CODEX : ADEPTUS CUSTODES

Version Indomitus 1.1

Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. La plupart du temps, ces amendements sont des mises à jour rendues nécessaires par les nouvelles sorties et les remarques de la communauté. D'autres fois, il s'agira d'errata visant à corriger des erreurs ou à clarifier une règle le cas échéant.

Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; 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. Lorsqu'un document est révisé, le numéro de version est mis à jour et les nouvelles mises à jour apparaissent en bleu, tandis que les nouveaux errata et questions apparaissent en magenta.

MISES À JOUR & ERRATA

Page 52 – Aptitudes de Détachement, Adeptus Custodes
Ajoutez la puce suivante :
"• Pour déterminer si toutes les unités d'un Détachement **Adeptus Custodes** ont un mot-clé de Faction en commun, les unités **Anathema Psykana** du Détachement sont traitées comme ayant le mot-clé de Faction **Adeptus Custodes**."

Note des Concepteurs : *Ceci veille à ce que les Détachements* **Adeptus Custodes** *qui incluent des unités* **Anathema Psykana** *remplissent les critères des packs de missions comme le pack de missions Chapter Approved qui exige que toutes les unités de votre armée aient un mot-clé de Faction en commun (qui ne peut pas être* **Imperium***).*

Page 55 – Surveillants des Geôles Noires
Remplacez le Trait 1 de ce style de combat d'ost-rempart par :
"Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unité ayant ce trait, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques de chaque figurine de l'unité ennemie."

Note des Concepteurs : *Ceci change "une unité" en "une ou plusieurs unités", de sorte que ce trait ne soustraie pas plus de 1 à la caractéristique d'Attaques des figurines des unités ennemies affectées.*

Page 62 – Endossez le Manteau
Remplacez la troisième phrase par :
"Jusqu'à la fin de la bataille, si la figurine choisie n'a pas de Trait de Seigneur de Guerre, elle gagne 1 Trait de Seigneur de Guerre du **Seigneur de Guerre** détruit."

Page 62 – Discrétion Martiale
Remplacez la deuxième phrase par :
"Choisissez 1 unité **Adeptus Custodes** de votre armée qui a l'aptitude Ka'tah Martial, puis choisissez 1 posture de ka'tah qui n'est pas active pour votre armée."

Page 62 – Lâchez les Lions
Remplacez la deuxième phrase par :
"Choisissez 1 unité **Custodiens Allarus** de votre armée sur le champ de bataille et qui contient 2 figurines ou plus."

Page 96 – Praetor Vexilus, Options d'Équipement
Ajoutez la puce suivante :
"• Cette figurine peut être équipée de 1 misericordia."

FAQ

Q : Est-ce qu'une figurine qui se téléporte à l'aide de la Plate Prétorienne est considérée comme ayant effectué une Intervention Héroïque ce faisant ?
R : Oui.

Q : Si une figurine qui a le Trait de Seigneur de Guerre Parangon Aurique est choisie pour le Stratagème Veille Sans Fin, est-ce qu'elle effectue également les attaques supplémentaires conférées par son Trait de Seigneur de Guerre avant d'être est retirée ?
R : Oui.