitesse de 0 cm pourrait éventuellement bénéficier du bonus de déplacement sur route, lui permettant de se déplacer de 5 cm par déplacement. Cependant, elle ne peut évidemment pas quitter la route car elle perdrait alors son bonus de déplacement. Une unité immobile ne peut pas se déplacer, même sur une route

**Q : Les unités effectuant une contre-charge se déplacent-elles sur une route et peuvent-elles bénéficier du bonus de mouvement de +5 cm ?**

R : Non, seules les actions de mouvement bénéficient du bonus de 5 cm. Le mouvement de contre-charge n'en fait pas partie

**Q : Combien d'unités d'infanterie peuvent être comptées comme étant à couvert lorsqu'elles touchent un véhicule blindé ou un engin de guerre ?**

Il n'y a pas de limite selon les règles écrites, tant que les unités d'infanterie peuvent toucher le véhicule blindé ou l'engin de guerre . Cependant, une limite de 2 par véhicule blindé (2 par PV de départ d'un engin de guerre) est une règle maison extrêmement courante. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet avant la partie lors de "l'échauffement".

**Q : Une unité d'infanterie peut-elle se mettre à couvert des véhicules blindés ennemis ?**

R : Oui

**Q: Une position fortifiée est un élément de terrain du type suivant: Tranchées/Lignes de défense ou Fortification/Bunker.**

R: Leur forme peut varier mais leur surface ne doit jamais permettre d'accueillir plus d'unités tel que décrit par le nombre entre parenthèses dans leur codex. Par exemple Bunker(3) décrit un bunker pouvant accueillir 3 unités d'infanterie au maximum. Abstraction: si la combinaison de la topologie de la position fortifiée et des socles des unités ne permet pas de contenir entièrement

toutes les unités autorisées alors ces dernières seront tout de même considérées comme à l'intérieur, et les mesures se feront toutes depuis les bords de la position fortifiée.

Les positions fortifiées suivent les règles de couvert tel que décrit page 12 du livre de règle et bloquent les lignes de vue normalement.

La longueur totale des positions fortifiées déployées par une formation ne devra jamais excéder son nombre de fois 4cm, permettant ainsi une certaine liberté sur la forme et disposition des tronçons de fortifications.

Les Barbelés pouvant accompagner les positions fortifiées:

- suivent les mêmes règles et sont déployés au même moment,
- ne bloquent pas les lignes de vue,
- ont une longueur totale qui ne doit pas excéder celle des positions fortifiées associées.

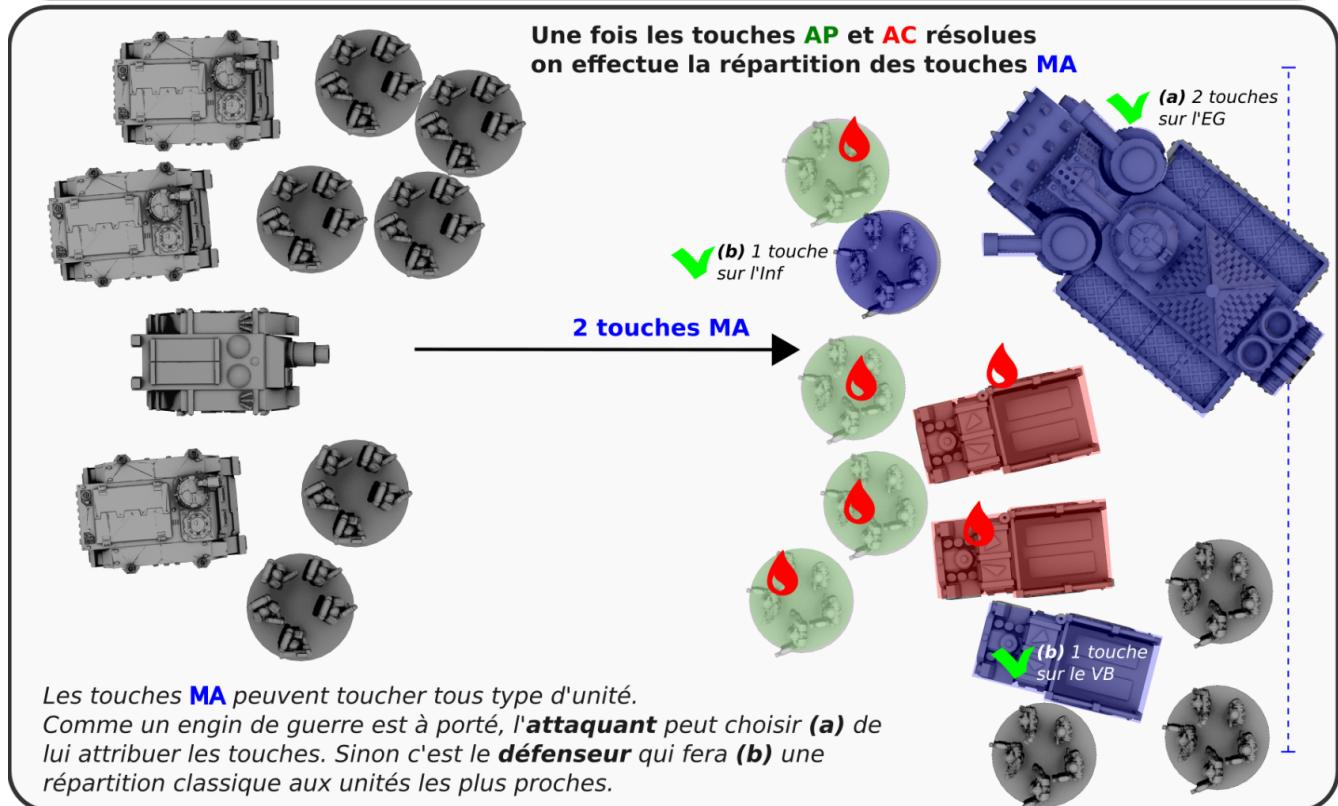
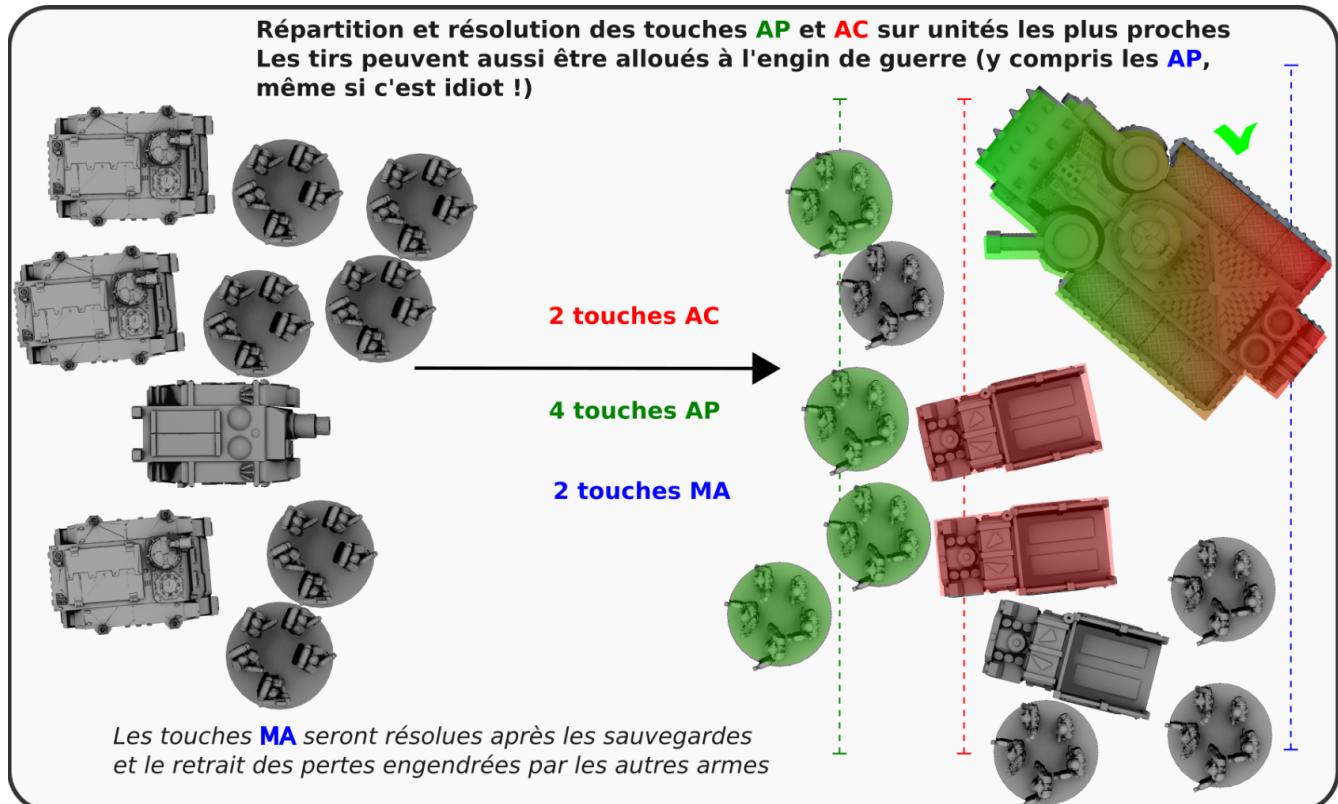
Le joueur ayant la valeur stratégique la plus forte décide quel joueur déploie son premier set de positions fortifiées en alternance. Les Positions fortifiées doivent être placées après les Objectifs, mais avant que les Vaisseaux Spatiaux et les Garnisons ne se déplient. Elles peuvent être placées partout où pourrait l'être un véhicule, dans la moitié de table du joueur actif. Bien qu'elles soient des éléments de terrains, les Positions fortifiées doivent respecter les règles de cohésion de formation entre elles. Par exemple, vous pouvez diviser les tranchées en plusieurs éléments, du moment qu'il y a un espace maximum de 5cm entre chaque élément. Les barbelés n'ont pas à être disposés en cohésion avec vos Positions fortifiées mais doivent respecter la cohésion entre eux.

Une fois positionnées, les Positions fortifiées sont considérées comme un élément de terrain neutre et toute unité ayant la capacité à finir son mouvement à l'intérieur pourra l'occuper.

## 1.9 Tir

Q : comment sont répartis les tirs quand on a des tirs AP, AC et MA ?

R : cf. schéma



**Q : Pourquoi les armes légères comme les bolters ou les fusils laser n'ont-elles pas de valeur AP ou AC ?**

R : Les effets des armes légères sont inclus dans la valeur de fusillade de leur unité. Les "tirs" d'armes légères ne peuvent donc avoir lieu que dans le cadre d'un assaut. Ce point de règle est basé sur des observations de situations de combat réelles. A Epic, un "tir" représente les tirs soutenus à longue distance (un char ou une batterie d'artillerie tirant en direction d'une colline lointaine sur un ennemi invisible).

**Q : Est-il possible de conserver certains de ses tirs ?**

R : Un joueur n'est jamais obligé de faire tirer toutes ses unités/armes. Il est libre de choisir celles qui tirent et celles qui ne tirent pas.

## 1.9. : Qui peut tirer ?

**Q : En dehors du terrain, qu'est-ce qui bloque les lignes de vue :**

- a) Les unités ennemis ?
- b) Les Engins de Guerre (ennemis ou amis) ?
- c) Les unités d'une autre formation ?
- d) Les unités d'une même formation ?
- e) Les ruines ?

**f) Les collines et les bâtiments ?**

R : Réponses b, e & f. Le terrain bloque les lignes de vue, pas les unités.

**Q : Une unité transportée peut-elle être neutralisée lorsque sa formation tire ?**

R : Uniquement si elle peut tirer (seules les unités en position de tirer peuvent être neutralisées).

**Q : Une unité ne possédant pas d'armes de tir (ex : une unité équipée uniquement d'armes légères et/ou d'armes d'assaut) peut-elle être neutralisée ?**

R : Pour être neutralisée, une unité doit avoir une ligne de vue sur l'ennemi **ET** être à portée de tir. Une unité équipée d'armes légères (portée 15 cm) peut donc être neutralisée, contrairement à une unité équipée uniquement d'armes d'assaut.

**Q : Une unité équipée uniquement d'armes légères peut-elle être neutralisée si elle se trouve à portée de l'ennemi (15 cm) ?**

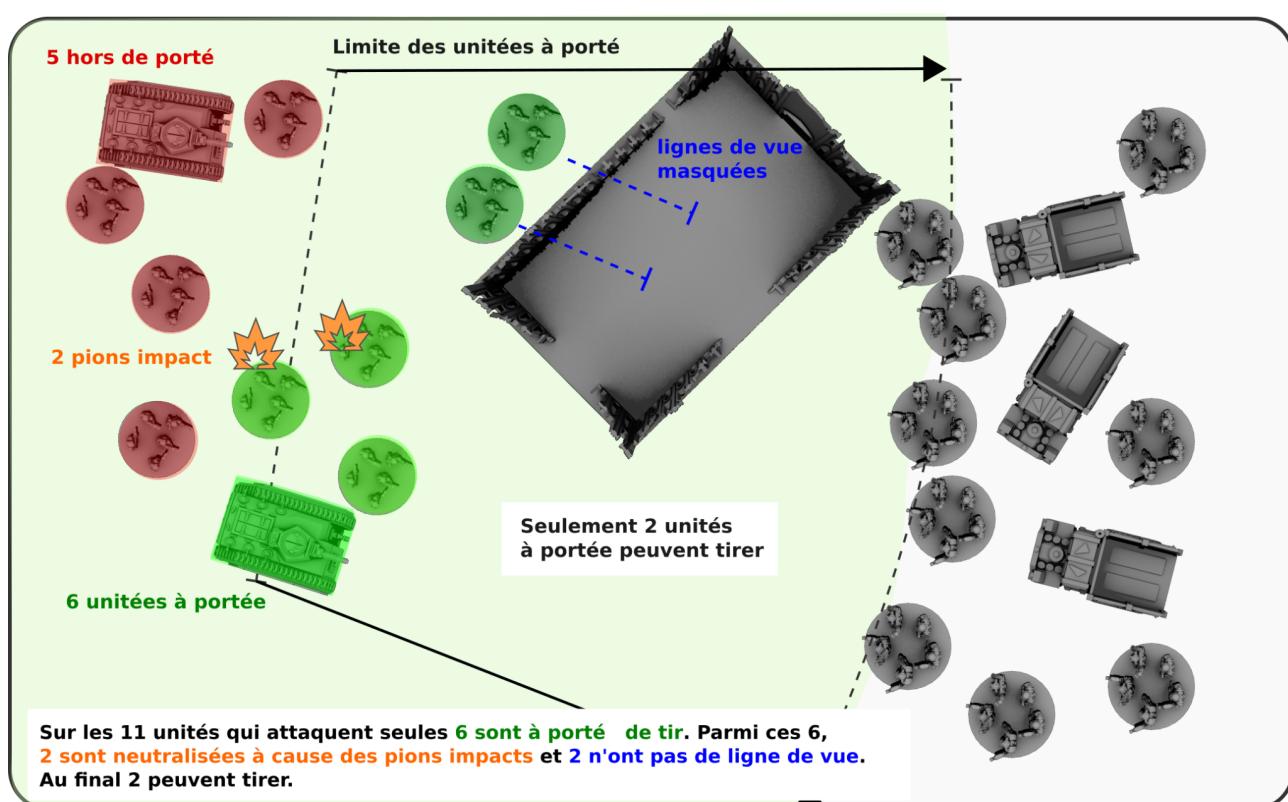
R : Oui.

**Q : Une unité peut-elle être neutralisée si elle n'a pas d'ennemi dans l'arc de tir de ses armes ?**

R : Non

**Q : Quand les unités équipées d'une arme ne nécessitant pas de ligne de vue sont-elles neutralisées ?**

R : Lorsqu'elles sont à portée d'une unité de la formation ciblée.



## 1.9.4 Placer un pion Impact

**Q : Les armes AP peuvent-elles cibler des véhicules blindés uniquement pour poser un pion Impact ? Inversement, les armes AC peuvent-elles cibler de l'infanterie pour poser un pion Impact ?**

R : Oui

**Q : Une formation équipée uniquement d'armes légères peut-elle tirer sur une formation ennemie pour poser un pion Impact ?**

R : Non. Les unités équipées d'armes légères ne peuvent pas tirer et ne peuvent donc pas placer de pion Impact sur une formation ennemie.

**Q : Les unités qui sont hors de portée d'une formation ennemie peuvent-elles leur tirer dessus pour placer un pion Impact ?**

R : Non

## 1.9.5 Lancer les dés pour toucher

**Q : Existe-t-il un moyen d'accélérer la procédure de tir ?**

R : Oui, il est possible d'accélérer la procédure de tir sans modifier le résultat final en allouant les tirs aux unités de même type, en effectuant les sauvegardes de ces unités simultanément et en retirant les pertes en commençant par les unités les plus proches. Par exemple, si une formation composée de 6 Space Marines et 3 Rhinos se voit infliger 3 touches AP et 2 touches AC, le défenseur peut choisir d'allouer toutes les touches AP aux Marines et toutes les touches AC aux Rhinos. Il lance ensuite 3 dés pour les sauvegardes des Marines, retire les pertes en commençant par l'unité la plus proche de l'ennemi, puis lance 2 dés pour les Rhinos et retire les pertes de la même manière. Notez bien que vous devez obtenir l'accord de votre adversaire pour utiliser cette procédure accélérée et qu'il peut à tout moment exiger d'utiliser la méthode "officielle" s'il juge que c'est nécessaire.

**Q : Une unité Devastator possède 2 lance-missiles. Peut-elle choisir de faire un tir AP et un tir AC lorsqu'elle fait feu ?**

R : Oui.

**Q : Une unité possédant une valeur pour toucher de 1+ (valeur de base ou modifiée) touche-t-elle automatiquement ?**

R : Non, car un jet de 1 avant modification est toujours un échec (voir 1.9.5).

**Q : Une unité armée d'une arme à tirs multiples. Peut-elle choisir de faire un tir AP et un tir AC lorsqu'elle fait feu ?**

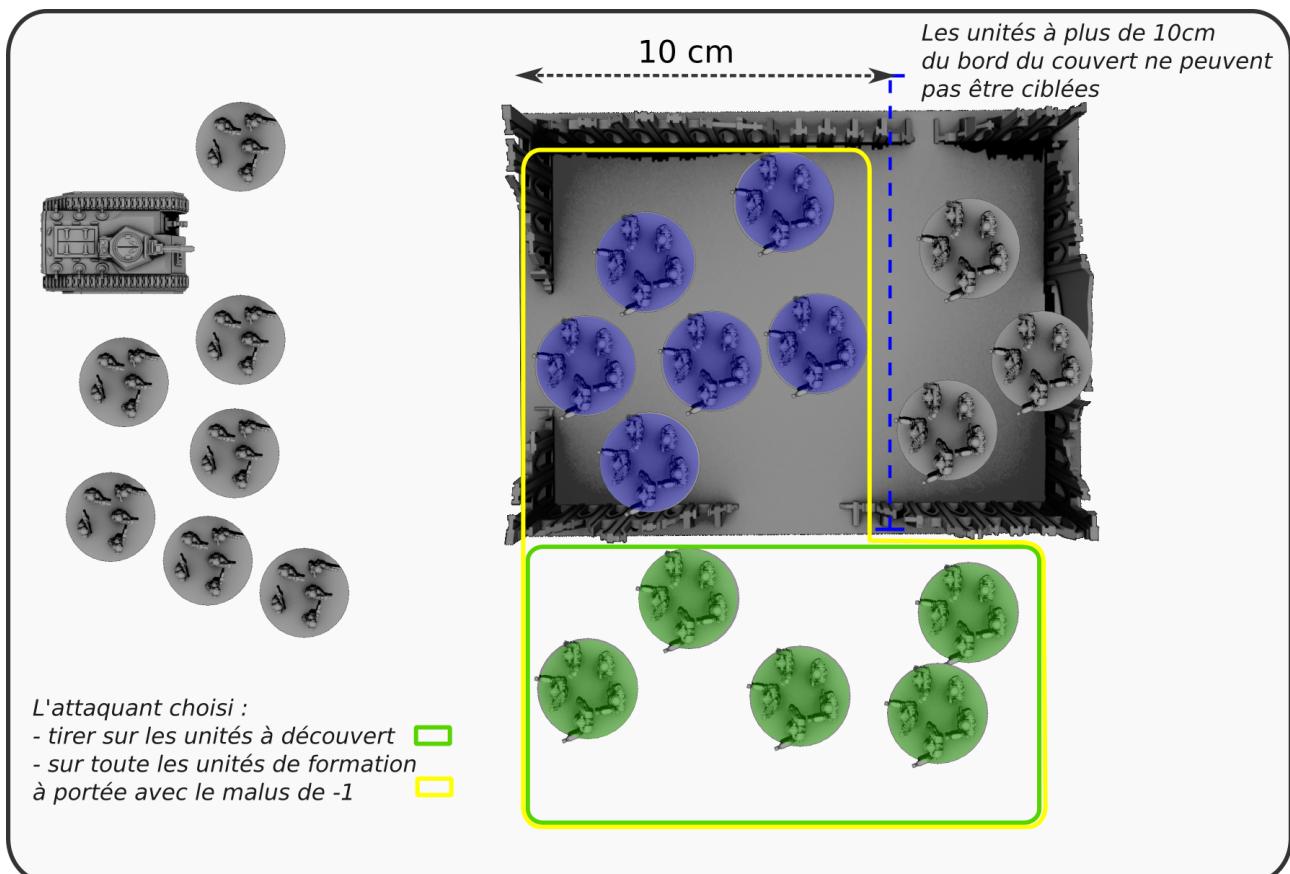
R : Non. La décision de tirer avec la valeur AP ou AC se fait par arme et pour l'ensemble de ses tirs.

**Q : Si je cible une formation composée d'unités d'infanterie à couvert et de véhicules blindés à découvert, mes tirs AC subiront-ils une pénalité de -1 ?**

R : Non, et il en va de même pour la situation à l'envers (véhicules blindés à couvert, infanterie à découvert).

**Q : Puis-je choisir d'effectuer quelques tirs sur des unités à couvert (en subissant le modificateur -1 pour toucher) et le reste sur des unités à découvert ?**

R : Vous ne pouvez pas diviser vos tirs comme ceci. Tous les tirs AP d'une formation doivent subir le modificateur -1 (et vous pourrez toucher toutes les unités) ou non (et seul celles à découvert seront touchées), au choix du joueur. Il en va de même pour les tirs AC et MA. Cependant, le joueur peut choisir de subir le -1 pour un type de tir et pas pour un autre.  
(Cf. schéma ci-dessous)



## 1.9.6 Allocation des touches & des sauvegardes

**Q:** Les modificateurs de sauvegarde sont-ils cumulatifs ? Par exemple, un Sniper tirant sur une unité en Feu Croisé inflige-t-il un modificateur de -2 ou de -1 au jet de sauvegarde de sa cible ?

**R:** Sauf indication contraire, tous les modificateurs sont cumulatifs. Dans ce cas précis, le modificateur total est -2.

**Q:** La règle sur la neutralisation des unités stipule qu'une des unités pouvant tirer sur l'ennemi (c.-à-d. ayant une ligne de vue et étant à portée de l'ennemi) est neutralisée pour chaque pion Impact que possède la formation qui tire. Comment cette règle doit-elle être interprétée pour les unités n'ayant pas besoin de ligne de vue pour tirer (ex : missile Deathstrike) ?

**R:** Les unités n'ayant pas besoin de ligne de vue pour tirer sont neutralisées si elles sont simplement à portée de la cible (même si elles n'ont pas de ligne de vue sur cette cible).

**Q:** Imaginons une formation composée de 4 VL et de 4 VB, dans laquelle les VL sont les unités les plus proches d'une formation ennemie faisant feu. L'ennemi inflige 4 touches AP et 4 touches AC. Comment sont réparties ces touches :

a) les touches AC sont allouées en premier, puis les touches AP, soit au total 2 touches par VL et 0 pour les VB ?

b) les touches AP sont allouées en premier, puis les touches AC, soit au total 1 touche par VL et 1 touche par VB ?

**R:** Les touches doivent toujours être réparties de manière à toucher autant d'unités que possible. Dans ce cas précis, vous devez donc allouer les touches AP en premier, puis les touches AC. Dans le même ordre d'idée, si la formation était composée de 4 unités d'infanterie et de 4 VL, les touches AC devraient être allouées en premier, puis les touches AP.

**Q:** Lors d'un tir sur une formation ennemie dont seulement une partie des unités est à couvert, il est possible de viser uniquement les formations à couvert (avec un modificateur de -1 pour toucher) ou uniquement les formations à découvert (sans modificateur). Ce choix s'applique :

- à l'ensemble de la formation qui tire ?
- à chaque type d'armes ?
- à chaque unité ?
- à chaque type de dommages (AC ou AP) ?
- à chaque arme ?

Par exemple, si un ennemi tire sur une formation de Space Marine Tactiques composée de 3 Rhinos à découvert et 6 Marines à couvert, doit-on appliquer un modificateur de -1 aux tirs

**AC de l'attaquant s'il déclare viser les Marines à couvert avec ses tirs AP ?**

R: Le choix de tirer sur les cibles à couvert ou à découvert s'applique à l'ensemble de la formation, mais les différents types d'armes peuvent viser des cibles séparées. Ainsi, si une formation possède des armes AP, AC et MA, il est possible de viser les cibles à découvert avec les tirs AC et les cibles à découvert avec les tirs AP et MA... ou toute autre combinaison, tant que chaque type d'armes (AP, AC, MA) vise une seule catégorie de cible (à couvert ou à découvert). Il est par contre impossible de diviser les tirs d'un même type d'armes. Ex : une formation tire sur une compagnie d'infanterie de la GI composée de 2 unités à découvert et de 8 unités à couvert. Cette formation possède 8 armes AP et doit diriger ses 8 tirs AP soit sur l'infanterie à couvert, soit sur l'infanterie à découvert. Elle ne peut pas choisir de répartir ses tirs AP entre les cibles à couvert et les cibles à découvert.

**Q: Si une unité subit des modificateurs de sauvegarde, est-il possible que sa valeur de sauvegarde passe à 7+ ?**

R: Non, elle perd sa sauvegarde, les jets de 7+ ne sont possible que pour les tirs.

## 1.9.8. Barrages

**Q : Comment sont placés les gabarits suite au tir d'une arme à point de barrage (PB) ?**

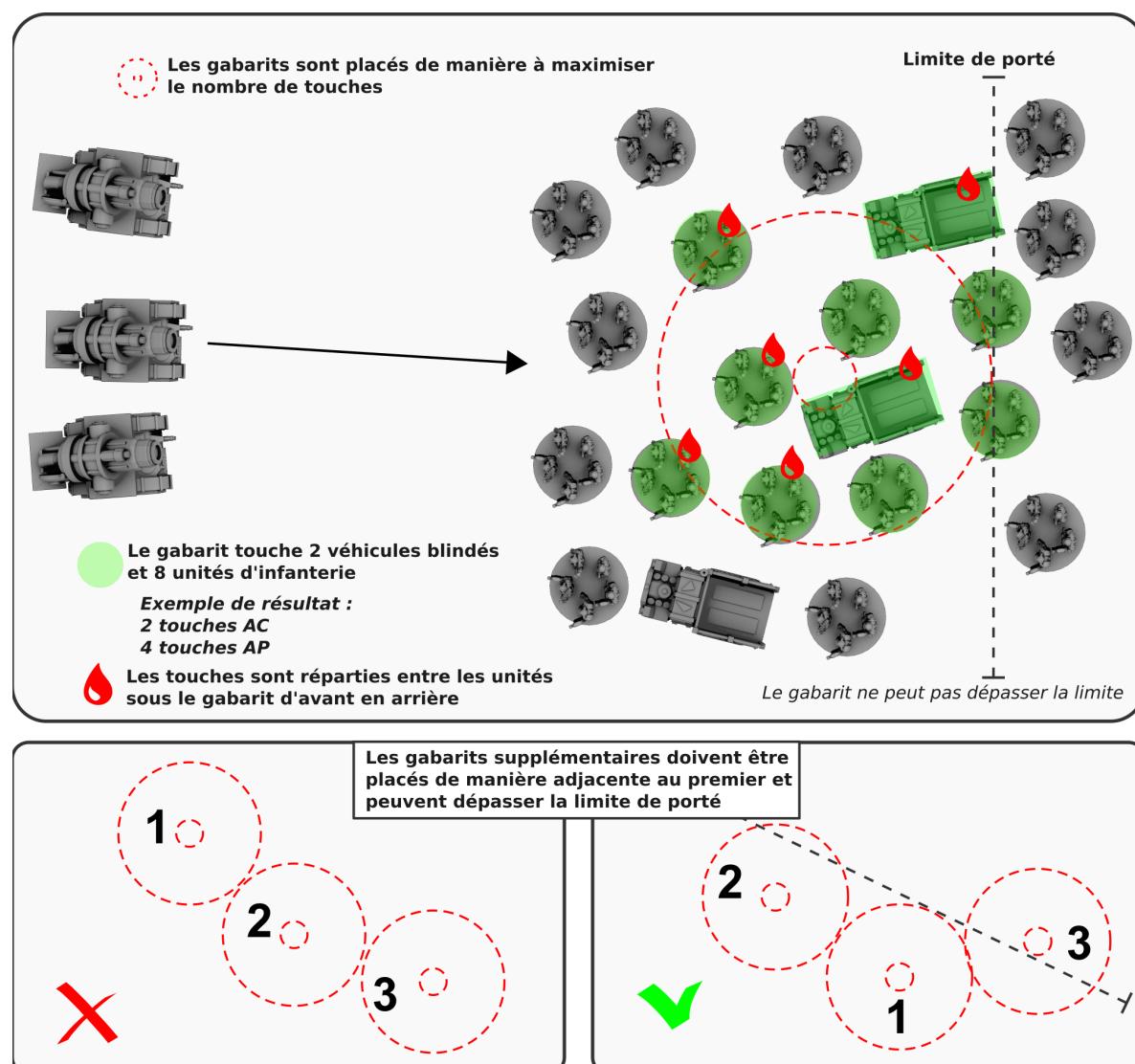
R : cf : schéma. Le premier gabarit doit être placé entièrement dans la portée de tir de l'arme (ayant la portée la plus courte dans le cas de plusieurs armes PB dans la même formation).

**Q: Si un barrage touche plusieurs formations, reçoivent-elles chacune des Pion(s) Impact ?**

R: Oui.

**Q: Un tir de barrage peut-il bénéficier des effets du Feu Croisé ?**

R: Oui.



**Q: Si une unité rate son test d'activation, peut-elle quand même effectuer un tir indirect ?**

R: Non. Seul un ordre de Tir Soutenu permet d'effectuer un tir indirect. Après un test d'activation raté, une unité peut Tenir et tirer normalement sur les ennemis dans sa ligne de vue, mais pas effectuer de tir indirect.

**Q: La section 1.9.8 stipule : "Notez qu'une fois que le premier gabarit a été placé, le tireur peut positionner les autres librement du moment qu'ils sont en contact avec le premier gabarit, aucune restriction de ligne de vue, placement ou portée sont applicables (voir ci-dessus)". Cela signifie-t-il que la restriction obligeant l'attaquant à toucher un maximum d'unités dans la formation cible ne s'applique pas aux gabarits supplémentaires ?**

R: Le premier gabarit doit être placé de manière à couvrir un maximum d'unités de la formation cible, en respectant les restrictions normales de ligne de vue et de portée (les unités attaquantes doivent être à portée et voir au moins une unité de la formation cible). Les gabarits supplémentaires doivent être placés au contact (sans chevauchement) du premier gabarit ET de manière à couvrir un maximum d'unités de la formation cible. Par contre, aucune restriction de ligne de vue ou de portée ne s'applique au placement de ces gabarits.

**Q: Si une unité est sous plusieurs gabarits du même barrage, combien de jets de touche sont lancés pour elle ?**

R: Un seul

**Q: Un gabarit de barrage peut-il être placé complètement hors de portée ?**

R: Les gabarits supplémentaires peuvent être placés complètement hors de portée, et le premier gabarit de Barrage peut le faire dans certaines circonstances (une unité qui est partiellement à portée et partiellement hors de portée par exemple). Le gabarit de Barrage peut être placé sur n'importe quelle partie d'une unité (même si cette partie est hors de portée) tant qu'une partie de cette unité est à portée. Une ligne de vue est toujours nécessaire pour cette unité, à moins qu'il ne s'agisse d'un tir de barrage indirect.

**Q: Comment résolvez-vous les touches sous un gabarit de Barrage qui touche certaines unités à couvert et d'autres qui ne le sont pas ?**

R: Faites un jet pour toucher séparément pour les unités à couvert et pour celles qui ne le sont pas.

**Q: Comment résolvez-vous les touches sous un gabarit de Barrage qui concerne différents types d'unités ?**

R: Chaque unité sous un gabarit nécessite un jet de touche distinct pour voir si elle a été touchée. Par exemple, un barrage couvrant deux Nobz (un avec le Warlord), six Boyz (avec deux à couvert), deux Grotz, quatre Battlewagons et un Flakwagon aurait besoin de lancer les jets suivants pour toucher : un pour le Nobz avec le Warlord, un pour l'autre Nobz, quatre pour les Boyz hors couverture, deux pour les Boyz en couverture, deux pour les Grotz, quatre pour les Battlewagons et un pour le Flakwagon.

**Q: Comment sont résolus les tirs de barrage où certains points de barrage ont des capacités spéciales (ex. MA) ?**

R: Lors d'un tir de barrage, une capacité d'arme spéciale ne peut être utilisée que si toutes les unités qui tirent la possèdent. Si une capacité spéciale est utilisée dans un barrage, les armes de barrage qui n'ont pas la capacité spéciale ne peuvent pas tirer dans le barrage, ni tirer un barrage séparé pendant leur activation.

## 1.10 État d'Alerte

**Q: Une formation ayant reçu un ordre lui permettant de se déplacer mais choisissant de rester immobile est-elle une cible légale pour un tir en État d'Alerte ? Par exemple, si une formation reçoit un ordre d'Assaut mais qu'aucune de ses unités ne se déplace car elles sont toutes à portée de fusillade, l'adversaire peut-il déclencher un tir en État d'Alerte avant le début de l'assaut ?**

R: Oui aux deux questions. Un tir en État d'Alerte peut-être déclenché lorsqu'une formation "a fini d'accomplir un mouvement". Une formation qui reste immobile alors que son ordre lui permet de se déplacer accomplit tout de même un mouvement et peut donc être prise pour cible.

**Q: Des unités qui apparaissent sur la table (téléportation, invocation, etc.) peuvent-elles déclencher un tir en État d'Alerte ?**

R: Non. L'État d'Alerte est uniquement déclenché par un mouvement ou par un débarquement.

**Q: Une formation peut-elle rester en État d'Alerte d'un tour sur l'autre ?**

R: Oui. Si elle n'a pas tiré à la fin du tour, une formation peut rester en État d'Alerte pour le tour suivant.

**Q: Une formation en État d'Alerte peut-elle utiliser son tir en État d'Alerte alors qu'elle ne respecte plus sa cohésion d'unité ?**

R: Oui, l'exigence d'être en cohésion l'est uniquement lorsque la formation s'active pour se mettre en État d'Alerte. Cependant, lors de sa prochaine activation elle ne pourrait pas choisir de rester en État d'Alerte, car il lui faudrait redevenir une formation légale.

**Q: Une formation en État d'Alerte peut-elle utiliser son tir d'État d'Alerte lorsqu'elle se trouve dans la zone de contrôle d'une formation ennemie.**

R: Oui, car elle n'effectue aucune "action" lors de son tir d'État d'Alerte. Cependant, lors de sa prochaine activation elle ne pourra pas choisir de rester en État d'Alerte car elle devra charger l'ennemi ou quitter sa zone de contrôle.

**Q: Un assaut aérien subit un tir d'État d'Alerte lorsqu'une formation transportée débarque. Quelle formation reçoit le pion impact pour avoir essuyé des tirs ?**

R: La formation qui débarque, car c'est elle qui a déclenché l'État d'Alerte.

**Q: Un commandant ordonne à une deuxième formation de suivre sa formation lors d'un assaut, elle compte comme une seule formation lorsqu'elle effectue un mouvement d'engagement et déclenche un tir d'État d'Alerte. Quelle formation reçoit le marqueur impact pour avoir essuyé des tirs ?**

R: La formation la plus proche de la formation en État d'Alerte ennemie.

**Q: Un mouvement de contre-charge déclenche-t-il un tir d'État d'Alerte ?**

R: Non

**Q: Qu'arrive-t-il à une formation qui est démoralisée suite à un tir en état d'alerte alors qu'elle effectue une action ?**

R: Voir "1.13.3 Mouvements de Retraite", elle effectue une retraite et perd le reste de son action.

**Q: Les formations en État d'Alerte doivent-elles passer un test d'action pour rester en État d'Alerte ?**

R: Oui. Cependant, si toutes les formations non activées qu'il vous reste sont en État d'Alerte, vous pouvez déclarer qu'elles restent toutes en État d'Alerte sans test d'action (même si elles ne sont pas une formation légale, en zone de contrôle

ennemie, ont des marqueurs Impact, etc.), mettant effectivement fin à votre tour dans la phase d'action.

## 1.11 Feu croisé

**Q: Lorsqu'un feu croisé est déclaré, les deux formations impliquées doivent-elles obligatoirement tirer sur la cible ? Que se passe-t-il si la première extermine l'ennemi ? La seconde formation peut-être alors choisir une autre cible ?**

R: La seconde formation n'est en aucun cas obligée de tirer (elle doit juste être en position de menacer l'ennemi).

**Q: Lorsqu'un feu croisé est déclaré, les deux formations impliquées peuvent-elles bénéficier des effets du feu croisé ?**

R: Oui, les deux formations peuvent bénéficier du feu croisé, même si elles doivent évidemment tirer lors d'activations séparées.

**Q: Si une formation à couvert est prise dans un feu croisé, applique-t-on le modificateur de -1 à sa sauvegarde de couvert ?**

R: Oui.

**Q: Un tir de barrage peut-il bénéficier des effets du feu croisé ?**

R: Oui.

**Q: L'unité amie a-t-elle besoin d'une arme qui peut affecter la formation cible afin d'être utilisée pour l'attraper dans un tir croisé ?**

R: Non, il n'a pas du tout besoin d'armes ni même d'une valeur fusillade.

**Q: La formation de tir doit-elle avoir une ligne de vue vers l'unité amie ?**

R: Non, la formation de tir et l'unité amie n'ont besoin que d'une ligne de vue vers la formation cible.

## 1.12 Assauts

Q: Les assauts se produisent-ils lorsqu'aucun des joueurs n'effectue d'action d'assaut ?

R: Non, ils ne se produisent jamais automatiquement.

### 1.12.2 Choix de la formation attaquée

Q: Un assaut a-t-il lieu uniquement lorsqu'un joueur déclare une action Assaut ?

R: Oui. Il est impossible de déclencher un assaut, volontairement ou non, sans avoir préalablement donné un ordre Assaut.

### 1.12.3 Mouvement de charge

Q: Comment faut-il interpréter ce passage de la section 1.12.3 : "Une unité allant au contact doit engager l'unité ennemie la plus proche dont elle a traversé la zone de contrôle" ?

R: Ce passage signifie que si une unité pénètre dans une ZdC adverse, elle doit tenter d'aller au contact socle-à-socle avec l'unité ennemie la plus proche dont elle a traversé la ZdC. Si une unité commence son activation dans une ZdC adverse, elle doit soit charger l'unité ennemie la plus proche, soit sortir de cette ZdC par le chemin le plus court. Si une unité ne possède pas le mouvement nécessaire pour arriver au contact, elle doit tout de même s'approcher au maximum

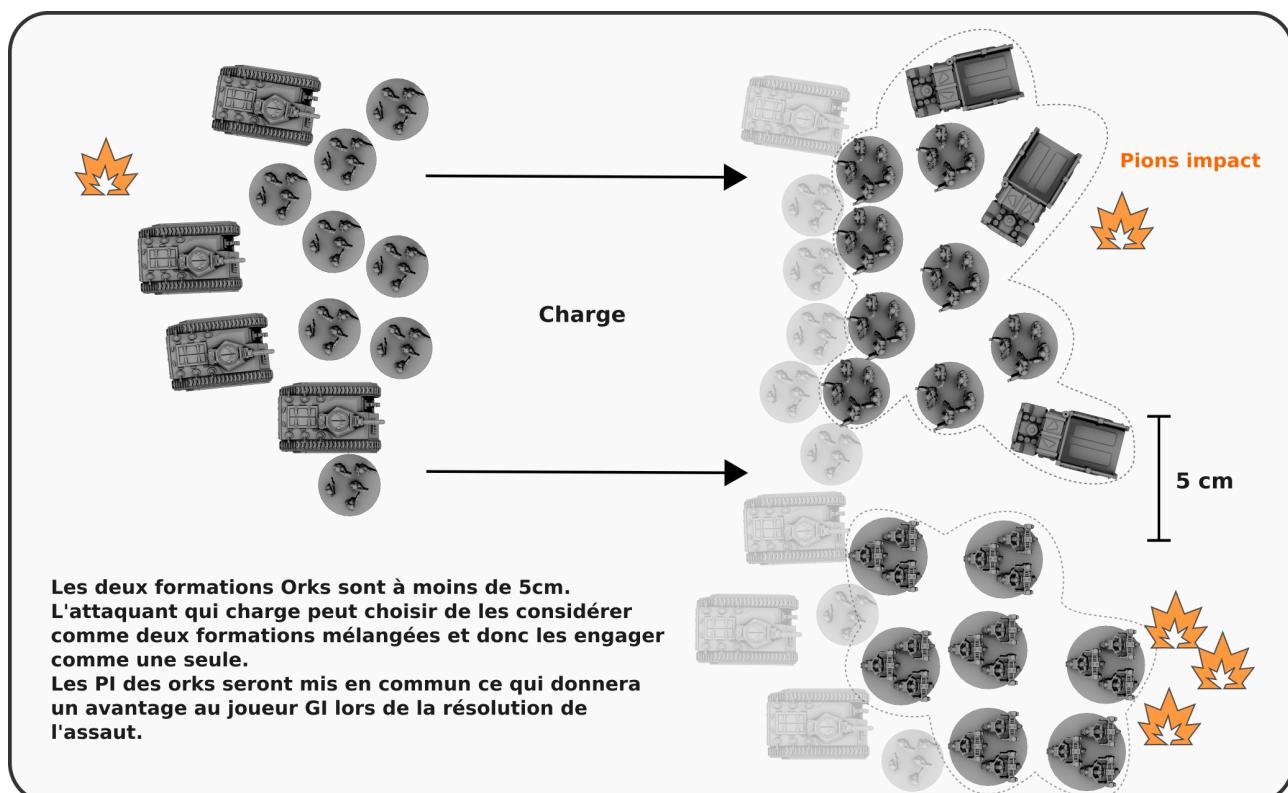
de l'unité ennemie la plus proche. Il est impossible de charger au travers d'une ZdC pour atteindre une unité plus éloignée.

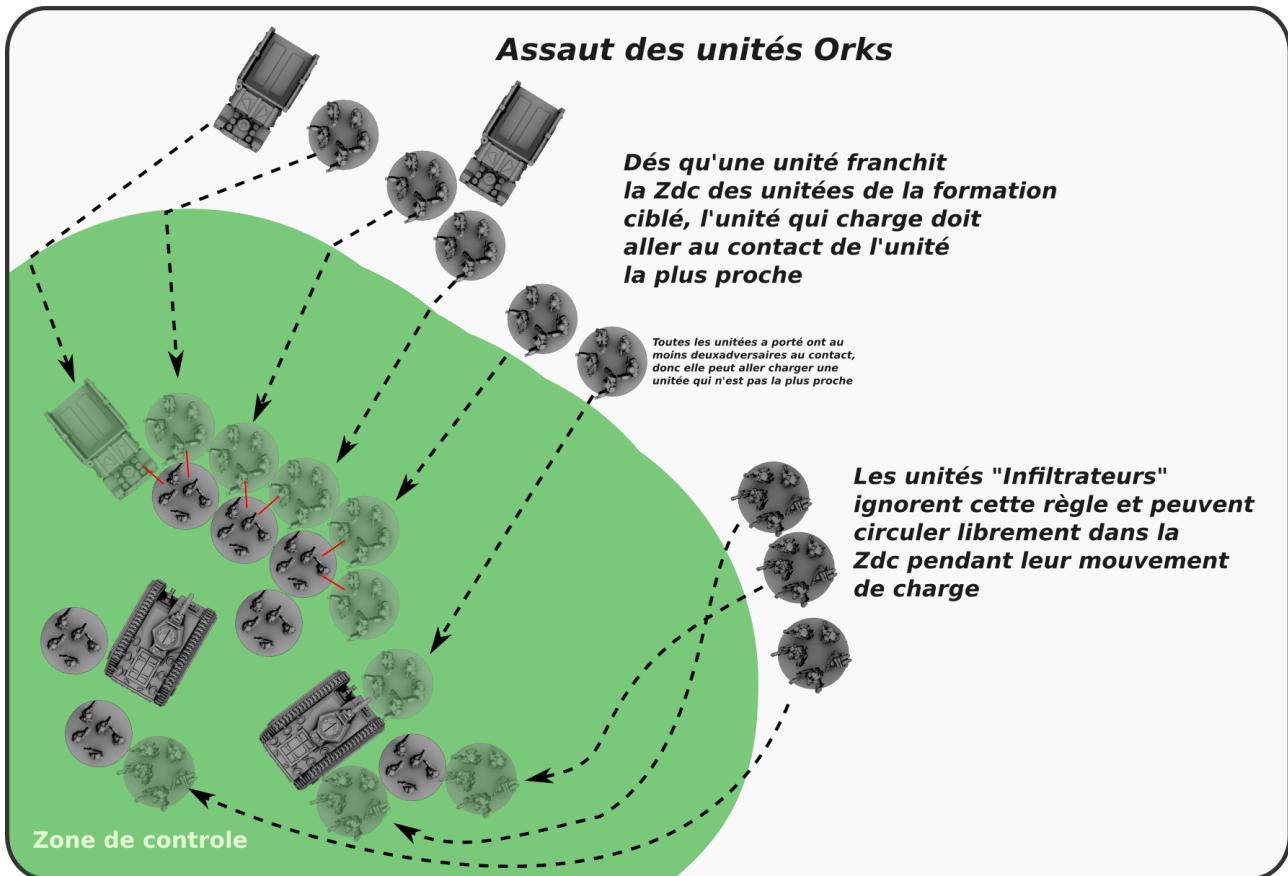
Q: Une unité qui effectue un mouvement de charge peut-elle mettre une unité ennemie en contact avec la base si l'ennemi se trouve sur un terrain dangereux pour l'unité qui charge ?

R: Oui, si une partie de l'unité ennemie n'est pas en terrain dangereux, l'unité peut y être mise en contact avec une base sans passer par un test de terrain dangereux. Si l'unité ennemie se trouve complètement dans le terrain dangereux, alors l'unité qui charge devra passer un test de terrain dangereux.

Q: Une unité qui effectue un mouvement de charge peut-elle mettre une unité ennemie en contact avec la base si l'ennemi se trouve sur un terrain infranchissable pour l'unité qui charge ?

R: Oui, si une partie de l'unité ennemie n'est pas en terrain infranchissable, l'unité peut y être mise en contact avec la base. Si l'unité ennemie est complètement dans le terrain infranchissable, alors non.





**Q:** Qu'arrive-t-il à une unité qui charge qui entre dans la zone de contrôle d'une unité ennemie et qui n'a pas assez de mouvement pour entrer en contact avec la base ?

**R:** L'unité de charge se déplacerait autant que possible vers l'unité ennemie la plus proche. L'intention de la règle est que vous ne devriez pas pouvoir charger à travers une zone de contrôle pour atteindre une unité plus éloignée, mais devez toujours vous déplacer vers l'unité ennemie la plus proche même si vous ne pouvez pas entrer en contact avec la base.

**Q:** Une unité effectuant un mouvement de charge peut-elle revendiquer le modificateur de couvert pour toucher et recevoir une sauvegarde de couvert contre les tirs en état d'alerte ?

**R:** Oui et oui.

**Q:** Après avoir effectué un mouvement de charge, la formation engagée doit-elle avoir au moins une unité avec une ligne de vue vers une unité de la formation cible pour que l'assaut ait lieu ?

**R:** Oui. Bien que cela ne soit pas spécifiquement indiqué dans les règles, il est implicite (assez proche pour que l'infanterie soit capable de s'engager dans le combat et d'utiliser ses armes légères) et requis pour résoudre les attaques du combat.

#### 1.12.4 Contre-charge

**Q:** Une contre-charge pendant un assaut ou un mouvement de retraite après un assaut comptent-ils comme des activations ? Effectuer l'une ou l'autre de ces actions empêche-t-il une formation d'être activée plus tard dans le même tour ?

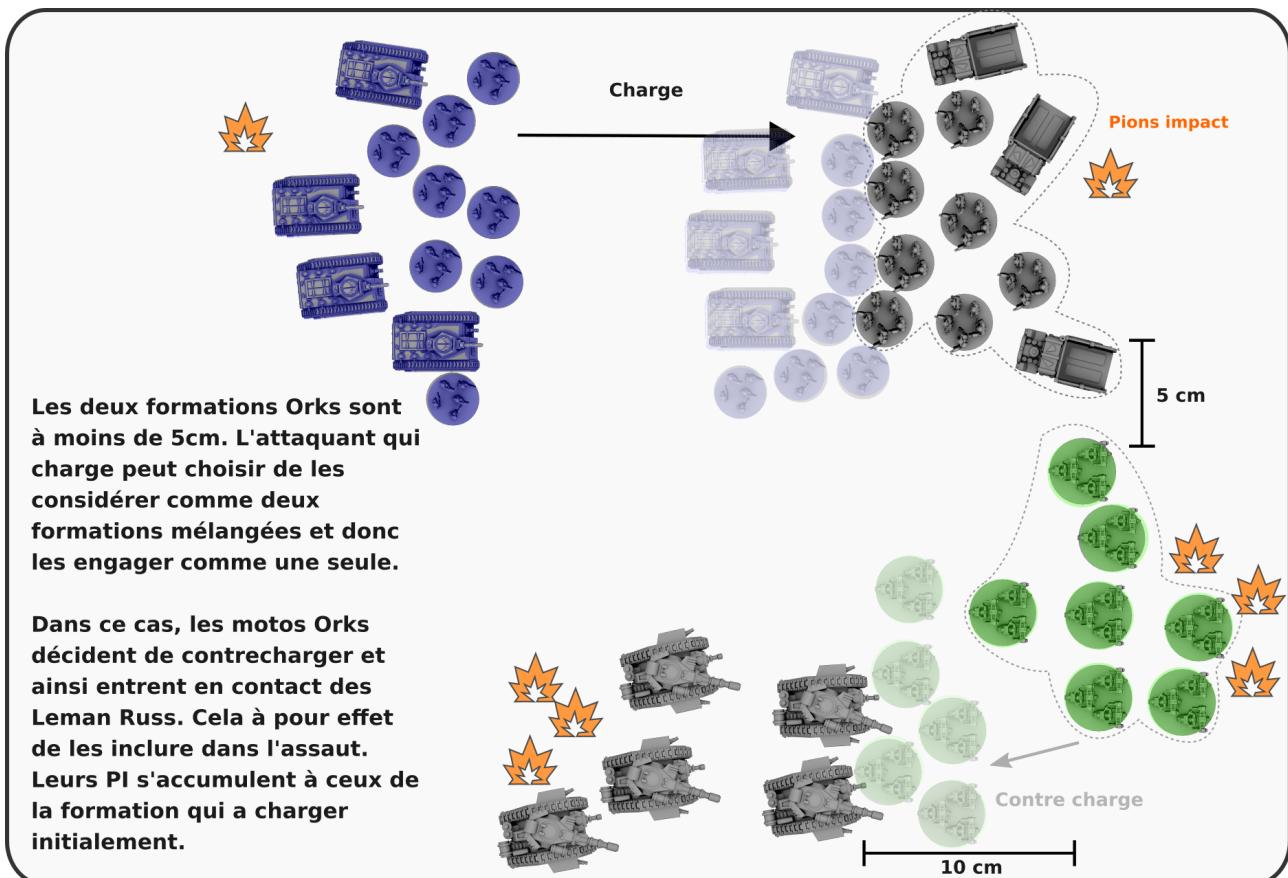
**R:** Une contre-charge fait partie de la procédure d'assaut et ne compte donc pas comme une activation de la formation attaquée. Un mouvement de retraite s'effectue suite à un assaut perdu, auquel cas la formation est démoralisée et ne pourra de toute façon plus être activée avant le tour suivant (si elle se rallie).

**Q:** Une contre-charge doit-elle s'effectuer vers l'unité adverse la plus proche (même si elle ne fait pas partie de la formation attaquante) ou uniquement vers les unités de la formation attaquante ?

**R:** Une unité qui contre contre-charge peut engager des unités ennemis en position de soutien s'il s'agit des unités les plus proches.

**Q:** La règle de cohésion de formation s'applique-t-elle lors d'une contre charge ?

**R:** Oui.



**Q:** Si l'unité ennemie la plus proche est déjà engagée par deux unités, est-il possible d'effectuer la contre-charge vers une autre unité ennemie ?

**R:** Oui. Vous pouvez à ce moment-là poursuivre la contre-charge vers l'unité ennemie non-engagée la plus proche.

**Q:** Une contre-charge peut-elle déclencher un tir en État d'Alerte ?

**R:** Non. Un tir en État d'Alerte ne peut être déclenché que par un mouvement effectué dans le cadre d'une action (voir 1.7).

**Q:** Que se passe-t-il lorsque l'unité ennemie la plus proche ne peut pas être atteinte en raison d'un terrain infranchissable ou d'unités amies ?

**R:** La contre-charge suivrait le chemin le plus court pour atteindre l'unité ennemie la plus proche.

**Q:** Les unités peuvent-elles contre-charger au travers des unités amies ?

**R:** Suivez les règles de déplacement normales (voir 1.7.2 Autres Unités) à ce sujet.

**Q:** Des unités peuvent-elles débarquer d'une unité qui a déjà contre-chargé ?

**R:** Oui, tant que l'unité de transport n'est pas au contact avec deux unités ennemis.

**Q:** Une unité qui a débarqué d'autres unités peut-elle encore contre-charger ?

**R:** Non, le débarquement a lieu à la fin du mouvement de contre charge.

**Q:** Une formation qui a utilisé son tir en état d'alerte sur la formation attaquante peut-elle encore contre-charger ?

**R:** Oui

**Q:** Une fois les contre-charges effectuées, la formation engagée doit-elle avoir au moins une unité avec une ligne de vue vers une unité de la formation cible pour que l'assaut ait lieu ?

**R:** Au premier tour oui, car toutes les règles normales de déplacement de charge s'appliquent. Dans les tours suivants, si aucune ligne de vue n'est possible, passez directement à l'étape Résultat du Combat et déterminer de nouveau l'issue du combat normalement en lançant 2D6 chacun.

**Q:** Que se passe-t-il lorsqu'un assaut entre dans un deuxième tour et qu'aucune unité ne se trouve à moins de 15 cm l'une de l'autre après la contre-charge des deux camps ?

R: Passez directement à l'étape Résultat du Combat et déterminer de nouveau l'issue du combat normalement en lançant 2D6 chacun.

## 1.12.5 Résolution des attaques

**Q: Lors d'un assaut, est-il possible d'allouer des touches à des unités ne se trouvant pas dans un rayon de 15 cm d'une unité ennemie ?**

R: Non. Toutes les touches infligées lors d'un assaut doivent être allouées à des unités situées à 15 cm ou moins d'une unité ennemie.

**Q: Les sauvegardes et les modificateurs de couvert s'appliquent-ils lors d'un assaut ?**

R: Les défenseurs peuvent bénéficier d'une sauvegarde de couvert, pas les attaquants. Le modificateur de -1 dû au couvert ne s'applique jamais car aucun modificateur ne s'applique aux jets pour toucher en assaut.

**Q: Peut-on bénéficier des effets d'un feu croisé en assaut ?**

R: Non. Il est presque impossible de créer des règles de feu croisé en assaut qui soient équilibrées. Le feu croisé conserve cependant une utilité, car il permet d'affaiblir la cible avant l'assaut afin de faciliter la tâche des attaquants.

**Q: Lors d'un assaut contre des unités à couvert, doit-on appliquer un modificateur de -1 (couvert) aux jets pour toucher des unités attaquantes utilisant leur FF ?**

R: Non, car aucun modificateur ne s'applique aux jets pour toucher en assaut.

**Q: Une unité équipée d'armes AP peut-elle infliger des dégâts à un véhicule ou à une Engin de Guerre lors d'un assaut ?**

R: Oui.

**Q: Un touche peut-elle être attribuée à une unité qui n'a pas de ligne de vue vers une unité ennemie ?**

R: Non, ces touches sont attribuées de la même manière que les touches de tir : elles nécessitent une ligne de vue que ce soit au corps à corps ou en fusillade.

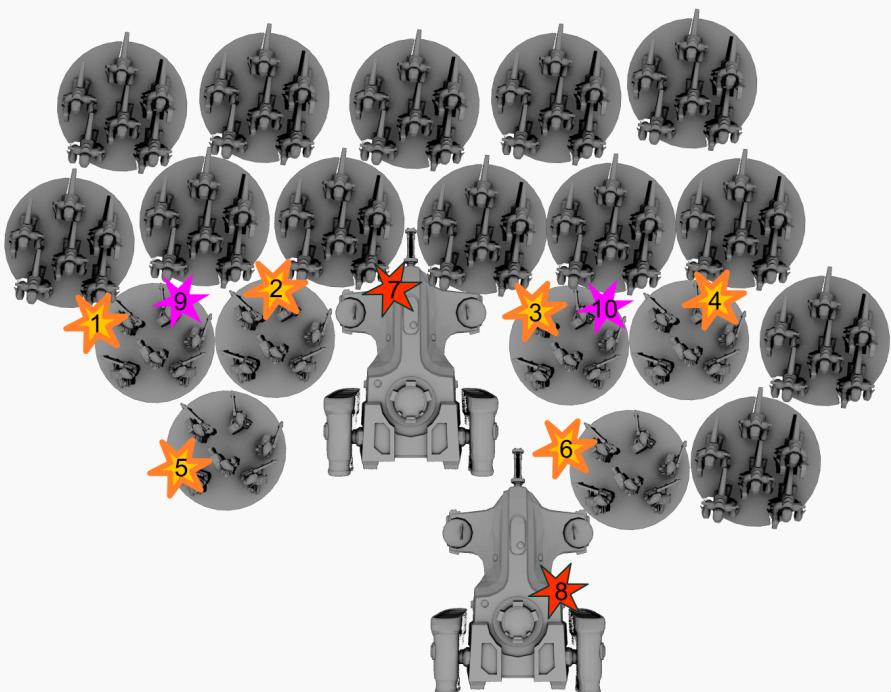
**Q: Comment les attaques avec des capacités spéciales comme "Ignore les couverts" et "lance" sont-elles attribuées lors d'un assaut ?**

R: Cela n'a jamais été couvert par les règles. Le consensus officieux est qu'ils doivent être répartis de manière à utiliser leurs règles spéciales, si possible. C'est-à-dire que les touches avec la règle "ignore les couverts" doivent être allouées aux unités qui bénéficient d'une sauvegarde de couvert et les touches de "lance" doivent être allouées aux unités avec une armure renforcée. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder avant la partie le sujet lors de "l'échauffement".

**Q: Une unité attaquante doit-elle avoir une ligne de vue vers une unité de la formation cible pour être considérée comme directement engagée ?**

R: Oui

Dans cet assaut les Tyranides ont infligé 10 touches avec leurs attaques de corps-à-corps. Elles sont attribuées en priorité aux unités les plus proches, puis réparties aux unités qui se trouvent derrière, même si elles ne sont pas au contact. Les Devilfish sont antigrav et ne peuvent donc normalement pas être atteint par les touches de corps à corps. Mais comme toutes les unités d'infanterie ont reçu au moins une touche, celles excédentaires peuvent être allouées aux antigravs. Quand toutes les unités ont reçu au moins une touche, on recommence à allouer celles restantes de la même manière.



## 1.12.6 Tir de soutien

Q: Les règles stipulent qu'une formation en Redéploiement ne peut pas apporter de tir de soutien. Cela s'applique-t-il aux formations ayant effectué un Redéploiement au tour précédent ?

R: Non. A l'exception de l'État d'Alerte, toutes les actions se terminent à la fin du tour et les formations sont de nouveau prêtes à agir au tour suivant.

Q: Les tirs de soutien peuvent-ils être neutralisés ?

R: Non. Les unités apportant un soutien en assaut ne sont pas affectées par la neutralisation.

Q: Que signifie directement impliqué ici ?

R: Afin de faire des tirs de soutien, une unité doit avoir une ligne de vue vers au moins une unité ennemie qui a attaqué pendant l'assaut (en CC ou FF).

Q: Les tirs de soutien peuvent-ils se répercuter sur des unités qui n'étaient pas directement impliquées ?

R: Non.

Q: Comment l'implication directe est-elle évaluée dans les assauts qui durent plusieurs rounds ?

R: Vérifiez et réévaluez à la fin de chaque tour. Dans un assaut à trois rounds, une unité peut passer de directement impliquée à non, et inversement, les contre-charges et les unités étant supprimées.

## 1.12.7 Résultat du combat

Q: Que se passe-t-il lorsqu'un assaut se termine par une égalité ? Doit-on résoudre immédiatement le round suivant ? Et si ce round se termine également par une égalité, doit-on résoudre un troisième round (et ainsi de suite) ?

R: Oui. Un assaut se termine obligatoirement par une victoire de l'un ou l'autre camp. Vous devez combattre jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

Q: Une formation attaquante charge une "formation mélangée" composée d'une formation démoralisée et d'une formation non-démoralisée. La formation attaquante remporte le combat de 3 points : la formation déjà démoralisée est-elle entièrement détruite avant que les trois pertes supplémentaires soient infligées à la formation non-démoralisée ?

R: Non, les pertes supplémentaires sont allouées avant que les perdants ne soient démoralisés

Q: Que se passe-t-il si un assaut se termine par une égalité et qu'après les mouvements de contre-charge aucune formation ne possède d'unité à moins de 15 cm d'une unité ennemie ? Doit-on résoudre le round de combat (même si aucune perte ne pourra être infligée) ou doit-on considérer que l'assaut est terminé ?

R: Il faut résoudre le round de combat, même si aucun combat n'aura lieu. Déterminez le résultat de l'assaut selon la procédure décrite en 1.12.7, sans oublier d'inclure les pertes du round précédent.

Q: La section 1.12.7 stipule que "*la formation perdante reçoit un nombre de touches supplémentaires égal à la différence entre les deux scores obtenus lors de la résolution du combat*". Ces touches peuvent-elles être allouées à n'importe quelle unité de la formation perdante ou uniquement aux unités se trouvant dans un rayon de 15 cm de l'ennemi?

R: Les touches supplémentaires peuvent être appliquées à toutes les unités de la formation perdante, sans restriction de distance. Ceci représente les soldats qui paniquent et s'enfuient.

Q: Les touches supplémentaires subies par la formation perdante nécessitent-elles une ligne de vue ?

R: Non

Q: Les touches supplémentaires subies par la formation perdante peuvent-elles être allouées aux unités transportées dans un transport sans peur ?

R: Oui

Q: Comment les touches supplémentaires subies par la formation perdante sont-elles allouées à une formation avec des unités transportées ?

R: Une fois qu'une de ces touches est allouée à un transport (ou qu'elle est ignorée parce qu'il est sans peur), toutes les unités qu'il transporte doivent recevoir une touche (tant qu'il en reste) avant de passer à l'unité suivante la plus proche. Toutes les unités restantes qui étaient transportées (unités sans peur ou celles qui n'ont pas reçues de touche) effectuent alors leur sauvegarde d'armure normale ou une sauvegarde de couverture de 6+ si le transport n'est pas détruit. La formation ne recevra pas de pion d'impact en cas d'échec de ces sauvegardes.

Q: Les unités perdues en raison d'un tir en état d'alerte sur la formation attaquante sont-elles

**prises en compte lors de l'élaboration du résultat ?**

R: Non.

**Q: Les unités perdues en raison de l'échec des tests de terrain dangereux sont-elles prises en compte lors de l'élaboration du résultat ?**

R: Non, ce ne sont pas des pertes que vous avez infligées.

## 1.12.9 Consolidation du vainqueur

**Q: Un véhicule de transport se déplace de 30 cm, puis débarque des troupes qui participent ensuite à un assaut. En cas de victoire, le véhicule peut-il utiliser son mouvement de consolidation pour faire remonter les troupes à son bord ?**

R: Oui. Le mouvement de consolidation est un mouvement et la section 1.7.5 stipule qu'un véhicule peut embarquer des troupes dans le cadre d'un mouvement.

**Q: Une unité qui débarque d'un Engin de Guerre pour participer à un assaut peut-elle utiliser son mouvement de consolidation pour remonter dans l'Engin de Guerre après l'assaut ?**

R: Oui. Dans ce cas cependant, l'Engin de Guerre perd son propre mouvement de consolidation (et un aéronef EG ne peut pas effectuer de mouvement de désengagement en fin de tour). Notez que l'Engin de Guerre peut effectuer son mouvement de consolidation (ou de désengagement) normalement si aucune unité ne ré-embarque.

**Q: Dois-je utiliser un mouvement de consolidation pour sortir de la zone de contrôle d'un ennemi ?**

R: Non. Un mouvement de consolidation n'est pas obligatoire, il ne peut tout simplement pas être utilisé pour entrer dans la zone de contrôle d'une autre unité ennemie. Notez que cela peut créer une situation où une unité sans peur ne se retire pas et les unités du camp vainqueur restent en contact avec elle. Lorsque cela se produit, la formation adverse sera automatiquement entraînée dans un assaut contre l'une ou l'autre formation.

## 1.12.10 Formations mélangées

**Q: Si une formation est mélangée à une formation démoralisée, les touches supplémentaires résultant de la perte de l'assaut**

**peuvent-elles être infligées à la formation démoralisée ?**

R: Oui, tant que ces unités sont plus proches de la formation attaquante. Les unités sont retirées pour ces touches supplémentaires, puis les formations démoralisées sont détruites

**Q: La formation en charge doit-elle s'approcher à moins de 15 cm de toutes les formations mélangées ?**

R: Non.

**Q: La formation en charge doit-elle s'approcher à moins de 15 cm de la cible d'origine ou peut-elle s'approcher à moins de 15 cm de toute formation mélangée ?**

R: C'est à vous d'en décider. Si cela vous semble important, vous pouvez aborder le sujet avant la partie lors de "l'échauffement".

## 1.13.2 Démoralisation

**Q: Une unité démoralisée exerce-t-elle une Zone de Contrôle ?**

R: Oui. Le seul moyen de priver une unité de sa ZdC est de placer deux unités ennemis (ou un nombre d'unités égal à deux fois sa CD de base) en contact socle à socle avec elle.

**Q: Une formation démoralisée ne reçoit pas de pions Impact lorsqu'elle se fait tirer dessus ou subit des pertes mais perd une unité par pion Impact qu'elle aurait dû recevoir. Ces pertes supplémentaires sont-elles appliquées de la manière normale (de l'avant vers l'arrière) ou le joueur peut-il choisir les unités qui sont détruites ?**

R: Les pertes sont allouées normalement, de l'avant vers l'arrière.

## 1.13.3 Mouvement de retraite

**Q: La section 1.13.3 stipule qu'une formation démoralisée "peut effectuer un mouvement de retraite". La formation doit-elle parcourir une distance minimum ou bien peut-elle rester immobile (tant qu'aucun ennemi ne se trouve dans un rayon de 15 cm) ?**

R: Aucune restriction ne s'applique. La formation peut même se déplacer vers l'ennemi si elle le souhaite. Il est très difficile d'écrire des règles claires et équilibrées obligeant des troupes démoralisées à s'éloigner de l'ennemi. Nous avons donc choisi d'encourager les joueurs à se replier en rendant dangereux le fait de rester à proximité de l'ennemi.

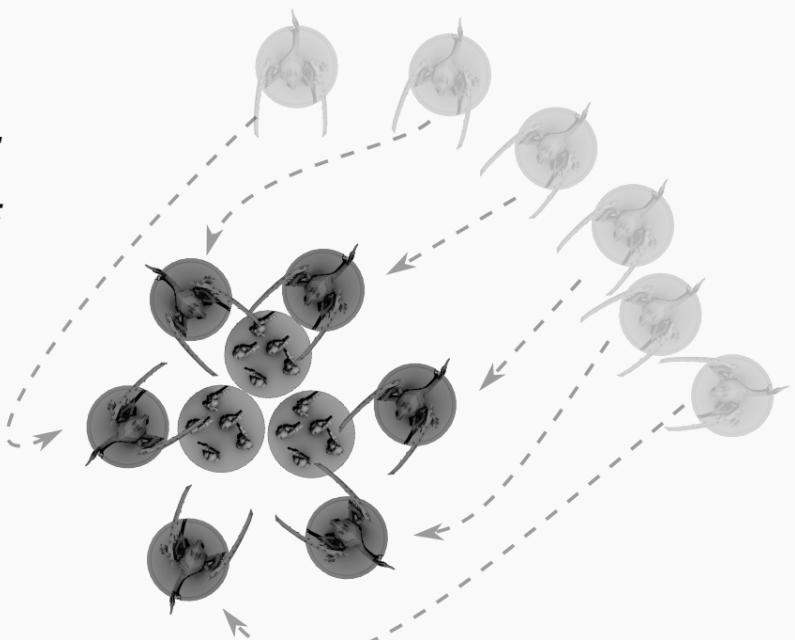
Q: Si un véhicule de transport démoralisé se trouve dans un rayon de 15 cm d'un ennemi après son mouvement de retraite, les unités embarquées sont-elles également détruites ?

R: Oui.

Q : Que ce passe t'il si une unité ne peut effectuer son mouvement de retraite ?

R : elle est détruite (Cf : schéma)

***Etant infiltrateurs les Lictors peuvent se positionner tout autour de l'unité de Garde impériaux. Dans cette situation, si les gardes perdent l'assaut, et si les Lictors n'ont pas de trou dans leur dispositif, alors les gardes n'ont aucun moyen de fuire, car ils n'ont pas le droit de traverser les socles des Lictors***



## 1.13.4 Pions Impact et formations démoralisées

Q: Une formation démoralisée composée de véhicules transportant des unités reçoit des pions Impact et un véhicule est détruit : les unités transportées à son bord ont-elles droit à une sauvegarde ?

R: Si un véhicule est détruit à cause d'un pion Impact reçu par sa formation démoralisée, les unités transportées peuvent effectuer une sauvegarde d'armure normale (ou une sauvegarde de couvert de 6+ comme indiqué en 1.7.5).

Q: Une formation démoralisée est prise sous le feu ennemi et une unité est détruite par le pion Impact automatique : la destruction de cette unité génère-t-elle un nouveau pion Impact, provoquant ainsi une réaction en chaîne aboutissant à l'élimination de la formation ?

R: Les unités détruites par un PI dans une formation démoralisée ne génèrent pas de nouveau PI.

## 1.14 Fin du tour

Q: Dans quel ordre sont résolues les actions en fin de tour ?

R: Sauf indication contraire, tous les événements spéciaux de fin de tour (effets des touches critiques, Avatar Eldar quittant le champ de bataille, etc.) sont résolus avant la phase de ralliement. Si plusieurs joueurs ont des effets en fin de tour, résolvez-les un par un en alternance. Le joueur possédant la plus haute valeur de stratégie peut choisir de commencer ou pas.

- 1) Les aéronefs effectuent des mouvements de désengagement (simultanés)
- 2) Résoudre les coups critiques et autres effets de fin de tour (alternative)
- 3) Ralliement (alternative)
- 4) Supprimer les démons (simultanément)
- 5) Vérifier les conditions de victoire (selon le scénario)

Q: A quel moment précis sont résolus les dommages supplémentaires générés par une touche critique sur un Titan ou un Gargant ? Avant ou après le ralliement et/ou la réparation des boucliers ?

R: Sauf indication contraire, tous les événements de ce type sont résolus au début de la phase de fin de tour, avant toute autre action.

## 1.14.1 Ralliement

Q: Comme une formation démoralisée composée d'une seule unité peut-elle se rallier ? N'est-elle pas de nouveau immédiatement démoralisée par le pion Impact qu'elle conserve ?

R: Lorsqu'une formation d'une seule unité se rallie, elle enlève la moitié de ses pions Impact (arrondi au supérieur), soit un pion Impact. Elle est ensuite libre d'agir normalement.

Q: Une formation démoralisée qui rate son test de ralliement tour après tour peut-elle rester sur place ou doit-elle se replier à chaque fois ?

R: Une formation qui rate un test de ralliement doit effectuer un mouvement de retraite. Cependant, rien ne vous oblige à la déplacer si vous n'y tenez pas (mais la proximité de l'ennemi pourrait vous inciter à le faire).

Q: Que peut faire une formation démoralisée qui a raté son test de ralliement en fin de tour précédent ?

R: Elle ne peut pas entreprendre d'actions et reste sur place mais se défend normalement contre les tirs ou les assauts dont elle est la cible.

Q: Une fois son mouvement de retraite effectué, une formation démoralisée est-elle "bloquée" jusqu'à son prochain test de ralliement ?

R: Oui. Les formations démoralisées ne peuvent se déplacer qu'après avoir raté un test de ralliement.

Q: Les formations hors de la table peuvent-elles se rallier ?

R: Oui, à moins qu'une règle spéciale précise le contraire, elles ne sont pas considérées comme se trouvant à moins de 30 cm des unités ennemis.

## 2.1 Unités spéciales

**Q: Que se passe-t-il lorsqu'une unité possède plusieurs fois la même capacité spéciale ?**

R: Si une capacité est présente deux fois sur la même unité, le doublon est ignoré. Considérez que l'unité ne possède la capacité qu'une seule fois.

**Q: Comment utiliser les capacités qui s'appliquent à la fois à une arme et à son unité ?**

R: Une capacité peut s'appliquer soit à une arme spécifique (elle est alors notée dans le profil de l'arme), soit à toutes les actions effectuées par l'unité (auquel cas elle apparaît dans la section "Notes" de l'unité).

*Ex : si une arme d'assaut possède la capacité Frappe en Premier, cette capacité ne s'applique qu'aux attaques CC de l'unité ; par contre, si la capacité Frappe en Premier apparaît dans les notes d'une unité, alors elle s'applique à toutes les attaques de cette unité (CC, FF et toutes ses attaques supplémentaires).*

**Q: Les unités transportées peuvent-elles utiliser leurs capacités spéciales ?**

R: Oui. De même, les unités démoralisées peuvent également utiliser leurs capacités spéciales. Par contre, une unité située hors de la table (parce qu'elle est en réserve ou dans un vaisseau spatial) ne peut pas utiliser ses capacités.

**Q: Si une formation se trouve en-dehors de la table (en attente d'une téléportation, dans un aéronef, etc), ses unités peuvent-elles utiliser leurs capacités spéciales ?**

R: Non. Les unités situées hors de la table ne peuvent pas utiliser de capacités spéciales à l'exception des capacités affectant l'activation de leur formation.

*Ex : une formation Eldar contenant un Grand Prophète est située en réserve et le joueur Eldar conserve l'initiative pour activer cette formation. Il peut alors utiliser la capacité Vision Extra Lucide du Grand Prophète pour ignorer le malus de -1 à l'activation. De même, un Commandant Suprême en réserve peut utiliser sa relance pour la formation à laquelle il appartient, mais pas pour une autre formation (pas tant qu'il n'est pas entré sur la table, en tout cas).*

**Q: Les unités qui sont dans une formation démoralisée peuvent-elles utiliser leurs capacités spéciales ?**

R: Oui

### 2.1.2 Antigrav

**Q: Un Antigrav qui commence un mouvement dans un terrain dangereux et le termine dans un terrain normal doit-il effectuer un test de terrain dangereux ?**

R: Oui.

**Q: Un Antigrav qui embarque des unités situées dans un terrain dangereux doit-il effectuer un test de terrain dangereux ?**

R: Oui, mais seulement si l'unité ramassée est entièrement dans le terrain dangereux.

**Q: Si un Antigrav utilise sa capacité à obliger les unités ennemis au contact à utiliser leur valeur de Fusillade, ces unités sont-elles toujours considérées comme étant en contact socle-à-socle ?**

R: Oui.

**Q: Une unité de transport Antigrav peut-elle ramasser une unité qui se trouve sur un terrain infranchissable pour l'Antigrav ?**

R: Oui, mais seulement si l'unité ramassée n'est pas complètement dans le terrain infranchissable.

**Q: Un Antigrav peut-il effectuer une attaque surprise dans le cadre d'une action Tenir ou Tir Soutenu ?**

R: Non. Bien que cela ne soit pas spécifiquement indiqué dans les règles, vous devez pouvoir vous déplacer pour faire une attaque surprise (état d'alerte étant la seule exception).

**Q: Un Antigrav peut-il faire une attaque surprise dans le cadre d'une contre-charge ?**

R: Oui, si l'unité peut se déplacer, elle peut faire une attaque surprise.

**Q: Que se passe-t-il si deux Antigrav sont en contact l'un avec l'autre ?**

R: Si l'un des joueurs choisit d'utiliser sa caractéristique de Fusillade, ils utilisent tous les

deux leurs caractéristiques de Fusillade. Sinon, ils utilisent leurs caractéristiques de Corps-à-Corps.

**Q: Si une unité est en contact avec une autre unité non-Antigrav et un Antigrav qui choisit d'utiliser sa caractéristique de Fusillade, peut-elle toujours utiliser sa caractéristique de Corps-à-Corps ?**

R: Oui

**Q: Un Antigrav Engin de guerre peut-il choisir d'utiliser sa fusillade contre des unités en contact avec lui ?**

R: Oui

**Q: Un antigrav qui à choisi d'être en fusillade peut-il subir une touche réalisée au corps-à-corps contre une autre unité de sa formation ?**

R: Oui. Les touches en assaut, qu'elles soient CC ou FF sont allouées de la même manière. Elles forment un seul et même pool de touches.

### 2.1.3 Blindage renforcé

**Q: La capacité Blindage renforcé permet-elle de relancer une sauvegarde de couvert ?**

R: Oui, mais la relance s'effectue en utilisant la valeur de blindage de l'unité, pas la sauvegarde de couvert.

**Q: La capacité Blindage renforcé permet-elle de relancer une Sauvegarde invulnérable ?**

R: Non.

### 2.1.5 Charismatique

**Q: Les unités Charismatique des formations de soutien sont-elles comptabilisées dans le résultat de l'assaut ?**

R: Non

### 2.1.6 Commandant Suprême

**Q: La section 2.1.15 stipule que « chaque Commandant Suprême permet au joueur de... ». Comment interpréter cette règle alors que les listes d'armées n'autorisent qu'un seul Commandant Suprême par armée ?**

R: Pour des raisons d'équilibre, les listes d'armée imposent une limite d'un Commandant Suprême

par armée, mais les joueurs sont parfaitement libres de créer leurs propres scénarios impliquant plusieurs Commandants Suprêmes dans chaque camp, d'où cette formulation.

**Q: Qu'est-ce qu'un test d'initiative ?**

R: Un test d'activation ou de ralliement.

### 2.1.7 Commandants

**Q: Lors d'un assaut combiné, les formations attaquantes sont traitées comme une seule formation durant toute la durée de l'assaut. Si la formation combinée remporte l'assaut, comment sont répartis les PI : chaque formation reçoit-elle un nombre de PI égal aux pertes totales ? Ou chaque formation reçoit-elle un nombre de PI égal aux pertes qu'elle a subies ?**

R: Chaque formation reçoit des PI uniquement en fonction des pertes qu'elle a subies.

*Ex : un joueur Eldar déclare un assaut combiné avec 2 Osts de Guerriers Aspects (Vengeurs et Aigles Chasseurs) et un Avatar. Les Eldars remportent l'assaut et les pertes sont réparties comme suit : Vengeurs, 2 morts ; Aigles Chasseurs, 1 mort ; Avatar, aucun dégât. En conséquence, les Vengeurs reçoivent 2 PI, les Aigles Chasseurs 1 PI et l'Avatar aucun."*

**Q: Un Commandant peut-il donner un ordre d'assaut à plusieurs formations s'il n'est pas lui-même à portée de charge ?**

R: Oui. Ni le Commandant, ni sa formation ne sont obligés de se trouver à moins de 15 cm de l'ennemi après le mouvement de charge, à condition qu'au moins une des unités de la formation combinée le soit. Notez cependant que le Commandant et toutes les unités de la formation combinée sont soumis aux règles de cohésion et doivent donc se trouver à moins de 5 cm d'une autre unité de la formation combinée.

**Q: Un Commandant peut-il déclarer un assaut combiné avec une formation démoralisée ou déjà activée ce tour-ci ? De même, la participation à un assaut combiné empêche-t-elle une formation d'être activée plus tard dans le même tour ?**

R: Une formation peut participer à un assaut combiné uniquement si elle est autorisée à faire une action d'Assaut (c'est-à-dire si elle n'a pas déjà été activée dans le même tour). Par ailleurs,

un assaut combiné compte en tous points comme une activation normale.

**Q:** La section 2.1.7 stipule : "Un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre les effets d'un assaut combiné." Cela signifie-t-il que la formation combinée lance 2D6 et ajoute le résultat des deux dés pour déterminer le résultat, ou bien doit-elle suivre la procédure normale et ne conserver que le meilleur dé ?

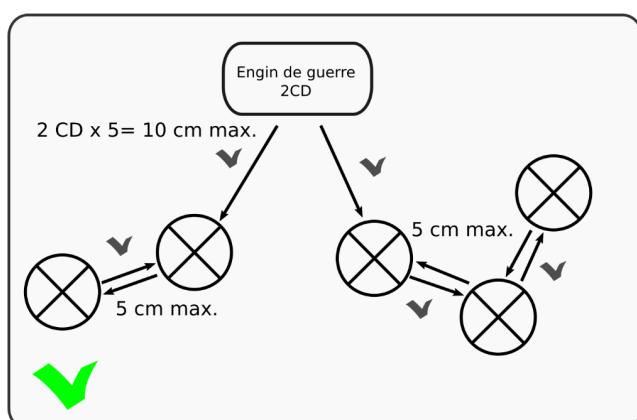
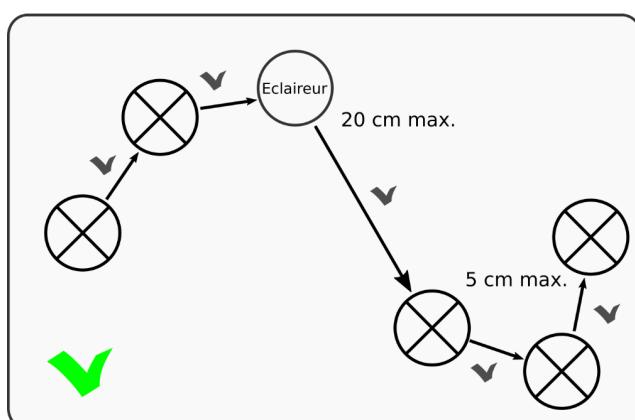
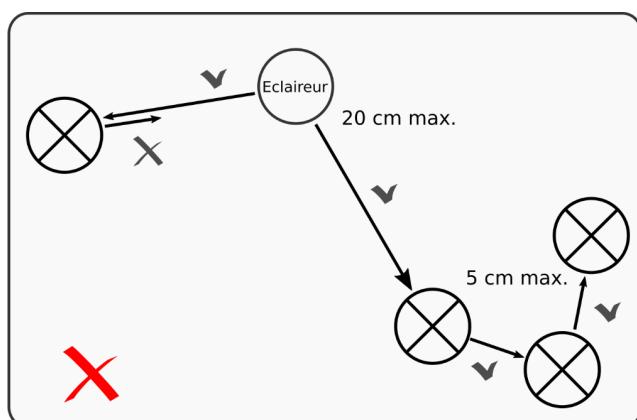
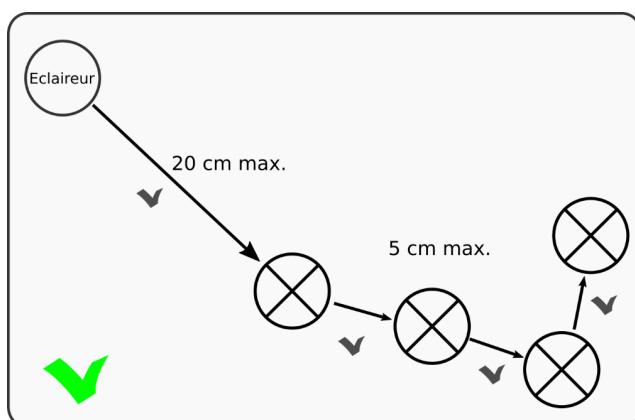
**R:** Pour toute forme d'assaut combiné (Commandant, assaut combiné avec un Engin de Guerre, formations mélangées, ou formations "attirées" dans le combat après une contre-charge), appliquez les règles normales (lancez 2D6 et gardez le meilleur résultat).

**Q:** Si les formations suivantes ont une valeur différente de celle du commandant, quelle valeur d'initiative dois-je utiliser ?

**R:** Utilisez la valeur d'initiative de la formation du commandant.

## 2.1.8 Éclaireur

**Q:** Si un Éclaireur se place juste derrière une unité alliée de manière à ce que sa ZdC englobe celle de l'unité, est-il toujours possible de charger cette unité ? Les règles stipulent que je



ne peut pas pénétrer dans une ZdC à moins de charger l'unité à qui elle appartient.

**R:** Vous pouvez évidemment charger l'unité ! Dans ce cas précis, la règle stipulant qu'une unité doit tenter d'entrer en contact socle-à-socle avec l'ennemi est prioritaire par rapport à la règle empêchant de pénétrer dans la ZdC d'une autre unité. Il est donc impossible d'arrêter une charge en employant une tactique aussi sournoise !

**Q:** Une unité dotée de la capacité Éclaireur peut-elle être déclarée "mélangée" si une unité alliée se trouve dans un rayon de 10 cm au lieu des 5 cm habituels ?

**R:** Non.

**Q:** Comment les formations qui contiennent des unités « éclaireurs » et « non éclaireurs » forment-elles une chaîne pour être une formation légale ?

**R:** Chaque unité « non éclaireur » doit être à moins de 5 cm d'au moins une autre unité tandis que les unités « éclaireurs » doivent être à moins de 20 cm d'au moins une autre unité.

## 2.1.9 Infiltrateurs

**Q: Un Infiltrateur peut-il effectuer un mouvement double lorsqu'il contre charge ?**

R: Non. Comme stipulé en 2.1.9, le mouvement double s'applique uniquement lors d'une charge.

**Q: Lorsque des Infiltrateurs débarquent d'un transport pour effectuer une charge, peuvent-ils doubler leur mouvement de débarquement ?**

R: Non

**Q: Les infiltrateurs peuvent-ils se déplacer sur les unités ennemis ?**

R: Non

## 2.1.11 Meneurs

**Q: Lors d'un ralliement (voir 1.14.1), doit-on retirer 1 PI par unité possédant la capacité Meneur dans la formation ou 1 PI au total, quel que soit le nombre de Meneurs ?**

R: Vous pouvez retirer 1 pion Impact par unité possédant la capacité Meneur dans la formation.

## 2.1.15 Personnages

**Q: Un Personnage possède-t-il obligatoirement une Sauvegarde Invulnérable ?**

R: Non, à moins que cela soit indiqué dans son profil.

**Q: Si un Personnage possède une attaque MA, la capacité MA s'ajoute-t-elle à toutes les attaques de son unité ou uniquement à l'attaque supplémentaire du Personnage ?**

R: Tout dépend de son profil. Un Personnage possède généralement une Attaque Supplémentaire dotée de ses propres capacités et qui ne modifie pas les attaques de base de l'unité. Ainsi, une unité Terminator avec Personnage dispose de 3 attaques au corps-à-corps : l'attaque de base de l'unité Terminator, l'attaque MA du gantelet énergétique et l'attaque MA du Personnage.

**Q: Un Personnage remplace-t-il une unité de sa formation ?**

R: Non. Un Personnage s'ajoute à une unité de sa formation, il ne la remplace pas. De même, toutes

ses capacités spéciales viennent s'ajouter à celles de la formation. Ainsi, un Chapelain Space Marine donne les capacités Charismatique, Sauvegarde Invulnérable et Meneur à l'unité qu'il rejoint, ainsi qu'une Attaque Supplémentaire MA.

## 2.1.17 Sans Peur

**Q: Si une unité Sans Peur reste au contact socle-à-socle avec une unité ennemie suite à un assaut perdu, cela empêche-t-il d'autres formations de tirer sur ces deux formations ?**

R: Non, les règles normales s'appliquent.

## 2.1.18 Sauvegarde Invulnérable

**Q: Les sauvegardes invulnérables peuvent-elles être utilisées par les unités détruites par un terrain dangereux ?**

R: Non

**Q: Les sauvegardes invulnérables peuvent-elles être utilisées par les unités détruites par les touches supplémentaires résultant d'un assaut ?**

R: Non

**Q: Les sauvegardes invulnérables peuvent-elles être utilisées par les unités détruites après avoir terminé leur deuxième mouvement de retraite à moins de 15 cm de l'ennemi ?**

R: Non

**Q: Les sauvegardes invulnérables peuvent-elles être utilisées par les unités détruites par une touche supplémentaire d'un pion impact sur une formation démoralisée ?**

R: Non

**Q: Combien de sauvegardes invulnérables une unité doit-elle effectuer si elle est touchée par une arme Titan Killer qui cause plusieurs points de dégâts ?**

R: Un, à moins qu'il ne s'agisse d'un Engine de guerre, auquel cas il doit effectuer une sauvegarde invulnérable pour chaque point de dégâts.

## 2.1.19 Sacrifiable

Q: Il est écrit que « *Ceci inclut les effets spéciaux créant des pions d'impact lorsque une unité Sacrifiable est ciblée, c'est-à-dire lorsque les touches sont allouées à l'unité* ». Alors si il est clair que les unités ayant cette capacité ne génèrent pas de PI lorsqu'elles sont détruites, mais que couvre exactement cette partie de la règle Sacrifiable ?

- a) Pas de PI pour être sous le feu de l'ennemi ?
- b) Pas de PI supplémentaires lors d'un tir de barrage d'importance ?
- c) Pas de PI de généré par touche résultant de tirs avec une arme Rupture ?
- d) Pas de PI supplémentaire pour la première unité détruite lors d'un Feu Croisé ?

R: Les unités ayant la capacité Sacrifiable sont immunisées contre les effets qui ajoutent un PI lorsque c'est l'unité qui est directement concernée. Être sous le feu de l'ennemi ou être la cible d'un important tir de barrage placent les PI indépendamment du fait de cibler individuellement une unité. Donc pour les cas a et b, une formation comprenant uniquement ce type d'unité ou non recevra ces PI normalement. Par contre, les PI générés par une arme Rupture seront automatiquement annulés si ces touches sont allouées à des unités Sacrifiables. De même que si la première unité détruite par un Feu Croisé est ce type d'unité, ce PI supplémentaire ne sera pas placé si toutes les unités détruites possèdent cette capacité. Cependant si parmi les victimes d'un Feu Croisé se trouve une unité n'ayant pas cette capacité, alors ce PI supplémentaire sera généré normalement considérant comme si c'était celle-ci qui fut la première unité détruite lors de l'attaque.

## 2.1.20 Sniper

Q: La section 2.1.20 stipule que le joueur peut "choisir quelle unité ennemie est touchée parmi celles à portée et dans la ligne de vue." Cela signifie-t-il qu'il est possible d'allouer des touches de Sniper à une unité ayant déjà reçu une touche ?

R: Oui.

Q: La capacité Sniper (ou la règle du Feu croisé) affecte-t-elle une Sauvegarde invulnérable ?

R: Non. Une Sauvegarde invulnérable ne peut jamais être modifiée.

Q: La capacité Sniper peut-elle être utilisée en assaut ?

R: Non, sauf indication contraire dans le profil de l'unité (en tant que note pour une arme légère, par exemple).

Q: Quelles unités un attaquant peut-il choisir de toucher avec des tirs de sniper lors d'un assaut ?

R: Toutes les unités ennemis à moins de 15 cm et dans la ligne de feu de l'unité, peu importe si la touche provenait d'une arme d'assaut ou d'une arme légère.

Q: Quand les touches de sniper sont-elles allouées ?

R: Avant ou après les touches régulières mais avant que les jets de sauvegarde ne soient effectués (et donc avant que les touches de macro-armes ne soient allouées).

## 2.1.21 Téléportation

Q: Est-il possible de conserver en réserve certaines unités d'une formation pour les téléporter plus tard dans la partie ? Par exemple, dans le cas d'un détachement de Terminators avec des transports Land Raiders, est-il possible de déployer les Land Raiders normalement puis de téléporter les Terminators lors d'un tour ultérieur ?

R: Non. Les règles stipulent que seules les formations dont toutes les unités ont la capacité Téléportation peuvent être gardées en réserve.

Q: Des unités dotées des capacités Éclaireur et Téléportation peuvent-elles se téléporter à 20 cm les unes des autres ?

R: Non. La règle stipule bien que toutes les unités de la formation téléportée doivent être placées à moins de 5 cm les unes des autres. Les unités dotées de la capacité Éclaireur pourront utiliser leur distance de cohésion étendue après leur premier mouvement.

Q: Une formation qui contient des unités de transport avec téléportation et des unités

**transportées sans téléportation peut-elle toujours se téléporter ?**

R: Oui, mais toutes les unités qui ne peuvent pas être transportées doivent être considérées comme détruites.

**Q: Combien de D6 une unité d'Engin de guerre doit-elle lancer lorsqu'elle se téléporte en jeu ?**

R: Un nombre de dés égal à sa capacité de dommage de départ.

## 2.1.22 Véhicule léger

**Q: La section 2.1.22 stipule : "La seule différence entre les véhicules blindés ordinaires et les Véhicules Légers est que ceux-ci peuvent être affectés à la fois par les tirs antichar et antipersonnel." Cela signifie-t-il qu'un véhicule léger peut servir de couvert à l'infanterie de la même manière qu'un véhicule blindé ?**

R: Non. Seuls les Engin de Guerre et les Véhicules Blindés peuvent servir de couvert à l'infanterie, comme précisé dans le tableau des terrains en section 1.8.4.

## 2.2.2 Attaque Supplémentaire

**Q: Comment les capacités spéciales s'appliquent-elles à une arme disposant de la capacité d'attaque supplémentaire ?**

R: Les capacités spéciales apparaissant dans la section Notes d'une arme s'appliquent uniquement à cette arme, tandis que celles qui apparaissent dans la section Notes de l'unité s'appliquent à toutes les attaques de l'unité.

**Q: Si une unité à une attaque supplémentaire sur une arme légère, peut-elle être utilisée si l'unité est en contact avec une unité ennemie**

R: Uniquement si l'unité est un engin de guerre, et la touche de cette attaque ne pourra être allouée qu'aux unités en fusillade avec l'engin de guerre.

## 2.2.3 Frappe en Premier

**Q: La capacité Frappe en Premier s'applique-t-elle aux unités dotées d'Attaques Supplémentaires ?**

R: Les capacités spéciales apparaissant dans la section Notes d'une arme s'appliquent uniquement à cette arme, tandis que celles qui apparaissent dans la section Notes de l'unité

s'appliquent à toutes les attaques de l'unité. Ainsi, si une arme possède les capacités Attaques Supplémentaires (+X) et Frappe en Premier, la Frappe en Premier ne s'applique qu'aux Attaques Supplémentaires. Par contre, si une unité est dotée de la capacité Frappe en Premier dans sa section Notes, alors toutes ses attaques, y compris celles provenant d'Attaques Supplémentaires, bénéficient de cette capacité.

**Q: Une unité en contact utilise une attaque supplémentaire avec la capacité frappe en premier et élimine l'unité ennemie au contact. Peut-elle toujours utiliser sa valeur CC pour son attaque normale ?**

R: Seulement si elle est toujours en contact avec une autre unité ennemie, sinon elle doit utiliser sa valeur de Fusillade

**Q: Une unité équipée d'Armes Légères possédant la capacité Frappe en Premier peut-elle utiliser cette capacité en assaut lors d'un tir de soutien ?**

R: La capacité Frappe en Premier n'est d'aucune utilité en soutien. Traitez l'attaque comme une attaque classique

## 2.2.6 Macro-armes

**Q: Si une unité (dotée d'une attaque MA) est tuée lors d'un assaut par une touche de Fusillade ou de Corps à Corps avant que son attaque de MA ne soit allouée, cette touche MA est-elle annulée ?**

R : Non. Les touches MA infligées aux unités ennemis sont allouées avant que l'unité ne soit détruite.

**Q: Une unité de transport est détruite mais les unités transportées survivent et sont placées au contact socle à socle avec un VB, peut-on leur allouer des touches Macro-Armes ?**

R: Oui

## 2.2.7 Rupture

**Q: Si une compagnie d'artillerie composée de Basilisks et de Manticores effectue un tir de barrage, ce barrage bénéficie-t-il de la règle Rupture ?**

R: Non. Les capacités des armes spéciales ne s'appliquent que si toutes les unités faisant feu en sont dotées. Dans ce cas précis, pour bénéficier

de la capacité Rupture, il faudrait faire tirer uniquement les Manticores.

**Q: Les touches Rupture stoppées par les boucliers énergétiques infligent-elles des PI supplémentaires ? Même question pour les touches Rupture sur les Grots ?**

R: Les boucliers et les Grots annulent les PI générés par une touche mais sont tout de même détruits. Ceci est valable pour les touches Rupture. De manière générale, les unités ne générant pas de PI lorsqu'elles sont détruites ne génèrent pas de PI lorsqu'elles sont touchées par une arme Rupture.

**Q: Les effets de la capacité Rupture s'appliquent-ils aux unités transportées dans un véhicule détruit par une arme Rupture ? Par exemple, si un Rhino transportant 2 unités de Space Marines est détruit par un Nightspinner Eldar, doit-on considérer que les Space Marines ont également subi une touche Rupture ?**

R: Non, la capacité Rupture ne s'applique pas aux unités transportées.

## 2.2.8 Rechargement

**Q: Une unité Rechargement ayant tiré au tour précédent peut-elle être neutralisée ?**

R: Oui.

**Q: Une arme à rechargement est-elle obligée d'utiliser l'intégralité de ses tirs?**

R: Non, les tirs peuvent être conservés et utilisés lors du tour suivant pendant le rechargement de l'arme.

## 2.2.9 Tir Indirect

**Q: Est-ce qu'une arme de tir indirect ignore le modificateur de -1 pour toucher si la cible est à couvert?**

R: Oui, s'il s'agit d'obstacles entre la cible et le tireur. Non si la cible se trouve dans un couvert. Elle bénéficiera toujours du modificateur de -1 pour être touchée.

## 2.2.10 Tir Unique

**Q: Les armes à Tir Unique ayant déjà tiré peuvent-elles être neutralisées ?**

R: Oui. Pour être neutralisée, une unité n'a pas besoin de pouvoir tirer, elle doit simplement être à portée et en ligne de vue de la cible.

## 3.1 Mouvement des engins de guerre

**Q: Qu'arrive-t-il à un engin de guerre qui échoue un test de terrain dangereux ?**

R: Il subit un point de dégât (vérifiez s'il s'agit d'un coups critique), mais ne prend pas de pion impact.

### 3.1.2 Zone de contrôle des engins de guerre

**Q: Un Engin de Guerre inclus dans une formation d'unités normales est-il encore en cohésion s'il se trouve à moins de (5 x CD de départ) du reste de la formation ? Si oui, est-il autorisé à transporter des troupes en maintenant cette distance ?**

R: Oui aux deux questions.

### 3.1.3 Transport

**Q: Est-ce qu'un EG de transport peut embarquer plus d'une formation ?**

R: Oui, tant que toutes les unités de chaque formation peuvent embarquer dans l'EG de transport. Par exemple, un Thunderhawk SM peut transporter 8 unités. Cela signifie qu'il peut transporter deux formations d'Assaut (quatre unités chacune pour un total de 8 unités) mais vous ne pouvez pas répartir des unités d'une même formation dans plusieurs EG de transport différents.

**Q: Peut-on répartir les unités d'une formation parmi plusieurs EG de transport constituant une même formation ?**

R: Non. La section 3.1.3 des règles est très explicite à ce propos : un EG de transport peut transporter des unités d'une autre formation que la sienne, tant que la formation peut embarquer dans son intégralité dans l'EG. Ainsi la formation qui est transportée par l'EG doit être capable d'embarquer intégralement dans l'EG. Si un EG d'une formation contenant d'autres EG ne peut pas embarquer intégralement une formation, vous ne pouvez pas répartir les unités excédentaires parmi les autres EG de transport de la formation.

**Q: Est-ce que les troupes sont piégées à l'intérieur d'un EG de transport si celui-ci est en contact socle à socle avec deux unités ennemis ?**

R: Les troupes sont piégées à l'intérieur d'un EG de transport si celui-ci est engagé par au moins deux fois plus d'unités ennemis que sa valeur de CD initiale.

## 3.2 Tir des engins de guerre

**Q: Les armes MA et TT sont-elles les seules armes capables d'endommager un Titan ?**

R: Les Titans et les autres Engins de Guerre peuvent être endommagés par des attaques AC, MA et TT. Les armes MA et TT sont simplement plus puissantes.

### 3.2.1 Allocation des touches aux engins de guerre

**Q: Lorsqu'une formation mixte composée d'un Engin de Guerre et d'autres unités est la cible d'un tir de barrage, pour combien d'unités l'Engin de Guerre compte-t-il lors du placement du gabarit de barrage (voir 1.9.8) ?**

R: L'Engin de Guerre compte comme autant d'unités que sa CD de départ. Ainsi, un Baneblade compte comme 3 unités pour déterminer le placement du gabarit.

**Q: Si une formation de deux Warhounds est la cible d'un tir, doit-on répartir les touches entre les deux EG ?**

R: Oui. Ainsi, si cette formation de Warhounds subit cinq touches, les trois premières touches seront allouées au Warhound le plus proche (CD de départ = 3) et les deux touches restantes au second Warhound.

**Q: Comment gérer ce problème avec une formation comme une bande ork incluant plusieurs forteresses de bataille ?**

R: La même règle s'applique : lorsqu'une des forteresses de bataille se fait tirer dessus, elle reçoit autant de touches que sa CD, puis les autres touches sont attribuées à la suivante, etc.

**Q:** Un Engin de Guerre se trouvant sous deux gabarits de barrage subit-il des touches pour chaque gabarit ? Par exemple, si un gabarit est centré sur un EG et que le second le touche partiellement, combien de touches subit l'EG : (CD/2) touches ou bien (CD/2) +1 touches ?

R: De même qu'une unité normale partiellement touchée par deux gabarits n'est attaquée qu'une fois, l'Engin de Guerre n'est affecté que par un seul gabarit.

### 3.2.3 Touches critiques

**Q:** Si un Titan perd un point de CD supplémentaire à cause d'une touche critique, reçoit-il un PI ? Cette perte de CD peut-elle infliger une nouvelle touche critique ? Peut-elle être annulée par un bouclier énergétique ?

R: Les dégâts supplémentaires infligés par les touches critiques génèrent des PI et des touches critiques normalement et ne peuvent pas être annulés par un bouclier énergétique.

**Q:** Doit-on effectuer un jet de touche critique pour chaque touche infligée ou seulement pour chaque point de dommage subi ?

R: Pour chaque point de dommage subi. Il ne suffit pas de toucher l'Engin de Guerre, il faut l'endommager.

**Q:** Si l'effet d'une touche critique est résolu au cours de la phase de fin du tour et qu'il en résulte une autre touche critique, est-ce que cela est résolu immédiatement ?

R: Non, cela serait résolu lors de la phase de fin du tour suivant.

**Q:** Si l'effet d'un coup critique détruit des unités dans une autre formation, cette formation reçoit-elle un pion impact pour avoir été la cible de tirs ?

R: Non

**Q:** Si l'effet d'un coup critique détruit des unités pendant un assaut, ces pertes sont-elles prises en compte pour calculer le résultat de l'assaut ?

R: Si la formation des unités faisait partie de l'assaut, oui.

**Q:** Les effets des coups critiques sont-ils cumulatifs ?

R: Oui

### 3.2.4 Pions Impact

**Q:** Si un Engin de Guerre est détruit par un coup critique, combien de pions Impact sa formation reçoit-elle ?

R: La formation reçoit 1 PI pour être prise sous le feu ennemi, 1 PI pour chaque point de dommage infligé et 1 PI pour chaque point de CD restant à l'Engin de Guerre au moment de sa destruction par le coup critique.

*Ex : Une compagnie de 3 Shadowswords est prise pour cible par l'ennemi (1 PI). Un Shadowsword subit un point de dommage (1PI) qui génère un coup critique et le fait exploser (2 CD restants = 2 PI). Au total, la formation reçoit 4 PI."*

### 3.2.5 Boucliers

**Q:** Nous avons un problème concernant l'interaction entre PI et boucliers/champs énergétiques. Avoir des PI empêche-t-il d'avoir des boucliers ?

R: Non. L'idée est que lors d'un regroupement, un engin de guerre peut choisir de rétablir ses boucliers plutôt que de se débarrasser des PI. Ainsi, le D6 jeté lors du regroupement indique le nombre de PI qu'il est possible d'enlever ou de boucliers qu'il est possible de rétablir, ou n'importe quelle combinaison des deux.

**Q:** Si un EG avec des boucliers est touché par une arme infligeant plusieurs points de dommages, est-ce que les points infligés restants se transmettent à l'EG une fois que ses boucliers ont été abattus ?

R: Oui.

**Q:** Lorsqu'on recharge des boucliers d'une formation de plusieurs unités, faut-il jeter un dé pour la formation ou un dé par unité ?

R: Un jet de dé par unité, puis vous conservez le résultat le plus haut. Chaque point du dé peut être utilisé pour enlever un PI ou pour recharger l'un des boucliers.

**Q: A quel moment un engin de guerre récupère-t-il ses boucliers ?**

R: La règle des boucliers (3.2.5) précise à quel moment un Titan peut les régénérer. A la base, un Titan ou un engin de guerre récupère un bouclier à chaque fin de tour (pour peu qu'il en ait perdu). De plus, une formation effectuant une action Regroupement peut utiliser le résultat de son jet de regroupement pour régénérer ses boucliers.

**Q: Est-ce que les tirs AP peuvent abattre les boucliers ?**

R: Non. Seuls les tirs AC, MA ou TT peuvent affecter les boucliers. Notez que les attaques de fusillade en assaut endommagent les boucliers. Rappelez-vous également qu'un Titan ou un EG recevra un PI pour ce tir même si celui-ci ne peut l'affecter ou détruire ses boucliers.

**Q: Est-ce que l'allocation fonctionne pour les formations d'EG avec boucliers ? Considère-t-on les boucliers comme faisant partie de la CD de l'EG en continuant d'allouer les touches à un EG jusqu'à hauteur de la valeur combinée de sa CD et de ses boucliers ?**

R: Les boucliers ne sont pas considérés comme faisant partie de la CD de l'EG lors de l'allocation des touches. Ainsi, lorsque l'on alloue des touches à un EG qui a des boucliers, ou des champs énergétiques, considérez uniquement la CD initiale de l'EG et aucun autre facteur.

**Q: Si un Titan avec boucliers est touché par une arme TT (D3), est-ce qu'on retire un bouclier ou D3 boucliers ?**

R: D3. Le tir TT est un tir unique qui est alloué à une unité. Une fois que le nombre de touches est déterminé, les effets de ces touches sont résolus. Cette touche faisant plusieurs points de dommage, même s'il s'agit d'une seule touche, elle fera D3 points de dommage à l'unité. Dans ce cas, l'unité a des boucliers, ces boucliers prendront la totalité des D3 points de dommage. Si l'unité a moins de boucliers que le nombre de dommages qu'elle doit subir, l'excédent sera alloué à l'unité elle-même.

### 3.3 Engins de guerre en assaut

**Q: Un Engin de Guerre transportant une formation démoralisée peut-il lancer un assaut ?**

R: Oui, mais la formation démoralisée ne peut pas débarquer pour participer à l'assaut. Si l'Engin de Guerre est détruit pendant l'assaut et que la formation démoralisée est obligée de débarquer, elle est immédiatement détruite sans possibilité de sauvegarde. Enfin, notez que les PI de la formation démoralisée sont comptabilisés dans le résultat de l'assaut.

**Q: Une unité qui a débarqué d'un engin de guerre pour combattre lors d'un assaut peut-elle utiliser son mouvement de consolidation pour revenir dans l'engin de guerre ?**

R: Oui, mais l'engin de guerre ne peut pas faire de mouvement de consolidation

#### 3.3.1 Mouvement de Charge

**Q: Un Engin de Guerre peut-il "pousser" des unités ennemis lors d'une contre-charge ?**

R: Oui.

**Q: Un engin de guerre peut-il pousser une unité d'une formation qui n'est pas la cible de l'assaut ?**

R: Non, une unité ne peut pas entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi à moins qu'elle ne fasse un assaut sur la formation de l'unité.

**Q: Un engin de guerre peut-il "pousser" une unité puis s'éloigner des autres unités pour éviter leurs attaques ?**

Oui, mais seulement si l'engin de guerre n'entre pas dans la zone de contrôle des autres unités. Un engin de guerre doit toujours entrer en contact avec une unité ennemie si il entre dans sa zone de contrôle.

**Q: Lors d'un mouvement de charge, pour combien d'unités compte un engin de guerre lorsqu'il rentre en contact d'une unité.**

R: Une. Un engin de guerre peut avoir un nombre d'unités égal au double de sa capacité de dégâts de départ en contact de base avec lui, mais il ne compte toujours comme une seule unité que lorsqu'il entre en contact avec une autre unité.

**Q: Un engin de guerre peut-il contre-charger s'il a déjà des unités ennemis en contact avec sa base ?**

R: Rien dans les règles d'assaut des engins de guerre ne remplace la règle "les unités en défense qui ne sont pas déjà en contact avec une unité ennemie sont autorisées à contre-charger". Cependant, les machines de guerre sont autorisées à "pousser" les unités ennemis dans le cadre de leur contre-charge, cela devrait être évoqué lors de "l'échauffement" avant la partie. Le consensus officieux est de refléter la façon dont un engin de guerre perd sa zone de contrôle : tant que le nombre d'unités en contact avec un engin de guerre est inférieur à sa capacité de dégâts de départ, il peut contre-charger.

### 4.1.1 Formations aéronavales

**Q: Est-il possible d'utiliser une formation aéronavale pour déclarer un Feu croisé ?**

R: Oui et non. Une formation aéronavale en vol ne peut pas être impliquée dans un Feu croisé (voir 4.1.1

et 4.2.2), mais une formation aéronavale au sol peut déclarer un Feu croisé ou permettre à une autre formation alliée de le faire.

### 4.2 Aéronefs

**Q: Est-il possible d'intercepter une même formation ennemie avec plusieurs formations en Patrouille Aérienne ?**

R: Non, comme précisé dans la section 4.2.

**Q: Si un aéronef a parcouru plus de 30 cm pendant son mouvement d'approche et n'a pas tourné, peut-il tourner immédiatement au début de son mouvement de désengagement ?**

R: Non. Les mouvements d'approche et de désengagement n'ont aucun rapport entre eux. Ici, l'aéronef devra encore parcourir 30 cm avant de pouvoir tourner.

**Q: Quel est l'ordre des événements en ce qui concerne les attaques avions/anti-aériens/flak, Interception et atterrissage ?**

R:

1) Une formation d'aéronefs s'active et effectue un mouvement d'approche.

2) Si l'action entreprise était une attaque au sol, une formation aérienne ennemie en Patrouille Aérienne peut choisir d'effectuer une action d'interception contre elle. Si cela se produit, alors la formation aérienne ennemie effectue un mouvement d'approche et toutes les attaques par flak (de la formation aérienne, ou des avions amis ou des unités terrestres avec une valeur AA qui étaient à portée et en arc à tout moment pendant le mouvement d'approche de l'ennemi) sont résolues contre ce. Avant de lancer des jets de sauvegarde, il peut choisir de piquer.

3) Toutes les attaques antiaériennes et antiaériennes (provenant d'avions ennemis ou d'unités terrestres avec une valeur AA qui étaient à portée et en arc de cercle pendant le mouvement d'approche de l'avion) sont résolues contre la formation aérienne. Avant de lancer des jets de sauvegarde, il peut choisir de piquer s'il n'a pas la classe de manœuvre Bombardier.

4) Si la formation aérienne a une capacité de transport et effectue une attaque au sol, elle peut choisir d'atterrir, à quel point elle devient une unité terrestre. Si des unités débarquent, elles et la formation aérienne peuvent être soumises à une surveillance.

5) La formation aérienne résout ses attaques ou combat un assaut si elle décide d'effectuer un assaut aérien.

### 4.2.2 Attaques des aéronefs

**Q: Un aéronef qui tire sur une formation au sol est-il affecté par les modificateurs de couvert ?**

R: Oui.

**Q: Un avion peut-il terminer son mouvement au milieu d'une formation ennemie afin de s'assurer qu'une cible spécifique soit touché en première? (Les touches sont allouées « d'avant en arrière » voir «1.9.6 Allouer les Touches & Effectuer les Sauvegardes»)**

R: Non, il n'est pas possible de cibler une unité spécifique en utilisant les règles spéciales des aéronefs. Si un aéronef termine son mouvement d'approche de cette manière, alors supposez que le titre commence sur les premières unités traversées et suit la direction du mouvement d'approche.

### **4.2.3 Attaques antiaériennes**

**Q: Si un transport aérien subit des tirs AA pendant une action Attaque au sol, peut-il esquiver les tirs et participer à l'assaut ?**

R: Oui. Les règles d'esquive stipulent simplement que l'aéronef perd ses attaques, rien de plus.

**Q: Comment sont résolus les tirs sur les aéronefs au sol ? Peuvent-ils être pris pour cible uniquement par des armes AA ?**

R: Non. Une fois posé, un aéronef est considéré comme une unité terrestre à part entière.

**Q: Qu'adviennent des unités transportées dans un aéronef au sol si celui-ci est détruit ?**

R: Un aéronef au sol n'est plus considéré comme un aéronef : appliquez les règles normales concernant les véhicules de transport détruits.

### **4.2.4 Attaques de DCA**

**Q: Si une formation avec plusieurs PI tente de tirer sur un aéronef avec ses armes AA mais que la seule unité à portée de l'ennemi et en ligne de vue est l'unique unité AA de la formation, cette unité est-elle neutralisée ?**

R: Toutes les unités au sol ont une ligne de vue sur les aéronefs, pas uniquement les unités AA. Dans ce cas précis, si l'unité AA est la seule unité à portée de l'aéronef, elle est neutralisée. Par contre, si d'autres unités de la formation sont à portée, elles constituent des cibles légales pour la neutralisation, même si elles n'ont pas d'armes AA.

**Q: Une compagnie d'infanterie de la Garde Impériale avec une Hydre et 1 PI tente de tirer sur un aéronef. L'Hydre est-elle neutralisée ?**

R: Appliquez les règles normales de neutralisation, en gardant à l'esprit que toutes les unités de la formation peuvent être neutralisées si elles sont à portée de l'aéronef (et ce, même celles qui ne possèdent pas d'armes AA).

**Q: Une formation de Chassa-Bombas réalise une Attaque au sol et passe à portée d'une batterie d'Hydres. A la fin du mouvement d'approche une seule Hydre est à portée et tire sur les Chassa-Bombas. Lors du mouvement de**

**désengagement, les deux autres Hydres peuvent-elles tirer sur les aéronefs orks ?**

R: Oui. La section 4.2.4 stipule qu'une unité ne peut pas tirer plus d'une fois sur une même formation aérienne. Dans ce cas précis, la première Hydre ne peut donc pas tirer lors du mouvement de désengagement des Chassa-Bombas, mais les deux Hydres restantes en ont parfaitement le droit.

**Q: Une formation de Chassa-Bombas réalise une Attaque au sol sur une formation contenant une Hydre. De plus, elle est interceptée par une formation de Thunderbolts. Dans quel ordre sont résolues les attaques ?**

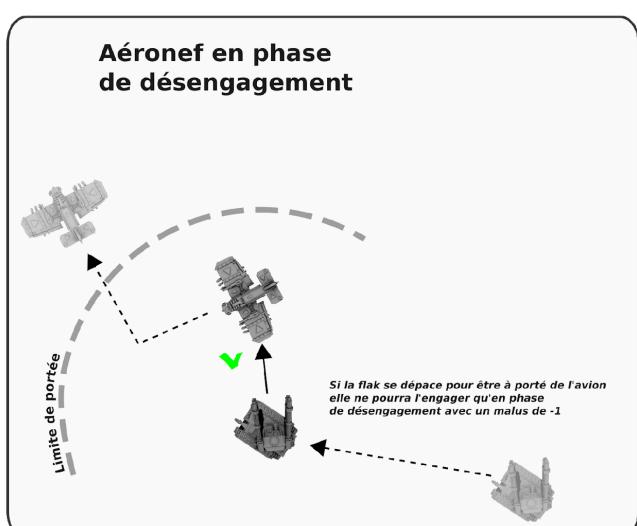
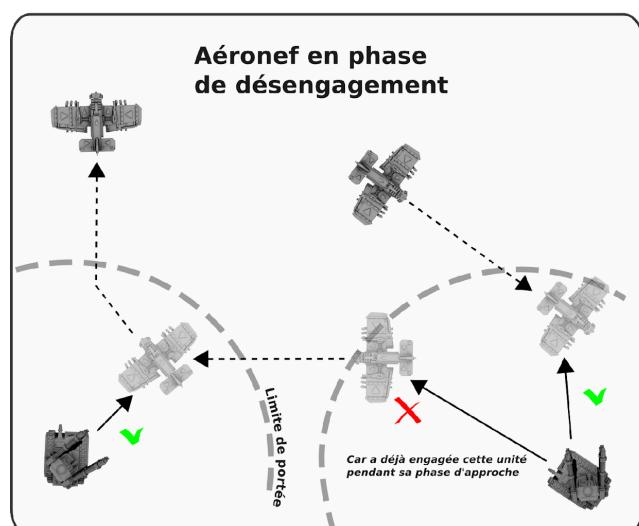
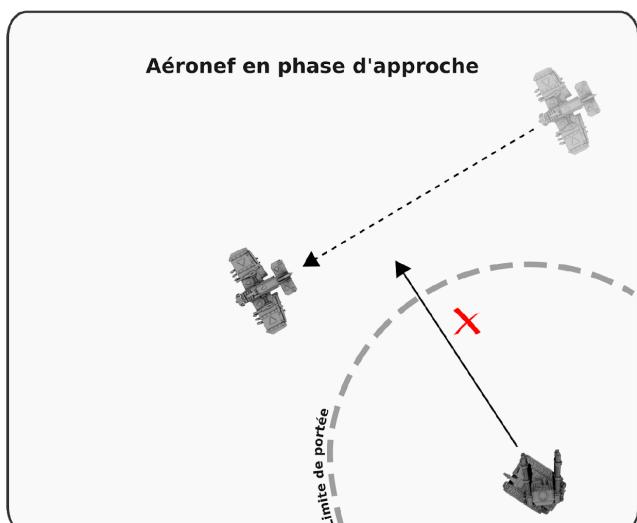
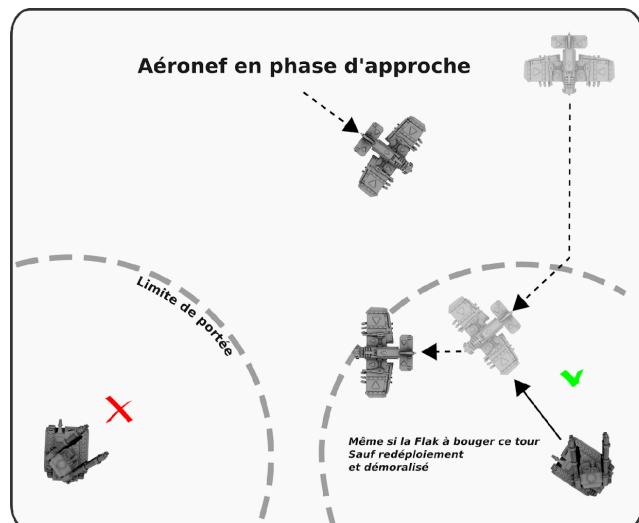
R: Chaque formation est autorisée à effectuer ses attaques AA après la fin du mouvement d'approche d'une formation aérienne. Les attaques sont ensuite résolues dans l'ordre inverse de leur déclenchement (approche, attaques AA, attaques normales). Dans ce cas précis, les attaques sont résolues de la manière suivante : les Chassa-Bombas effectuent une attaque AA sur les Thunderbolts à la fin du mouvement d'approche de ces derniers ; l'Hydre effectue ses tirs AA sur les Chassa-Bombas ; les Thunderbolts survivants attaquent les Chassa-Bombas ; et enfin, les Chassa-Bombas survivants réalisent leur attaque au sol. Voici un résumé de la procédure d'attaque au sol :

- 1. L'attaquant active une formation aérienne, qui effectue un mouvement d'approche ;
- 2. Le défenseur déclare une interception et désigne une formation en Patrouille Aérienne, qui effectue un mouvement d'approche (optionnel) ;
- 3. Les unités terrestres de l'attaquant effectuent des tirs AA sur la patrouille aérienne (optionnel) ;
- 4. Les unités aériennes de l'attaquant effectuent des tirs AA sur la patrouille aérienne (optionnel) ;
- 5. Les unités terrestres du défenseur effectuent des tirs AA sur les aéronefs de l'attaquant (optionnel) ;
- 6. La patrouille aérienne effectue des tirs AA sur les aéronefs de l'attaquant (optionnel) ;
- 7. La formation aérienne de l'attaquant effectue son Attaque au sol.

*Voir schéma de la page suivante*

**Q: Est-ce que les modificateurs de touche pour une action Avance Rapide ou Tir Soutenu s'appliquent aux attaques de DCA?**

R: Non, le seul modificateur qui s'applique est le -1 à la touche pendant la phase finale de désengagement si la formation de l'unité a effectué une action impliquant un mouvement.



**1**

L'attaquant active une formation aérienne,  
qui effectue un mouvement d'approche



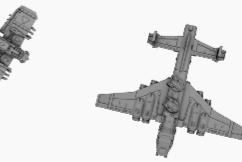
Défenseur en Patrouille



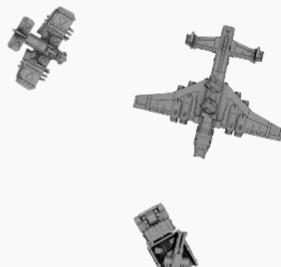
Flak de l'attaquant



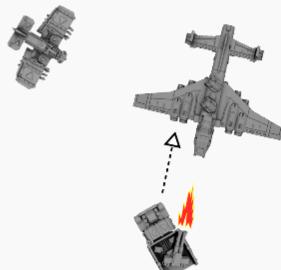
Flak du défenseur

**3**

Les unités terrestres de l'attaquant effectuent des tirs AA sur  
la patrouille aérienne

**5**

Les unités terrestres du défenseur effectuent des tirs AA sur  
les aéronefs de l'attaquant

**2**

Le défenseur déclare une interception et désigne une  
formation en patrouille aérienne, qui effectue un mouvement  
d'approche

**4**

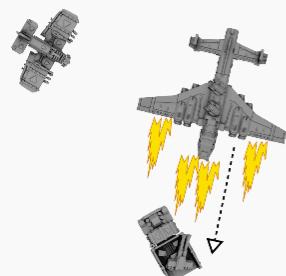
Les unités aériennes de l'attaquant effectuent des tirs AA sur la  
patrouille aérienne

**6**

La patrouille aérienne effectue des tirs AA sur les aéronefs de  
l'attaquant

**7**

La formation aérienne de l'attaquant effectue son Attaque au sol



## 4.2.5 Transport des unités terrestres

Q: Un aéronef peut-il atterrir dans une Zone de Contrôle ennemie ?

R: Uniquement s'il effectue un assaut aérien dans le cadre d'une Attaque au sol. Il est alors autorisé à se poser au beau milieu d'une formation ennemie et, s'il s'agit d'un Engin de Guerre, à pousser des unités ennemis pour se dégager une zone d'atterrissage.

Q: Les troupes gardées en réserve à bord d'un aéronef doivent-elles être déployées sur la table lors du premier tour ?

R: Non, elles peuvent être déployées lors de n'importe quel tour.

Q: Une formation dotée de la capacité Téléportation et transportée hors de la table par un aéronef peut-elle revenir en jeu en se téléportant ?

R: Non.

Q: Un aéronef comme le Marauder peut-il se poser ?

R: Non. Seuls les aéronefs dotés d'une capacité de transport sont autorisés à se poser sur la table.

Q: Un aéronef Sans Peur qui perd un assaut est-il automatiquement détruit ?

R: Non. Appliquez les règles normales des unités terrestres Sans Peur.

Q: Une unité qui a débarqué d'un aéronef dans le cadre d'un assaut aérien peut-elle utiliser son mouvement de consolidation pour remonter dans l'aéronef ?

R: Oui, mais l'avion ne peut pas faire de mouvement de désengagement.

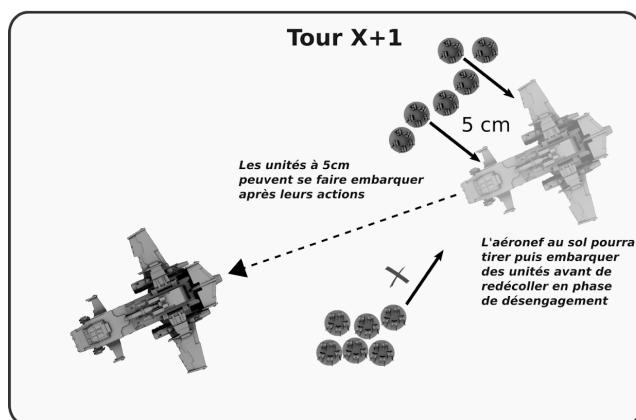
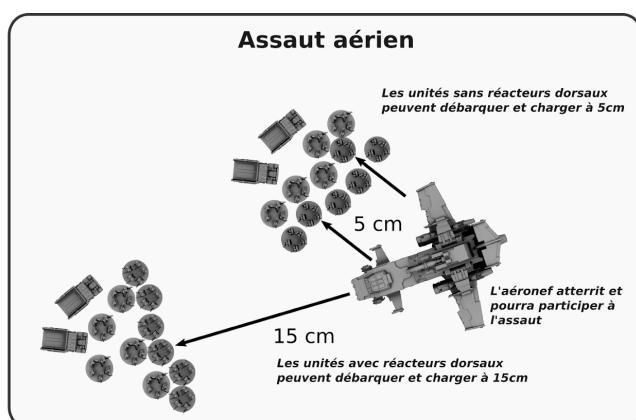
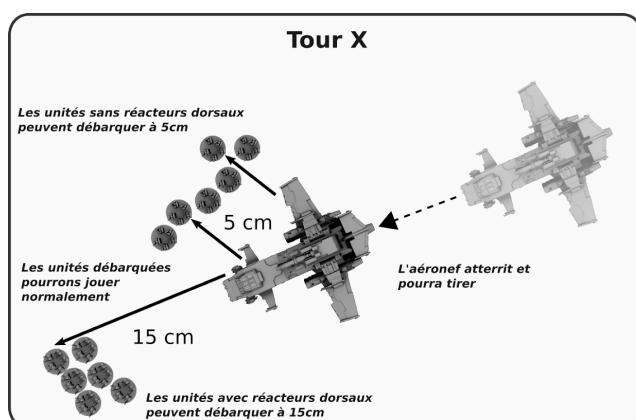
## 4.2.6 Mouvement de Désengagement

Q: Si un aéronef a parcouru plus de 30 cm au cours de son mouvement d'approche et n'a pas fini son mouvement par un virage. Lorsqu'il effectue un mouvement de désengagement, peut-il tourner immédiatement ?

R: Non, il doit encore bouger au moins 30 cm avant d'être autorisé à tourner.

Q: Que se passe-t-il lorsqu'un aéronef atterrit ne se désengage pas ?

R: Il se rallie dans la phase finale comme une formation au sol et à le potentiel de s'activer comme une formation au sol au prochain tour.



## 4.2.7 Pions Impact

Q: En cas d'échec d'une activation les avions reçoivent-ils un pion impact ?

R: Non

## 4.3 Vaisseaux spatiaux

Q: Un vaisseau spatial est-il considéré comme l'objectif « Brisez leur Moral » s'il est la formation la plus chère de son armée ?

R: Non. Aucune formation située hors de la table ne peut être considérée comme la formation à détruire pour remplir l'objectif Brisez leur Moral, ou n'importe quel autre objectif d'ailleurs.

## 4.3.2 Déroulement de l'Opération

Q: Quel est l'ordre des événements en ce qui concerne l'activation d'un vaisseau spatial.

R:

1) Le vaisseau spatial résout tous ses bombardements orbitaux et ses Frappes Chirurgicales, en supposant qu'un test d'action soit réussi.

2) Chaque formation entrant en jeu via Assaut Planétaire est résolue (faite la correction à 15cm du point de largage, puis la dispersion, puis en résolvant toutes les capacités spéciales comme celles d'un Space Marine Drop Pod). Le joueur contrôlant le vaisseau spatial choisit l'ordre dans lequel les formations sont entrées en jeu.

3) Vérifiez si des formations qui ont fait l'objet de bombardements orbitaux, Frappes Chirurgicales ou de capacités spéciales sont démoralisées.

## 4.3.3 Bombardement orbital

Q: Une formation prise sous un gabarit de bombardement orbital reçoit-elle un PI automatique pour s'être trouvée sous le feu ennemi ?

R: Oui.

Q: Y a-t-il des restrictions pour placer des gabarits de bombardement orbital supplémentaires?

R: Non

## 4.3.4 Frappes Chirurgicales

Q: Si un vaisseau spatial a plusieurs Frappes Chirurgicales et les utilise pour attaquer des formations distinctes. Chaque formation obtient-elle un pion impact pour s'être fait tirer dessus?

R: Oui

Q: Si une formation contient plusieurs engins de guerre, qui choisit la cible d'une Frappes Chirurgicales ?

R: L'attaquant. Dites à vos commissaires d'arrêter d'ouvrir leurs écoutilles et d'agiter des épées, ils peuvent être vus de l'espace.

## 4.4 Assaut planétaire

Q: Une figurine de Drop Pod Space Marine représente-t-elle une unité normale ou bien s'agit-il simplement d'un marqueur désignant le point d'arrivée ?

R: Il s'agit simplement d'un marqueur.

Q: Si plusieurs formations d'une même armée peuvent faire un assaut planétaire, doivent-elles toutes atterrir dans un rayon de 15 cm ou bien est-il possible de définir plusieurs zones de largage ?

R: Chaque formation de transport peut utiliser sa propre zone de largage. Ex : si vous avez un Croiseur d'attaque et quatre Thunderhawks, vous pouvez définir jusqu'à quatre zones de largage. Chaque zone de largage doit être clairement attribuée à une formation.

Q: Les unités effectuant un assaut planétaire peuvent-elles être prises pour cible par des armes AA ?

R: Non.

Q: Les formations transportées lors d'un assaut planétaire (ex : Marines d'Assaut dans un Thunderhawk) peuvent-elles débarquer dès l'atterrissement de leur véhicule de transport ?

R: Lors d'un assaut planétaire, les formations qui atterrissent "gratuitement" en début de tour et peuvent ensuite agir normalement. Les formations se trouvant à bord d'un EG ou d'un autre transport effectuant un assaut planétaire peuvent débarquer à l'atterrissement. Dans le cas

d'un EG, la formation peut ensuite agir normalement, car le processus de débarquement est "gratuit": en d'autres termes, il s'agit simplement d'un moyen de déployer des unités sur la table en début de tour.

**Q: Si une formation rate son activation alors qu'elle se trouve encore dans le véhicule de transport avec lequel elle est entrée sur la table en assaut planétaire, peut-elle se déployer dans un rayon de 15 cm de son véhicule puis effectuer un mouvement dans le cadre de l'action Tenir ou bien doit-elle se contenter d'un simple mouvement ?**

R: Tout d'abord, gardez à l'esprit que les règles spéciales du drop pod Space Marine s'appliquent uniquement à cette unité. Les formations en drop pod sont obligées de débarquer à l'atterrissement et seules ces formations sont autorisées à se déployer dans un rayon de 15 cm autour du drop pod. Les formations utilisant des véhicules de transport pour effectuer un assaut planétaire sont soumises aux règles normales de débarquement.

**Q: Un assaut planétaire peut-il déclencher un tir en État d'Alerte ?**

R: Non, l'État d'Alerte est uniquement déclenché par un mouvement ou par un débarquement, pas par un assaut planétaire.

**Q: Que se passe-t-il lorsque la zone de terrain dégagée la plus proche n'est pas assez grande pour déployer une formation entière entrant en jeu via Assaut planétaire?**

R: Le joueur adverse le déplace vers la zone de terrain dégagée la plus proche où toute la formation peut se déployer.

[Règle spéciale : Module d'atterrissement](#)

## 5.1 Règles des parties de tournoi

### 5.1.6 Déploiement des Unités Restantes

**Q : A quel moment sont désignées les formations gardées en réserve ?**

R : Désignez les formations mises en réserve et placez-les de côté en dehors de la table de jeu avant tout déploiement des formations restantes.

Ensuite, les joueurs placent sur la table de jeu, chacun leur tour et une à une les formations restantes n'étant pas gardées en réserve.

### 5.1.7 Conditions de Victoire

**Q: Pour empêcher l'adversaire d'accomplir l'objectif "Ils ne passeront pas" doit-on avoir une formation entière dans la moitié de table de l'adversaire ou bien n'importe quelle partie d'une formation, même une seule unité, peut suffire à empêcher l'adversaire d'accomplir l'objectif ?**

R: N'importe quelle partie d'une de vos formations situées dans la moitié de table de votre adversaire l'empêche d'accomplir l'objectif. Il est intentionnel et normal que cette condition soit difficile à remplir.

## 6.0 Jouer à EPIC

### Listes d'armée de tournoi

Détails sur la règle du "count as"

**Q : "La règle WYSIWYG s'applique-t-elle en ce qui concerne l'infanterie? En raison de cette règle, suis-je censé avoir un Lance missiles par Unité tactique Space Marine?"**

R : Non, la règle WYSIWYG signifie que si vous utilisez une Unité tactique Space Marine dans un tournoi, alors ils doivent être utilisés comme une Unité tactique Space Marine plutôt que des unités d'assaut, Devastators etc. Fondamentalement, si vous avez un modèle de quelque chose qui est inclus dans la liste d'armée, alors vous ne pouvez pas dire le modèle « compte comme » autre chose.

**Q : Aucun de mes "vieux" Marines avec socles rectangulaires n'ont de lance missile, cela signifie-t-il qu'un adversaire pourrait empêcher mes unités de Marines de tirer durant phase de tir ?"**

R : La règle « compte comme / count as » s'appliquerait dans ce cas. Vous diriez simplement à votre adversaire avant de commencer la partie 'Ces stands avec cinq Marines armés de les bolters comptent comme des unités tactiques. Simples et directement couverts par les règles du tournoi. Cette règle a pour but d'encourager l'utilisation de modèles plus anciens, plutôt que de restreindre leur utilisation.'

**Q : Certaines descriptions de véhicules de transport mentionnent qu'ils peuvent transporter des troupes mais la liste de l'armée ne me permet pas d'ajouter ce véhicule à tous les types de troupes qu'il peut transporter. Pourquoi ?**

R : La description du véhicule liste toutes les troupes que ce véhicule pourrait transporter mais pas nécessairement les troupes qu'il peut transporter de cette liste d'armée en particulier. Les listes d'armée sont destinées aux tournois mais en jeu amical ou si vous concevez un scénario spécial, cela ouvre d'autres possibilités.

# FAQ : Codex Astartes

## EG & transports

**Q : Est ce qu'une formation d'engins de guerre peut transporter une autre formation ?**

R : L'ensemble de la formation est compté comme un seul engin de guerre au regard de la règle du transport d'engins de guerre (voir 3.1.3). Par ex. un détachement de Thunderhawk Transporter peut transporter des unités d'une autre formation, tant que toute la formation peut tenir à l'intérieur des Thunderhawk Transporters. Cela vaut aussi pour le Storm Raven, le Storm Eagle, le Bélier d'assaut, Caestus, le Storm Eagle etc...

## Space Marine

**Q : Les unités Space Marines démoralisées comptent-elles comme ayant un pion impact par unité ou un demi?**

R : Un point d'impact par unité

**Q : Quand les formations Space Marines démoralisées sont prises pour cible, est-ce que le pion impact supprime une unité supplémentaire ? Quid si un nombre impair de pions d'impact est infligé ?**

R : Non a cause de la règle "*Ils ne connaîtront pas la peur*"

Tous les pions d'impact supplémentaires sont ignorés.

*Extrait de la règle spécial « ils ne connaîtront pas la peur »: il faut deux pion impact pour supprimer une unité Space Marine ou tuer une unité dans une formation démoralisée (ignorer tout le reste des pions impact).*

**Q : Si je tire deux fois sur une formation Space Marine démoralisée (sans tuer aucune unité) puis-je générer deux pions impact distincts?**

R : Non. Les unités démoralisées ne retiennent pas les pions d'impacts. Donc dans ce cas les Space Marines ignoraient le seul pion impact que vous placez à chaque fois et ne perdrait aucune unité. Il faudrait en placer deux ou plus avant de perdre une unité.

**Q : L'amélioration Razorback des armées Space Marine remplace n'importe quel nombre de rhino avec 1 ou 2 Razorbacks chacun. Si je prends 3**

**Razorbacks comment puis-je déterminer combien de rhino me reste-t-il dans la formation?**

R : Vous prenez le nombre minimum de Rhinos pour transporter les unités n'étant pas transportées par des Razorbacks. Cela pourrait laisser un Rhino avec un espace libre mais pas de Rhino sans personne à son bord.

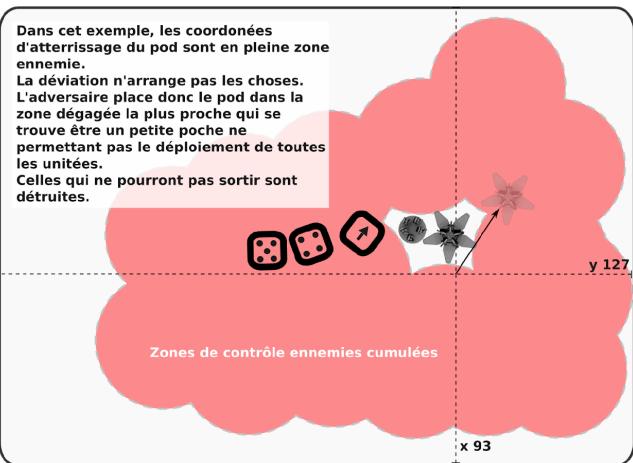
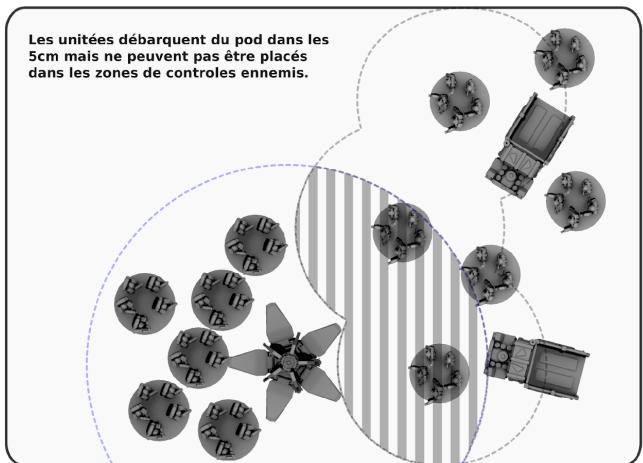
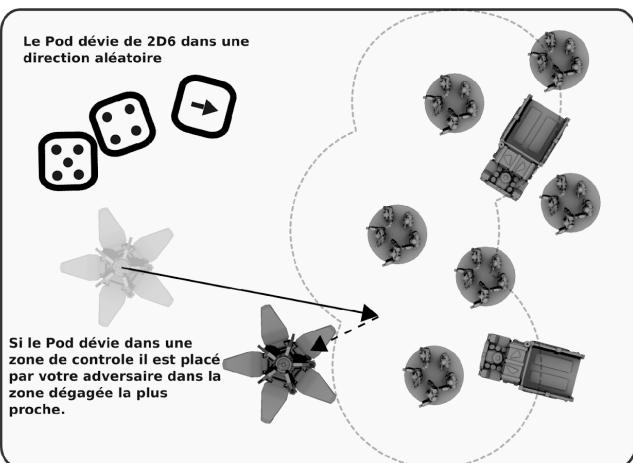
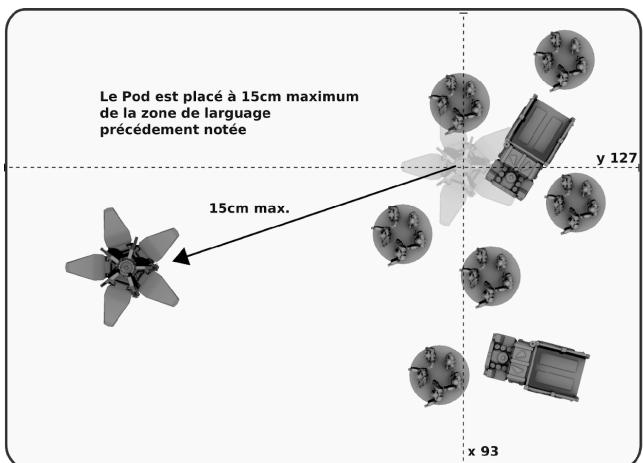
**Q : Comment et quand sont sélectionnées les options de transport Space Marine ?**

R: Le choix des options de transport fait partie du processus de sélection de l'armée. La décision d'échanger des options, même « gratuites », doit être faite lorsque la liste d'armée est déterminée.

## Règle spéciale : Module d'atterrissement

**Q: Que ce passe t'il quand un module d'atterrissement arrive dans une Zone de contrôle ennemi ?**

R : cf. schéma



# FAQ Garde Impériale

**Q : Comment déterminez-vous le nombre de tirs d'Autocannons d'une formation de Garde Impériale possédant des pions impact?**

R : Définissez le nombre d'unités neutralisées pour commencer. Tout Garde à 45 cm de l'ennemi est supposé être à portée et peut donc être supprimé tant qu'ils ont une ligne de vue. Comptez le nombre de Gardes restants les unités et divisez par deux ce total, en arrondissant au supérieur, pour trouver le nombre d'Autocanons que vous pouvez utiliser pour faire feu.

## Boucliers

**Q : Nous avons eu des confusions sur l'interaction des boucliers et pions impact. Est-ce qu'avoir des pions impact empêche d'avoir des boucliers?**

R : Non. L'idée est que dès que les boucliers ont été abattus, ils peuvent être réparés avec l'ordre Regroupement au lieu de retirer des pions impact. Donc, si vous regroupez, vous pouvez utiliser chaque point obtenu par le jet de dés pour réparer un bouclier ou retirer un pion impact.

**Q : Lorsque les boucliers se rechargent pour une formation avec plusieurs unités, est-ce qu'on lance un dé pour la formation ou un dé pour chaque unité disposant de Boucliers ?**

R : Un jet de dé par unité. Ensuite, choisissez le dé le plus élevé. Chaque point du dé peut être utilisé pour retirer un pion impact ou recharger un bouclier sur chaque unité de la formation qui a des boucliers.

**Q : Quand un Titan ou Engin de Guerre régénère-t-il ses boucliers ?**

R : La règle spéciale des boucliers dans la section 5.4.1 définit quand un Titan ou un Engin de Guerre peut régénérer les boucliers. Fondamentalement un Titan ou Engin de Guerre obtient un Bouclier dans la Phase de fin de chaque tour (s'ils avaient perdu des boucliers). De même, si un Titan ou Engin de Guerre effectue une action

Regroupement ils peuvent utiliser le résultat des dés de Regroupement lancés (voir 1.13.1) pour réparer les boucliers.

**Q : Est-ce que les tirs AP peuvent détruire les boucliers ?**

R : Non. Seuls les tirs AC, MA ou TK peuvent affecter un Bouclier. Notez qu'une attaque FF dans un assaut endommagerait les boucliers d'un Titan. N'oubliez pas non plus que le Titan ou Engin de Guerre recevra aussi des pions impact pour ce tir AP même si cela ne peut pas affecter le Titan ou endommager son bouclier.

**Q : Comment fonctionne l'allocation des touches pour des formations d'Engins de Guerre avec boucliers ? Les traitez-vous comme faisant partie de la capacité de dommages des Engins de guerre et continuez à allouer des touches jusqu'à avoir atteint la somme CD+boucliers ?**

R : Les boucliers ne sont pas considérés comme faisant partie de la capacité de dégâts de l'engin de guerre lors de l'attribution des touches à ce dernier. Donc quand vous faites l'attribution de touches à un Engin de Guerre qui a des boucliers, considérez les capacités de dommage initiale de l'engin de guerre et pas d'autres facteurs.

**Q : Si un Titan avec des boucliers est touché par une arme TK(D3) retirez-vous 1 Bouclier ou D3 boucliers ?**

R: D3. Le tir TK est un coup unique qui est affecté à une unité. Une fois que tous les coups ont été attribués, les résultats de ces touches sont résolus. Ce coup fait plusieurs points de dommage donc même s'il s'agit d'un seul coup, il fera D3 points de dégâts à l'unité.

Dans ce cas, l'unité a des boucliers. Donc les boucliers prendront tous les D3 points de dommage.

Si l'unité avait moins de boucliers que de dommages alors les dommages restants iront sur l'Engin de Guerre.