

EPIC ARMAGEDDON COMPENDIUM

SEQUENCE DE JEU				
Phase de stratégie	Les deux joueurs lancent 1D6 et ajoutent la valeur de Stratégie de leur armée, le vainqueur choisit qui commence			
Phase d'action	Les joueurs activent leurs formations tour à tour			
Phase de fin de tour	Les joueurs rallient leurs formations si nécessaire puis vérifient les conditions de victoire			
ACTIONS				
Avance	1 Mouvement puis Tir			
Assaut	1 Mouvement puis Assaut			
Avance Rapide	2 Mouvements puis Tir avec modificateur de -1			
Redéploiement	3 Mouvements			
Rassemblement	Tir avec modificateur de -1 puis Regroupement OU 1 Mouvement puis Regroupement (lancez 2D6 et enlevez un nombre de PI égal au meilleur dé)			
Etat d'Alerte	Formation en état d'alerte			
Tir Soutenu	Tir avec modificateur de +1			
Tenir	1 Mouvement OU Tir OU Regroupement (seule action possible après un jet d'activation raté)			
Action Spéciale	Voir les règles spéciales du scénario ou de l'unité			
TESTS D'ACTION		TESTS DE RALLIEMENT		
La formation a au moins un pion Impact	-1	Formation démoralisée	-2	
La formation tente de conserver l'initiative	-1	Ennemis dans un rayon de 30 cm	-1	
TABLEAU DES TERRAINS				
<i>Terrain</i>	<i>Infanterie</i>	<i>Véhicule</i>	<i>Engin de Guerre</i>	
Bâtiments	Svg. de couvert de 4+	Infranchissable	Infranchissable	
Falaises	Infranchissable	Infranchissable	Infranchissable	
Fortifications	Svg. de couvert de 3+ (voir règles)	Voir règles	Infranchissable	
Jungle	Svg. de couvert de 4+	Infranchissable	Dangereux	
Marécages	Svg. de couvert de 6+, Dangereux	Dangereux	Dangereux	
Terrain découvert, collines	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet	
Rivière	Svg. de couvert de 6+, Dangereux	Infranchissable	Aucun effet	
Routes	Voir règles	Voir règles	Voir règles	
Ruines, décombres	Svg. de couvert de 4+	Dangereux	Dangereux	
Broussailles	Svg. de couvert de 6+	Aucun effet	Aucun effet	
Bois	Svg. de couvert de 5+	Dangereux	Dangereux	
TABLEAU DES BARRAGES				
<i>Points de barrage</i>	<i>Gabarits supplémentaires</i>	<i>PI supplémentaires</i>	<i>AP</i>	<i>AC</i>
1	Aucun	Aucun	6+	6+
2	Aucun	Aucun	5+	6+
3	Aucun	Aucun	4+	5+
4-5	Un	Aucun	4+	5+
6-7	Un	Un	4+	5+
8-9	Deux	Un	4+	5+
10-12	Deux	Deux	4+	5+
13-15	Deux	Trois	4+	5+
16-18	Deux	Quatre	4+	5+
MODIFICATEURS D'ASSAUT				
Chaque perte que vous avez infligée lors de l'assaut			+1	
Vous avez plus d'unités que la formation ennemie *			+1	
Vous avez plus de deux fois plus d'unités que la formation ennemie *			+1	
Votre formation n'a aucun Pion Impact **			+1	
La formation ennemie a plus de Pions Impact que la vôtre **			+1	
Pour chaque unité <i>Charismatique</i>			+1	
* Prenez en compte le nombre total d'unités restantes dans la formation ayant chargé et le nombre total d'unités restantes dans la formation ayant subi la charge. Ne comptez pas les unités qui ont apporté un tir de soutien.				
** Les unités démoralisées comptent comme ayant autant de pions Impact que d'unités.				
CONDITIONS DE VICTOIRE				
Blitzkrieg	Capturer la base adverse (le premier objectif placé par l'adversaire)			
Brisez leur moral	Détruire la formation adverse la plus coûteuse. Si plusieurs formations entrent dans cette catégorie, détruire une d'entre elles.			
Défendre le drapeau	Contrôler les 3 objectifs situés dans votre moitié de table			
Prendre et tenir	Capturer 2 objectifs situés dans la moitié de table adverse			
Ils ne passeront pas	Aucune formation adverse non-démoralisée dans votre moitié de table			

SOMMAIRE

0.0 EPIC ARMAGEDDON - SCENARIO STANDARD	4	2.1.13 Antigrav	25
1.0 REGLES DE BASE	5	2.1.14 Sniper	26
1.0.1 Matériel nécessaire	5	2.1.15 Commandant Suprême	26
1.1 UNITES	5	2.1.16 Blindage Arrière Renforcé	26
1.1.1 Types d'unités	6	2.1.17 Téléportation	26
1.1.2 Socles	6	2.1.18 Marcheur	26
1.1.3 Fiches d'Unités	6	2.2 ARMES SPECIALES	27
1.2 FORMATIONS	7	2.2.1 Armes Antiaériennes	27
1.2.1 Formations	7	2.2.2 Rupture	27
1.2.2 Valeurs d'initiative	7	2.2.3 Attaques Supplémentaires	27
1.3 PIONS IMPACT	7	2.2.4 Frappe en Premier	27
1.4 SEQUENCE DE JEU	7	2.2.5 Ignore les Couverts	27
1.4.1 Séquence de jeu	8	2.2.6 Macro-arme	27
1.4.2 Capacités utilisables au début du tour/d'une action	8	2.2.7 Tir Unique	28
1.5 PHASE DE STRATEGIE	8	2.2.8 Rechargement	28
1.6 PHASE D'ACTION	8	2.2.9 Tueur de Titans	28
1.6.1 Actions	8	3.0 ENGINES DE GUERRE	29
1.6.2 Test d'action	9	3.1 MOUVEMENT DES ENGINES DE GUERRE	29
1.6.3 Conserver l'initiative	9	3.1.1 Formations d'engins de guerre	29
1.7 MOUVEMENT	9	3.1.2 Zone de contrôle des engins de guerre	29
1.7.1 Mouvements multiples	9	3.1.3 Transport	29
1.7.2 Autres unités	10	3.2 TIR DES ENGINES DE GUERRE	30
1.7.3 Zones de contrôle	10	3.2.1 Allocation des touches aux engins de guerre	30
1.7.4 Formations	10	3.2.2 Capacité de dommages	30
1.7.5 Véhicules de transport	10	3.2.3 Touches critiques	30
1.8 TERRAIN	11	3.2.4 Pions Impact	30
1.8.1 Test de terrain dangereux	11	3.2.5 Armes Tueuses de Titans	31
1.8.2 Couvert et modificateur pour toucher	11	3.3 ENGINES DE GUERRE EN ASSAUT	31
1.8.3 Sauvegardes de couvert et infanterie	11	3.3.1 Mouvement de charge	31
1.8.4 Effets du Terrain	11	3.3.2 Corps-à-corps et fusillade	31
1.9 TIR	12	3.3.3 Résultat	31
1.9.1 Choix de la cible	12	4.0 OPERATIONS AERONAVALES	32
1.9.2 Qui peut tirer ?	12	4.1 UNITES AERIENNES	32
1.9.3 Procédure de tir	13	4.1.1 Formations aéronavales	32
1.9.4 Placer un pion Impact	13	4.2 AERONEFS	32
1.9.5 Lancer les dés pour toucher	13	4.2.1 Mouvement d'approche des aéronefs	33
1.9.6 Allocation des touches & sauvegardes	14	4.2.2 Attaques des aéronefs	33
1.9.7 Vérification du moral de la cible	14	4.2.3 Attaques antiaériennes	33
1.9.8 Barrages	15	4.2.4 Attaques de DCA	34
1.10 ETAT D'ALERTE	16	4.2.5 Transport des unités terrestres	34
1.11 FEU CROISE	17	4.2.6 Mouvement de désengagement	35
1.12 ASSAULTS	17	4.2.7 Pions Impact	35
1.12.1 Procédure d'assaut	17	4.3 VAISSEAUX SPATIAUX	35
1.12.2 Choix de la formation attaquée	17	4.3.1 Planification de l'opération	35
1.12.3 Mouvement de charge	17	4.3.2 Déroulement de l'opération	36
1.12.4 Contre-charge	18	4.3.3 Bombardement orbital	36
1.12.5 Résolution des attaques	19	4.3.4 Frappes chirurgicales	36
1.12.6 Tir de soutien	19	4.4 ASSAULT PLANETAIRE	36
1.12.7 Résultat du combat	20		
1.12.8 Repli du perdant	20		
1.12.9 Consolidation du vainqueur	21		
1.12.10 Formations mélangées	21		
1.13 REGROUPEMENT & DEMORALISATION	21		
1.13.1 Regroupement	21		
1.13.2 Démoralisation	21		
1.13.3 Mouvement de retraite	21		
1.13.4 Pions Impact et formations démoralisées	22		
1.14 FIN DU TOUR	22		
1.14.1 Ralliement	22		
1.14.2 Vérification des conditions de victoire	22		
2.0 UNITES ET ARMES SPECIALES	23		
2.1 UNITES SPECIALES	23		
2.1.1 Personnage	23		
2.1.2 Commandant	24		
2.1.3 Sans Peur	24		
2.1.4 Infiltrateur	24		
2.1.5 Charismatique	24		
2.1.6 Sauvegarde Invulnérable	24		
2.1.7 Réacteurs Dorsaux	25		
2.1.8 Meneur	25		
2.1.9 Véhicule Léger	25		
2.1.10 Monté	25		
2.1.11 Blindage Renforcé	25		
2.1.12 Eclairé	25		

0.0 EPIC ARMAGEDDON - SCENARIO STANDARD

FORCES

- 2000pts – 5000pts

TABLE

- Min. : 150x90 cm ;
- Max. : 240x150 cm.

DECORS

- Diviser la table en carrés de 60 cm de coté ;
- Sélectionner 2 éléments de décor par carré (table de 180x120 cm : 12 éléments) ;
- Rivière = 1 élément pour chaque carré traversé – 1 pont ou 1 gué tous les 30 cm ;
- Placer de 0 à 4 éléments par carré ;
- Rajouter autant de routes que souhaité.

CHOIX DE LA ZONE DE DEPLOIEMENT

- La plus haute valeur stratégique choisit (lancer un dé en cas d'égalité) ;
- Zone de déploiement = bord de table OU coin de table s'étendant sur la moitié de la longueur et la moitié de la largeur.

MISE EN PLACE DES OBJECTIFS

- La plus haute valeur stratégique choisit (lancer un dé en cas d'égalité) ;
- 1^{er} objectif contre son bord de table ;
- 2^{ème} et 3^{ème} objectifs dans la moitié de table adverse, à plus de 30 cm des bords de table et des autres objectifs.

DEPLOIEMENT

1. Déploiement des vaisseaux spatiaux ;
2. Déploiement des unités en assaut planétaire ;
3. Déploiement des garnisons :
 - La plus haute valeur stratégique choisit (lancer un dé en cas d'égalité),
 - Les garnisons se déploient dans leur moitié de table (minimum une unité à moins de 15 cm d'un objectif) ;
 - Formations en garnison :
 - Formation où au moins la moitié des effectifs sont des *éclaireurs*, **OU**
 - Formation ne comprenant pas plus d'une unité avec mvt > 15 cm et ne comprenant aucun engin de guerre, **OU**
 - Formation comprenant des unités avec mvt = 0 ;
4. Désignation des formations en réserve ;
5. Déploiement des autres formations à 15 cm de leur bord de table (la plus haute valeur stratégique commence, lancer un dé en cas d'égalité).

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Réussir 2 missions (ou plus) à la fin du 3^{ème} ou du 4^{ème} tour **ET**
- Réussir plus de missions que l'adversaire.

CONTROLE D'UN OBJECTIF

- Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une unité située à moins de 15 cm de cet objectif à la fin d'un tour ;
- Si au moins une unité de l'adversaire se trouve aussi à moins de 15 cm de l'objectif, alors l'objectif est contesté ;
- Les formations démoralisées ou ralliées dans ce tour ne comptent pas.

MISSIONS

- **Blitzkrieg** : capturer la base adverse (le premier objectif placé par l'adversaire) ;
- **Briser leur moral** : détruire la formation adverse la plus coûteuse. Si plusieurs formations entrent dans cette catégorie, détruire l'une d'entre elles suffit pour atteindre cet objectif ;
- **Défendre le drapeau** : contrôler les 3 objectifs situés dans votre moitié de table ;
- **Prendre et tenir** : capturer 2 objectifs situés dans la moitié de table adverse ;
- **Ils ne passeront pas** : aucune formation adverse non-démoralisée dans votre moitié de table.

EGALITE A LA FIN DU 4EME TOUR

- Si aucun joueur n'a gagné à la fin du 4^{ème} tour, les deux joueurs jettent 1D6 :
 - Si les joueurs obtiennent le même résultat, la partie continue un tour,
 - Si les joueurs obtiennent des résultats différents, la partie prend fin et on procède au décompte des points de victoire.

POINTS DE VICTOIRE

- Formation détruite = valeur totale en points de la formation ;
- Formation démoralisée réduite à demi-force ou moins = valeur totale en points de la formation ;
- Formation non-démoralisée réduite à demi-force = moitié de la valeur totale en points de la formation ;
- Formation démoralisée non-réduite à demi-force = moitié de la valeur totale en points de la formation.

1.0 REGLES DE BASE

Vous trouverez dans les pages qui suivent les règles de base du système Epic, couvrant tous ses mécanismes essentiels. Elles décrivent la façon dont les unités (c'est-à-dire tout type d'infanterie et de véhicule blindé) se déplacent, tirent et participent à des assauts.

Vous trouverez parfois au fil des pages des encadrés traitant des règles spéciales. La plupart de ces dernières sont décrites dans les sections 2.0-4.0, mais il est important d'en connaître certaines le plus tôt possible, d'où leur inclusion dans ces encadrés. Vous tomberez également sur d'autres encadrés, cette fois appelés Notes des Concepteurs, qui expliquent certains principes fondateurs du jeu. Nous avons préféré séparer ces notes du corpus des règles d'une part pour éviter les répétitions et les apartés, d'autre part pour pouvoir expliquer la philosophie de certains détails et parti pris. Nous pensons en effet que les disputes sans fin sur la lettre des règles peuvent être évitées si les joueurs en comprennent l'esprit.

Nous vous recommandons une fois de plus de jouer plusieurs parties avec les règles de base avant de vous lancer dans des batailles de grande envergure impliquant des unités spéciales. Nous avons donc inclus des scénarios d'initiation à la fin de la section pour vous permettre de les apprendre facilement et rapidement.

1.0.1 Matériel nécessaire

Pour jouer, il vous faudra avant tout des figurines Epic, disponibles par le biais de la Vente par Correspondance. Il vous faudra également quelques éléments de décor. Vous pourrez bien entendu utiliser les collines et les arbres conçus pour Warhammer et Warhammer 40,000 (disponibles auprès de la VPC, des magasins Games Workshop et des revendeurs indépendants) si vous n'avez pas de décors prévus pour l'échelle, ou bien disposer un morceau de tissu par-dessus des piles de livres pour créer un terrain vallonné. Forge World propose une gamme complète de décors en résine à l'échelle pour embellir votre table de jeu.

En plus des figurines et des décors, vous aurez besoin de certains objets essentiels.

Gabarits : Certaines armes d'Epic, comme le terrifiant canon séisme, ont une aire d'effet. Leurs attaques sont représentées en plaçant un gabarit circulaire sur la cible, celui-ci déterminant quelles sont les figurines affectées par le tir. Deux types de gabarits sont utilisés à Epic : un gabarit de barrage, d'un diamètre de 7,5 cm, et un gabarit de frappe orbitale de 12 cm de diamètre. Le type et la puissance d'un tir indiquent lequel des deux gabarits est utilisé, et combien d'exemplaires de ce dernier sont placés. Vous trouverez à la fin des règles de base des copies de ces gabarits, mais vous pouvez aussi utiliser les gabarits en plastique transparent proposés par Games Workshop. Il vous est de plus possible de fabriquer vos propres gabarits dans du carton fort ou de la carte plastique.

Instrument de Mesure : Pour jouer à Epic, vous aurez besoin d'un instrument de mesure gradué en centimètres, le plus pratique étant un mètre rétractable. Si vous ne disposez que d'un instrument gradué en pas (c'est-à-dire en pouces), il vous suffit de diviser toutes les distances en centimètres par deux et d'appliquer le résultat aux mesures en pas. Par exemple, une distance de 10 cm devient ainsi 5 pas. Si vous décidez d'adopter cette méthode, les deux joueurs doivent la suivre vu que les distances ne seront pas les mêmes qu'en centimètres !

Papiers et Stylos : Vous aurez probablement à noter les pertes subies ou les dommages infligés à vos machines de guerre, il est donc pratique d'avoir de quoi écrire à portée de main.

Dés : Il vous faudra de bonnes poignées de dés ordinaires à six faces pour résoudre vos tirs et vos assauts, et nous les appelons D6. Si vous devez en lancer plus d'un, cela est alors noté 2D6 (lancez deux dés), 4D6 (lancez quatre dés), etc. Si un chiffre doit être ajouté au résultat obtenu, cela est indiqué par une addition. Par exemple, 1D6+6 signifie : lancez un dé et ajoutez six au résultat, pour un score compris entre 7 et 12. S'il faut lancer 1D3, il suffit de lancer 1D6 et de diviser le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur (1 et 2 donnent 1, 2 et 3 donnent 2, 5 et 6 donnent 3). Il arrive parfois qu'une unité doive obtenir 1 ou plus sur un dé pour réussir une action. Dans ce cas, il est inutile de lancer le dé puisque le succès est automatique, à moins que les règles ne précisent le contraire.

Pions Impact : Une armée à tendance à être de moins en moins efficace si elle se retrouve sous un feu nourri ou est battue au corps-à-corps. A Epic, cet état de fait est représenté par l'attribution de pions Impact aux formations. Vous pourrez les fabriquer vous-mêmes, utiliser ceux que propose Games Workshop, ou tenir les comptes des pions Impact reçus par écrit. Quelle que soit la méthode choisie, l'important est que vous sachiez à tout moment le nombre pions Impact qu'a reçu chacune de vos formations.

1.1 UNITES

Epic permet d'aligner toutes sortes de combattants, des humbles fantassins aux terrifiants engins de guerre. Chaque homme, chaque arme et chaque machine à son rôle à jouer. De plus, ces catégories ont souvent besoin les unes des autres : en milieu urbain, un engin de guerre doit être escorté par de l'infanterie pour dégager les immeubles et repousser les troupes ennemies, tandis que les fantassins en terrain découvert ont désespérément besoin du soutien des tanks et des engins de guerre pour ne pas être victimes de ceux d'en face.

Quelle que soit leur taille, les figurines Citadel utilisées dans Epic sont qualifiées par le terme d'unité dans les règles qui suivent. Chaque unité est une pièce de jeu distincte douée de capacités propres. Une unité peut consister en une seule figurine de char, un engin de guerre ou plusieurs fantassins montés sur un même socle.

Quoi qu'il en soit, il s'agit d'une seule unité en termes de jeu.

NOTE IMPORTANTE : Les règles de base des pages qui suivent ne couvrent que l'infanterie et les véhicules blindés. Les règles des unités spéciales section 2.0 introduisent de nouveaux types de troupes, les règles des Titans et des engins de guerre se trouvent dans la section 3.0 et celles des appareils volants en 4.0.

1.1.1 Types d'unités

Les unités couvertes par les règles de base sont divisées en deux grandes catégories : *Infanterie* et *Véhicules Blindés*.

Infanterie (INF) : Cette désignation inclut tout type de personnel n'étant pas monté dans un véhicule. L'infanterie est normalement représentée par 3 à 7 figurines Epic montées sur un même socle (voir 1.1.2 pour plus de détails). L'artillerie telle que les Grokanons orks entre également dans cette catégorie, de même que l'infanterie montée sur des motos ou des chevaux.

Véhicules Blindés (VB) : Comme leur nom l'indique, ces machines sont couvertes d'un blindage conséquent. Cette catégorie inclut des chars comme le Leman Russ et le Land Raider, ainsi que des transports de troupes tels que le Rhino. Les véhicules blindés sont représentés par une seule figurine.

1.1.2 Socles

Comme indiqué précédemment, une unité peut consister en une seule figurine de véhicule, ou bien en un socle regroupant plusieurs petites figurines. Les socles représentent généralement de l'infanterie, car il serait peu pratique de la déplacer figurine par figurine ! Tous les éléments regroupés sur un socle comptent comme une seule unité en termes de jeu. Chaque joueur peut décider librement de la taille de ses socles et du nombre de figurines qu'ils contiennent, en respectant les directives suivantes :

- Les dimensions d'un socle dans une direction ou l'autre doivent être d'au moins 5 mm et au plus 40mm.
- Un socle doit avoir au moins un côté de 20 mm ou plus (c.-à-d. qu'un socle de 5mm sur 5mm est interdit, alors qu'un socle de 20 mm sur 5 mm est le minimum autorisé).
- Les socles représentant de l'infanterie doivent contenir de 3 à 7 figurines. Les motos et les cavaliers doivent être de 2 à 4 sur un même socle.
- Les socles représentant de l'artillerie doivent compter une ou deux pièces et jusqu'à 6 servants.

1.1.3 Fiches d'Unités¹

Chaque type d'unité d'Epic dispose d'une fiche d'unité contenant ses caractéristiques, lesquelles déterminent les qualités de l'unité, qu'il s'agisse de résistance, de tir ou de corps-à-corps. Les caractéristiques sont les suivantes :

Type : A quelle catégorie de cible appartient l'unité.

Vitesse : La rapidité de déplacement de l'unité. Il s'agit de la distance en cm dont peut se déplacer l'unité à chaque tour tout en restant capable d'utiliser ses armes avec une précision raisonnable. Une unité peut se déplacer d'une distance plus grande, mais la précision de ses tirs risque d'en souffrir.

Blindage : Ce chiffre représente la solidité de l'unité ou la qualité de sa protection. Si elle subit une touche, elle doit lancer 1D6 et obtenir un résultat égal ou supérieur à son Blindage pour que la touche soit annulée.

Corps-à-corps : Ce chiffre indique les capacités de l'unité lors d'un combat au corps-à-corps. Il est utilisé lorsque l'unité charge l'ennemi, ou est chargée.

Fusillade : Ce chiffre représente l'efficacité de l'unité lors d'un échange de tirs à courte portée.

Arme : Cette partie de la fiche signale les armes portées par l'unité. Si l'unité porte plusieurs exemplaires de la même arme, cela est noté par un chiffre à côté de celle-ci. Par exemple, une unité tactique de Space Marines est notée comme possédant un "lance-missiles", tandis qu'une unité Devastator est notée "2 x lance-missiles".

Portée : La portée de l'arme en centimètres.

Puissance de feu : Les chiffres indiquent l'efficacité de l'arme. La puissance de feu peut être de deux types : antipersonnel (notée AP) ou antichar (notée AC). La caractéristique AP est utilisée lors des tirs contre l'infanterie, tandis que la caractéristique AC est utilisée lors des tirs contre les véhicules blindés. Une arme possédant à la fois une valeur AP et une valeur AC peut choisir d'utiliser l'une ou l'autre lorsqu'elle attaque, mais pas les deux lors du même tour.

La valeur indiquée pour chaque arme est le résultat minimum à obtenir sur un dé pour infliger une touche. Si la Puissance de Feu d'une arme est précédée par un multiplicateur, celui-ci indique le nombre de dés à lancer. Par exemple, une arme notée AP 5+ doit lancer un dé pour toucher, tandis qu'une arme 3 x AP 5+ doit lancer trois dés. Parfois, le multiplicateur est variable. Par exemple, une arme 1D3 x AP5+ effectue 1D3 tirs lorsqu'elle est utilisée.

Règles Spéciales : Certaines armes ont des capacités supplémentaires (voir 2.0) et/ou des arcs de tirs limités (voir 1.9).

1

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.

Notes : Les règles spéciales qui s'appliquent à l'unité sont notées ici. L'explication de leurs effets se trouve dans les sections 2.0-4.0.

1.2 FORMATIONS

Sur le champ de bataille, véhicules et fantassins ne se déplacent pas individuellement, mais sont organisés de façon à combattre comme des groupes. A Epic, un ensemble de troupes ou de véhicules se battant de concert est appelé formation.

1.2.1 Formations

Toutes les unités doivent être regroupées en formations au début de la partie. Les scénarios de ce livre indiquent quelles formations chaque joueur peut utiliser. Si vous créez votre propre scénario, il vous faudra décider des formations dont dispose chaque camp.

Les unités d'une même formation ne peuvent être éloignées de plus de 5 cm les unes des autres. De plus, toutes les unités doivent former une "chaîne" dont chaque élément n'est pas éloigné de plus de 5 cm. Il arrive pourtant que les unités d'une même formation se retrouvent séparées par plus de 5 cm, suite aux pertes infligées par l'ennemi. Si cela arrive, la formation **doit** se remettre en bon ordre lors de sa prochaine action (voir 1.6.1).

1.2.2 Valeurs d'initiative

Chaque formation dispose d'une valeur d'Initiative qui représente son entraînement et sa motivation. Plus cette valeur est basse, meilleurs sont ces facteurs. Les formations disposant d'une bonne Initiative sont plus susceptibles d'exécuter les ordres qui leur sont donnés, et se rallieront plus vite que celles qui disposent d'une faible Initiative. Cette valeur est de fait l'une des caractéristiques les plus importantes du jeu. Voici quelques exemples de valeurs d'Initiative :

Formation	Valeur d'Initiative
Space Marines	1+
Garde Impériale	2+
Orks	3+

1.3 PIONS IMPACT

Au cours d'une bataille, vos formations recevront des pions Impact lorsqu'elles se retrouveront sous le feu ennemi, perdront des unités, participeront à des assauts ou rateront des tests d'action. Les pions Impact peuvent être retirés lorsqu'une formation se rallie ou se regroupe (voir 1.13 et 1.14.1). Les effets des pions Impact seront plus clairs une fois que vous aurez lu le reste des règles de base, mais en résumé :

- Une formation reçoit un pion Impact chaque fois qu'elle se fait tirer dessus par une formation ennemie, même si aucune perte n'est causée et à moins que les règles ne précisent le contraire.
- De plus, une formation reçoit un pion Impact supplémentaire chaque fois que l'une de ses unités est détruite, à moins que les règles ne précisent le contraire.
- Chaque pion Impact neutralise l'une des unités de la formation en l'empêchant de tirer. Les pions Impact affectent aussi ses capacités à agir, à combattre en assaut et à se rallier. Une formation est démoralisée dès qu'elle

a autant de pions Impact que d'unités, à moins que les règles ne précisent le contraire. Une formation démoralisée doit se replier et ne peut agir lors de la phase d'action (en gros, elle ne peut ni tirer ni bouger). Elle doit tenter de se rallier à la fin du tour.

Tableau des Pions Impact		
Pions Impact	Résultat	Effets
Pour chaque PI	Unité <i>neutralisée</i>	Pas de tir
1 PI par unité	Formation <i>démoralisée</i>	Retraite

NOTE DES CONCEPTEURS – Pions Impact

Les pions Impact visent à représenter d'une façon simple et jouable les effets psychologiques du feu ennemi, dont l'importance est parfois plus grande que celle des pertes qu'il inflige. Les pions Impact peuvent de plus représenter les divers problèmes qui peuvent frapper une unité : matériel endommagé, escouades dispersées ou en fuite, etc. Ils constituent une part vitale du système Epic, vous ne devez donc pas les sous-estimer. Les règles des pions Impact simulent le fait que des troupes arrêteront d'avancer et chercheront à se mettre à l'abri dès qu'elles se feront tirer dessus, même si ces tirs sont sporadiques (cela explique pourquoi un sniper isolé peut ralentir un grand nombre de fantassins), mais ne se replieront pas à moins qu'un mélange de pertes et de pression ne leur fasse comprendre que leur position est intenable (c'est pourquoi le même sniper isolé a peu de chance de repousser l'ennemi).

1.4 SEQUENCE DE JEU

Une bataille d'Epic se joue en un certain nombre de tours déterminé par les joueurs avant la partie ou par le scénario joué.

Epic utilise la séquence de jeu détaillée ci-dessous. Comme vous pouvez le voir, chaque tour est divisé en trois phases, mais le gros des événements se déroule dans la phase d'action lors de laquelle les joueurs, l'un après l'autre, choisissent l'une de leur formation et lui font accomplir une action. Chaque formation peut accomplir **une seule** action par tour. Une fois que les joueurs ont activé toutes leurs formations, ils passent à la fin du tour. Cette phase est destinée à "remettre les choses en ordre" et à résoudre les situations qui échappent à la phase d'action. Notez que les deux joueurs participent à toutes les phases. Ainsi, chacun active ses formations lors de la phase d'action, tente de les rallier lors de la fin du tour, etc.

1.4.1 Séquence de jeu

I – Phase de Stratégie : Chaque joueur lance 1D6 et ajoute sa Valeur Stratégique au résultat. Celui qui obtient le total le plus haut choisit s'il joue en premier ou en deuxième lors de la phase d'action.

II – Phase d'Action : Les joueurs activent à tour de rôle leurs unités.

III – Fin du Tour : Les deux joueurs tentent de rallier les formations ayant des pions Impact ou démoralisées, puis consultent les conditions de victoire du scénario pour déterminer si l'un d'eux a gagné ou pas.

1.4.2 Capacités utilisables au début du tour/d'une action¹

Certaines unités disposent de capacités spéciales qui sont désignées comme prenant effet au début du tour. Leurs effets sont alors résolus avant le jet de stratégie. De même, certaines capacités utilisables au début d'une action peuvent prendre effet avant le jet d'Initiative et avant même que l'action ne soit choisie. Si les deux joueurs doivent résoudre certains effets au début du tour et donc avant la phase de stratégie, ils alternent, en commençant par celui qui dispose de la plus haute Valeur Stratégique.

NOTE DES CONCEPTEURS – Egalités

En cas d'égalité ou lorsque les deux joueurs doivent agir en même temps, commencez par le joueur dont le prochain anniversaire arrivera le plus tôt, à moins que les règles ne précisent le contraire. Oui, cette méthode est arbitraire, mais c'est ainsi...

1.5 PHASE DE STRATEGIE

Chaque armée dispose d'une Valeur Stratégique. Celle-ci est notée dans la description d'un scénario, ou au début des listes d'armées dans le cas des parties de tournoi. La valeur stratégique d'une armée prend en compte son agressivité mais aussi les compétences de ses généraux. Une armée disposant d'une haute Valeur Stratégique a de meilleures chances d'agir avant une armée à la valeur plus basse.

Lors de la phase de stratégie de chaque tour, chaque joueur lance 1D6 et ajoute sa Valeur Stratégique au résultat. Celui qui obtient le plus haut total pourra choisir d'agir en premier ou en deuxième au cours de la phase d'action. En cas d'égalité, le joueur qui a perdu ce jet lors du tour précédent l'emporte pour ce tour-ci.

1.6 PHASE D'ACTION

Durant la phase d'action, les joueurs activent à tour de rôle leurs unités non démoralisées. Chaque unité non démoralisée peut entreprendre une action par tour. Le

joueur qui a remporté le jet de stratégie peut choisir d'agir en premier ou en deuxième.

Le camp jouant en premier fait alors entreprendre une action à l'une de ses formations, puis son adversaire fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les formations non démoralisées aient été activées. Si l'un des deux camps n'a plus de formations à activer, son adversaire peut alors finir l'activation de toutes ses unités.

Accomplir une action se fait en trois étapes :

I – Désignez une formation.

II – Déclarez l'action qu'elle compte accomplir.

III – La formation doit effectuer un test d'action pour déterminer si elle accomplit l'action avec succès.

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous. Notez que vous devez désigner la formation et l'action qu'elle veut accomplir avant de faire le test d'action. Si vous ne passez pas par les deux premières étapes, le test d'action échoue automatiquement sans qu'aucun dé ne soit jeté (cela est visiblement dû à un problème de communication entre l'état-major et la formation !) Si vous n'avez même pas désigné de formation, votre adversaire choisit celle qui ratera automatiquement son test d'action.

1.6.1 Actions

Pour accomplir une action, commencez par désigner une formation non démoralisée, puis choisissez l'action qu'elle compte accomplir. Les différentes actions sont listées ci-dessous. Notez que vous êtes obligés d'activer une formation lorsque vient votre tour, vous ne pouvez pas passer la main à moins d'y être obligé. Notez également qu'une formation ne peut être activée qu'une seule fois par phase d'action.

Avance : La formation peut effectuer un mouvement puis tirer avec ses armes.

Assaut : La formation peut effectuer un mouvement de charge puis livrer un assaut.

Avance rapide : La formation peut effectuer deux mouvements puis tirer avec un malus de -1 pour toucher.

Redéploiement : La formation peut effectuer jusqu'à trois mouvements.

Rassemblement : La formation peut tirer avec un malus de -1 puis se regrouper (voir 1.13), **ou** effectuer un mouvement puis se regrouper. Le regroupement permet à une formation de se débarrasser d'une partie de ses pions Impact.

Etat d'alerte : La formation ne peut pas se déplacer, mais entre en état d'alerte. Cela lui permettra d'interrompre l'action d'une formation ennemie pour lui tirer dessus. Vous ne pouvez pas choisir cette action si la formation a perdu sa cohésion.

Tir soutenu : La formation ne peut pas se déplacer (pas même pour pivoter sur place) mais peut tirer avec un

¹ 1.4.2 Début du tour

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

R: Le joueur possédant la plus haute valeur de stratégie décide.

bonus de +1. Vous ne pouvez pas choisir cette action si la formation a perdu sa cohésion.

En plus des actions de base ci-dessus, il existe deux autres actions qu'une formation peut effectuer :

Tenir : Cette action est la seule que peut accomplir une formation ayant raté son test d'action (voir plus loin). La formation peut effectuer un mouvement ou tirer ou se regrouper. Si certaines unités ne respectent pas la cohésion de la formation, elle doit choisir l'option du mouvement pour corriger cet état de fait.

Actions spéciales : Une formation peut parfois accomplir des actions spéciales. Certaines sont incluses dans la section des règles avancées, d'autres peuvent être prévues par un scénario.

1.6.2 Test d'action¹

Avant qu'une formation puisse accomplir une action, elle doit réussir un test d'action. Les formations démoralisées ne peuvent pas effectuer d'action, mais devront tenter de se rallier lors de la fin du tour (voir 1.13).

Pour réussir un test d'action, vous devez lancer 1D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur d'Initiative de la formation. Si le test est réussi, la formation peut résoudre l'action que vous avez annoncée pour elle. Si le test est raté, elle ne peut effectuer que l'action *Tenir* (même si le joueur a annoncé un autre type d'action), et reçoit un pion Impact. Le test d'action subit une pénalité de -1 si la formation qui l'effectue possède un ou plusieurs pions Impact, et une autre pénalité de -1 si elle tente de conserver l'initiative (voir 1.6.3).

1.6.3 Conserver l'initiative

Une fois que vous avez réussi à accomplir une action avec une formation, vous pouvez si vous le désirez tenter de conserver l'initiative de façon à accomplir immédiatement une deuxième action avec une autre formation. Si vous décidez de conserver l'initiative, vous devez désigner une nouvelle formation et annoncer l'action qu'elle va entreprendre, puis effectuer normalement un test d'action, avec une pénalité de -1. Notez toutefois que si la première formation rate son test d'action, vous ne pouvez pas essayer de conserver l'initiative.

Après avoir conservé l'initiative et activé une nouvelle formation, vous **devez** rendre la main à l'adversaire (il est impossible de conserver l'initiative deux fois d'affilée). La seule exception est si l'un des deux joueurs n'a plus de formation à activer : l'adversaire peut alors continuer à activer ses propres formations, sans subir la pénalité de -1 sur ses tests d'action due au fait de conserver l'initiative.

Exemple de jeu : actions

Après le déploiement, le joueur ork et le joueur Impérial lancent chacun un dé et ajoutent leur Valeur Stratégique au résultat. Le joueur Impérial obtient 6 auquel il ajoute

sa Valeur Stratégique de 2 pour un total de 8, tandis que le joueur ork obtient 3, plus sa Valeur Stratégique de 3, pour un total de 6. Le joueur impérial remporte donc la phase de stratégie et choisit de jouer en premier.

La phase d'action commence et le joueur impérial désigne la formation qu'il va activer. Il choisit une compagnie d'infanterie motorisée sur son flanc gauche, et déclare qu'elle va essayer d'accomplir l'action *Avance Rapide*. La formation est composée de gardes impériaux, sa valeur d'Initiative est donc 2+. Le joueur lance un dé et obtient 4 : le test est réussi et la formation effectue l'action choisie (dans ce cas, se déplacer deux fois sur le flanc. Elle pourrait aussi tirer, mais ses membres ne voient aucun ennemi et l'action prend fin). Le joueur impérial décide alors de conserver l'initiative.

Il désigne une compagnie de chars super-lourds de l'autre côté du champ de bataille et déclare qu'elle va elle aussi tenter une action *Avance Rapide*. Le joueur lance le dé et obtient 2. L'action échoue car la formation dispose d'une Initiative de 2, mais souffre d'un malus de -1 sur son test d'action étant donné que le joueur essaie de conserver l'initiative. La formation reçoit donc un pion Impact et effectue une action *Tenir* plutôt qu'un *Avance Rapide*.

Tableau des tests d'action		
La formation a au moins un pion Impact		-1
La formation tente de conserver l'initiative		-1
Résultat	Actions	Notes
Test d'action réussi	Toutes	Le joueur peut tenter de conserver l'initiative
Test d'action raté	<i>Tenir</i>	La formation reçoit un PI. Le joueur ne peut pas tenter de conserver l'initiative.

1.7 MOUVEMENT²

La plupart des actions permettent à une unité d'accomplir un ou plusieurs mouvements. Lors de chacun de ces mouvements, une unité peut se déplacer d'une distance maximum en centimètres égale à la caractéristique de Vitesse indiquée sur sa fiche d'unité. Elle n'est pas obligée de se déplacer de la totalité de sa Vitesse. Selon l'action qu'elle effectue, une formation peut se déplacer une, deux ou trois fois (voir 1.7.1). Chaque unité peut pivoter librement lors de ses déplacements. Une unité n'est jamais obligée de se déplacer, mais il arrive que le fait de rester sur place puisse entraîner sa destruction (voir 1.13.3). Une fois que le joueur a lâché l'unité qu'il déplaçait, il ne peut plus changer son mouvement.

1.7.1 Mouvements multiples

Si une action permet à une unité d'effectuer plusieurs mouvements, ceux-ci sont exécutés l'un après l'autre et chacun d'eux est soumis indépendamment des autres aux règles qui suivent (c'est-à-dire qu'il ne suffit pas d'additionner les distances). Par exemple, un détachement de Space Marines Tactiques (Vitesse 15 cm) effectuant une action de *Redéploiement* peut faire trois

¹ 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 SM, à moins que des modificateurs ne s'appliquent, ou des Orks en *Avance Rapide* ou en *Assaut*. De tels avantages sont pris en compte dans les listes de tournois, et vous devriez en faire autant lorsque vous concevez un scénario.

² 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.

mouvements de 15 cm chacun plutôt qu'un seul mouvement de 45 cm.

1.7.2 Autres unités

Des unités adverses ne peuvent en aucun cas se déplacer l'une par-dessus (ou "au travers de") l'autre. A l'exception de l'infanterie, une unité ne peut pas non plus "traverser" une autre unité amie. En revanche, les unités peuvent "traverser" de l'infanterie amie, on considère que celle-ci s'écarte du chemin. Notez que le terme "traverser" se réfère aux figurines elles-mêmes plutôt qu'à leur socle le cas échéant.

1.7.3 Zones de contrôle¹

Toute unité d'Epic dispose d'une zone de contrôle qui s'étend dans un rayon de 5 cm autour de la figurine (ou de l'une ou l'autre des figurines dans le cas d'un socle).

Une unité ne peut entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi lors de son mouvement, à moins d'effectuer une action *Assaut* et d'utiliser son mouvement de charge pour arriver en contact avec l'ennemi le plus proche dont elle doit traverser la zone de contrôle. Une fois qu'une unité est ainsi engagée au contact par un ennemi, elle perd sa zone de contrôle pour le reste de l'action (y compris l'assaut qui s'ensuit). Cela permet à d'autres unités de contourner l'ennemi pour engager le reste de la formation. Notez toutefois qu'une unité ne peut en aucun cas "traverser" un ennemi, même si celui-ci a perdu sa zone de contrôle.

Si pour une raison ou une autre une unité se retrouve dans la zone de contrôle d'un ennemi, elle devra soit le charger, soit s'éloigner lors de sa prochaine action (elle devra donc obligatoirement effectuer une action lui permettant l'une ou l'autre de ces deux options).

1.7.4 Formations²

Toute unité qui pour une raison ou une autre se retrouve éloignée de plus de 5 cm d'une autre unité de sa formation à la fin d'un mouvement, est détruite. Chaque unité détruite de cette façon inflige un pion Impact à sa formation. Cette règle s'applique après chaque mouvement : ainsi, si une formation effectue une action de *Redéploiement*, le joueur doit s'assurer que sa formation est cohérente à la fin de chacun des trois mouvements : ses unités trop éloignées à la fin du premier mouvement seront détruites, celles qui seront dans ce cas à la fin du deuxième subiront le même sort, etc.

1

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 la Zc d'une unité ennemie au début de son activation ?

R: Une unité se trouvant dans une Zc adverse en début d'activation doit charger l'ennemi OU quitter sa Zc 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.

2

1.7.4: Formations

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

R: A 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.

1.7.5 Véhicules de transport³

De nombreuses formations incluent des véhicules pour transporter leurs unités. Le nombre et le type des unités pouvant être ainsi transportées sont indiqués sur la fiche d'unité de ces véhicules. Les véhicules de transport ne peuvent embarquer que des unités de leur propre formation. Ils peuvent embarquer et transporter une unité dans le cadre de leur mouvement. Le véhicule se déplace simplement au contact de l'unité qu'il souhaite faire embarquer, puis poursuit son déplacement sans pénalité. Notez que les unités transportées n'ont pas le droit de se déplacer lors du mouvement où elles embarquent.

Les unités transportées peuvent débarquer à la fin de n'importe quel mouvement autre que celui lors duquel elles ont embarqué. Elles peuvent débarquer après que les tirs d'alerte (voir 1.10) ont été résolus, mais avant que leur formation ne tire ou ne charge au corps-à-corps. Les unités ayant débarqué sont placées dans un rayon de 5 cm autour de leur transport. Si la formation accomplit une action *Assaut*, elles peuvent être placées en contact avec l'ennemi, dans tout autre cas, elles ne peuvent débarquer dans une zone de contrôle adverse. Notez qu'une unité n'est jamais obligée de débarquer et peut toujours rester dans son véhicule si elle le souhaite.

Une unité ne peut embarquer et débarquer lors du même mouvement, mais une formation accomplissant une *Avance Rapide* ou un *Redéploiement* peut faire embarquer ses unités lors d'un mouvement, et les faire débarquer lors d'un autre. Une unité peut embarquer ou débarquer dans le cadre d'un mouvement de contre-

3

1.7.5: Véhicules de transport

Q: Une unité perd-elle sa Zc lorsqu'elle se trouve dans un véhicule de transport ?

R: Oui, les unités transportées perdent leur Zc (seule la Zc 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 ennemies (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 ennemies 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.

charge (voir 1.12.4), à moins que le véhicule qui la transporte ne soit déjà en contact avec deux unités ennemies, auquel cas elle doit rester embarquée, empêchée de sortir par l'ennemi.

Les unités embarquées ne peuvent tirer à moins que la feuille d'unité du véhicule ne précise le contraire. En termes de règles, les unités embarquées comptent pour ce qui est du nombre d'unités que contient la formation (lorsqu'il faut déterminer le nombre d'unités impliquées dans un assaut ou pour ce qui est de savoir si l'unité est démoralisée, etc.) Si le véhicule de transport est détruit, toute unité transportée effectue un jet de sauvegarde d'armure normale **OU** un jet de sauvegarde de couvert de 6+. Voir 2.2.6 si un véhicule de transport est détruit par une macro-arme.

Notez qu'un véhicule de transport étant lui-même transporté ne peut transporter d'autres unités : pour être clair, la tactique de la poupée russe est interdite !

1.8 TERRAIN

La galaxie est immense et abrite des millions de mondes différents, chacun pouvant être recouvert de steppes herbeuses, de cités-ruches tentaculaires, de jungles luxuriantes ou de déserts de cendres toxiques. Leur seul point commun est le fait que ces mondes recèlent tous des endroits où il est difficile de se battre.

A Epic, le terrain affecte les unités d'une des trois manières suivantes :

- Le terrain n'a aucun effet sur l'unité qui le traverse.
- Le terrain est infranchissable pour l'unité, qui ne peut le traverser en aucun cas.
- Le terrain est dangereux pour l'unité, qui peut le traverser mais prend alors un risque (voir 1.8.1).

Le Tableau des effets du terrain de la page suivante détaille les terrains les plus communs et leurs effets sur les différents types d'unité. La façon de les représenter sur la table est expliquée plus loin dans ce livre.

1.8.1 Test de terrain dangereux

Lancez 1D6 lorsqu'une unité entre dans un terrain dangereux, ou si elle débute son mouvement en terrain dangereux et souhaite se déplacer. Sur un résultat de 1, l'unité est détruite sans aucune sauvegarde permise, mais la formation dont elle fait partie ne reçoit aucun pion Impact supplémentaire.

Une unité peut choisir de se déplacer prudemment. Dans ce cas, sa Vitesse est réduite à 5 cm, mais elle pourra relancer ses tests de terrain difficile ratés.

NOTE DES CONCEPTEURS – Terrain et conventions

Il survient fréquemment des disputes concernant tel ou tel élément de décor pour savoir s'il bloque ou pas les lignes de vue, c'est pourquoi vous devriez prendre quelques minutes avant la partie pour clarifier avec votre adversaire la nature de chaque terrain et ses effets. Notez toutefois que la pénalité de -1 pour toucher devrait être généreusement appliquée, et devrait même être le choix par défaut en cas de doute.

1.8.2 Couvert et modificateur pour toucher

Les unités se trouvant dans du terrain assez haut pour les cacher partiellement à l'attaquant se font tirer dessus avec une pénalité de -1 pour toucher (voir 1.9.5). Ce modificateur s'applique aussi si des obstacles se trouvent entre le tireur et sa cible, et la cachent partiellement.

1.8.3 Sauvegardes de couvert et infanterie

Certains terrains apportent une sauvegarde de couvert à l'infanterie. Une unité d'infanterie se trouvant dans ce type de terrain bénéficie donc de cette sauvegarde, en plus du malus de -1 pour toucher que subit l'ennemi. La sauvegarde de couvert peut être utilisée à la place de la sauvegarde d'armure ordinaire chaque fois que nécessaire. Notez qu'une unité ne peut utiliser que l'une ou l'autre de ces sauvegardes, et jamais les deux.

1.8.4 Effets du Terrain

Fortifications : Les unités abritées par des fortifications ne peuvent se faire tirer dessus qu'avec un malus de -1 pour toucher, et ignorent le modificateur de -1 à la sauvegarde si elles subissent un feu croisé, bien qu'elles reçoivent quand même un pion Impact supplémentaire dans ce dernier cas (voir 1.11 Feu Croisé). De plus, l'infanterie retranchée dans des fortifications bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 3+. Les fortifications sont traitées comme du terrain infranchissable pour les véhicules, à moins d'être spécialement aménagées (char embossé, etc.)

Collines : Les unités situées sur des collines disposent de meilleures lignes de vue, car elles sont placées assez haut pour voir par-dessus certains éléments de terrain (voir 1.9.2 Ligne de Vue). Ceci mis à part, les unités sur une colline comptent comme étant en terrain découvert (ou dans le type de terrain qui recouvre la colline : routes, bois, etc.).

Terrain Découvert : L'infanterie en Etat d'Alerte en terrain découvert compte comme étant à couvert (-1 pour toucher) et bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 5+. Cela représente le fait que des fantassins immobiles sont durs à voir. Notez que la sauvegarde de couvert est perdue une fois que l'infanterie a tiré.

Routes : Les unités effectuant un mouvement complet sur une route peuvent parcourir 5 cm de plus. Si une formation entière se trouve sur une route avant son activation, vous pouvez lui faire déclarer une action de Redéploiement sur Route. La formation effectue alors une action de Redéploiement, et réussit automatiquement son test d'action. En revanche, toutes les unités de la formation doivent demeurer sur la route durant la totalité de leurs trois mouvements.

Véhicules Blindés : L'infanterie compte comme étant à couvert et l'ennemi subit une pénalité de -1 pour la toucher (elle ne reçoit toutefois pas de sauvegarde de couvert) si elle est en contact avec un véhicule blindé ou un engin de guerre, pour représenter le fait qu'elle s'abrite des tirs ennemis derrière la machine.

Tableau des terrains			
Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de guerre
Bâtiments	Svg. de couvert de 4+	Infranchissable	Infranchissable
Falaises	Infranchissable	Infranchissable	Infranchissable
Fortifications	Svg. de couvert de 3+ (voir règles)	Voir règles	Infranchissable
Jungle	Svg. de couvert de 4+	Infranchissable	Dangereux
Marécages	Svg. de couvert de 6+, Dangereux	Dangereux	Dangereux
Terrain découvert, collines	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
Rivière	Svg. de couvert de 6+, Dangereux	Infranchissable	Aucun effet
Routes	Voir règles	Voir règles	Voir règles
Ruines, décombres	Svg. de couvert de 4+	Dangereux	Dangereux
Broussailles	Svg. de couvert de 6+	Aucun effet	Aucun effet
Bois	Svg. de couvert de 5+	Dangereux	Dangereux

1.9 TIR¹

Certaines actions permettent de tirer. Cela a lieu lors de la phase d'action, au moment où la formation agit.

1.9.1 Choix de la cible

Un joueur faisant tirer l'une de ses formations doit désigner la formation visée. Une formation **ne peut pas** répartir ses tirs entre plusieurs formations ennemies : les unités hors de vue ou de portée ne peuvent viser autre chose.

1.9.2 Qui peut tirer ?²

Une unité désirant tirer doit pouvoir voir au moins une unité de la formation cible, être à portée de celle-ci pour pouvoir tirer, et ne pas être *neutralisée*.

Ligne de Vue : La ligne de vue est une ligne droite allant du tireur à l'une des unités de la formation visée. La ligne de vue est bloquée par des éléments de décor tels que les bois, les bâtiments, les collines, etc. Les unités en hauteur peuvent souvent voir au-dessus des terrains moins élevés. Les bâtiments, les ruines, les bois, les fortifications et autres éléments de ce genre ne bloquent pas les lignes de vue partant de ou allant vers les unités qui s'y trouvent, à moins que cette ligne ne traverse plus de 10 cm de ce terrain (c'est-à-dire qu'une ligne de vue va jusqu'à 10 cm dans un tel élément de terrain, mais ne peut atteindre les unités situées de l'autre côté du terrain, ou enfoncées de plus de 10 cm dans l'élément). Les seules unités bloquant les lignes de vue sont les engins de guerre (voir 3.0). Les autres unités ne bloquent pas les lignes de vue des amis ou des ennemis.

Portée : Pour pouvoir tirer, une unité doit avoir au moins une unité de la formation cible dans sa ligne de vue et à portée de ses armes.

Unités Neutralisées : L'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. Les unités sont neutralisées "d'arrière en avant", ces deux directions étant déterminées par la position de la cible. Ainsi, les unités les plus éloignées de l'ennemi sont les premières à être neutralisées (on considère que les traînards sont les premiers à se cacher !) Si plusieurs unités sont équidistantes de l'ennemi, le joueur les contrôlant peut choisir lesquelles sont neutralisées.

¹ Section 1.9: Tir

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 que l'on peut voir dans les journaux télévisés (un char ou une batterie d'artillerie tirant en direction d'une colline lointaine sur un ennemi invisible). Ce phénomène porte le nom de "champ de bataille vide". Inversement, un assaut représente une situation dans laquelle les troupes ont reçu l'ordre de prendre et tenir une position, une bataille acharnée pas très éloignée des scènes qu'on peut voir dans la série TV 'Frères d'armes'. Les armes légères ne sont pas véritablement efficaces à longue distance, c'est la raison pour laquelle elles ne sont utilisées que lors des assauts.

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.

² 1.9.2: Qui peut tirer ?

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

- a) Les unités ennemies ?
- 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.

REGLE SPECIALE – Arcs de tir

La plupart des armes peuvent tirer dans n'importe quelle direction (l'unité qui la porte n'est pas obligée de faire face à l'ennemi). Il arrive pourtant qu'une arme soit notée comme ayant un arc de tir limité.

Les armes notées comme ayant un arc de tir frontal peuvent tirer dans un angle de 180° à l'avant de l'unité, les armes ayant un arc de tir arrière ont de même un angle de tir de 180°, évidemment situé à l'arrière de l'unité. Les armes ayant un arc de tir gauche ont un angle de tir de 180° sur le côté gauche de l'unité, les armes ayant un arc de tir droit ont un angle de tir de 180°... sur le côté droit de l'unité. Enfin, les armes ayant un arc de tir frontal fixe peuvent tirer dans un angle de 90° sur le devant de l'unité.

NOTE DES CONCEPTEURS – Tirs et conventions

Les principes suivants s'appliquent aux tirs :

Mesurer les Portées : *Vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire avant la partie sur la façon dont vous allez mesurer les distances entre deux unités. Pour notre part (et c'est la méthode que nous vous conseillons d'utiliser si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord), nous partons du principe qu'une arme peut tirer si l'arme elle-même est à portée de n'importe quelle partie de sa cible, ou d'au moins une figurine dans le cas d'un socle.*

Lignes de Vue : *A Epic, le terrain et les figurines sont censés être à la même échelle : ainsi, si vous voulez vérifier une ligne de vue, il vous suffit de vous mettre à la hauteur de la table pour "voir par les yeux de la figurine" afin de déterminer si l'ennemi est en vue ou pas. Cela peut paraître ardu dans le cas de l'infanterie, mais cette méthode reste utile pour les véhicules et les engins de guerre.*

Mesures : *Vous devez décider avec votre adversaire si vous autorisez les prémesures au cours de la partie, ou si vous préférez déclarer les charges et les tirs sans être sûr d'être à portée. Les deux méthodes ont leurs avantages respectifs, la première donne un jeu plus tactique et réfléchi, la deuxième apporte un élément d'imprévu et de surprise. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, nous vous conseillons d'autoriser les prémesures.*

1.9.3 Procédure de tir

Voici un résumé de la procédure de tir, que nous allons examiner étape par étape dans les règles qui suivent.

I – Placer un pion Impact sur la formation visée.

II – Lancer les dés pour toucher.

III – Allouer les touches, effectuer les sauvegardes et retirer les pertes.

IV – Placer des pions Impact supplémentaires en fonction des pertes et vérifier que la cible ne soit pas démoralisée.

1.9.4 Placer un pion Impact¹

La formation visée reçoit automatiquement un pion Impact du moment qu'au moins l'une de vos unités peut lui tirer dessus. Un pion Impact supplémentaire est placé pour chacune des unités détruites par les tirs. Une unité se faisant tirer dessus reçoit un pion Impact même si l'ennemi ne peut pas lui faire de mal (par exemple, un escadron de chars se faisant tirer dessus au bolter lourd).

1.9.5 Lancer les dés pour toucher²

Décidez si vos armes vont utiliser leur valeur d'AP ou d'AC si elles disposent des deux. Lancez ensuite 1D6 pour chaque tir. Pour toucher, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur indiquée (par exemple, avec une arme notée AP4+ devra obtenir un résultat de 4 ou plus). Le jet de dé peut néanmoins être modifié par divers facteurs. Un résultat de 1 avant application de tout modificateur est toujours un échec.

Tableau des modificateurs pour toucher

La cible est à couvert *	-1
Le tireur effectue une action <i>Avance Rapide</i> ou <i>Rassemblement</i>	-1
Le tireur effectue une action <i>Tir Soutenu</i>	+1

**Le tireur peut choisir d'ignorer cette pénalité si certaines des unités de sa cible sont à découvert et d'autres pas. En revanche, ces tirs ne pourront alors toucher que les unités à découvert.*

1

1.9.4 Placer un pion Impact

Q: Une formation tire sur une cible avec des armes ne pouvant pas affecter cette cible (ex : une formation équipée uniquement d'armes AP tire sur une formation de véhicules) : la cible reçoit-elle tout de même un pion Impact ?

R: Oui. Une formation prise sous le feu ennemi reçoit toujours un pion Impact, même si elle ne peut pas être affectée.

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.

2

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).

REGLE SPECIALE – 7+ pour toucher

Il arrive qu'une fois les modificateurs appliqués, vous deviez obtenir 7+ pour toucher. Vu qu'il est impossible d'obtenir 7 ou plus sur 1D6 (n'essayez pas, nous avons vérifié...), il vous faudra d'abord obtenir un 6, puis en relançant un autre dé pour chaque 6 obtenu, obtenir le résultat indiqué par le tableau suivant. Par exemple, s'il vous faut un 8+, vous devrez obtenir d'abord un 6 puis un 5.

Résultat	Score requis
7	6 suivi de 4, 5 ou 6
8	6 suivi de 5 ou 6
9	6 suivi d'un 6
10	Impossible

1.9.6 Allocation des touches & sauvegardes¹

Vous devez allouer les touches infligées à votre formation parmi les unités se trouvant en vue et à portée des armes de l'ennemi. Les touches sont allouées "d'avant en arrière", à l'inverse de la gestion des effets des pions Impacts. Les touches d'armes AP ne peuvent être allouées qu'à de l'infanterie, celles d'armes AC ne peuvent l'être qu'à des véhicules blindés. Chaque tir doit être alloué à la cible potentielle la plus proche. Vous ne pouvez allouer une deuxième touche à une unité tant que

¹ 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 *Deathstrik*) ?

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 SM Tactiques composée de 3 Rhinos à découvert et 6 Marines à couvert, doit-on appliquer un modificateur de -1 aux tirs AT 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.

toutes les autres cibles potentielles n'ont pas été touchées au moins une fois, ni une troisième tant que ces dernières n'ont pas toutes reçu au moins deux touches, et ainsi de suite.

Effectuez ensuite le jet de sauvegarde d'armure des unités touchées, indiqué dans leur caractéristique Blindage, ou leur éventuel jet de sauvegarde de couvert, indiqué dans le Tableau des Terrains. Lancez 1D6 pour chaque touche. Si vous obtenez un résultat inférieur au chiffre indiqué, la sauvegarde échoue, l'unité est détruite et retirée du jeu. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué, la sauvegarde est réussie et l'unité est indemne. Effectuez une sauvegarde séparée pour chaque touche subie par l'unité. Rappelez-vous que la formation visée reçoit un pion Impact supplémentaire pour chaque unité détruite.

Si une formation attaquante inflige des touches normales et des touches macro-arme, le joueur adverse doit d'abord allouer et sauvegarder les touches normales, puis faire de même pour les touches macro-arme. Les touches macro-arme ne peuvent être allouées qu'à des unités en position d'être touchées par des armes de ce type (remarque : pendant un assaut, à l'exception des Engins de Guerre (voir 3.3.2), toutes les unités dans un rayon de 15 cm sont des cibles légales, quelle que soit l'origine des touches, CC ou FF).

1.9.7 Vérification du moral de la cible

Une fois l'attaque résolue, vous devez vérifier si la cible n'est pas démoralisée par le nombre de pions Impact qu'elle a reçu. Cela arrive si la formation se voit affligée d'autant ou de plus de pions Impact que ce qu'elle contient d'unités. Notez qu'il faut avoir effectué **tous** les tirs de la formation ennemie avant de vérifier si la cible est démoralisée.

Exemple de Jeu : Tir

Un détachement Devastator Space Marine avec Rhino vient de compléter une action Avance pour se mettre à portée de l'ennemi. Toutes les unités se sont déplacées, elles peuvent maintenant tirer. Les Marines décident de faire feu sur une bande ork. Le joueur impérial mesure la portée et vérifie ses lignes de vue pour s'assurer que ses troupes peuvent tirer et, puisque c'est le cas, place un pion Impact près des orks.

La formation contient quatre unités de Devastator, chacune armée de deux lance-missiles, ce qui fait un total de huit tirs. Toutes les unités de la formation visée sont de l'infanterie, les Devastator utilisent donc la valeur AP de leur arme, qui est de 5+.

Le joueur Space Marine lance huit dés, qui donnent 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6 et 6, pour un total de trois touches.

Les unités les plus proches de la formation visée sont des unités de boyz orks. Trois d'entre elles subissent donc une touche.

Le joueur ork tente de sauvegarder les touches infligées, il lance donc un dé pour chaque socle touché. Il n'obtient aucun 6, ce qui signifie que ses sauvegardes ont toutes échoué et que les trois unités sont détruites.

Trois pions Impact supplémentaires sont donc placés sur la bande, pour un total de quatre, ce qui n'est pas

suffisant pour la démorceler étant donné qu'il lui reste plus de quatre unités.

1.9.8 Barrages¹

De nombreuses pièces d'artillerie et autres armes envoient un barrage de tirs hautement destructeurs sur l'ennemi. Lorsque de telles armes sont regroupées, elles tirent simultanément un unique barrage sur la même cible. Sur leur feuille d'unité, ces armes n'ont aucun jet pour toucher indiqué, mais un certain nombre de points de barrage. La principale différence entre un barrage et un tir ordinaire est que le premier couvre une zone conséquente.

Pour faire feu avec un barrage, munissez-vous du gabarit de barrage (voir 1.0.1) et placez-le sur la table à l'endroit où vous voulez qu'il atterrisse. Toutes les unités contribuant au barrage doivent être à portée et avoir une ligne de vue sur au moins l'une des unités couvertes par le gabarit. Les unités n'étant pas à portée ou n'ayant pas une ligne de vue sur la cible ne peuvent pas tirer du tout lors de ce tour.

Vous pouvez placer le gabarit de façon à ce qu'il touche vos propres unités, ou des unités ennemies appartenant à plusieurs formations, mais gardez à l'esprit que toutes les unités recouvertes par le gabarit seront attaquées, amies ou ennemies. Toute formation dont une unité est couverte reçoit un pion Impact pour être soumise à un tir ennemi, comme d'ordinaire (voir 1.9.4).

Référez-vous ensuite aux fiches des unités faisant feu pour déterminer le nombre de points de barrage total. La formation tire en une seule fois, vous n'avez donc qu'à additionner les points de barrage fournis par chaque unité à portée et ayant une ligne de vue.

Une fois que vous avez fait le total des points de barrage, référez-vous au tableau de la page suivante. Notez qu'une formation ne peut tirer qu'un seul barrage par tour, elle ne peut séparer ses tirs entre plusieurs cibles.

Le Tableau de Barrage indique le jet pour toucher à obtenir pour chaque unité couverte par le gabarit. Faites un jet pour chaque unité affectée en utilisant la valeur appropriée.

Pour plus de rapidité, nous vous recommandons de lancer tous les dés affectant un même type de cible d'un coup,

puis de retirer les pertes parmi les unités de ce type les plus proches de l'ennemi.

Gabarits supplémentaires : Des barrages conséquents peuvent entraîner le placement de gabarits supplémentaires. Le Tableau des Barrages indique si une attaque donne lieu à des gabarits supplémentaires, et combien. Ceux-ci sont placés de façon à toucher le gabarit initial, sans toutefois se chevaucher. Toutes les unités couvertes par l'un ou l'autre des gabarits sont attaquées avec les valeurs pour toucher appropriées. 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 et qu'ils respectent les restrictions dues aux lignes de vue, au placement et à la portée (voir ci-dessous).

Pions Impact supplémentaires : Les barrages d'artillerie les plus importants sont aussi efficaces pour neutraliser les troupes ennemies que pour les tuer. Pour représenter ceci, un barrage de bonne taille peut infliger un, deux, ou trois pions Impact supplémentaires, comme indiqué sur le tableau ci-dessus. Ces pions Impacts sont placés en plus de ceux occasionnés par le fait de se faire tirer dessus ou par les pertes. Si plusieurs formations sont recouvertes par le gabarit, chacune subit le nombre de pions Impact supplémentaires indiqué.

Tir indirect : Certaines armes sont notées comme disposant de la capacité Tir Indirect. Les armes ayant cette possibilité peuvent effectuer des tirs indirects lors d'une action de Tir Soutenu. Si la formation rate son test d'action, les unités de Tir Indirect pourront faire feu dans le cadre de l'action Tenir, mais il s'agira de tirs directs. Les unités effectuant un barrage en tir indirect bénéficient du bonus de +1 au toucher dû au Tir Soutenu. De plus, elles n'ont pas besoin d'avoir une ligne de vue sur leur cible, et ignorent les éléments de décor qui se trouvent sur le chemin : le barrage est tiré en cloche de façon à ce que les projectiles passent par-dessus les obstacles. On considère que les coordonnées de la cible sont transmises aux tireurs par un satellite, des observateurs avancés, ou des appareils de reconnaissance. Enfin, la trajectoire des projectiles d'un tir indirect augmente grandement leur portée, mais implique que les cibles les plus proches ne pourront être atteintes. Pour représenter cela, les tirs indirects bénéficient d'une portée doublée, mais sont soumis à une portée minimum de 30 cm.

Utilisation des gabarits de barrage : Déterminer quelles unités se trouvent ou pas sous un gabarit est l'un des autres problèmes qui peuvent causer toutes sortes de disputes. La méthode que nous utilisons (et que vous devriez adopter si vous n'arrivez pas à décider d'une convention avec votre adversaire) est qu'une unité est affectée si elle se trouve ne serait-ce que partiellement sous le gabarit et si celui recouvre au moins une figurine dans le cas d'un socle. De plus, les gabarits doivent être placés de façon à recouvrir le plus possible d'unités de la formation visée, selon les restrictions habituelles de ligne de vue et de portée. Cela empêche les joueurs de viser précisément des unités cruciales de façon irréaliste.

¹ 1.9.8 Barrages

Q : Si un barrage touche plusieurs formations, reçoivent-elle chacune 1 PI ?

R : Oui.

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

R : Oui.

Q : Si une unité d'artillerie 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 d'artillerie 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 et qu'ils respectent les restrictions dues aux lignes de vue, au placement et à la portée". 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 attaquées 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.

Tableau des barrages				
Points de barrage	Gabarits supplémentaires	Pions Impact supplémentaires	Jet pour toucher	
			AP	AC
1	Aucun	Aucun	6+	6+
2	Aucun	Aucun	5+	6+
3	Aucun	Aucun	4+	5+
4-5	Un	Aucun	4+	5+
6-7	Un	Un	4+	5+
8-9	Deux	Un	4+	5+
10-12	Deux	Deux	4+	5+
13-15	Deux	Trois	4+	5+
16-18	Deux	Quatre	4+	5+

1.10 ETAT D'ALERTE¹

Une formation effectuant une action d'*Etat d'Alerte* ne peut pas bouger mais pourra tirer hors de la séquence de jeu habituelle en réponse aux mouvements ennemis. Nous indiquons les formations en *Etat d'Alerte* à l'aide des dés d'ordre produits par Games Workshop, mais vous pouvez utiliser d'autres méthodes. Notez qu'une formation dont les unités ne respectent pas la cohésion réglementaire (moins de 5 cm entre chaque unité) ne peut pas entreprendre cette action car elle doit bouger pour retrouver sa cohésion.

Une formation en *Etat d'Alerte* peut tirer sur une formation ennemie juste après qu'elle a fini d'accomplir un mouvement ou de débarquer des troupes, mais avant que la cible ne tire ou ne charge au corps-à-corps.

Notez qu'une formation en *Etat d'Alerte* a le droit de tirer sur une formation ennemie après n'importe quel mouvement : ainsi, si sa cible effectue une action en comptant plusieurs, elle peut tirer à la fin de n'importe lequel d'entre eux, avant que le suivant ne soit entamé. Cela empêche les formations en *Redéploiement* de contourner trop facilement les ennemis en *Etat d'Alerte*. Notez également qu'une formation en *Etat d'Alerte* ne peut réagir que lorsqu'une formation ennemie se déplace ou fait débarquer des troupes. Elle ne peut tirer sur une formation qui reste immobile, que ce soit pour tirer sans se déplacer ou pour se regrouper.

Résolvez les tirs en utilisant les règles habituelles. La formation en *Etat d'Alerte* doit tirer sur l'ennemi qui a suscité sa réaction, elle ne peut changer de cible. Une fois qu'elle a tiré, la formation n'est plus considérée comme étant en *Etat d'Alerte*.

¹ 1.10 Etat 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 *Etat 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 *Etat d'Alerte* avant le début de l'*assaut* ?

R: Oui aux deux questions. Un tir en *Etat 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 accompli 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 *Etat d'Alerte* ?

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

Q: Une formation peut-elle rester en *Etat 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 *Etat d'Alerte* pour le tour suivant.

La formation demeure en *Etat d'Alerte* jusqu'à ce qu'elle tire ou entreprenne une nouvelle action lors du tour suivant. Cela implique qu'une unité peut se mettre en *Etat d'Alerte* lors d'un tour, mais ne tirer que lors du tour suivant. Si ce cas de figure se présente, le tir de la formation compte comme étant son action lors du tour où elle a lieu, elle ne pourra donc en entreprendre une autre lors de la même phase d'action. Si elle ne tire pas lors du tour suivant, elle peut tenter une nouvelle action de la façon habituelle.

Exemple de Jeu : Etat d'Alerte

Comme première action du tour, le joueur impérial essaie de mettre l'une de ses Compagnies Motorisées en Etat d'Alerte. Il réussit le test d'action, la formation passe donc en Etat d'Alerte.

Non loin de là, une formation ork effectue un Tir Soutenu et vise un Titan. La formation ork n'a pas bougé, la Compagnie Motorisée ne peut donc lui tirer dessus. Elle reste toutefois en Etat d'Alerte.

Un peu plus tard au cours du même tour, une autre formation ork effectue une Avance Rapide et passe devant la Compagnie Motorisée. A la fin de son premier mouvement, la formation ork se retrouve en vue des gardes impériaux, mais le joueur décide de ne pas les faire tirer car le deuxième mouvement des orks les amènera à portée d'une deuxième formation impériale qui pourra se charger d'eux. La Compagnie Motorisée reste donc en Etat d'Alerte...

Un nouveau tour débute et le joueur ork remporte la phase de stratégie, ce qui lui permet de jouer en premier. Il commence par faire effectuer un Assaut à un Kulte de la Vitesse qui s'élance vers les lignes impériales. Il finit son mouvement très près des impériaux, mais le joueur adverse annonce qu'il va faire tirer ses troupes en Alerte avant le mouvement de charge. Les tirs sont donc résolus, et risquent de faire pencher la balance lors du corps-à-corps à venir. Une fois les tirs effectués, l'assaut est résolu.

1.11 FEU CROISÉ¹

Les formations se faisant tirer dessus depuis leurs flancs ou leurs arrières se retrouvent souvent prises dans un feu croisé meurtrier et subiront des pertes supplémentaires, surprises par l'attaque et incapables de se mettre à couvert.

Pour représenter cela, une formation peut utiliser les règles suivantes pour prétendre à un bonus de *feu croisé* lorsqu'elle tire. Elle peut se voir accorder ce bonus s'il est possible de tracer une ligne imaginaire de 45 cm maximum, reliant l'une des unités de la formation qui tire à une autre unité d'une formation amie, et que cette ligne passe au travers d'une unité de la formation visée, ou entre deux unités de la formation visée.

L'unité amie qui se trouve au bout de cette ligne imaginaire doit avoir une ligne de vue sur au moins l'une des unités de la cible, mais n'est pas obligée d'être à portée de tir. En revanche, les formations démoralisées ou en *Redéploiement* ne peuvent être utilisées pour obtenir le bonus de *feu croisé*.

Toutes les unités d'une formation subissant un *feu croisé* souffrent d'un malus de -1 sur leurs jets de sauvegarde. Cela peut impliquer que certaines unités rateront automatiquement leur sauvegarde. En revanche, certains éléments de décor ou règles spéciales peuvent annuler ce modificateur (voir 1.8.4 et 2.1.16).

De plus, une formation prise dans un *feu croisé* reçoit deux pions Impact pour la première unité détruite, et non un seul comme ce serait normalement le cas (1.9.4).

Notez qu'une formation attaquée par plusieurs formations ennemies bénéficiant chacune de la règle du *feu croisé* recevra ce pion Impact supplémentaire à chaque fois que l'une des formations en question lui infligera une ou plusieurs pertes.

Exemple de Jeu : Feu croisé

Des Land Raiders viennent d'avancer pour se mettre en position. Le joueur Space Marine peut tracer une ligne de moins de 45 cm allant de l'un des blindés à l'une des unités de sa formation de Marines Tactiques. Ils bénéficieront donc du bonus de feu croisé lorsqu'ils tireront sur les orks.

Leurs canons laser sont inefficaces contre l'infanterie, mais les bolters lourds infligent trois touches. Le modificateur de -1 à la sauvegarde signifie que les orks ne peuvent survivre, trois unités sont donc retirées.

Cinq pions Impact sont placés sur la formation : un pour s'être fait tirer dessus, deux pour la première unité

¹ 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 exterme l'ennemi ? La seconde formation peut-elle 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.

détruite par les bolters lourds, et deux pour les deux autres unités détruites. Il ne reste que cinq unités dans la formation ork, ce qui implique que ces cinq pions Impact sont tout juste suffisants pour démoraliser la bande.

1.12 ASSAULTS

Les formations effectuant une action *Assaut* peuvent accomplir un mouvement puis livrer un assaut. Un assaut représente les combats acharnés qui se déroulent lorsqu'une unité tente désespérément de capturer un objectif, ou au contraire de le conserver. Les assauts ne se finissent pas forcément au corps-à-corps, mais impliquent néanmoins des participants suffisamment proches pour pouvoir utiliser leurs armes légères, leurs grenades, etc. Les pertes subies par les deux camps dans de tels moments sont souvent très élevées, et à la fin de l'assaut l'un ou l'autre devra se replier, démoralisé, pour laisser le champ libre au vainqueur.

1.12.1 Procédure d'assaut

Voici un résumé de la procédure d'assaut, qui est détaillée pas à pas dans les pages qui suivent.

- I – Choisir la formation attaquée
- II – Effectuer le mouvement de charge
- III – Faire les contre-charges
- IV – Résoudre les attaques
- V – Le perdant se replie
- VI – Le vainqueur consolide

1.12.2 Choix de la formation attaquée²

Une formation effectuant une action *Assaut* doit choisir la formation ennemie qu'elle va attaquer. N'importe quelle formation ennemie, n'importe où sur la table, peut être visée, mais il est bien sûr préférable de choisir une formation à proximité.

Dans certaines circonstances, une formation peut assaillir deux formations ennemies ou plus (voir la règle spéciale des formations mélangées).

1.12.3 Mouvement de charge³

Une formation entreprenant une action *Assaut* peut effectuer **un mouvement et un seul** (contrairement à beaucoup d'autres systèmes de jeu, il n'y a pas de Vitesse doublée en charge) puis livrer un assaut contre la formation ennemie visée. Ce mouvement est appelé mouvement de charge.

² 1.12.2 Choix de la formation attaquée

Q: Un assaut a-t-il lieu uniquement lorsqu'un joueur déclare un action *Assaut* ?
R: Oui. Il est impossible de déclencher un assaut, volontairement ou non, sans avoir préalablement donné un ordre *Assaut*.

³ 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 par 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.

Effectuez un mouvement ordinaire, comme décrit dans les règles de mouvement. Une fois ce mouvement terminé, la formation attaquante doit avoir au moins l'une de ses unités dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie de la formation visée. Si ce n'est pas le cas, aucun assaut n'a lieu et l'action prend fin. Hormis cette restriction, les unités de la formation sont libres de se déplacer comme bon leur semble, dans n'importe quelle direction et pas forcément vers l'ennemi.

Les unités effectuant un mouvement de charge ont le droit d'entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi pour aller au contact d'une unité de la formation attaquée. Le fait d'aller au contact permet à vos unités de se battre avec leur valeur de Corps-à-Corps plutôt que leur valeur de Fusillade, comme décrit ci-dessous. C'est le seul moment où une unité peut entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi; voir les règles des zones de contrôle (1.7.3). Notez toutefois que les unités en charge ne peuvent pas traverser les zones de contrôle d'unités n'appartenant pas à la formation attaquée.

Un maximum de deux unités peut aller au contact d'une seule unité ennemie. Une unité allant au contact doit engager l'unité ennemie la plus proche dont elle a traversé la zone de contrôle. Une fois qu'une unité est au contact d'un ennemi, il n'a plus de zone de contrôle, et d'autres unités peuvent ainsi passer près de lui.

Il est important de rappeler qu'il suffit d'avoir une unité à moins de 15 cm d'une unité de la formation attaquée pour que l'assaut soit effectif, il est inutile d'envoyer vos unités au contact si cela ne vous arrange pas.

1.12.4 Contre-charge¹

Un assaut représente une sauvage bataille à courte portée, impliquant tirs et corps à corps. Bien que ce soit la formation attaquante qui initie le combat, le défenseur a le temps de réagir à la manœuvre de l'ennemi et d'effectuer quelques préparatifs pour renforcer les points faibles de ses lignes. Cela est représenté par les règles de contre-charge.

Les unités de la formation attaquée (le défenseur) qui ne sont pas en contact avec des unités ennemies peuvent effectuer un mouvement de contre-charge. Les unités dont la Vitesse est de 30 cm ou plus peuvent se déplacer de 10 cm, celles dont la Vitesse est de 25 cm ou moins peuvent se déplacer de 5 cm. Les mouvements de contre-charge ont lieu une fois que l'attaquant a fini de déplacer

ses unités et que les éventuels tirs des formations en *Etat d'Alerte* ont été résolus, mais avant que le combat ne soit joué. Toutes les règles des mouvements de charge s'appliquent aux mouvements de contre-charge, et la formation du défenseur doit conserver sa cohésion (toutes les unités en contre-charge doivent terminer leur mouvement à 5 cm les unes des autres). Les unités embarquées peuvent débarquer.

Une unité doit utiliser son mouvement de contre-charge pour avancer vers l'unité ennemie la plus proche. Elle peut bien sûr aller à son contact si son mouvement le permet, du moment que cette dernière n'est pas déjà engagée par deux unités amies. Une unité peut choisir de ne pas contre-charger si cela l'arrange, mais si elle le fait, elle **doit** avancer directement vers l'unité ennemie la plus proche.

Les unités qui contre-chargent peuvent attaquer des unités ennemies appartenant à une formation autre que celle qui les a chargés. Les formations dont des unités se retrouvent au contact des unités qui contre-chargent sont entraînées dans l'assaut et y participent comme si elles l'avaient déclenché. Toutes les formations de l'attaquant impliquées dans l'assaut comptent à tous points de vue comme une seule formation pour la durée de l'assaut.

Un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre un assaut. Si l'attaquant perd, chacune de ses formations est démoralisée. S'il gagne, chacune de ses formations reçoit autant de pions Impact que le nombre d'unités qu'il a perdu au cours de l'assaut.

NOTE DES CONCEPTEURS – Assauts

Les règles d'assaut qui suivent sont une partie cruciale des règles d'Epic, il est donc important de bien les comprendre. A la différence de la plupart des autres jeux de bataille, où l'assaut ne couvre que les combats au corps-à-corps, un assaut comprend tout ce qui peut se passer lorsqu'une formation en engage une autre à courte portée. En d'autres termes, si vous imaginez un assaut d'Epic comme représentant tout ce qui se passe lors d'une partie de 4 à 6 tours de Warhammer 40,000, vous n'êtes pas loin de la vérité.

Cela signifie que même si le corps-à-corps reste une partie importante d'un assaut, il s'y passe bien d'autres choses. Vous découvrirez rapidement qu'il arrive souvent qu'un assaut soit mené sans qu'aucun corps-à-corps n'ait lieu, à l'instar d'une partie de Warhammer 40,000 !

Une dernière chose doit être clarifiée : un assaut n'a lieu que lorsqu'une formation effectue une action Assaut. Il est donc possible que des formations ennemies se retrouvent très proches (moins de 15 cm) sans livrer d'assaut. Cela représente la tendance qu'ont les troupes à se mettre à couvert à l'approche de l'ennemi, à moins de recevoir l'ordre d'attaquer.

¹ 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-charge peut engager des unités ennemies 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 *Etat d'Alerte* ?

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

NOTE DES CONCEPTEURS – Armes d’assaut et armes légères

Les fiches de certaines unités incluent des armes qui sont notées comme étant des armes d’assaut ou des armes légères.

Le terme “armes d’assaut” recouvre les diverses armes de corps-à-corps du 41e millénaire, dont les épées tronçonneuses, les armes énergétiques et les kikoup’orks. Les effets de ces armes sont compris dans la valeur de Corps-à-Corps d’une unité, et elles ne peuvent être utilisées que lors d’un assaut. Par exemple, des Marines d’Assaut avec épées tronçonneuses voient l’efficacité de ces armes incluse dans leur valeur d’assaut de 3+.

Le terme “armes légères” couvre toutes sortes d’armes à courte portée utilisée par les soldats du 41e millénaire, comme les fusils laser, les bolters, et les fling’orks. Les effets de ces armes sont compris dans la valeur de Fusillade d’une unité et elles ne peuvent être utilisées que lors d’une fusillade. Par exemple, l’efficacité des bolters des Marines Tactiques est reflétée par leur valeur de Fusillade de 4+.

L’assaut est le seul moment où une unité peut utiliser ses armes légères, bien que celles-ci soient notées comme ayant une portée de 15 cm sur les fiches d’unités. Cela représente le fait que ces armes n’ont qu’une quantité limitée de munitions, et que les soldats qui les portent passent plus de temps à essayer de se protéger qu’à tirer ! Ces problèmes ne s’appliquent pas aux équipes d’armes lourdes, c’est pourquoi ces dernières armes peuvent tirer bien plus souvent.

1.12.5 Résolution des attaques¹

Lors d’un assaut, les deux camps combattent. On considère que les attaques ont lieu simultanément, elles sont donc toutes résolues avant que les pertes ne soient retirées.

Chaque unité dispose de deux valeurs d’assaut : une de Fusillade et une de Corps-à-Corps. Les unités au contact de l’ennemi utilisent leur valeur de Corps-à-Corps, celles qui ne le sont pas mais restent néanmoins dans un rayon de 15 cm autour d’une unité ennemie sur laquelle elles

¹ 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 un Engin de Guerre lors d’un assaut ?

R: Oui.

ont une ligne de vue utilisent leur valeur de Fusillade. Les unités équipées uniquement d’armes d’assaut et ne possédant aucune attaque à distance ne peuvent attaquer l’ennemi que si elles sont en contact socle à socle.

Lancez 1D6 pour chaque unité pouvant attaquer. Les pions Impact ne neutralisent pas les unités au cours d’un assaut : la proximité de l’ennemi a tendance à motiver tout le monde ! Comparez le résultat de chaque dé à la valeur de Corps-à-Corps de l’unité si elle est au contact, ou celle de Fusillade si elle se trouve dans un rayon de 15 cm autour d’une unité ennemie. Si le résultat du dé est supérieur ou égal à cette valeur, une touche est infligée. Aucun modificateur n’est jamais appliqué à ces jets de dés.

Ensuite, chaque joueur alloue les touches reçues et effectue ses sauvegardes selon la même procédure que pour les tirs. Les touches ne peuvent être allouées qu’aux unités directement engagées dans le combat (c’est-à-dire aux unités appartenant à la formation attaquante ou attaquée ET qui se trouvaient dans un rayon de 15 cm de l’ennemi après le mouvement de contre-charge). Les unités d’infanterie d’une formation en Assaut ne peuvent effectuer de sauvegardes de couvert (on considère qu’elles se soucient peu de ce genre de choses), tandis que celles du défenseur le peuvent.

Si toutes les unités de la formation attaquée sont détruites et qu’au moins un attaquant survit, la formation attaquante gagne et l’assaut est terminé (passez directement en 1.12.8). Si toutes les unités attaquantes directement engagées dans l’assaut sont détruites, l’assaut se termine immédiatement sur une victoire du défenseur (passez directement en 1.12.8). Une unité est “directement engagée” si elle se trouve à moins de 15 cm d’une unité attaquée après les mouvements de charge et de contre-charge. Si au moins une unité attaquante est encore directement engagée après la résolution des attaques, l’assaut se poursuit et les deux camps peuvent bénéficier de tirs de soutien (voir 1.12.6).

Remarque importante : Les touches causant des pertes infligées lors d’un assaut sont prises en compte pour ce qui est des démoralisations ou l’ajout des pions Impact une fois que le résultat du combat a été déterminé. Par ailleurs, notez bien que l’attaquant doit détruite la totalité de la formation attaquée pour remporter l’assaut immédiatement, tandis que le défenseur doit simplement détruire toutes les unités ennemies situées dans un rayon de 15 cm.

1.12.6 Tir de soutien²

A moins que l’attaquant ou le défenseur ait remporté une victoire décisive à l’étape précédente (voir ci-dessus), les deux camps peuvent faire appel à des tirs de soutien. Ceci permet aux unités d’autres formations d’attaquer en utilisant leur valeur de fusillade si elles se trouvent à moins de 15 cm d’une unité ennemie en vue et

² 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’Etat 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.

directement engagée dans l'assaut. Dans ce cas précis, une unité est "directement engagée" si elle appartient à la formation attaquante ou attaquée et qu'elle se trouve en position d'attaquer. Cette règle représente le fait que les formations ne participant pas directement à l'assaut peuvent fournir un tir de soutien à leurs camarades en danger. Les unités faisant partie de formations démoralisées ou ayant exécuté un *Redéploiement* lors de leur dernière action ne peuvent apporter de tir de soutien.

Lancez pour toucher en utilisant la valeur de fusillade des formations en soutien, puis utilisez la procédure des tirs pour allouer les touches et effectuer les sauvegardes. Une fois toutes les pertes retirées, déterminez le résultat du combat (voir 1.12.7).

Modificateurs d'assaut (cumulatifs)	
Chaque perte que vous avez infligée lors de l'assaut	+1
Vous avez plus d'unités que la formation ennemie *	+1
Vous avez plus de deux fois plus d'unités que la formation ennemie *	+1
Votre formation n'a aucun Pion Impact **	+1
La formation ennemie a plus de Pions Impact que la vôtre **	+1
<p>* Prenez en compte le nombre total d'unités restantes dans la formation ayant chargé et le nombre total d'unités restantes dans la formation ayant subi la charge. Ne comptez pas les unités qui ont apporté un tir de soutien.</p> <p>** Les unités démoralisées comptent comme ayant autant de pions Impact que d'unités.</p>	

1.12.7 Résultat du combat¹

Une fois que les pertes ont été retirées, il faut déterminer l'issue du combat.

Si un camp en extermine totalement un autre, il est bien sûr le vainqueur. Si ce n'est pas le cas, les joueurs lancent chacun 2D6 et ajoutent au dé qui a obtenu le meilleur résultat les modificateurs appropriés du tableau ci-dessus.

¹ 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.

Notez que vous n'additionnez pas les résultats des deux dés mais conservez simplement le plus élevé. Celui qui obtient le total le plus élevé après application des modificateurs gagne l'assaut.

En cas d'égalité, jouez immédiatement un deuxième assaut auquel participent toutes les unités survivantes, en reprenant à l'étape 1.12.5 (lancez les dés, allouez les touches, etc.) Les unités des deux camps ont le droit d'effectuer un mouvement de contre-charge avant que ce deuxième assaut ne débute, en commençant par l'attaquant (voir 1.12.4). Si un deuxième "round" d'assaut est ainsi livré, les pertes infligées durant le premier round comptent pour ce qui est de la résolution. Si à la deuxième résolution vous obtenez une nouvelle égalité, livrez un troisième assaut selon les mêmes règles, puis un quatrième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

De plus, 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 ne peuvent pas être sauvegardées car elles représentent le fait que certaines unités se font massacrer ou se dispersent au cours de la retraite. Retirez les pertes comme vous le feriez pour des touches infligées lors de l'assaut (en commençant par les unités au contact, puis celles qui sont le plus proches de l'ennemi, etc.).

1.12.8 Repli du perdant

Une fois le résultat du combat déterminé, le perdant est démoralisé et doit immédiatement se replier, tandis que les formations du camp vainqueur reçoivent des pions Impact pour les pertes qu'elles ont subies.

Si le perdant était déjà démoralisé au moment de l'assaut, la formation entière est détruite et **toutes** ses unités sont retirées de la table. Si la formation perdante n'était pas démoralisée, elle le devient et doit se replier (voir 1.13.3).

Une fois que les pertes supplémentaires ont été retirées, les unités survivantes de la formation démoralisée doivent immédiatement effectuer un mouvement de retraite comme expliqué dans les règles sur les formations démoralisées (voir 1.13.3).

Enfin, toutes les formations amies qui se trouvaient en position de soutenir la formation perdante (c'est-à-dire se trouvant dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie participant à l'assaut) reçoivent chacune un pion Impact, même si elles n'ont pas apporté leur soutien. Ce pion Impact représente le coup au moral engendré par la fuite des alliés.

1.12.9 Consolidation du vainqueur¹

Une fois que le perdant s'est retiré, la formation gagnante reçoit autant de pions Impact que le nombre d'unités perdues lors de l'assaut. Notez qu'il est ainsi possible de remporter un assaut et d'être démoralisé par les pertes subies ! Dans ce cas, la formation est démoralisée, mais n'a pas à effectuer de mouvement de retraite, même si des ennemis se trouvent dans un rayon de 15 cm (voir 1.13.3). Si la formation gagnante était déjà démoralisée au début de l'assaut, elle ne reçoit aucun pion Impact supplémentaire.

Toutes les unités de la formation gagnante peuvent alors effectuer un mouvement de 5 cm. Ce mouvement est gratuit et permet aux vainqueurs d'occuper le terrain qu'ils viennent de capturer. En revanche, il est impossible d'entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi lors d'un mouvement de consolidation.

1.12.10 Formations mélangées

Il arrive qu'un attaquant souhaite assaillir une position tenue par deux formations ennemies mélangées. Lorsqu'un joueur désigne la cible d'une charge, il peut s'il le désire désigner également toute autre formation "mélangée" avec sa cible. Deux formations sont dites mélangées si elles ne sont séparées que par 5 cm ou moins. Si deux autres formations ou plus ont des unités à moins de 5 cm d'unités de la formation visée par l'assaut, l'attaquant peut choisir d'attaquer l'une ou l'autre en plus de sa cible, voire les deux, bien qu'il n'y soit pas obligé.

Lors de l'assaut, les formations mélangées comptent comme une seule formation. Ainsi, toutes leurs unités peuvent effectuer des contre-charges, et les touches infligées peuvent être librement réparties entre celles-ci. Une fois que les pertes ont été retirées, un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre l'assaut. Ajoutez alors tous les pions Impacts placés sur toutes les formations mélangées pour en connaître le nombre total. Si le défenseur perd, chacune de ses formations est démoralisée et doit se replier. Si le défenseur gagne, chacune de ses formations reçoit un nombre de pions Impact égal au nombre d'unités qu'elle a perdu lors de l'assaut (ainsi, si une formation perd deux unités et une autre en perd une seule, la première reçoit deux pions Impact et la deuxième n'en reçoit qu'un).

1.13 REGROUPEMENT & DEMORALISATION

Les formations effectuant une action de *Rassemblement* ont le droit de se regrouper pour se débarrasser de leurs pions Impact et éviter d'être démoralisés. Une formation est démoralisée lorsqu'elle reçoit un nombre de pions Impact égal à son nombre d'unité, ou si elle perd un

¹ 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 réembarque.

assaut. Les formations démoralisées ne peuvent pas entreprendre d'action lors de la phase d'action.

1.13.1 Regroupement

Les formations qui accomplissent une action de *Rassemblement* peuvent se regrouper. Jetez 2D6 et gardez le plus haut résultat, et retirez autant de pions Impact. Notez que vous n'ajoutez pas les scores des deux dés mais gardez seulement le meilleur.

1.13.2 Démoralisation²

Chaque fois qu'une formation reçoit des pions Impact (que ce soit pour avoir raté une action, suite à des tirs ou à un assaut), vous devez vérifier qu'elle n'est pas démoralisée. Une formation qui perd un assaut est automatiquement démoralisée. Vous devez entièrement résoudre une action ou un assaut avant d'appliquer les effets de la démoralisation (une formation qui se fait tirer dessus est démoralisée une fois que tous les tirs contre elle ont été résolus).

Lorsqu'une formation est démoralisée, retirez tous ses pions Impact, et représentez son état d'une façon ou d'une autre : certains joueurs font confiance à leur mémoire, d'autres tournent leurs unités à l'opposé de l'ennemi, d'autres enfin utilisent les dés d'ordres de Games Workshop. Peu importe la méthode choisie du moment qu'il est clair pour chacun que telle ou telle formation est démoralisée.

1.13.3 Mouvement de retraite³

A moins que les règles ne précisent le contraire, une formation peut effectuer un mouvement de retraite juste après que l'action qui a causé sa démoralisation a été résolue. Si la démoralisation survient au milieu d'une action que la formation même est en train d'accomplir (comme par exemple si elle reçoit un pion Impact pour avoir raté un test d'action, ou lors d'un tir en *Etat d'Alerte*), elle effectue sa retraite immédiatement et perd le reste de son action.

Une formation effectuant un mouvement de retraite peut accomplir deux mouvements. Un mouvement de retraite peut être fait dans n'importe quelle direction, mais si une unité termine son deuxième mouvement à moins de 15 cm d'une unité ennemie, elle est détruite (tuée en essayant de s'échapper !) Les unités se retirant ignorent

² 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 ennemies (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 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.

³ 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.

les zones de contrôle ennemies, mais ne peuvent toujours pas "traverser" une unité ennemie. Hormis ces exceptions, un mouvement de retraite est traité comme un mouvement ordinaire. Les ennemis en *Etat d'Alerte* peuvent tirer sur les unités accomplissant un mouvement de retraite.

Les unités ayant une vitesse de 0 cm ne peuvent bien entendu pas accomplir de mouvement de retraite, elles sont donc détruites si des ennemis se trouvent dans un rayon de 15 cm au moment de leur démoralisation.

1.13.4 Pions Impact et formations démoralisées¹

En termes de règles, les formations démoralisées comptent comme ayant autant de pions Impact que d'unités.

Une fois démoralisée, une formation ne reçoit plus de pions Impact tant qu'elle n'est pas ralliée. Au lieu de cela, chaque pion Impact qu'elle devrait normalement recevoir entraîne une touche sans sauvegarde autorisée. Les pertes sont retirées comme lors d'un tir (de l'avant à l'arrière de la formation). Ces touches représentent les unités qui paniquent et fuient le champ de bataille : elles rendent les unités démoralisées extrêmement vulnérables aux attaques de l'ennemi, vous êtes donc prévenu !

Rappelez-vous qu'une formation démoralisée qui remporte un assaut ne reçoit aucun pion Impact supplémentaire pour les pertes subies, et ne perdra donc pas d'autres unités. Cela représente le fait qu'un tel exploit annule la panique dont pourraient souffrir ses membres.

1.14 FIN DU TOUR²

La fin du tour a lieu une fois que les deux joueurs ont activé toutes leurs formations non démoralisées. Lors de cette phase, ils doivent tenter de rallier leurs unités démoralisées et vérifier les conditions de victoire de la bataille pour savoir si l'un d'eux l'emporte.

¹ 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.

²

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.

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 tout autre action.

1.14.1 Ralliement³

Lors de la fin du tour, les deux joueurs tentent à tour de rôle de rallier leurs formations démoralisées ou possédant des pions Impact. Les formations se rallient une par une, en commençant par le joueur disposant de la plus haute Valeur Stratégique. Pour rallier une formation, vous devez lancer 1D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à sa Valeur d'Initiative (voir 1.2.2). Un malus de -2 s'applique si la formation est démoralisée, et un autre de -1 si une ou plusieurs unités ennemies se trouvent dans un rayon de 30 cm autour d'elle.

Si le test échoue, une formation démoralisée doit effectuer un mouvement de retraite (voir 1.13.3), alors qu'une formation non démoralisée reste sur place, mais garde tous ses pions Impact.

Si le test est réussi, la moitié des pions Impact de la formation, arrondie au supérieur, est retirée. Les formations n'ayant qu'un seul pion Impact et qui réussissent un test de ralliement s'en débarrassent. Une formation démoralisée parvenant à se rallier ne l'est plus. Par exemple, une formation démoralisée contenant sept unités (et comptant donc comme ayant sept pions Impact) et parvenant à se rallier se retrouve avec trois pions Impact et n'est plus démoralisée.

Modificateurs au test de ralliement (cumulatifs)	
Formation démoralisée	-2
Ennemis dans un rayon de 30 cm	-1

1.14.2 Vérification des conditions de victoire

La plupart des parties d'Epic reposent sur un scénario doté de conditions de victoire à remplir par chaque joueur. Voir les règles spéciales des scénarios dans la section du même nom pour plus de détails.

REGLE SPECIALE – Arrondir

Dans Epic, les fractions sont arrondies au supérieur, à moins que les règles ne précisent le contraire. Avec des soldats de 6mm de haut, il convient d'être généreux !

³

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: Rien, sinon rester sur place et prier pour que l'ennemi ne s'en prenne pas à elle.

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.

2.0 UNITES ET ARMES SPECIALES

Les armements et les unités singulières sont courants sur les champs de bataille du 41e Millénaire, cela peut aller de l'escouade d'assaut équipée de réacteurs dorsaux lui permettant de s'envoler dans les airs jusqu'aux puissants chars bardés d'armes titanesques se riant des blindages les plus épais. Ces unités spéciales ont des compétences uniques qui viennent à l'encontre de certaines des règles de base : les guerriers équipés de *Réacteurs Dorsaux* peuvent traverser des obstacles infranchissables, les unités avec des *Macro-armes* annulent les sauvegardes d'armures ennemies, etc. Ces règles ne sont pas très complexes et vous pouvez les utiliser dès le départ si vous le souhaitez. Nous les avons mises dans une section séparée afin de bien les différencier des règles de base.

Les capacités spéciales représentent les spécificités d'une arme ou d'une unité, elles ne sont pas transférables à une autre unité de la même formation. Par exemple, les Terminators ont le droit de se *Téléporter* et cette capacité est indiquée dans leur profil. Toutefois, des unités de la même formation n'étant pas des Terminators ne bénéficieraient pas de cette capacité.

Il arrivera parfois que certaines unités d'une formation auront des capacités spéciales que d'autres n'auront pas, il est alors difficile de déterminer si la capacité peut être utilisée. Par exemple, certaines unités pourraient faire tirer des armes de barrage *ignorant les couverts* tandis que d'autres armes participant au barrage n'auraient pas cette capacité. **Vous ne pouvez utiliser une capacité que si toutes les unités concernées la possèdent.** Dans notre exemple, le barrage ignorerait les couverts si toutes les armes faisant feu ont cette capacité.

Enfin, à moins que les règles ne spécifient le contraire, les capacités spéciales peuvent être utilisées même si les unités font partie d'une formation démoralisée. Par exemple, un commandant suprême pourra utiliser toutes ses capacités spéciales même si son unité est démoralisée.

2.1 UNITES SPECIALES¹

Certaines unités ont des capacités spéciales qui leur permettent de contourner les règles. Cela est généralement dû à leur entraînement spécifique, leur équipement ou leur tempérament. Les capacités spéciales s'appliquant à une unité sont précisées dans sa fiche d'unité (voir 1.1.3).

2.1.1 Personnage²

Certaines unités sont notées comme étant des *Personnages*. Elles représentent des commandants ou des figures emblématiques de l'armée plutôt que des groupes de soldats, un char ou une machine de guerre. C'est pour cela qu'elles ne sont pas figurées par une unité isolée sur la table de jeu mais sont incorporées à des unités existantes de l'armée. L'unité qui accueille le personnage bénéficie de ses capacités et de son armement. Par exemple, les Chapelains Space Marines sont des personnages équipés d'une arme énergétique (*Arme d'Assaut, Macro-Arme, Attaques Supplémentaires (+1)*) et ont les capacités spéciales *Sauvegarde Invulnérable* et *Charismatique*. Toute unité qu'ils rejoignent comptera comme ayant ces armes et ces capacités en plus de celles qu'elle possède déjà. Notez que les personnages peuvent être ajoutés à n'importe quel type d'unité, y compris les véhicules et les engins de guerre.

1

2.1 Unités spéciales

Q: Que se passe-t-il lorsque qu'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 tous 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 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).

2.1.1 Personnage

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 se 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.

L'unité et son personnage doivent agir ensemble pendant toute la bataille. Le personnage peut être embarqué dans n'importe quel véhicule autorisé comme transport pour l'unité qu'il a rejointe, et n'occupe pas d'espace supplémentaire. Le personnage doit être représenté par une figurine adéquate ou un étendard ajouté à son unité. Les personnages pris comme amélioration d'une formation doivent rejoindre une unité de la formation ayant accès à cette amélioration.

2.1.2 Commandant¹

Certaines unités ont la capacité *Commandant*. Un *Commandant* peut ordonner à un maximum de trois formations en plus de la sienne de le suivre lorsqu'il lance un assaut, tant que ces dernières ont au moins une unité à moins de 5cm d'une unité de la formation du *Commandant* et qu'elles n'ont pas encore agi au cours de ce tour.

Faites un seul test d'Initiative pour toutes les formations, avec un malus de -1 si au moins l'une d'entre elles est sous l'effet d'un ou plusieurs pions Impact. Si le test est raté la formation du *Commandant* reçoit un pion Impact et doit recevoir l'ordre *Tenir*, mais les autres formations ne sont pas affectées (et pourront agir plus tard au cours du tour).

Si le test est réussi alors toutes les formations concernées peuvent recevoir un ordre *Assaut*. Traitez-les comme une seule formation pendant toute la durée de l'assaut. Un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre les effets d'un assaut combiné. Si l'attaquant perd le combat toutes ses formations sont démoralisées. S'il gagne, ses formations reçoivent chacune un nombre de pions Impact égal aux pertes qu'elles ont subi pendant le combat.

1

2.1.2 Commandant

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 *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 2.1.2 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 normale (lancez 2D6 et gardez le meilleur résultat).

2.1.3 Sans Peur²

Certaines unités sont *Sans Peur* : elles sont si braves ou si folles furieuses qu'elles ne s'enfuient jamais si elles sont démoralisées (bien que vous puissiez choisir de leur faire effectuer un mouvement de retraite si vous le désirez).

Les unités *Sans Peur* sont immunisées aux dommages entraînés par une défaite lors d'un assaut (touches additionnelles ou destruction si la formation était déjà démoralisée) et aux dégâts infligés par les pions Impact en cas de démoralisation. Les unités *Sans Peur* démoralisées ou devant effectuer un mouvement de retraite peuvent choisir de rester immobile, auquel cas elles sont immunisée aux dommages supplémentaires. Si elles choisissent de se replier, elles seront détruites si elles terminent leur mouvement dans un rayon de 5 cm de l'ennemi (au lieu des 15 cm habituels). Notez que les unités de la formation n'étant pas *Sans Peur* seront affectées normalement par les touches additionnelles causées par des pions Impact si elles perdent un assaut ou pour toute autre raison : aucune touche ne peut être allouée aux unités *Sans Peur* mais les autres les subissent normalement.

Les unités *Sans Peur* font partie d'une formation et pourront ainsi être parfois "emportées" par le mouvement de retraite de celle-ci même si elles sont normalement immunisées à de tels mouvements obligatoires, simplement parce qu'elles doivent respecter la cohésion de formation (voir 1.2.1). Enfin, notez que le fait d'être immunisé aux mouvements de retraite obligatoires peut permettre à une unité *Sans Peur* de terminer un assaut dans la zone de contrôle d'un ennemi, ou même en contact socle à socle avec celui-ci (voir 1.7.3 pour la façon de régler des situations où les unités commencent une action en étant dans la zone de contrôle d'un ennemi).

2.1.4 Infiltrateur³

Certaines unités sont des *Infiltrateurs*. Elles sont autorisées à doubler leur vitesse lorsqu'elles chargent (et seulement quand elles chargent !) et peuvent ignorer les zones de contrôle de la formation qu'elles attaquent. Ces deux règles spéciales leur permettent de se faufiler au milieu de l'ennemi pour attaquer les unités en retrait dans la formation. Notez que les règles de cohésion de formation s'appliquent normalement aux *Infiltrateurs*.

2.1.5 Charismatique

Certaines unités ou personnages sont *Charismatiques*. Chaque unité ou personnage *Charismatique* prenant part à un assaut ajoute +1 au résultat du dé (tant qu'il ou elle reste en vie bien sûr).

2.1.6 Sauvegarde Invulnérable

Certaines unités ou personnages ont une *Sauvegarde Invulnérable*. Ils sont équipés de champs de force ou

2

2.1.3 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.

3

2.1.4 Infiltrateur

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

R: Non. Comme stipulé en 2.1.4, le mouvement double s'applique uniquement lors d'une charge.

d'une endurance extraordinaire qui leur permet de survivre à des attaques qui tueraient une créature normale. Pour représenter cela, une unité ayant cette capacité reçoit une deuxième sauvegarde de 6+ si elle rate sa première sauvegarde. Elles peuvent effectuer cette deuxième tentative contre n'importe quelle attaque, même celles qui annulent normalement les sauvegardes d'armures. Aucun modificateur ne s'applique jamais à cette deuxième sauvegarde.

2.1.7 Réacteurs Dorsaux

Certaines unités sont munies de *Réacteurs Dorsaux*. Ce terme regroupe différents matériels ou même des attributs physiques comme des ailes qui permettent à l'unité de voler sur de courtes distances en faisant de grands bonds. Les unités équipées de *Réacteurs Dorsaux* peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables lorsqu'elles se déplacent (elles sautent par-dessus). Elles ne peuvent pas atterrir sur un terrain infranchissable et doivent effectuer un test de terrain dangereux si elles atterrissent sur un tel élément de décor. Les unités équipées de *Réacteurs Dorsaux* peuvent aussi passer par-dessus des unités amies pendant leur mouvement, mais ne peuvent pas atterrir sur ces dernières. Elles sont affectées normalement par les zones de contrôle et les unités de l'ennemi, et ne peuvent pas se déplacer par-dessus des formations ennemies.

2.1.8 Meneur¹

Certains personnages ou unités sont notés comme étant des *Meneurs*. Une formation incluant des *Meneurs* peut retirer un pion Impact supplémentaire par *Meneur* quand elle se regroupe ou réussit à se rallier.

2.1.9 Véhicule Léger²

Les *Véhicules Légers* comprennent les engins peu blindés exposant leur équipage aux tirs ennemis tels que les Buggies orks et les Land Speeder Space Marines. 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 : ils comptent donc comme de l'infanterie s'ils se font tirer dessus par des armes antipersonnel et des véhicules s'ils sont pris pour cible par des armes antichar.

Les *Véhicules Légers* comptent sur leur vitesse et leur maniabilité pour les protéger des tirs, leur sauvegarde d'armure tient plus compte de ceci que de leur blindage réel. Cette sauvegarde d'armure est traitée néanmoins exactement comme celle des autres unités et sera ignorée par les *Macro-armes*, fonctionnera contre les barrages, etc.

¹ 2.1.8 Meneur

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 2.1.9 Véhicule léger

Q: La section 2.1.9 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 EG et les VB peuvent servir de couvert à l'infanterie, comme précisé dans le tableau des terrains en section 1.8.4.

2.1.10 Monté

Certaines unités d'infanterie sont *Montées*, c'est-à-dire pilotent des motos ou bien chevauchent des animaux comme des chevaux. Les unités *Montées* comptent comme des véhicules pour les effets du terrain, et comme de l'infanterie dans tous les autres cas.

2.1.11 Blindage Renforcé³

Les unités ayant un *Blindage Renforcé* sont protégées par un blindage bien plus épais que ceux des véhicules ordinaires et sont d'une construction particulièrement robuste, les *Macro-armes* n'annulent donc pas leur sauvegarde d'armure (voir 2.2.6). De plus, elles peuvent relancer leurs sauvegardes d'armures ratées contre les touches n'étant pas infligées par des *Macro-armes*, y compris celles subies lors d'un assaut.

2.1.12 Eclaireur⁴

Certaines unités sont des *Eclaireurs*. Elles sont entraînées à opérer seules à l'avant de leur formation afin de déboucher l'ennemi. Les unités d'*Eclaireurs* ne doivent rester qu'à moins de 20 cm de leur formation au lieu des 5 cm habituels. De plus, les *Eclaireurs* sont entraînés à se déployer en tirailleurs pour occuper un maximum d'espace, leur zone de contrôle est donc de 10 cm. Notez que ces capacités ne s'appliquent qu'aux unités d'*Eclaireurs* et ne peuvent pas être transférées à d'autres unités de la même formation ou à un éventuel véhicule transportant des *Eclaireurs*.

2.1.13 Antigrav⁵

Certaines unités sont *Antigrav*. Elles planent au-dessus du sol et peuvent traverser facilement des terrains qui bloqueraient d'autres unités. Notez que les *Antigrav* ne suivent pas les règles des engins volants décrites section 4.0.

Les *Antigrav* peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables quand ils se déplacent. Ils ne peuvent pas atterrir en terrain infranchissable et s'ils atterrissent sur

³ 2.1.11 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.

⁴ 2.1.12 Eclaireur

Q: Si un *Eclaireur* se place juste derrière une unité alliée de manière à ce que sa Zc englobe celle de l'unité, est-il toujours possible de charger cette unité ? Les règles stipulent que je ne peux pas pénétrer dans une Zc 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 Zc 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 *Eclaireur* 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.

⁵ 2.1.13 Antigrav

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

R: Non.

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.

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

R: Oui.

un terrain dangereux ils doivent effectuer un test de terrain dangereux. Les *Antigrav* peuvent voler au-dessus d'unités amies mais ne peuvent pas atterrir sur ces dernières. Unités et zones de contrôle de l'ennemi les affectent normalement.

Un *Antigrav* peut déclarer qu'il effectue une *Attaque Surprise* au début de l'une de ses actions, y compris quand il se met en *Etat d'Alerte*. Un *Antigrav* ne peut pas effectuer d'*Attaque Surprise* dans le cadre d'un *Tir soutenu* ou d'un *Redéploiement*. Cette action compte comme un mouvement et peut déclencher le tir d'un ennemi en *Etat d'Alerte*.

Après son attaque surprise, un *Antigrav* redescend. Les *Antigrav* en *Etat d'Alerte* ne redescendent pas tant qu'ils n'ont pas effectué leur tir sur une cible. Les *Antigrav* ayant une capacité de transport ne peuvent pas embarquer ou débarquer des unités tant qu'ils sont en train d'effectuer une attaque surprise et s'ils sont détruits à ce moment-là, toutes les unités qu'ils transportaient sont également détruites sans sauvegarde d'armure possible.

On considère qu'un *Antigrav* qui effectue une attaque surprise vole assez haut pour voir par-dessus les obstacles proches situés entre sa cible et lui. Pour vérifier la ligne de vue de l'*Antigrav*, mesurez la distance en l'*Antigrav* et l'élément de terrain, puis entre l'élément de terrain et la formation cible. Si l'*Antigrav* est plus proche de l'élément de terrain que sa cible, sa ligne de vue est dégagée. Si l'*Antigrav* est plus proche de l'élément de terrain que sa cible, déterminez normalement la ligne de vue. Si l'*Antigrav* et sa cible sont à égale distance de l'élément de terrain, les deux formations ont une ligne de vue dégagée l'une sur l'autre, mais elles comptent comme étant à couvert et le modificateur pour toucher une cible à couvert s'applique.

Les *Antigrav* peuvent toujours choisir d'utiliser leur caractéristique de Fusillade lors d'un assaut, même si des unités ennemies sont en contact socle à socle avec eux. S'ils le font les unités ennemies doivent elles aussi utiliser leurs caractéristiques de Fusillade : cela représente l'*Antigrav* prenant de l'altitude pour se mettre hors de portée des unités terrestres ennemies.

2.1.14 Sniper¹

Certaines unités d'infanterie sont des *Snipers*. Lancez les dés séparément quand vous attaquez avec une unité de *Snipers*. Si elle touche, vous pouvez choisir quelle unité ennemie est touchée parmi celles à portée et dans la ligne de vue de l'unité de *Snipers*. De plus, la cible subit un modificateur de sauvegarde de -1.

¹ 2.1.14 Sniper

Q: La section 2.1.14 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 un 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).

2.1.15 Commandant Suprême²

Les *Commandants Suprêmes* représentent des gradés de haut rang. Ils comptent à la fois comme des *Commandants* et des *Meneurs* (voir 2.1.2 et 2.1.8). De plus, chaque *Commandant Suprême* de l'armée permet au joueur de relancer un seul test d'Initiative raté (de tout type) une fois par tour.

2.1.16 Blindage Arrière Renforcé

Certains chars ont un *Blindage Arrière Renforcé*. Ces véhicules ont un blindage de la même épaisseur sur toute leur coque et ignorent le modificateur de -1 à la sauvegarde lorsqu'ils sont pris dans un *Feu Croisé*.

2.1.17 Téléportation³

La capacité *Téléportation* donne la possibilité à une unité d'apparaître subitement sur le champ de bataille, que ce soit grâce à une technologie avancée ou à sa faculté à se dissimuler parfaitement et d'apparaître comme si elle sortait de nulle part.

Les formations dont toutes les unités ont cette capacité peuvent être gardées en dehors de la table pour apparaître au début de n'importe quel tour. Placez une unité n'importe où sur la table avant de déterminer qui gagne le jet de stratégie. Les unités doivent être placées à moins de 5 cm d'une unité de leur formation s'il y en a déjà en jeu. Par exemple, si une formation entière se téléporte, la première unité peut être placée n'importe où, mais les autres doivent ensuite être placées à moins de 5 cm d'une unité de la même formation déjà en jeu. Toutes les unités doivent être placées en-dehors des zones de contrôle ennemies. Si elles sont placées en terrain dangereux, un test de terrain dangereux doit être effectué lorsque l'unité est placée sur la table.

Se téléporter comporte de nombreux risques et peut avoir des impondérables aux conséquences catastrophiques : lancez 1D6 par unité quand elles se téléportent. Sur un résultat de 1 la formation de l'unité reçoit un pion Impact.

2.1.18 Marcheur

Certains véhicules sont des *Marcheurs*. Ils peuvent facilement traverser des terrains que d'autres véhicules auraient du mal à négocier. Les *Marcheurs* peuvent relancer leurs tests de terrains dangereux ratés.

² 2.1.15 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.

³ 2.1.17 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 *Eclaireur* 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 *Eclaireur* pourront utiliser leur distance de cohésion étendue après leur premier mouvement.

REGLE SPECIALE – Relances

Il arrive que les règles vous autorisent à relancer un dé si vous n'êtes pas satisfait du premier résultat. Les relances ne s'appliquent qu'au lancer d'un seul dé : si vous avez lancé plusieurs dés vous ne pourrez en choisir qu'un à relancer, à moins que les règles ne spécifient le contraire. Aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois (vous ne pouvez pas relancer une relance !) et vous devez accepter le résultat du second jet.

2.2 ARMES SPECIALES

Certaines armes exotiques ou très puissantes ont des capacités spéciales représentant leurs effets particuliers. Les capacités spéciales s'appliquant à une arme sont notées dans les références de celle-ci.

2.2.1 Armes Antiaériennes

Certaines des armes utilisées dans Epic servent lors d'interceptions ou pour se protéger des unités volantes ennemies. Ces armes sont rassemblées sous le terme *Antiaériennes* dans les règles. Les armes *Antiaériennes* ont une caractéristique AA, et peuvent aussi avoir des caractéristiques AP et AC. Par exemple, le Hunter Space Marine a les caractéristiques AC4+/AA4+. Les règles permettant de gérer les tirs antiaériens sont décrites dans la section Opérations Aéronavales (voir 4.0.).

2.2.2 Rupture¹

Certaines armes sont destinées à désorganiser les formations ennemies tout autant qu'à tuer les troupes. Pour représenter cela, les armes de *Rupture* ajoutent un pion Impact aux formations ennemies pour chaque touche qu'elles infligent plutôt que pour chaque perte. Notez que les touches des armes de *Rupture* sont sauvegardées normalement. Les unités ratant leur sauvegarde sont retirées comme pertes mais n'ajoutent pas de pions Impact supplémentaires à la formation.

2.2.3 Attaques Supplémentaires

Certaines armes sont notées comme ayant des *Attaques Supplémentaires* (+x). Les unités ainsi équipées reçoivent le nombre d'attaques supplémentaire indiqué au corps d'un assaut. Par exemple, une arme d'assaut notée *Attaques Supplémentaires* (+2) autorisera l'unité à effectuer deux attaques supplémentaires au corps-à-corps lors d'un assaut. Il arrive que cette capacité confère un nombre aléatoire d'*Attaques Supplémentaires* plutôt

1

2.2.2 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.

qu'un chiffre fixe. Par exemple *Attaque Supplémentaire* (+D3) signifie que vous pourrez faire 1D3 *Attaques* en plus. Les *Attaques Supplémentaires* peuvent s'appliquer à des tirs, des corps-à-corps ou des fusillades.

2.2.4 Frappe en Premier²

Les armes ayant la capacité *Frappe en Premier* s'utilisent en assaut. Résolez les attaques et les dommages de l'arme avant de faire attaquer les unités ennemies. Cela peut aboutir à la destruction d'unités ennemies avant qu'elles ne puissent riposter. Si cette capacité s'applique à une arme ayant des *Attaques Supplémentaires* (voir 2.2.3), alors seules les *Attaques Supplémentaires* bénéficient de la capacité *Frappe en Premier*. Cette dernière s'applique sinon pour toutes les attaques d'une arme d'assaut ordinaire ou pour les armes légères dans le cas d'une Fusillade. Si deux unités ennemies ont la capacité *Frappe en Premier*, leurs attaques sont résolues simultanément et les résultats appliqués avant que les autres attaques ne soient effectuées.

2.2.5 Ignore les Couverts

Certaines armes *Ignorent les Couverts*. Elles sont conçues pour annuler la protection conférée par des couverts, en les disloquant ou en les contournant. Ces armes ignorent les modificateurs de jet pour toucher conférés par les couverts et annulent les sauvegardes de couverts pour l'infanterie.

2.2.6 Macro-arme

Certaines des armes utilisées dans Epic sont réellement terrifiantes par leur taille ou leurs effets. Elles sont regroupées sous le terme *Macro-armes*. Seules les unités ayant un *Blindage Renforcé* ou une *Sauvegarde Invulnérable* (voir 2.1.6 et 2.1.11) peuvent tenter une sauvegarde contre les touches d'une *Macro-arme*. Les autres cibles touchées n'ont droit à aucune sauvegarde. Les règles ci-dessous expliquent plus en détail comment ces armes fonctionnent, mais tant que vous gardez en tête qu'elles annulent les sauvegardes vous n'êtes pas loin de la vérité.

Tirs : Les *Macro-armes* pouvant effectuer des tirs n'ont pas de caractéristiques AP ou AC. Elles ont à la place une caractéristique *Macro-arme* (abrégée en MA). Par exemple, le canon Volcano d'un Titan Warlord impérial a la caractéristique *Macro-arme* 2+. Vous lancez les dés pour toucher normalement quand vous tirez avec une *Macro-arme*. Elles peuvent affecter n'importe quel type de cible, ce qui signifie par exemple que l'arme donnée ci-dessus atteindrait n'importe quelle unité sur un 2+. Seules les unités avec un *Blindage Renforcé* ou une *Sauvegarde Invulnérable* peuvent tenter une sauvegarde contre les *Macro-armes* (voir 2.1.6 et 2.1.11), les autres cibles n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. Les sauvegardes de couverts sont également annulées, bien

2

2.2.4 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 équipée d'*Armes Légères* possède-t-elle la capacité *Frappe en Premier* peut-elle utiliser cette capacité en assaut lors d'un tir de soutien ?

R: Oui.

que le modificateur de -1 pour toucher continue de s'appliquer. Les unités à bord d'un véhicule de transport détruit par une *Macro-arme* n'effectuent un jet de sauvegarde que si elles y ont elles-mêmes normalement droit contre de telles armes.

Barrages : Les tirs de barrage d'une *Macro-arme* sont résolus normalement, mais les unités touchées n'ont droit à un jet de sauvegarde que si elles ont un *Blindage Renforcé* ou une *Sauvegarde Invulnérable*.

Assauts : Lors d'un assaut, certaines armes légères ou de corps-à-corps confèrent des *Attaques Supplémentaires* ayant la capacité *Macro-armes*. Dans ce cas, cette capacité s'applique seulement aux *Attaques Supplémentaires*.

Allouer les Touches : Si une formation réalise des touches avec des armes ordinaires et des *Macro-armes*, l'adversaire désigne d'abord les cibles touchées par les attaques ordinaires et fait ses jets de sauvegarde puis choisit ensuite les unités touchées par les *Macro-armes* et fait ses jets de sauvegarde le cas échéant.

2.2.7 Tir Unique¹

Certaines armes ont la capacité *Tir Unique*. Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par bataille et ne peuvent ensuite plus faire feu. Pensez à distinguer les unités à *Tir Unique* qui ont utilisé leur arme de celles qui ne l'ont pas encore fait.

2.2.8 Rechargement²

Certaines armes ont la capacité *Rechargement* : elles doivent passer un tour entier à se recharger en munitions après qu'elles ont tiré. Cela signifie que si elles tirent lors d'un tour, elles ne pourront pas le faire au suivant. Le meilleur moyen de se rappeler quelles unités ont tiré est de les orienter à l'opposé de l'ennemi après qu'elles ont fait feu, puis de les retourner à nouveau le tour suivant dans la bonne direction.

2.2.9 Tueur de Titans

Certaines armes ont la capacité *Tueur de Titans*. Les unités ennemies touchées par de telles armes ne peuvent pas effectuer de jet de sauvegarde (même un jet de sauvegarde de couvert et même si elles ont la capacité *Blindage Renforcé*). De plus, des règles spéciales s'appliquent si la cible est un Engin de Guerre (voir 3.0). Dans les autres cas, ces armes sont traitées comme des *Macro-armes*.

1

2.2.7 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.

2

2.2.8 Rechargement

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

R: Oui.

3.0 ENGIN DE GUERRE

Les conflits du 41e Millénaire impliquent d'énormes engins de guerre, dont certains sont si hauts qu'ils font passer les soldats pour de vulgaires insectes, tandis que leur armement pourrait incinérer une ville entière. Les plus connus sont sans doute les Titans impériaux créés par l'Adeptus Mechanicus, mais il en existe bien d'autres, tels que les Gargants orks ou les monstrueux Bio-Titans tyranides. Toutes ces créations sont connues sous la dénomination "engins de guerre" dans le système Epic.

Les engins de guerre comprennent tous les très gros véhicules, tels que les Gargants, les Titans impériaux, les Baneblades de la Garde Impériale et les Thunderhawk Space Marines. En raison de leur grande taille et de leur non moins grand potentiel de destruction, les engins de guerre sont très différents des autres unités, ce qui entraîne un certain nombre de modifications dans les règles.

Ceci étant dit, la principale différence entre un véhicule normal et un engin de guerre est que celui-ci possède une Capacité de Dommages (CD) qui illustre le nombre de coups mortels qu'il peut absorber avant d'être détruit. Par exemple, un Titan Warlord a une CD de 8, ce qui signifie qu'il pourra encaisser huit coups mortels avant de mourir définitivement la poussière. Un engin de guerre équivaut à un nombre d'unités égal à sa Capacité de Dommages de départ, cette caractéristique détermine également le nombre de dé dont il dispose en assaut, la quantité de pions Impact requis pour le neutraliser, et ainsi de suite. Tout ceci est expliqué en détail dans les pages qui suivent.

3.1 MOUVEMENT DES ENGIN DE GUERRE

Les engins de guerre suivent les mêmes règles de mouvement que les autres unités. Un engin de guerre qui rate un test de terrain dangereux subit une touche (voir les règles de dommages plus loin).

3.1.1 Formations d'engins de guerre

Les engins de guerre sont si grands qu'ils opèrent en général en solitaire. Quoique seul, un engin de guerre est considéré comme une formation indépendante et suit donc toutes les règles des formations.

De plus petits engins de guerre, tels que les Baneblades, sont rassemblés en formations de plusieurs unités. Les engins de guerre respectent leur distance de cohésion s'ils sont séparés par moins de leur Capacité de Dommages de départ x5 cm. Par exemple, un Baneblade a une Capacité de Dommages de départ de 3, et sera donc en formation tant qu'il se trouvera à moins de 15 cm (3 x5) d'une autre unité.

3.1.2 Zone de contrôle des engins de guerre¹

Les engins de guerre ont, comme les autres unités, une zone de contrôle. Lors d'un assaut, ils ne la perdent qu'une fois qu'ils ont été chargés par un nombre d'unités au moins égal à leur Capacité de Dommages de départ.

3.1.3 Transport²

Certains engins de guerre peuvent transporter d'autres unités. Ils constituent une exception à la règle voulant qu'un véhicule ne puisse transporter que des unités de sa propre formation. Au lieu de cela, un engin de guerre en ayant la capacité peut transporter des unités issues d'autres formations, du moins tant que la formation entière peut embarquer dans l'engin de guerre lors d'un même mouvement. Notez qu'un engin de guerre peut normalement transporter d'autres unités de sa propre formation (voir 1.7.5).

Pour qu'une formation puisse embarquer, les unités qui la constituent doivent se déplacer de façon à être en contact socle à socle avec l'engin de guerre durant leur action. L'engin de guerre peut entreprendre une action avant que l'autre formation n'embarque, mais en aucun cas après. Les unités ne peuvent pas tirer ni entreprendre d'action durant le transport, mais elles peuvent tenter de se rallier à la fin du tour (voir 1.14.1).

Après que les unités ont embarqué à bord d'un engin de guerre, celui-ci peut les transporter en un autre point du champ de bataille en entreprenant une action lors du tour suivant. Les unités peuvent débarquer normalement à la fin du mouvement (elles sont placées dans un rayon de 5 cm autour du transport à la fin de son mouvement).

Une formation débarquant ainsi ne peut entreprendre d'action lors du tour où elle débarque, mais peut tirer ou participer à un assaut s'il en va de même pour l'engin de guerre qui la transportait. Dans les deux cas, l'engin de guerre et les unités transportées comptent comme une unique formation jusqu'à la résolution des tirs ou de l'assaut. L'engin de guerre et la formation débarquée sont considérés comme des formations séparées une fois que l'engin de guerre a complètement terminé son action.

1

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.

2

3.1.3 Transport

Q: Un Engin de Guerre peut-il transporter plusieurs formations ?

R: Oui, tant que toutes les unités de chaque formation peuvent être transportées dans le même Engin de Guerre. Il est impossible de répartir les unités d'une même formation entre plusieurs Engins de Guerre.

Q: Une formation d'Engins de Guerre peut-elle transporter une autre formation en répartissant ses unités entre les EG ?

R: Non. La section 3.1.3 est très claire à ce sujet : un EG peut transporter une autre formation à condition que toutes les unités de la formation puissent embarquer dans l'EG. Si un EG est incapable de transporter une formation entière, les unités excédentaires ne peuvent pas être réparties entre les différents EG de la formation.

Q: Si un EG est en contact socle-à-socle avec 2 unités ennemies, les troupes qu'il transporte sont-elles "bloquées" à l'intérieur ?

R: Les troupes transportées par un EG sont "bloquées" uniquement si l'EG est en contact socle-à-socle avec un nombre d'unités ennemies égal à (2 x CD de départ).

Par exemple, un engin de guerre peut entreprendre une *Avance Rapide* et débarquer les troupes qu'il transportait à la fin de son mouvement. L'engin et les unités transportées peuvent alors tirer ensemble sur une formation adverse, mais tous les tirs souffriront du malus de -1 dû à l'*Avance Rapide*. De même, un engin de guerre peut entreprendre un *Assaut* et débarquer les unités qu'il transporte à la fin de son mouvement de charge. Les unités transportées et lui sont alors traités comme une unique formation pour la résolution de l'assaut, comme s'ils lançaient un assaut combiné (voir 2.1.2, paragraphe 3).

3.2 TIR DES ENGIN DE GUERRE¹

Les règles spéciales suivantes s'appliquent lorsque l'on tire sur ou avec un engin de guerre. En général, les engins de guerre sont considérés comme des véhicules blindés (ainsi, ce qui affecte un véhicule blindé affecte aussi un engin de guerre), à l'exception des cas de figure ci-dessous.

3.2.1 Allocation des touches aux engins de guerre²

On ne peut normalement allouer qu'une seule touche à une unité tant que toutes les unités d'une formation n'en ont pas reçu une chacune. Ceci ne s'applique pas aux engins de guerre. Le joueur alloue en effet un nombre de touches égal à la Capacité de Dommages de départ de l'engin de guerre avant d'allouer les touches à d'autres unités.

Si une formation comprend à la fois des engins de guerre et d'autres unités, l'attaquant doit déclarer si certaines attaques sont allouées aux engins de guerre ou aux autres unités de la formation. Les attaques dirigées contre les engins de guerre ne peuvent être allouées qu'à ceux-ci si elles touchent, et celles qui sont dirigées contre les autres unités ne peuvent pas être allouées aux engins de guerre de la formation.

Un certain nombre de règles spéciales s'appliquent aux engins de guerre victimes d'armes à gabarit (voir 1.9.8). Chaque unité située sous un gabarit subit normalement une attaque. Cependant, un engin de guerre est si gros que s'il se trouve sous le centre du gabarit il est sujet à un nombre d'attaques égal à la moitié de sa Capacité de Dommages, arrondie au chiffre supérieur. Par exemple, un Baneblade (CD 3) au centre d'un gabarit subirait deux

attaques. Assurez-vous que vos gabarits de barrage ont un trou en leur milieu pour mieux déterminer si un engin de guerre encaisse la totalité du bombardement ou n'est attaqué qu'une seule fois.

3.2.2 Capacité de dommages

Au contraire d'un véhicule classique, un engin de guerre peut encaisser plusieurs touches avant d'être détruit. Le nombre de touches qu'il peut recevoir correspond à sa Capacité de Dommages. Chaque touche non sauvegardée réduit la Capacité de Dommages de l'engin de guerre d'un point, qui est détruit lorsque cette caractéristique tombe à 0. Placez un pion Impact sur la formation de l'engin de guerre pour chaque point de dommages encaissé.

3.2.3 Touches critiques³

Les armes employées dans Epic sont si dévastatrices qu'un tir bien ajusté peut sévèrement endommager, voire détruire les cibles les plus imposantes. Pour représenter ceci, une touche subie par un engin de guerre (quelle qu'en soit l'origine) peut infliger un dommage critique. Lancez 1D6 pour chaque touche non sauvegardée infligée à un engin de guerre. Sur un résultat de 1-5, la cible encaisse un dommage normal et voit sa Capacité de Dommages réduite d'un point. Sur un 6, la touche a causé un dommage critique : l'engin de guerre perd un point de Capacité de Dommages et subit une touche critique.

Les effets d'une touche critique sont décrits dans les caractéristiques de chaque engin de guerre, et varient selon les types. Par exemple, le réacteur à plasma des Titans impériaux est particulièrement instable, tandis que les Gargants sont sujets à des incendies fréquents, etc.

Les effets des touches critiques sont cumulatifs.

3.2.4 Pions Impact⁴

Lorsqu'un engin de guerre perd un point de dommages, la formation dont il fait partie reçoit un pion Impact. Si un engin de guerre est détruit par une touche critique, la formation à laquelle il appartient reçoit un nombre de pions Impact supplémentaires égal à la Capacité de Dommages qu'aurait dû avoir l'engin de guerre s'il n'avait pas été détruit. Par exemple, un Baneblade intact fait partie d'une compagnie de chars super-lourds. Si une touche critique cause sa destruction, la compagnie reçoit trois pions Impact.

Il faut un nombre de pions Impact égal à la Capacité de Dommages de départ d'un engin de guerre pour le neutraliser ou le démoraliser. Ajoutez la valeur de départ de tous les engins de guerre opérationnels d'une

¹ 3.2 Tir des engins de guerre

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

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

² 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, 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: Même question avec une bande de guerre Ork composée d'unités d'infanterie et de Forteresse de bataille.

R: Procédez de la même manière : répartissez les touches en partant de l'unité la plus proche, chaque Forteresse de bataille devant se voir allouer trois touches (CD de départ = 3) avant de pouvoir passer à l'unité suivante.

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 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.

⁴ 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 Shadowwords est prise pour cible par l'ennemi (1 PI). Un Shadowword 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.

formation pour savoir combien de pions Impact sont requis pour la démoraliser. Si la formation comprend des unités n'entrant pas dans la catégorie des engins de guerre, ajoutez la Capacité de Dommages de départ de tous les engins de guerre en état de marche au nombre des autres unités pour déterminer son seuil de démoralisation. Par exemple, une formation d'orks comprenant une Forteresse de Bataille (CD3) et six unités de boyz orks est démoralisée si elle reçoit 9 pions Impact (6+3). Les engins de guerre suivent les règles habituelles pour se rallier.

Un engin de guerre démoralisé est considéré comme ayant un nombre de pions Impact égal à sa Capacité de Dommages initiale. Si une ou plusieurs unités adverses se trouvent à moins de 15 cm de l'engin de guerre après qu'il s'est replié il perd un point de dommages (sans sauvegarde) pour chaque unité à moins de 15 cm. Les touches supplémentaires survenant lorsqu'un engin de guerre perd un assaut ou reçoit des pions Impact lorsqu'il est *démoralisé* entraînent la perte d'un point de dommage chacune. Déterminez normalement si ces dommages causent des touches critiques.

3.2.5 Armes Tueuses de Titans

Certaines unités sont équipées d'armes dites *Tueuses de Titans* (voir 2.2.9). La plupart de ces armes sont capables d'abattre un engin de guerre d'un seul tir. Une unité touchée par une arme *Tueuse de Titans* ne peut bénéficier d'une sauvegarde de couvert ou d'armure, même si elle dispose d'un blindage renforcé. Notez que la pénalité pour toucher apportée par un couvert n'est pas ignorée.

De plus, les armes *Tueuses de Titans* ont en général un jet de dé inscrit entre parenthèses dans leur caractéristique. Par exemple, le Canon Volcano monté sur un Shadowword de la Garde Impériale est une arme *Tueuse de Titans* (D3). Si un tir de ce canon touche un engin de guerre, celui-ci subit des dommages équivalant au résultat du jet d'1D3. Chaque point de dommage réduit la Capacité de Dommages de l'engin de 1. Déterminez normalement si les dommages infligés donnent lieu à des touches critiques. Les armes Tueuses de Titans sans chiffre indiqué n'infligent qu'un seul point de dommage.

Lorsque vous allouez une touche *Tueuse de Titans* infligeant plusieurs points de dommage, déterminez le nombre exact de points de dommage immédiatement après avoir alloué la touche. On considère alors que l'Engin de Guerre s'est vu allouer un nombre de touches égal au résultat du dé. Cette procédure concerne uniquement l'allocation des touches. Les dommages sont ensuite résolus normalement une fois que toutes les touches ont été allouées.

Exemple : une formation de Shadowwords inflige 3 touches TT (D3) à une paire de Warhounds. La première touche est allouée au Warhound le plus proche et le dé indique 2 points de dommage. On considère que 2 touches ont été allouées au Warhound, qui peut donc recevoir une touche supplémentaire puisque sa Capacité de Dommages est égale à 3. La seconde touche TT est également allouée au Warhound le plus proche, et le dé indique de nouveau 2 points de dommage. Les dégâts ne pouvant être transférés d'un Engin de Guerre à un autre, le Warhound de tête reçoit donc un total de 4 touches. Ce total étant supérieur à sa Capacité de Dommages, la troisième et dernière touche TT est allouée au deuxième Warhound. Notez bien que les dommages ne sont résolus

qu'*après* l'allocation des touches. Ainsi, même si le premier Warhound avait été endommagé et que les 2 points de dommages infligés par la première touche TT avaient suffi à le détruire, il aurait tout de même reçu la seconde touche TT et serait resté en jeu jusqu'à ce que toutes les touches aient été allouées.

3.3 ENGINS DE GUERRE EN ASSAUT¹

Les engins de guerre sont dévastateurs en assaut, ce qui est reflété par les règles spéciales suivantes.

3.3.1 Mouvement de charge

Lorsqu'un engin de guerre charge, il peut "pousser" toute unité n'étant pas un engin de guerre et appartenant à la formation ciblée pendant son mouvement de charge. Déplacez l'engin de guerre sur la distance souhaitée, puis placez toutes les unités poussées hors de son chemin aussi près que possible de leur point de départ, mais néanmoins en contact avec l'engin de guerre qui les a si violemment rudoyées. Le nombre maximum d'unités qu'un engin de guerre peut pousser de cette façon est de deux par point de sa Capacité de Dommages de départ. Notez que les engins de guerre ne peuvent pousser d'autres engins de guerre.

La règle selon laquelle pas plus de deux unités ne peuvent entrer en contact avec une unité adverse lorsqu'elles chargent ne s'applique pas aux engins de guerre. Au lieu de cela, un engin de guerre peut être chargé par jusqu'à deux unités par point de sa Capacité de Dommages de départ, ce qui signifie qu'un Baneblade (CD3) peut se retrouver en contact avec un maximum de six unités adverses.

3.3.2 Corps-à-corps et fusillade

Au lieu d'effectuer un seul jet pour toucher par engin de guerre en assaut, lancez un nombre de dés égal à la CD de départ de chaque engin de guerre. Vous pouvez diviser ces jets entre les corps à corps et les fusillades, sachant que les jets de corps-à-corps n'affecteront que les unités en contact tandis que les jets de fusillade n'affecteront que les unités situées dans un rayon de 15 cm ne se trouvant pas en contact.

3.3.3 Résultat

Pour déterminer le résultat d'un assaut impliquant un engin de guerre, comptez chaque point de dommage infligé à un engin de guerre comme une "perte". Chaque engin de guerre opérationnel compte comme un nombre d'unités égal à sa Capacité de Dommages de départ pour déterminer quel camp est en infériorité numérique. Un engin de guerre perdant un assaut encaisse un point de dommage pour chaque point d'écart avec le gagnant. Déterminez normalement les touches critiques.

1

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

R: Oui.

Q: Un Engin de Guerre qui lance un assaut peut-il "pousser" les unités d'une formation alliée se trouvant sur son chemin ?

R: Non.

4.0 OPERATIONS AERONAVALES

La plupart des armées d'Epic sont soutenues par des unités aériennes capables d'opérer dans le vide spatial ou dans l'atmosphère d'une planète. Ces engins vont du chasseur rapide monoplace aux vaisseaux spatiaux gigantesques servis par des milliers, voire des dizaines de milliers d'hommes. Les unités aériennes sont très différentes des autres unités d'Epic, elles sont bien plus rapides et donc largement capables de traverser la table en un seul tour. Cette vitesse signifie que seules des unités terrestres spécialisées ou d'autres unités aériennes peuvent les engager en combat. De plus, les unités aériennes sont souvent très bien armées, ce qui, combiné à leur rapidité, leur permet d'attaquer n'importe quelle cible du champ de bataille avec une efficacité redoutable. Enfin, certaines sont capables de transporter des unités terrestres pour les acheminer au plus vite là où leur présence est nécessaire.

Les règles des opérations aéronavales font partie des plus complexes de ce livre de règles, nous vous conseillons donc de jouer quelques parties avant de les essayer et de vous limiter dans un premier temps à un nombre réduit d'unités aériennes. Utiliser dès le départ des avions de chasse, des modules d'atterrissage et des vaisseaux spatiaux risque de vous donner des maux de tête !

4.1 UNITES AERIENNES

Il existe deux types d'unités aériennes :

Aéronefs : Ce type d'unité inclut tous les appareils capables d'opérer dans l'atmosphère d'une planète. La plupart sont propulsés par de puissants moteurs, ont un armement conséquent et peuvent voler à plusieurs fois la vitesse du son. Leur taille varie de l'avion de chasse aux énormes transports pouvant embarquer des formations entières. Les aéronefs appartiennent à l'une des trois classes suivantes selon leur manœuvrabilité, qui dicte leur facilité à effectuer des virages serrés : chasseurs, bombardiers et chasseurs-bombardiers. C'est cette classe qui est notée plutôt que la caractéristique de Vitesse d'un aéronef dans son profil.

Vaisseaux Spatiaux : Cette catégorie comprend les vaisseaux que les armées utilisent pour se déplacer d'un système à l'autre. Leur taille varie des petits escorteurs aux monstrueux croiseurs et cuirassés dont la puissance de feu peut raser des villes entières ! Dans Epic, on considère que les vaisseaux spatiaux opèrent en orbite basse, d'où ils peuvent lancer des modules d'atterrissage et soutenir les troupes à terre par des tirs de barrage.

4.1.1 Formations aéronavales¹

Les unités aéronavales sont organisées en formations, tout comme les autres. Toutefois, bien qu'elles reçoivent normalement des pions Impact, elles ne peuvent pas être démoralisées ou neutralisées. De plus, elles ne peuvent

pas être engagées en assaut, soutenir un assaut ou servir à effectuer un *feu croisé* en conjonction avec une autre formation tant qu'elles sont en vol. Une fois qu'elles ont atterri, elles peuvent être engagées en assaut, être prises en compte dans le cadre d'un *feu croisé* et sont affectées normalement par les pions Impact.

4.2 AERONEFS²

Les formations aéronavales ne sont pas déployées en même temps que les autres. Elles sont gardées hors de la table (on peut imaginer qu'elles sont au sol sur une base proche ou bien en orbite) et peuvent arriver en jeu quand elles entreprennent une action. Les aéronefs capables de transporter des unités peuvent entrer en jeu avec ces unités à leur bord. L'aéronef (et les unités qu'il transporte) ne peut entrer en jeu qu'en utilisant les règles suivantes.

Les formations d'aéronefs ne peuvent entreprendre que les actions suivantes : *Interception*, *Attaque au Sol*, *Patrouille Aérienne* ou *En Attente*. Les formations d'aéronefs qui ratent un test d'action se voient assigner l'action *En Attente*.

Interception : Seuls les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent effectuer cette action. Effectuez un test pour toute la formation et, s'il est réussi, placez la formation au contact de votre bord de table. La formation peut alors faire un mouvement d'approche puis attaquer les unités aériennes ennemies. A la fin du tour, la formation doit faire un mouvement de désengagement et sortir de la table.

Attaque au Sol : Effectuez un test d'action pour la formation. Si elle le réussit, placez la formation en contact avec votre bord de table. La formation peut effectuer un mouvement d'approche et attaquer les unités terrestres ennemies. A la fin du tour, la formation doit faire un mouvement de désengagement et sortir de la table.

Patrouille aérienne : Seuls les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent effectuer cette action. Effectuez un test pour toute la formation et, s'il est réussi, placez-la en contact avec votre bord de table pour bien désigner son point d'entrée.

Une formation en *Patrouille Aérienne* peut décider d'entreprendre une action d'*Interception* en réaction à

2

4.2 Aéronefs

Q: Les règles relatives aux unités aériennes semblent permettre à un aéronef de terminer son mouvement d'approche en plein centre d'une formation ennemie de manière à "viser" une cible bien précise. Cette manœuvre est-elle légale ?

R: Cette tactique, qui consiste à faire des aéronefs des "snipers" en puissance, est conforme à la lettre de la règle... mais pas à son esprit ! Il est malheureusement très difficile de formuler une règle équilibrée interdisant cette tactique, c'est pourquoi nous recommandons aux joueurs soucieux de rester fidèles à l'esprit du jeu de ne pas l'utiliser. Si un aéronef termine son mouvement au centre d'une formation, considérez que ses tirs viennent de sa direction d'approche au lieu de sa position finale.

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.

1

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.

une action *Attaque au Sol* ennemie. Aucun test d'Initiative n'est requis pour réussir l'*Interception*. Elle a lieu après que la formation ennemie a réalisé son mouvement d'approche, mais avant que d'éventuelles armes antiaériennes au sol aient tiré sur les attaquants ou que ceux-ci aient fait feu. Une formation en *Patrouille Aérienne* le reste jusqu'à ce qu'elle ait effectué une interception. Si elle n'a pas effectué d'interception à la fin du tour, elle peut soit rentrer à la base et se mettre en attente, soit rester en *Patrouille Aérienne* pour le tour suivant.

Pas plus d'une formation en *Patrouille Aérienne* ne peut intercepter une formation ennemie remplissant une action *Attaque au Sol*. En fait, cette action vous permet d'interrompre l'attaque de l'ennemi et de vous en prendre aux appareils adverses avant qu'ils n'aient pu tirer. L'*Interception* suit les règles normales, étant en fait une "action dans l'action". Une fois l'*Interception* réalisée, l'*Attaque au Sol* adverse peut continuer.

En Attente : La formation ne peut rien faire à ce tour. Une formation qui rate son test d'action doit rester *En Attente*.

4.2.1 Mouvement d'approche des aéronefs

Les aéronefs effectuant une *Interception* ou une *Attaque au Sol* sont placés au contact de leur propre bord de table (déterminez le bord au hasard si le scénario ne précise pas les bords des joueurs). Après son déploiement, la formation débute un mouvement d'approche.

Les aéronefs en mouvement d'approche peuvent se déplacer d'une distance illimitée sur le champ de bataille. Ils se déplacent suffisamment haut pour ignorer les terrains, les zones de contrôle et toutes les unités. De la même façon, les autres unités ignorent les aéronefs et leurs zones de contrôle quand elles se déplacent. Notez que les aéronefs ne peuvent pas lancer d'assaut contre d'autres unités.

Les aéronefs doivent se déplacer en ligne droite et sont limités dans leurs virages. Leur classe détermine la facilité avec laquelle ils peuvent virer de bord. Les trois classes existantes sont : chasseur, chasseur-bombardier et bombardier. Dans le profil d'un aéronef, sa classe est indiquée à la place de sa Vitesse.

Chasseurs : Les chasseurs peuvent effectuer un virage de 90° maximum après s'être déplacés d'au moins 30 cm. Une fois qu'ils ont tourné, ils doivent à nouveau se déplacer d'au moins 30 cm avant de pouvoir faire un nouveau virage.

Bombardiers : Les bombardiers peuvent effectuer un virage de 45° maximum après s'être déplacés d'au moins 30 cm. Une fois qu'ils ont tourné, ils doivent à nouveau se déplacer d'au moins 30 cm avant de pouvoir faire un nouveau virage.

Chasseurs-bombardiers : Les chasseurs-bombardiers manœuvrent comme des bombardiers quand ils font un mouvement d'approche avant une *Attaque au Sol* (ils sont chargés de bombes et de roquettes) et comme des chasseurs dans tous les autres cas.

4.2.2 Attaques des aéronefs¹

Après avoir effectué leur mouvement d'approche, les aéronefs peuvent attaquer. Les aéronefs en *Attaque au Sol* peuvent tirer sur une formation terrestre ennemie. Ceux en mission *Interception* peuvent attaquer une formation aérienne ennemie. Les aéronefs sont considérés se déplacer suffisamment haut pour ignorer les terrains qui bloquent normalement les lignes de vue quand ils font feu sur n'importe quelle cible. La règle du *feu croisé* ne s'applique jamais lors d'une attaque d'aéronefs. Ceci mis à part, résolvez les tirs de la façon habituelle.

Après que la formation d'aéronefs a effectué ses attaques, son action est terminée. Elle reste en jeu jusqu'à la fin du tour, moment auquel elle devra faire son mouvement de désengagement et sortir de la table (voir 4.2.6.).

4.2.3 Attaques antiaériennes²

Certaines armes ont une caractéristique *Antiaérien* (AA) pouvant être utilisée pour attaquer exclusivement des aéronefs. Les aéronefs peuvent tirer sur d'autres aéronefs lorsqu'ils font une attaque *antiaérienne* ou qu'ils sont en mission *Interception*. Les unités terrestres peuvent tirer sur des aéronefs si et seulement si elles font une attaque *antiaérienne*. Elles ne peuvent pas tirer sur des aéronefs au cours de l'une de leurs actions (cela évite de voir des formations terrestres se précipiter vers des aéronefs pour leur tirer dessus avant qu'ils ne se désengagent).

Lancez les dés pour toucher selon les caractéristiques AA de l'arme. Si une touche est réalisée, l'aéronef doit réussir un jet de sauvegarde ou être détruit. La règle de *feu croisé* ne s'applique pas aux aéronefs. Les aéronefs effectuant une *Patrouille Aérienne* ou une *Interception* ajoutent +1 à leurs jets pour toucher.

Les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent choisir d'essayer d'esquiver lorsqu'ils doivent effectuer un jet de sauvegarde. Cela représente le pilote qui vire désespérément à droite et à gauche pour éviter les tirs. Tous les aéronefs de la formation doivent esquiver si vous choisissez de le faire. Les aéronefs qui esquivent reçoivent une sauvegarde de 4+ au lieu de leur sauvegarde d'armure normale mais perdent leurs attaques s'ils ne les ont pas encore faites (ils sont trop concentrés à éviter les tirs de l'ennemi). Placez un marqueur sur la formation pour vous souvenir qu'elle ne peut pas faire feu.

1

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.

2

4.2.3 Attaques antiaériennes

Pour les règles sur les aéronefs EG, voir également la section 3.2.1.

Q: Si un transport aérien subi 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'advient-il 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 DCA¹

Les armes antiaériennes sont conçues pour se défendre des aéronefs et peuvent tirer après que la formation d'aéronefs ennemis a fait son mouvement d'approche et avant qu'elle ait tiré. Ceci est appelé une *Attaque antiaérienne*. Notez que les aéronefs en mission *Attaque au Sol* équipés d'armes antiaériennes peuvent tirer sur des aéronefs ennemis en mission *Interception* qui se trouvent dans l'arc de tir de leur arme antiaérienne. Une attaque de DCA ne brise pas l'*Etat d'Alerte* d'une formation terrestre.

Les attaques *antiaériennes* ne peuvent pas être effectuées par des formations démoralisées ou en *Redéploiement*. Mis à part cela, les attaques *antiaériennes* n'empêchent pas les formations les ayant réalisées de tirer plus tard dans le tour. De plus, une arme antiaérienne peut effectuer plusieurs attaques *antiaérienne* par tour sur différentes formations tant qu'elle n'attaque pas la même plus d'une fois. Les unités équipées d'armes *Antiaériennes* appartenant à une formation s'étant déplacée pendant le tour appliquent un modificateur de -1 à leurs jets pour toucher pendant la phase de fin de tour.

Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour tirer sur des aéronefs, on considère qu'ils volent suffisamment haut pour être vus par toutes les unités. Résolvez les attaques *antiaériennes* une par une dans l'ordre que vous désirez.

Les unités terrestres équipées d'armes *Antiaériennes* (AA) peuvent tirer sur des aéronefs les survolant. Elles peuvent tirer sur une formation d'aéronefs qui s'est déplacée à portée de leurs armes *Antiaériennes* pendant

¹
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*.

leur mouvement d'approche ou de désengagement, même si l'aéronef n'est plus à portée quand vous effectuez votre tir. Les attaques contre des aéronefs en train de se désengager sont effectuées lorsque ceux-ci atteignent le bord de table et avant qu'ils ne soient retirés du jeu. Les unités tirant sur des aéronefs en mouvement d'approche ne peuvent pas à nouveau leur tirer dessus quand ils se désengagent.

4.2.5 Transport des unités terrestres²

Les aéronefs ayant une capacité de transport peuvent récupérer ou déposer des troupes. Les troupes transportées restent en dehors la table tant que l'aéronef les transportant n'est pas entré en jeu. Les unités récupérées sur la table par un aéronef de transport peuvent plus tard revenir en jeu embarquées dans le même appareil.

Un aéronef de transport doit effectuer une *Attaque au Sol* s'il veut déposer ou récupérer des troupes. Les aéronefs de transport sont gérés de la même façon que les Engins de Guerre ayant une capacité de transport, et ne peuvent transporter de formation amie que si l'intégralité de celle-ci est en mesure d'être transportée par la formation d'aéronefs (voir 3.1.3). Si un aéronef de transport est détruit alors qu'il transportait des troupes, celles-ci sont également perdues (pas de sauvegarde d'aucune sorte!) Les aéronefs de transport peuvent récupérer ou déposer des unités en atterrissant ou en effectuant un *Assaut aérien*.

Atterrir : Les aéronefs ayant une capacité de transport peuvent atterrir après leur mouvement d'approche et après les attaques *antiaériennes*. S'ils atterrissent en terrain dangereux ils doivent effectuer un test de terrain dangereux. Après l'atterrissage, les unités transportées peuvent débarquer et être placées dans un rayon de 5 cm autour de l'aéronef (les *Antigrav* et les unités équipées de *Réacteurs Dorsaux* peuvent être placées dans un rayon de 15 cm pour représenter le fait qu'elles sautent peu avant l'atterrissage). Les aéronefs peuvent aussi embarquer des unités amies situées dans un rayon de 5 cm, si bien sûr elles peuvent normalement y entrer. Après avoir embarqué ou débarqué des unités, l'aéronef peut effectuer son *Attaque au Sol*. Notez que les restrictions s'appliquent aux unités débarquant d'un engin de guerre s'appliquent à celles débarquant d'un aéronef (pas d'action mais peuvent faire feu en même temps que l'aéronef, voir 3.1.3).

Au sol, un aéronef est traité comme une unité terrestre avec un Vitesse de 0 (il ne peut pas se déplacer). Il ne peut pas entreprendre d'action lors du tour où il atterrit. S'il est engagé dans un assaut perdu par son camp, il est

²
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 ennemies 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*.

détruit. Une fois au sol, l'aéronef peut effectuer un mouvement de désengagement et sortir de la table à la fin de n'importe quel tour, y compris celui durant lequel il a atterri.

Assaut Aérien : Les aéronefs de transport peuvent décider d'atterrir comme décrit ci-dessus, puis les unités qui débarquent et eux peuvent effectuer un assaut au lieu de tirer. Si vous choisissez de le faire, l'aéronef et les unités qu'il débarque peuvent entrer dans les zones de contrôle de l'ennemi comme s'ils chargeaient. L'aéronef et toute unité qu'il débarque sont traités comme une seule formation pour toute la durée de l'assaut, de la même façon que des unités débarquant d'un engin de guerre et entreprenant une action *d'Engager* (voir 3.1.3). Si l'aéronef perd un assaut il est détruit, mais les unités ayant débarqué peuvent effectuer une retraite de la façon habituelle.

4.2.6 Mouvement de désengagement

A la fin du tour, les aéronefs n'ayant pas atterri doivent sortir de la table. Ceux au sol peuvent choisir de le faire ou non. Les aéronefs peuvent sortir par n'importe quel bord de table. Déplacez l'aéronef comme lors du mouvement d'approche jusqu'à ce qu'il atteigne un bord. C'est un mouvement de désengagement, et il s'effectue à la fin du tour, avant de faire les tests de ralliement des formations.

4.2.7 Pions Impact

Les aéronefs reçoivent des pions Impact comme les autres unités, mais leurs effets sont légèrement différents. La règle qui suit simule le fait qu'il faut du temps pour réarmer et rentrer à la base, d'autant plus si les aéronefs ont essuyé des tirs nourris et ont donc un grand nombre de pions Impact : il leur faudra plus de temps pour être de nouveau prêts et effectuer de menues réparations. Les formations d'aéronefs reçoivent des pions Impact dans les cas suivants :

- Une formation d'aéronefs qui essuie des attaques *antiaériennes* (DCA ou tirs d'interception) reçoit un pion Impact pour être pris sous le feu ennemi. La formation peut recevoir de cette manière au maximum un pion Impact pendant son mouvement d'approche et un autre pendant son mouvement de désengagement, et ce même si plusieurs formations l'attaquent durant ces deux mouvements.
- Une formation d'aéronefs reçoit un pion Impact par perte qu'elle subit ou par Point de Dommage perdu dans le cas d'un engin de guerre.
- Une formation d'aéronefs reçoit un pion Impact si elle sort par un bord de table autre que le sien, symbolisant le fait qu'elle est prise à parti par l'ennemi en survolant son territoire.

Les aéronefs ne sont jamais neutralisés ou démoralisés par des pions Impact, mais ne sont pas non plus autorisés à se rallier à la fin du tour. A la place, la prochaine fois que vous voudrez entreprendre une action avec la formation, faites un test comme d'habitude mais avec un modificateur de -1 par pion Impact infligé à la formation (ce modificateur remplace celui appliqué à une unité ayant reçu un ou plusieurs pions Impact).

Tous les pions Impact sont retirés après ce test, qu'il soit réussi ou non. S'il est réussi, l'action peut être effectuée normalement, sinon la formation ne peut rien faire.

Les aéronefs qui atterrissent sont affectés normalement par les pions Impact déjà reçus, et sont autorisés à se rallier à la fin du tour. Les pions Impact qu'ils pourraient recevoir ultérieurement seront gardés s'ils décollent ensuite pour rentrer à leur base.

4.3 VAISSEAUX SPATIAUX¹

La plupart des armées ont accès à des vaisseaux spatiaux capables de larguer des modules d'atterrissage et lancer des attaques orbitales dévastatrices. Chaque vaisseau spatial accessible à une armée possède son propre profil détaillant ses baies de lancement et ses armes.

Les vaisseaux spatiaux du 41^e millénaire sont titanesques. Même un croiseur impérial de classe Lunar feraît plus de 5 mètres de long si on le représentait à l'échelle Epic. Il est interdit d'avoir plus d'un vaisseau spatial dans son armée.

Les vaisseaux spatiaux peuvent effectuer des bombardements orbitaux, des frappes chirurgicales et larguer des unités ayant la capacité *Assaut Planétaire* quand ils effectuent une action. Ils peuvent faire ces trois choses différentes lors d'une même action : leur équipage conséquent leur permet de gérer toutes ces tâches à la fois !

4.3.1 Planification de l'opération

Vous aurez tout d'abord besoin d'une figurine Battlefleet Gothic représentant le vaisseau spatial en orbite basse.

De telles opérations doivent être planifiées longtemps à l'avance, les figurines de vaisseaux doivent donc être placées avant la bataille avant même de déployer les autres unités de l'armée. Si les deux joueurs ont un vaisseau spatial, celui ayant la Valeur Stratégique la plus élevée déploie le sien en premier.

Les vaisseaux spatiaux sont placés en contact avec le bord de table du joueur (déterminez aléatoirement le bord si le scénario ne précise pas quel bord est à quel joueur), orienté dans n'importe quelle direction. Lorsqu'un vaisseau spatial est déployé, le joueur doit déclarer à quel tour il le fera arriver : l'autre joueur doit être au courant, car il est difficile de dissimuler la présence d'un tel monstre de métal ! Vous pouvez choisir n'importe quel tour de jeu, même le premier. Vous ne pouvez toutefois pas choisir un tour déjà pris par un autre joueur, pas plus d'un vaisseau spatial ne peut survoler le champ de bataille à chaque tour.

En plus de déclarer quand son vaisseau arrivera, le joueur note en secret la zone où seront déployées les unités ayant la capacité *Assaut Planétaire* (voir 4.4) et où seront effectués les bombardements orbitaux. Chaque joueur note ces deux actions en secret.

¹

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.

Ecrivez simplement sur un morceau de papier les coordonnées de la zone de largage et/ou de bombardement par rapport à la position du vaisseau spatial. Ces coordonnées déterminent le centre des zones de largage et de bombardement. Vous pourriez écrire par exemple "ma zone de largage sera à 60 cm devant et 30 cm à droite, et mon bombardement sera 45 cm devant et 30 cm à gauche" Ces mesures seront ensuite prises à partir de la position donnée au vaisseau spatial.

4.3.2 Déroulement de l'opération

L'intervention d'un vaisseau spatial a lieu pendant la phase d'action du tour. Effectuez un test d'action pour votre vaisseau comme vous le feriez pour toute autre formation.

S'il est réussi, le vaisseau peut effectuer un *bombardement orbital*, une *frappe chirurgicale* et un *largage de troupes* comme décrit dans les sections 4.3.3, 4.3.4 et 4.4. Après que les attaques et les largages ont eu lieu, la figurine du vaisseau spatial est retirée.

Si le test est raté, le vaisseau spatial a été retardé et n'arrive pas ce tour-ci : vous pourrez effectuer le test de nouveau au tour suivant à moins que l'arrivée d'un autre vaisseau n'ait été planifiée. Si c'est le cas, le vaisseau spatial retardé tentera sa chance au premier tour où il le pourra.

4.3.3 Bombardement orbital¹

La possibilité d'effectuer un bombardement orbital est indiquée sur la fiche d'unité du vaisseau spatial.

Les bombardements orbitaux couvrent une zone bien plus large qu'un barrage d'artillerie et utilisent donc le gabarit de 12 cm de diamètre. Par un coup de chance extraordinaire, il s'avère que cette taille correspond parfaitement au gabarit d'artillerie de Warhammer 40 000 : vous pouvez donc l'utiliser si vous le possédez. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez en fabriquer un à partir de carton ou de carte plastique.

Prenez le gabarit et centrez-le sur les coordonnées que vous avez précédemment notées. Notez que vous n'avez pas besoin d'effectuer un deuxième test d'Initiative pour réaliser le bombardement.

Une fois le gabarit en place, les unités situées sous ce dernier sont touchées comme pour un barrage d'artillerie (voir 1.9.8). Les bombardements orbitaux ne bénéficient jamais de la règle *feu croisé*.

4.3.4 Frappes chirurgicales

Les frappes chirurgicales peuvent être effectuées sur les engins de guerre ennemis (ce sont les seules cibles assez grosses pour être prises spécifiquement pour cible par un vaisseau spatial). Choisissez une cible sur la table et effectuez vos attaques de frappes chirurgicales disponibles. Vous pouvez prendre pour cible plusieurs engins de guerre différents si vous le souhaitez, ou concentrer vos tirs sur une seule cible. Notez que vous n'avez pas à noter par avance de coordonnées pour une frappe chirurgicale.

¹

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.

4.4 ASSAUT PLANETAIRE²

Certaines armées sont autorisées à larguer des troupes à partir de vaisseaux situés en orbite dans des modules spécialement étudiés. Ceux-ci sont principalement utilisés pour transporter des troupes jusqu'au sol de la planète, la plupart ressemblent plus à des missiles autoguidés qu'à de véritables aéronefs, et sont conçus pour traverser l'atmosphère à des vitesses prodigieuses, de puissantes rétrofusées ralentissent l'appareil au dernier moment. La rapidité de ces engins les rend impossible à viser avant l'atterrissage. Ces opérations sont appelées des *assauts planétaires*.

La possibilité d'effectuer un assaut planétaire est indiquée sur la fiche de l'appareil, ainsi que le nombre et le type d'unités pouvant être transportées. Les unités transportées par l'aéronef peuvent elles-mêmes transporter des unités si elles y sont normalement autorisées. Les unités effectuant un assaut planétaire (et celles transportées) sont gardées en dehors de la table jusqu'à leur largage.

Vous pouvez effectuer un assaut planétaire lors du tour où votre vaisseau spatial intervient. L'assaut planétaire a lieu après les éventuels bombardements orbitaux et frappes chirurgicales. Prenez une des unités effectuant l'assaut planétaire et placez-la sur la table à moins de 15 cm des coordonnées de votre zone de largage précédemment notées (voir 4.3.1). Déterminez aléatoirement une direction : l'unité dévie alors de 2D6 cm (vous pouvez utiliser un dé de dispersion Games Workshop, ou toute autre méthode de votre choix). Les unités transportées peuvent débarquer immédiatement ou rester à bord et ne le faire que plus tard. L'atterrissage ne compte pas comme un mouvement et ne peut pas déclencher le tir d'une unité en *Etat d'Alerte*, contrairement au débarquement qui est un mouvement auquel une unité en *Etat d'Alerte* peut réagir normalement.

²

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'atterrissage 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 planétaires peuvent débarquer à l'atterrissage. 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'atterrissage 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 planétaires sont soumises aux règles normales de débarquement.

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

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

Continuez de cette façon jusqu'à ce que toutes les unités effectuant l'assaut planétaire aient atterri. Celles se retrouvant en dehors de leur formation à cause de la dispersion doivent retrouver leur cohésion de formation lors de leur action suivante (voir 1.2.1 et 1.6.1).

Les unités entrant en jeu par assaut planétaire sont détruites si elles atterrissent en-dehors de la table. Si les unités atterrissent sur un terrain qui leur est normalement infranchissable ou dangereux, sur la tête de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, on considère que le système de guidage des appareils les déviera sur une zone d'atterrissage sûre : l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

Les unités atterrissant par assaut planétaire peuvent effectuer une action plus tard dans le tour : elles entrent en jeu lorsque le vaisseau spatial effectue ses actions puis pourront elles-mêmes agir ultérieurement dans le tour. Rappelez-vous que toute formation ayant effectué un assaut planétaire et se retrouvant en dehors de sa cohésion de formation doit la retrouver dès que possible. Les aéronefs atterrissant par le biais d'un assaut planétaire sont traités de la même façon que des aéronefs ayant atterri normalement (voir 4.2.5), et ont le droit de redécoller plus tard dans la partie.