



# V7.5 by MFT

## Introduction

La V7 est sans doute une des meilleures versions que 40K ait produit, du moins de mon point de vue. Les armées de closeur diront sans doute l'inverse mais après 12 de domination sans partage depuis la V3, cela fait du bien de jouer enfin à un jeu futuriste plutôt qu'à un Warhammer Battle du futur. Encore une fois c'est mon point de vue.

Cependant force est de reconnaître que 40K subit encore quelques critiques :

- Le jeu n'est pas capable de gérer les armées de masse ;
- Ses règles sont très simplifiées et ne donnent pas assez de place aux actions diverses : il reste trop linéaire (je bouge je tire je charge en gros).

C'est à ces deux critiques que je propose de remédier avec W40K V7.5.

Le principe ? L'introduction d'une phase de "semi-activation" qui ajoute de la diversité d'actions sans rien enlever du jeu de base. Un peu comme un greffon qui viendrait transformer votre jeu sans rien toucher à ses mécanismes.

Chaque unité va disposer de Points d'Action (ou PA) et pouvoir réaliser des actions plus ou moins complexes durant les phases de jeu. Il pourra s'agir d'actions standard ou bien d'actions ayant un impact plus grand dans le jeu mais plus coûteuse en points.

On y va pour la suite ?

Le tour de jeu commence par la phase d'activation, puis enchaîne les trois phases habituelles.

## 1) Phase d'activation

### A) Générer des Points Tactiques

Le *Seigneur de guerre* lance 1d3 et ajoute ses points de commandement au-dessus de 7 : ce sont ses Points Tactiques (PT). Le joueur doit en tenir le compte avec un dé ou un marqueur. Ces PT pourront être utilisés par des escouades pour accomplir des actions plus coûteuses.

Tout PT non-utilisé au début du tour suivant est perdu et défaussé.

Un SdG correspondant à un officier de terrain (ex : Capitaine SM, Officier de la Garde, Big Boss Ork, Autarque eldar, etc) peut relancer le d3.

### B) Activation des unités

Toutes les unités s'activent automatiquement au début du tour et reçoivent 3 PA.

S'il y a un personnage dans l'unité, il peut faire un test de commandement : si le test est réussi, son unité gagne un 1PA supplémentaire. Ce test peut être réalisé par un Personnage Indépendant à la place s'il y en a un parmi l'unité. Il ne peut cependant pas gagné plus d'un PA. NB : le SdG n'est pas concerné, il est trop occupé à diriger la bataille.

Enfin, l'unité doit être physiquement présente sur la table pour tenter le test. Une unité embarquée ou entrant de réserve ne peut effectuer de test de commandement.

### C) Remarques

On ne peut pas réaliser plus d'une action par phase.

Une unité ne peut dépenser plus de 6 PA.

Une unité qui n'a plus de PA n'agit plus. Cela signifie qu'il vous faut au moins 1 PA pour dépenser des PT.

Une unité engagée au corps à corps ne peut plus être activée ou réaliser un test de commandement : ils sont bien trop occupés à combattre.



N'hésitez pas à poster des commentaires ou donner des avis, voire des retours sur des tests que vous auriez effectués. Je suis très curieux de savoir comment ce système fonctionne réellement.

Merci d'avance !

**-MFT-**

<http://roclibrarium.over-blog.com/>



## 2) Phase de mouvement

<b>Déplacement standard</b>	1 PA	L'unité se déplace normalement.
<b>Déplacement prudent</b>	3 PA	L'unité bénéficie de la RSU <i>Mouvement à couvert</i> .
<b>Déplacement à couvert</b>	4 PA	L'unité bénéficie de la RSU <i>Discrétion</i> .
<b>Double déplacement</b>	5 PA	L'unité peut effectuer 2 Déplacements standards.
<b>Tir et Mouvement</b>	6 PA	L'unité peut effectuer 1 tir Standard durant la phase de mouvement puis 1 déplacement standard en phase de tir.

## 3) Phase psy

Pas de changements.

## 4) Phase de tir

<b>Tir standard</b>	1 PA	L'unité réalise un tir standard. Il peut être remplacé par un sprint, turbo-boost ou mettre les gaz.
<b>Tir de suppression</b>	3 PA	L'unité ciblée doit faire un test de pilonnage avec un malus de -1 à son Cdt.
<b>Tir divisé</b>	4 PA	L'unité obtient la RSU <i>Tir Divisé</i> .
<b>Recevoir les tirs</b>	5 PA	L'unité effectue 1 Tir standard puis reçoit la RSU <i>Discrétion</i> . *
<b>Double tir</b>	6 PA	L'unité peut effectuer deux tirs standards, sur des cibles différentes.

\*On considère que les chars utilisent des systèmes dissimulants (fumigènes, holochamps, etc) ou utilisent les obstacles traversés pour se fournir des couverts.

## 5) Phase d'assaut

<b>Charge standard</b>	1 PA	L'unité réalise une charge standard.
<b>Charge déterminée</b>	3 PA	L'unité peut relancer 1 dé pour déterminer la distance de charge.
<b>Charge sous couverture</b>	4 PA	L'unité peut renoncer à l'attaque bonus de charge pour effectuer 1 unique tir par arme. Elle ne peut utiliser d'armes lourdes, sauf au jugé. Les Lances-flammes infligent D3 touches. Une unité peut également lancer une grenade. *
<b>Charge irrésistible</b>	5 PA	L'unité gagne la RSU <i>Rage</i> .

\*Si la charge rate, l'unité est tout de même déplacée de la distance obtenue.

## 6) Tour de l'adversaire

Il est possible d'utiliser des PT en réaction. Ils sont alors conservés durant le tour de l'adversaire et dépenser pour réagir à l'une de ses actions.

<b>Qui-vive</b>	3 PT	L'unité désignée tir Au jugé sur une unité adverse si son mouvement l'amène dans sa ligne de vue dans un rayon de 24ps d'une de ses figurines. On considère les portées et positions des figurines partir de leurs positions de départ.
<b>Baisser la tête !</b>	2 PT	Au moment de se jeter à terre, l'unité reçoit immédiatement la RSU <i>Dissimulation</i> et compte en tout point comme s'étant 'jetée à terre'. Les unités qui ne peuvent se jeter à terre ne peuvent pas 'Baisser la tête'.
<b>Défendez la ligne !</b>	4 PT	L'unité désignée peut effectuer 1 Tir en Etat d'alerte sur une unité chargeant une unité amie dans un rayon de 12ps. OU L'unité désignée reçoit la RSU <i>Contre attaque</i> .