**WARHAMMER 40 000 COMMANDO : résumé des règles**

**PHASE DE TIR**

Les joueurs activent leurs figurines une à une par alternance en commençant par celui qui a l’initiative.

1. Les figurines Préparées tirent
2. Les autres figurines tirent.

**Séquence de tir :**

1. Activer une figurine et choisir une arme.
2. Choisir une ou des cible(s) visible(s) et à portée.
3. Jet(s) de Touche
4. Jet(s) de Blessure
5. Jet(s) de Sauvegarde
6. Jet(s) de Trauma

**PHASES DE JEU**

1. PHASE DE COMMANDEMENT
2. PHASE DE MOUVEMENT
3. PHASE DE TIR
4. PHASE DE COMBAT

**PHASE DE COMMANDEMENT**

1. Vérifier si la kill team est démoralisée : automatique si toutes les figurines sont Blessées, Secouées ou Hors de combat, si la moitié des figurines le sont : test de moral.
2. Tests de sang froid pour les figurines blessées ou si l’équipe est démoralisée
3. Les joueurs gagnent 1 PC
4. Déterminez l’initiative en tirant au dé avec 2D6

|  |  |
| --- | --- |
| **Modificateurs au test de sang-froid** | |
| Pour chaque autre figurine de la kill-team qui est blessée ou hors de combat | -1 |
| Pour chaque figurine amie qui n’est pas blessée ni secouée et à 3” | +1 |
| La Kill team est démoralisée | -1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Modificateurs au jet de touche (tir)** | |
| La cible est masquée | -1 |
| Pour chaque blessure de l’attaquant | -1 |
| L’attaquant est secoué | -1 |

**PHASE DE COMBAT**

Les joueurs activent leurs figurines une à une par alternance en commençant par celui qui a l’initiative.

1. Les figurines qui ont Chargé à ce round combattent.
2. Les autres figurines combattent

**Séquence de combat :**

1. Activer une figurine
2. Engagement de 3”
3. Choisir une ou des cible(s)
4. Jet(s) de Touche
5. Jet(s) de Blessure
6. Jet(s) de Sauvegarde
7. Jet(s) de Trauma
8. Consolidation de 3”

**PHASE DE MOUVEMENT**

* Le joueur qui a l’initiative fait sa phase de mouvement en activant toutes ses figurines une à une.
* Le joueur qui n’a pas l’initiative fait ensuite de même.

**Une figurine peut :**

* Rester immobile
* Rester immobile et se Préparer
* Faire un mouvement normal jusqu’à M”
* Faire une Avance de M+1D6”
* Battre en retraite jusqu’à M” si elle était à Portée d’engagement.
* Faire une Charge de 2D6”, l’ennemi peut Réagir. Si échec elle peut avancer de la valeur du plus haut des deux dés.

Réaction à la charge : Repli de 3” ou Tir en état d’alerte (Au jugé).

|  |  |
| --- | --- |
| **Modificateurs au jet de touche (corps à corps)** | |
| Il y a du terrain interposé entre les figurines | -1 |
| Pour chaque blessure de l’attaquant | -1 |
| L’attaquant est secoué | -1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Force de l’arme VS Endurance de la cible** | |
| La Force de l’arme est **le double (ou plus)** de l’Endurance | 2+ |
| La Force de l’arme est **supérieure** à l’Endurance | 3+ |
| La Force de l’arme est **égale** à l’Endurance | 4+ |
| La Force de l’arme est **inférieure** à l’Endurance | 5+ |
| La Force de l’arme est **la moitié (ou moins)** de l’Endurance | 6+ |

|  |  |
| --- | --- |
| **Jet de trauma** | |
| 3 ou moins | Blessure légère |
| 4+ | Hors de combat |

|  |  |
| --- | --- |
| **Modificateurs au jet de trauma** | |
| Phase de tir : la cible est à moins de 1” d’un élément de décor ou d’une figurine qui la masque du tireur | -1 |
| Pour chaque blessure légère déjà subie par la figurine subissant le trauma | -1 |

**APTITUDES D’ARMES**

**A risque :** si une figurine utilise une arme dotée de l’aptitude A risque, elle doit passer un test de risque juste après avoir fini de tirer. Lancez 1D6 : sur un résultat de 1 l’arme explose et la figurine est mise *Hors de combat*.

**Assaut :** la figurine est éligible pour tirer avec cette arme si elle a fait une Avance à ce round.

**Blessures dévastatrices :** lorsqu’une Blessure critique est causée avec une arme dotée de cette aptitude, aucune sauvegarde (y compris invulnérable) ne peut être tentée contre cette blessure.

**Blesse sur *X*+ :** ces armes ont une valeur fixe pour blesser à la place d’utiliser une valeur de Force. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à X sur le jet de blessure, la figurine ciblée subit une blessure.

**Fusion *X* :** les armes à fusion augmentent les dégâts de la valeur *X* lorsqu’elles ciblent une figurine à mi-portée.

**Grenade :** Une seule figurine de votre équipe par phase de jeu peut utiliser une arme de type Grenade à la place d’utiliser une autre arme de tir.

**Ignore le couvert :** la figurine qui utilise une arme qui ignore le couvert ne subit pas de malus au jet de touche si sa cible est masquée. De plus une figurine blessée par une telle arme n’a pas de bonus à son jet de trauma si elle est à 1” d’un élément de décor qui la masque du tireur.

**Jumelée :** à chaque attaque réalisée avec cette arme vous pouvez relancer le jet de blessure.

**Lourde :** si la figurine qui utilise une arme Lourde est restée immobile à ce tour elle peut ajouter 1 à son jet de touche en phase de tir.

**Pistolet :** une figurine peut utiliser un pistolet même si elle est à portée d’engagement de l’ennemi. Dans ce cas elle ne peut prendre pour cible qu’une figurine ennemie à portée d’engagement d’elle.

**Précision :** la figurine qui utilise une arme Précision ignore les modificateurs au jet de touche si la cible est masquée.

**Psychique :** une figurine utilisant une arme Psychique peut canaliser l’énergie du Warp pour guider son attaque. Si elle utilise cette capacité alors, avant de faire son attaque, vous pouvez réduire jusqu’a -1 les modificateurs négatifs au jet de touche qui affecte cette figurine lorsqu’elle utilise cette arme mais celle-ci gagne également l’aptitude A risque. Par exemple si la figurine tire à longue portée sur une figurine masquée elle peut canaliser le Warp pour avoir un malus de -1 au lieu de -2 à son jet de touche.

**Tir rapide *X* :** chaque fois qu’une telle arme cible une figurine à mi-portée, augmentez la valeur d’Attaque de l’arme de la valeur *X*.

**Torrent :** n’effectuez pas de jet de touche avec une arme Torrent, elle touche automatiquement sa cible.

**Touche fatale :** lorsque vous utilisez cette arme, à moins de faire un tir « au jugé », un jet de touche naturel de 6 blesse automatiquement la cible.

**Touches soutenues *X* :** lorsque vous utilisez une arme dotée de cette aptitude, alors lorsque vous obtenez une Touche critique, l’arme cause un nombre de touches supplémentaires égal à la caractéristique *X*.

**REGLES SPECIALES**

**Blessures mortelles :** Certaines attaques infligent des blessures mortelles. Elles sont si puissantes que ni les armures ni les champs de force ne peuvent les dévier. N’effectuez pas de jet de sauvegarde (y compris invulnérable) contre une blessure mortelle, Résolvez directement les dégâts.

**Insensible à la douleur :** Certaines créatures se moquent des blessures reçues et ont une aptitude Insensible à la douleur *X*+. Dans ce cas, pour chaque blessure subie par cette figurine (y compris les Blessure mortelles) lancez un dé : si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à X, cette blessure est ignorée. Poursuivez ensuite normalement la résolution des dégâts.

**Sauvegarde invulnérable :** Une sauvegarde invulnérable n’est jamais modifiée par la caractéristique de Pénétration d’armure d’une arme. Chaque fois que vous devez faire une sauvegarde à une figurine dotée d’au moins une sauvegarde invulnérable vous devez choisir quelle sauvegarde choisir : sauvegarde d’armure ou une sauvegarde invulnérable.

**Tirer au jugé :** Les attaques réalisées par cette figurine ne peuvent toucher que sur un résultat de 6, quels que soient les modificateurs. De plus ces attaques ne sont jamais considérées comme des Touches critiques

**Terrain difficile :** Une figurine qui se déplace en terrain difficile de la moitié de son mouvement normal, par exemple traverser 1,5” de marécage compte pour 3” de mouvement. Cette pénalité s’applique sur tous les mouvements. En cas de charge lancez les dés pour connaitre la valeur de déplacement de la figurine avant d’appliquer les pénalités.

**Terrain dangereux :** Les règles de Terrain difficile s’appliquent, en outre une figurine qui pénètre ou se déplace dans un terrain dangereux doit faire un test de terrain dangereux avant la fin de son activation. Pour cela le joueur qui la contrôle lance 1D. Sur un 1 la figurine subit une blessure mortelle.