

MAC HAMMER 40K



PRINCIPES GÉNÉRAUX

DISTANCE ET VUE

Les distances de déplacement sont mesurées depuis le socle de la figurine. S'il s'agit d'un véhicule sans socle, les distances de déplacement sont mesurées depuis la coque.

Les portées sont mesurées depuis et vers n'importe quel point du socle de la figurine, ou depuis et vers n'importe quel point du corps ou de la coque de la figurine situé au-dessus de son socle. S'il s'agit d'une figurine qui peut voler et qui est montée sur un socle de volant transparent ou sur un gros socle ovale avec une tige transparente cruciforme, les portées sont mesurées depuis et vers n'importe quel point du corps ou de la coque de la figurine.

Une figurine A a une ligne de vue sur une figurine B si elle voit un point de son corps ou de sa coque. Si une figurine A a une ligne de vue sur une figurine B, la figurine B a une ligne de vue sur la figurine A. Si une figurine A a une ligne de vue sur une figurine B, l'unité à laquelle appartient la figurine A a une ligne de vue sur l'unité à laquelle appartient la figurine B. Une figurine d'une unité ne coupe jamais les lignes de vue des figurines de cette unité.

RÈGLES SIMULTANÉES

Il peut arriver que plusieurs règles doivent être résolues au même moment par les deux camps. Le joueur principal choisit alors une de ces règles et elle doit aussitôt être résolue. Puis l'autre joueur fait de même. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les règles aient été résolues.

VERROUILLÉE/ENGAGÉE

Une unité est verrouillée avec une unité ennemie quand elle se trouve à 1 ps ou moins. Une figurine est engagée avec une unité ennemie quand elle se trouve à 1 ps ou moins.

COHÉSION

Une unité est en cohésion s'il est possible de tracer une ligne imaginaire passant par chacun des centres des socles de chacune de ses figurines de telle sorte que deux figurines consécutives soient situées à 2 ps ou moins l'une de l'autre. Si une unité n'est pas en cohésion, elle peut effectuer son mouvement d'une des deux façons suivantes, au choix du joueur en contrôle. Ou bien l'unité effectue normalement son mouvement à condition de rétablir sa cohésion en fin de mouvement. Ou bien le joueur en contrôle choisit une figurine pivot dans l'unité, et l'unité peut alors effectuer son mouvement à la condition que la figurine pivot reste immobile et que toute autre figurine déplacée reste immobile ou se rapproche de la figurine pivot.

TIR DU CORPS-À-CORPS

Une unité attaque lorsqu'elle tire ou lorsqu'elle combat au corps-à-corps. Durant un tour, une figurine peut soit tirer une fois, soit combattre au corps-à-corps une fois, soit tirer une fois et combattre au corps-à-corps une fois. Une règle officielle qui permet à une figurine de tirer deux fois ou de combattre au corps-à-corps deux fois durant un tour continue cependant de s'appliquer normalement. Une unité ne peut de toute façon pas attaquer plus de deux fois durant un tour.

Une figurine qui tire et combat au corps-à-corps durant un tour subit un malus de -1 en CT ou un malus de -1 en CC, au choix du joueur en contrôle. Une règle officielle qui permet à une figurine de battre en retraite et de tirer ensuite, ou qui lui permet de battre en retraite et de charger ensuite lui permet désormais de tirer et combattre au corps-à-corps durant un tour sans subir ce malus. De plus, une figurine peut ignorer ce malus quand elle tire avec une arme qui permet officiellement de tirer en étant engagée, ou quand elle tire en contre-charge.



BONUS ET MALUS

Si un score est modifié par plusieurs règles, on commence par appliquer les règles qui amènent le score à une valeur fixe, puis on applique les règles qui multiplient et divisent le score (en arrondissant au supérieur), puis on applique les bonus ou malus qui s'additionnent ou se soustraient au score.

Une règle officielle qui bénéficie à plusieurs unités amies en infligeant un malus de $-X$ au jet pour toucher ou au jet pour blesser aux figurines ennemies qui les attaquent ne bénéficie plus désormais qu'à une seule unité amie, choisie parmi celles qui sont officiellement éligibles. Une règle officielle qui cible plusieurs unités ennemies en leur infligeant un malus de $-X$ au jet pour toucher ou pour blesser ne peut plus désormais cibler qu'une seule unité ennemie, choisie parmi celles qui peuvent être officiellement ciblées.

Si une figurine bénéficie de différentes règles qui infligent un malus global de $-X$ au jet pour toucher ou pour blesser d'une figurine ennemie qui l'attaque, et si cette figurine ennemie bénéficie de différentes règles qui lui donnent un bonus global de $+Y$ au jet pour toucher ou pour blesser contre cette figurine, ces deux bonus et malus se cumulent, mais le résultat final est toujours considéré au pire comme un malus effectif de -1 et au mieux comme un bonus effectif de $+1$ au jet pour toucher ou pour blesser.

PORTÉE D'UNE RÈGLE

Toutes les règles officielles qui ont une portée et qui bénéficient aux figurines ou unités amies voient leur portée augmentée de 6 ps. Une règle ne bénéficie à une figurine amie que si le socle de cette figurine est entièrement à portée de la source, et ne bénéficie à une unité amie que si tous les socles de toutes les figurines de cette unité sont intégralement à portée de la source.

JET NATUREL

Un jet naturel de $X+$ est un jet de dés dont le résultat est $X+$, sans tenir compte d'aucun bonus ou malus, mais après une éventuelle relance.

APTITUDE DES ARMES

Si une aptitude d'une arme se déclenche officiellement sur un jet de $X+$ pour toucher ou pour blesser, il s'agit d'un jet naturel de $X+$.

JET AUTOMATIQUE

Un jet naturel de 1 au jet pour toucher ou pour blesser est toujours un échec, même si le jet n'a officiellement aucune chance d'échouer. Et un jet naturel de 6 au jet pour toucher ou pour blesser est toujours une réussite, même si le jet n'a officiellement aucune chance de réussir.

Une arme de tir ou de corps-à-corps qui touche automatiquement selon les règles officielles ne touche désormais plus automatiquement mais donne à la figurine qui l'utilise une CT de $2+$ et un bonus de $+1$ au jet pour toucher au tir avec cette arme, ou une CC de $2+$ et un bonus de $+1$ au jet pour toucher au corps-à-corps avec cette arme.

Une arme de tir ou de corps-à-corps qui blesse automatiquement selon les règles officielles ne blesse désormais plus automatiquement mais permet à la figurine qui l'utilise de blesser sur $2+$ et lui donne un bonus de $+1$ au jet pour blesser.

D3 ET D6

Si le nombre d'attaques que procure une arme ou si les dégâts d'une blessure dépendent d'un ou plusieurs jets de D3 ou de D6, alors le joueur peut décider de ne pas jeter ces dés et de remplacer chaque D3 par 2 et chaque D6 par 3.

LA PLUS PROCHE

Lorsqu'une règle stipule qu'une unité doit ou ne peut que cibler l'unité la plus proche ou l'unité visible la plus proche, cette unité peut ignorer les unités qu'elle ne peut de toute façon pas cibler ou les unités qui sont de toute façon immunisées. Dans le cadre d'une telle règle, une figurine amie est ignorée lorsqu'il s'agit de déterminer quelle est l'unité ennemie visible la plus proche.

PERSONNAGE

Un personnage avec officiellement 9 PV initiaux ou moins est un personnage indépendant. Un personnage indépendant peut être ciblé par un tir d'une figurine s'il est l'unité la plus proche de cette figurine, ou s'il est situé à strictement plus de 3 ps de toute unité de sa propre armée qui n'est pas un personnage indépendant, ou s'il est engagé avec cette figurine. Une règle officielle qui permet de tirer sur un personnage indépendant même s'il n'est pas l'unité la plus proche permet aussi de tirer sur un personnage indépendant même s'il est situé à 3 ps ou moins d'une unité de sa propre armée qui n'est pas un personnage indépendant.

PV ET DÉGRESSIVITÉ

Les tableaux de dégâts officiels pour les figurines avec 10 PV ou plus sont supprimés. Cependant, une figurine qui ne dispose que de la moitié ou moins de ses PV initiaux ne peut tirer qu'avec la moitié (arrondie au supérieur) de ses armes dont le profil donne 1 seul tir, et divise par deux (arrondi au supérieur) le nombre de tirs de ses armes dont le profil donne 2 tirs ou plus, ou dont le profil donne un nombre de tirs aléatoire. De plus, une figurine qui ne dispose que de la moitié ou moins de ses PV initiaux ne peut combattre au corps-à-corps qu'avec la moitié (arrondie au supérieur) de ses armes qui lui permettent 1 seule attaque, et divise par deux (arrondi au supérieur) le nombre d'attaques effectuées avec ses armes qui lui permettent 2 attaques ou plus, ou qui lui permettent un nombre d'attaques aléatoire.



STRATAGÈME

Les PC sont supprimés, et les stratagèmes sont désormais gratuits. Un joueur ne peut utiliser le stratagème *Relance De Commandement* qu'une seule fois par tour. Les stratagèmes *Contre-Offensive* et *Courage Insensé* sont supprimés.

Un joueur ne peut utiliser qu'un seul stratagème de son codex avant le début du premier tour, qu'un seul stratagème de son codex par tour, et un stratagème d'un codex ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

Un stratagème qui s'utilise avant le début du premier tour pour obtenir un ou deux artefacts (ou équivalents) supplémentaires ne permet désormais que d'obtenir un seul artefact supplémentaire.

UNITÉ SONNÉE

Si une unité sonnée cible durant son activation une unité ennemie avec une règle, un pouvoir psy, un tir ou une charge, elle ne peut cibler que l'unité ennemie la plus proche. Si une unité sonnée cible durant son activation une unité amie avec une règle ou un pouvoir psy, elle ne peut cibler qu'elle-même ou l'unité amie la plus proche autre qu'elle-même. Si l'unité sonnée est sur la table de jeu au début de son activation, l'unité ennemie ou amie la plus proche est déterminée juste avant que l'unité sonnée ne débute son activation. Si l'unité sonnée est embarquée dans un transport juste avant son activation, l'unité ennemie ou amie la plus proche est l'unité ennemie ou amie la plus proche du transport. Si l'unité sonnée est en réserves juste avant son activation, l'unité ennemie ou amie la plus proche est déterminée à partir du moment où l'unité sonnée est positionnée sur la table de jeu.

Une figurine d'une unité sonnée subit, au choix du joueur adverse, ou bien un malus de -1 pour ses tests psychiques, ou bien un malus de -1 en CT, ou bien un malus de -1 en CC, ou bien un malus de -1 sur une de ses sauvegardes ou une de ses annulations (au choix du joueur adverse, mais autre que la sauvegarde minimale).

De plus, chaque figurine d'une unité sonnée génère moitié moins de points de contrôle que normalement pour contrôler des objectifs à la fin du tour durant lequel elle est devenue sonnée.

MISE EN PLACE

COMPOSITION D'ARMÉE

Les détachements officiels sont supprimés. Un détachement se compose désormais d'unités regroupées librement par le joueur, sans tenir compte de leurs différents rôles tactiques. Chaque unité de l'armée doit appartenir à un détachement. Toutes les unités d'un détachement doivent avoir au moins un mot-clef de faction en commun, conformément aux règles officielles.

La composition d'une armée réglementaire doit respecter les minima et maxima indiqués dans le tableau suivant. Le nombre maximum d'unités qui peuvent être issues d'une même fiche d'unité pour un rôle tactique donné est indiqué entre parenthèses. Deux fiches d'unité dont le dernier mot-clef est le même comptent comme une seule et même fiche d'unité. Une fiche d'unité peut cependant être réutilisée au-delà de la limite indiquée si toutes les autres fiches d'unité disponibles pour ce rôle tactique ont déjà été utilisées chacune au moins une fois.

Chaque unité permet de prendre avec elle un transport assigné, à condition que cette unité puisse embarquer dans ce transport. Une armée réglementaire ne peut pas contenir d'unité en sous-effectif.

PRINCIPAL ET SECONDAIRE

Après que les décors ont été placés, que les pions objectifs ont été disposés, et que les zones de déploiement ont été préparées (dans cet ordre), chacun des joueurs lance 1D6 et celui qui obtient le meilleur résultat choisit s'il est le joueur principal ou le joueur secondaire pour la mise en place.

DÉPLOIEMENT

Le joueur principal choisit sa zone de déploiement. Le joueur secondaire choisit la figurine qui est son seigneur de guerre parmi ses unités d'une seule figurine, ou à défaut parmi les figurines de ses unités de QG, et choisit son trait de seigneur de guerre, puis le joueur principal fait de même. Le joueur secondaire détermine les pouvoirs psys de chacun de ses psykers, puis le joueur principal fait de même. Le joueur secondaire choisit chacun de ses transports et leur fait éventuellement embarquer une unité, puis le joueur principal fait de même. L'ensemble formé par un transport et ses unités embarquées comptent comme une seule et même unité pour le reste de la mise en place. Le joueur secondaire désigne ses unités qui sont mises en réserves, puis le joueur principal fait de même.

Le joueur désigné par le joueur principal déploie en premier une de ses unités sur la table hors de tout terrain franchissable ou infranchissable. Puis l'autre joueur fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait déployé sur la table chacune de ses unités. L'autre joueur continue alors de déployer sur la table chacune de ses unités restantes.

Une unité qui dispose d'une règle qui lui permet de se déplacer ou de se redéployer après le déploiement mais avant le début du premier tour de jeu est une unité redéployable. Le joueur désigné par le joueur principal choisit en premier une de ses unités redéployables et décide de la redéployer ou pas. Puis l'autre joueur fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait redéployé sur la table chacune de ses unités redéployables qu'il souhaitait. L'autre joueur continue alors de redéployer sur la table chacune de ses unités redéployables restantes.

	1-1000	1001-2000	2001-3000	3001-4000
QG	1-2 (1)	2-4 (1)	3-6 (2)	4-8 (2)
Troupes	2-4 (2)	4-6 (2)	6-8 (4)	8-10 (4)
Elite / Attaque Rapide / Soutien	0-2 (1)	0-4 (1)	0-6 (2)	0-8 (2)
Aéronef / Fortification / Seigneur Des Batailles	0-1 (1)	0-2 (1)	0-3 (2)	0-4 (2)
Transport Assigné	(2)	(2)	(4)	(4)
Nombre Maximal De Détachements	1	2	3	4

TERRAIN ET COUVERT

TERRAIN

Il existe 4 types de terrains :

- 1) le terrain normal
- 2) le terrain difficile
- 3) le terrain franchissable
- 4) le terrain infranchissable

Les joueurs déterminent en début de partie où se situent les terrains, où se situent leurs bords, et quels sont leurs types.

Une figurine qui se déplace dans un terrain normal n'est affectée en rien.

Une figurine qui se déplace au travers, depuis ou vers un terrain difficile, subit un malus de -3 ps sur sa distance de déplacement, jusqu'à un minimum de 1 ps.

Un terrain franchissable est un terrain qui peut être traversé par les figurines mais dans lequel il est impossible de faire tenir physiquement une figurine. En particulier, les parois trop verticales entre différents niveaux peuvent être considérées comme des terrains franchissables. Une figurine qui pénètre dans un terrain franchissable sans le traverser complètement est positionnée à l'extérieur de ce terrain franchissable, le plus près possible de l'endroit où elle a franchi le bord extérieur de ce terrain franchissable pour y pénétrer. Tant que cette figurine est à l'intérieur du terrain franchissable, on peut utiliser un ou plusieurs marqueurs pour indiquer au mieux sa position réelle, ou la retenir mentalement. Une figurine dans cette situation peut être momentanément maintenue en place dans sa position réelle pour déterminer une ligne de vue ou mesurer une portée. La figurine est positionnée avec son socle le plus en contact possible et le plus à plat possible contre le terrain franchissable. En particulier, dans le cas de parois verticales, le socle est positionné verticalement contre la paroi. Un terrain peut à la fois être difficile et franchissable.

Une unité ne peut pas se déplacer au travers, depuis ou vers un terrain infranchissable.

COUVERT

Si on peut trouver un point du corps d'une figurine A depuis lequel on peut tracer une ligne droite qui n'est pas coupée par un élément de décor vers chaque point du corps d'une figurine B, alors la figurine B n'est pas à couvert par rapport à la figurine A. Dans le cas contraire, la figurine B est à couvert par rapport à la figurine A, et la figurine B bénéficie alors de la sauvegarde de couvert correspondant à l'élément de décor contre toute blessure issue de la figurine A ou du groupe de tir contenant la figurine A.

Un élément de décor qui protège ainsi une figurine lui octroie une sauvegarde de couvert de 5+. Une figurine amie d'une autre unité est considérée comme un élément de décor au moment de déterminer si une figurine bénéficie d'un couvert. Une figurine qui protège ainsi une figurine amie lui octroie une sauvegarde de couvert de 6+.

Un bonus de couvert officiel de +2 devient un bonus de +1 sur la sauvegarde de couvert, un bonus de couvert officiel de +3 devient un bonus de +2 sur la sauvegarde de couvert, et ainsi de suite...

Une règle officielle qui indique qu'une figurine bénéficie d'un couvert même quand elle n'est pas à couvert donne désormais une sauvegarde de couvert de 6+ à cette figurine même si elle n'est pas à couvert.

Un personnage indépendant ne bloque pas les lignes de vues ennemies sur les unités de son armée qui se trouvent à 3 ps ou moins de lui, et il n'octroie aucune sauvegarde de couvert aux figurines des unités de son armée qui se trouvent à 3 ps ou moins de lui.



TOUR

ALTERNANCE

Le round officiel devient le tour. Les règles officielles qui font référence au round ou au tour de joueur font désormais tout simplement référence au tour. Le tour n'est plus décomposé en phases, mais en activations d'unité.

Le joueur principal du premier tour est le joueur qui était le joueur secondaire pour la mise en place, et réciproquement. A partir du deuxième tour, le joueur principal du tour est le joueur secondaire du tour précédent, et réciproquement. Le joueur principal du premier tour joue en premier au premier tour. Ensuite, le joueur qui a activé en dernier une de ses unités durant un tour sans lui faire passer son activation est le joueur qui joue en second au tour suivant.

Quand un joueur joue, il doit choisir une de ses unités présente sur la table, embarquée dans un transport ou en réserves qui peut effectuer au moins une action, et il active cette unité. L'unité peut alors effectuer ses différentes actions (effectuer son mouvement, utiliser ses pouvoirs psys, tirer, combattre au corps-à-corps) comme si elle jouait ses phases officielles, mais dans l'ordre qu'elle veut. L'unité peut aussi passer son activation et donc renoncer à effectuer quelque action que ce soit durant ce tour. Puis c'est à l'autre joueur de jouer. Si un joueur a déjà activé toutes ses unités alors qu'il doit jouer, il passe la main à son adversaire. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées. C'est alors la fin du tour, et on passe au tour suivant, jusqu'à la fin de la partie.

RÈGLES ET TOUR

Si un joueur peut utiliser une règle officielle à un certain moment du tour, alors il peut désormais l'utiliser juste avant ou juste après que l'une de ses unités effectue ou a effectué une de ses actions durant un tour. Si une figurine peut utiliser une de ses règles officielles à un certain moment du tour, alors elle peut désormais l'utiliser juste avant ou juste après que son unité effectue ou a effectué une de ses actions durant un tour.

Une règle officielle qui s'applique durant une phase (de mouvement, de psy, de tir...) s'applique désormais quand une unité affectée par cette règle effectue l'action correspondante (mouvement, psy, tir...) durant le tour. Une règle officielle qui ne peut s'utiliser globalement qu'une seule fois par tour ou par round n'est utilisable qu'une seule fois par tour. Les effets non permanents d'une règle durent jusqu'à la fin du tour.

PERSONNAGE

Si un personnage indépendant est officiellement déployé en même temps qu'une ou plusieurs autres unités indiquées sur sa propre fiche d'unité et qu'ils constituent tous ensemble un seul choix d'unité dans la composition d'armée, alors ce personnage et ses unités accompagnantes s'activent toujours tous en même temps en effectuant leurs différentes actions dans l'ordre souhaité par le joueur en contrôle et doivent rester en cohésion entre elles durant toute la partie.

Si un personnage indépendant (et ses unités accompagnantes) est activé et qu'il est en réserves avec au moins une unité amie qui n'est pas un personnage indépendant, alors le joueur en contrôle peut faire arriver en jeu en même temps le personnage indépendant et une de ces unités amies depuis les réserves, à 3 ps ou moins l'un de l'autre, et le personnage indépendant (et ses unités accompagnantes) et cette unité amie doivent alors s'activer tous les deux en même temps, en effectuant leurs différentes actions dans l'ordre souhaité par le joueur en contrôle, sans que le joueur adverse ne joue.

Si un personnage indépendant (et ses unités accompagnantes) est activé et qu'il se situe à 3 ps ou moins d'au moins une unité amie qui n'est pas un personnage indépendant et qui n'a pas encore été activée, alors le joueur en contrôle peut choisir une de ces unités amies, et le personnage indépendant (et ses unités accompagnantes) et cette unité amie doivent alors s'activer tous les deux en même temps, en effectuant leurs différentes actions dans l'ordre souhaité par le joueur en contrôle, sans que le joueur adverse ne joue.

MOUVEMENT

TYPE DE MOUVEMENT

Se déplacer normalement.

Une unité verrouillée ou non peut se déplacer normalement. Une figurine d'une unité qui se déplace normalement peut se déplacer de sa distance de mouvement. Une figurine d'une unité qui se déplace normalement doit terminer son mouvement à strictement plus de 1 ps de toute unité ennemie, et ne peut pas s'approcher à 1 ps ou moins d'une unité ennemie au cours de ce déplacement.

Avancer.

Une unité verrouillée ou non peut avancer. Une figurine d'une unité qui avance peut se déplacer de sa distance de mouvement augmentée de sa distance d'avancée. Une figurine d'une unité qui avance doit terminer son mouvement à strictement plus de 1 ps de toute unité ennemie, et ne peut pas s'approcher à 1 ps ou moins d'une unité ennemie au cours de ce déplacement.

Une unité qui combat au corps-à-corps durant un tour ne peut pas ensuite avancer durant ce tour.

Se protéger.

Une unité qui souhaite se protéger doit le faire comme première action de son activation. Une unité qui est en réserves ou embarquée dans un transport au début de son activation ne peut pas se protéger durant ce tour. Une figurine d'une unité qui se protège doit rester immobile durant ce tour.

Une figurine d'une unité qui se protège gagne un bonus de +1 sur sa sauvegarde de couvert si elle est à couvert, ou gagne une sauvegarde de couvert de 6+ si elle n'est pas à couvert, jusqu'à ce que l'unité revienne à la normale. Une figurine d'une unité qui se protège subit, au choix du joueur adverse, ou bien un malus de -1 pour ses tests psychiques, ou bien un malus de -1 en CT, ou bien un malus de -1 en CC. De plus, aucune touche ou blessure mortelle ne peut être redirigée sur une figurine qui se protège. Une unité qui se protège durant un tour revient à la normale automatiquement à la fin de ce tour.

Charger.

Une unité verrouillée ou non peut charger. Une figurine d'une unité qui charge peut se déplacer de sa distance de mouvement augmentée de sa distance de charge.

La première figurine déplacée d'une unité qui charge doit terminer sa charge à 1 ps ou moins d'une unité ennemie. Une figurine d'une unité qui charge ne peut pas terminer sa charge à 1 ps ou moins d'une unité ennemie avec laquelle sa propre unité était déjà verrouillée, ni terminer sa charge à 1 ps ou moins d'une unité ennemie qui l'a chargée durant ce tour.

Si une figurine d'une unité qui charge s'approche au même moment à 1 ps d'une ou de plusieurs figurines ennemies, alors elle doit terminer sa charge à 1 ps ou moins de cette ou de ces figurines, sans s'approcher à 1 ps ou moins d'une figurine d'une autre unité ennemie.

Une unité ne peut pas charger durant un tour une unité ennemie qui l'a chargée durant ce tour. Une unité qui combat au corps-à-corps durant un tour ne peut pas ensuite charger durant ce tour.

Une règle officielle qui permet à une figurine de se déplacer de X ps quand sa propre unité est ciblée par une charge lui permet désormais de réduire de X ps la distance dont peut se déplacer une unité ennemie qui charge sa propre unité.

Consolider.

Une unité verrouillée ou non peut consolider. Une figurine d'une unité qui consolide peut se déplacer de sa distance de consolidation officielle.

Une figurine d'une unité qui consolide peut s'approcher à 1 ps ou moins d'une unité ennemie. Une unité qui est verrouillée avec au moins une unité ennemie et qui consolide doit terminer sa consolidation en étant verrouillée avec au moins une de ces unités ennemies. Une unité non verrouillée qui a été chargée durant un tour et qui consolide durant ce tour doit terminer sa consolidation en étant verrouillée avec au moins une des unités qui l'a chargée durant ce tour.

Battre En Retraite.

Ce mouvement officiel est supprimé.

MOUVEMENT EN PLUS

Si une figurine dispose d'une règle officielle qui lui permet de se déplacer durant la phase de tir, ou de se déplacer durant la phase de charge sans déclarer de charge, alors cette règle lui permet désormais d'effectuer un deuxième mouvement durant son activation en plus de son mouvement habituel, sous la forme d'un déplacement normal d'une distance égale à celle indiquée par la règle officielle.

DISTANCE

La distance standard d'avancée ou de charge est de 6 ps. La distance standard de consolidation est de 3 ps.

Une règle officielle qui fixe la distance de mouvement, d'avancée ou de charge à une certaine valeur continue de s'appliquer normalement.

Une règle officielle qui modifie la distance de mouvement, d'avancée ou de charge avec un bonus de +X ps ou un malus de -X ps continue de s'appliquer normalement.

Une règle officielle qui tend à diminuer la distance d'avancée ou de charge donne désormais une distance d'avancée ou de charge de 3 ps.

Une règle officielle qui tend à améliorer la distance d'avancée de telle sorte que la distance d'avancée finale reste inférieure ou égale à 6 ps donne désormais une distance d'avancée de 9 ps.

Une règle officielle qui tend à améliorer la distance de charge de telle sorte que la distance de charge finale reste inférieure ou égale à 12 ps donne désormais une distance de charge de 9 ps.

Une règle officielle qui tend à améliorer la distance d'avancée de telle sorte que la distance d'avancée finale puisse être strictement supérieure à 6 ps donne désormais une distance d'avancée de 12 ps.

Une règle officielle qui tend à améliorer la distance de charge de telle sorte que la distance de charge finale puisse être strictement supérieure à 12 ps donne désormais une distance de charge de 12 ps.

TIR ET MOUVEMENT

Une figurine qui se déplace durant un tour d'une distance inférieure ou égale à la moitié de sa distance de mouvement (arrondie à l'entier supérieur) ne subit pas de malus pour tirer avec une arme lourde, contrairement aux règles officielles.

Une figurine qui se déplace durant un tour d'une distance strictement supérieure à la moitié de sa distance de mouvement et inférieure ou égale à sa distance de mouvement subit un malus de -1 en CT pour tirer avec une arme lourde durant ce tour.

Une figurine qui se déplace durant un tour de strictement plus que sa distance de mouvement et au plus de sa distance de mouvement augmentée de sa distance d'avancée subit un malus de -1 en CT pour tirer avec une arme d'assaut, et ne peut pas tirer avec une arme d'un autre type durant ce tour. Une figurine peut ignorer ce malus si elle bénéficie d'une règle officielle qui lui permet de ne pas subir de malus pour tirer avec une arme d'assaut même si elle avance.

Une figurine qui se déplace durant un tour de strictement plus que sa distance de mouvement augmentée de sa distance d'avancée ne peut pas tirer.

VOL

La distance parcourue par une figurine volante est la longueur réelle de sa véritable trajectoire, depuis sa position de départ jusqu'à sa position d'arrivée. Une figurine volante peut se déplacer par-dessus les éléments de décor et les figurines, quel que soit son déplacement, y compris si elle charge. Une figurine volante peut ainsi se déplacer par-dessus un terrain infranchissable, bien qu'elle ne puisse pas y terminer son déplacement.

Une figurine volante peut décider de se protéger, et dans ce cas, elle peut rester immobile et n'est pas obligée de se déplacer de sa distance minimale. Une figurine volante qui charge peut se déplacer d'une distance inférieure à sa distance minimale. Une figurine volante qui appartient à une unité verrouillée et qui souhaite le rester peut se déplacer d'une distance inférieure à sa distance minimale. Une figurine volante qui se déplace de sa distance minimale et qui devrait ainsi sortir de la table ou s'arrêter à 1 ps ou moins d'une unité ennemie alors qu'elle ne souhaite pas la charger est autorisée à diminuer sa distance de déplacement du minimum possible pour ne pas sortir de la table ou pour s'arrêter à strictement plus de 1 ps de l'unité ennemie.

Une figurine qui se déplace peut ignorer et traverser le socle d'une figurine volante montée sur un gros socle ovale avec une tige transparente cruciforme, tant qu'elle termine son déplacement à 1 ps ou plus de son socle, et tant qu'elle ne la charge pas.

DÉPLACEMENT MINIMAL

Une figurine qui se déplace durant un tour d'une distance inférieure ou égale à la moitié de sa distance de mouvement (arrondie à l'entier supérieur) compte comme étant restée immobile durant ce tour au regard des règles officielles qui s'appliquent si elle reste immobile.

TRANSPORT

Si au moins une figurine d'une unité peut se déplacer et atteindre un point du corps ou de la coque d'un transport, et si toutes les autres figurines de l'unité peuvent se déplacer à 6 ps ou moins du corps ou de la coque de ce transport, l'unité toute entière peut embarquer immédiatement. Au cours de ce déplacement, on considère qu'une figurine se déplace en ignorant les autres figurines de son unité.

Contrairement aux règles officielles, une unité peut débarquer d'un transport quand elle le souhaite, qu'il se soit déplacé ou non durant ce tour. Si une unité débarque d'un transport qui ne s'est pas encore déplacé durant ce tour, elle doit immédiatement effectuer son mouvement comme première action de son activation, depuis n'importe quel point du socle ou du corps du transport, et peut ensuite jouer normalement le reste de son activation. En particulier, elle peut charger en effectuant son mouvement. Une unité qui débarque ignore les contraintes officielles de distance par rapport aux unités ennemies. Elle peut même débarquer à 1 ps ou moins d'une unité ennemie, à condition de charger cette unité. Si une unité souhaite débarquer d'un transport qui s'est déjà déplacé durant ce tour, elle débarque normalement mais est sonnée jusqu'à la fin de ce tour.

Une figurine d'une unité qui a débarqué compte toujours comme s'étant déplacée d'au moins 1 ps durant ce tour.

Si un transport est détruit, les unités embarquées sont placées sur la table, dans l'ordre choisit par le joueur en contrôle. Leurs figurines sont placées une par une au plus près du centre de l'emplacement du véhicule, une fois qu'il a été retiré de la table, sans tenir compte de la limitation officielle de 3 ps, mais à 1 ps ou plus de toute unité ennemie. Une figurine qui ne peut pas être placée ainsi est détruite. Le joueur en contrôle lance 1D6 pour chaque figurine d'une unité ainsi débarquée. Chaque jet naturel de 1 inflige une blessure mortelle de corps-à-corps à l'unité. Chaque unité peut ensuite jouer normalement la suite du tour mais est sonnée jusqu'à la fin de ce tour.

RÉSERVES

Une unité qui n'est pas placée sur la table durant la mise en place est en réserves. Un joueur peut mettre en réserves un nombre de points d'armée au maximum égal à la moitié de ses points d'armée totaux.

Une unité peut entrer en jeu depuis les réserves dès le premier tour. Une unité qui entre en jeu depuis les réserves est déployée sur la table hors de tout terrain franchissable ou infranchissable, à une distance de 1 ps ou plus de toute unité ennemie, en ignorant les autres contraintes officielles de distance. Si l'unité entre en jeu depuis les réserves durant son activation, elle peut ensuite jouer normalement le reste de son activation, mais ne peut pas effectuer de mouvement, sauf si elle charge. De plus, elle est sonnée jusqu'à la fin de ce tour.

Si une unité A est officiellement déployée en même temps qu'une unité B quand elle entre en jeu depuis les réserves, l'unité B doit être entièrement déployée à 6 ps de l'unité A. Si un transport entre en jeu depuis les réserves, une unité qu'il transporte ne peut pas débarquer immédiatement, mais peut débarquer normalement quand elle est activée. Dans ce cas, elle est sonnée jusqu'à la fin de ce tour.

Durant un tour, si une unité est affectée par une règle officielle qui permet de la retirer de la table et de la redéployer ailleurs sur la table à une certaine distance des unités ennemies, ou si une unité est invoquée, alors cette unité est déployée comme si elle entrait en jeu depuis les réserves et elle est donc sonnée jusqu'à la fin de ce tour. Si cette unité n'est pas active, elle doit attendre son activation pour jouer à ce tour, si ce n'est pas déjà fait.

Une figurine d'une unité qui est entrée en jeu depuis les réserves compte toujours comme s'étant déplacée d'au moins 1 ps durant ce tour.

A partir du quatrième tour, une unité qui était en réserves au début du tour et qui n'est pas entrée en jeu depuis les réserves durant ce tour est considérée comme détruite par l'ennemi. Une unité encore en réserves lorsque la partie s'arrête est considérée comme détruite par l'ennemi.



PSY

UNITÉ VERROUILLÉE

Un psyker engagé ou non peut utiliser un pouvoir psy, et peut cibler une unité verrouillée ou non.

ALLOCATION

La procédure d'allocation des blessures dues à un pouvoir psy est la même que pour le tir.

CHÂTIMENT

Un jet naturel de 11 ou 12 lors d'un test psychique pour un *Châtiment* engendre 1D6 blessures mortelles au lieu de 1D3.

PÉRIL DU WARP

Un jet naturel de 2 lors d'un test psychique peut bénéficier de relances, comme d'habitude. Cependant, que le test soit finalement réussi ou non, le psyker subit normalement le péril du warp. Un test psychique donné ne peut pas provoquer plus d'un péril du warp.

FOCALISATION

Un psyker peut tenter d'utiliser un pouvoir psy si aucun psyker ami n'a déjà réussi un test psychique pour utiliser ce même pouvoir psy précédemment durant ce tour, ou si ce pouvoir a été abjuré, ou si ce pouvoir a été contré, ou si ce pouvoir n'a eu aucun effet. Cette règle ne s'applique pas au pouvoir psy *Châtiment*, qui peut être réutilisé conformément aux règles officielles.

Un pouvoir psy *Châtiment* dont le test psychique échoue, ou qui est abjuré, ou qui est contré, ou qui n'a aucun effet n'engendre pas de malus de -1 pour les pouvoirs psys *Châtiments* suivants, contrairement aux règles officielles.

JET AUTOMATIQUE

Un jet naturel de 2 ou 3 lors d'un test psychique est toujours un échec, même si le test psychique n'a officiellement aucune chance d'échouer. Et un jet naturel de 11 ou 12 lors d'un test psychique est toujours une réussite, même si le test psychique n'a officiellement aucune chance de réussir.



TIR

UNITÉ VERROUILLÉE

Une figurine engagée ou non peut tirer sur une unité ennemie verrouillée ou non.

GROUPE DE TIR

Une unité qui tire est divisée en groupes de tir. Un groupe de tir est composé de toutes les figurines de l'unité qui tirent toutes sur une même unité ennemie.

CONTRE-CHARGE

Le tir en état d'alerte est remplacé par le tir de contre-charge. Une unité peut tirer en contre-charge durant un tour si elle a été chargée durant ce tour et qu'elle n'a pas encore été activée. Lors de son activation, elle peut tirer en contre-charge en plus de ses attaques habituelles, mais dans la limite des deux attaques maximum par tour. Le tir de contre-charge d'une unité se déroule comme un tir en état d'alerte officiel, mais doit cibler une des unités ennemies qui l'a chargée durant ce tour. Une unité ne peut tirer en contre-charge qu'une seule fois par tour.

Les règles officielles qui s'appliquent au tir en état d'alerte s'appliquent désormais au tir de contre-charge. En particulier, une règle officielle qui permet à une unité qui n'est pas chargée de tirer en état d'alerte sur une unité ennemie lui permet désormais de tirer en contre-charge sur cette unité ennemie.

TIRER

Une figurine ne peut tirer sur une unité que si au moins une figurine de cette unité est à portée et en ligne de vue. Une figurine qui tire avec une arme qui n'a pas besoin de ligne de vue considère que toutes les figurines présentes sur la table sont en ligne de vue quand elle tire avec cette arme. Une figurine n'est pas obligée d'utiliser tous les tirs auxquels elle a droit et peut même décider de ne pas tirer du tout.

Une fois que les jets pour blesser ont été effectués, le défenseur repère la figurine de l'unité ciblée qui a le moins de PV, qui est visible, qui est à portée, et qui est la plus proche de l'attaquant. Si plusieurs figurines sont possibles, le défenseur désigne celle de son choix. Le défenseur choisit une blessure qu'il alloue à cette figurine, et on effectue les jets de sauvegardes, le jet de dégâts, et les jets d'annulation. Puis le défenseur repère la figurine de l'unité ciblée qui a le moins de PV, qui est visible, qui est à portée, et qui est la plus proche de l'attaquant. Et il recommence la procédure ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les blessures aient été allouées, ou jusqu'à ce que toutes les figurines visibles à portée de l'unité ciblée aient été détruites.

Si une unité ciblée par un tir contient des figurines qui requièrent des jets pour toucher différents, le défenseur alloue les tirs selon la même procédure, avant d'allouer les touches, puis les blessures. Si une unité ciblée par un tir contient des figurines d'endurances différentes, le défenseur alloue les touches selon la même procédure, avant d'allouer les blessures.



CORPS-À-CORPS

GROUPE DE COMBAT

Une unité qui combat au corps-à-corps est divisée en groupes de combat. Un groupe de combat est composé de toutes les figurines de l'unité qui attaquent toutes une même unité ennemie.

RÈGLES MODIFIÉES

Les engagements et les interventions héroïques sont supprimés. Cependant, si une figurine dispose d'une règle officielle qui s'applique aux engagements ou aux interventions héroïques, cette règle s'applique désormais à la consolidation.

Si une figurine dispose d'une règle officielle qui lui permet de taper en premier dans un combat au corps-à-corps, alors cette règle lui permet désormais de combattre au corps-à-corps juste avant d'être retirée de la table quand elle est détruite par une attaque de corps-à-corps durant un tour si elle n'a pas encore effectué son activation durant ce tour.

AÉROPORTÉ

Une figurine avec cette règle peut être chargée et attaquée au corps-à-corps par une unité qui ne peut pas voler, contrairement aux règles officielles, mais l'unité subit dans ce cas un malus de -1 en CC. Une figurine avec cette règle peut charger et combattre au corps-à-corps une unité qui ne peut pas voler, mais elle subit dans ce cas un malus de -1 en CC.

COMBATTRE

Une figurine ne peut combattre au corps-à-corps que si elle est engagée. Une figurine engagée peut répartir ses attaques comme elle le souhaite entre les différentes unités avec lesquelles elle est engagée, et donc une telle figurine peut intervenir dans des groupes de combat différents. Une figurine engagée n'est pas obligée d'utiliser toutes les attaques auxquelles elle a droit et peut même décider de ne pas combattre du tout.

La procédure d'allocation des blessures est la même que pour le tir. On ne peut allouer une blessure qu'à une figurine ennemie avec laquelle on est engagé.

Une règle officielle qui permet à une unité de combattre au corps-à-corps même si elle a été détruite précédemment durant la phase de combat permet désormais à l'unité de combattre au corps-à-corps juste avant d'être retirée de la table.



SAUVEGARDE

TYPE DE SAUVEGARDE

Il existe 4 types de sauvegardes :

- 1) les sauvegardes d'armure
- 2) les sauvegardes invulnérables
- 3) les sauvegardes de couvert
- 5) la sauvegarde minimale

Chaque figurine reçoit une sauvegarde minimale de 4+ en plus des autres sauvegardes auxquelles elle a droit. La sauvegarde minimale ne peut jamais recevoir de bonus ou de malus, quelles que soient les circonstances.

PÉNÉTRATION D'ARMURE

La PA dégrade seulement les sauvegardes d'armure, et n'affecte pas les autres types de sauvegardes, conformément aux règles officielles.

SAUVEGARDE MAXIMALE

Une sauvegarde peut fluctuer librement au cours d'une procédure de calcul, mais le résultat final est toujours considéré comme étant au mieux de 2+ pour une sauvegarde d'armure, de 3+ pour une sauvegarde invulnérable, et de 4+ pour une sauvegarde de couvert.

BLESSURE MORTELLE

Contrairement aux règles officielles, une blessure mortelle n'ignore pas totalement les sauvegardes. Une blessure mortelle ignore les sauvegardes d'armure et inflige un malus de -1 à une sauvegarde invulnérable. Si une blessure mortelle provient d'un tir ou d'un pouvoir psy, elle inflige un malus de -1 aux sauvegardes de couvert. Si une blessure mortelle provient d'une attaque de corps-à-corps, elle ignore totalement les sauvegardes de couvert. Pour tout le reste, une blessure mortelle est considérée comme une blessure normale, avec des dégâts de 1.

REDIRECTION

Si une figurine dispose d'une règle officielle qui lui permet de rediriger une blessure ou une perte de 1 PV qu'elle subit sur une autre unité, cette règle lui permet désormais de rediriger une touche ou une blessure mortelle qu'elle subit sur une autre unité selon les mêmes conditions que la règle officielle, mais avant d'effectuer le moindre jet pour blesser ou de sauvegarde. Une touche ou une blessure mortelle est redirigée sur la figurine éligible la plus proche de la figurine initiale. Si une touche qui n'a pas été redirigée génère une blessure mortelle par la suite, cette blessure mortelle ne peut pas être redirigée. Une figurine qui subit une touche redirigée subit une blessure mortelle. Une blessure mortelle redirigée ou qui provient d'une touche redirigée ignore totalement les sauvegardes de couvert.



IGNORE LES...

Une règle officielle qui permet d'ignorer les couverts inflige un malus de -1 aux sauvegardes de couvert, mais ne les ignorent pas totalement.

Une règle officielle qui permet d'ignorer les sauvegardes invulnérables inflige un malus de -1 aux sauvegardes invulnérables, mais ne les ignorent pas totalement.

Une règle officielle qui permet à une figurine d'ignorer une PA -X donne désormais un bonus de +1 à une des sauvegardes de cette figurine contre une attaque ayant une PA -X, mais ne permet pas d'ignorer totalement cette PA.

RELANCE ET CUMUL

A l'issue d'un premier jet de sauvegarde, le joueur doit décider de le relancer ou non. S'il décide de le relancer, ou bien il relance ce jet en utilisant une règle qui le lui permet, ou bien il relance ce jet en utilisant une deuxième sauvegarde dont dispose la figurine. Dans ce second cas, la deuxième sauvegarde ne peut pas être du même type que celle utilisée pour le premier jet de sauvegarde.

Une figurine ne peut pas bénéficier de plus de deux sauvegardes contre une blessure donnée. Une relance sur un jet de sauvegarde compte comme une deuxième sauvegarde et réciproquement.

Lors d'une relance de sauvegarde ou lors d'une deuxième sauvegarde, un jet naturel de 3- est toujours un échec. De plus, si un joueur décide d'utiliser une sauvegarde d'armure et une sauvegarde invulnérable contre une blessure, alors, juste avant que le joueur n'effectue ses jets de sauvegardes, la plus faible des deux sauvegardes subit un malus de -1.

ANNULATION

Une règle officielle qui permet d'annuler une perte de 1 PV sur un jet de X+ est désormais appelée une annulation de X+, tout comme on parle d'une sauvegarde de X+. Les annulations s'utilisent après le jet de dégâts.

Une figurine ne peut pas bénéficier de plus de deux annulations contre les dégâts dus à une blessure donnée. Une relance sur un jet d'annulation compte comme une deuxième annulation et réciproquement. Si une figurine bénéficie d'au moins une règle issue de son codex qui permet d'annuler ou de diminuer une perte de PV après le jet de dégâts, automatiquement ou sur un jet de dé, sans pour autant être une annulation, alors l'utilisation d'au moins une de ces règles (ce qui est toujours facultatif) prend la place d'un jet d'annulation.

Un joueur peut décider de transformer une sauvegarde de X+ dont dispose une figurine en une annulation de X+ contre une blessure donnée, à condition de ne pas avoir utilisé une sauvegarde du même type lors de ses jets de sauvegardes contre cette blessure.

Lors d'une première annulation, un jet naturel de 4- est toujours un échec. Lors d'une relance d'annulation ou lors d'une deuxième annulation, un jet naturel de 5- est toujours un échec.

RÉCUPÉRATION

Une règle officielle qui permet de faire revenir en jeu une figurine précédemment détruite ou de faire récupérer des PV à une figurine est désormais appelée une récupération. Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule récupération par tour.



MORAL

TEST DE MORAL

Contrairement aux règles officielles, une unité est sujette au moral à la fin d'un tour s'il lui reste la moitié ou moins de ses PV initiaux. Les règles qui permettent de récupérer des PV en fin de tour s'appliquent avant les tests de moral. Le joueur désigné par le joueur principal effectue en premier tous les tests de moral pour chacune de ses unités sujettes au moral. Puis l'autre joueur fait de même.

Une unité effectue son test de moral avec 2D6 et réussit si elle obtient un résultat inférieur ou égal à son Cd. Si le test échoue, l'unité ne perd pas de figurines, contrairement aux règles officielles, mais est sonnée jusqu'à la fin du tour suivant.

Une règle officielle qui tend à augmenter le résultat du jet lors d'un test de moral le diminue désormais d'autant, et réciproquement.

JET AUTOMATIQUE

Un jet naturel de 2 ou 3 lors d'un test de moral est toujours une réussite, même si le test de moral n'a officiellement aucune chance de réussir. Et un jet naturel de 11 ou 12 lors d'un test de moral est toujours un échec, même si le test de moral n'a officiellement aucune chance d'échouer, et même si l'unité dispose d'une règle officielle qui l'immunise au moral.

RÈGLES MODIFIÉES

Si une règle officielle qui avantage les unités amies s'applique quand on obtient un jet naturel de 1 avec le D6 ou de 6 avec le D6 lors d'un test de moral, alors cette règle s'applique désormais quand on obtient un jet naturel de 4 ou moins avec les 2D6. Si une règle officielle qui désavantage les unités amies s'applique quand on obtient un jet naturel de 6 avec le D6 ou de 1 avec le D6 lors d'un test de moral, alors cette règle s'applique désormais quand on obtient un jet naturel de 10 ou plus avec les 2D6.



FIN DE PARTIE

NOMBRE DE TOURS

Une partie dure 6 tours. Cependant, un joueur peut concéder la partie à la fin de n'importe quel tour.

A la fin d'un tour, si le joueur A n'a plus aucune figurine présente sur la table de jeu, il y a une mort subite. La partie s'arrête alors immédiatement à la fin de ce tour. Le joueur B obtient une note de destruction finale de 10 sur 10. Pour la note finale de domination, on considère que le joueur B contrôle tous les objectifs à chaque tour suivant celui de la mort subite, jusqu'à la fin du sixième tour.

Une unité avec une règle officielle inscrite sur sa propre fiche d'unité qui stipule clairement qu'elle ne tient jamais les objectifs est une unité non opérationnelle. Une unité non opérationnelle compte toujours comme étant absente de la table pour déterminer s'il y a une mort subite.

DESTRUCTION

Chaque PV d'une figurine a une valeur égale au quotient du coût en points de la figurine en début de partie divisé par son nombre total de PV en début de partie.

A la fin de la partie, un joueur gagne le nombre de points de destruction correspondants à la valeur totale de tous les PV perdus par les figurines ennemies. La perte d'un PV sur une unité non opérationnelle ne rapporte aucun point de destruction. Ce nombre de points de destruction est rapporté au nombre total de points de l'armée ennemie en début de partie, sans compter les points des unités non opérationnelles. La note finale de destruction est ramenée sur 10 et arrondie à l'entier inférieur.



DOMINATION

Au début de la partie, chaque joueur doit placer 3 pions objectifs sur la table, un joueur après l'autre en alternance, en respectant les restrictions de distances officielles, pour un total de 6 pions objectifs. Un pion objectif ne peut pas être placé dans un terrain franchissable ou infranchissable.

A la fin de chaque tour, après les tests de moral, un joueur gagne 1 point de domination pour chaque objectif qu'il contrôle. Chaque joueur obtient ainsi à la fin de chaque tour une note de domination sur 6. A la fin de la partie, ces notes s'ajoutent pour donner une note sur 36. La note finale de domination est ramenée sur 10 et arrondie à l'entier inférieur.

Pour savoir quelle armée contrôle un objectif, on commence par déterminer les unités dont les socles de toutes les figurines sont intégralement à 12 ps de cet objectif. On détermine ensuite combien chacune de ces unités génère de points de contrôle pour chaque joueur. Une unité de *Troupes* génère un nombre de points de contrôle égal à 4 fois la valeur totale de ses PV restants. Une unité *Aéronef* génère un nombre de points de contrôle égal à 1 fois la valeur totale de ses PV restants. Une autre unité génère un nombre de points de contrôle égal à 2 fois la valeur totale de ses PV restants. Une unité non opérationnelle ne génère aucun point de contrôle. Le joueur qui génère le plus de points de contrôle au total avec ses unités contrôle cet objectif. Une unité ne peut contrôler qu'un seul objectif, qui est choisi par le joueur en contrôle parmi les objectifs éligibles.

VICTOIRE

A la fin de la partie, chaque joueur calcule sa note finale sur 20 en ajoutant sa note finale de destruction et sa note finale de domination. Le joueur qui obtient la meilleure note finale gagne.