



# Clarifications et nouvelles règles pour BFG

## (Y compris les corrections à Armada)

### Ordres / commandement :

- Les ordres Spéciaux sont déclarés avant la phase de mouvement en choisissant un vaisseau, déclarant l'ordre et faisant le jet de commandement, répétant cela à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'un vaisseau rate son test de commandement ou que tous les vaisseaux souhaités aient leurs ordres spéciaux.
- Un vaisseau ne peut jamais être sous plus d'un ordre spécial à la fois à moins qu'il ne soit spécifiquement décrit autrement dans ses règles spéciales, comme avec le Fort des Étoiles Ramilies.
- En aucune circonstance le commandement d'un vaisseau ne peut être modifié plus haut que Cd10.
- N'importe quel vaisseau ou escadron qui par une combinaison d'effets est réduit à Cd1 ou moins ne peut plus tirer et peut seulement essayer de se désengager ou se déplacer vers le bord de table le plus proche.
- Seule une relance peut être utilisée sur un vaisseau par test de commandement. Autrement dit, si un vaisseau échoue un test de commandement et rate ensuite sa relance, une autre relance ne peut pas être tenté pour le même test de commandement ou ordre spécial sur ce vaisseau même si d'autres relances sont disponibles.
- Un vaisseau avec un Amiral embarqué, Warmaster etc remplace son commandement par celui du Commandant de Flotte embarqué. Cela inclut les cas où le Commandant de Flotte a un commandement inférieur à celui du vaisseau sur lequel il a embarqué !
- Si un vaisseau contenant un commandant de flotte, le Chef militaire, la Marque de Chaos, etc est détruit, le coût de n'importe quels commandants embarqués ou d'autres améliorations sont incluses dans les Points de Victoire gagnés par l'ennemi, même si on peut imaginer que le commandant de flotte s'est échappé pour se battre un autre jour.
- N'importe quel vaisseau décrit comme étant considéré « en réserve » ne peut pas se déplacer, tirer ou lancer de projectiles autonomes. Il peut cependant essayer l'Alerte Impact et réparer des dégâts critiques. Les tourelles et les boucliers fonctionnent normalement.
- ALERTE IMPACT : l'ordre spécial Alerte Impact peut être entrepris N'IMPORTE QUAND par un vaisseau prenant des dégâts, mais avant le résultat, y compris quand on éperonne ou quand on est éperonné. Cela est possible même quand le vaisseau a déjà un ordre spécial, Alerte Impact REMPLACE l'ordre spécial sous lequel est actuellement vaisseau (un vaisseau qui a réussi l'ordre rechargement reste rechargé).
- Alerte Impact ne divise pas par deux la valeur de tourelle (notez qu'être désarmé le fait).
- Alerte Impact est le seul ordre spécial qui réduit de moitié la capacité d'un vaisseau à lancer des projectiles autonomes, pourvu que le vaisseau qui les lance soit déjà rechargé.
- Sous les règles actuelles pour le rechargement de projectile autonome, vous pouvez employer une relance (si elle est disponible) pour tester l'ordre spécial à nouveau si vous obtenez un double, même si le jet de dé double a réussi le test de commandement. Le deuxième jet de dé est conservé même s'il est plus mauvais.
- En avant toute et Rétrofusées divise la puissance de feu des batteries d'armes et la force des pièces d'artillerie navales de moitié, mais pas la capacité de lancement de torpilles ou d'appareils d'attaques.
- Un vaisseau qui ne réussit pas son Alerte Impact ne peut pas essayer de nouveau un Alerte Impact jusqu'à ce que le vaisseau, l'escadron, la vague de projectile autonome ou autre événement qui agresse le vaisseau achève ses attaques. Il peut cependant de nouveau essayer Alerte Impact avant le vaisseau suivant, l'escadron ou la vague de projectile autonome qui l'attaque ensuite.
- Quand les escadrons d'escorteurs sont sous alerte impact, l'escadron entier cumule sa puissance de feu et la force de ses armes et la divise de moitié (arrondir au supérieur).
- Quand un vaisseau de ligne désarmé est sous Alerte Impact, sa puissance de feu est divisée par deux de nouveau.
- RÈGLES EXPÉRIMENTALES : Alerte Impact peut maintenant aussi être employée pour protéger des dégâts critiques de n'importe quelle sorte de Frappes Eclair, mais pas des dégâts critiques causés par les touches qui n'ont pas été sauvegardés normalement.
- VIRAGE SERRÉ: Les vaisseaux de ligne sous cet ordre spécial doivent se déplacer d'une distance minimale avant de tourner et ceci POUR LES DEUX virages. Par exemple, un croiseur Impérial doit se déplacer de 10cm, tourner, se déplacer ensuite de 10cm de plus avant de tourner de nouveau.

## **Mouvement, Tir et Pions impact :**

- Un vaisseau peut seulement utiliser le déplacement en avant fait pendant une phase de mouvement donnée avant de tourner. Autrement dit, un croiseur qui se déplace tout droit d'au moins 10cm sans tourner dans une phase de mouvement ne peut pas compter ce déplacement pour immédiatement tourner dans la phase de mouvement suivante. Cela ne s'applique pas aux Space hulk ou à d'autres vaisseaux utilisant des règles de virages spéciales.
- Un vaisseau se faisant tirer dessus par des armes qui affectent ses boucliers compte comme étant en contact avec un pion impact indépendamment de l'arc du vaisseau tirant par rapport au vaisseau cible. Un pion impact peut être placé en contact avec jusqu'à trois vaisseaux en contact l'un l'autre par leurs socles, mais ils ne peuvent pas être empilés.
- Des pions impact en contact avec le socle d'un vaisseau qui se fait tirer dessus n'affectent pas les vaisseaux proches, mais qui ne sont pas en contact avec le socle de ce vaisseau. Placez les pions impact pour qu'ils ne touchent pas les socles des vaisseaux proches, qui ne sont pas en contact socle à socle.
- Un vaisseau désirant tirer sur un projectile autonome ne doit pas faire de test de commandement pour ignorer des cibles plus proches, il ne doit pas faire non plus un test de commandement pour ignorer un projectile autonome ennemie si c'est la cible la plus proche.
- Pour toutes les armes avec une valeur de puissance de feu, aucune orientation de la cible ou modificateur ne peut ajuster les tirs au-delà de la dernière colonne de gauche ou de droite sur le tableau de canonnage.
- Des vaisseaux avec des pièces d'artillerie navales multiples dans un arc de feu donné peut diviser leur force d'arme entre plusieurs cibles, mais doit toujours faire un test de commandement pour tirer sur n'importe quelle cible en plus de la plus proche.
- Un vaisseau est considéré se déplacer à travers des pions impact même s'il s'éloigne d'un pion impact avec lequel il est en contact au commencement de la phase de mouvement, comme les pions impact en contact en raison d'une phase de tir précédente.
- Un vaisseau risque des dégâts en se déplaçant à travers un pion impact seulement s'il subit un dégât critique Boucliers hors service ou si le vaisseau n'a pas de boucliers, comme ceux des Eldar. Les vaisseaux avec des boucliers surchargés en prenant des tirs mais qui sont autrement fonctionnels ne risquent pas de prendre des dégâts sur un jet de D6 de 6.
- Le déplacement à travers des pions impact réduit la vitesse d'un total de 5cm, indépendamment de combien on en a traversé dans chaque phase de mouvement. Les vaisseaux qui n'ont pas de boucliers, comme ceux des Eldar ou les vaisseaux avec un critique Boucliers hors service seulement doivent tester une fois pour des dégâts avec un D6 indépendamment de combien de pions impact ils rencontrent dans leur mouvement. Les Eldar doivent cependant faire celui-ci pour chacun de leurs deux mouvements par tour, s'ils rencontrent des pions impact dans leurs deux mouvements.
- Les pions impact affectent le commandement, le mouvement, les tirs et les projectiles autonomes indépendamment d'où le pion impact est en réalité en contact avec le socle du vaisseau.
- Quand un vaisseau est forcé de s'arrêter, il compte comme sur la table de canonnage comme une défense. Les gens ont cru que cela signifiait, "si je m'arrête en orbite haute je compte comme une défense, mais si je me déplace 0.5cm, ce n'est pas le cas." La distance de mouvement minimale pour ne pas compter comme une défense est de 5cm.
- Si une combinaison de vaisseaux dans un escadron a une valeur de puissance de feu plus grande que 20, utilisez 20 et la valeur de puissance de feu restantes séparément et ajoutez les ensemble. Par exemple, un escadron de deux Carnages peut avoir une puissance de feu de 32 par ses flancs, ou une puissance de feu de (20+12).

## **Canon Nova (incluant les Règles Expérimentales) :**

- Les règles expérimentales du Canon Nova publiées p.45 de l'Annual 2002 remplacent complètement celles publiées dans le livre de règle.
- Quand vous tirez au Canon Nova, placez le gabarit n'importe où entre 30cm et 150cm du vaisseau tirant dans l'arc avant. Le gabarit entier doit être placé entre ces deux portées. Le plus proche vaisseau ennemi doit être au moins partiellement sous le gabarit à moins que le vaisseau tirant ne fasse un test de commandement d'abord. Si le gabarit est dans les 60cm du vaisseau tirant, jetez un dé de dispersion pour la direction et 1D6 pour déterminer la distance en cm. Si la cible est au-delà de 60cm, jetez un dé de dispersion pour la direction et 2D6 pour déterminer la distance. Quand on obtient une "Cible" sur le dé de dispersion le tir n'a pas dévié et le gabarit reste là où il est placé. On déplace selon la dispersion le gabarit pour que le centre du trou soit sur le point de dispersion du tir. N'importe quel vaisseau dont le socle est sous le trou au centre du gabarit prend 1D6 touches. N'importe quel vaisseau dont le socle touche le gabarit prend 1 touche.
- Le Canon Nova est une arme à ligne de vue et ne peut pas tirer à travers des obstacles ou des phénomènes célestes qui coupent les lignes de vue, comme les planètes, les lunes, les champs d'astéroïde, etc.

- Les Canon Nova tire maintenant normalement "par vaisseau" comme avec un autre système d'arme au lieu de faire tirer tous les Canon Nova ensemble (dans les règles originales).
- Un joueur ciblé doit décider s'il veut mettre en Alerte Impact ses vaisseaux ou ses escadrons AVANT que le jet de dispersion ne soit jeté.
- Les Holo-champs protège la cible contre le tir lui même, mais si le tir touche, ils ne protègent pas contre les jets de dégâts qui en découlent. Par exemple, si un vaisseau Eldar est frappé par un Canon Nova et ne réussit pas sa sauvegarde, il doit immédiatement prendre autant de touches que le jet de dé de dégâts alloué à moins qu'il ne soit mis en Alerte Impact à l'avance.

### **Aire d'effet et Armes Spéciales :**

- Quelques systèmes d'arme comme le Sépulcre Necron et le Générateur d'Impulsion Stellaire sont des armes à aire d'effet qui ne visent pas, ni ne sont dirigés vers une cible particulière. De telles armes ou effets ne sont pas bloqués par des obstacles à la ligne de vue comme des épaves, des champs de mines ou des phénomènes célestes, ils ne peuvent être contrés par les Holo-champs.
- les Marques de Chaos qui affectent les plus proches vaisseaux d'une façon semblable ne sont pas non plus affectés par tels obstacles, ni par des événements catastrophiques comme des Implosions de la propulsion Warp, Eruptions Solaires, etc.

### **Projectiles autonomes :**

- Des pions de projectiles autonomes dans une vague doivent être placés en contact socle à socle et ne peuvent pas être empilés.
- Quand des vagues de projectiles autonomes ou des salves qui sont touchées par des armes de tir direct (comme les batteries d'armes ou des pièces d'artillerie navales) sur un jet de dé de 6 enlevez la vague entière d'appareils d'attaque ou la salve de torpille.
- Les appareils d'attaque peuvent faire autant de virages que désirés au cours du mouvement. Ils sont considérés comme étant capables d'éviter ou d'ignorer des cibles plus proches ou des obstacles à moins que le cours du mouvement ne les emmène inévitablement en contact, comme avec des pions impact ou des phénomènes célestes.
- Des vagues de projectile autonome devant se déplacer à travers plusieurs pions impact dans une phase de tir autonome doivent seulement tester une fois sur un jet de D6.
- Des attaques de projectile autonome sont TOUJOURS résolues immédiatement, même dans la phase de mouvement quand un vaisseau se déplace à travers un projectile autonome ennemi. Cela permet aussi aux petites salves de torpilles d'être employées pour dégager la voie de chasseurs ennemis dans la phase de tir autonome pour que de plus grandes salves puissent réussir ensuite, etc.
- Des pions de projectile autonome doivent toujours attaquer le premier projectile autonome ou vaisseau avec lesquels ils entrent en contact (quand c'est applicable). Autrement dit, une escadrille de chasseurs ne peut pas ignorer une petite salve de torpilles en contact pour attaquer une plus grande salve proche, ou une vague d'appareils d'attaque ne peut pas ignorer une escorte en contact pour attaquer un croiseur voisin.
- Un chasseur ou une vague de chasseurs qui forme un « écran » peut choisir de se déplacer avec son vaisseau dans la phase de Mouvement (restant ainsi en contact socle à socle) pour intercepter les projectiles autonomes qui peuvent être sur sa route, mais s'ils font ainsi ils ne peuvent pas alors se déplacer dans la phase de tir autonome. Autrement dit, ils ne se déplacent pas deux fois. Les chasseurs formant un écran restent alors un écran pour ce tour à moins qu'ils ne soient enlevés.
- Quand un appareil de débarquement ou une vague de bombardiers détruit un vaisseau la vague entière est enlevée, même si des pions en particulier n'ont pas encore fait leurs attaques.
- Des pions d'appareils d'attaque formant un écran en contact avec un vaisseau sont pour toutes les situations traités comme une vague. En rencontrant des pions impact, testez une fois par pion impact pour la vague entière, pas par pion d'escadrille.
- Les Torpilles qui ont une relance automatique pour toucher DOIVENT employer leur relance pour toucher une cible, même si cette cible a déjà été détruite par d'autres touches produites dans la même salve.
- Les Torpilles n'ignorent pas normalement les épaves qui sont sur leurs chemins. Les torpilles d'abordage peuvent faire ainsi et les torpilles guidées peuvent les contourner.
- Les appareils d'attaque faisant office à la fois de chasseurs et de bombardiers perdent leur capacité de chasseur quand converti en bombardiers torpilleurs et réduisent leur vitesse de 5cm.
- **CHASSEURS SOUTENANT LES VAGUES DE BOMBARDIERS:** Des pions de chasseurs peuvent être lancés comme une partie d'une vague de pions de bombardiers selon les règles standard. Quand la vague combinée attaque un vaisseau, les pertes dues aux tourelles sont enlevées les chasseurs d'abord et les bombardiers ensuite s'il n'y a plus de chasseurs dans la vague. En plus de cela, le nombre total d'attaques que les bombardiers survivants font est augmenté de +1 pour chaque escadrille de chasseurs dans la vague, indépendamment du fait qu'il est été détruit par le tir des tourelles. Le bonus maximal total qui peut être accumulé en soutenant des

chasseurs est égal au nombre de tourelles sur le vaisseau cible. Ce bonus est applicable si au moins un bombardier a échappé au tir des tourelles. (Page 65, Annual 2002)

- **TIR DE TOURELLES GROUPÉ** : Un vaisseau qui n'est pas sous Alerte Impact ou sous un ordre spécial ou désarmé peut grouper une de ses tourelles avec n'importe quel vaisseau en contact socle à socle avec lui pour attaquer les projectiles autonomes. Un vaisseau qui groupe ses tourelles avec un autre prend les mêmes restrictions de projectile autonome que le vaisseau attaqué, comme l'utilisation de tourelles pour défendre contre les appareils d'attaque OU les torpilles dans une phase de tir autonome donnée. Seulement le vaisseau qui est en réalité attaqué peut appliquer sa valeur de tourelle comme un modificateur négatif aux jets de dé d'attaque de bombardier.

- **RÈGLES EXPÉRIMENTALES** : Les frappes éclairs (comme celles faites par les projectiles autonomes) sont maintenant résolus immédiatement au lieu d'attendre la fin la phase.

### **Appareils d'attaques résistants et Mines :**

- Les appareils d'attaque qui sont "résistants", ont une sauvegarde de 4 + contre les autres projectiles autonomes, de tels appareils comme un Thunderhawk ou des chasseurs Eldar peuvent tenter seulement une sauvegarde par phase de tir autonome, qu'il attaque ou soit attaqué. Même s'il obtient 4 + et reste en jeu, il doit arrêter son mouvement où la rencontre des projectiles autonomes a eu lieu.

- Si des bombardiers ou des appareils de débarquement qui ont une sauvegarde survie contre des chasseurs en écran (ce qui signifie qu'ils sont déjà en contact socle à socle avec le vaisseau quand ils sont stoppés par les chasseurs), ils peuvent quand même attaquer le vaisseau visé.

- Une fois que les mines sont en jeu, elles sont toujours actives jusqu'à ce qu'elles soient détruites. Cela inclut les mines individuelles achetées séparément d'un champ de mines aussi bien que les mines lancées de transporteurs modifiés. On compte séparément les points de victoire des mines achetées quand elles sont détruites.

- Des Chasseurs peuvent escorter les appareils de débarquement dans une vague de la même manière qu'ils peuvent escorter des bombardiers, bien qu'ils n'offrent aucun bonus aux frappes éclair

- Des vaisseaux amis peuvent traverser un champ de mines normalement. Des vaisseaux ennemis imprudents peuvent essayer de faire un test de commandement comme pour traverser un champ d'astéroïdes.

- Les appareils d'attaque peuvent se cacher dans un champ de mines de la même façon qu'avec un champ d'astéroïdes (détruit sur un jet de six sur le D6). Les torpilles qui entrent en contact avec un champ de mines sont détruites.

- Les règles de champs de mines à la p.37 de l'Annual 2002 remplacent complètement celles du livre de règle.

Les changements sont principalement les suivants : les mines sont seulement activées dans la phase de tir autonome du joueur les possédant, les escorteurs ajoute 1 au jet de dé pour être détecté et chaque vaisseau détecté active seulement une mine au lieu d'un D3 mines.

### **Règles de projectile autonome Expérimentales :**

- En essayant de recharger les projectiles autonomes, on ne subit pas un projectiles autonomes épuisés sur un double. Cependant, sauf où c'est spécifiquement annoté dans une liste de flotte, il ne peut y avoir plus d'appareils d'attaque en jeu que la flotte a de ponts de lancement disponibles. On doit tenir compte des diminutions du nombre de ponts (vaisseaux désarmés ou subissant des dégâts critiques).

- Si un transporteur est désarmé, détruit ou subit des dégâts critiques non réparés alors que des appareils d'attaque sont toujours en jeu, le joueur ne peut pas lancer d'appareils d'attaque supplémentaires avant que leur nombre en jeu ne soit inférieur au nombre réduit de ponts de lancement disponibles.

- En plaçant des projectiles autonomes avant la phase de tir, des appareils d'attaque peuvent être enlevés du jeu et changé par des appareils d'attaques différents sur le socle du transporteur qui les lance.

- La taille maximale d'une vague donnée ne peut pas être plus grande que le nombre de ponts de lancement sur le transporteur qui les lance (ou le nombre de transporteurs en contact socle à socle).

- Les Vaisseaux avec des ponts aléatoires (comme les Orks) peuvent compter le nombre maximal de ponts pour déterminer le nombre de d'appareils d'attaque qui peut être mis en jeu.

### **Eperonnage, Abordage et Taille des socles :**

- Quand on éperonne une défense planétaire, elle jette autant de dé que ses points de structure de base pour endommager le vaisseau éperonnant et comme si elle était de face, car une défense planétaire est plus solidement construite que les vaisseaux.

- Comme Battlefleet Gothic est une représentation en 2D de l'espace qui lui est en 3D, un vaisseau ne peut pas essayer d'éperonner plus d'un vaisseau par phase de mouvement, même si plusieurs vaisseaux ennemis sont à portée de mouvement.

- Comme éperonner exige déjà un test de commandement, un vaisseau ne doit pas faire un test de commandement séparé pour ignorer les cibles plus proches et éperonner un autre plus loin, de même que les appareils d'attaque ne doivent pas faire ainsi pour attaquer une cible donnée.

- Tandis que le mouvement d'éperonnage est mesuré à partir de la tige du socle, entrer en contact en essayant d'éperonner est déterminé par le contact socle à socle. Si n'importe quelle partie du socle du vaisseau éperonnant entre en contact avec une partie du socle du vaisseau éperonné au cours de son mouvement, l'éperonnage est considéré comme étant couronné de succès.
- En éperonnant, le vaisseau éperonnant doit se déplacer de sa PLEINE distance de mouvement, incluant n'importe quelle distance supplémentaire à cause de l'ordre En avant toute. Tandis qu'un vaisseau éperonnant peut plus tard essayer d'aborder ou de tirer, il peut seulement essayer d'aborder un vaisseau s'il termine en contact socle à socle avec un vaisseau à la fin de son plein mouvement.
- Les grands croiseurs des Impériaux et du Chaos emploient un grand socle. N'importe quel vaisseau peut choisir d'employer un grand socle et est considéré comme ayant des Champs tracteurs gratuitement.
- **RÈGLES EXPÉRIMENTALES** : Les croiseurs de classe Répulsifs vendus avec un petit socle peuvent être employés avec le grand socle au prix indiqué dans le Livre Bleu, s'ils sont on leur met un grand socle, ils peuvent ajouter un troisième bouclier pour +15 points.

### **Frappes éclairs, Dégâts Critiques et Catastrophiques :**

- Les Vaisseaux qui ne peuvent pas être abordés (comme les vaisseaux du Chaos avec la Marque de Nurgle) ne sont pas automatiquement immunisés aux frappes éclairs.
- Les Flottes qui profitent du bonus de 1 à leurs frappes éclairs obtiennent 2 à 7 sur un D6, cela signifie qu'ils réussiront toujours à infliger un dégât critique sur leur cible.
- Les touches critiques qui peuvent être réparées sont cumulatives; cela signifie que les vaisseaux qui prennent plusieurs fois les mêmes dégâts critiques doivent réparer chacun de ces dégâts critiques avant que le système ne soit entièrement opérationnel.
- Les touches critiques qui ne peuvent pas être réparées comme l'effondrement de Bouclier comptent seulement une fois. Les fois suivantes on obtient les dégâts critiques applicables qui sont une ligne au dessus sur le tableau.
- Les Vaisseaux qui sont réduits à zéro touches et ce qui sont devenues des épaves n'ont plus de boucliers, Holo-champs ou un autre mécanisme semblable.
- Les Bombardiers ne doivent pas tester contre la valeur de tourelle d'une épave pour déterminer le nombre d'attaques.
- Les épaves ne peuvent pas être prise pour cibles ou abordées par des vaisseaux amicaux ou des projectiles autonomes dans une tentative d'empêcher l'ennemi de marquer des points de victoire ou de déclencher des dégâts catastrophiques. Comme les Necrons s'efforcent activement de cacher leur technologie avancée à d'autres races, ils ne sont pas concernés par cette règle.
- Tandis que les vaisseaux ennemis peuvent choisir de tirer sur une épave, ils ne doivent pas passer de test de commandement pour l'ignorer si c'est la cible la plus proche.

### **Escadrons :**

- Avant le début d'une partie, les escadrons d'escorteurs font un seul jet de dé pour déterminer le commandement de l'escadron entier. Les vaisseaux de ligne peuvent tester leur commandement individuel séparément avant de les mettre en escadrons, mais des escadrons de vaisseau de ligne ne doivent être déployés et déclarés comme tel avant le début du jeu. Un escadron de vaisseau de ligne a pour n'importe quel vaisseau survivant le commandement le plus haut.
- En tirant sur des escadrons, un test de commandement ne peut pas être employé pour choisir des vaisseaux individuels dans un escadron; seul le vaisseau le plus proche peut être visé. Cela ne s'applique pas aux attaques de projectile autonome.
- Les Vaisseaux dans un escadron sont tous affectés pareillement par les ordres spéciaux pris par n'importe quel vaisseau dans l'escadron. Par exemple, quand sur En Avant Toute, un seul jet de dé est fait pour déterminer la distance de mouvement complémentaire pour tous les vaisseaux dans l'escadron. Comme des vaisseaux individuels, les escadrons peuvent seulement subir un ordre spécial.
- **RÈGLES EXPÉRIMENTALES** : un escadron d'escorte qui se désengage avec succès compte seulement comme étant à 10 % détruit par rapport à la pleine valeur de toutes les escortes dans l'escadron. Il compte comme 25 % détruit si l'escadron a été déséparé avant le désengagement, 25% aussi si au moins la moitié des escortes dans l'escadron ont été détruites (arrondir vers le bas) avant que l'escadron soit désengagé.
- Les touches prises par un escadron d'escorte sont seulement distribuées parmi les vaisseaux qui ont en réalité pris des tirs (à portée et dans l'arc de tir), indépendamment de combien de touches l'escadron a pris en réalité, quoiqu'elles affectent TOUTES les escortes à portée et dans l'arc de tir. Cela s'applique aussi aux touches livrées par des projectiles autonomes, le Canon Nova ou des phénomènes célestes, ces touches (indépendamment de combien) affectent seulement les vaisseaux directement en contact avec les pions de projectiles autonomes ou le gabarit de détonation du Canon Nova. Par exemple, si un escadron d'escorte ne réussit pas à négocier un champ d'astéroïde et obtient 6 touches, seules les escortes qui sont en réalité entrées en contact avec le champ d'astéroïde sont affectées par les touches obtenues.

· **RÈGLES EXPÉRIMENTALES** : Un vaisseau dans un escadron de vaisseau de ligne peut faire un test de commandement sous sa propre valeur de commandement pour se retirer de l'escadron avant la phase de mouvement. Si c'est couronné de succès, il peut alors et dans chaque tour suivants SEULEMENT essayer de se désengager avec le test de commandement ou bien en se déplaçant vers le bord de table le plus proche. Il ne peut pas recevoir d'ordres spéciaux, même Alerte Impact.

### **Désengagement :**

- Un vaisseau qui sort du terrain pendant le jeu pour n'importe quelle raison compte comme étant désengagé.
- Si n'importe quel vaisseau dans un escadron se désengage, l'escadron entier doit alors immédiatement et aux tours suivants essayer de se désengager avec les règles normales. Cela s'applique à n'importe quel escadron, mais en particulier cela empêche un escadron d'escorte de désengager un ou deux vaisseaux pour pouvoir manoeuvrer ou gagner des points de victoire, poussant ensuite ceux qui restent dans une attaque suicide dirigé vers l'ennemi. Cela ne s'applique pas aux vaisseaux de ligne dans un escadron SEULEMENT s'ils ont réussi à quitter l'escadron.
- Un vaisseau qui se désengage compte comme 10 % détruit, ou 25 % s'il est désemparé. Ce n'est pas un bonus aux 25 % de sa valeur de points de victoire s'il reste sur la table à la fin du jeu, mais est désemparé. Un joueur gagne seulement 50 % des points de victoire de (et +1 renommé) s'il reste d'un vaisseau une épave sur la table et le joueur gagnant a la Maîtrise de la zone comme décrit sur p.66 des règles.

### **Phénomènes Célestes :**

- Désormais les éruptions solaires n'arrivent qu'une fois par partie seulement. Obtenir plusieurs fois le même phénomène céleste au début du jeu signifient seulement qu'il y a une probabilité plus haute de l'obtenir, cela veut dire que vous jetez toujours au début de chaque tours une quantité de D6 égale au nombre de fois que le phénomène céleste a été obtenu pendant la mise en place. Cependant, seulement un se manifestera en réalité pendant le jeu.
- Les Vaisseaux ne peut pas tirer dans ou d'un champ d'astéroïde. Cependant, les vaisseaux ennemis qui sont TOUS LES DEUX dans un champ d'astéroïde peuvent tirer l'un sur l'autre s'ils ne sont pas en alerte impact ou désemparés, mais toutes les armes sont à la moitié de la force / puissance de feu et ont une portée maximale de 10cm. Les torpilles et le Canon Nova ne peuvent pas tirer.
- Les virages gratuits fournis par les champs de gravité peut être employé même quand le vaisseau ne peut pas normalement tourner, comme quand il est sous les ordres spéciaux En avant toute ou Verrouillage. Ils peuvent aussi être combinés avec Virage serré.

### **Flottes Tyranides:**

- Les spores des Tyranides agissent comme des boucliers et des tourelles. Chaque pion impact en contact réduit "le jet pour toucher des tourelles" d'une spore de 4+ à 6+. Si une spore teste déjà contre un projectile autonome qui exige 6+ pour toucher (comme un Eldar), être en contact avec des pions impact n'a aucun effet complémentaire.
- Les vaisseaux-ruches Tyranides ont des tubes à torpilles de Force-6 comme une option d'arme de proue pour le prix indiqué p.91 d'Armada.
- Les batteries fpr-8x30cm pyro-acides inscrites sur le profil du croiseur Tyranide p.88 d'Armada coûte +20 points.
- Le nombre de spores qu'un vaisseau a est soustrait au résultat du jet de dé d'un bombardier pour déterminer le nombre d'attaques faites comme avec une vraie valeur de tourelle. Les pions impact n'ont aucun effet sur cela.
- Dans les règles actuelles, les Tyranides ont des projectiles autonomes qui sont exemptés de limites de lancement et ils ne peuvent pas être à court du projectile autonome. En employant les règles expérimentales, les Tyranides sont exempt de limite quant aux projectiles autonomes qu'ils peuvent lancer.
- Les Tyranids ignorent TOUS les effets de pion impact en abordage. Ils ne perdent pas la protection des spores s'ils sont en contact avec des pions impact à cause du placement d'un d'eux sur le vaisseau cible de l'abordage; placez le pion impact en contact seulement avec le vaisseau ennemi et pas entre lui et le vaisseau Tyranide.
- Tandis qu'ils ignorent tous les effets de pion impact en abordant, le vaisseau cible ne la fait pas. En conséquence, les Tyranides ont toujours +1 pour un ennemi en contact avec des pions impact.
- Un vaisseau Tyranide avec deux paires de pinces géantes peut employer n'importe quelles deux pinces pour saisir un vaisseau ennemi, testant de nouveau pour toucher dans chaque Phase de fin comme décrit p.84 d'Armada.
- Les vaisseaux-ruches Tyranides n'obtiennent plus le bio-plasma "gratuit", exactement comme inscrit dans le profil p.87. Les pyro-acide et bio-plasma des côtés doivent être inscrits comme "babord/tribord".
- Les appareils d'attaque Tyranides consistent seulement en chasseurs et appareils de débarquement. Comme ils ne peuvent pas avoir des bombardiers, ils ne peuvent évidemment pas avoir de bombardiers torpilleurs.

· Puisque les Krakens Tyranides n'ont pas de spores, ils ne peuvent pas développer la capacité d'employer des spores et ne peuvent ainsi pas prendre l'évolution de kyste de spores supplémentaire.

### **Transporteurs et défenses planétaires :**

-Les défenses en orbite haute ou les vaisseaux qui comptent comme défenses planétaires peuvent être placés en escadrons, les défenses planétaires avec 1PS peuvent être groupées en escadrons de six et les plus grandes défenses planétaires groupées jusqu'à quatre.

-Des Vaisseaux employés en tant que défenses planétaires comme des vaisseaux de défense ou des vaisseaux planétaires ne jette pas le dé pour le commandement et n'ont pas de valeur de commandement, les autres défenses planétaires normales non plus. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas recevoir d'ordres spéciaux, incluant Alerte Impact. Cependant, comme ils sont intimement familiers avec le secteur d'espace local, ils passent automatiquement n'importe quels jets de commandement que l'on exige qu'ils fassent, comme pour naviguer dans les phénomènes célestes locaux, etc. Cela ne s'applique pas aux vaisseaux qui sont visés (NDT : sur le tableau de canonage) comme des défenses planétaires, mais qui autrement ne sont pas normalement restreints aux défenses planétaires, comme les Roks Orks, les Sphère de guerre des Kroot, etc, à moins qu'ils ne soient spécifiquement pris comme une défense planétaire comme mentionné par leurs listes de flotte.

· Un transporteur lourd compte seulement comme un transporteur s'il est désarmé dans un scénario où il compte comme deux transporteurs.

· N'importe quel transporteur spécial comme une frégate armée ou une navette rapide qui compte comme la moitié d'un transporteur pour les conditions de victoire vaut aussi 1 point de capacité d'abordage. Les transporteurs lourds valent 4 points de valeur d'abordage, ou deux points d'abordage si désarmés.

· N'importe quelle ressource publiée se référant aux Q-Ships doit les décrire comme ayant deux boucliers dans leur profil pour aucun changement de coût.

### **Impérium, Space Marines et Flottes de Chaos :**

· Une flotte Chaos de la 12ème de Croisade Noire est limitée à seulement trois Seigneurs du Chaos dans une campagne, un joueur peut acheter un Seigneur du Chaos pour un vaisseau de renfort en vue de remplacer celui qui était à bord d'un vaisseau perdu dans la bataille.

· N'importe quel vaisseau qui gagne ou paye une réparation pour porter des Thunderhawks peut SEULEMENT alors porter des Thunderhawks et sa capacité de pont de lancement est réduite de moitié (arrondissez au supérieur).

· Les règles actuelles ne prévoient pas que le Thunderhawk des Space Marines soit employé dans un rôle de bombardiers-torpilleurs orks. Cela pourrait être publié dans une sortie future du jeu, car le fluff décrit l'existence du Thunderhawk Annihilator employés par quelques Chapitres de Space Marines.

· Les profils dans Armada pour le Croiseurs d'attaque Space Marines inscrits p.23 et les frégates Gladius p.25 remplacent chacun les profils précédemment publiés de ce vaisseau.

· Les barges de bataille Space Marines ne peuvent pas employer l'ordre spécial Virage serré, indépendamment de n'importe quelles réparations normales ils peuvent être équipés.

· Les croiseurs Impériaux avec l'armure de proue à 6+ qui ont un bélier de proue peuvent le mettre à niveau en tant que Bélier de Pouvoir pour +5 points, il délivre alors des dégâts augmentés de +1PS en plus d'autres touches obtenues en éperonnant.

· Le prix correct pour un cuirassé Apocalypse est de 365 points et pour un grand croiseur Avenger c'est 220 points.

· Le Canon Warp qui ignore les boucliers et les armes qui se comportent comme tel ignorent aussi les Holo-champs et autres mécanismes semblables, comme les jets d'armure, les spores, etc.

· Le canon Armageddon du Tueur de Planète quand il est employé dans Exterminatus n'a pas les restrictions normales pour de telles armes. Une fois en orbite basse, il peut tirer jusqu'à 90cm et ne doit pas tester à 4+ pour frapper.

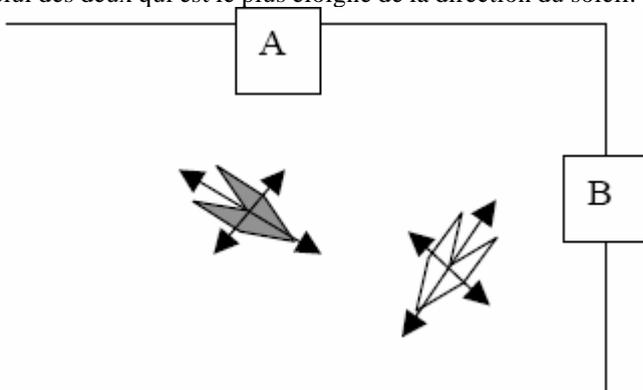
· Toutes les restrictions pour les cuirassés s'appliquent au Tueur de Planète. Autrement dit, vous avez besoin d'aligner au moins 1,000 points de vaisseaux ET respecter les exigences de la liste de la flotte alignée comme si c'était un autre cuirassé.

· Quand un vaisseau Démon est encore spectral et ne s'est pas entièrement matérialisé dans l'espace normal, il ne peut pas se déplacer, tirer, aborder ou conduire n'importe quelle action de n'importe quelle façon, quoique n'importe quelles Marques qu'il peut avoir entrent en vigueur immédiatement. Il ne peut pas aussi être la cible de tirs, d'abordage, d'éperonnage ou avoir à subir n'importe quelle action faite tant qu'il est spectral.

· Si un vaisseau Démon se matérialise entièrement en contact avec des phénomènes célestes, il subit n'importe quels effets de ces phénomènes célestes, comme des nuages de gaz, des champs d'astéroïdes, etc avant le début de sa phase de mouvement.

## Eldar et Flottes Eldar noirs :

- Les Holo-champs et Champ fantômes fonctionnent essentiellement de la même façon à tous égards. Ils protègent contre TOUTES les armes qui ont une force, les décharges de Canon Nova, n'importe quelles attaques de projectile autonome et n'importe quelle sorte d'attaque d'intrusion, éperonnage et abordage. Ils ne protègent pas contre les touches causés par des phénomènes célestes, ni d'effets de secteur comme des implosions de la propulsion warp, générateur d'influx stellaire des Necrons, les Marques du Chaos de Slannesh, etc.
- Les Eldar et Eldar noirs doivent décider AVANT le jet de protection des Holo-champ. s'ils veulent se mettre en Alerte Impact.
- En protégeant contre des dégâts (sauf contre les armes qui emploient le tableau de canonnage), les Holo-champs font leurs sauvegardes une fois contre chaque attaque couronnée de succès, que ce soit du tir de pièce d'artillerie navale, de touches de projectiles autonomes, etc. Autrement dit, on fait des jets une fois contre une attaque d'éperonnage, une fois contre chaque tir de Canon Nova et une fois contre chaque coup communiqué par des attaques de projectile autonome, frappes éclairs, etc.
- Contre des armes basées sur la puissance sur de feu comme (canonnage), les Holo-champs fournissent seulement un modificateur de changement de colonne pour toucher à moins que spécifiquement indiqué autrement et il ne modifie pas les jets pour toucher au-delà du bord droit du tableau.
- Quand vous déterminez la direction du soleil pour les voiles Eldar, l'ensoleillement du vaisseau est établi en utilisant les points cardinaux plutôt que les arcs. · Quand deux points font face à la direction du soleil on compte celui des deux qui est le plus éloigné de la direction du soleil.



- Exemple : Si le bord de table A est la direction du Soleil le vaisseau gris l'a dans son arc arrière, le blanc l'a de flanc. Si B est la direction du Soleil le vaisseau gris l'auraient de face et le vaisseau blanc de flanc.
- Si sous ordres spécial Verouillage, les vaisseaux Eldar ne peuvent pas tourner pour LES DEUX phases de mouvement.
- Les vaisseaux Eldar et d'Eldar noirs peuvent faire un test de commandement pour ignorer tous les effets de phénomènes célestes comme les nuages du gaz, les explosions solaires, etc. Les escortes peuvent relancer ce résultat gratuitement. Si un vaisseau Eldar passe son test de commandement pendant une explosion solaire, il ne prendra aucun dégât, mais se tournera directement à l'opposé du soleil et se déplacera de 2D6cm. Cette capacité n'affecte pas les modificateurs négatifs de commandement causés par les vagues de radiations. Les jets de commandement contre les champs d'astéroïdes sont les même que ceux des autres flottes.
- Un vaisseau Eldar qui veut aborder un adversaire peut faire ainsi ou bien dans phase de mouvement, mais il ne peut pas tirer ou lancer de projectiles autonomes avant de le faire. S'il aborde dans sa phase de mouvement, il ne peut pas faire son deuxième mouvement.
- Le croiseur de classe Torture Eldar noir a une valeur de base de 210 points, pas 130 points. Dans la liste de flotte d'Armada, les torpilles de proue sont un système d'arme facultatif dont il peut être équipé en plus de ses batteries d'arme et pas une arme de remplacement.
- Dans les règles actuelles, les vaisseaux Eldar ne peuvent pas prendre l'ordre en avant toutes et ne peuvent pas ainsi éperonner. Les Eldar des vaisseaux ne recourent pas généralement à cette sorte de tactique de toute façon.
- Les bombardiers Eldar noir perdent leur relance et gagne les autres bénéfices des bombardiers Eldar.
- Les vaisseaux Eldar noirs n'ont aucun mouvement minimum sans employer l'ordre spécial rétrofusées.
- Les armes Eldar et Eldar noirs qui comptent toujours leurs cibles comme étant de face comptent comme une défense planétaire n'importe quelle cible qui pour n'importe quelle raison compte comme une défense planétaire.

### **Flottes Necron :**

- Les Rayons à particules ignorent les boucliers, Holo-champs ou un autre mécanisme qui fait fonction semblable (comme les spores Tyranides) sur un jet pour toucher de 6. Autrement ils se comportent comme des pièces d'artillerie navales normales.
- Les valeurs de point de victoire des Necron p.74 d'Armada remplacent toute autre liste publiée de ces valeurs.
- Le Générateur d'influx stellaire jette 1D6 contre l'armure pour toucher et ce séparément contre chaque vaisseau à portée. Il lui faut 4 + contre chaque pion de projectile autonome séparé à portée (par opposition à des vagues de projectiles autonomes). Cela ne peut pas être sauvegardé par les Holo-champs.
- Les armes Necron qui comptent toujours leurs cibles comme étant de face comptent comme une défense planétaire n'importe quelle cible qui pour n'importe quelle raison compte comme une défense planétaire.

### **Flottes Ork :**

- Les Bombardiers-torpilleurs orks coûtent toujours 10 points par pont de lancement basée sur la force de pont de lancement MAXIMALE d'un vaisseau donné. Cela signifie qu'un Vésso Kikraint doit payer +40 points et un Space hulk doit payer +160 points pour employer les Bombardiers-torpilleurs.
- Dans les règles spéciales pour le cuirassé Deathdeala p.64 d'Armada, les Bombardiers-torpilleurs orks doivent être à +40 points.
- Dans les règles spéciales pour le cuirassé Gorbag's Revenge p.65 d'Armada, les Bombardiers-torpilleurs orks doivent être à +80 points.
- Dans les règles spéciales pour le cuirassé Slamblasta p.66 d'Armada, les Bombardiers-torpilleurs orks doivent être à +40 points.
- Dans les règles spéciales pour le cuirassé Kroolboy p.67 d'Armada, les Bombardiers-torpilleurs orks ork doivent être à +40 points.
- Dans les règles spéciales pour le croiseur de combat de classe Hammer p.68 d'Armada, les Bombardiers-torpilleurs orks ork doivent être à +40 points.
- N'importe quel vaisseau dans la liste de flotte Ork armé de torpilles peut employer des torpilles d'abordage pour +5 points, indépendamment de si vraiment cela apparaît dans les notes pour ce vaisseau. Un Space hulk peut employer des torpilles d'abordage pour +15 points.
- Les Bombardiers-torpilleurs orks ne conservent pas la capacité de se comporter comme des chasseurs et ne peuvent pas intercepter d'autres projectiles autonomes. De plus, leur vitesse est réduite à 20cm.

***Ce document provient du site :***

<http://battlefleetgothic.free.fr/>