



MISE À JOUR DES RÈGLES DE WARHAMMER 40,000

Ce document est un bref résumé de certains changements apportés aux règles par la nouvelle édition de Warhammer 40,000. Comme tous les résumés, celui-ci est plutôt succinct et pas forcément précis, il n'a que pour but de vous donner une idée de l'évolution que connaît l'univers sombre et gothique du quarante et unième millénaire. Il suppose également que vous maîtrisiez déjà les règles actuellement en vigueur et que vous soyez ce qu'il convient d'appeler un joueur vétérane. La nouvelle édition du livre de règle sera disponible en septembre 2004. Des informations complémentaires vous attendent dans le magazine White Dwarf et sur le site Internet de Games Workshop.

UTILISER CE DOCUMENT

Vous pouvez comparer ces règles avec celles que vous avez l'habitude d'utiliser et commencer à les essayer au cours de vos batailles. Vous aurez alors une idée de la manière dont se comportera chaque unité de votre armée dans la nouvelle édition de Warhammer 40,000. C'est comme si on vous donnait les clés pour que vous puissiez essayer votre prochaine voiture...

UNITÉS

Toutes les unités sont maintenant regroupées par types spécifiques.

Types d'Infanterie

Infanterie Autoportée (réacteurs dorsaux, propulseurs, ailes...)

Mouvement 12ps / Assaut 6ps. Ignore les terrains survolés, mais peut à la place se déplacer comme de l'infanterie ordinaire. Les propulseurs peuvent toujours se déplacer pendant la phase d'assaut.

Moto / Motojet

Mouvement 12ps / Assaut 6ps. Peuvent se déplacer avec des Turbo-boosters, mais ne peuvent pas traverser de terrains difficiles, tirer ou charger. Les motojets peuvent toujours se déplacer durant la phase d'assaut.

Bêtes / Cavalerie

Mouvement 6ps / Assaut 12ps. Peuvent utiliser la règle Course. Traitent le terrain comme de l'infanterie ordinaire.

Créatures Monstrueuses

Pièces d'Appui

Types de Véhicules

Marcheurs

Antigravs

Chars

TIR

Choix d'une cible

Une unité doit réussir un test de Commandement pour viser autre chose que la cible la plus proche (elle peut néanmoins choisir d'ignorer l'infanterie pour tirer sur les véhicules ou créatures monstrueuses)

Les véhicules, les créatures monstrueuses et les pièces d'appui n'ont pas à effectuer de test.

Ligne de Vue

Seuls le terrain et les véhicules bloquent les lignes de vue, pas les unités ennemies.

Créatures Monstrueuses

Peuvent faire feu avec deux armes à chaque tour.

Couvert

Les bâtiments et les ruines procurent une sauvegarde de couvert de 4+.

ARMES

Tir Rapide

Peuvent toujours tirer deux fois à 12ps ou moins.

2 tirs à 12ps ou moins ou 1 tir à la portée maximum si le tireur est immobile.

Les unités utilisant des armes à Tir Rapide ne peuvent lancer d'assaut.

Surchauffe!

Les chances de surchauffe sont égales au nombre de tirs: 1 tir = surchauffe sur un 1, 2 tirs = surchauffe sur un 1 ou 2, etc.

Barrage

Les armes à estimation se contentent de placer le gabarit sur la cible et de déterminer si elles dévient, d'1D6ps si la cible est en vue, de 2D6 (en gardant le plus haut résultat) ps si ce n'est pas le cas.

Artillerie

Dévie d'1D6ps si le tireur n'a pas bougé, de 2D6 (en gardant le plus haut résultat) ps s'il s'est déplacé.

Barrage d'artillerie impossible si le tireur a bougé.

ASSAUTS

Charge

Une unité ne peut pas charger si elle a utilisé des armes lourdes ou à tir rapide.

Une unité ne peut charger que l'ennemi sur lequel elle a tiré.

Attaques Supplémentaires

Les figurines en charge gagnent +1 Attaque.

Les figurines avec deux armes gagnent +1 Attaque.

Attaques

Les figurines au contact et toutes celles se trouvant dans un rayon de 2ps d'elles se battent avec leur nombre total d'Attaques et bénéficient de leurs attaques spéciales (armes/gantelets énergétiques, etc.)

Pertes

Elles ne peuvent être retirées que parmi les figurines pouvant attaquer.

Percées

Chaque unité jette 1D6 + la valeur d'Initiative majoritaire de l'unité. Une unité battant en retraite est détruite si elle ne parvient pas à obtenir un meilleur résultat que l'adversaire.

Une unité en détruisant une autre se déplace d'1D6ps au lieu de 3ps.

VEHICULES

Antigrav

S'ils se déplacent de 6ps ou moins, ils font un atterrissage forcé en cas d'immobilisation et ne sont pas détruits.

Artillerie

Peut être utilisée même si le véhicule se déplace (jetez 2D6 et gardez le plus haut résultat pour la distance de déviation). Ne s'applique pas aux barrages d'artillerie.

Tir

Les véhicules peuvent faire feu avec 1 arme + toutes leurs autres armes de Force 6 ou moins, du moment qu'ils se déplacent de 6ps ou moins (12ps dans le cas des véhicules rapides) et qu'ils n'utilisent aucune arme d'artillerie.

Débarquement

Les passagers d'un véhicule ne peuvent pas lancer un assaut après avoir débarqué, à moins qu'ils ne descendent d'un véhicule découvert, immobile ou d'un Land Raider.

Pénétration d'Armure

Les armes à PA 1 infligent toujours des dégâts importants.

Les armes à PA- infligent toujours des dégâts superficiels.

Artillerie et Gabarits d'Explosion

Ces gabarits voient leur Force divisée par deux pour la pénétration du Blindage si leur trou central ne se trouve pas sur le véhicule.

Tableau des Dommages

Les résultats Immobilisé et Arme Détruite sont inversés (par exemple, un dégât superficiel 5 donne maintenant Immobilisé)

Arme Détruite n'affecte que les armes dotées d'une Force de 4 ou plus. S'il n'en a plus, le véhicule est immobilisé.

Les véhicules immobilisés recevant un autre dommage de ce type le comptent comme un résultat Arme Détruite.

Les véhicules immobilisés et sans arme de Force 4 ou plus sont détruits s'ils reçoivent un nouveau dommage Arme Détruite ou Immobilisé.

Passagers

Doivent immédiatement débarquer et effectuer un test de blocage si leur transport subit un dégât important.

Les figurines débarquant d'un véhicule détruit sont automatiquement bloquées.

Marcheurs

Utilisent toujours leur valeur de Blindage Avant au corps à corps.

Les grenades peuvent être utilisées contre eux mais ne touchent que sur un 6.

Moral

Supériorité Numérique

Les marcheurs comptent pour 10 figurines si leur blindage Avant est de 12 ou plus, ou 5 figurines si leur Blindage Avant est de 11 ou moins. Les figurines avec plusieurs Points de Vie comptent pour leur nombre de Points de Vie, les créatures monstrueuses comptent pour 10 figurines.

Pas de Retraite !

Les unités *Sans Peur* qui perdent un combat subissent une blessure supplémentaire si l'ennemi est deux fois plus nombreux, deux blessures si l'ennemi est trois fois plus nombreux et trois blessures si l'ennemi est quatre fois plus nombreux ou plus.

Les marcheurs perdant un combat face à un ennemi au moins deux fois plus nombreux subissent un dégât superficiel.

Personnages

Personnages Indépendants

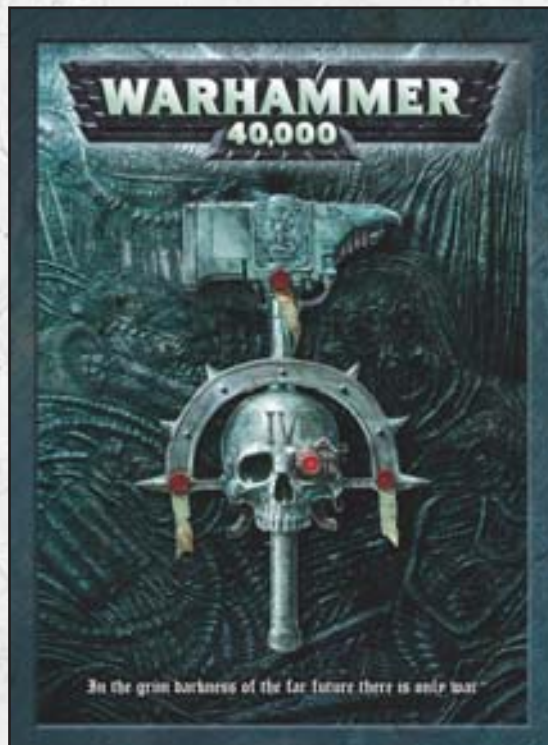
Ne combattent que s'ils sont en contact socle-à-socle

Missions

Toutes les missions

Utilisent les règles *Frappe en Profondeur* et *Infiltrateurs* sur un résultat de 3+ sur 1D6.

Utilisent la règle *Escalade* sur un résultat de 5+ sur 1D6. *Escalade* : Seuls les choix de Troupes sans véhicule de transport peuvent être déployés au début de la partie, et tous comptent comme étant dissimulés (utilisez les règles de *Combat Nocturne*) jusqu'à ce qu'ils se déplacent ou tirent. Toutes les autres unités sont en réserve.



Parution Septembre 2004