

Phase de Combat

Mémo sur la phase de Combat

La phase de Combat est la cinquième phase de jeu qui permet d'effectuer les combats au corps à corps après la phase consacrée au [Tir](#). La phase de Combat se joue également au tout par tour en commençant par le joueur ayant l'initiative et/ou les figurines qui ont chargé pendant la [phase de mouvement](#). Cette phase se déroule en deux sections : premièrement, ce sont les figurines ayant chargées qui combattent, puis c'est au tour des figurines éligibles. A noter qu'il n'est pas possible (sauf règles spéciales) de faire combattre une figurine plus d'une fois à cette phase.

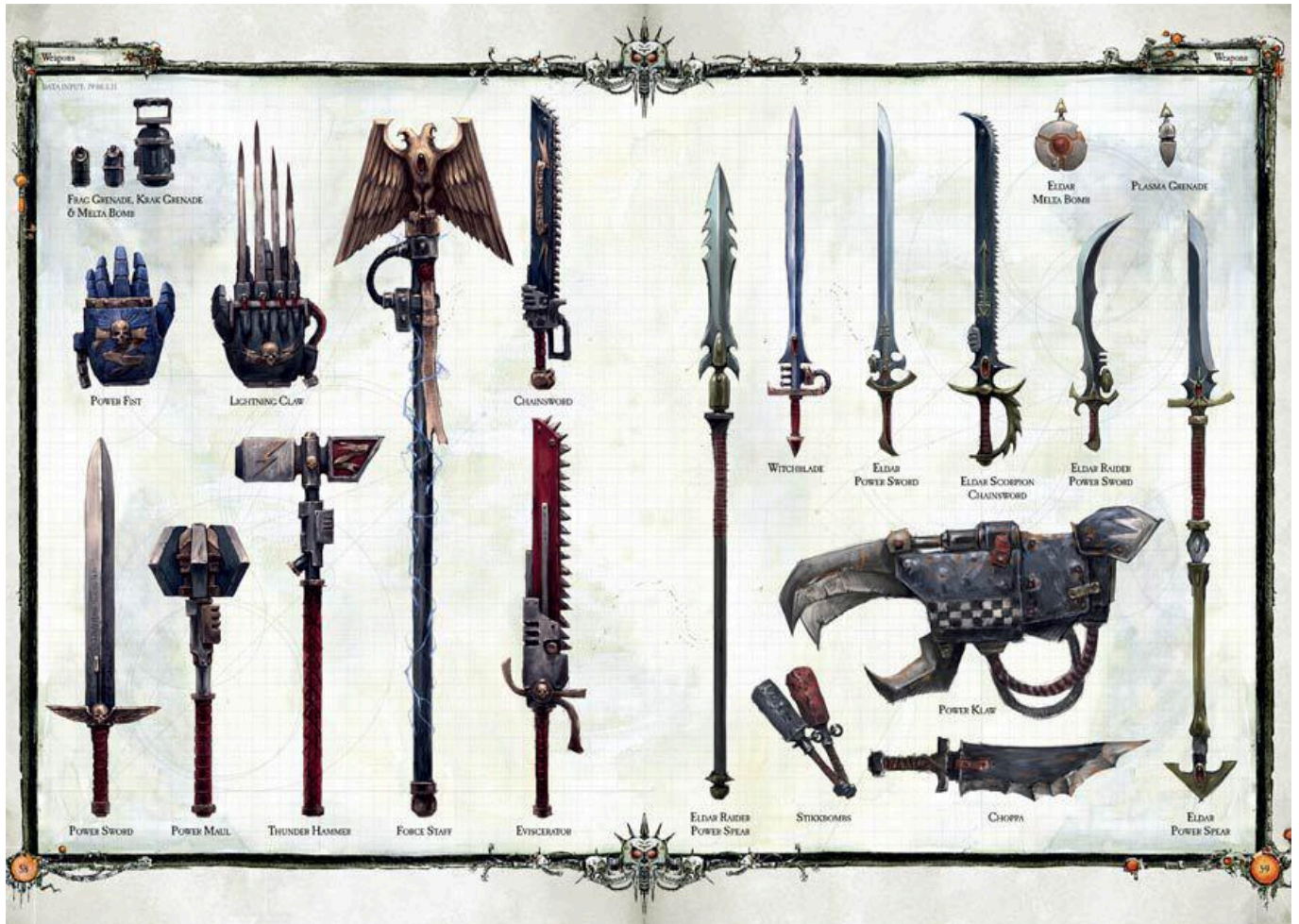
- **Marteau de Fureur** : C'est le nom de cette première partie de la phase de Combat permettant aux figurines ayant chargé à ce **round** de bataille de se battre avec leurs armes utilisables au corps à corps. Une fois toutes les figurines en capacité de le faire ont combattu, ou que le joueur passe, la partie « Marteau de Fureur » est terminée.
- **Combattez pour vos vies**. Seconde partie de la Phase de Combat permettant aux figurines non préparées ou n'ayant pas tiré pendant « Marteau de Fureur », de combattre. Une fois achevée, la phase de combat se termine.

Important : toutes les figurines ne sont pas autorisées à combattre à cette phase. En effet, seules sont autorisées à le faire :

- Les figurines ayant **chargé** à ce round,
- Les figurines ayant **été chargées** à ce round,
- Les figurines **se trouvant à 1"** d'une figurine ennemie.

Pour les règles complètes, il convient de se reporter aux

pages 34 et 35 du manuel de base.



Engagement et Consolidation

Ces **mouvements spéciaux** ne concernent que la phase de combat. De plus **ils ne sont possibles QUE si la figurine est éligible au Combat**. Il n'est pas possible d'effectuer ces déplacements dans le cas contraire. Les deux permettent de déplacer une figurine d'une distance de 3" maximum et à la condition de terminer près de la figurine ennemie la plus proche ou s'en approcher (voir p. 34&35 du Manuel).

Ces mouvements peuvent, par exemple, servir à contourner un obstacle qui risque d'apporter un modificateur au Jet de Touche.

La phase d'engagement se fait avant la séquence de combat, et la consolidation après cette dernière.



Artworks de Sarez aka. Brother Belial

Nombre d'attaques

Pour connaître le nombre d'attaques possibles, il suffit de se référer à la fiche technique de la figurine. Le nombre est indiqué sous le paramètre A. Si ce dernier est de 1, on lance 1 dé, au-delà : on lance autant de dés que le chiffre indiqué. Voir l'[article sur les fiches techniques](#).

Séquence de la phase de Combat

- 1. Choix des cibles.** La figurine choisie doit se trouver à 1" de sa cible et cette dernière doit être visible pour l'attaquant. Dans le cas d'une charge à ce round de bataille, il n'est pas possible de choisir une autre figurine que celle qui a été chargée (cible de la charge) ou celle qui ont chargé. En cas de multiples attaques possibles il est possible de répartir les attaques à condition de déclarer les cibles et que ces dernières soient éligibles.
- 2. Choix de l'Arme de Mêlée.** Une attaque au corps à corps il convient d'utiliser les armes de Mêlées. Normalement toutes les figurines portent au moins une arme de ce type (généralement un Pistolet). Dans le cas où une figurine porte plusieurs armes de mêlées, il convient de déclarer quelle arme est utilisée avant un lancer de dés.
- 3. Résolution des attaques.** Cette partie de séquence se découpe en plusieurs sous-séquences (*voir le schéma de synthèse ci-dessous*). Voilà les questions qui sont posées et résolues aux dés qui sont respectivement : **Jet de Touche** > **Jet de Blessure** > **Jet de Sauvegarde** > **Jet de Trauma**
 - 1. Est-ce que je touche ?** On prend la CC (Capacité de Combat) de l'Arme et on lance autant de dés que le nombre d'Attaques (A) indiquées sur la fiche de la figurine. On met de côté les dés ayant un score égal ou supérieur à la CC de l'Arme en prenant en compte les modificateurs de jets éventuels (*voir le schéma de synthèse ci-dessous*). **Les jets de Touche se font par l'attaquant.**
 - 2. Est-ce que ça blesse ?** La question N°2 est de savoir si le coup a blessé la Cible ou pas. Pour savoir si on touche, on utilise un autre tableau qui permet de comparer la Force de l'Attaquant VS l'Endurance de la Cible. L'écart entre ces deux

valeurs permet de connaître le résultat attendu. On jette autant de dés qu'il y a eu de touche à la phase précédente. *Le tableau est disponible page 31 du manuel de base.* Dans certains cas clairement spécifiés, une attaque cause des **Blessures Mortelles**. Dans ce cas il n'y a pas besoin de Jet de Blessure ou Sauvegarde, même invulnérable. Les Blessures Mortelles sont donc très puissantes ! **Les jets de Blessure se font par l'attaquant.**

- 3. Est-ce qu'il y a des dégâts ou pas ?** Cette 3^e question permet de savoir s'il va avoir des dégâts ou pas (simple égratignure ou c'est plus grave ? ;)). Pour cela on lance 1D6 et on applique le modificateur PA (Pénétration d'Armure) de l'arme qui a tiré : Si l'arme qui a tiré à une PA de -1, et bien il suffit de retirer 1 au résultat obtenu (un 5 devient un 4 !). Si le résultat est supérieur ou égal à la sauvegarde de la figurine Ciblée, c'est fini ☐ Dans le cas contraire, il va y avoir des dégâts. A noter que certaines figurines peuvent posséder 2 types de sauvegardes : la sauvegarde normale ou la sauvegarde invulnérable. Cette dernière **ne tient pas compte du modificateur PA** de l'arme qui tire. Attention le joueur effectuant un jet de sauvegarde doit CHOISIR entre l'une ou l'autre, mais pas les deux ! **Les jets de Sauvegarde se font par le défenseur.**
- 4. Quels sont les dégâts ?** Et voilà : ça a touché, ça a blessé et ça a fait des dégâts. Dernière question permettant de connaître l'étendue des dégâts ☐ Les dégâts sont égaux à la caractéristique de Dégâts qui se trouve sur la fiche technique de l'arme utilisée. La figurine va perdre 1 PV (Point de Vie) par dégât qu'elle subit (voir le nombre de points de vie sur la fiche technique de la figurine Cible). Si les PV ne tombent pas à 0, il faut noter la nouvelle valeur

de PV de la figurine. Le schéma ci-dessous rappelle la séquence si les PV de la Cible tombent à 0. De plus vous trouverez sur cette [page dédiée, les informations sur les dégâts, blessures et mort](#). Si les PV sont à 0, il y a un jet de Trauma permettant de déterminer si la figurine est Hors de Combat ou obtient une Blessure légère (qui aura un impact négatif sur des lancés de dés, pendant la phase de Moral, etc). **Les jets de Trauma se font par l'attaquant.**



Questions / Réponses sur la phase de Combat

Vous pouvez aussi consulter la [FAQ complète](#) disponible sur ce site, les [commentaires des designers](#) et les [errata officiels](#).

Ce site propose quelques fiches permettant de comprendre les mécaniques de jeu. Ce sont des "mémos", mis la disposition de

tout le monde. En cas d'inexactitudes ou imprécisions dans ces pages merci de me [contacter](#).

Article proposé par Astartes.Space.

