WARHAMMER 40,000

CODEX: T'AU EMPIRE

Mise à Jour Officielle Version 1.3a

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 – Maître de Guerre
Remplacez l'aptitude Kauyon par :
"**Kauyon :** Au tour auquel vous déclarez le Kauyon, au début de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir une ou plusieurs unités **<Sept>** amies qui sont à 6" ou moins du **Commander <Sept>**. Jusqu'à la fin du tour, les unités choisies ne peuvent pas se déplacer, quelle qu'en soit la raison, mais vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques effectuées par ces unités."

Page 93 – Commander en XV86 Coldstar Battlesuit, Options d'Équipement
Remplacez le premier point par :
"• Peut remplacer son canon à induction surcadencé et sa nacelle de missiles par deux objets des listes *Armes de Tir* et/ou *Systèmes de Soutien*."

Page 97 – Longstrike
Ajoutez le mot-clé "**Hammerhead**" à la ligne Mots-clés (Longstrike) de cette figurine.

Remplacez l'aptitude Parangon de la Caste du Feu de cette figurine par :
"À la phase de Tir, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche des **Hammerheads Sept T'au** amis à 6" ou moins de Longstrike."

Pages 105 et 121 – Cyclo-araseur à ions, profil Surcharge
Remplacez le texte d'aptitude par :
"Si vous obtenez 1 sur un ou plusieurs jets de touche, l'unité du porteur subit une blessure mortelle après que tous les tirs de cette arme ont été résolus."

Page 106 – XV104 Riptide Battlesuit, Réacteur Nova
Ajoutez la phrase suivante à la fin du point Accélération de cette aptitude :
"Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude pour la déplacer à 1" ou moins des figurines ennemies."

#Page 113 – MV71 Sniper Drone, Fusil de sniper à impulsions
Remplacez le texte de l'aptitude de cette arme par :
"Cette arme peut cibler un **Personnage** même s'il n'est pas l'unité ennemie la plus proche. À chaque jet de blessure de 6+ obtenu pour cette arme, l'unité ciblée subit une blessure mortelle en plus de ses dégâts normaux."

#Page 122 – Fusil de sniper à impulsions
Ajoutez au texte de l'aptitude de cette arme la phrase suivante :
"Cette arme peut cibler un **Personnage** même s'il n'est pas l'unité ennemie la plus proche. À chaque jet de blessure de 6+ obtenu pour cette arme, l'unité ciblée subit une blessure mortelle en plus de ses dégâts normaux."

Page 127 – Arcs de Tir Coordonnés
Remplacez cette aptitude par :
"Lorsqu'une unité avec ce précepte utilise son aptitude Pour le Bien Suprême, ou quand elle tire en État d'Alerte alors qu'elle est à 6" ou moins d'une autre unité du **Sept T'au** amie, le jet de touche réussit sur un 5 ou 6, quels que soient la CT du tireur et les modificateurs."

Page 127 – Sept Dal'yth : Camouflage Adaptatif
Remplacez le texte de règles par :
"Une unité avec ce précepte bénéficie du couvert, même en étant à découvert. Une unité avec ce précepte qui se déplace pour une quelconque raison perd le bénéfice de ce précepte jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement."

#Page 128 – Systèmes Automatisés de Réparation
Remplacez la première phrase du texte des règles de ce stratagème par :
"Utilisez ce Stratagème au début de n'importe quel tour."

Page 130 – Tirs Concentrés
Remplacez le texte de règles par :
"Utilisez ce Stratagème après qu'une unité **Sept T'au** de votre armée a attaqué une unité ennemie à la phase de Tir et que cette attaque a fait perdre un ou plusieurs PV à l'unité ennemie. Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques effectuées par d'autres unités **Sept T'au** de votre armée qui ciblent la même unité à cette phase."

CARTES TECHNIQUES : T'AU EMPIRE

Système Automatisé de Réparation (Stratagème)

Remplacez la première phrase du texte des règles de cette carte technique par :
"Utilisez ce Stratagème au début de n'importe quel tour."

FAQ

Q : Quand doit-on déclarer quelles unités vont tirer en État d'Alerte dans le cadre de l'aptitude Pour le Bien Suprême ?
R : Vous devez déclarer toutes les unités qui souhaitent tirer en État d'Alerte sur une unité qui charge avant de résoudre la moindre de ces attaques.

*Q : Dans l'*Index: Xenos 2 *et l'*Imperial Armour – Index: Xenos*, l'Injecteur de Stimulants était un équipement que je pouvais acheter pour certaines unités T'au Empire. Dans le* Codex: T'au Empire*, l'Injecteur de Stimulants n'est plus une option d'équipement, et il y a un Stratagème Injecteur de Stimulants. Puis-je continuer d'utiliser les fiches techniques de l'*Index: Xenos 2 *et de l'*Imperial Armour – Index: Xenos *pour acheter des Injecteurs de Stimulants pour mes unités, comme dans le diagramme "Quelle fiche technique utiliser ?"*
R : Non. Vous ne pouvez plus acheter des Injecteurs de Stimulants et les règles des Injecteurs de Stimulants du *Codex: T'au Empire* (le Stratagème) prennent le pas.

Q : S'agissant de l'aptitude Feu Redoublé du Cadre Fireblade, que signifie exactement "peuvent effectuer une attaque supplémentaire" ?
R : Cela signifie que le joueur peut effectuer 1 jet de touche supplémentaire pour chaque figurine qui tire sur une cible à mi-portée ou moins. Notez que pour une figurine avec une carabine à impulsion (une arme à Tir Rapide), cela signifie qu'elle effectuera 3 jets de touche si la cible est mi-portée ou moins.

Q : Combien de tirs effectue une figurine armée de plusieurs armes à impulsions lorsqu'elle est affectée par l'aptitude Feu Redoublé d'un Cadre Fireblade ? Est-ce un tir supplémentaire avec chacune de ces armes, ou 1 tir supplémentaire avec une seule de ces armes ?
R : Une telle figurine effectue 1 tir supplémentaire pour chaque arme. Par exemple, un Drone armé de deux carabines à impulsions (des armes Assaut 2) effectuera trois tirs avec chaque arme (soit un total de six tirs pour cette figurine).

Q : Si on place un transport Devilfish avec une unité de Pathfinders embarquée à son bord, et si les Pathfinders sont accompagnés d'un Tactical Drone, à quel moment l'unité de Pathfinders compte-t-elle comme "placée" au regard de l'aptitude Drone de Soutien ? Le Drone devient-il une unité à part quand le Devilfish est placé, ou quand l'unité de Pathfinders débarque ?
R : L'unité de Pathfinders compte comme placée en étant embarquée dans le Devilfish, le Drone devient donc une unité séparée dès que le Devilfish est placé.

Q : Quand un Véhicule **T'au Empire** *ayant l'aptitude Drones Arrimés mais n'ayant pas le mot-clé* **Transport** *(ou une aptitude Transport) est détruit, comment les figurines de drones arrimées débarquent-elles ?*
R : Les figurines de drones arrimées débarquent immédiatement en suivant les règles normales, comme si le **Véhicule** était un transport.

Q : Si plusieurs TX4 Piranhas d'une même unité sont détruits, les Drones qui en débarquent forment-ils une unité ? Ces Drones qui débarquent peuvent-ils être placés à 3" ou moins de n'importe quelle figurine de Piranha de l'unité ?
R : Non : chaque ensemble de Drones est traité comme une unité à part, comme s'ils avaient débarqué normalement grâce à l'aptitude Désarrimage. Les Drones doivent être placés normalement à 3" ou moins de la figurine dont ils débarquent.

*Q : Une unité d'***Infanterie** *accompagnée de Drones peut-elle être déployée dans une Fortification si les Drones ne peuvent pas embarquer dans cette Fortification ?*
R : Oui, mais les Drones eux-mêmes ne peuvent pas embarquer dans la Fortification – à la place, ils doivent être placés à 2" ou moins de la Fortification quand leur unité y est déployée.

Q : Le multi-traqueur permet de relancer les jets de touche de 1 à la phase de Tir pour une figurine qui en est équipée, à condition qu'elle tire sur la même cible avec toutes ses armes. Que se passe-t-il si la cible est hors de portée d'une ou plusieurs des armes de la figurine ? Est-on obligé de choisir une cible qui est à portée de toutes les armes ?
R : Non, l'idée est que toutes les armes éligibles de la figurine avec multi-traqueur doivent tirer sur la même cible.

Q : Peut-on utiliser le Stratagème Percez et Nettoyez ! contre une unité qui a reçu 3 pions désignateur laser ou plus ?
R : Oui.

Q : Doit-on utiliser le Stratagème Armement Expérimental avant ou après avoir déterminé le nombre de tirs effectués par une arme ?
R : Avant.

Q : Comment fonctionne l'aptitude Protocoles Salvateurs quand une unité T'au Empire est touchée et blessée par une arme puissante, comme un canon laser, alors qu'elle est à proximité de Drones amis ?
R : Imaginons qu'une unité **T'au Sept** est prise pour cible par une figurine tirant avec un canon laser alors qu'une unité **Drone T'au Sept** amie se trouve à 3" ou moins d'elle. Le jet de touche et le jet de blessure pour l'attaque effectuée avec le canon laser réussissent tous les deux. Le joueur T'au Sept jette ensuite un D6, et fait 3 – c'est supérieur à 2+ et il choisit donc d'allouer la blessure causée par l'attaque de canon laser à un Drone proche à la place. Au lieu de résoudre le dégât normalement contre l'unité Drone (i. e. en effectuant un jet de sauvegarde et, s'il est raté, en infligeant des dégâts égaux à la caractéristique de Dégâts de l'arme – dans ce cas, D6), l'unité Drone subit 1 blessure mortelle, qui a en général pour conséquence la destruction d'une seule figurine de Drone.

Q: Au regard de l'aptitude Protocoles Salvateurs, qu'est-ce qui constitue exactement une attaque ?
R: Dans ce contexte, il s'agit d'une attaque effectuée avec une arme de tir ou de mêlée.

Q: Un fusil de sniper à impulsions est-il considéré comme un fusil à impulsions au regard de Feu Redoublé ?
R: Non.

Q: Si un **Commander** *utilise son aptitude Maître de Guerre pour déclarer un Kauyon ou un Mont'ka, et qu'une unité* **<Sept>** *amie qui était à plus de 6" de ce Commander au début du tour se déplace ensuite à 6" ou moins de ce Commander lors de ce tour, cette unité* **<Sept>** *bénéficie-t-elle du Kauyon ou du Mont'ka ?*
R: Non. Le Kauyon et le Mont'ka n'affectent que les unités qui étaient à 6" ou moins du Commander lorsque l'aptitude a été utilisée au début du tour.