WARHAMMER 40,000

CODEX : ADEPTUS MECHANICUS

Mise à Jour Officielle Version 1.4a

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 83 – Onager Dunecrawler, tableau de Dégâts
Remplacez la première valeur sous "PV Restants" par "6-11+".

Pages 84-88 – Knight Errant, Knight Paladin, Knight Warden, Knight Gallant et Knight Crusader, Aptitudes, Marcheur Super-lourd
Remplacez par:
"**Marcheur Super-lourd:** Cette figurine peut Battre en Retraite à la phase de Mouvement et quand même tirer et/ou charger au même tour. Lorsque cette figurine Bat en Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines d'**Infanterie** et de **Nuées**, bien qu'elle doive terminer son mouvement à plus de 1" de toute unité ennemie. De plus, cette figurine peut se déplacer et tirer avec des armes Lourdes sans subir de pénalité à ses jets de touche. Enfin, cette figurine gagne un bonus de couvert à ses jets de sauvegarde seulement si au moins la moitié de la figurine est masquée à la vue du tireur."

Pages 84-88 – Knight Errant, Knight Paladin, Knight Warden, Knight Gallant et Knight Crusader, Mots-clés
Ajoutez "**Imperial Knights**" aux mots-clés de Faction.
Ajoutez "**Classe Questoris**" aux mots-clés.

Pages 84-87 et 91 – Tronçonneuse Reaper
Remplacez la caractéristique de Force de cette arme par "+6".

Page 84 – Knight Errant, Rang de Puissance
Remplacez par "22".

Pages 85-86 – Knight Paladin et Knight Warden, Rang de Puissance
Remplacez par "23".

Page 87 – Knight Gallant, Rang de Puissance
Remplacez par "20".

Page 87 – Knight Gallant, Profile line
Remplacez la caractéristique d'Attaques par "5".

Page 87 – Knight Gallant, tableau de Dégâts
Remplacez la première valeur sous CC par "2+".
Remplacez la deuxième valeur sous CC par "3+".
Remplacez la troisième valeur sous CC par "4+".

Page 88 – Knight Crusader, Rang de Puissanceg
Remplacez par "25".

Page 95 – Graia : Refus d'Abdiquer
Remplacez les deux premières phrases du texte de règles par :
"Lancez un D6 chaque fois qu'une figurine avec ce dogme est tuée ou fuit – sur un 6, la figurine refuse d'être vaincue ; soit la figurine n'est pas tuée (et il lui reste 1 PV), soit la figurine ne fuit pas."

#Page 96 – Priorité Binaire
Remplacez la première phrase du texte de règles par :
"Utilisez ce Stratagème à la fin de n'importe quelle phase pour changer les Protocoles de Combat d'une de vos unités de Kastelan Robots."

Page 96 – Crânaugure
Remplacez le dernier effet de la dernière phrase par :
"ou, à votre phase de Tir, faire tirer avec une unité de l'**Adeptus Mechanicus** de votre armée sans malus pour toucher dû aux règles Raid à l'Aube, Visibilité Réduite ou Couvert de l'Obscurité."

Page 97 – S'Approprier Coûte que Coûte
Ajoutez la phrase suivante à la fin de ce Stratagème :
"Ce Stratagème ne peut être utilisé qu'une fois par partie."

Page 98 – Stratagèmes, Rotation du Bouclier Ionique
Remplacez le coût en Point de Commandement par "1CP/3CP".

Remplacez le texte par :
"Utilisez ce Stratagème lorsqu'une unité ennemie cible une unité **Véhicule Imperial Knights** de votre armée qui a une sauvegarde invulnérable (ce Stratagème coûte 3 PC si l'unité ciblée est une unité de **Classe Dominus**, sinon il coûte 1 PC). 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 98 – Infiltration Clandestine
Remplacez le texte par:
"Utilisez ce Stratagème lors du déploiement, lorsque vous placez une unité **Stygies VIII** de votre armée. Au début du premier round de bataille mais avant que le premier tour commence, vous pouvez déplacer cette unité de jusqu'à 9". Elle ne peut pas terminer ce mouvement à 9" ou moins de la moindre figurine ennemie. Si les deux joueurs ont des unités qui peuvent se déplacer avant que le premier tour commence, le joueur qui a le premier tour déplace ses unités en premier. Chaque unité ne peut être sélectionnée pour ce Stratagème qu'une fois par bataille."

Page 99 – Traits de Seigneurs de Guerre de Mondes-forges, Bioniques de Maître
Remplacez le titre de ce Trait de Seigneur de Guerre par "Bioniques Supérieurs".

Page 102 – Unités
Modifiez ce tableau comme suit:

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement non inclus)
Knight Crusader	1	285
Knight Errant	1	285
Knight Gallant	1	285
Knight Paladin	1	285
Knight Warden	1	285

Page 102 – Armes de tir
Modifiez ce tableau comme suit:

ARME	POINTS PAR ARME
Canon gatling Avenger	75

FAQ

Q: Peut-on utiliser le Stratagème Infiltration Clandestine lorsqu'on place un Transport **Stygies VIII** *dans lequel sont embarquées une ou plusieurs unités ?*
R: Oui.

Q: Si on obtient un 6 au jet de sauvegarde invulnérable conféré par l'aptitude Grille de Déflexion d'un Kastelan Robot contre une attaque effectuée par une unité embarquée dans un Véhicule ayant une aptitude telle que Découvert ou Vaste Pont de Tir, à quelle unité est allouée la blessure mortelle, l'unité embarquée, ou le Transport ?
R: L'unité embarquée qui effectue l'attaque subit la blessure mortelle.

Q: Si on a un Détachement qui reçoit le dogme du monde-forge de Mars, et un autre Détachement qui reçoit un dogme de monde-forge différent, que se passe-t-il quand on fait le jet pour les Cantiques de l'Omnimessie ? Le dogme de Mars permet de jeter deux dés pour déterminer les Cantiques, et aux unités avec ce dogme de bénéficier des deux résultats, mais qu'en est-il pour l'autre Détachement ?
R: En pareils cas, vous faites deux jets séparés pour les Cantiques. Le premier Cantique obtenu s'applique à toutes les unités avec l'aptitude Cantiques de l'Omnimessie, et le second s'appliquent seulement aux unités des Détachements de Mars.

Q: Faut-il dépenser des points de renforts pour ramener des unités en utilisant le Stratagème Néophytes ?
R: Non.

Q: Quand résout-on le Cantique Litanie de l'Électromancien ?
R: Immédiatement – c'est-à-dire au début du round de bataille, quand le Cantique est choisi/tiré au dé.

Q: Une arme qui ignore les couverts ignore-t-elle l'effet du Cantique Psaume-linceul ?
R: Oui.

Q: Le dogme Refus d'Abdiquer permet-il d'éviter qu'une unité soit tuée à cause d'un résultat de 1 pour toucher en utilisant son arme à plasma ?
R: Oui.

Q: Comment le Trait de Seigneur de Guerre Technochoriste et le dogme Gloire à l'Omnimessie interagissent-ils – quand dois-je relancer le premier dé ?
R: Jetez le premier dé, puis relancez-le (si vous le souhaitez). Jetez ensuite le second dé.

Q: Comment le Stratagème Gloria Mechanicus et le dogme Gloire à l'Omnimessie interagissent-ils – quel Cantique peut-on changer grâce à ce Stratagème ?
R: Choisissez 1 Cantique à changer.

Q: Lorsqu'on utilise le Stratagème Priorité Binaire, à quel moment les nouveaux Protocoles de Combat s'appliquent-ils ?
R: Immédiatement.

Q: Lorsqu'on utilise le Stratagème Mise en Alerte Cognis, applique-t-on les modificateurs appropriés à la CT de la figurine qui tire ?
R: Oui, à condition que l'arme soit une arme Cognis. Notez que les modificateurs aux jets de touche ne s'appliquent pas.

Q: Quand on utilise le Trait de Seigneur de Guerre Monitor Malevolus, peut-on relancer un dé qui détermine combien de blessures mortelles sont infligées à une unité ennemie (autrement dit, est-ce classé comme un jet de dégâts) ?
R: Non, un tel jet n'est pas classé comme jet de dégâts.

Q: Le Trait de Seigneur de Guerre Psaume Codé affecte-t-il la portée de l'aptitude Maître des Machines ?
R: Non.

Q: Comment le Stratagème Rage des Machines fonctionne-t-il avec une unité de **Véhicule** *qui compte plus d'une figurine ?*
R: Une seule figurine de **Véhicule** de cette unité bénéficierait de ce Stratagème.

Q: Si une unité **Questor Mechanicus** *de votre armée est choisie comme cible du Stratagème Chevalier du Rouage, toutes les unités du Détachement de cette unité* **Questor Mechanicus** *doivent-elles aussi avoir l'aptitude Cantiques de l'Omnimessie pour que cette unité* **Questor Mechanicus** *bénéficie du Stratagème ?*
R: Non.

Q: À quel moment la sauvegarde invulnérable des **Fulgurite Electro-Priests** *est-elle augmentée grâce à l'aptitude Drain de Vigueur?*
R: Lorsque la dernière figurine de l'unité ennemie est tuée et retirée du champ de bataille.

Q: Une figurine **Graia** *ayant l'aptitude Refus d'Abdiquer peut-elle aussi utiliser des règles qui lui permettent d'ignorer les points de vie perdus, telles que Dévotion Fanatique?*
R: Non.