

QUAKE 40K

Règles du jeu et supplément



Qu'est-ce que Quake 40K?



Vous aussi vous possédez sans doute un figurine qui retient plus particulièrement votre regard, peinte avec amour, vous lui avez peut être même donné un petit nom et une histoire... mais malheureusement elle est le plus souvent noyé dans la masse de votre armé, sans vraiment d'occasion de se distinguer. Qu'à cela ne tienne Q40K va remédier à cela !

Dans ce jeux, chaque joueur dirige une fig avide de "close rédempteur" qui n'a qu'un seul but: *éliminer les autres plus vite qu'ils ne l'éliminent.*

Librement inspiré des jeux de Shoot à la première personne Q40K est un jeu qui a pour avantage d'être rapide à jouer et de permettre à un grand nombre de joueurs de se regrouper, sans pour autant demander beaucoup de place. Des règles simples et une mécanique de jeux fluide, permettent à Q40K d'être le parfait jeux apéritif entre deux partie, ou tout simplement permettre à ce qui n'ont pas encore fini de peindre leur armé de pouvoir quant même passer un bon moment avec leurs figurines.

Avant de commencer

1. L'ARENE DE COMBAT

En général, les tables sont de petite taille et remplies de décors. Les lignes de vues sont dites "vraies", comme pour Nécromunda et un pointeur laser peut grandement vous aider dans cette jungle de décors. Le plus souvent la taille de la table est définie en fonction du nombre de joueur. Plus il y a de joueur plus il faut de surface, cela vas de soi, mais ça va mieux en le disant.

La table de jeux est décomposé en un damier composé de dalles de 20x20cm (ce qui implique que les cotés doivent être multiple de 20). Cette surface représente la zone de déploiement d'une figurine et il ne peut pas y avoir plus de figurine en jeux que de surfaces disponibles.

Même si vous jouez à deux, nous vous recommandons de ne pas descendre en dessous de 60x60 cm.

En ce qui concerne les décors, lâchez-vous! C'est pire que le City Fight, mais venez pas pleurer parce que vous vous êtes foutu un truc dans l'oeil. Les *Portails* devront avoir un emplacement spécifique et être les plus éparpillés possible, de façon rationnelle et le plus éloigné les uns des autres.

N'oubliez pas qu'il doit y avoir 5 Portails. Pour une table de 60x60cm la répartition étant la suivante :

X1		X2
	X5	
X4		X3

Positionner *les pions équipement*, à plus de 15cm d'un *portail*. (ceci pour sortir les combat du pourtour des *portails*).

Pour finir le plus important est de faire une reconnaissance du terrain, c'est a dire convenir avec ses adversaires quel sera l'effet de tel ou tel type de décor ou terrain, sur le mouvement, le tir ou la sauvegarde...

Du haut de sa passerelle, habilement camouflé et masqué par une zone d'ombre, il avait impassiblement assisté à la scène. L'archonte eldar s'était défait assez facilement de la sybarite, laquelle n'était plus désormais qu'une masse informe. Lentement, de manière quasi-imperceptible, il vérifia le réglage de sa lunette de visée et assura sa position de tir... l'archonte était trop loin pour se rendre compte du danger... mais pas assez pour éviter l'effet dévastateur de la munition spéciale. Une dernière impulsion sur un petit commutateur et la jugulaire de l'archonte remplit l'optique de visée... l'artère battait encore sous l'effet du rythme du récent combat. Une dernière inspiration... une demie expiration... blocage de la respiration... le doigt qui lentement presse la détente de manière parfaitement longitudinale... et la cible qui disparaît soudain !

Un zoom arrière rapide de la visée. L'eldar venait d'être mis KO par le coup de poing énergétique d'un massif Terminator à l'armure rose et or. Dans le grincement des ses articulations blindées et un rire damné, le terrible représentant de Slaanesh se baissa pour ramasser le corps inerte de l'archonte et le portant tel un fêtu de paille se dirigea vers la chaufferie toute proche. L'eldar sembla se réveiller, se débattit... mais en vain. Rapidement ouverte, la porte de l'incinérateur venait de claquer sur son funeste destin.

Tigrou

2. LE CHOIX DE SON CHAMPION



Toute figurine peut participer à Q40K du moment qu'elle respecte les règles de sélections du *Mod* choisi. Elle est sélectionnée parmi n'importe quel codex officiel. Cependant, si vous avez l'accord de votre adversaire vous pouvez utiliser les codex de type : Arlequins, Sectes Stealers, etc... ainsi que vos propres *codex maison*.

La plus part du temps la figurine ne doit avoir que 1PV et on peut l'équiper selon les options offertes par son codex en respectant les règles suivantes :

- si c'est un combattant de base, il faut qu'au moins 50% de l'effectif minimum de l'escouade d'où proviens la figurine puisse avoir accès à cet équipement.

- si c'est un personnage d'unité (sergent, exarque, sorcier...) et qu'il est précisé qu'il peut choisir de l'équipement additionnel dans l'arsenal.

Ainsi il n'est donc pas possible de choisir un space marine provenant d'une escouade tactique et de l'équiper d'un canon laser. Par contre il est tout à fait possible de prendre un space marine provenant d'une escouade Devastator et de l'équiper d'un bolter lourd.

Ceci correspond aux règles classiques de sélection et d'équipement d'une figurine dans Q40K, ce sont donc ces règles que vous aurez à utiliser si aucune mention contraire n'est précisée.

Bratatatata bratatatata!

Frère Sancho poussait sa machine à plein gaz en récitant les prières anti-crevaisons d'usages tandis que le servent d'arme crachait la mort par le fût de son bolter lourd.

Sous le dôme sévissait un épais brouillard, de sorte qu'il était difficile d'ajuster ses tirs même pour des zélés de la gâchette comme les Space Marines.

Il n'empêche que l'arène grouillait de cibles potentielles, comme en témoignait la myriade de points lumineux sur l'écran radar de la moto d'assaut, et qu'on pouvait raisonnablement espérer trouver la peau d'un pauvre clampin tentant un passage à découvert en agissant de la sorte. "Sancho à Pedro. Pod à 50 mètres."

Bidi bidi bidi bidi

Kor'vesa D15-42 tentait de localiser le participant le plus proche de sa position afin de l'éradiquer.

Le disque de métal flottait silencieusement à quelques dizaines de centimètres du sol lorsqu'un bref signal l'informât de la présence d'un combattant en zone d'extrême proximité. Vêtu d'un manteau le dissimulant totalement, accroupi dans une position épousant parfaitement le couvert, immobile, seul le canon de son fusil trahissait la présence du sniper. "Données insuffisantes..."

Zzzion

Un flash aveuglant perturba la concentration de l'eldar.

Il faut dire que se planquer à proximité du portail 3 l'exposait inévitablement à de telles interruptions, mais là résidait l'astuce car il était de fait régulièrement alimenté en cibles faciles, brièvement désorientées par leur brutal transfert. Ce poste de tir était impossible d'accès à revers, et, ci ce n'était cette fente horizontale dans le mur à sa gauche, Kah Lensar l'aurait aisément qualifié de presque praticable. Un nuage de poussière assorti d'un vrombissement dysharmonique accompagna cette fois le nouvel arrivage à tel point que l'eldar ne pu retenir cette remarque à demi voix: "Bourrins!"

Zzap!

Sur le tableau d'affichage apparut un +24 pts à la ligne "drone tau".

Mooz

3. LES PARTICULARITES DE Q40K, PAR RAPPORT A W40K

Tout d'abord il faut savoir que Q40K se joue avec les règles de W40K 3ème édition à l'exception des points qui suivent. Cela signifie donc qu'il faut être habitué au système de jeux de W40K avant de pouvoir pleinement profiter de Q40K.

- Un tour complet se décompose en 4 phases bien distincte, aucun joueur ne pouvant passer à une autre phase tant qu'il reste des joueurs dans des phases précédentes. Ces phases seront par la suite détaillées dans la partie qui leur est consacré.
- Toutes les figurines sont considérées comme sans peur.
- Pendant la phase de tir il est possible de tirer sur une figurine qui est en contact. Attention toutefois si vous utilisez une arme à gabarit et que le tir est réussi, toutes les figurines en contact avec votre cible seront touchées.
- Une figurine partiellement recouverte par un gabarit est considéré comme touché.
- Le gabarit ne peut pas être repositionné par l'adversaire.
- Il est tout à fait possible de se déplacer et d'arriver en contact d'une figurine pendant la phase de mouvement.
- Il n'y a pas de test de combat à la fin d'un corps à corps où il y a encore plusieurs figurines.
- Il n'y a pas de mouvement de consolidation ou de poursuite.
- Les figurines prisent dans un corps à corps peuvent s'en dégager lors de leur prochaine phase de mouvement. Cette règle est très importante, car c'est elle qui garantie au joueur une partie fluide et l'assurance de jouer à chaque phase.
- Les mouvements des figurines restent identiques à ceux décrits dans leur codex à un exception prêt : la règle du « *pied qui dépasse* ». Cette règle considère que pour 2 figurines qui sont en contact au début du tour, si celle qui joue en dernier s'éloigne durant sa phase de mouvement, la figurine avec laquelle elle était en contact auparavant, pourra quant même la chargé et arriver au contact. Il faut bien sur que son mouvement de charge lui permette d'égaliser le mouvement de sa proie. Pas question pour une figurine chargent à 6 ps de rattraper une figurine qui s'est déplacée de plus de 6ps.



Dans un splendide flash de lumière bleutée marbrée d'éclairs d'énergie jaunâtres, le combattant fit son entrée dans l'arène. Sa vue se brouilla aussitôt de rouge lorsqu'un projectile blindé sous effet gyroscopique perça son armure et lui traversa la gorge. Dans un gargouillis de sang vomi et giclant il ne put prononcer que ces quelques mots :

-"putain de sniper !"

Puis le noir se fit, mettant fin à la partie.

Tigrou



Le saviez-vous ?

La durée de vie moyenne d'un concurrent sur un portail est de 5 secondes et 8 dixièmes.

4. LES REGLES PROPRES A Q40K

INITIATIVE

L'ordre de jeux de chaque participant est déterminé par *l'initiative*. Cette *initiative* permet de déterminer quel va être l'ordre dans lequel les joueurs vont pouvoir réaliser leurs actions. L'*initiative* est déterminé de la façon suivante $CD + I + 1D6$ et est fixe pour l'ensemble de la partie. Le premier à jouer étant celui qui a obtenu le plus haut résultat, s'il y a des égalités, un autre jets de 1D6 est réalisé entre les protagonistes, afin de déterminer leur classement. A ce stade nous vous conseillons de noter l'ordre ainsi obtenu sur une feuille, qui vous sera aussi utile pour éventuellement tenir le décompte des scores de chaque figurine.

MORT ET RESURECTION

Une fois tuée, une figurine n'est pas retirée du jeu mais replacée en bordure d'un *portail*. On détermine immédiatement dans quel *portail* elle réapparaît et on l'y place directement. Elle pourra agir dans cette phase si son tour n'est pas encore passé. A noter que les alentours des portails sont des zones assez dangereuses (vous comprendrez en jouant). Une fois *ressuscité*, une figurine perd l'équipement qu'elle avait éventuellement ramassé et repart avec son arme de base rechargée et prête à se venger.

PORTAILS

Les portails sont utilisés comme des téléporteurs qui permettent aux figurine de se déplacer rapidement d'un bout à l'autre de la table, si tout ce passe bien... Les portails sont au nombre de 5 sur la table et il doivent chacun être numéroté de 1 à 5. Pour utiliser un portail il suffit, pendant sa phase de mouvement de se déplacer sur son gabarit. (Pensez à récupérer les gabarits si ce n'est pas déjà fait.)

Pour entrer dans un portail il faut placer l'ensemble du socle de la figurine sur le gabarit du portail.

La réapparition se fait au centre du portail OU dans une zone d'1ps au tour du portail. A noter que si le mouvement le permet il est possible de se téléporter plusieurs fois dans la même phase de mouvement. Pour faciliter les choses, on considère que le mouvement nécessaire à une figurine pour réutiliser le portail, par lequel elle vient d'arrivée est de 3 Ps.

La téléportation se déroule de la façon suivante :

A son entrer dans le portail le joueur jette 1D6 pour savoir dans lequel il réapparaît. S'il obtient un 6 il peut choisir n'importe quel portail pour positionner sa figurine, sinon il se place sur le portail indiqué par le D6. Une figurine qui réapparaît dans le portail qu'elle vient juste d'utiliser se désintègre et meurt (attention aux téléportations à répétition dans la même phase de mouvement). Ceci ne s'applique pas si le personnage réapparaît, suite à une mort, dans le portail dans lequel il était auparavant.

Une figurine situé dans un portail est protégé par les flux Warp qui l'entourent, elle est donc considéré comme à couvert et bénéficie d'une sauvegarde de 5+ invulnérable.

Stationner dans un portail peut être assez risqué, puisqu'un éventuel arrivant apparaîtra DANS l'occupant et le tuera sur le coup. Si cela se produit, terminez le mouvement de l'arrivant, puis déterminer normalement la place de la victime si il y a lieu. A noter que les conditions de mouvement lors de l'arrivée peuvent changer par rapport à celles de départ (portail en terrain difficile par exemple). Dans ce cas les règles classiques de terrain difficile s'appliquent. Exemple : une figurine parcourt 3ps en terrain découvert, puis plonge dans un portail. Si à sa sortie du portail elle se retrouve dans une forêt, elle doit réalisé un test de terrain difficile et peut se déplacer au maximum de 3ps, qui correspondent à ce qui lui reste de son mouvement maximum autorisé. De même une figurine équipé d'un jet pack qui atterrie dans un terrain difficile devra faire un test et sur un résultat de 1 s'écraser.



PIONS BONUS



Les arènes de Q40K sont remplis de petits bonus qui permettent de pimenter une partie, ceci peuvent être aussi bien des armes destructrices que des protections impénétrables ou des gadgets inutiles...

Chaque figurine commence la partie avec l'équipement et l'armement décrit sur son profil, mais elle peut facilement augmenter son potentiel en cour de partie. Il existe 3 grandes catégories de bonus : les armes, les équipements et les objets spéciaux mystérieux et magique secret de l'univers...

Pour ramasser un pion il suffit de passer dessus, sa nature est déterminée de façon aléatoire parmi la catégorie auquel appartient le pion. Pour le détail des natures par catégorie se référé au tableau Bonus.

Une figurine ne peut profiter que d'un seul bonus à la fois et elle le conserve tans qu'elle n'est pas tué. Une fois utilisé, le pion Bonus est déplacé à coté de la figurine, comme un boulet et il ne peut pas être utilisé par un autre joueur. Quant le porteur du bonus est tué, le pion revient à sa place originelle et peut être à nouveau utilisé par un autre joueur. Cette utilisation des pions bonus permet de donner lieu à de véritable chasse à l'homme, pour le plus grand plaisir de chacun.

La Catégorie de chaque pion bonus est représentée sur le pion lui-même : arme, équipement ou spéciale. Il ne peut y avoir qu'un seul pion spécial et il est, en général, placé au centre du terrain. Si vous avez l'esprit retors, vous pouvez utiliser votre propre tableau bonus et piéger vos pions : charge explosive, poison de spore mine, monstre errant, méga bumper inoffensif....

Tableau des pions bonus

Pions équipement sur 1D3 puis 1D6	Pions armes sur 1D3 puis 1D6
<p>11 : piège ! Méga Bumper : déplacé la figurine de 3D6ps dans une direction aléatoire, si elle passe par un mur, un joueur, un portail, ou tout autre obstacle, elle meure.</p> <p>12 : Champs électrique : sauvegarde de 6+ Inv contre les tirs.</p> <p>13 : Corps bionique : sauvegarde de 6+ invulnérable.</p> <p>14 : Réacteur dorsaux.</p> <p>15 : Diffuseur fumigènes : sauvegarde de 5+ Inv. contre les tirs.</p> <p>16 : Saint fragment : sauvegarde de 5+ invulnérable.</p> <p>21 : Combinaison furtive : le porteur est considéré en <i>zone sombre</i>.</p> <p>22 : Champs disrupteur : le porteur n'est touché que sur des 5+ au corps à corps.</p> <p>23 : Narthénium : ignore la première sauvegarde manquée.</p> <p>24 : Forge minute : sauvegarde amélioré de 1 (vous ne pouvez descendre en dessous de 2+).</p> <p>25 : champs de phase : sauvegarde de 4+Inv. contre les tirs.</p> <p>26 : Armure d'artificier : sauvegarde de 2+.</p> <p>31 : Rosarius : sauvegarde de 4+ invulnérable.</p> <p>32 : Balise : le porteur peut relancer le jet de réapparition.</p> <p>33 : Champs de force : le porteur n'est blessé que sur du 6 au corps à corps.</p> <p>34 : Armure terminator : sauvegarde de 2+ / 5+ invulnérable, stable (bouge et tir avec arme lourde).</p> <p>35 : Armure Bénie : sauvegarde de 3+ invulnérable.</p> <p>36 : choisissez l'équipement que vous voulez dans la liste.</p>	<p>11 : piège ! Le pion est l'épicentre d'une charge de démolition. (F8 PA3 artillerie)</p> <p>12 : canon court : diviser par deux la porté de vos armes</p> <p>13 : enrayement : vous ne pouvez faire plus d'un tir par tour</p> <p>14 : méga arme : ajoute +1 en Force et -1 en PA</p> <p>15 : cibleur : ajoutez +1 à votre CT</p> <p>16 : cadence amélioré : vous pouvez faire un tir de plus par tour</p> <p>21 : forgé : vous pouvez relancer vos jets pour toucher</p> <p>22 : compensateur : vous pouvez tirer comme si vous étiez resté immobile</p> <p>23 : arme énergétique</p> <p>24 : gantelet énergétique</p> <p>25 : canon long : double la portée de vos armes</p> <p>26 : perfectionnement : l'arme utilise maintenant un gabarit d'explosion</p> <p>31 : fuseur (12 ps F8 PA1 Assaut 1)</p> <p>32 : vos armes de tir deviennent PA3.</p> <p>33 : Hell gun : (24 ps F6 PA3 Assaut 2).</p> <p>34 : lame C'tan : ignore toute espèce de sauvegarde au càc.</p> <p>35 : Laser jokaero : (48ps F9 PA1 Assaut 1).</p> <p>36 : NuKe : la figurine la plus proche du pion subit une blessure de force 10 sans sauvegarde, même invulnérable, si elle meurt répéter le processus. Attendez la fin de l'effet pour replacer les figurines, dans l'ordre de leur mort. Si vous jouer dans un mod ayant la règle <i>point de victoire</i> vous gagnez des points pour chaque figurine tué et dans ce cas vous perdez aussi votre valeur en point.</p>
<p>Pions mystérieusement mystérieux sur 1D6</p>	
<p>1 : vortex : au début de la phase de mouvement chaque figurine est déplacé de 6 ps en direction du porteur, si elle rentre en contact avec lui arrêté là au contact.</p> <p>2 : les figurines non peintes (plus de 6couleurs) ou soclées, prisent pour cible par le porteur sont automatiquement tué si au moins 1 des jets pour toucher est réussi. Cet effet fonctionne au tir et au corps à corps.</p> <p>3 : teleporteur : durant la phase de mouvement au lieux de se déplacer, le porteur peut effectuer une frappe en profondeur, il peut par la suite tirer et lancer des assauts. Si un double 1 est obtenu la figurine est tuée.</p> <p>4 : c'est vous qui décidez maintenant de l'ordre de jeux de chaque joueur, à chaque tour.</p> <p>5 : control mental : vous prenez le control de la figurine d'un autre joueur en plus de la votre.</p> <p>6 : vampirisme : votre figurine acquiert ce qui l'intéresse chez ses victimes au corps à corps, cela peut être des capacités, des éléments du profil et/ou des équipements.</p>	

Rappel : les effets restent actif tant que la figurine possède le pion et s'arrêtent quant la figurine est tué.

La partie commence

1. PLACER SA CHERE FIGURINE

Une fois les valeurs d'initiative déterminées, le joueur ayant obtenu la valeur la plus PETITE place sa figurine en premier dans une zone de 20x20cm. Il peut tout à fait la positionner sur un pion Bonus ou sur un portail, noter simplement que le portail ou le bonus n'entrera en action que lors de la phase de mouvement. Il est possible de se déployer dans n'importe quelle partie du décor et non pas seulement au sol.



Ensuite c'est au joueur ayant la valeur d'Initiative juste supérieur de déployer sa figurine et ainsi de suite, en faisant bien attention de ne pas positionner sa figurine dans une zone déjà occupé.

Quelques gouttes d'acide perlaient sur les parois du silo désaffecté. On eut dit le doux bruit de l'eau s'écoulant des stalactites d'une grotte déserte. Une telle ambiance aurait dû être rassurante, et c'est ce qui la rendait encore plus terrifiante : ce silence pesant annonçait la traque, la mort.

« Quoi de plus normal dans une arène ? », se dit Hart, tout en réglant son capteur de chaleur sur « sensibilité maximale ». Il enchâssa un chargeur dans son pistolet bolter, une fort belle arme, récupérée sur un chant de bataille déserté, et customisé par ses soins ; l'arme idéale pour surprendre l'adversaire, à n'en point douter. Pff! , ces imbéciles se figurent qu'une énorme mitrailleuse est le plus sûr moyen de s'en sortir. Quelle naïveté ! Rien de plus facile que de se protéger des rafales imprécises de ces armes archaïques...et de riposter avec une précision diabolique...hé hé ça serait pas mal, rêvassait-il. Cependant un léger bruit le fit tressauter. Comme le pas feutré d'un fauve fondant sur sa proie. Il fit comme si de rien n'était et marcha, d'un pas guilleret en apparence, avant de se retourner brusquement et de faire feu à trois reprises en direction du pylône à la lumière vacillante. Un cri étouffé lui indiqua qu'il avait touché sa cible. Satisfait, il se rencogna dans un renforcement du silo et observa attentivement les environs. Quelque chose l'intriguait. Tout ça ne collait pas, ça avait été trop facile. Ses sens étaient en éveil, et il cherchait en vain à repérer ce qui suscitait en lui cette impression malsaine.

La sueur au front, Hart courait, il courait aussi vite que ses blessures le lui permettaient. Il ne s'était pas trompé, tout à l'heure. Celui qu'il avait touché n'était pas celui qu'il avait entendu : une ruse classique mais efficace. On s'arrange pour faire du bruit dans la direction de quelqu'un que l'on a déjà repéré pour mieux localiser la victime que l'on s'est choisi. Cet enfoiré visait drôlement bien et ne l'avait pas raté. Alors qu'il sortait discrètement de sa cachette, une balle l'avait frôlé puis une autre lui avait brisé le genou. Cette arène était bien le lieu de mort et de peur qu'elle était censée être, et il avait bien failli pointer au panthéon peu glorieux de ses victimes. Mais maintenant, il allait montrer à ce petit futé qu'un ancien soldat des troupes de choc a plus d'un tour dans son sac...

Dargor



Le saviez-vous ?

Le prêtre des runes Ganhd'a Half aurait été vu en train de défendre ce qu'il considérait comme son portail contre un Buveur de Sang, en érucant "Thou shall not pass". 5,8 secondes plus tard, il était mort.

2. LA PHASE DE MOUVEMENT

Celui qui à la plus grande valeur d'initiative se déplace en premier, puis le second et ainsi de suite... Les règles de mouvement de W40k s'applique ici normalement (terrain difficile, jet pack, course...). Rappelez vous simplement qu'il est tout à fait possible de passer à moins d'1ps d'une figurine.

Dans Q40K une figurine n'est JAMAIS considéré comme engagé ou bloqué pendant la phase de mouvement, même si elle s'est fait engagé au corps à corps pendant la phase d'assaut précédente et que son assaillant est toujours en vie. Afin de rendre les déplacements plus imprévisibles pour ses adversaires, nous avons imaginé différents types de mouvements qui devraient vous permettre de vous déplacer plus librement dans les décors.

Sauter : ce mouvement consiste à se laisser tomber du haut d'un endroit. Pour sauter, il faut d'abord réaliser un *test de terrain difficile* (lancez 2D6 et gardez le meilleur résultat). La distance indiquée représente la hauteur depuis laquelle le saut est permis sans prendre de risque. Si le jet est inférieur à la hauteur du saut, la figurine subit une *blessure de chute* ayant pour force la hauteur (en Ps) depuis laquelle elle est tombée, sans sauvegarde d'armure possible. Si le jet est supérieur à la hauteur alors tout s'est bien passé et la figurine est positionnée à son point de chute. Elle peut ensuite continuer à se déplacer, s'il lui reste de la distance à parcourir suivant son mouvement maximum moins la hauteur de saut, ainsi que l'éventuel mouvement qui lui a permis d'arriver jusqu'au bord. Les figurines qui lancent 3D6 pour traverser les terrains difficiles, peuvent ici aussi faire leur test sur 3D6.



Nager : ce mouvement consiste à se déplacer dans l'eau, afin de pouvoir traverser des étangs ou autres. Il faut tout d'abord lancer 1D6, qui va déterminer la distance maximale parcourable en nageant.

Si un 1 est obtenu, la figurine a présumé de ses forces et de ses capacités de respiration sub-aquatique et se noie. Dans ce cas la figurine est replacée de façon classique grâce aux portails mais n'a plus le droit à son mouvement. Une fois dans l'eau, une figurine profite de la distorsion des distances et des images, elle est donc considérée comme à couvert et bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les tirs venant de l'extérieur. Deux figurines dans l'eau peuvent se voir normalement et se tirer dessus normalement. Si une figurine décide de rester dans l'eau, à chaque tour elle doit relancer 1D6, si un 1 est obtenu la figurine se noie.

Le Caporal Johnson tenait fermement sa charge de démolition dans la main droite. Vaguement à couvert derrière son pan de mur, il avait néanmoins réussi à se cacher de la vue du dragon de feu qui avançait avec précaution vers lui. Quand l'eldar fut à une dizaine de mètres, il se redressa et envoya son "colis", évitant de justesse le trait chaleureux du fuseur qui frôla son visage. On entendit la charge rebondir sur le mur d'en face, et ce qui ressemblait à un juron, s'échapper de la bouche du xéno. Pendant quelques secondes, Johnson attendit, sagement accroupi sur lui-même, mais rien ne se produisit. Il risqua un oeil par dessus le muret, pour s'apercevoir que la charge avait finalement atterri à 2 mètres à peine de là où il se trouvait. "Oh me..." Il n'eut pas le temps de finir sa phrase, que son clone réapparissait déjà dans le portail numéro 5.

OB1

Bondir : ce mouvement consiste à bondir au dessus d'un terrain, comme par exemple au dessus de lave en fusion, ou tout simplement du vide. Pour le réaliser le joueur lance 3D6 et garde le meilleur résultat. Si ce résultat est suffisant pour couvrir la distance nécessaire pour passer de l'autre coté la figurine est placée à son point d'arrivée. Si la distance est trop courte, la figurine chute et subit une *blessure de chute*, ayant pour force la hauteur (en Ps) depuis laquelle elle est tombée, sans sauvegarde d'armure possible. Si le résultat n'est pas suffisant pour placer l'ensemble du socle sur le terrain et qu'une partie du socle se retrouve dans le vide, lancer 1D6, sur un résultat de 4+ le combattant a réussi à se rattraper, sinon il perd l'équilibre et tombe subissant de ce fait une *blessure de chute*. Si le terrain dans lequel tombe la figurine est un terrain infranchissable, de l'eau ou toute autre chose n'étant pas un terrain viable permettant des déplacements, la figurine est tuée sur le coup.

Grimper : ce mouvement consiste à utiliser les échelles, escaliers, cordes, bout de mur en ruine et autre... pour passer, par exemple, à un étage supérieur. Il est impossible à une figurine de monter si il n'y a pas de quoi le faire. Savoir si tel ou tel élément de décors est franchissable et peut être escaladé, est une chose qui vous ait réservé. C'est à vous de vous mettre d'accord avec vos adversaires afin de déterminer les effets du décors sur les mouvements.

Plaskull n'attendit pas la fin du sifflement de son pistolet pour sauter à pieds joints à travers le portail. Un instant de distorsion, et il se campa sur un sol rocailleux déjà jonché de débris corporels. Un concurrent vert sombre l'attendait à moins de six mètres du portail. Le sifflement de montée en puissance s'interrompit opportunément, indiquant au pauvre ork pataud qu'il bénéficierait à l'instant d'une pleine charge d'hydrogène ionisé. Quinze points s'ajoutèrent à la barre de crédit du gladiateur génétiquement altéré, qui bondit de nouveau en quête d'une cible. A moins que ce ne soit cette fois la cible qui le trouve d'abord.

P T-L

Remarques



Dans Q40K on mesure le vrai déplacement d'une figurine, donc pas question qu'un réacteur dorsal passe de l'autre coté d'un immeuble de 20 étages sous prétexte qu'il fait 11ps de large. Il doit contourner ou trouver un endroit pour se poser à la fin de son déplacement. Un mur de plus de 12ps de haut est donc impossible à franchir, hormis si on en fait le tour par les cotés bien sur.

Un personnage équipé d'un jet Pack se déplace en ligne droite jusqu'à sa destination, même s'il part d'un point en hauteur pour arriver au sol, il faut simplement qu'il puisse se poser.

Pour tous les mouvement précédemment définis, une fois la décision prise il n'y a plus de retour en arrière possible, jetez les dés et subissez les conséquences de vos choix !



*Le saviez vous ?
L'arme la plus étrange utilisée à Q40k fut... un four. Un marine des Meuh's Children s'en servait en effet pour y brûler les Eldars qu'il capturait vivant.*

2. LA PHASE DE TIR



Selon l'initiative déterminée au début, le premier joueur fait tirer sa figurine. Les éventuelles sauvegardes et réapparitions dans les portails sont résolus immédiatement. Vient ensuite le tour du joueur ayant obtenu le 2ème résultat le plus important et ainsi de suite... Les règles relatives au tir de W40k s'appliquent normalement (ligne de vue, couvert, détection...) ainsi que les règles spécifiques aux armes (pas de mouvement si tir avec une arme lourde, pas de charge si tir rapide...). Une figurine voit à 360° et il n'est pas nécessaire de tourner la figurine en direction de sa cible, hormis pour le côté esthétique bien sur.

Particularités

Certains secteurs du décor peuvent être considérés comme des *zones sombres* c'est à dire qu'une figurine cachée dans une *zone sombre* sera plus difficile à détecter. Mettez vous d'accord avec vos adversaires sur les zones qui peuvent être considérés comme *zone sombre* et ainsi en partie dissimuler votre personnage. Ces zones sont par la suite gérées en combat nocturne. Une figurine, quelque soit sa localisation, qui décide de tirer sur une cible qui se situe dans une *zone sombre*, doit effectuer un test de repérage (2d6 x 3ps). Par contre, une figurine située dans une *zone sombre* n'a pas à faire de test de repérage si sa cible n'est pas située dans une *zone sombre*.

Il est important de se rappeler qu'une figurine écrante une autre sur le double de sa hauteur, ainsi que sur la largeur de son socle. Pour éviter les discussions sans fin nous considérons qu'au minimum les 3/4 du socle de la figurine ciblée doivent être visibles pour autoriser le tir.

Comme précisé auparavant, aucune figurine n'est considérée comme engagé avant la phase d'assaut, il est donc tout à fait possible de tirer sur une figurine en contact avec une autre. Attention toutefois si vous utilisez une arme à gabarit et que le tir est réussi, les deux figurines seront touchées. Une figurine partiellement touché par un gabarit est touchée automatiquement, il n'y a donc pas de jet sur 4+ à faire.

Aelith sonde les environs grâce à ses capacités psychiques et repéra une forme de vie dans le couloir sur sa droite, il arma silencieusement son pistolet shuriken et dégaina son épée sorcière. Il puisa dans sa force mentale le pouvoir nécessaire pour optimiser ses forces et se dirigea silencieusement sur la droite, il aperçut vaguement un éclair et sentit une onde de choc près de son coeur mais son armure runique le protégea une fois de plus, il tendit tout ses muscles et se lança en avant. La sybarite qui lui faisait face, se tordit sur le côté et para le coup d'épée que l'archonte lui avait lancé. dans un déchaînement d'éclairs, le combat pris de l'ampleur, les deux combattants parant les coups de l'adversaires, La sybarite toucha Aelith à la main et lui fit lâcher son épée, avant de l'envoyer valser contre un mur. L'eldar noir se rapprocha en le regardant avec ses yeux noirs. Aelith concentra son esprit et libéra un torrent d'énergie destructeur qui incinéra sur place son adversaire. Il se releva et récupéra son épée avant de rire. Puis il repartit à la chasse, excédé de s'être laissé piégé dans un jeu aussi vil inventé par les eldars noirs pour amuser leur seigneur, il tourna la tête vers la mini caméra du coin et promit que s'il s'en sortait, il prendrais la tête d'asdrubael vect.

Salgin

3. LA PHASE D'ASSAUT

Comme pour les autres phases, le joueur qui a obtenue l'initiative la plus élevée bouge en premier. Puis vient le tour du second et ainsi de suite. Il n'y a que dans cette phase qu'une figurine peut se retrouver engagée et donc ne pas pouvoir se déplacer librement. Rappelez vous qu'en plus des règles de charge de W40K, une figurine peut en charger une autre, si elles étaient en contact avec elle au début du tour, suivant la règle du « *pied qui dépasse* ». Les corps à corps ne sont pas résolus dans cette phase mais dans la suivante.

Le marine en armure bleutée avançait rapidement parmi les ruines, ses sens de prédateur étaient amplifiés par son armure. Là, se trouvaient ses proies, cachées, tapies dans l'ombre. Un voyant rouge se mit à clignoter sur l'impression rétinienne de son casque MkVI, les détecteurs thermiques longue distance avaient détecté la présence détestable d'un Xénos. D'une impulsion mentale il activa son réacteur dorsal et telle une comète impitoyable pris la direction des ruines d'une usine où son sensorium avait détecté la proie. "Klang !" Un projectile venait de lacérer son épaulette cloutée ! Pivotant sur sa gauche, il atterrit à 20 mètres d'une forme blanche et noire. Un Tau ! Sans réfléchir Syziphus pointa son pistolet à plasma sur le sous-être, une balle de lumière en sortit dans un grondement étouffé. L'armure obscurcit automatiquement les rétines de Syziphus, qui pu ainsi apprécier, la vaporisation du Tau et du mur derrière lequel il se cachait.

Le voyant d'alerte s'alluma, Syziphus pivotant sur lui même eu juste le temps de parer l'attaque d'un guerrier primitif armé d'un fusil fort peu inquiétant. D'un geste du poignet il fit pivoter son épée tronçonneuse et remonta le long du canon du fusil, au passage il sectionna les deux mains de son ennemi et par un léger mouvement lui sectionna la gorge.

Regardant sa dernière victime il reconnu aisément un Kroot, le laquais des Tau.

Un mouvement attira son attention, un vortex de lumière mauve se trouvait à courte distance à l'intérieur des ruines, c'est donc de là qu'avait dû surgir le Kroot, sinon son armure l'aurait détecté plus tôt. Sans hésitation Syziphus sauta dans le vortex priant l'Empereur qu'il lui offre d'autres proies. Coco le Kroot venait à peine de ressortir du portail, lorsqu'une masse bleutée surgit derrière lui.

"Encore toi!" hurla le marine qui le chargea. Le combat fût aussi bref que le précédent. Coco le clone sorti hébété du portail, là à nouveau devant lui se dressait LE marine qui venait de le tuer pour la seconde fois.

Syziphus chargea à nouveau, de toute façon son pistolet plasma était vide, et asséna un coup de tête à Coco, en hurlant "Mais tu vas crever là ! Oui ou non ? Mais, crève sous-race, crève ! "

La pointe que formait l'avant du casque de Sysiphus perfora la boîte crânienne de Coco et réduisit son petit cerveau à l'état de miettes.

Lâchant le forme sans vie de Coco, Syziphus nettoya son plastron, l'as de pique, symbole de son chapitre ne devait pas être souillé par le sang de ce Xénos.

"Vlouf !", une créature sorti du téléporteur. Syziphus se retourna, prêt à remettre sa branlée à Coco.

Un marine des Scytches of the Emperor lui faisait face, un melta gun pointé sur lui.

En disparaissant dans un sifflement thermique, Syziphus se dit que finalement il aurait préféré que ce soit Coco une fois de plus.

le vieux



Le saviez vous : le combattant ultime à Q40K a longtemps été un scarab nécron, jusqu'à ce que le codex ne soit revu.

4. CORPS A CORPS

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur mouvement d'assaut, la phase de corps à corps commence. Pour déterminer dans quel ordre sont résolues les différentes mêlées, utilisez la hiérarchie établie au début de la partie. Le corps à corps qui comprend le joueur avec l'initiative la plus élevée se déroule en premier. Il faut bien différencier l'initiative du joueur et l'initiative de la figurine définie dans son profil. Notez que ce n'est pas forcément le joueur qui possède la plus grande valeur *d'initiative* qui frappera en premier, l'ordre au sein du corps à corps étant définie de la façon habituelle.

Particularités



Les règles de W40K s'appliquent normalement (charge à couvert, bonus de charge, grenades...), toutefois nous avons réalisé certain ajout afin de rendre le jeu plus dynamique et éviter que les corps à corps ne s'enlisent. Dans Q40K chaque figurine est considéré comme un personnage indépendant. C'est à dire que chaque joueur peut décider de la répartition de ses attaques. Le corps à corps étant le plus souvent une mêlée indescrivable, chaque figurine, au sein d'un même corps à corps, peut répartir ses attaques entre toutes les figurines faisant parti de ce corps à corps. Ceci s'applique même si les figurines ne sont pas en contact socle à socle. Une figurine possède toujours son nombre complet d'attaque, même si elle décide de les attribuer à une figurine qui n'est pas directement en contact. Toutes les figurines sont considérés comme sans peur, il n'y a donc pas de résultat de corps à corps si plusieurs figurines sont encore au contact, après la résolution de toutes les attaques.

Il n'y a pas non plus de mouvement de percé ou de poursuite.

Un combattant victorieux de ses ennemis au corps à corps restera donc sur place à attendre la prochaine phase de jeu. Les restrictions et autres avantages due au profil de la figurine s'applique ici normalement.

Combat simultané

Il peut arriver que les figurines prisent dans un corps à corps aient la même initiative dans leur profil. Dans ce cas les touches et blessures sont résolues en même temps. Si plusieurs figurines de même initiative, décident d'attaquer la même cible et qu'elle réussissent toutes les deux à la blesser, le joueur ciblé doit réaliser ses éventuelles sauvegardes contre tout ses attaquants. S'il a déjà raté une sauvegarde contre un des attaquants, il doit quant même réaliser un éventuel jet de sauvegarde sur les blessures des autres attaquants. Ceci afin de déterminer lequel ou lesquels des assaillants ont porté un coup critique. Dans le cas où les figurines ayant la même initiative, blessent mortellement la même cible, les éventuelles points à gagner sont répartis de façon équitables entre ces même figurines.

Portail et corps à corps

Si une figurine se fait tuer dans un corps à corps et qu'elle réapparaît (volontairement ou non) au contact d'un autre corps à corps elle peut y participer, à la condition que ce corps à corps ne se soit pas encore déroulé durant cette phase. Si une figurine rentre en contact d'un corps à corps de cette façon, elle ne possède plus son bonus de charge, même si elle l'avait eu au début de la phase. Si une figurine apparaît dans un portail où il y a une ou plusieurs figurines prises dans un corps à corps, la ou les figurines sont détruite et l'arrivant peut participer à ce corps à corps s'il n'a pas déjà eu lieu et si il reste encore au moins une figurine.



Le saviez-vous ?
Afin d'éviter les scores négatifs, la Régie Impériale des
Divertissements Autorisés déconseille l'usage des armes à plasma.

Les différentes façons de jouer à Quake40k



Il y a plusieurs façon de jouer à Q40K, la plus courante étant le Deathmatch classique, mais nous vous livrons ici différents mods, allant du plus équilibré, au plus farfelu. Les mods peuvent être assimilés à des missions, ceux sont eux qui déterminent quel est le but de la partie.

1. LES REGLES UTILISEES DANS LES MODS

Chaque mod fait appel à différentes règles qui permettent de savoir de quel façon sont géré les événements qui surviennent au cour de la partie. Si il n'est fait mention d'aucune particularité, les règles de Q40K classique s'appliquent sans aucune modification.

Budget

La figurine que vous choisissez doit avoir un coût totale en point, qui ne dépasse pas la valeur du budget déterminé en début de partie. Les règles classiques de sélection et d'équipement s'appliquent.

Clone

Tous les joueurs utilisent la même figurine.

Combat de chef

Vous pouvez choisir comme champion un personnage spécial ou une figurine à point de vie multiples. Les règles d'équipement classiques s'appliquent.

Combattant parfait !

Vous pouvez choisir n'importe quel figurine et l'équiper de n'importe quel équipement de n'importe quel codex, sans aucune limitation. Si le coût d'un équipement n'est pas mentionné, utilisé le coût de la figurine qui le porte, si vous désirez obtenir plusieurs équipements d'une figurine, ajoutez pour chaque équipement sa valeur en point. Noter que vous pouvez aussi adopter des particularités comme par exemple la capacité de se déplacer de 9ps d'un Rôdeur, lâchez vous !

Portail

Disposer les portails sur le décor de la façon habituel. Si une figurine meurt elle réapparaît par un portail, à la condition qu'elle soit autorisé à réapparaître.

Pions bonus

Disposer des pions bonus sur le décor de la façon habituel. Les règles classiques s'appliquent.

Réapparition

Une figurine une fois tué n'est pas retirée du jeux mais réapparaît sur la table de façon immédiate.

Mort subite

Une figurine une fois tué est retirée du jeu jusqu'a ce qu'une manche soit remportée par quelqu'un.

Point de victoire

Lorsqu'une figurine en élimine une autre, elle gagne un nombre de point égale au coût de sa victime. Une figurine qui meurt de façon accidentelle (noyade, chute, téléportations ratée, brûlure de plasma...) perd sa propre valeur en point. Noter que lorsqu'une figurine apparaît dans un portail déjà occupé elle ne gagne pas la valeur de ses victimes, mais que les victimes perdent elles leur valeur en point, car il s'agit d'une mort accidentelle.

2. LES MODS

Deathmatch classique

Le mode le plus classique, c'est celui qui a donné naissance à Q40K et pour lequel les parties sont le plus équilibrés.

Ce mod utilise les règles suivantes : **Réapparition, Portail, Pions Bonus, Point de Victoire**

La première figurine qui parvient à amasser 10 fois sa propre valeur en point gagne le match.

Deathmatch pro

Une adaptation qui permet de se faire plaisir et de jouer la figurine de son choix.

Ce mod utilise les règles suivantes : **Combat de Chef, Réapparition, Portail, Point de Victoire**

La première figurine qui parvient à amasser 10 fois sa propre valeur en point gagne le match.

Champion des champions

Il faut ici faire preuve de stratégie et ne pas foncer tête baissée dans le combat.

Ce mod utilise les règles suivantes : **Budget, Portail, Mort Subite, Pions Bonus**

La dernière figurine en jeu remporte une manche. Il faut remporter 3 manches pour gagner la partie.

Elite

Vous allez enfin savoir qui est le meilleur joueur, ou le plus chanceux...

Ce mod utilise les règles suivantes : **Clone, Portail, Mort Subite, Pions Bonus**

La dernière figurine en jeu remporte une manche. Il faut remporter 3 manches pour gagner la partie.

Maître suprême

Dans ce type de partie on assiste généralement à de véritable combat de titans, saurez vous trouver quelle est la meilleur figurine de W40K et surtout saurez vous l'utiliser ?

Ce mod utilise les règles suivantes : **Combattant Parfait !, Portail, Pions Bonus, Point de Victoire**

La première figurine qui parvient à amasser 10 fois sa propre valeur en point gagne le match.

Le Barrel Frenzy

Ceci n'est pas un mod en lui même, mais plutôt un petit bonus que vous pouvez ajouter à vos parties, histoire de rendre le décors un peu plus mortel. Dans nos petits décors de Q40k, le baril est un élément plus que récurrent. Avant de commencer, disposez dans le décor de 3 à 10 fois le nombre de figurines en jeu, de barils. Le baril est un objet sur lequel on peut tirer. S'il est touché, jetez un dé.

Sur un résultat de 1 à 5 il se produit une explosion. Placer un gabarit d'artillerie de F5 PA4 centré sur le baril. Sur un 6, quelque chose d'étrange se passe (Wired). Lancez un D6.

Table des effets Wired :

1,2,3 - Plasma! Une explosion a lieu, mais c'est du plasma! Centrer un gabarit d'artillerie de F7 PA2 sur le baril. Les figurines partiellement recouvertes sont touchées sur du 4+.

4 - Le Warp est quelque chose d'étrange. Remplacez le Baril par DEUX Barils.

5 - Napalm! Une explosion de flammes se produit. Placer un gabarit d'artillerie centré sur le baril. Il reste en position jusqu'à la fin de la partie. Toute Figurine qui le traverse, même partiellement subit une touche de F5 PA4.

6 - VORTEX. Une étrange explosion a lieu... Centrer un gabarit d'artillerie sur le baril, toute figurine touché est tué. Les figurines partiellement recouvertes sont touchées sur un résultat de 4+.

Comment jouer en équipe...

On divise les joueurs en deux équipes ou plus, le principe reste le même. Ensuite il va falloir sélectionner les combattants suivant les règles du mod choisit. Il est à noter que les parties en équipes apportent moins de liberté au joueur que les parties solos, mais la vie est une question de choix et on vous l'a dit, Q40K est une grande fraternité.

1. LES REGLES DE SELECTIONS

Equipe à budget

Fixer avec vos adversaires le nombre de point total que devra faire chaque équipe, puis composez là comme bon vous semble. Vous n'êtes pas obligé de prendre des figurines provenant du même codex, pensez simplement à respecter les limitation du codex et de Q40K sur la sélection de l'équipement et du personnage

Equipe Open

Chaque joueur choisit une figurine et se place dans une équipe. Les équipe sont libre de composition en valeur et en nombre. A vous de juger de l'équilibre des choses...

Syziphus fut téléporté à la sortie du portail n°4. Il scruta les environs et vérifia que ce marine ne soit plus dans les parages. Après s'être assuré que la réserve de plasma de son arme soit bien rechargée, il entreprit de scanner les alentours pour éventuellement retrouver coco qui améliorerait bien son score. Ayant repéré une source de chaleur, il activa son réacteur dorsal et bondit sur le toit du bâtiment à sa droite.

Effectivement, c'était bien coco. Il s'empressa de lui tomber le pied énergétique en avant de manière à économiser ses cellules énergétiques pour ne pas refaire la même erreur. Après un bref combat, le reste ensanglanté du corps de coco reposait à ses pieds. Fier de lui, le Marine se retrouva nez à nez avec une tête insectoïde dont le corps était couvert d'écailles qui jouaient avec la lumière du dôme. Sysiphus activa la recherche de xenos et compris qu'il était face au plus grand prédateur, le Lictor. Avant même de pouvoir lever son arme, deux griffes chitineuses transperçait son armure au niveau du plastron et souillait l'as de pique, le symbole du chapitre. Avant de se téléporter par le pod n°3, Sysiphus se dit qu'il aurait du emmener un scanner avec lui.

Salgin



Le saviez vous ?

Dans la première version de Q40K Seb Voinot était déjà un cheesmongeur. En effet il ne répugnait pas à employer un pauvre culteu armé d'un lance plasma... C'est à cause de lui que les règles de sélection d'équipement furent créées.

2. LES REGLES SPECIALES EN EQUIPE

Bases

On découpe le terrain de façon à avoir des bases (qui sont des zones propres à chaque équipe) et une zone neutre. Les bases doivent toutes avoir une surface égale, être séparées entre elles d'au moins 18ps et réparties équitablement autour du centre de la table. La zone neutre doit quant à elle occuper la plus grande partie de la table. Pour ce type de mod les figurines tués réapparaissent n'importe où dans leur zone propre, au lieu de le faire dans un portail. Sur une arène de 60x60cm les bases pour 2 équipes seront de 20 cm de largeur, en bord de table et de 10cm de profondeur.

Drapeau

Le drapeau est un pion spéciale qu'il faut en général capturer ou défendre. Quant une figurine passe sur le drapeau, elle le capture (le jeton est placé sous elle, ou à côté). En se faisant tuer, le porteur du drapeau, le laisse tomber à terre. Si une figurine de son équipe passe sur le drapeau elle le capture. Si il s'agit d'une figurine ennemie, le drapeau retourne instantanément dans sa base. Une figurine peut transmettre le drapeau à un de ses coéquipiers de la façon suivante. Les deux figurines doivent être en contact à la fin de la phase de mouvement. Elle ne tire pas pendant la phase de tir, mais s'échangent le drapeau. Pendant cette phase il faut tuer les deux figurines pour que le drapeau tombe à terre et puisse être récupéré. Noter qu'il est toujours possible d'effectuer un mouvement de charge en direction du drapeau, en respectant les conditions habituelles.

KAZimir, dit la terreur avait été pris de gré et même plutôt de force pour participer a cette partie de Q40K. On lui avait refilé un fling' tout rouillé avec pas mal de munitions. Mais il était fermement décidé a montrer qu'un snot, "ça déchire grave ça race en close".

Pour l'instant il préférait se cacher pour mieux étudier ses adversaires alors que les bruits de rudes combats le faisaient trembler... selon les règles, il lui suffisait juste d'abattre un guerrier aspect ou un maroune pour gagner haut la main. Il regardait a droite et à gauche comme sa maman lui avait dit de faire avant de traverser la route, le fling' toujours pointé dans la direction du regard. Il avait vu faire plein de guerriers, et les imitait.

"Juste un, dans le dos si possible, et c'est dans la poche." marmonnait-il quand une ombre le surpris. Il se chia dessus. "Et merde..."

Heureusement l'odeur n'avait alerté personne, mais question discrétion c'était grillé. Il décida de passer à l'action. Il courra en direction de l'ombre en gueulant un cri de guerre terrible et surtout strident "Hiiiiiiiiiiiiii" et appuya sur la gâchette comme un forcené, mais aucun projectile n'atteint le terminator du chaos, le chargeur étant vidé, KAZimir décida de le finir a coups de crosses et se jeta sur la cuisse du totor pour lui faire le coup de la cravate de notaire que son senseï lui avait appris durant son pénible apprentissage de snot. Il le prit par la ceinture et essaya de le faire tomber, mais il n'y arriva point. Curieusement, un terminator, c'est achtement plus lourd qu'un snot. Il prit appui sur le mollet du totor pour mieux le faire basculer, mais rien n'y fit.

C'est à ce moment là que le totor s'aperçut de la présence de KAZimir...

Même le portail eut trop de mal a reconstituer le corps de KAZimir, il fut déclaré "irrécupérable" et on jeta ses restes. Les paroles du totor pour son noble adversaire furent "c'est trop con un snot!"

Mosquito



Le saviez-vous ?

Dans l'arène, personne ne vous entendra crier, il en sera autrement des spectateurs avides de sensations.

3. LES PHASES DE JEU EN EQUIPE

La présence de plusieurs figurines sur la table n'appartenant pas au même joueur, mais agissant pour le compte d'une même équipe, modifie certaine chose au déroulement des phases de Q40K.

Initiative

Pour savoir qui gagne l'initiative pour la partie, lancer 2D6 pour l'équipe. Le plus haut score permet de choisir :

- quelle équipe bouge en premier.
- quelle équipe tire en premier.
- quelle équipe effectue ces mouvements d'assaut en premier.

Il se peut tout à fait que ce ne soit pas la même équipe qui tire et charge en premier.

Mouvement

L'équipe qui doit bouger en premier, bouge UNE de ces figurines, puis c'est au tour de l'autre équipe et ainsi de suite, en alternance. Si une équipe n'a plus de figurine à bouger alors l'équipe restante peut bouger toutes ses figurines restantes à la suite.

Tir

De la même façon que pour la phase de mouvement, chaque équipe joue en alternance, en commençant par celle qui a été désignée pour débiter la phase de tir. Si une équipe n'a plus de figurine à faire tirer, alors l'équipe restante peut faire tirer toutes ses figurines restantes à la suite. A noter qu'il est toujours possible de tirer sur un figurine de son équipe si cela lui est avantageux, on vous le dit et on vous le répète Q40K est une fraternité, mais on n'y a aucun ami.



Assaut

Comme pour les phases précédentes, en alternance. De façon classique, le corps à corps ne débute que lorsque tous les mouvements sont terminés. Les règles classiques de W40K et de Q40K s'appliquent lors de la résolution des corps à corps.

Remarques

Il n'existe pas de priorité particulière quant à l'ordre d'action des figurines d'une équipe. Ceci pour amener les joueurs d'une même équipe à faire leurs propres choix tactiques et à se disputer le bout de gras, quant à savoir quel sera le rôle de chacun.

Frere Mortar s'agenouilla, remerciant l'empereur de lui avoir permis d'emprunter le portail sans finir aspiré dans le Warp. La balle du sniper l'atteignit dans la nuque. Lorsqu'il se matérialisa à nouveau, il se mit à couvert, puis entama la litanie de destruction en apercevant un adversaire. Il achevait le 4ème tercet de bénédiction de son bolter lorsqu'il reçut un coup de hache dans la gorge. Il réapparut immédiatement dans le portail numéro 3, celui de la place de l'empereur. Il s'agenouilla devant la statue de son dieu et pria pour le salut des âmes en peines. Le tir de fusil l'atteignit dans le dos, faisant fondre son armure. Il régénéra dans le portail 5, et alors qu'il s'apprêtait à charger un projectile béni par le chapelain dans son arme purificatrice, la pression d'un nouvel arrivant fit exploser son enveloppe corporelle.

Portal

4. LES MODS PROPRES AU JEUX EN EQUIPE

Capturer le drapeau

A l'instar du Deathmatch, ce mod est l'un des plus couramment pratiqué dans Q40K, il donne une plus grande part à la stratégie et permet à chacun de se spécialiser dans un rôle particulier.

Ce mode utilise les règles : **Equipe à budget, Bases, Réapparition, Drapeau**

Disposez un drapeau dans chaque base. Le but est de ramener le drapeau de l'équipe adverse dans sa base tout en ayant conservé son propre drapeau. L'équipe qui ramène le drapeau et possède toujours le sien remporte une manche. L'équipe qui remporte 3 manches gagne la partie.

Un drapeau

Ici la stratégie change, il ne suffit pas d'être puissamment armé, il faut aussi pouvoir aller rapidement récupérer le drapeau, avant que l'équipe adverse ne vous devance.

Ce mode utilise les règles : **Equipe à budget, Bases, Réapparition, Drapeau**

Placez le drapeau à la même distance des 2 bases. Le but est d'aller récupérer le drapeau et de le ramener dans sa base. Si le porteur du drapeau est tué, le pion reste à l'endroit où il est tombé.

Deathmatch en équipe

Il s'agit de la version multi joueur du Deathmatch classique.

Ce mode utilise les règles : **Equipe Open, Portail, Réapparition, Pions Bonus, Point de victoire**

Additionner la valeur de chaque équipe, l'équipe qui gagne est celle qui amasse 10 fois sa propre valeur.

L'équipe des champion

Ici il s'agit de jouer en équipe au mod Champion des champions.

Ce mode utilise les règles : **Equipe à budget, Portail, Mort Subite, Pions Bonus**

La dernière équipe à avoir une figurine en vie remporte la manche. Il faut remporter 3 manches pour gagner la partie. Si les deux dernières figurines de chaque équipe meurent en même temps, rejouez la manche.

Attaque de base

Saurez vous déloger l'ennemie de sa place forte ?

Ce mode utilise les règles : **Equipe à budget, Bases, Réapparition, Pions bonus**

Au sein de chaque zone placer un bâtiment qui sera votre base. Chaque bâtiment possède un blindage de 10 sur chaque face et 10 points de structure. Chaque fois que vous traversez le blindage, la base perd 1 point de structure. Le but du jeu est de détruire la base adverse. Notez que le fait d'attaquer la base au corps à corps peut tout à fait enlever plusieurs points de structures en une seule phase.

Domination

Vous devez contrôler le territoire et sécuriser ses points vitaux

Ce mode utilise les règles : **Equipe à budget, Bases, Portail, Réapparition, Pions bonus**

Noter que pour ce mod l'effectif minimum est de 3 joueurs par équipe. Placez les portails en dehors des bases. A la fin de chaque tour, chaque portail occupé par un joueur rapporte 1 point à son équipe. Les réapparitions se font dans les bases et non pas dans les portails. Dans ce mod, quand un joueur arrive sur un portail il peut décider de ne pas se téléporter, mais de simplement l'occuper.

Assaut

Quelle sera la meilleur équipe de nettoyeur ?

Ce mode utilise les règles : **Equipe à budget, Portail, Réapparition/Mort Subite, Pions bonus**

Une équipe est déclaré nettoyeuse et l'autre cible. Le but pour les nettoyeurs est d'éliminer toutes les cibles. Un nettoyeur peut réapparaître, une cible tuée non. Une fois les cibles totalement nettoyées comptez le nombre de tours qu'il à fallut. La partie recommence en intervertissant les rôles. Si les nouveaux nettoyeurs parviennent à tuer toutes les cibles en moins de tour, ils gagnent, sinon ce sont les cibles qui gagnent.

Note des concepteurs

Bien sur à plusieurs les idées fusent et vous pourriez être tenté de convertir certain mods sellons vos goûts et vos idées et bien... faites le ! Le principale dans Q40K est de passer un bon moment donc ne vous privez pas d'adapter les mods à vos envies.

Règle à appliquer dans tous les cas de litiges ou lors d'une égalité en équipe:

Additionner le nombre de figurines peintes (6 couleurs minimum) de chaque équipes.

Additionner le nombre de figurines WYSIWYG de chaque équipes.

Faites la somme de ces deux chiffres et multipliés les par le nombre de races différentes jouées dans l'équipe..

Pour finir divisé le tout par le nombre de figurines non peintes.

Si il y a encore égalité

Additionner l'ages des participants de chaque équipe, l'équipe qui a le plus de vieu...vétérans gagne !

Il était déjà mort deux fois, deux fois le sniper avait fait son office et a deux fois il avait essayé de monter la tour où ce xeno campait. Il n'était plus qu'a deux bunkers de la zone couverte par le tireur d'élite. Il prit son élan et se jeta en avant a travers le no man's land. Son armure énergétique crissa de douleurs alors qu'il se jeta derrière le couvert relatif d'un amoncellement de barils. Il repris son souffle et se précipita vers la porte de la tour. Derrière lui une formidable explosion due aux barils le projeta en avant avec force alors qu'un rayon bleu frappait le sol, là où il se trouvait la seconde auparavant. Il remercia silencieusement l'empereur dans le couvert de la porte. Il vérifia la chargeur de son pistolet bolter et dégoupilla une grenade. Grimpant l'escalier avec hâte il lança sa grenade à fragmentation dans la salle principale de la tour. Un juron s'en échappa avant qu'un orc grand comme un dreadnought se précipite sur lui. Ils roule boulèrent tout l'escalier alors que la déflagration se fit entendre, projettent l'orc contre un mur. Rapide comme l'éclair le Sergent Motiis lui planta son épée énergétique dans la tête, avant même qu'il n'ait retouché terre. Puis d'un bond il remonta l'escalier. La salle était couverte des boyaux et de membres éparses. Seul la cape mirage témoignait de l'existence du sniper Eldar quelques secondes plus tôt. Il pensa que dans ce jeu toutes les alliances était probable surtout les plus invraisemblable. Il saisit le fusil de sniper et l'épaula comme à l'exercice à la recherche d'une cible dans la zones découverte qu'il venait de traverser. Un grésillement accompagné d'un éclair bleu lui signifia la réapparition d'un adversaire. Il eut juste le temps de reconnaître le sniper Eldar avant de s'écrouler le front percée d'un trou fin comme une aiguille.

Spiff

Notes du Maelström



Ce jeu a été réalisé par l'équipe du Maelström Tourangeau, mais il est née sous l'impulsion de Kazador, qui en avait sans doute assez de ne pouvoir jouer à counter-strike en réseau. Les premières parties se sont déroulées avec notre importation de Parigaux : Mosquito, OB1, Raff et Seb Voinot, pour ne pas les citer. Par la suite, le succès aidant, nous avons eu envi de faire d'une idée, un vrais jeu avec ses règles et ses contraintes. Ce manuel a été réalisé car j'avais envi de donner un aspect bien plus travaillé et agréable qu'une simple succession de règles. J'espère qu'il vous plaira et qu'il vous permettra de découvrir plus agréablement notre travail. Certains dirons qu'il s'agit là d'une 2ème édition, je dirais simplement qu'avec Kaz nous avons fait grandir le bébé.

Un grand merci à tout ceux qui on participé à la réalisation de ce projet, que ce soit par leur illustration, leur texte d'ambiance, leur testes ou leur encouragements.

Pour nous contacter hiigara@wanadoo.fr et mackazador@voila.fr , bon jeu !

Quelques précisions

Pour les test de mouvement mettant en jeux des D6 le résultat est exprimé en Ps.

Les règles spécifiques aux armes s'appliquent normalement (pas de mouvement si tir avec une arme lourde, pas de charge si tir rapide...).

Chaque figurine doit être WYSIWYG, c'est à dire, elle doit représenter ce qu'est la figurine, pas question de mettre votre figurine sur le dos pour représenter le fait qu'elle soit à moto.

Lors d'une partie de Deathmatch classique ou de l'une de ses variantes, il est tout à fait possible à un autre joueur de rentrer en cours de partie. Dans ce cas il suffit à ce joueur de réaliser son jet d'initiative et au besoin, d'ajuster sa place avec le joueur ayant obtenu le même résultat.

Il peut être amusant de dire ce que l'on compte faire avant de déplacer la figurine, même s'il n'y a pas de jet de dés à faire. Exemple, Kazador et Hiigara jouent :

-K : J'allume mes réacteurs de saut et je tente de me poser sur le toit du librarium.

-H : OK, mesure...13ps, dommage, tu chute de 12ps

-K : Aié!

-H : Je te le fais pas dire, tu perds combien de point?

Tigrouël prenait de plus en plus de goût a ce sport. Cela faisait déjà quinze victimes à son actif, il faut dire aussi que le stormboyz était une cible facilement repérable avec le nuage de fumée que son réacteur dégageait, et représentait à lui seul les deux tiers de son score. L'eldar venait de se camper à côté du portail numéro 3. Une nouvelle victime ne tarderait sûrement pas à apparaître. Effectivement Tigrouël vit un space marine blood angel qui venait juste de rentrer dans le jeu. Calmement, il ajusta sa nouvelle cible. Le blood angel, avec ses sens accrus, semblait l'avoir repéré aussi et avançait dans sa direction. Le sniper eldar attendit avant de presser la détente que l'oeil de sa victime soit bien au centre du cibleur.

Pfuiit !

La fléchette sortit du canon et vint dans la seconde qui suit se planter sur l'orifice oculaire du casque du marine. Le blood angel chargea Tigrouël, lequel se fit très très sèverement enculer en close.

<<<<< Brouip >>>>>> fit le portail numéro 3. Tigrouël venait de réapparaître dans le jeu, à proximité immédiate du blood angel. Avant de se prendre de nouveau le space marine sur le dos il eut le temps d'apercevoir les restes démembrés de son précédent clone, éparpillés sur un rayon d'au moins quinze mètres.

Un quart de seconde avant de mourir, il se dit qu'il aurait du jouer dragon de feu au lieu de sniper. Au moins un fuseur ça passe une armure de space marine !

Le Com'

Un petit truc de fin sur les décors ?