WARHAMMER 40,000

FAQ DE MISE À JOUR PRINTEMPS 2018

Règles de Jeu Égal Finalisées

Les deux règles de jeu égal suivantes ont été présentées en version bêta en décembre 2017. En se fondant sur les retours que nous avons reçus depuis, nous avons apporté quelques changements à la règle de Focalisation Psychique afin qu'elle n'affecte pas les armées Grey Knights et Thousand Sons de façon disproportionnée. Voici les versions finales de ces deux règles de jeu égal.

FOCALISATION PSYCHIQUE

À l'exception de *Châtiment*, chaque pouvoir psychique ne peut faire l'objet que d'une seule tentative par tour, au lieu d'une par psyker et par tour. En outre, à moins que le psyker qui tente de manifester *Châtiment* ait l'aptitude Confrérie de Psykers (voir *Codex : Grey Knights*) ou Confrérie de Sorciers (voir *Codex : Thousand Sons*), vous devez ajouter 1 à la valeur de charge warp de *Châtiment* pour chaque tentative (réussie ou non) de manifester *Châtiment* qui a déjà eu lieu pendant une phase Psychique donnée, jusqu'à une valeur de charge warp maximale de 11.

Par exemple, si un psyker **Ork** tente de manifester *Châtiment* pendant une phase Psychique où deux autres psykers ont déjà tenté de manifester *Châtiment*, la valeur de charge warp de *Châtiment* est 7 pour cette tentative (notez que si le résultat du test Psychique du psyker est supérieur 10, il inflige quand même D6 blessures mortelles au lieu de D3, comme d'habitude).

CIBLER LES PERSONNAGES

Un **Personnage** ennemi ayant une caractéristique de PV inférieure à 10 peut être pris pour cible à la phase de Tir seulement s'il est à la fois visible de la figurine qui tire, et l'unité ennemie la plus proche de la figurine qui tire. Ignorez les autres **Personnages** ennemis avec une caractéristique de PV inférieure à 10 lorsque vous déterminez si la cible est l'unité ennemie la plus proche de la figurine qui tire.

Cela signifie que si d'autres unités ennemies sont plus proches (et qui ne sont pas des **Personnages** ennemis avec une caractéristique de PV inférieure à 10), qu'elles soient visibles ou non, le **Personnage** ennemi ne peut pas être pris pour cible.

Règles Bêta de Jeu Égal

Suite à vos retours, nous présentons deux nouvelles règles bêta de jeu égal : Réserves Tactiques et Frères de Bataille. Comme pour les précédentes règles bêta de jeu égal, merci de nous dire ce que vous en pensez.

RÉSERVES TACTIQUES

La version bêta des Réserves Tactiques met à jour une règle de jeu égal existante présentée dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. La possibilité d'arriver sur le champ de bataille en cours de partie a toujours été une puissante aptitude, permettant aux unités d'entrer en jeu là où elles seront les plus efficaces tout en les immunisant aux attaques le temps qu'elles arrivent sur le champ de bataille. La formulation originelle limite le nombre d'unités qui peuvent le faire à la moitié de votre armée, mais dans un esprit "la moitié de la force de votre armée", nous avons donc clarifié cela en limitant à la moitié de la puissance de votre armée. Or, même ainsi, les armées qui ont recours à une forte proportion d'unités "de renforts" dominent beaucoup de tables de jeu, décimant leurs adversaires au premier tour avant que ceux-ci aient eu l'opportunité de déplacer leurs figurines. Il nous a donc semblé nécessaire de restreindre la puissance de ces aptitudes, de sorte que pendant le premier round de bataille, ces unités peuvent être déployées uniquement dans leur zone de déploiement. Cela signifie que pour être plus efficaces, ces unités devront attendre le deuxième round de bataille. Notez que nous n'avons pas appliqué cette restriction aux Genestealer Cults ni aux Stratagèmes et aptitudes employés par des armées comme la Raven Guard, car la faculté de déployer des unités en masse après le déploiement est un aspect fondamental de ces armées.

RÉSERVES TACTIQUES

Au lieu d'être placées sur le champ de bataille au Déploiement, beaucoup d'unités ont la possibilité d'être placées dans un teleportarium, en orbite haute, en Réserve, etc., afin d'arriver sur le champ de bataille en cours de partie en tant que renforts. Lorsque vous placez votre armée pendant le Déploiement pour une partie de jeu égal, au moins la moitié du nombre total des unités de votre armée doit être placée sur le champ de bataille, et le total des Rangs de Puissance des unités que vous placez sur le champ de bataille pendant le Déploiement (y compris celles qui sont embarquées dans les **Transports** placés sur le champ de bataille) doit être au moins la moitié du Niveau de Puissance de votre armée, même si chaque unité de votre armée a une aptitude lui permettant d'être placée ailleurs.

En outre, lors des parties de jeu égal, toute unité qui arrive sur le champ de bataille pendant le premier tour d'un joueur doit être déployée entièrement dans la zone de déploiement du joueur qui la contrôle (même si son aptitude lui permet normalement d'être placée ailleurs). Ceci ne s'applique pas à une unité **Genestealer Cults** placée grâce à l'aptitude Embuscade du Culte, ni aux unités placées après le début du premier round de bataille mais avant le début du premier tour (grâce aux Stratagèmes Agents Avancés ou Frappez Depuis les Ombres, par exemple).

Enfin, toute unité qui n'est pas arrivée sur le champ de bataille avant la fin du troisième round de bataille lors d'une partie de jeu égal compte comme ayant été détruite.

FRÈRES DE BATAILLE

La version bêta des Frères de Bataille est une règle de jeu égal inédite que nous aimerions tester. À l'origine, en écrivant cette édition de Warhammer 40,000, nous voulions que votre armée puisse inclure les alliés appropriés. Par exemple, dans une armée de l'Imperium, Imperial Guardsmen et Space Marines devraient pouvoir se battre côte à côte, et dans une armée du Chao, les Chaos Space Marines devraient pouvoir faire brûler la galaxie aux côtés de leurs sbires démoniaques. Les règles de constitution des Détachements étaient donc très libres, mais cela a engendré des Détachements très "mixtes" qui incluent des unités issues de beaucoup plus de Factions que nous l'avions imaginé. Il nous semble que ces Détachements bigarrés ont plutôt leur place en jeu libre ou narratif, nous avons donc décidé de mettre cette règle au test pour le jeu égal. Cela signifie que vous pouvez toujours sélectionner des alliés adaptés, mais vous devrez peut-être les inclure dans un Détachement différent. Quelques unités des Index seront difficiles à inclure dans une armée de jeu égal en suivant ces restrictions, nous avons donc rédigé des errata pour permettre aux joueurs de les sélectionner plus facilement. Ces changements apparaissent dans les documents de FAQ et Errata appropriés, et sont reproduits page suivante pour plus de commodité.

FRÈRES DE BATAILLE

À l'intérieur de chaque Détachement de votre armée Réglementaire, toutes les unités qui le composent doivent avoir au moins un mot-clé de Faction en commun. En outre, ce mot-clé ne peut pas être **Chaos**, **Imperium**, **Aeldari**, **Ynnari** ou **Tyranids**, à moins que le Détachement en question soit un Réseau de Fortifications. Ceci n'affecte pas votre Faction d'Armée.

Errata Associés

***Index : Imperium 1* Page 87 –** Damned Legionnaires, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Sauveurs de l'Au-delà :** À condition que votre Seigneur de Guerre ait le mot-clé **Imperium**, vous pouvez inclure cette unité dans un Détachement d'Avant-garde même si ce Détachement ne contient pas d'unités QG. Toutefois, si vous le faites, les Bonus de Commandement du Détachement sont remplacés par "Aucun"."

***Index : Imperium 2* Pages 110 et 111 –** Prosecutors, Vigilators, Witchseekers et Null-Maiden Rhino, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Vierges de Négation :** À condition que votre Seigneur de Guerre ait le mot-clé **Imperium**, vous pouvez inclure cette unité dans un Détachement d'Avant-garde même si ce Détachement ne contient pas d'unités QG. Toutefois, si vous le faites, les Bonus de Commandement du Détachement sont remplacés par "Aucun"."

***Index : Imperium 2* Pages 114 et 115 –** Vindicare Assassin, Callidus Assassin, Eversor Assassin et Culexus Assassin, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Force d'Exécution :** À condition que votre Seigneur de Guerre ait le mot-clé **Imperium**, vous pouvez inclure cette unité dans un Détachement d'Avant-garde même si ce Détachement ne contient pas d'unités QG. Toutefois, si vous le faites, les Bonus de Commandement du Détachement sont remplacés par "Aucun"."

***Index : Xenos 1* Page 76 –** Armée des Ressuscités
Remplacez ce paragraphe par ceci :
"Si votre armée est Réglementaire et si son Seigneur de Guerre est Yvraine, le Visarch ou l'Yncarne, vous pouvez inclure n'importe lesquelles de ces figurines dans un Détachement Craftworlds, Harlequins ou Drukhari (tel que défini dans leurs Codex respectifs), à condition que le Détachement n'inclue aucune des unités suivantes : Urien Rakarth, Drazhar, Mandrakes, Avatar de Khaine, unités **<Haemonculus Coven>**.
Vous pouvez inclure ces figurines dans le Détachement même si vous utilisez la règle de jeu égal Frères de Bataille.

Si Yvraine, le Visarch ou l'Yncarne est inclus dans un Détachement, toutes les unités **Aeldari** de ce Détachement gagnent le mot-clé **Ynnari**. Ces unités ne peuvent pas utiliser les aptitudes suivantes, et sont considérées comme ne les possédant pas : Fléau Ancestral, Transe Guerrière, Crescendo Irrésistible, La Puissance vient de la Souffrance. Au lieu de cela, les unités **Ynnari** ayant les mots-clés **Infanterie** ou **Motard** gagnent l'aptitude Force des Morts ci-dessous. Le Détachement est toujours considéré comme un Détachement Craftworlds, Harlequins ou Drukhari, et peut donc utiliser les Stratagèmes, Traits de Seigneur de Guerre et Reliques Craftworlds, Harlequins ou Drukhari respectivement. Notez que ces unités ne gagnent pas les aptitudes de Détachement listées dans leur Codex (comme La Voie de la Guerre, les Attributs de Craftworld, Formes des Masques, Obsessions Drukhari, etc.)."

Examen Provisoire d'Équilibrage

En plus des règles de jeu égal précédentes, nous avons décidé de procéder à plusieurs petits errata pour améliorer l'équilibrage de Warhammer 40,000, inspirés des retours de la communauté. Étant des errata, ils sont applicables immédiatement, et détaillés ci-dessous.

BONUS DE COMMANDEMENT DE DÉTACHEMENT
S'agissant de créer une armée Réglementaire, les Détachements de Bataillon et de Brigade sont perçus comme n'offrant pas assez de points de commandement au vu du nombre d'unités qu'ils doivent inclure. C'est pourquoi nous passons le Bonus de Commandement du Bataillon à +5 Points de Commandement, et de la Brigde à +12 Points de Commandement. Ces changements apparaissent dans les errata du livre de règles de *Warhammer 40,000*, et sont reproduits ci-dessous pour plus de commodité.

Errata Associés
***Livre de règles Warhammer 40,000* Page 243 –** Détachement de Bataillon, Bonus de Commandement
Remplacez par : "+5 Points de Commandement".

***Livre de règles Warhammer 40,000* Page 243 –** Détachement de Brigade, Bonus de Commandement
Remplacez par : "+12 Points de Commandement".

VAGUE DE TRAITRES
Le Stratagème Vague de Traitres semble trop efficace. C'est pourquoi nous le modifions pour qu'il ne soit plus utilisable qu'une seule fois par bataille. Ce changement apparaît dans les errata du *Codex : Chaos Space Marines*, et est reproduit ci-dessous pour plus de commodité.

Errata Associés
***Codex : Chaos Space Marines* Page 159 –** Vague de Traitres
Ajoutez cette phrase :
"Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une seule fois par bataille."

PAROLE DU PHÉNIX
Le pouvoir psychique *Parole du Phénix* semble trop efficace par rapport à sa valeur de charge warp. C'est pourquoi nous passons sa valeur de charge warp à 8. Ce changement apparaît dans les errata de l'*Index : Xenos 1*, et est reproduit ci-dessous pour plus de commodité.

Errata Associés
***Index : Xenos 1* Page 76 –** Discipline du Revenant, Parole du Phénix
Remplacez la première et la deuxième phrases par :
"*Parole du Phénix* a une valeur de charge warp de 8. S'il est manifesté, choisissez 1 unité amie à 18" ou moins du psyker, et qui n'a pas effectué d'action d'Explosion d'Âmes à ce tour, parmi les suivantes : une unité d'**Infanterie Ynnari**, une unité de **Motard Ynnari**, ou l'Yncarne."

APTITUDES IGNORANT LES BLESSURES
Certaines unités ont des aptitudes qui leur permettent d'ignorer les dégâts subis, et il peut arriver qu'elles gagnent plusieurs de ces aptitudes. Ces aptitudes se cumulent de manière involontaire, c'est pourquoi nous modifions leur interaction de sorte que si une figurine a plusieurs de ces aptitudes, vous ne pourrez en utiliser qu'une seule à chaque PV perdu. Ce changement apparaît dans les errata du livre de règles de *Warhammer 40,000*, et est reproduit ci-dessous pour plus de commodité.

Errata Associés
***Livre de règles Warhammer 40,000* Page 181 –** Ignorer les Blessures
Ajoutez ceci en tant qu'encart sur cette page :
"**Ignorer les Blessures**
Certaines unités ont des aptitudes qui leur permettent d'ignorer les dégâts subis chaque fois qu'elles perdent un PV (ex : Affreusement Résistant, La Chair Est Faible, Survivant Tenace). Si une figurine a plusieurs de ces aptitudes, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule chaque fois qu'elle perd un PV."

JEU ORGANISÉ

Si le tableau d'Événements Organisés de la page 214 du livre de règles de *Warhammer 40,000* limite déjà le nombre de Détachements que les joueurs peuvent inclure dans leur armée, cela ne les encourage pas suffisamment à sélectionner des armées diversifiées lorsqu'ils participent à des événements qui suivent ces directives. C'est pourquoi nous avons ajouté une colonne à ce tableau, qui limite le nombre d'exemplaires d'une même unité qu'on peut inclure dans une armée pour un événement organisé. Ce changement apparaît dans les errata du livre de règles de *Warhammer 40,000*, et est reproduit ci-dessous pour plus de commodité.

Errata Associés

Page 214 – Événements Organisés

Remplacez cet encart par celui-ci :

ÉVÉNEMENTS ORGANISÉS

Si vous utilisez le jeu égal pour un événement organisé, comme un tournoi, nous vous suggérons d'utiliser le tableau ci-dessous comme guide. Outre les recommandations sur la taille du champ de bataille et la durée de la partie, il restreint le nombre de Détachements que chaque joueur peut sélectionner dans son armée, de même que le nombre d'exemplaires maximum d'une même fiche technique par armée, en fonction de la limite de points fixée pour la partie. Bien entendu, si vous organisez un tel événement, vous êtes libres de modifier les recommandations ci-dessous pour mieux correspondre à vos besoins, vos horaires, etc.

RECOMMANDATIONS POUR LES ÉVÉNEMENTS ORGANISÉS

LIMITE EN POINTS	NOMBRE DE DÉTACHEMENTS	NOMBRE D'EXEMPLAIRES DE CHAQUE FICHE TECHNIQUE*	TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE	DURÉE DE LA PARTIE
Jusqu'à 1 000	Jusqu'à 2 par armée	Jusqu'à 2 par armée	48" x 48"	Jusqu'à 2 heures
1 001-2 000	Jusqu'à 3 par armée	Jusqu'à 3 par armée	72" x 48"	2 à 3 heures
2 001-3 000	Jusqu'à 4 par armée	Jusqu'à 4 par armée	96" x 48"	3 heures ou plus

** Ne s'applique pas aux unités qui ont le Rôle Tactique Troupes et Transport Assigné, ni aux unités qui sont ajoutées à votre armée en cours de bataille coûtant des points de renforts.*

Examen Provisoire des Points

Chaque fois que nous publions une nouvelle édition de *Chapter Approved*, ou un nouveau codex, nous examinons, mettons à jour et peaufinons les valeurs en points de toutes nos fiches techniques. Suite à vos commentaires, plusieurs unités ont été portées à notre attention car elles avaient besoin d'un rééquilibrage ; nous avons donc décidé de publier ces valeurs en points révisées le plus vite possible. En conséquence, si la valeur en points d'une unité apparaît dans un des tableaux ci-dessous, elle remplace celle du livre s'il a été publié avant avril 2018. Ces valeurs révisées apparaissent également dans les errata de *Chapter Approved 2017* et seront publiées dans *Chapter Approved 2018*, dans la revue annuelle complète des valeurs en points.

UNITÉS ASTRA MILITARUM

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Commissar	1	15
Lord Commissar	1	30

PERSONNAGES NOMMÉS ASTRA MILITARUM

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement inclus)
Sly Marbo	1	65

UNITÉS CHAOS DAEMONS

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Feculent Gnarlmaws	1-3	85

UNITÉS CRAFTWORLDS

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Dark Reapers	3-10	12
Farseer	1	110
Spiritseer	1	65
Warlock	1	55
Warlock Conclave	2-10	45

UNITÉS DARK ANGELS

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Ravenwing Dark Talon	1	180

PERSONNAGES NOMMÉS SPACE MARINES

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement inclus)
Roboute Guilliman	1	400

UNITÉS TYRANIDS

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Biovores	1-3	50
Hive Tyrant avec Ailes	1	190

UNITÉS ADEPTUS ASTARTES

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Fire Raptor Gunship	1	280

UNITÉS DEATH KORPS OF KRIEG

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Death Korps Commissar	1	15
Death Korps Death Rider Commissar	1	35

UNITÉS EYRINE CULTS

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Chaos Fire Raptor Assault Gunship	1	280