Guide du débutant Warhammer 40,000 (V11)

Nov 3, 2026 · @Futur Grand Mangaka ALexandre

Avant de commencer : pas de panique

Warhammer 40,000 a l'air intimidant, mais une partie se résume à une boucle simple : **tu bouges, tu tires, tu charges, tu tapes**, puis c'est au tour de ton adversaire. Tout le reste précise *comment* et *quand* tu as le droit de le faire.

Ce guide s'adresse à ceux qui ont envie de s'y mettre mais qui ont peur de la masse de règles. Il est construit à partir de deux documents officiels de Games Workshop :

- **Les Règles de Base de la 11e édition** (*Core Rules*), le livre gratuit de 88 pages.
- **Les Universal Rules Updates, version 1.1**, en vigueur en jeu égal (*matched play*) depuis le 26 août 2026.

Les règles officielles sont en anglais. Chaque terme français est donc suivi de son nom anglais entre parenthèses, pour que tu t'y retrouves dans le PDF, dans l'application et en discutant avec d'autres joueurs. Les numéros comme **(05.02)** renvoient aux sections du livre de règles.

Trois réflexes à garder en tête :

1. **La règle spécifique bat la règle générale.** Une fiche d'unité ou un stratagème peut contredire les Règles de Base : dans ce cas, c'est lui qui gagne. D'où l'expression « sauf indication contraire » partout dans le livre.
2. **Tu peux mesurer quand tu veux** (01.04). Pas besoin de deviner les distances.
3. **En cas de doute, discute avec ton adversaire** ou tranchez au dé. La première partie sert à apprendre, pas à gagner.

Comment lire ce guide : les sections 2 à 5 posent les bases (matériel, dés, fiches d'unité, mots-clés). Les sections 6 à 12 déroulent une partie phase par phase. Les sections 13 à 15 couvrent le terrain, les stratagèmes et les aptitudes. Les trois dernières sections sont des fiches pratiques à garder sous la main pendant la partie.

Le matériel pour jouer

Tu n'as pas besoin de tout acheter d'un coup. Voici ce qu'il te faut vraiment pour une partie :

Élément	À quoi ça sert	Indispensable ?
Des figurines Citadel	Ton armée. Une boîte de Patrouille (*Combat Patrol*) suffit pour débuter	Oui
Les fiches d'unité (*datasheets*) de ta faction	Les caractéristiques et les armes de chaque unité. Gratuites dans l'app ou en téléchargement	Oui
Des dés à six faces (D6)	Tout se résout aux dés. Prévois-en une vingtaine	Oui
Un mètre ruban en pouces	Toutes les distances sont en pouces (1″ = 2,54 cm)	Oui
Une mission	Elle dit comment déployer et comment gagner. Le jeu de cartes de mission (*mission deck*) la génère	Oui
Une surface de jeu	Une table suffit. La mission indique la taille	Oui
Des décors	Cruciaux en V11 : ils servent de couvert **et** d'objectifs	Fortement conseillé
L'application Warhammer 40,000	Règles enrichies, FAQ, création de liste d'armée	Conseillé
Le Codex de ta faction	Options et règles supplémentaires. Pas obligatoire pour jouer	Non
Des jetons / marqueurs	Pour noter les unités ébranlées, les PV perdus, les points de commandement	Pratique

Bon à savoir : les Règles de Base et les règles de Patrouille sont gratuites. Tu peux jouer ta première partie sans dépenser un centime en livres.

Les concepts de base

Armées, unités et figurines (01.01-01.02)

Chaque joueur commande une **armée** composée d'**unités**. Une unité contient une ou plusieurs **figurines** qui bougent et combattent ensemble, comme un seul groupe.

- Le **socle** fait partie de la figurine pour toutes les règles.

- **Ami** = dans ton armée. **Ennemi** = dans celle de ton adversaire. Une règle qui ne précise ni l'un ni l'autre s'applique à tout le monde.
- Un effet qui s'applique à une unité s'applique à **chaque figurine** de cette unité.

Joueur actif et joueur adverse (01.03)

Pendant ton tour, tu es le **joueur actif**. Exception : quand une unité adverse bouge, tire ou combat pendant ton tour (par exemple en combat), son propriétaire devient joueur actif le temps de résoudre cette action.

Mesurer les distances (01.04)

- Tout se mesure en **pouces** (").
- Tu peux mesurer **à tout moment**.
- On mesure toujours **depuis et vers la partie la plus proche du socle**. Les grosses figurines sans socle (mot-clé FRAME) se mesurent depuis leur point le plus proche (17.02).

Les dés (01.05)

Notation	Signification
3+	Il faut faire 3 ou plus sur un D6
1-3, 4-6	Un résultat dans cette fourchette déclenche la règle
D6	Un dé à six faces
2D6	Lance deux dés et additionne-les
D3	Lance un D6 et divise par deux, arrondi au supérieur (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)
D6+1	Lance un D6 et ajoute 1

Relance : si une règle te permet de relancer un dé, tu le relances une seule fois, et tu gardes le second résultat même s'il est pire.

« Non modifié » veut dire le chiffre affiché sur le dé, avant tout bonus ou malus. C'est important : un 6 non modifié au jet de touche est toujours une touche critique, même avec un malus.

Cohésion (03.03)

Les figurines d'une même unité doivent rester groupées. Une unité est en cohésion si **chaque figurine** est :

- à **2" horizontalement et 5" verticalement** d'au moins une autre figurine de l'unité,
- **et** à **9" horizontalement et 5" verticalement** de toutes les autres figurines de l'unité.

Une unité doit être en cohésion après chaque mouvement et chaque mise en place. Si elle ne l'est plus à la fin d'un tour (par exemple après des pertes au milieu de la file), tu dois **retirer des figurines une par une** jusqu'à ce qu'elle le redevienne. Ces figurines sont détruites.

Engagement (03.04)

La **zone d'engagement** (*engagement range*) d'une figurine, c'est tout ce qui est à **2" horizontalement et 5" verticalement** d'elle. Dès qu'une figurine est dans la zone d'engagement d'un ennemi, les deux unités sont **engagées** : elles sont au corps à corps. Une unité sans aucune figurine engagée est **désengagée**.

Retiens bien ce mot : beaucoup de règles disent « seulement si l'unité est désengagée ».

Jet de commandement et ébranlement (01.06-01.07)

- **Jet de commandement** (*leadership roll*) : lance 2D6. Si tu fais au moins la valeur de Commandement (Cd) d'une figurine de l'unité, c'est réussi.
- **Test d'ébranlement** (*battle-shock roll*) : un jet de commandement. S'il rate, l'unité est **ébranlée** (*battle-shocked*).

Une unité ébranlée :

- a un Contrôle d'Objectif (OC) de **« - »** : elle ne peut plus tenir d'objectif,
- **ne peut pas être ciblée par tes stratagèmes**,
- ne peut pas commencer d'action, et une action en cours ne peut pas être terminée.

Blessures mortelles (06.02)

Certaines règles infligent des **blessures mortelles** (*mortal wounds*). Elles ne passent par aucun jet de touche, de blessure ou de sauvegarde : chacune retire directement **1 PV**. On les attribue d'abord aux figurines non-PERSONNAGE déjà blessées, puis aux autres non-PERSONNAGE, puis aux personnages.

Jet de danger (06.03)

Un **jet de danger** (*hazard roll*) : lance un D6. Sur **1-2**, l'unité subit **1 blessure mortelle**, ou **3** si toutes ses figurines sont des MONSTRES/VÉHICULES.

Lire une fiche d'unité (datasheet)

La fiche d'unité est ta meilleure amie : **tout ce que ton unité sait faire est dessus**. Elle se lit toujours de la même façon, en 7 blocs (02.01-02.07). L'exemple ci-dessous est la fiche des **Boyz Orks** présentée dans le livre de règles.

Bloc 1 : le nom (02.01)

Le nom de l'unité, ici **BOYZ**. Juste à côté, un petit texte d'ambiance décrit l'unité. Il n'a aucun effet en jeu.

Bloc 2 : le profil, les caractéristiques des figurines (02.02)

C'est la ligne de chiffres en haut à gauche. Une unité peut avoir plusieurs profils si elle mélange plusieurs types de figurines (ici les Boyz et leur chef, le Boss Nob).

Abréviation	Nom	Ce que ça veut dire	Comment le lire
M	Mouvement (*Move*)	Distance maximale d'un mouvement normal, en pouces	Plus c'est haut, plus c'est rapide. « - » = ne bouge jamais
T	Endurance (*Toughness*)	Résistance aux coups	Comparée à la Force de l'arme qui te frappe
SV	Sauvegarde (*Save*)	Protection de l'armure, à obtenir au dé	2+ = très blindé, 6+ = presque nu. **Plus le chiffre est bas, mieux c'est**
InSv	Sauvegarde invulnérable (*Invulnerable Save*)	Protection magique ou technologique (champ de force, réflexes surnaturels)	Ignore la Pénétration d'Armure. Absente sur beaucoup d'unités
W	Points de Vie, PV (*Wounds*)	Dégâts encaissés avant d'être détruit	À 0 PV, la figurine est retirée
LD	Commandement (*Leadership*)	Courage et discipline, à obtenir sur 2D6	6+ = très courageux, 8+ = fragile. **Plus bas = mieux**

Abréviation	Nom	Ce que ça veut dire	Comment le lire
OC	Contrôle d'Objectif (*Objective Control*)	Poids de la figurine pour tenir un objectif	« - » = ne peut pas tenir d'objectif

Exemple Boyz : M 6″, T 5, SV 5+, W 1, LD 7+, OC 2. Le Boss Nob a le même profil mais 2 PV.

Traduction en clair : un Boy bouge de 6 pouces, a une armure médiocre (il lui faut un 5 ou un 6 pour sauver un coup), meurt au premier dégât, et compte double pour tenir un objectif.

Bloc 3 : les aptitudes (02.03)

Les règles spéciales de l'unité. On y trouve trois types :

- **Aptitudes de base** (*core abilities*) : des règles communes à beaucoup d'unités, juste nommées (Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Insensible à la Douleur…). Elles sont expliquées dans les Règles de Base (section 24 du livre, section 15 de ce guide).
- **Aptitude de faction** (*faction ability*) : la règle d'armée de ta faction. Ici **Waaagh!** pour les Orks. Elle ne fonctionne que si ton armée est bien de cette faction.
- **Aptitudes propres à l'unité**, rédigées en entier. Ici : *Get da Good Bitz* — « À la fin de ta phase de commandement, si cette unité contrôle un objectif, cet objectif est sécurisé par ton armée. »

Une aptitude marquée **Aura** affecte les unités à une certaine distance. Une marquée **Psychic** est une aptitude psychique.

Bloc 4 : les armes (02.04)

Deux tableaux : **armes de tir** (*ranged weapons*) et **armes de mêlée** (*melee weapons*).

Abréviation	Nom	Ce que ça veut dire
RANGE	Portée	Distance de tir maximale. « Melee » = arme de corps à corps
A	Attaques	Nombre de dés lancés pour cette arme
BS	Capacité de Tir, CT (*Ballistic Skill*)	Le résultat à obtenir pour toucher au tir. Plus bas = plus précis
WS	Capacité de Combat, CC (*Weapon Skill*)	Le résultat à obtenir pour toucher au corps à corps
S	Force (*Strength*)	Comparée à l'Endurance de la cible pour blesser

Abréviation	Nom	Ce que ça veut dire
AP	Pénétration d'Armure, PA	Malus appliqué au jet de sauvegarde adverse. -2 est meilleur que -1
D	Dégâts (*Damage*)	PV retirés par chaque attaque qui passe

Entre crochets après le nom de l'arme, tu trouves ses **aptitudes d'arme**, par exemple **[RAPID FIRE 1]** ou **[CLOSE-QUARTERS]**.

Armes des Boyz :

Arme	Portée	A	CT/CC	F	PA	D
Shoota [RAPID FIRE 1]	18″	2	5+	4	0	1
Slugga [CLOSE-QUARTERS]	12″	1	5+	4	0	1
Choppa	Melee	3	3+	4	-1	1
Big choppa (Boss Nob)	Melee	3	3+	7	-1	2

Ce que ça raconte : les Orks tirent mal (5+ pour toucher) mais frappent très bien au corps à corps (3+). Leur place est au contact.

Bloc 5 : les mots-clés (02.05)

En bas de la fiche, deux listes en MAJUSCULES : les **mots-clés de faction** (ici ORKS) et les **autres mots-clés** (ici INFANTRY, BATTLELINE, MOB, EXPLOSIVES, BOYZ). Ils sont expliqués dans la section suivante.

Bloc 6 : composition de l'unité et autres règles (02.06)

Combien de figurines, de quel type, et avec quel équipement par défaut. Pour les Boyz : 1 Boss Nob et 9 Boyz. Le Boss Nob a un slugga, un kustom shoota et un big choppa ; chaque Boy a un slugga, un shoota et un choppa.

C'est aussi ici qu'on indique, le cas échéant, **quelles unités un chef peut rejoindre** ou **quelles unités peuvent monter dans un transport**.

Bloc 7 : options d'équipement (02.07)

Les remplacements d'armes autorisés. Pour les Boyz : le Boss Nob peut remplacer son kustom shoota par un kombi-shoota et un kombi-rokkit. **Ta figurine doit porter l'arme que tu joues** : c'est la convention entre joueurs « ce que tu vois est ce que tu as », pour que ton adversaire sache ce qu'il affronte.

La méthode pour lire une fiche en 30 secondes

1. **M** : jusqu'où je vais ?
2. **T, SV, InSv, W** : est-ce que je suis solide ?
3. **Armes** : je suis fait pour le tir ou pour le corps à corps ? (compare CT et CC)
4. **Aptitudes** : quel est mon truc spécial ?
5. **OC** : est-ce que je suis bon pour tenir un objectif ?

Les mots-clés

Les **mots-clés** (*keywords*) sont des étiquettes en MAJUSCULES qui disent quel genre d'unité tu as. Ils ne font rien seuls : ce sont les **autres règles qui les regardent** (02.05).

Exemple : une règle dit « les unités d'INFANTERIE peuvent traverser les décors denses ». Si ta fiche porte le mot-clé INFANTRY, ça te concerne. Sinon, non. Singulier et pluriel fonctionnent pareil.

Deux familles

- **Mots-clés de faction** (ORKS, ADEPTUS ASTARTES…) : servent à construire ton armée. Une armée choisit une faction, et l'aptitude de faction ne marche que pour les unités qui portent ce mot-clé.
- **Autres mots-clés** : le type d'unité et ses particularités. En jeu, les deux familles fonctionnent de la même façon.

Les mots-clés qui changent vraiment les règles de base

Mot-clé	Ce qu'il change
INFANTRY (Infanterie)	Traverse les décors denses, grimpe dedans, peut finir en hauteur. Profite du couvert dès qu'elle est dans une zone de décor. Peut être **cachée** dans un décor dense
BEASTS (Bêtes), **SWARM** (Nuée)	Mêmes avantages que l'infanterie pour le décor et le couvert
MOBILE	Peut traverser horizontalement les décors denses

Mot-clé	Ce qu'il change
MONSTER (Monstre), **VEHICLE** (Véhicule)	Peut tirer en étant engagé (avec malus). Peut être visé au tir même engagé (avec malus pour le tireur). Traverse les figurines lors d'un mouvement normal ou d'une avancée. Subit 3 blessures mortelles au lieu de 1 sur un jet de danger raté. Cible du stratagème *Crushing Impact*
CHARACTER (Personnage)	Protégé dans son unité : il reçoit les coups en dernier
FLY (Vol)	Peut « prendre les airs » : survole figurines et décors contre 2" de mouvement en moins
TRANSPORT	Peut embarquer d'autres unités
FRAME	Grosse figurine sans socle : on mesure depuis n'importe quel point de la figurine
TOWERING (Imposant)	Bénéficie du Tir Plongeant sur les cibles à 12" même au sol
TITANIC (Titanesque)	Peut commencer une action en étant engagé et tirer pendant une action. Ne peut pas faire de Tir de Contre-Charge
AIRCRAFT (Aéronef)	Commence toujours en réserve, entre et ressort chaque tour. Règles très spécifiques (section 23 du livre)
EXPLOSIVES / GRENADES	Peut utiliser le stratagème *Explosives*
SMOKE (Fumigènes)	Peut utiliser le stratagème *Smokescreen*
PSYKER	Visible par les armes [ANTI-PSYKER]
WALKER (Marcheur)	Véhicule autorisé à faire une *Heroic Intervention*
FORTIFICATION	Ne peut pas être en réserve ni commencer d'action

Les mots-clés dans les aptitudes d'arme

Une aptitude d'arme peut viser un mot-clé. **[ANTI-VEHICLE 4+]** ne s'applique que contre une unité qui a VEHICLE. **[LETHAL HITS: VEHICLE]** ne s'applique que contre les véhicules.

Quand tu vois une barre oblique, comme INFANTRY/BEASTS, ça veut dire « l'un **ou** l'autre ».

Unités avec des mots-clés mélangés (19.03)

Quand un personnage rejoint une escouade, **l'unité entière a tous les mots-clés de tout le monde**. Mais chaque figurine ne garde que les siens.

Exemple du livre : si un PSYKER rejoint une escouade, toute l'unité est PSYKER. Une arme [ANTI-PSYKER 4+] qui tire sur l'unité fait des blessures critiques sur 4+, même si le coup touche un soldat ordinaire. Retiens : **on attaque des unités, pas des figurines**.

Préparer une partie

Toute partie se joue avec une **mission**. C'est elle qui fixe la taille des armées, la taille de la table, le placement des décors et des objectifs, la zone de déploiement de chacun, qui joue en premier, et surtout **comment on gagne**. Le plus simple est de la tirer avec le jeu de cartes de mission.

Les étapes avant la bataille

1. **Choisir la mission** et la taille de bataille (en points).
2. **Rassembler les armées** (*Muster Armies*). Chaque joueur prépare sa liste en respectant la limite de points. C'est à cette étape que tu **attaches tes chefs à leurs escouades** (Leader / Support, voir plus bas). L'app Warhammer 40,000 propose un guide pour monter une liste.
3. **Installer le champ de bataille.** Placer les décors et définir les **zones de décor** (*terrain areas*) selon la carte de déploiement, ou d'un commun accord.
4. **Déclarer les formations** (*Declare Battle Formations*). Tu annonces quelles unités commencent **embarquées dans un transport** et lesquelles sont placées **en réserve stratégique**. Les AÉRONEFS vont obligatoirement en réserve.
5. **Déployer** tes unités dans ta zone de déploiement, comme indiqué par la mission. Les unités avec **Infiltrateurs** peuvent se déployer plus loin.
6. **Résoudre les aptitudes d'avant-bataille** (*Resolve Pre-battle Abilities*). Par exemple les mouvements d'**Éclaireurs** (*Scouts*).
7. **Commencer la bataille.** Une partie dure généralement **5 rounds de bataille**.

Les unités attachées : chefs et gardes du corps (19)

Certains personnages ont l'aptitude **Leader** ou **Support**. Avant la bataille, tu peux les attacher à une unité « garde du corps » autorisée (la liste est dans l'app). Les deux forment alors **une seule unité** pour toutes les règles.

- Chaque garde du corps peut recevoir **un Leader et un Support** maximum, sauf indication contraire.
- Quand on tire ou frappe l'unité, on utilise **la meilleure Endurance des gardes du corps**, même si le chef a une Endurance différente. S'il ne reste que le chef, on prend la sienne.
- Les aptitudes du chef s'appliquent à toute l'unité **tant qu'il est vivant**. Idem pour celles des gardes du corps.
- Une règle qui ne cible qu'une figurine précise (une amélioration, un objet) ne s'applique qu'à elle.
- L'unité n'est considérée comme « détruite » qu'à la mort de sa **dernière** figurine.

Les réserves stratégiques (20)

Au lieu de déployer une unité, tu peux la garder **en réserve** pour la faire arriver plus tard.

- Les unités en réserve ne peuvent pas dépasser **50 % de ta limite de points**, transports compris.
- Elles arrivent par un **mouvement d'entrée** (*ingress move*) pendant ta phase de mouvement, **à partir du round 2**.
- Elles se placent **entièrement à 6″ d'un bord de table** et **à plus de 8″ de toute unité ennemie**.
- **Avant le round 3**, interdiction de se placer dans la zone de déploiement adverse.
- Après son arrivée, l'unité ne peut plus faire d'autre mouvement avant la prochaine phase de charge.
- **Attention :** une unité toujours en réserve à la fin du round 3 est **détruite**. Ne l'oublie pas !

Les transports (18)

Un TRANSPORT a une **capacité** indiquée sur sa fiche (quel type de figurines et combien).

- **Embarquer** : après un mouvement normal, une avancée ou une retraite, si toutes les figurines de l'unité sont à 3″ du transport et qu'il reste de la place. L'unité est retirée de la table. Interdit si l'unité a été mise en place ce tour.
- **Débarquer** : pendant ta phase de mouvement, via un mouvement de débarquement. Trois modes, imposés selon ce qu'a fait le transport :

Mode	Quand	Distance	Conséquence
Débarquement rapide (*Rapid*)	Le transport a fait un mouvement normal ou d'entrée	Entièrement à 3″	Pas de charge ce tour

Mode	Quand	Distance	Conséquence
Débarquement tactique (*Tactical*)	Le transport n'a pas encore bougé ou reste immobile	Entièrement à 3″	L'unité peut ensuite faire un mouvement normal ou une avancée
Débarquement de combat (*Combat*)	Sinon (par exemple quand le transport est engagé)	Entièrement à 6″, peut finir engagé	Un jet de danger par figurine. L'unité est **ébranlée** et ne peut pas charger

- **Interdit** de débarquer si le transport a fait une avancée ou une retraite cette phase, ou si l'unité vient d'embarquer cette phase.
- **Si le transport est détruit**, les passagers font un **débarquement d'urgence** : jet de danger par figurine, placement à 6″ et le plus près possible du transport, figurines impossibles à placer détruites, unité ébranlée, pas de charge ce tour.
- **Mise à jour 1.1 :** quand une règle de faction permet de charger après avoir débarqué d'un transport qui a fait un mouvement normal, l'unité fait un **assault disembark move** (18.06). Quand une règle permet de débarquer d'un transport qui a fait une avancée, c'est un **shock disembark move** (18.07). Le détail de ces deux mouvements est dans l'app.

Le round de bataille : vue d'ensemble

Une partie est une suite de **rounds de bataille** (*battle rounds*), généralement 5. Dans chaque round, **chaque joueur joue un tour complet**, toujours dans le même ordre : la mission dit qui commence (07.02).

Un round de bataille :

1. **Début du round** : on résout les règles « au début du round ».
2. **Tour du premier joueur**, puis **tour du second joueur**.
3. **Fin du round** : d'abord les règles normales, puis on vérifie la mission (points de victoire).

Un tour de joueur, en 7 étapes :

#	Étape	Ce qui se passe en une phrase
1	Début du tour	Règles déclenchées « au début du tour »
2	**Phase de commandement**	Les deux joueurs gagnent 1 PC, tu fais tes tests d'ébranlement

#	Étape	Ce qui se passe en une phrase
3	**Phase de mouvement**	Tu bouges tes unités et fais arriver tes réserves
4	**Phase de tir**	Tes unités tirent avec leurs armes à distance
5	**Phase de charge**	Tes unités foncent au contact
6	**Phase de combat**	**Les deux joueurs** frappent au corps à corps
7	Fin du tour	Contrôle de cohésion, puis vérification de la mission

Point clé : pendant ton tour, c'est surtout toi qui agis. Mais ton adversaire n'est pas spectateur : il frappe pendant la phase de combat, il fait ses sauvegardes, et il peut utiliser des stratagèmes de réaction (tir de contre-charge, intervention héroïque…).

Fonctionnement de chaque phase : une phase a toujours un **début** (règles « au début de la phase »), un **cœur** où tu actives tes unités **une par une**, et une **fin**. Tu termines complètement une unité avant de passer à la suivante.

Contrôle des objectifs : il est vérifié **à la fin de chaque phase et de chaque tour**. Une unité qui sort d'un objectif pendant la phase de mouvement peut donc le faire perdre dès la fin de cette phase.

Phase de commandement

C'est la phase « administrative » : on récupère des ressources et on vérifie le moral des troupes (08).

1. **Début de phase** : règles « au début de la phase de commandement ».
2. **Gagner les PC de base** : **les deux joueurs** gagnent **1 point de commandement (PC)**. Oui, ton adversaire aussi, même si c'est ton tour.
3. **Ébranlement** : tu fais un test d'ébranlement (2D6 contre le Commandement) pour chacune de tes unités qui :
   - est déjà **ébranlée**, ou
   - est **à la moitié de son effectif ou en dessous**.
4. **Aptitudes de commandement** : les règles qui se déclenchent pendant la phase de commandement.
5. **Fin de phase** : règles normales, puis la mission (certains objectifs rapportent des points ici).

Comment savoir si une unité est à mi-effectif ?

L'**effectif de départ** est le nombre de figurines au début du premier round.

Unité	À mi-effectif	Sous mi-effectif
Plusieurs figurines	Il reste exactement la moitié des figurines	Il reste moins de la moitié
Une seule figurine	Il lui reste exactement la moitié de ses PV	Il lui reste moins de la moitié de ses PV

Si le nombre ne se divise pas par deux (5 figurines, 11 PV…), l'unité ne peut jamais être « exactement à mi-effectif », seulement en dessous.

Exemples du livre :

- 10 figurines au départ, il en reste 5 : test obligatoire.
- 5 figurines au départ, il en reste 2 : test obligatoire.
- Un véhicule de 11 PV à qui il reste 3 PV : test obligatoire.
- Un capitaine (1) attaché à 5 Intercessors : effectif de départ 6. Si tous les Intercessors meurent, le capitaine seul est **sous mi-effectif**, même avec tous ses PV.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** utiliser le stratagème *Insane Bravery* (1 PC, une fois par bataille) juste avant un test d'ébranlement pour le réussir automatiquement.
- **Tu sors de l'ébranlement** en réussissant le test lors d'une phase de commandement suivante.
- **Tu ne peux pas** cibler une unité ébranlée avec tes stratagèmes (*Insane Bravery sert donc surtout à empêcher une unité à mi-effectif, pas encore ébranlée, de le devenir*).

Phase de mouvement

Tu bouges tes unités **une par une** (09). Règle importante : **avant la fin de la phase, chacune de tes unités doit avoir été sélectionnée**, y compris celles en réserve et dans les transports, même si c'est pour rester immobile.

Comment on déplace une figurine (03.01)

Tu déplaces les figurines une par une, **en lignes droites et en rotations**, autant de fois que tu veux. Les distances en ligne droite s'additionnent. **Tourner sur place ne coûte rien.**

Pendant un mouvement, une figurine :

- **peut** passer à travers les figurines **amies**,
- **peut** passer par tout espace où son socle rentre,
- **ne peut pas** traverser les figurines **ennemies** (sauf exceptions : MONSTRES, VÉHICULES, vol, retraite désespérée),
- **ne peut pas** sortir de la table.

À la fin du mouvement, vérifie que l'unité est **en cohésion** et qu'aucune figurine n'est posée sur une autre ou à moitié dans un mur. Sinon, le mouvement est annulé et les figurines reviennent à leur place.

Les 4 choix de base pour une unité sur la table

Mouvement	Distance max	Autorisé si	Après le mouvement
Rester immobile (*Remain Stationary*)	0	Toujours	Rien. Utile pour les armes [HEAVY] et le tir indirect
Mouvement normal (*Normal Move*)	M	L'unité est désengagée	Doit finir désengagée
Avancée (*Advance*)	M + 1D6	L'unité est désengagée	Doit finir désengagée. **Pas de charge ni d'action ce tour.** Tir seulement avec les armes [ASSAULT]
Retraite (*Fall Back*)	M	L'unité est **engagée**	Doit finir désengagée. **Pas de tir, pas de charge, pas d'action ce tour**

Autres options : **débarquer** d'un transport et **arriver de réserve** (voir « Préparer une partie »).

La retraite en détail

Tu choisis un mode avant de bouger :

- **Retraite ordonnée** (*Ordered Retreat*) : possible si l'unité n'est **pas ébranlée**. Pas de pénalité supplémentaire.
- **Fuite désespérée** (*Desperate Escape*) : obligatoire si l'unité est ébranlée. **Un jet de danger par figurine**, mais elles peuvent traverser les ennemis. Ensuite, si l'unité n'était pas ébranlée, elle fait un test d'ébranlement.

Monstres, véhicules et vol

- Lors d'un mouvement normal ou d'une avancée, les **MONSTRES et VÉHICULES** peuvent traverser les figurines amies et ennemies, **sauf** les autres monstres et véhicules (17.01).
- Une unité avec **FLY** peut annoncer qu'elle **prend les airs** avant un mouvement normal, une avancée, une retraite ou une charge : elle perd **2″** de mouvement, mais ignore la hauteur, traverse toutes les figurines et tous les décors (21.03). L'aptitude **Hover** supprime la perte de 2″.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** mesurer avant de bouger.
- **Tu peux** déplacer seulement une partie des figurines d'une unité.
- **Tu ne peux pas** finir un mouvement normal ou une avancée engagé avec un ennemi : pour aller au contact, il faut **charger**.
- **Tu ne peux pas** faire un mouvement normal si tu es engagé : seule la retraite est possible (ou rester sur place et combattre).
- **Piège classique :** une avancée interdit de charger ensuite. Si tu veux charger ce tour, ne fais pas d'avancée.

Phase de tir

Tes unités tirent **une par une** avec leurs armes à distance (10). Chaque unité ne peut être sélectionnée pour tirer qu'une fois par phase. Tirer n'est pas obligatoire.

Les 4 types de tir

Type de tir	Autorisé si	Ce que tu peux tirer
Tir normal (*Normal Shooting*)	Unité désengagée, **pas d'avancée** ce tour	Toutes tes armes de tir
Tir d'assaut (*Assault Shooting*)	Unité désengagée, **a fait une avancée**, possède des armes [ASSAULT]	Seulement les armes [ASSAULT]

Type de tir	Autorisé si	Ce que tu peux tirer
Tir rapproché (*Close-Quarters Shooting*)	Unité **engagée**, pas d'avancée, possède des armes [CLOSE-QUARTERS] **ou** est un MONSTRE/VÉHICULE	Infanterie : seulement les armes [CLOSE-QUARTERS], sur les ennemis au contact. Monstres/véhicules : toutes les armes, mais -1 au jet de touche sauf avec une arme [CLOSE-QUARTERS] sur l'unité au contact. Jamais d'arme [BLAST] sur une unité engagée
Tir indirect (*Indirect Shooting*)	Unité désengagée, pas d'avancée, possède des armes [INDIRECT FIRE]	Les armes [INDIRECT FIRE] peuvent viser une cible **invisible**, mais : la cible a le couvert, pas de relance de touche, et **il faut un 6 pour toucher** (un 4+ si ton unité est restée immobile et qu'une unité amie voit la cible). Les autres armes tirent normalement

Après avoir tiré, une unité ne peut plus commencer d'action pendant cette phase.

Étape 1 : choisir les armes (04.01)

Pour chaque figurine, choisis les armes de tir qu'elle utilise : **elle peut tirer avec toutes ses armes de tir**.

Exception des armes rapprochées : une figurine (hors monstre/véhicule) qui a des armes [CLOSE-QUARTERS] (ou [PISTOL]) et d'autres armes de tir choisit **soit** ses armes rapprochées, **soit** ses autres armes. Pas les deux. Un Boy tire donc avec son shoota **ou** son slugga, pas les deux.

Étape 2 : choisir les cibles (04.02)

Pour chaque arme, choisis une unité ennemie qui est :

- **visible** par la figurine qui tire,
- **à portée** de l'arme,
- **désengagée** (on ne tire pas dans une mêlée, sauf sur les monstres et véhicules engagés, avec -1 pour toucher).

Tu peux **répartir tes armes sur plusieurs cibles**. Une arme sans cible valide ne tire pas.

Visibilité (06.01) : une figurine en voit une autre si tu peux tracer une ligne droite imaginaire d'1 mm de large entre n'importe quelle partie de l'une et n'importe quelle partie de l'autre. Les figurines des deux unités concernées sont ignorées. Le mieux est de te mettre à hauteur de la figurine et de regarder. Le décor ajoute des règles de visibilité (voir « Terrain »).

Étape 3 : résoudre les attaques, la séquence d'attaque (05)

C'est le cœur du jeu, et elle est **identique au tir et au corps à corps**. Tu lances tous les dés d'une même arme ensemble (et ceux des armes identiques : même CT/CC, F, PA et D).

1. Jet de touche : un D6 par attaque.

Résultat	Effet
1 non modifié	Toujours raté
6 non modifié	**Touche critique** (toujours réussie)
⩾ CT (tir) ou CC (mêlée)	Touché
Autre	Raté

2. Jet de blessure : un D6 par touche. On compare la **Force de l'arme** à l'**Endurance de la cible**.

Force de l'arme comparée à l'Endurance	Résultat nécessaire
Force ⩾ double de l'Endurance	2+
Force > Endurance	3+
Force = Endurance	4+
Force < Endurance	5+
Force ⩽ moitié de l'Endurance	6+

Un 1 non modifié rate toujours. Un 6 non modifié est une **blessure critique**.

3. Jet de sauvegarde : c'est **ton adversaire** qui lance, un D6 par blessure. Avant, il répartit son unité en **groupes d'attribution** :

- un groupe par PERSONNAGE,
- un groupe pour les autres figurines ayant les mêmes PV, SV et InSv.

Il choisit l'ordre des groupes, avec trois contraintes : un groupe avec une figurine **déjà blessée** passe en premier, les **personnages passent en dernier**, et un personnage blessé passe avant un personnage intact.

4. Infliger les dégâts : on traite les jets de sauvegarde **du plus faible au plus fort**, sur le groupe en cours (en commençant par une figurine déjà blessée si possible).

Résultat de sauvegarde	Effet
1 non modifié	Dégâts infligés
⩾ Sauvegarde invulnérable (si la figurine en a une)	Attaque arrêtée
Résultat **modifié par la PA** de l'arme ⩾ Sauvegarde	Attaque arrêtée
Autre	Dégâts infligés

Quand une attaque passe, la figurine perd autant de PV que les **Dégâts** de l'arme. À 0 PV, elle est détruite. **Les dégâts en trop sont perdus** : une arme à 3 dégâts qui tue une figurine à 1 PV ne « déborde » pas sur la suivante. Quand le groupe en cours est éliminé, on passe au suivant.

Exemple de PA : une PA de -1 transforme un jet de sauvegarde de 3 en 2. Une figurine avec une sauvegarde de 2+ est alors blessée. La sauvegarde invulnérable, elle, **ignore la PA**.

Exemple complet, d'après le livre

Une escouade tire avec 2 bolters (A 2, CT 3+, F 4), 1 pistolet bolter à portée (A 1, mêmes stats) et 1 bolter lourd (A 3, CT 4+, F 5, PA -1). La cible a T 3, SV 3+, InSv 5+.

1. Bolters et pistolet font des attaques identiques : on lance **5 dés** ensemble. CT 3+ : 4 touchent.
2. F 4 contre T 3 : la Force est supérieure, il faut **3+**. 3 blessent.
3. L'adversaire lance 3 sauvegardes. Le plus faible est sous 3+ et sous 5+ : une figurine meurt. Les deux autres dépassent 3+ : ratées.
4. Puis le bolter lourd : 3 dés, CT 4+ : 2 touchent. F 5 contre T 3 : 3+, les 2 blessent. Une sauvegarde de 3, avec PA -1, devient 2 : ratée, une figurine meurt. L'autre fait 5, égal à l'invulnérable : arrêtée.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** tirer sur plusieurs cibles avec la même unité.
- **Tu peux** tirer sur une unité que seule une partie de tes figurines voit : seules celles qui la voient tirent dessus.

- **Tu ne peux pas** tirer si tu as fait une retraite ce tour.
- **Tu ne peux pas** viser une unité engagée (sauf les monstres et véhicules).
- **Tu ne peux pas** tirer avec des armes non-[ASSAULT] après une avancée.

Phase de charge

La charge est **le seul moyen d'aller au contact** d'un ennemi pendant ton tour (11). Tes unités chargent une par une.

Qui peut charger ?

Une unité sur la table peut déclarer une charge, **sauf** si :

- elle n'est **pas à 12" ou moins** d'une unité ennemie,
- elle est **déjà engagée**,
- elle a fait une **avancée** ou une **retraite** ce tour,
- elle a débarqué en mode rapide ou de combat, ou débarqué en urgence ce tour,
- elle a commencé une action ce tour.

Dérouler une charge, pas à pas

1. **Déclarer la charge** avec une unité éligible.
2. **Lancer 2D6** : le total est la distance maximale de charge.
3. **Choisir les cibles de charge** : une ou plusieurs unités ennemies à 12" **et** à portée de ce résultat.
4. **Faire le mouvement de charge**, si c'est possible et si tu le veux toujours. Sinon, la charge échoue et l'unité ne bouge pas.

Les contraintes du mouvement de charge (11.04)

Pendant le mouvement :

- chaque figurine doit **finir plus proche** d'au moins une cible,
- chaque figurine qui peut finir **à 1"** d'une cible doit le faire,
- chaque figurine qui peut finir **engagée** avec une cible doit le faire.

À la fin :

- l'unité doit être **engagée avec toutes ses cibles** de charge,
- elle **ne doit pas être engagée avec une unité ennemie qui n'était pas une cible**,
- jusqu'à la fin du tour, ses figurines ont l'aptitude **Combat en premier** (*Fights First*).

Si l'une de ces conditions est impossible à respecter, la charge échoue.

Exemple : tu fais 7 au jet de charge. Une unité à 9″ ne peut pas être ciblée. Une unité à 6″ peut l'être, mais si un décor t'oblige à un détour plus long que 7″, tu ne pourras pas l'atteindre.

Astuce : un double 1 (total de 2) échoue toujours sans bonus. Tu es forcément à plus de 2″ de l'ennemi au départ, sinon tu serais déjà engagé.

Les réactions de ton adversaire

Ton adversaire peut dépenser des PC pour réagir :

- **Fire Overwatch** (tir de contre-charge), à la fin de **ta phase de mouvement** : il tire sur une de tes unités, mais ne touche que sur des 6.
- **Heroic Intervention**, à la fin de **ta phase de charge** : une de ses unités contre-charge.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** charger plusieurs unités à la fois, si tu les atteins toutes.
- **Tu peux** renoncer à bouger après avoir vu ton jet.
- **Tu peux** relancer le jet de charge avec *Command Re-roll* (1 PC). Tu relances alors **les deux dés**.
- **Tu ne peux pas** charger après une avancée ou une retraite.
- **Tu ne peux pas** terminer ta charge au contact d'une unité que tu n'avais pas déclarée comme cible.

Phase de combat

C'est la seule phase où **les deux joueurs agissent à tour de rôle** (12). Elle se déroule en trois temps : on se rapproche, on frappe, on consolide.

Toute unité qui peut combattre doit combattre. En revanche, le rapprochement et la consolidation sont facultatifs.

1. Rapprochement (*Pile In*, 12.02-12.03)

Le joueur dont c'est le tour fait d'abord tous ses rapprochements, puis l'adversaire.

- **Qui :** les unités engagées, celles qui ont chargé ce tour, et celles qui font un combat de débordement.
- **Distance :** jusqu'à **3″**.
- **Cibles :** si l'unité est engagée, toutes les unités ennemies au contact. Sinon, une ou plusieurs unités ennemies à 5″.
- Les figurines **socle contre socle** avec un ennemi ne bougent pas.

- Chaque figurine qui bouge doit finir **plus proche** de la cible la plus proche, et engagée si possible.
- Une figurine engagée au départ doit rester engagée avec la même unité.

2. Combattre (*Fight*, 12.04)

Qui peut combattre : une unité engagée (ou qui l'était au début de cette étape), ou qui a chargé ce tour.

Ordre d'activation :

1. **D'abord les unités avec Combat en premier** (*Fights First*), donc en général celles qui ont chargé. Les joueurs alternent, en commençant par le joueur dont c'est le tour.
2. **Ensuite toutes les autres**, toujours en alternant.

Si un joueur n'a plus d'unité à activer, l'autre continue avec les siennes.

Deux façons de combattre :

- **Combat normal** (*Normal Fight*) : l'unité est engagée, elle frappe.
- **Combat de débordement** (*Overrun Fight*) : l'unité n'est plus engagée (par exemple parce que sa cible a été détruite). Elle fait un **rapprochement supplémentaire de 3″**, puis frappe. Elle peut ainsi engager une nouvelle unité.

Choisir l'arme et les cibles :

- Chaque figurine choisit **une seule arme de mêlée**. Exception : les armes [EXTRA ATTACKS] s'ajoutent à l'arme principale.
- Les cibles doivent être **engagées avec la figurine** qui frappe.
- Tu peux **répartir les attaques** d'une arme entre plusieurs unités, au moins une attaque par unité, en annonçant la répartition avant de lancer.

On applique ensuite la **même séquence d'attaque qu'au tir** : touche (avec la CC), blessure, sauvegarde, dégâts.

3. Consolidation (*Consolidate*, 12.07-12.08)

Le joueur dont c'est le tour consolide d'abord, puis l'adversaire. Toute unité qui était éligible au combat peut bouger de **3″**. Le mode est imposé, dans cet ordre :

Mode	Quand	Effet
Consolidation continue	L'unité est encore engagée	Se rapproche des ennemis au contact, reste engagée

Mode	Quand	Effet
Consolidation offensive	Pas engagée, mais un ennemi est à 3″	Doit finir engagée avec les ennemis choisis. **Attention :** s'ils n'ont pas encore combattu, ils peuvent te frapper tout de suite
Consolidation sur objectif	Pas d'ennemi à 3″, mais un objectif à 3″	Doit finir à portée de l'objectif

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** frapper plusieurs unités avec la même arme si elles sont toutes au contact.
- **Tu peux** passer ton tour d'activation si toutes tes unités éligibles sont à plus de 5″ de tout ennemi. Si les deux joueurs passent, l'étape s'arrête.
- **Ton adversaire peut** utiliser *Counteroffensive* (2 PC) pour frapper juste après une de tes unités.
- **Tu ne peux pas** utiliser deux armes de mêlée normales sur la même figurine.
- **Tu ne peux pas** choisir de ne pas frapper avec une unité éligible.
- **Pour quitter un corps à corps**, il faut faire une **retraite** pendant ta propre phase de mouvement.

Terrain, couvert et objectifs

En V11, le décor est central : il protège tes troupes **et** sert d'objectif à capturer. Une table trop vide avantage les armées de tir et pénalise celles de corps à corps.

Zones de décor et catégories (13.01-13.05)

Une **zone de décor** (*terrain area*), c'est l'espace délimité par un tapis, un socle de décor ou un ensemble d'éléments. La carte de déploiement de la mission les place, ou les joueurs se mettent d'accord avant la partie.

Chaque élément de décor appartient à une catégorie :

Catégorie	Exemples	Effet principal
Exposé (*Exposed*)	Cratères, barbelés, débris	Ne gêne pas le mouvement
Léger (*Light*)	Barricades, murets, statues	Ne gêne pas le mouvement. Rend sa zone **obstruante**

Catégorie	Exemples	Effet principal
Dense (*Dense*)	Bâtiments, ruines, conteneurs, forêts	Gêne le mouvement des gros modèles. Rend sa zone obstruante. **Solide**. Permet de se **cacher**

Bouger dans le décor (13.06)

- **Exposé et léger :** tout le monde passe, horizontalement et verticalement.
- **Dense :** l'INFANTERIE, les BÊTES et les NUÉES passent à travers les murs et grimpent. Les unités MOBILES passent à l'horizontale. Les autres (véhicules, monstres…) ne passent que sur les sections de 2″ de haut ou moins, sinon elles contournent ou escaladent, sans pouvoir finir en hauteur.
- **Grimper** compte dans la distance de mouvement (montée et descente), et la figurine doit rester à ½″ du décor.
- **Finir en hauteur** n'est permis qu'à l'INFANTERIE, aux BÊTES, aux NUÉES, aux unités FLY et aux MONSTRES, et seulement si la figurine tient debout sans déborder du bord.

Le couvert (13.08)

Quand on te tire dessus, ton unité a le **couvert** si **chacune** de ses figurines remplit au moins une condition :

- elle est INFANTERIE, BÊTE ou NUÉE **et** se trouve dans une zone de décor,
- **ou** elle n'est pas entièrement visible à cause d'un décor ou d'une zone obstruante entre elle et le tireur.

Effet du couvert : la CT du tireur est **dégradée de 1** (un tireur à 3+ touche sur 4+). Le couvert ne s'applique qu'au tir, jamais au corps à corps.

Caché (*Hidden*, 13.09)

Une figurine est **cachée** si elle est INFANTERIE, BÊTE ou NUÉE, dans une zone contenant un décor dense, **et** si son unité n'a pas tiré ce tour ni au tour précédent.

Une figurine cachée n'est visible que par les ennemis à **15″ ou moins** (sa portée de détection). Au-delà, on ne peut pas lui tirer dessus. Tirer te fait perdre ce statut.

Obstruant (*Obscuring*, 13.10)

Une zone qui contient au moins un décor léger ou dense est **obstruante**. Si **toutes** les lignes de vue entre deux figurines traversent une zone obstruante, elles ne se voient pas. Exception : la zone où se trouve l'une des deux figurines ne compte pas. On peut donc tirer **depuis** une ruine ou **dans** une ruine, mais pas **à travers**.

Solide (13.11)

Les décors denses sont **solides** : on ne voit pas à travers les ouvertures (portes, fenêtres, trous) situées à **3″ ou moins du sol**. Au-dessus de 3″, on voit normalement à travers.

Tir plongeant (22.05)

Ta figurine gagne **+1 en CT** quand elle tire sur une unité qui a des figurines au niveau du sol si :

- elle est sur une section de décor de **3″ de haut ou plus**,
- **ou** elle a le mot-clé TOWERING et la cible est à 12″.

Les objectifs (14)

En V11, les objectifs sont des **zones de décor** (*terrain objectives*). Une figurine est à portée d'un objectif tant qu'elle est **dans** cette zone.

Contrôle : à la fin de chaque phase et de chaque tour, chaque joueur additionne l'**OC** de toutes ses figurines dans la zone. Le plus haut total contrôle l'objectif. En cas d'égalité, personne ne le contrôle.

Exemple du livre : le joueur bleu a deux véhicules dans la zone, d'OC 3 et d'OC 2 (total 5). Le rouge y a six figurines d'OC 1 (total 6). Le rouge contrôle l'objectif. Une unité ébranlée dans la zone ne compte pas (OC « - »).

Objectif sécurisé : certaines règles (comme *Get da Good Bitz* des Boyz) permettent de **sécuriser** un objectif. Il reste à toi même si tu pars, jusqu'à ce que l'adversaire y ait un meilleur total que toi à la fin d'une phase.

Objectif hors décor : si le point d'objectif ne tombe pas dans une zone de décor, on pose un marqueur rond de 40 mm. Une figurine est à portée à **3″ horizontalement et 5″ verticalement**.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** tirer depuis une ruine sur un ennemi à découvert : la zone où tu te trouves ne bloque pas ta vue.
- **Tu peux** cacher ton infanterie dans un décor dense pour la protéger des tirs lointains, tant qu'elle ne tire pas.
- **Tu ne peux pas** voir à travers les fenêtres du rez-de-chaussée d'un bâtiment dense.
- **Tu ne peux pas** finir un mouvement de véhicule sur l'étage d'une ruine.

Stratagèmes et points de commandement

Les **stratagèmes** sont des coups spéciaux que tu achètes avec des **points de commandement (PC)**. Tu gagnes 1 PC à chaque phase de commandement, la tienne comme celle de ton adversaire, donc 2 PC par round de bataille (15).

Lire un stratagème

Chaque stratagème indique :

- **son coût** en PC,
- **WHEN** (quand) : le moment exact où on peut le jouer,
- **TARGET** (cible) : quelle unité il vise,
- **EFFECT** (effet) : ce qu'il fait,
- **RESTRICTIONS** : les limites éventuelles.

Certains ont une option payante (par exemple **+1 PC**) qui ajoute un effet si tu paies plus.

Les limites à connaître

- Tu ne peux pas jouer **le même stratagème deux fois dans la même phase**.
- Tu ne peux pas cibler **la même unité avec deux stratagèmes dans la même phase**, sauf indication contraire.
- Tu ne peux pas cibler une **unité ébranlée**.
- Pas assez de PC = pas de stratagème.

Les 10 stratagèmes de base (tout le monde y a accès)

Stratagème	Coût	Quand	Effet en résumé
Command Re-roll (Relance)	1 PC	N'importe quelle phase, juste après un jet d'avancée, de charge, de dégâts, de danger, de touche, de sauvegarde, de blessure ou du nombre d'attaques	Tu relances ce jet. Un seul dé si tu en as lancé plusieurs, sauf pour la charge où tu relances les deux
Epic Challenge (Défi épique)	1 PC	Phase de combat, quand un PERSONNAGE est sélectionné pour combattre	Ses armes de mêlée gagnent [PRECISION] : il peut viser le personnage adverse

Stratagème	Coût	Quand	Effet en résumé
Insane Bravery (Bravoure insensée)	1 PC	Ta phase de commandement, juste avant un test d'ébranlement	Le test est réussi automatiquement. **Une fois par bataille**
Explosives (Grenades)	1 PC	Ta phase de tir	Une figurine EXPLOSIVES/GRENADES d'une unité désengagée, sans avancée, vise un ennemi désengagé visible à 8″. Lance 6D6 : chaque 4+ inflige 1 blessure mortelle
Crushing Impact (Impact écrasant)	1 PC	Ta phase de charge, après la charge d'un MONSTRE/VÉHICULE	Lance autant de D6 que l'Endurance de la figurine : chaque 5+ inflige 1 blessure mortelle à l'ennemi (6 max), chaque 1 t'en inflige une
Rapid Ingress (Entrée rapide)	1 PC	Fin de la phase de mouvement adverse	Une de tes unités en réserve (hors AÉRONEF) arrive pendant le tour adverse. Pas au round 1
Fire Overwatch (Tir de contre-charge)	1 PC	Fin de la phase de mouvement adverse	Une unité désengagée (hors TITANIC) tire sur un ennemi visible à 24″. **Ne touche que sur des 6**, sans relance
Smokescreen (Écran de fumée)	1 PC	Début de la phase de tir adverse	Ton unité SMOKE, et tout ce qu'elle masque, a le couvert jusqu'à la fin de la phase
Heroic Intervention (Intervention héroïque)	1 PC	Fin de la phase de charge adverse	Une unité désengagée à 12″ d'un ennemi charge à son tour. Deux modes : *Leap to Defend* (seulement sur les unités qui viennent de charger) ou *Into the Fray* (jet plafonné à 6, cibles à 6″). Véhicules seulement s'ils sont PERSONNAGE ou WALKER

Stratagème	Coût	Quand	Effet en résumé
Counteroffensive (Contre-offensive)	2 PC	Phase de combat adverse, juste après qu'une unité ennemie a frappé	Ton unité gagne Combat en premier et doit être la prochaine à combattre

Dans le livre, ils sont numérotés de 15.02 à 15.12 ; le 15.09 n'est pas un stratagème mais le mode de tir « Snap Shooting » utilisé par Fire Overwatch.

Ce qu'a changé la mise à jour 1.1 (août 2026)

Ces corrections s'appliquent aux stratagèmes de **toutes les factions** (Codex compris) :

- **Réduction de coût :** une règle qui permet de jouer un stratagème « pour 0 PC » **sans le nommer** réduit seulement son coût de 1 PC.
- **Usage multiple :** une règle qui permet de réutiliser un stratagème dans la même phase, ou de dépasser sa limite d'utilisation, ne fonctionne que si **elle nomme le stratagème**.
- **Protection contre le tir :** les stratagèmes qui empêchent d'être visé « sauf si le tireur est à 12″ » passent à **18″**.
- **Retour d'unité :** les stratagèmes qui ajoutent une nouvelle unité identique à une unité détruite ne sont utilisables qu'**une fois par bataille**.

Conseils pour débuter

- **Garde 1 PC en réserve** pour une *Command Re-roll* au moment clé (une charge ratée, une sauvegarde importante).
- **Annonce tes stratagèmes à voix haute** avant de lancer les dés. Ton adversaire doit savoir ce qui se passe.
- Les stratagèmes de ta faction et de ton détachement sont dans l'app et dans ton Codex.

Aptitudes d'armes et aptitudes universelles

Les fiches citent ces aptitudes par leur nom, sans les expliquer : leur définition est dans la section 24 des Règles de Base. Les **aptitudes d'armes** sont entre crochets, comme **[BLAST]**. Les **aptitudes universelles** apparaissent dans le bloc Aptitudes de la fiche.

Règles générales (24.01-24.02) :

- Une aptitude suivie d'un mot-clé ne marche que contre ce mot-clé : **[LETHAL HITS: VEHICLE]** ne fonctionne que contre les véhicules.
- **Les doublons ne se cumulent pas.** Si une arme a [SUSTAINED HITS 1] et [SUSTAINED HITS 2], tu en choisis une. Même chose pour deux [ANTI] différents.

- **Touche critique** = 6 non modifié au jet de touche. **Blessure critique** = 6 non modifié au jet de blessure (ou moins avec [ANTI]).

Aptitudes d'armes

Aptitude	Traduction	Ce qu'elle fait
[ANTI-X Y+]	Anti	Contre une cible avec le mot-clé X, un jet de blessure non modifié de Y+ est une **blessure critique**. Ex. [ANTI-VEHICLE 4+]
[ASSAULT]	Assaut	Permet de tirer après une avancée (tir d'assaut)
[BLAST]	Explosion	+1 attaque par tranche de 5 figurines dans l'unité cible (arrondi à l'inférieur). [BLAST X] : +X attaques par tranche de 5. Jamais contre une unité engagée
[CLEAVE X]	Fendoir	Au corps à corps, si toutes les attaques de l'arme visent une seule unité : +X attaques par tranche de 5 figurines de la cible
[CLOSE-QUARTERS]	Rapproché	Permet le tir rapproché en étant engagé. Hors tir rapproché, une figurine choisit ses armes rapprochées **ou** ses autres armes
[PISTOL]	Pistolet	Identique à [CLOSE-QUARTERS]. Ancien nom, remplacé au fil de l'édition
[DEVASTATING WOUNDS]	Blessures dévastatrices	Sur une blessure critique, pas de sauvegarde : la cible subit autant de **blessures mortelles** que les Dégâts de l'arme. Elles ne peuvent tuer qu'**une** figurine par blessure critique
[EXTRA ATTACKS]	Attaques supplémentaires	Cette arme de mêlée s'utilise **en plus** de l'arme principale
[HAZARDOUS]	Dangereux	Après avoir tiré ou combattu, un jet de danger par arme dangereuse utilisée

Aptitude	Traduction	Ce qu'elle fait
[HEAVY]	Lourd	+1 au jet de touche dans ta phase de tir si l'unité est désengagée, n'est pas arrivée ce tour, et qu'aucune figurine n'a bougé de plus de 3"
[IGNORES COVER]	Ignore les couverts	La cible ne peut jamais avoir le couvert, même avec Stealth
[INDIRECT FIRE]	Tir indirect	Peut tirer sur une cible invisible via le tir indirect (6 pour toucher, ou 4+ sous conditions)
[LANCE]	Lance	+1 au jet de blessure si l'unité a chargé ce tour
[LETHAL HITS]	Touches fatales	Une touche critique **blesse automatiquement**, sans jet de blessure. Tu peux refuser pour garder une chance de blessure critique
[MELTA X]	Fusion	Si la cible est à la moitié de la portée ou moins : +X aux Dégâts
[ONE SHOT]	Tir unique	Utilisable une seule fois par bataille
[PRECISION]	Précision	Si un PERSONNAGE de l'unité cible est visible, tu peux attribuer les attaques directement à son groupe
[PSYCHIC]	Psychique	Ignore les modificateurs de CT/CC et de jet de touche. Compte comme attaque psychique
[RAPID FIRE X]	Tir rapide	Si la cible est à la moitié de la portée ou moins : +X attaques
[SUSTAINED HITS X]	Touches soutenues	Une touche critique génère X touches supplémentaires
[TORRENT]	Torrent	Touche automatiquement, sans jet de touche
[TWIN-LINKED]	Jumelé	Tu peux relancer le jet de blessure

Exemples de calcul :

- [BLAST 2] avec A 3 contre 12 figurines : 12 ÷ 5 = 2 tranches, donc +4 attaques. Total 7.

- [RAPID FIRE 1] avec A 1 à demi-portée : 2 attaques. Le shoota des Boyz (18″) tire 3 fois à 9″ ou moins.
- [SUSTAINED HITS 2] : un 6 au jet de touche donne 3 touches au total.
- [DEVASTATING WOUNDS] avec D 3 contre des Intercessors à 2 PV : 3 blessures mortelles, mais une seule figurine meurt, la troisième blessure est perdue.

Aptitudes universelles (sur les fiches d'unité)

Aptitude	Traduction	Ce qu'elle fait
Deadly Demise X	Mort explosive	Quand la figurine meurt (après le débarquement d'urgence des passagers), lance un D6 : sur 6, chaque unité à 6″ subit X blessures mortelles
Deep Strike	Frappe en profondeur	En arrivant de réserve, l'unité peut se placer **n'importe où à plus de 8″ de tout ennemi**, y compris dans la zone adverse
Feel No Pain X+	Insensible à la douleur	Chaque fois que la figurine devrait perdre un PV, lance un D6 : sur X+, elle ne le perd pas
Fights First	Combat en premier	L'unité frappe dans la première vague de la phase de combat. Toute unité qui charge l'obtient jusqu'à la fin du tour
Firing Deck X	Plateforme de tir	Le TRANSPORT peut utiliser une arme de tir de X figurines embarquées. Ces passagers ne pourront pas tirer ce tour
Hover	Stationnaire	En prenant les airs, l'unité ne perd pas les 2″ de mouvement
Infiltrators	Infiltrateurs	Au déploiement, peut se placer n'importe où à plus de 8″ de la zone de déploiement adverse et de tout ennemi
Leader	Chef	Peut rejoindre une unité garde du corps avant la bataille
Support	Soutien	Comme Leader, en plus d'un chef. Une unité peut avoir un Leader et un Support
Lone Operative	Agent solitaire	Si l'unité est seule, elle n'est visible qu'à 12″ ou moins (ou X″). Même limite contre le tir indirect

Aptitude	Traduction	Ce qu'elle fait
Scouts X″	Éclaireurs	Avant la bataille, l'unité fait un mouvement gratuit de X″. Doit finir à plus de 8″ de tout ennemi. Fonctionne aussi pour un transport dédié dont tous les passagers ont Scouts
Stealth	Furtivité	L'unité a toujours le couvert contre le tir
Super-Heavy Walker	Marcheur super-lourd	Traverse les figurines (sauf TITANIC) et les décors de 4″ ou moins. Peut devenir MOBILE pour un mouvement, avec un risque d'ébranlement sur un 1

Les aptitudes qui portent sur toute une unité (Deep Strike, Infiltrators, Scouts, Stealth…) ne marchent que si **chaque figurine** de l'unité les possède. Attention donc quand tu attaches un chef qui ne les a pas.

Récap : ce que tu peux et ne peux pas faire

La fiche à garder sous les yeux pendant ta première partie. Elle croise ce que ton unité a fait pendant le tour avec ce qu'elle peut encore faire ensuite.

Ce que l'unité a fait	Tirer ?	Charger ?	Commencer une action ?
Restée immobile	Oui (bonus [HEAVY] possible)	Oui	Oui
Mouvement normal	Oui	Oui	Oui
Avancée	Seulement armes [ASSAULT]	**Non**	**Non**
Retraite	**Non**	**Non**	**Non**
Débarquement tactique	Oui	Oui	Oui
Débarquement rapide	Oui	**Non**	Oui
Débarquement de combat ou d'urgence	Oui	**Non**	**Non** (l'unité est ébranlée)
Arrivée de réserve	Oui	Oui	Oui
A commencé une action	**Non** (sauf TITANIC)	**Non**	—

Ce que l'unité a fait	Tirer ?	Charger ?	Commencer une action ?
A tiré	—	Oui	**Non** pendant cette phase

Engagé ou pas : ce qui change

	Unité désengagée	Unité engagée
Mouvement normal / avancée	Oui	**Non**
Retraite	Non (inutile)	Oui
Tir normal	Oui	**Non**
Tir rapproché	Non	Oui avec [CLOSE-QUARTERS], ou si MONSTRE/VÉHICULE
Être visée au tir	Oui	Non, sauf MONSTRE/VÉHICULE (avec -1 pour toucher)
Déclarer une charge	Oui, à 12″ d'un ennemi	**Non**
Combattre	Seulement si elle a chargé	Oui, obligatoire

Les distances à retenir

Distance	Pour quoi
1″	Une figurine qui charge doit finir à 1″ de sa cible si elle le peut
2″	Cohésion (chaque figurine à 2″ d'une autre). Zone d'engagement
3″	Rapprochement, consolidation, embarquer, débarquement rapide ou tactique. Portée d'un marqueur d'objectif. Hauteur limite des ouvertures pour le décor solide
5″	Tolérance verticale (cohésion, engagement). Portée des cibles de rapprochement

Distance	Pour quoi
6″	Bord de table pour une arrivée de réserve. Débarquement de combat ou d'urgence. Deadly Demise
8″	Distance minimale des ennemis pour une arrivée de réserve, Deep Strike, Infiltrators, Scouts. Portée d'Explosives
9″	Cohésion (chaque figurine à 9″ de toutes les autres)
12″	Portée maximale pour déclarer une charge. Lone Operative. Heroic Intervention
15″	Portée de détection d'une figurine cachée
18″	Nouvelle limite des stratagèmes « ne peut être visé qu'à X″ » (mise à jour 1.1)
24″	Portée de Fire Overwatch

Erreurs de débutant et conseils pour la première partie

Les 12 erreurs les plus courantes

1. **Faire une avancée puis vouloir charger.** Impossible. Décide dès la phase de mouvement si l'unité chargera.
2. **Oublier les PC de l'adversaire.** Les deux joueurs gagnent 1 PC à chaque phase de commandement.
3. **Tirer avec le pistolet et le fusil en même temps.** Une figurine d'infanterie choisit ses armes [CLOSE-QUARTERS] **ou** ses autres armes.
4. **Utiliser deux armes de mêlée.** Une seule arme de mêlée par figurine, sauf [EXTRA ATTACKS].
5. **Appliquer la PA à la sauvegarde invulnérable.** L'invulnérable ignore la PA.
6. **Oublier le couvert.** Ton infanterie dans une zone de décor l'a automatiquement. Pense à le réclamer.
7. **Laisser une unité en réserve trop longtemps.** Toujours en réserve à la fin du round 3 = détruite.
8. **Casser sa cohésion.** Vérifie après chaque mouvement et après chaque perte : 2″ d'un camarade, 9″ de tous.

9. **Oublier que les chargeurs frappent en premier.** Charger, c'est souvent frapper avant de recevoir.
10. **Négliger les objectifs.** Tu gagnes avec la mission, pas en tuant tout. Une petite unité à OC 2 sur un objectif vaut parfois plus qu'un gros char.
11. **Oublier les tests d'ébranlement.** Une unité à mi-effectif teste chaque phase de commandement. Ébranlée, elle ne tient plus d'objectif.
12. **Tirer à travers une ruine.** Une zone de décor léger ou dense bloque la vue, même si tu aperçois l'ennemi par une fenêtre.

Conseils pour ta première partie

- **Commence petit.** Une Patrouille (*Combat Patrol*) contre une autre : peu d'unités, des règles gratuites et une partie courte.
- **Joue avec quelqu'un qui connaît le jeu**, ou en club. Un joueur expérimenté te fera gagner des heures.
- **Prépare tes fiches d'unité** à côté de la table. Relis-les avant la partie avec la méthode des 30 secondes.
- **Ne joue pas les stratagèmes de faction la première fois.** Les stratagèmes de base suffisent largement.
- **Annonce tout à voix haute :** « je fais un mouvement normal », « je tire avec ces 3 armes sur cette unité ».
- **Utilise des dés de couleurs différentes** pour les armes différentes : tu peux tout lancer d'un coup sans te mélanger.
- **Mets beaucoup de décor**, surtout des décors denses. Sans décor, la partie se résume à un échange de tirs.
- **Relâche-toi sur les cas tordus.** Si une situation bloque, tranchez à la majorité ou au dé, puis cherchez la réponse après la partie. La FAQ de l'app couvre beaucoup de cas.

Ton premier tour, pas à pas

- [ ] Phase de commandement : prendre 1 PC (l'adversaire aussi), faire les tests d'ébranlement
- [ ] Phase de mouvement : sélectionner **chaque** unité, même pour rester immobile
- [ ] Vérifier la cohésion après chaque mouvement
- [ ] Phase de tir : choisir armes, cibles, puis touche, blessure, sauvegarde, dégâts
- [ ] Phase de charge : 2D6, ne pas oublier qu'une unité qui a fait une avancée ne charge pas
- [ ] Phase de combat : rapprochement, chargeurs d'abord, puis alternance, puis consolidation
- [ ] Fin du tour : retirer les figurines hors cohésion, compter les points de mission

Glossaire français / anglais

Les traductions françaises sont indicatives. Les règles officielles utilisées ici sont en anglais.

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Action	Action	Tâche de mission (poser un équipement, etc.)
Aptitude	Ability	Règle spéciale d'une unité ou d'une arme
Avancée	Advance move	Mouvement + 1D6, sans charge ensuite
Blessure critique	Critical wound	6 non modifié au jet de blessure
Blessure mortelle	Mortal wound	1 PV perdu, sans sauvegarde
Capacité de Combat (CC)	Weapon Skill (WS)	Seuil pour toucher au corps à corps
Capacité de Tir (CT)	Ballistic Skill (BS)	Seuil pour toucher au tir
Charge	Charge	Mouvement de 2D6 pour aller au contact
Cohésion	Coherency	2″ d'un camarade, 9″ de tous
Combat en premier	Fights First	Frappe dans la première vague
Commandement (Cd)	Leadership (Ld)	Seuil sur 2D6 pour les tests de moral
Consolidation	Consolidation move	3″ après le combat
Contrôle d'Objectif	Objective Control (OC)	Poids pour tenir un objectif
Couvert	Benefit of cover	-1 à la CT du tireur
Dégâts	Damage (D)	PV retirés par attaque réussie
Désengagé / engagé	Unengaged / engaged	Hors ou dans la zone d'engagement d'un ennemi
Ébranlé	Battle-shocked	Moral brisé : OC « - », pas de stratagème
Endurance	Toughness (T)	Résistance, comparée à la Force
Fiche d'unité	Datasheet	La carte de règles d'une unité

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Force	Strength (S)	Puissance de l'arme
Jet de danger	Hazard roll	1-2 = blessure mortelle
Joueur actif	Active player	Celui qui agit en ce moment
Mouvement d'entrée	Ingress move	Arrivée depuis la réserve
Pénétration d'Armure (PA)	Armour Penetration (AP)	Malus à la sauvegarde adverse
Points de commandement (PC)	Command Points (CP)	Monnaie des stratagèmes
Points de Vie (PV)	Wounds (W)	Vie d'une figurine
Rapprochement	Pile-in move	3″ avant de frapper
Réserve stratégique	Strategic reserves	Unités gardées hors table
Retraite	Fall-back move	Quitter un corps à corps
Round de bataille	Battle round	Un tour de chaque joueur
Sauvegarde	Save (Sv)	Jet d'armure
Sauvegarde invulnérable	Invulnerable Save (InSv)	Sauvegarde qui ignore la PA
Sécurisé	Secured	Objectif qui reste à toi sans y être
Touche critique	Critical hit	6 non modifié au jet de touche
Unité attachée	Attached unit	Chef + garde du corps = une unité
Zone de décor	Terrain area	Espace délimité d'un décor, et objectif potentiel
Zone d'engagement	Engagement range	2″ horizontal, 5″ vertical

Sources

- *Warhammer 40,000 Core Rules*, 11e édition, Games Workshop (PDF de 88 pages fourni).
- *Universal Rules Updates*, version 1.1, légal en jeu égal depuis le 26 août 2026 (PDF fourni).
- Page des téléchargements Warhammer 40,000 pour les fiches de faction et les mises à jour.