



PYRHUS PRIME

Campagne non officielle pour Warhammer 40k, non approuvée par Games Workshop Limited



LA CAMPAGNE NARRATIVE

SYSTÈME DE JEU :

La campagne utilisera les règles de base de Warhammer 40k, les Codex de chaque faction, les Chapter Approved, la documentation Forgeworld et les Erratas et mises à jours officielles.

En cas de désaccord sur une application d'un point de règle, nous utiliserons la "règle du 4+" pour choisir parmi les deux points de vue des joueurs en désaccord.

PROGRESSION :

Un système de progression permettra à vos Commandants et à certaines unités de devenir des **Vétérans de Pyrhus** et de gagner certains avantages ou parfois de disparaître totalement, emportés par le tumulte des combats.

Toutes les explications sont données plus loin dans ce fascicule.

GLOIRE :

Au fil des Batailles et en accumulant de l'expérience, chaque camp accumulera des points de Gloire qui lui permettront d'accéder à certaines options d'équipement ou à influencer encore plus sur le déroulement des événements de la Campagne.

FIN DE LA CAMPAGNE :

La Campagne s'achève lorsque le fil narratif de l'histoire sera conclu par l'atteinte de l'Objectif Stratégique de Campagne donné à chaque participant en fonction de la Race jouée, Objectif bien entendu spécifique à chaque Joueur et qu'il pourra ou non garder secret selon sa décision.

REGLE PRINCIPALE DE LA FORGE LUDIQUE

Cette Campagne a pour but de partager un moment de jeu et même s'il s'agit "d'affrontements", nous choisissons de ne pas jouer "**contre un adversaire**" mais plutôt "**avec un partenaire de jeu**", un joueur qui ne respecterait pas ces principes de comportement sera immédiatement exclu de la campagne.



PREPARER LA BATAILLE

LES COMMANDANTS :

Pour débiter, chaque joueur crée un Maître de Guerre et deux Lieutenants. Ces trois personnages appelés Commandants mèneront les armées du joueur au cœur des batailles et pourront gagner des aptitudes particulières en accumulant de l'expérience.

CRÉER LE MAÎTRE DE GUERRE:

Le joueur sélectionne dans son Codex un choix de QG ayant le mot-clef <PERSONNAGE> (pas un personnage nommé), lui donne un nom et lui attribue des "Dons".

Ces "Dons" sont extraits des tableaux situés en fin de paragraphe et nommés, *Aptitudes Additionnelles* ou *Modificateur de Caractéristique*.

Les Psykers ont accès à un tableau supplémentaire, *Perfectionnements Psychiques*.

Ces "Dons" sont :

- Soit 3 "Dons" tirées aléatoirement dans un tableau choisi par le joueur,
- Soit 2 "Dons" définis par le joueur (non aléatoirement) et un seul choix possible par tableau différent.

Un don aléatoire qui serait redondant avec un pouvoir identique déjà obtenu ou issu du Codex serait à relancer.

Enfin l'on sélectionne un trait de Seigneur de Guerre comme défini dans les règles de base de Warhammer 40k.

CRÉER LES LIEUTENANTS:

Le joueur crée ensuite les deux lieutenants en choisissant pour chacun d'eux un choix de QG ayant le mot-clef <PERSONNAGE> (pas un personnage nommé), lui donne un nom et lui attribue un "Don"

Ce "Don" est choisi par le joueur dans un des tableaux de Dons comme pour le Maître de Guerre.

Et pour finir on affecte un trait de Seigneur de Guerre comme défini dans les règles de base de Warhammer 40k.

EQUIPEMENT ET RELIQUES:

Les Commandants peuvent utiliser un équipement différent à chaque bataille. Cependant, **aucune unité ne peut être équipée de Reliques**.

Les Reliques sont des objets légendaires et uniques pour chaque race et ne sont pas "disponibles" pour un affrontement qui reste insignifiant dans le vaste Univers.

LE SEIGNEUR DE GUERRE:

À chaque bataille, vous devez sélectionner au moins l'un de vos trois Commandants pour être le Seigneur de Guerre.

Si votre Maître de Guerre participe à la bataille, il sera automatiquement votre Seigneur de Guerre.

Si vous ne sélectionnez qu'un Lieutenant et pas le Maître de Guerre, votre Lieutenant sera le Seigneur de Guerre.

Si vous sélectionnez vos deux Lieutenants mais pas votre Maître de Guerre, choisissez l'un des deux Lieutenants pour devenir votre Seigneur de Guerre pour cette bataille.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE pour les Batailles :

Inutile de déterminer un trait de Seigneur de Guerre, ce sera celui déterminé à la création du Commandant.

Lors d'une bataille, utilisez uniquement le trait du Commandant désigné comme Seigneur de Guerre.

Si pour une quelconque raison aucun Commandant ne participe à une bataille, votre Seigneur de Guerre générique ne pourra pas bénéficier d'un trait de Seigneur de Guerre.

COMPOSITION D'ARMÉE:

La force de Combat que vous amènerez pour la Campagne est conséquente et ne sera pas définie dès le départ, seuls les Commandants le seront.

Au cours de la Campagne et après chaque bataille vous pourrez transformer des unités survivantes ayant participé au combat en « **Vétérans de Pyrhus** » et ces unités seront dès lors suivies en expérience et compétences particulières, cela vous est expliqué plus loin dans ce fascicule.



3D6 APTITUDES ADDITIONNELLES	
3	Guerrier Exaltant : A la phase de Combat, relancez les jets de touche de 1 des unités <Faction> à 6".
4	Héroïque : Intervention Héroïque à 6".
5	Duelliste : +1F et +1A si combat un <Personnage>.
6	Zélote : Relancez les jets de Touche raté en Phase de Combat si à chargé ou été chargé ou si Intervention Héroïque.
7	Combattant Enragé : +1A si a chargé.
8	Augure de Ciblage : les unités ennemies ne reçoivent pas de bonus de couvert contre les attaques des unités <Faction> à 6".
9	Tir Dirigé : à la phase de tir, relancez les jets de touche de 1 des unités <Faction> à 6".
10	Œil Vif : Peut cibler des <Personnages> ennemis même s'ils ne sont pas les plus proches.
11	Combattant Défensif : Tir en état d'alerte à 5+.
12	Résistance Légendaire : FNP 6+.
13	Insensible : régénère 1 PV au perdu au début de votre Tour.
14	Reflexes éclairs : Tape toujours premier en phase de cac, si l'ennemi à chargé ou possède une capacité équivalente, choisissez à tour de rôle les unités qui combattent en commençant par le joueur dont c'est le tour.
15	Chef inspirant : Les unités <faction> peuvent utiliser le Commandement de cette figurine.
16	Ultime Coup : si cette figurine est tuée elle effectue une dernière phase de cac avant d'être retirée comme perte.
17	Prompte avance : lorsque cette figurine avance, ajoutez 6" à sa caractéristique de mouvement au lieu de jeter le dé.
18	Impétueux : Vous pouvez relancer les Jets de Charge pour cette Figurine.
2D6 MODIFICATEURS DE CARACTERISTIQUE	
2	Choisissez un résultat de la Table, doubles non autorisés.
3	Courageux : Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement.
4	Combattant Féroce : Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques.
5	Imposant : Ajoutez 1 à la caractéristique de Force.
6	Œil de Mort : Ajoutez 1 à la caractéristique Capacité de Tir.
7	Sprinteur : Ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement.
8	Maître des Lames : Ajoutez 1 à la caractéristique Capacité de Combat.
9	Physiologie Améliorée : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance.
10	Armure Renforcée : Améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde d'Armure.
11	Protection Divine : Améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde Invulnérable, jusqu'à un maximum de 3+, Si cette figurine n'avait pas de SVG Invulnérable, elle gagne une 6+.
12	Constitution Héroïque : Ajoutez 1 à la caractéristique Points de Vie.
D3 PERFECTIONNEMENTS PSYCHIQUES	
1	Puissance Psychique : Ajoutez 1 au nombre de Pouvoirs Psychiques que ce personnage peut tenter de manifester
2	Volonté d'Adamantium : Ajoutez 1 au nombre de Pouvoirs Psychiques que ce personnage peut tenter d'Abjurer
3	Maitre du Savoir : Ajoutez 1 au nombre de Pouvoirs Psychiques que ce personnage connaît



FEUILLE DE CAMPAGNE :

Chaque joueur remplit sur une Feuille de Campagne les caractéristiques de ses commandants et de ses éventuelles unités de Vétérans de Pyrus.

Cette Feuille de Campagne servira à noter l'historique de son armée, de ses Commandants et à suivre l'évolution de l'expérience de ses unités.



LIVRER LA BATAILLE

SCÉNARIOS :

Chaque joueur recevra au fur et à mesure de la Campagne les Ordres de Mission qui définiront les parties jouées ainsi que le type de terrain, de l'environnement et éventuellement le type d'adversaire à affronter.

DESCRIPTION DES ENVIRONNEMENTS :

Atmosphère corrosive

L'air est si corrosif qu'il peut même attaquer l'adamantium si on lui en laisse le temps.

Pour la durée de la partie, chaque figurine voit sa caractéristique de Sauvegarde réduite de 1 (une Sauvegarde de 4+ passe à 5+). Les Sauvegardes Invulnérables ne sont pas affectées.

Brouillard toxique

L'atmosphère de ce monde est saturée de vapeurs contagieuses provenant d'installations toxiques du Mechanicum ou de bio-munitions utilisées au cours de batailles précédentes. Ce poison s'infiltré dans les blessures et infecte les chairs.

Toutes les unités relancent leurs jets pour blesser ayant obtenu 1 contre les unités n'étant pas du type **Véhicule**.

Faible gravité

La faible gravité de ce monde fait que l'on peut aisément échapper à sa pesanteur.

Toute unité peut rajouter 2ps à son Mouvement et ajoute 6'' à sa caractéristique de Mouvement lorsqu'elle Avance (ne jetez pas le dé).

Gravité importante

La forte gravité de ce monde fait que l'on peut difficilement échapper à sa pesanteur.

Seules les unités ayant le mot clef "Vol" peuvent Avancer. Lorsqu'une unité charge, jetez 3 dés et gardez les 2 plus petits résultats pour déterminer sa distance de charge.

Monde mort

Ce monde à l'atmosphère irrespirable est désert et inhospitalier.

Le champ de bataille n'est parsemé que de quelques amas rocheux. À cause du manque d'oxygène, les performances physiques des soldats sont altérées. Toutes les unités ayant une Sauvegarde de 5+, 6+ ou 7+ subissent un malus de -1 à tous leurs jets de Touche, excepté celles qui possèdent le mot-clef **Véhicule** ou **Démon**.

Vents Warp

Les dieux du Chaos ont béni (ou maudit) ce lieu. Tout psyker qui tente de faire usage de ses pouvoirs risque d'attirer l'attention de nuées de démons.

Les Périls du Warp surviennent sur n'importe quel double obtenu lors d'un test Psychique. Même les serviteurs des dieux du Chaos sont affectés (ils risquent d'être attaqués par des rivaux affiliés à une autre divinité).

Zone de vide psychique

Des cristaux enfouis sous la croûte de la planète paralysent les connexions avec l'Immaterium, ce qui handicape les psykers.

Les psykers subissent un malus de -3 lorsqu'ils tentent de manifester un pouvoir psychique, mais sont immunisés aux Périls du Warp.



GLOIRE :

Le total des Rangs d'Honneurs de Bataille des unités composant l'Armée de chaque joueur sera appelé la GLOIRE (Par exemple un joueur alignant dans son armée deux unités avec des honneurs de rang 1 et une avec un honneur de rang 3 totalisera 5 points de Gloire)

OUTSIDER :

Si l'armée d'un joueur a moins de GLOIRE que celle de son adversaire, il est considéré comme l'Outsider.

Le statut d'Outsider amène quelques avantages puisque celui-ci affronte une armée plus expérimentée que lui et c'est parfois le petit David contre Goliath.

Si la différence de GLOIRE entre les deux armées est d'au moins 2 points, l'Outsider reçoit :

1 point de Commandement additionnel

Si la différence de GLOIRE entre les deux armées est d'au moins 4 points, l'Outsider reçoit :

1 point de Commandement additionnel

1D3 points d'expérience additionnels en fin de partie.

Si la différence de GLOIRE entre les deux armées est d'au moins 6 points, l'Outsider reçoit :

1 point de Commandement additionnel

1D6 points d'expérience additionnels en fin de partie.

Si la différence de GLOIRE entre les deux armées est d'au moins 8 points et plus, l'Outsider reçoit :

3 points de Commandement additionnel

2D6 points d'expérience additionnels en fin de partie.



RÈGLES ADDITIONNELLES

Quelques règles additionnelles seront utilisées au cours des parties.

CIBLES MASQUÉES :

Au cours des combats, les troupes peuvent exploiter la densité du terrain pour masquer leur progression aux yeux de l'ennemi.

Après avoir choisi une unité avec laquelle tirer et la cible du tir, vous devrez déterminer si la ou les cibles sont masquées.

Une figurine est masquée quand son corps (tête, membres, tronc) n'est pas totalement visible, armes, étendard, antennes et excroissances exclues.

Une Unité cible est masquée si chaque figurine qui la compose est au moins partiellement masquée du point de vue de l'unité qui tire.

Un **Véhicule** ou un **Monstre** est quand à lui masqué si au moins 50% est caché à la vue de l'unité qui tire.

Les figurines ayant le rôle tactique **Aéronef** ne sont **JAMAIS** masquées.

Remarque : une unité peut être masquée par une autre unité amie ou ennemie.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques avec armes de tir si la cible est masquée.

RUES ET ROUTES :

Si une figurine passe la totalité de sa phase de mouvement sur une route en bon état, sa caractéristique de mouvement est augmentée de 3" .

Les figurines avec **Vol** ne sont pas affectées.

TERRAINS DANGEREUX :

Certains terrains sont classés comme dangereux. Chaque fois qu'une figurine Avance ou Charge dans un tel terrain, jetez un D6; sur un 1, l'unité de cette figurine subit une blessure mortelle.

VENTS WARPS :

Le système LUDIX est en proie à des violentes turbulences Warp qui gênent les psykers dans la préparation de leurs pouvoirs. Il leur est très difficile de les prévoir avant la bataille sans y consacrer beaucoup de temps et d'énergie, dans ce cas ils sont malgré tout préparés et choisis avant la bataille.

Si le psyker ne consacre pas de temps à cette préparation, ils sont générés aléatoirement juste avant le combat, cependant le "temps libre" laissé au psyker lui a permis de mieux préparer les stratégies et de ce fait son camp obtient un bonus de 1 point de commandement pour la bataille (pour 5+ pouvoirs générés aléatoirement le gain est de 2 CP).

COUVERTS LOURDS ET LEGERS :

A la place des règles de couvert habituelles, nous utiliserons les règles suivantes:

Les unités bénéficiant du couvert d'un élément de terrain "couvert léger" ajoutent 1 aux jets de sauvegarde contre les attaques de tir.

Les unités bénéficiant du couvert d'un élément de terrain "couvert lourd" ajoutent 2 aux jets de sauvegarde contre les attaques de tir.

Les unités ne gagnent aucun bénéfice du couvert à la phase de Combat.

Couvert Léger :

Bois
Débris de Bataille
Cratères
Statue Impériale
Obstacles
Structures Sector Mechanicus

Couvert Lourd :

Ruines*
Barricades*
Fortifications

(* Le niveau de couvert pour ces éléments de terrain est défini entre les partenaires avant le début de la partie)

DEFAUSSE DE CARTES OBJECTIFS :

Sauf Règles spécifiques du scénario joué, les cartes objectifs piochées qui sont irréalisables (détruire un volant sans volant dans l'armée adverse par exemple) sont immédiatement défaussées.

Une carte par tour peut être librement défaussée lors du début de tour du joueur.



L'unité d'Astartes est masquée, chaque figurine de l'unité est au moins partiellement masquée de la vue du tireur.



L'unité Orc n'est pas masquée car au moins une figurine de l'unité n'est pas partiellement masquée de la vue de l'unité Eldar.



Le véhicule n'est pas masqué car il n'a pas au moins 50% de sa surface partiellement masquée de la vue du tireur.

APRÈS LA BATAILLE



RÉSULTATS DE BATAILLE

VICTOIRES ET DÉFAITES :

À l'issue des parties, les joueurs totaliseront leurs points de victoire selon les principes des scénarios joués et définiront qui est le vainqueur.

Ces points de victoire seront attribués selon les cartes *objectifs tactiques* de chaque codex en retirant du paquet les cartes relatives aux objectifs numérotés 1 à 6.

Chaque scénario aura défini un *Objectif Stratégique de Mission* qui sera transmis à chaque joueur avec son briefing de mission. Cet Objectif particulier comptera pour 8 points de victoire sur le total de la partie.

La victoire sera considérée comme une victoire Mineure quel que soit l'écart entre les points des deux joueurs, une égalité de points sera considérée comme un Match Nul.

Si le joueur désigné vainqueur s'est également emparé de l'Objectif Stratégique de Mission, alors ce sera une victoire Majeure.

Un Match Nul sera transformé en Victoire Mineure pour le joueur ayant validé l'Objectif Stratégique de Mission.

EXPERIENCE ACQUISE :

Chaque joueur reçoit le total de points de Victoire en Points d'Expérience.

Ces Points d'Expérience pourront être utilisés pour améliorer les Commandants et les unités survivantes de la Bataille jouée.

Les Points d'Expérience non utilisés ne sont pas perdus, ils sont stockés et notés sur la Feuille de Campagne et pourront être utilisés plus tard.

BLESSURES DES COMMANDANTS :

Si l'un de vos Commandants a été retiré comme perte durant une partie, il y a un risque qu'il subisse des blessures graves, voire même de mourir.

Pour chaque Commandant retiré comme perte, lancez 1D66 dans le Tableau des Blessures des Commandants et appliquez les effets.

D66 Effet

11-13 **Mort.**

Le personnage est tué sur le coup.

14-16 **Blessure Critique**

Ne peut participer aux D3 prochaines Batailles

21-23 **Blessure Grave**

Ne peut participer à la prochaine Bataille

24-26 **Blessure à la Jambe**

Si sélectionné pour Bataille suivante, ne pourra faire d'Avance.

31-34 **Lésions Cérébrales**

Si sélectionné pour Bataille suivante, ne pourra utiliser son trait de Seigneur de Guerre.

35-36 **Blessures Multiples**

Si sélectionné pour Bataille suivante, -1 en Endurance durant cette Bataille.

41 **Vieille Blessure**

Le personnage survit mais garde une vieille blessure handicapante. Juste avant chaque Bataille, jetez 2D6 sur un double 1 ou 6, le personnage ne peut participer au combat.

42 **Haine Tenace**

Le personnage est rongé dorénavant par une haine envers le type d'unités qui a causé la blessure et relance les attaques de corps à corps ratées contre elle et tente obligatoirement une charge si elles sont à portée.

43-65 **Récupération Totale**

Aucunes séquelles

66 **Endurci**

Le personnage survit et gagne un "Fnp" 6+

MORT D'UN COMMANDANT :

Lorsqu'un Maître de Guerre meurt, il est aussitôt remplacé par un de ses Lieutenants qui devient Maître de Guerre (sans recevoir de "Dons" additionnels).

S'il arrive un moment où les trois Commandants de début de Campagne sont morts, votre armée privée de chef se disperse et se retire de la Campagne.

DESTRUCTION D'UNE UNITE DE VETERANS DE PYRHUS 25 :

Une Unité totalement détruite au cours d'une partie n'est pas forcément annihilée, parfois les fuyards et les blessés se regroupent et se préparent à de nouvelles batailles et reforment l'unité avec de nouveaux soldats si nécessaire.

Dans le cas d'unités de vétérans, reformer l'unité est plus difficile. Sur un résultat de 5+ sur un D6, les membres de l'escouade ont été gravement blessés, capturés par l'ennemi ou tués. L'unité est alors effacée de votre Feuille de Campagne, ses Honneurs de Bataille sont perdus.

Le jet de Dé se fait à la fin de la bataille.



LA PROGRESSION

EXPÉRIENCE :

Après chaque bataille, les joueurs peuvent décider de transformer une ou plusieurs unités ayant survécu en Vétérans.

Le statut de vétéran leur ouvre des possibilités étendues de matériels et de capacités. L'accès à ce Statut coûte 5 Points d'Expérience qui seront retirés du stock disponible.

Ces unités reçoivent alors le statut de "**Vétérans de Pyrhus 25**", elles sont notées sur la fiche de Campagne. Elles ne pourront plus être modifiées d'aucune façon jusqu'à la fin de la Campagne; nombre de figurines, équipement et toute configuration particulière qu'elles possédaient au cours de la partie.

UTILISER LES POINTS D'EXPERIENCE :

Entre deux batailles, un joueur peut décider d'allouer autant de points d'expérience qu'il le désire à l'une de ses unités disposant du statut de **Vétéran de Pyrhus 25**.

Ces points vont permettre à ces unités d'obtenir des Honneurs de Bataille qui leur permettront d'être plus efficaces pour les affrontements suivants.

Chaque Honneur de Bataille ne peut être acquis qu'une seule fois et ne sont pas modifiables par la suite.

Chaque unité peut recevoir un Honneur de Bataille selon son type, Véhicule, Monstre, Commandant, ou Guerrier pour toute autre catégorie.

Les Honneurs de Batailles sont classés en "Rang", Chaque Rang coûte 5 points d'expérience, il est nécessaire d'avoir déjà un Rang 1 pour pouvoir obtenir un Rang 2.

Rang	HONNEURS DE BATAILLE DE GUERRIER
1	Tireurs de Précision : Relancez les jets de touche de 1 pour cette unité en Phase de tir.
	Agiles : Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge pour cette Unité.
	Tirs Mortels : Chaque jet non modifié de 6 pour Blessure en Phase de Tir augmente est résolu avec une PA -1.
	Coriaces : Augmentez de 1 la caractéristique de Commandement de cette Unité et ignorez les pénalités de Commandement éventuelles.
2	Chanceux : Jetez un D6 à chaque fois qu'un point de vie est perdu, sur un 6 il ne l'est pas.
	Spécialistes du Combat : Relancez les jets de Touche de 1 en Phase de Combat.
	Assassins : Ajoutez 1 aux jets de Blessure pour les attaques de cette unité qui ciblent un <Personnage>.
3	Assiégeants : Ignorez les couverts pour les unités ciblées par cette unité.
	Terrifiants : Soustrayez 2 à la caractéristique de Commandement des unités ennemies à 6".
4	Disciplinés : Cette unité peut Charger et Tirer lors d'un tour ou elle a battu en retraite.
	Brutaux : Ajoutez 1 aux caractéristiques Attaque et Force de cette unité lors d'un tour où elle a chargé.

Rang	HONNEURS DE BATAILLE DE MONSTRE
1	Bête Irrépressible : Après un mouvement de charge, jetez un D6 pour chaque figurine des unités ennemies à 1" ou moins, sur 6+ l'unité subit 1 blessure mortelle.
	Régénération Monstrueuse : Cette figurine récupère 1 point de Vie perdu au début de chacun de vos tours.
2	Terrifiant : Soustrayez 1 à la caractéristique de Commandement des unités ennemies à 6".
	Membres Flagellants : Chaque jet de Sauvegarde naturel de 6 en Phase de Combat provoque une attaque immédiate de Corps à Corps contre l'unité ayant frappé.
3	Résistance Monstrueuse : Pour chaque PV perdu FNP 5+.
	Coups Perforants : Chaque jet de touche non modifié de 6 est résolu avec une PA -2.
4	Agonie Violente : Si cette figurine est détruite elle peut immédiatement effectuer une Phase de Corps à Corps.
	Poids Lourd : Vous pouvez relancer les jets de Charge de cette unité.



HONNEURS DE BATAILLE DE VEHICULE	
1	Chanceux : Jetez un D6 à chaque fois qu'un point de vie est perdu, sur un 6 il ne l'est pas.
	Pilote émérite : Vous pouvez relancer les jets d'Avance pour cette Unité.
2	Munitions expérimentales : Chaque jet non modifié de 6 pour Blessé en Phase de Tir augmente est résolu avec une PA -1.
	Ciblage avancé : Ajoutez 6" de portée aux armes Lourdes et Tir Rapide dont la portée non modifiée est de 24" ou plus.
3	Blindage Ablatif : Les attaques contre cette unité qui ont une caractéristique de PA de -1 sont considérées comme ayant une PA de 0.
	Véhicule Légendaire : Vous pouvez relancer les jets de Touche ou de Blessure de cette unité en Phase de Tir.
4	Moteur Béni : Le déplacement de cette figurine n'est pas modifié par le tableau dégressif.
	Dernière riposte : Si cette figurine est détruite, vous pouvez la faire automatiquement exploser.

HONNEURS DE BATAILLES DE COMMANDANTS					
	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5
Robustesse	+1 point de vie	+1 en endurance (max 10)	Relance des jets de 1 sur ses sauvegardes	Régénère 1PV au début du tour du joueur	Revient à la vie avec 1D3 PV sur un 2+ (une fois par partie en début de tour du joueur)
Combat rapproché	+1 en force	+1 attaque	Compte toujours comme ayant chargé	Relance un ou deux dés lors du jet de charge	+1D3 attaques à chaque fois qu'il combat
Balistique	Relance des jets de 1 pour toucher au Tir	Relance des jets de 1 pour blesser au tir	Touche toujours sans malus au tir	Peut tirer en overwatch sur un 5+	Les unités amies à 6" peuvent relancer les jets pour toucher au tir
Psychisme	+1 pour contrer un pouvoir	+1 pour manifester un pouvoir	Connaît un pouvoir de plus dans sa discipline	+6" de portée des pouvoirs	Peut faire un pouvoir supplémentaire par tour
Manœuvre	Peut redéployer une unité au début du premier round mais avant le premier tour	Peut advance sans malus et obtient toujours 6 sur son jet	Peut déployer une unité n'importe où à plus de 9" de la zone de déploiement adverse et de toute unité adverse	Peut se désengager sans malus	Le joueur peut effectuer un mouvement gratuit pour une unité au début du premier round mais avant le premier tour
Commandement	Les unités amies à 6" ajoutent 1 à leur commandement, les unités ennemies à 6" soustraient 1	Peut relancer un dé par phase	Le joueur peut ajouter 1 au jet de reprise d'initiative	Le joueur ajoute 2 points de commandement à son total	Les unités amies à 6" utilisent le Commandement du personnage



ANNEXES

LIENS UTILES :

Préparation de listes d'armées en Français et avec coûts à jours:

Site ALN40K : <https://40k.armylistnetwork.com/>

