

MÉMOIRE 40000

Version 1.0
24 avril 2007

Mémoire 40 000 est une adaptation *totalemment officielle* des troupes de l'univers de Warhammer 40.000 (jeu Games Workshop) à Mémoire 44 (jeu de Richard Borg édité par Days of Wonder).

Cette variante fait jouer sur le plateau de Mémoire 44 les figurines 6mm venant des différents jeux Games Workshop à l'échelle Epic :

- « Space Marine / Adeptus Titanicus »,
- « Space Marine / Titan Legions »,
- « Epic 40.000 »
- « Epic Armageddon ».

L'adaptation des règles repose sur 2 axes :

- Réduire la pléthore d'unités d'Epic pour correspondre à celles de Mémoire 44.
- Définir des facultés spéciales pour différencier les armées.

Enfin, de nouvelles règles viennent étoffer celles de Mémoire 44.

Le triptyque Infanterie, Blindés, Artillerie est repris avec les nuances apportées par les différentes extensions de Mémoire 44.

Note : 4 socles d'infanterie ou 2 socles d'artillerie tiennent facilement dans un hexagone mais certains blindés comme les titans ou les Land-Raider imposent l'usage de marqueurs comme des jetons de poker ou des dés à 6 faces pour matérialiser les pas de pertes manquants.

Puissent ces règles vous plaire ou vous inspirer !

Akhad



TYPES DE TROUPES

Pour l'infanterie, les blindés et l'artillerie sont présentés les types d'unités puis les attributs pouvant être pris par ces dernières.

INFANTERIE

TYPES D'UNITÉS

L'infanterie en comprend 5 :

- Unité de base : colonne vertébrale de l'armée avec plusieurs options de déploiement
- Unités d'attaque rapide : infanterie disposant de moyens de déplacement personnels (montures, propulseur dorsaux...) et apte à fondre sur les objectifs
- Unités d'élite : commandos ou vétérans se déplaçant vite et frappant fort
- Unités de reconnaissance : unités s'infiltrant en terrain ennemi

ASSAUT

Entraînée à prendre d'assaut les positions ennemies, l'unité ne subit pas de pénalité de combat due au terrain occupé par la cible, en combat rapproché uniquement.

BOND

Doté de propulseurs dorsaux, de mécanismes anti-gravité ou de téléportation, l'unité se déplace de 3 hexagones en ignorant les effets du terrain « survolé » mais l'atterrissage est interdit sur un hexagone forçant l'arrêt (bois, construction) ou infranchissable.

CAMOUFLÉE

Infiltrée, l'unité est déployée camouflée et, tant qu'elle reste sur place et n'attaque pas, ne peut être attaquée que depuis ses hexagones adjacents.

DÉMINAGE

L'unité comprends des démineurs et doit supprimer les mines de l'hexagone dans lequel elle vient d'entrer au lieu de combattre.

EMBARQUÉE

Une unité d'infanterie disposant de cet attribut commence la bataille à bord de 2 transports de troupes et peut alors parcourir jusqu'à 3 hexagones.

Elle débarque en remplaçant les 2 véhicules par 4 unités d'infanterie dans les cas suivants :

- volontairement,
- avant d'attaquer une unité adverse,
- après avoir essuyé sa première perte

Même embarquée, l'infanterie encaisse des pertes sur les faces grenades et infanterie des dés de combat. Cependant la première perte subie la force à débarquer, les suivantes entament normalement l'unité.

L'unité n'a droit qu'à un seul mouvement par tour : elle peut se déplacer de 3 hexagones ET débarquer (et alors même combattre) OU débarquer sur place ET se déplacer comme de l'infanterie normale.

Tout débarquement est définitif.

Note : la carte infiltration est utilisable avec une unité embarquée mais le second mouvement de l'unité est effectué « débarqué ».

GUERRILLA

Maîtrisant le terrain, l'unité peut combattre immédiatement dans un hexagone l'interdisant normalement (forêt, construction) et peut reculer de 3 hexagones par drapeau obtenu.

PRISE DE TERRAIN

Toutes les unités d'infanterie peuvent occuper l'hexagone abandonné par un adversaire en corps à corps.

SNIPER

L'unité, si elle n'a pas bougé, utilise des armes de précision à longue portée pour attaquer l'infanterie uniquement : elle augmente sa portée d'un hexagone, ignore les pénalités de combat due au terrain occupé par la cible et compte les étoiles comme des pertes.

Les étoiles obtenues, qu'elles infligent des pertes ou non, ne donnent aucun point de destin (cf. règles supplémentaires).

SOUTIEN APPUI-FEU

L'unité d'infanterie est renforcée par un scode d'infanterie équipé d'armes lourdes et peut compter 1 résultat étoile comme une perte *en tir uniquement*.

Une étoile utilisée de la sorte ne donne aucun points de destin (cf. règles supplémentaires).

La figurine associée ne compte pas comme un pas de perte supplémentaire et disparaît avec l'unité.

SOUTIEN CORPS À CORPS

L'unité d'infanterie est renforcée par une figurine de Dreadnought, une section d'Ogryns ou tout autre colosse menaçant et peut compter 1 résultat étoile comme une perte *en Combat rapproché uniquement*.

Une étoile utilisée de la sorte ne donne aucun points de destin (cf. règles supplémentaires).

La figurine associée ne compte pas comme un pas de perte supplémentaire et disparaît avec l'unité.

SOUTIEN PSYKER

L'unité compte une figurine de Psyker et peut rejeter un de SES dés en combat.

Une étoile relancée ou obtenue après une relance ne donne aucun points de destin (cf. règles supplémentaires).

La figurine associée ne compte pas comme un pas de perte supplémentaire et disparaît avec l'unité.

BLINDÉS

TYPES D'UNITÉS

Les blindés en comptent 6 :

- Unités de base : rapides et puissantes, les unités de blindés s'engouffrent dans les brèches créés par l'infanterie,
- Unités lance-flammes : parfaites pour déloger l'infanterie retranchée,
- Unités d'élite : unités de base avec un pas de perte supplémentaire qui fait souvent la différence,
- Titans légers : équivalent à une unité de blindés, ils disposent de certains avantages des titans,
- Titans moyens : dotés de boucliers et d'une bonne mobilité,
- Titans lourds : plateformes de tir mobile, lente mais puissante,
- Titans super lourds : raretés sur un champ de bataille synonyme de carnage

BOUCLIERS

Les titans équipés de puissants boucliers énergétiques ou holographiques matérialisés par un jeton ont un pas de perte temporaire *régénéré à chaque début de tour*.

Ainsi, pour infliger 1 perte à un titan, les unités adverses doivent lui infliger au moins 2 pertes dans le même tour.

IMMENSE

Un titan peut entrer et combattre sans restriction dans tout type d'hexagone sauf les villages qui, correspondant à un imposant groupe de bâtiments intacts, lui sont infranchissables.

Un titan a toujours une ligne de vue par dessus les unités amies ou ennemies mais :

- l'inverse est vrai
- titan ou non, une unité doit toujours attaquer en priorité un adversaire adjacent.

INÉBRANLABLE

Lors d'un même combat, un titan *ignore obligatoirement* le premier drapeau de retraite subit et *peut ignorer* les suivants.

LANCE-FLAMMES

En combat rapproché, le malus imposé par le terrain attaqué est limité à 1 dé.

PERCÉE DE BLINDÉE

Toutes les unités blindées peuvent occuper l'hexagone abandonné par un adversaire en corps à corps et d'attaquer à nouveau.

PRESTIGIEUX (CHIFFRE)

Les titans les plus imposants rapportent en cas de destruction autant de médailles de victoire que précisé entre parenthèses.

ARTILLERIE

TYPES D'UNITÉS

Les unités d'artillerie sont de 3 types :

- Unités de base : L'artillerie représente toujours une menace pour les troupes affaiblies
- Artillerie lourde : Avec une très grande portée et la possibilité de marquer sa cible, elle est redoutable
- Artillerie mobile : Elle peut se déplacer ET tirer dans le même tour

POINTAGE

L'artillerie lourde peut marquer jusqu'à 3 cibles différentes. Après avoir infligé une première perte à une unité adverse, l'artillerie lourde marque cette dernière à l'aide d'un jeton cible.

Si cette unité adverse reste sur place, l'unité d'artillerie lourde bénéficie a 1 dé supplémentaire contre elle.

TIR GUIDÉ

Toutes les unités d'artillerie peuvent se dispenser de ligne de vue directe sur leur cible.

LES ARMÉES

Avant de bâtir des listes d'armées aussi équilibrées que possible, chaque avantage et attribut doit être quantifié.

POINTS DE RÉQUISITION

Chaque paramètre définissant une unité coûte un certain nombre de points de réquisition (ou PR, unité de mesure tirée du jeu vidéo « Dawn of War » de THQ).

PAS DE PERTE

Le coût d'une figurine est ramené à sa probabilité d'être touchée.

Avec une base de 6 points nous avons :

- L'infanterie : $6 \times 1/2$ (1 chance sur 2 de survivre par dé) soit 3 points par figurine,
- Les blindés, $6 \times 2/3$ (2 chances sur 3 de survivre par dé) soit 4 points par figurine,
- L'artillerie, $6 \times 5/6$ (5 chances sur 6 de survivre par dé) soit 5 points par figurine.

SCORE DE MOUVEMENT

Certaines unités pouvant se déplacer avec ou sans la possibilité de combattre, les hexagones de mouvement de ces 2 options sont additionnés.

Ainsi, l'artillerie de base ajoute 1 point (1 sans et 0 avec), l'infanterie de base 3 points (2 sans et 1 avec) et les blindés de base 6 points (3 sans et 3 avec).

SCORE DE COMBAT

Le coût est égal à la somme des scores de combat de chaque hexagone.

Ainsi :

- 6 points pour l'infanterie de base (3+2+1),
- 9 points pour les blindés de base (3+3+3),
- 12 points pour l'artillerie de base (3+3+2+2+1+1)

ATTRIBUTS

Chaque attribut a un coût spécifique

- *Assaut* : 2 points
- *Boucliers* : 8 points
- *Bond* : 2 points
- *Camouflée* : 2 points si la troupe est déployée camouflée
- *Déminage* : 1 point
- *Embarquée* : 2 points si la troupe est déployée embarquée
- *Guérilla* : 3 points
- *Lance-flammes* : 2 points
- *Immense* : 0 points
- *Inébranlable* : 3 points
- *Percée de blindée* : 5 points
- *Pointage* : 3 points
- *Prise de terrain* : 1 point
- *Prestigieux* : - 2 points pour 2 médailles et - 4 pour 3
- *Soutien Corps à corps* : 3 points
- *Soutien Psyker* : 4 points
- *Tir guidé* : 2 points
- *Tireur d'élite* : 3 points

En outre :

- La capacité supprimer le barbelé n'est plus réservée aux unités du Génie. Une unité d'infanterie doit stopper dans un hexagone contenant des barbelés mais les détruit automatiquement comme une unité de blindés.
- Sauf précision, les capacités spéciales des armées sont gratuites.
- Des points de destin peuvent être achetés pour équilibrer les listes d'armées au prix de 2 PR chaque (cf. Nouvelles règles).

ARMÉES TYPES

Pour chaque armée sont présentées 4 liste types d'une douzaine d'unités établies sur un budget de 344 points de réquisition.

GARDE IMPÉRIALE

LOGISTIQUE

La garde impériale peut activer à chaque tour 1 unité supplémentaire en accord avec les règles spécifiées dans l'extension pacifique.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Gardes impériaux (Unité de base)	4	1	3, 2, 1	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR) Soutien Psyker (+4 PR)
		OU 2	OU 0		
Cavalerie impériale Sentinelle (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain	26 PR
Troupes de choc (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Ratlings (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerilla, Démontage	27 PR Camouflés (+2 PR), Soutien AF (+3 PR), Sniper (+3 PR)

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Leman Russ (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
HellHound (Lance-flammes)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé, Lance-flammes	34 PR
Ragnarok (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Titan Warhound (Titan léger)	3	3	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR
Titan Reaver Char Baneblade Char Shadowstrike (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR
Titan Warlord (Titan lourd)	4	1	4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (2)	48 PR
Titan impérateur (Titan Super lourd)	6	1	4, 4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (3)	56 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Thudd Gun (Unité de base)	2	0	3, 3, 2, 2, 1, 1	Tir guidé	25 PR
		OU 1	OU 0		
Basilisk Manticore LM DeathStrike (Artillerie lourde)	2	0	3,3,2,2,1,1,1,1	Tir guidé Pointage	30 PR
		OU 1	OU 0		
Griffon (Artillerie mobile)	2	1	3, 3, 2, 2, 1, 1	Tir guidé	27 PR
		OU 2	OU 0		

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Gardes impériaux
- Embarqués (Chimère)
- 2x Cavalerie impériales ou Sentinelle
- 2x Gardes impériaux
- Soutien de CàC (Ogryns)
- Soutien Psyker (Psyker impérial)
- 4x Lemman Russ
- 2x Griffons
- 2x Points de destin

BLITZ KRIEG

- 2x Gardes impériaux
- Soutien Appui-feu (A. Lourdes)
- Embarqués (Chimère)
- 2x Cavalleries impériales ou Sentinelles
- 2x Troupes de choc
- Embarquée (Chimère)
- Soutien Appui-feu (A. Lourdes)
- 4x Lemman Russ
- 2x Griffons

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Gardes impériaux
- Soutien CàC (Ogryns)
- Soutien Psyker (Psyker impérial)
- Soutien Appui-feu (A. Lourdes)
- 1x Cavalleries impériales ou Sentinelles
- 2x Ratlings
- Sniper
- Camouflés
- 3x Hellhounds
- 2x Griffons
- 1x Point de destin

PUISSANCE DE FEU

- 4x Gardes impériaux
- Soutien Appui-feu (A. Lourdes)
- Embarqués (Chimère)
- 1x Ratling
- Sniper
- Camouflés
- 3x Ragnaroks
- 1x Basilisks
- 2x Griffons
- 2x Points de destin

SPACE MARINES

ILS NE CONNAITRONT PAS LA PEUR

Toutes les unités Space Marines doivent ignorer 1 drapeau de retraite (et donc 2 derrière des sacs de sables).

ARMODYNE

Une fois par tour, un unité d'infanterie Space Marine peut faire rejeter un dé en combat rapproché lui ayant infligé une perte. Cet avantage est inopérant contre une perte occasionnée lors d'un tir.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Marines Tactiques (Unité de base)	4	1	3, 2, 1 OU 2 OU 0	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR) Soutien Psyker (+4 PR)
Marines d'assaut Land-Speeder (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain Bond	28 PR Soutien CàC (+3 PR)
Motos (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain	26 PR Soutien CàC (+3 PR)
Marines vétérans (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Scouts (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerilla, Démontage	27 PR Camouflés (+2 PR), Soutien AF (+3 PR), Sniper (+3 PR)

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Predator (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Predator Inferno (Lance-flammes)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé, Lance-flammes	34 PR
Land-Raider (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Titan Warhound (Titan léger)	3	3	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR
Titan Reaver (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR
Titan Warlord (Titan lourd)	4	1	4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (2)	48 PR
Titan impérateur (Titan Super lourd)	6	1	4, 4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (3)	56 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Whirlwind (Artillerie mobile)	2	1	3, 3, 2, 2, 1, 1 OU 2 OU 0	Tir guidé	27 PR

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Marines Tactiques
- Embarqués (Rhino)
- 2x Marines Tactiques
- Soutien de CàC (Dreadnought)
- Soutien Psyker (Archiviste)
- 2x Marines d'assaut
- Bond
- 4x Predator
- 2x Whirlwind

BLITZ KRIEG

- 2x Marines Tactiques
- Embarqués (Rhino)
- 2x Marines d'assaut
- Bond
- Soutien CàC (Terminators)
- 2x Motos
- 1x Marines vétérans
- Embarqués (Rhino)
- 4x Predator
- 1x Whirlwind
- 1x Point de destin

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Marines Tactiques
- Soutien de CàC (Dreadnought)
- Soutien Psyker (Archiviste)
- 2x Marines Vétérans
- Soutien de CàC (Dreadnought)
- Soutien Psyker (Archiviste)
- 2x Scouts
- Sniper
- Camouflés
- 3x Prédator Inferno
- 1x Whirlwind
- 2x Points de destin

PUISSANCE DE FEU

- 5x Marines Tactiques
- Soutien Appui-feu (Devastator)
- 1x Scouts
- Sniper
- 3x Land-Raider
- 3x Whirlwind

MARINES DU CHAOS

INVOCATION DÉMONIAQUE

Sur un score de 2 étoiles lors d'un jet, une unité d'éclaireurs ou un soutien de corps à corps est obtenue (au choix du joueur).

Sur un score de 3 étoiles, un titan léger est obtenu gratuitement.

L'unité ou le soutien invoqué est placée à proximité d'une unité amie et disparaît à la fin du tour sans donner de point de victoire à l'adversaire.

Les étoiles utilisées pour l'invocation de troupe ne procurent aucun point de destin.

ARMODYNE

Une fois par tour, un unité d'infanterie Space Marine peut faire rejeter un dé en combat rapproché lui ayant infligé une perte. Cet avantage est inopérant contre une perte occasionnée lors d'un tir.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Marines du Chaos (Unité de base)	4	1	3, 2, 1 OU 2 OU 0	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR) Soutien Psyker (+4 PR)
Rapaces Gargouilles (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain Bond	28 PR Soutien CàC (+3 PR)
Motos Meutes de démons (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain	26 PR Soutien CàC (+3 PR)
Marines vétérans (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Démons éclaireurs (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerrilla, Démontage	27 PR Camouflés (+2 PR), Soutien AF (+3 PR),

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Predator (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Land-Raider (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Titan Warhound Démon majeur (Titan léger)	3	3	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR
Titan Reaver (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR
Titan Warlord (Titan lourd)	4	1	4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (2)	48 PR
Titan impérateur (Titan Super lourd)	6	1	4, 4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (3)	56 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Whirlwind (Artillerie mobile)	2	1	3, 3, 2, 2, 1, 1 OU 2 OU 0	Tir guidé	27 PR

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Marines du Chaos
- Embarqués (Rhino)
- 2x Marines du Chaos
- Soutien de CàC (Dreadnought)
- Soutien Psyker (Sorcier)
- 2x Marines d'assaut
- Bond
- 4x Predator
- 2x Whirlwind

BLITZ KRIEG

- 2x Marines Tactiques
- Embarqués (Rhino)
- 2x Marines d'assaut
- Bond
- Soutien CàC (Terminators)
- 2x Motos
- 1x Marines vétérans
- Embarqués (Rhino)
- 4x Predator
- 1x Whirlwind
- 1x Point de destin

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Marines du Chaos
- Soutien de CàC
- 2x Marines Vétérans
- Soutien de CàC
- Soutien Psyker
- 2x Démons éclaireurs
- 4x Predators du Chaos
- 1x Whirlwind du Chaos

PUISSANCE DE FEU

- 5x Marines du Chaos
- Soutien Appui-feu
- 1x Marines Vétérans
- Soutien Appui-feu
- Embarqués (Rhino)
- 3x Land-Raider du Chaos
- 3x Whirlwind du Chaos
- 1x Point de destin

ELDARS

MOBILES

Les troupes eldars ignorent les effets du terrain sur le mouvement (l'unité doit stopper).

INSAISSISSABLES

Les unités attaquées peuvent transformer une (et une seule) perte en retraite.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Gardiens Eldars (Unité de base)	4	1	3, 2, 1	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR) Soutien Psyker (+4 PR)
		OU 2	OU 0		
Aigles Chasseurs Araignées Spectrales Moto-Jet (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain Bond	28 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR)
Guerriers Aspect Arlequins Gardes fantômes (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Rangers (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerrilla, Déménagement	27 PR Camouflés (+2 PR), Sniper (+3 PR)

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Falcon Grav-Tank (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Falcon Grav-Tank (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Titan Revenant Avatar (Titan léger)	3	3	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR
Char Scorpion Char Cobra Titan Phantom (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR
Titan Warlock (Titan lourd)	4	1	4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (2)	48 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Prisme de feu, Tisseur de nuit (Artillerie mobile)	2	1	3, 3, 2, 2, 1, 1	Tir guidé	27 PR
		OU 2	OU 0		

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Gardiens Eldars
- Embarqués (Wave Serpent)
- 2x Aigles Chasseurs ou Moto-Jet
- Bond
- 2x Gardiens Eldars
- Soutien de CàC (Seigneur Fant.)
- Soutien Psyker (Archonte)
- 4x Falcons
- 2x Prismes de feu

BLITZ KRIEG

- 2x Gardiens Eldars
- Embarqués (Wave Serpent)
- 4x Aigles Chasseurs ou Moto-Jet
- Bond
- 1x Guerriers Aspects
- Embarqués (Wave Serpent)
- Soutien Psyker (Archonte)
- 4x Falcons
- 1x Prisme de feu

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Gardiens Eldars
- Soutien de CàC (Seigneur Fant.)
- 2x Aigles Chasseurs ou Moto-Jet
- Bond
- 2x Rangers
- Snipers
- Camouflés
- 1x Guerriers Aspects
- Soutien CàC (Seigneur Fant.)
- 3x Falcons
- 1x Prisme de feu

PUISSANCE DE FEU

- 5x Gardiens Eldars
- Soutien Appui-feu (Plate forme de soutien ou marcheur)
- 1x Rangers
- Snipers
- 3x Falcons (Elite, 4 figurines)
- 3x Prisme de feu

ELDARS NOIRS

MOBILES

Les troupes eldars ignorent les effets du terrain sur le mouvement (l'unité doit stopper).

RAPIDES

Les unités activées mais qui n'ont pas combattu peuvent se déplacer d'1 hexagone supplémentaire après les combats.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Guerriers E. Noirs (Unité de base)	4	1	3, 2, 1 OU 2 OU 0	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR) Soutien Psyker (+4 PR)
Héllions Moto-jets (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain Bond	28 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR)
Cérastes Gorgones (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Mandragores (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Bond Guerilla, Démînage	29 PR Soutien AF (+3 PR)
Chiens du chaos Succubes (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerilla, Démînage	27 PR

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Ravageur (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Ravageur (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 4x Guerriers Eldars Noirs
- Embarqués (Raider)
- Soutien Appui-feu (Fléau)
- 2x Héllions ou Moto-Jets
- Bond
- 2x Guerriers Eldars Noirs
- Soutien de CàC (Talos)
- 4x Ravageurs
- 1x Point de destin

BLITZ KRIEG

- 3x Guerriers Eldars Noirs
- Embarqués (Raider)
- 4x Héllions ou Moto-Jets
- Bond
- 1x Cérastes ou Gorgones
- Embarqués (Raider)
- Soutien Appui-feu (Fléau)
- 4x Ravageurs
- 2x Points de destin

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Guerriers Eldars Noirs
- Soutien de CàC (Talos)
- Soutien Appui-feu (Fléau)
- 2x Héllions ou Moto-Jets
- Bond
- 2x Succubes ou Chiens du Chaos
- 1x Cérastes ou Gorgones
- Embarqués (Raider)
- 4x Ravageurs

PUISSANCE DE FEU

- 4x Guerriers Eldars Noirs
- Embarqués (Raider)
- Soutien Appui-feu (Fléau)
- 2x Cérastes ou Gorgones
- Embarqués (Raider)
- Soutien Appui-feu (Fléau)
- 5x Ravageurs (Elite, 4 figurines)

ORKS

MOB

Toute unité Ork contiguë à 2 autres unités Ork doit ignorer 1 drapeau de retraite.

WAAAGH

Le joueur Ork peut activer 1 unité d'infanterie supplémentaire en accord avec les règles américaines de l'extension du Pacifique.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Boyz Grotz (figurines x2) (Unité de base)	4	1	3, 2, 1	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR)
Chokboyz Kopter (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain Bond	28 PR
Motos de guerre Buggy Karbonisator (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain	26 PR
Nobz (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Kommandos (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerilla, Démunage	27 PR Soutien AF (+3 PR)

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Charriot Kanon (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Charriot Kanon (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Krabouillators (x2) Super Krabouillators (Titan léger)	3	3	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR
Forteresse de bataille Forteresse à Kanons Krabouillators (x3) Gargant (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR
Grand Gargant (Titan lourd)	4	1	4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (2)	48 PR
Mega Gargant (Titan Super lourd)	6	1	4, 4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (3)	56 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Grokalibr' (Unité de base)	2	0	3, 3, 2, 2, 1, 1	Tir guidé	25 PR
MegaKalibr' (Artillerie lourde)	2	0	3,3,2,2,1,1,1,1	Tir guidé Pointage	30 PR

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Boyz
 - Embarqués (Charriots de Guerre)
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 2x Boyz
 - Soutien de CàC (Dreadnought)
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 2x Motos de guerre ou Buggy
- 4x Charriots Kanon
- 2x GroKalibr
- 2x Points de destin

BLITZ KRIEG

- 2x Boyz
 - Embarqués (Charriots de Guerre)
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 2x ChokBoyz ou Kopter
 - Bond
- 2x Motos de guerre ou Buggy
- 2x Nobz
 - Embarqués (Charriots de Guerre)
- 4x Charriots Kanon
- 2x Points de destin

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Boyz
 - Soutien de CàC (Dreadnought)
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 2x ChokBoyz ou Kopter
 - Bond
- 2x Kommandos
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 1x Nobz
 - Soutien CàC (Dreadnought)
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 3x Charriots Kanon
- 1x GroKalibr

PUISSANCE DE FEU

- 4x Boyz
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 2x Nobz
 - Soutien Appui-feu (Armes lourdes)
- 3x Charriots Kanon (Elite, 4 fig)
- 2x GroKalibr
- 1x MegaKalibr
- 2x Points de destin

NÉCRONS

AVANCE INEXORABLE

Les troupes ignorent obligatoirement toutes les retraites mais réduisent de 1 leur mouvement : ainsi, l'infanterie de base se déplace comme de l'artillerie normale (1 hexagone sans combat ou 0 hexagones avec).

D'ACIER FORGÉS

L'infanterie encaisse des pertes comme une unité de blindé : sur les faces « Blindés » et « Grenades ». Le coût des unités d'infanterie est revu en conséquence (4 PR par figurine au lieu de 3).

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Guerriers Nécrons (Unité de base)	4	0	3, 2, 1 OU 1 OU 0	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR)
Spectres Destroyer (Attaque rapide)	4	2	3, 1	Prise de terrain	26 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR)
Immortels Parias (Elite)	4	1	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Dépeceurs (Reconnaissance)	3	1	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Guerilla, Déménagement	27 PR Camouflés (+2 PR), Soutien AF (+3 PR),

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Monolithe (Unité de base)	3	2	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Monolithe (Elite)	4	2	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Pylone C'tan (Titan léger)	3	2	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Obélisque (Artillerie mobile)	2	0	3, 3, 2, 2, 1, 1 OU 1 OU 0	Tir guidé	27 PR

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 4x Guerriers Nécrons
- Soutien Appui-feu (Destroyer Lrd)
- 2x Destroyer
- Soutien Appui-feu (Destroyer Lrd)
- 2x Dépeceurs
- Camouflés
- 3x Monolithes
- 1x Point de destin

BLITZ KRIEG

- 2x Guerriers Nécrons
- Soutien de CàC (Mecarachnide)
- 2x Spectres
- 2x Destroyer
- Soutien Appui-feu (Destroyer Lrd)
- 2x Dépeceurs
- Camouflés
- 3x Monolithes

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Guerriers Nécrons
- Soutien de CàC (Mecarachnide)
- 1x Destroyer
- Soutien de CàC (Mecarachnide)
- 4x Dépeceurs
- Camouflés
- 3x Monolithes

PUISSANCE DE FEU

- 4x Guerriers Nécrons
- Soutien Appui-feu (Destroyer Lrd)
- 2x Immortels ou Parias
- Soutien de CàC (Mecarachnide)
- Soutien Appui-feu (Destroyer Lrd)
- 3x Monolithes (Elite, 4 figurines)
- 2x Obélisque

EMPIRE TAU

TIREURS D'ÉLITE

Toutes les unités d'infanterie de base ont un malus de 1 en Corps à Corps mais un bonus de 1 au dernier hexagone. Ainsi, l'infanterie de base a 2,2,2.

DRONES ET DÉFLECTEURS

Une fois par tour, l'infanterie Tau peut faire rejeter un dé de tir lui ayant causé une perte. Cet avantage est inopérant contre une perte en combat rapproché.

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Guerriers de feu Tau, Horde Kroot, Gue Vesa Humains (Unité de base)	4	1	2, 2, 2 OU 2 OU 0	Prise de terrain	22 PR Embarqués (+2 PR) Soutien AF (+3 PR)
Cibleur Tau Frelons vespides Piranha (Attaque rapide)	4	3	2, 2	Prise de terrain Bond	28 PR Soutien AF (+3 PR)
XV8 Crisis X25 (Elite)	4	2	2, 2, 2	Prise de terrain Bond	25 PR Options idem unité de base
Cibleur Tau (Reconnaissance)	3	2	2, 2, 2	Prise de terrain, Assaut, Guerilla, Déminage, Sniper	32 PR
XV15 Stealth (Reconnaissance)	3	2	2, 2, 2	Prise de terrain, Assaut, Bond, Guerilla, Déminage	29 PR Camouflés (+2 PR),

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
HammerHead (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
SwordFish (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Scorpionfish (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Stingray (Artillerie mobile)	2	2	3, 3, 2, 2, 1, 1 OU 1 OU 0	Tir guidé	27 PR

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Guerriers de Feu
- Embarqués (Devilfish)
- Soutien Appui-feu (XV88 Broadside)
- 2x Frelons ou Piranah
- Bond
- 2x Guerriers de Feu
- Soutien Appui-feu (XV88 Broadside)
- 4x HammerHead
- 2x Stingray
- 1x Point de destin

BLITZ KRIEG

- 3x Guerriers de Feu
- Embarqués (Devilfish)
- 3x Frelons ou Piranah
- Bond
- 1x X15 Stealth
- Bond
- 4x HammerHead
- 1x Stingray
- 2x Points de destin

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 4x Guerriers de Feu
- Embarqués (Devilfish)
- Soutien Appui-feu (XV88 Broadside)
- 3x Frelons ou Piranah
- Bond
- 1x X15 Stealth
- Bond
- 3x HammerHead
- 1x Stingray

PUISSANCE DE FEU

- 5x Guerriers de Feu
- Soutien Appui-feu (XV88 Broadside)
- 1x Cibleur Tau
- Sniper
- 3x Swordfish
- 3x Stingray

TYRANIDES

GRIFFES ACÉRÉES

Toutes les unités d'infanterie intactes ont un bonus de 1 dé en corps à corps.

CONDITIONNEMENT HORMONAL

Toutes les unités doivent ignorer le premier drapeau de retraite (et 2 derrière des sacs de sables).

UNITÉS D'INFANTERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Gaunts Tyranides (Unité de base)	4	1	3, 2, 1	Prise de terrain	22 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR) Soutien Psyker (+4 PR)
		OU 2	OU 0		
Gargoyles (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain Bond	28 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR)
Rôleurs (Attaque rapide)	4	3	3, 1	Prise de terrain	26 PR Soutien CàC (+3 PR) Soutien AF (+3 PR)
Genestealers et hybrides (Elite)	4	2	3, 2, 1	Prise de terrain	23 PR Options idem unité de base
Lictors (Reconnaissance)	3	2	3, 2, 1	Prise de terrain, Assaut, Camouflés, Guerilla, Démunage	29 PR

UNITÉS DE BLINDÉS

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Carniflex (Unité de base)	3	3	3, 3, 3	Percée de blindé	32 PR
Razorflex (Elite)	4	3	3, 3, 3	Percée de blindé	36 PR
Dominatrix (Titan léger)	3	3	4, 3, 3	Percée de blindé, Immense, Inébranlable	35 PR
Hierodule (Titan moyen)	3	2	4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable	43 PR
Hierophant (Titan lourd)	4	1	4, 4, 4, 3	Percée de blindé, Boucliers, Immense, Inébranlable, Prestigieux (2)	48 PR

UNITÉS D'ARTILLERIE

Nom (Type)	PP	Mouv.	Combat	Attributs	Coût et options
Biovores (Artillerie mobile)	2	2	3, 3, 2, 2, 1, 1	Tir guidé	27 PR
		OU 1	OU 0		

ARMÉES TYPES

POLYVALENTE

- 2x Gaunt Tyranides
- Soutien Appui-feu (Tyranide)
- 2x Gargoyles
- Bond
- 2x Rôleur
- 4x Carniflex
- 2x Biovores
- 2x Points de destin

BLITZ KRIEG

- 2x Gaunt Tyranides
- Soutien Appui-feu (Tyranide)
- 2x Rôleur
- 2x Gargoyles
- Bond
- 4x Carniflex
- 2x Biovores
- 2x Points de destin

MAÎTRISE DU TERRAIN

- 3x Gaunt Tyranides
- Soutien CàC (Haruspex)
- 2x Rôleurs
- Soutien CàC (Haruspex)
- 1x Genestealers et hybrides
- Soutien CàC (Haruspex)
- 2x Lictors
- Camouflé
- 3x Carniflex
- 1x Biovores
- 2x Points de destin

PUISSANCE DE FEU

- 3x Gaunt Tyranides
- Soutien Appui-feu (Tyranide)
- 3x Genestealers et hybrides
- Soutien Appui-feu (Tyranide)
- 3x Razorflex
- 3x Biovores
- 1x Point de destin

NOUVELLES RÈGLES

POINTS DE DESTIN

A l'image des faces Arcanes de BattleLore, toutes les faces étoiles obtenues *en combat* donnent droit à autant de points de destin matérialisés par des jetons.

Toutefois, les étoiles obtenues ne donnent aucun point de destin lorsqu'elles sont :

- utilisées par une action spéciale de scénario (destruction d'un barrage, lever du jour...),
- utilisées par une carte tactique (Médecins et Mécaniciens, Action héroïque...)
- utilisées par un attribut (Invocation démoniaque, Soutien Psyker, Tireur d'élite, ...)
- obtenue lors d'une relance

C'est donc au joueur de choisir l'affectation des étoiles obtenues.

Les étoiles gagnées peuvent être immédiatement dépensée dans le même combat.

Une fois par tour, un joueur peut :

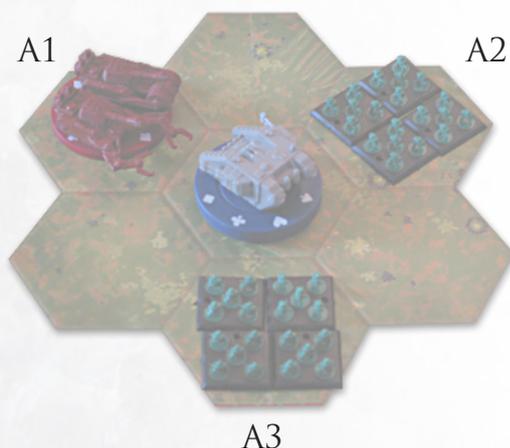
- Pour 2 points, relancer un de SES dés de combat,
- Pour 3 points, piocher 2 cartes à la fin du tour et en défausser une. Avec une carte de reconnaissance, le joueur pioche 3 cartes mais n'en conserve qu'une,
- Pour 4 points, transformer en grenade un de SES dés de combat.

PRISE DE FLANC

Venant d'une ancienne adaptation de BattleCry à des batailles antique réalisée par Don Clarke avant la sortie de *Commands and Colors: Ancient*, cette règle donne du poids aux attaques coordonnées.

Si plusieurs unités attaquent en mêlée une même unité adverse, jusqu'à deux unités supplémentaires peuvent bénéficier d'un dé bonus :

- A 2 attaquants, la deuxième unité obtient le dé bonus,
- A 3 attaquants, la deuxième et la troisième obtiennent le dé bonus.



La position des attaquants de flanc est déterminée par la première unité attaquant la cible (A1) qui est alors « fixée ».

Toute unité amie occupant les positions A2 et A3 et seulement ces positions bénéficient alors du bonus.

Si la cible est amenée à reculer lors du combat, les unités en position A2 et A3 pouvant encore l'attaquer ne bénéficient pas du bonus de flanc.

En revanche, si un attaquant doit reculer sous l'effet d'une riposte, le ou les attaquants restant bénéficient toujours du bonus.

OBJECTIFS STRATÉGIQUES

Librement inspiré du jeu vidéo « Dawn Of War » de THQ, les objectifs du champ de bataille ne rapportent pas de médaille de victoire mais sont disposés avec 2 jetons de réquisition (1 pour chaque joueur et par objectif).

Avant de jouer sa carte de commandement et tant qu'il tient le ou les objectifs nécessaires, un joueur peut utiliser un ou plusieurs jetons à sa couleur pour :

- Renforcer une unité d'infanterie (1 jeton)
- Renforcer une unité de blindés (2 jetons, sauf Titans)

Chaque jeton n'est utilisable qu'une fois.

Aucune unité ne peut dépasser son nombre initial de figurines et ne peut être renforcée en contact avec une unité adverse.

Sauf spécification imposée par un scénario, chaque section du champ de bataille accueille un seul objectif stratégique, placé autant que possible à égale distance entre les 2 joueurs.

MISE EN ŒUVRE

SCÉNARIO

Toutes ces règles peuvent s'utiliser avec un scénario officiel de Mémoire 44 et de convertir les unités en infanterie, blindés et artillerie de base.

Le même nombre d'attributs *Embarqués*, *Soutien Corps à Corps* et *Soutien Appui-feu* doivent être pris de part et d'autre du champ de bataille.

BATAILLE LIBRE

Les joueurs peuvent aussi créer ou reprendre le champ de bataille d'un scénario et choisir l'une des armées suivantes types listées précédemment.

Les titans sont gérés à part :

- Remplacer librement une unité de blindés d'élite ou de lance-flammes par un titan léger
- Remplacer le même nombre d'unités de blindés de base par des titans de même puissance de part et d'autre du champ de bataille.