WARHAMMER 40,000

CODEX : IMPERIAL KNIGHTS

Mise à Jour Officielle Version 1.2

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres, ou la formulation d'une règle n'est pas suffisamment claire. Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en magenta. Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).

ERRATA

Page 89 – L'Ost de Croisade du Haut Roi Tybalt
Remplacez le dernier paragraphe :
"Cette armée remplit les conditions de deux Détachements Super-lourds (le Détachement du Haut Roi Tybalt et celui du Baron Capulan) et d'un Détachement Super-lourd Auxiliaire (Sire Hekhtur). Puisqu'elle est Réglementaire, le joueur qui la dirige reçoit douze Points de Commandement – l'armée en reçoit 3 parce qu'elle est Réglementaire ; le Détachement du Haut Roi Tybalt contient trois unités **Titanesques**, et apporte donc 6 PC supplémentaires, tandis que le Détachement du Baron Capulan contient une unité **Titanesque**, et apporte donc 3 autres PC. Sire Hekhtur fait partie d'un Détachement Super-lourd Auxiliaire, et n'apporte donc pas d'autres PC."

Page 101 – Sacristan Forgeshrine, aptitude Auto-sacristain
Remplacez la deuxième phrase du paragraphe Rituel de Rechargement par :
"S'il n'en a pas, ou s'il a son chargement complet de missiles Shieldbreaker, choisissez 1 arme de tir dont le véhicule est équipé (autre qu'un Legs des Maisons Nobles)."

Page 101 – Sacristan Forgeshrine, Rituel de Réparation
Remplacez la deuxième phrase par :
"S'il y a un **Tech-Priest**, **Techmarine** ou **Iron Priest** de votre armée se trouve sur la Sacristan Forgeshrine, et qu'il n'a pas utilisé son aptitude pour réparer un autre véhicule à ce tour, il peut faciliter le rituel de réparation au lieu d'utiliser son aptitude à ce tour ; s'il le fait, le véhicule récupère 3 PV perdus à la place."

Page 106 – Aptitude Lances de Knights
Remplacez la dernière phrase par :
"Le Bonus de Commandement de chaque Détachement Super-lourd Imperial Knights devient "Aucun" si elle ne contient pas au moins une unité **Titanesque Imperial Knights**, et devient "+6 Points de Commandement" si elle contient au moins trois unités **Titanesques Imperial Knights**."

Page 108 – Orientation de Bouclier Ionique
Remplacez la dernière phrase de ce Stratagème par :
"Jusqu'à la fin de la phase, la sauvegarde invulnérable de l'unité de ce véhicule est améliorée de 1 (jusqu'à un maximum de 4+)."

Page 109 – Étreinte Fatale
Remplacez les trois dernières phrases de ce Stratagème par :
"Si votre adversaire obtient 6 et/ou si son résultat est supérieur ou égal au vôtre, la figurine ennemie se dégage; sinon, elle subit D3 blessures mortelles supplémentaires et les deux joueurs tirent au dé comme précédemment. Poursuivez jusqu'à ce que la figurine ennemie se dégage ou soit tuée."

Page 109 – Système de Guidage Oathbreaker
Remplacez le coût en Points de Commandement de ce Stratagème par 3PC.

Page 111 – Ordre de Compagnons
Remplacez le coût en Points de Commandement de ce Stratagème par 3PC.

Page 111 – Notre Heure la Plus Sombre
Remplacez le coût en Points de Commandement de ce Stratagème par 3PC.

FAQ

Q : Imaginons que j'aie une figurine de la Maison Vulker ayant la Tradition de Maisonnée Protocoles Firestorm et deux armes de tir, qui cible deux unités ennemies différentes, l'une d'elles étant l'unité ennemie la plus proche. Je résous d'abord les attaques contre l'unité ennemie la plus proche, en relançant les jets de touche de 1. Si l'unité ennemie est détruite suite à ces attaques, et si la cible de l'arme suivante est désormais l'unité ennemie la plus proche, ai-je aussi le droit de relancer les jets de touche de 1 contre cette unité ?
R : Non. L'aptitude à relancer les jets de touche de 1 s'applique uniquement contre l'unité ennemie qui est la plus proche de la figurine qui tire à l'étape "Choisir la Cible" de la séquence de Tir.

Q: Les figurines ayant la tradition Avance Implacable de la Maison Raven subissent-elles les pénalités à leurs jets de touche quand elles Avancent et tirent avec des armes Lourdes ?
R: Non. Ces armes sont traitées comme des armes d'Assaut lorsque ces figurines Avancent, et celles-ci ignorent les pénalités à leurs jets de touche quand elles Avancent et tirent avec des armes d'Assaut.

Q: Si un Imperial Knight charge lors de son tour, détruit l'unité contre laquelle il avait déclaré une charge puis consolide sur une nouvelle unité contre laquelle il n'avait pas déclaré de charge, peut-il utiliser le Stratagème Étreinte Fatale contre cette unité ?
R: Non. Le Stratagème vous permet d'effectuer une attaque supplémentaire avec cette arme, mais comme vous avez chargé ce tour, vous ne pouvez effectuer cette attaque que contre l'unité contre laquelle vous avez déclaré une charge.

Q: Une figurine **Freeblade** *d'un Détachement Auxiliaire Super-lourd peut-elle avoir des Qualités et des Fardeaux ?*
R: Oui.

Q: On utilise le Stratagème Étreinte Fatale après qu'une figurine Imperial Knights a combattu, mais à quel moment spécifique de la séquence de Combat ?
R: Après l'étape de Consolidation.

Q: Si un Imperial Knight avec un gantelet Thunderstrike (ou Gantelet du Parangon ou Main de la Liberté) détruit un **Véhicule** *ou un* **Monstre** *ennemi et que j'obtiens un 4+ pour infliger des blessures mortelles contre une unité proche, ces blessures mortelles sont-elles infligées immédiatement, ou après que j'ai résolu les attaques restantes (s'il lui en reste) de mon Knight ?*
R: Choisissez l'unité ennemie dès que vous avez détruit l'unité de **Véhicule** ou de **Monstre** ennemie et obtenu un 4+, mais infligez les blessures mortelles après que vous avez résolu toutes vos attaques restantes.

Q: Si une figurine est équipée de quatre missiles Shieldbreaker, combien peut-elle en tirer à chaque tour ?
R: Un.