# CODEX: DRUKHARI

**Version Indomitus 1.0**

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 ; ils sont alors signalés par un astérisque avant la référence de page. D'autres fois, il s'agira d'errata conçus 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 ; lorsque de tels changements sont effectués, 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. 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 #).

## MISES À JOUR & ERRATA

***Page 88, 102 et 111** – Lame venimeuse, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

***Page 91 et 108** – Pistolet hypodermique, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

***Page 91 et 108** – Fusil vitrificateur, Aptitudes
Remplacez la première phrase par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

***Page 94 et 108** – Ossefactor, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

***Page 95 et 111** – Lame shaimeshi, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

**Pages 103 et 104** – Talos et Cronos, Mots-clés
Ajoutez "**Vol**".

***Page 105** – Raider et Venom, Découvert
Remplacez la troisième phrase par :
"Dans ce cas, toute restriction ou modificateur s'appliquant à cette figurine s'applique aussi à ses passagers."

Ajoutez ce qui suit :
"Tant que ce transport est à Portée d'Engagement de la moindre unité ennemie, les unités embarquées ne peuvent pas tirer, excepté avec des Pistolets."

***Page 106 et 108** – Missiles de Razorwing, missiles à nécrotoxine, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

**Page 115** – Obsessions de Kabale, Tuer Depuis le Ciel
Remplacez l'avant-dernière phrase du texte règles par :
"De plus, les unités ennemies ne bénéficient pas du bonus de couvert à leurs jets de sauvegarde contre les attaques des figurines avec cette obsession et ayant le mot-clé **Vol**, ou des figurines avec cette obsession qui sont embarquées dans un **Transport** avec cette obsession et ayant le mot-clé **Vol**."

***Page 116** – Obsessions de Culte Wych, Culte de la Lame Maudite : Seul le Fort Prospère
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'un test d'Attrition est effectué pour une unité avec cette obsession, il réussit automatiquement."

**Page 118** – Alliance d'Agonie
Ajoutez cette phrase :
"Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une seule fois par bataille."

**Page 118** – Architectes de la Douleur
Ajoutez la phrase suivante à ce Stratagème :
"Ce Stratagème ne peut pas affecter une même unité plus d'une fois par round de bataille."

**Page 119** – Contrecoup d'Hyperstimulants
Ajoutez la phrase suivante à ce Stratagème:
"Ce Stratagème ne peut pas affecter une même unité plus d'une fois par round de bataille."

***Page 119** – Tirez et Disparaissez
Remplacez la première phrase par :
"Vous pouvez utiliser ce Stratagème après qu'une unité **Drukhari** de votre armée (hormis les unités **Aérodynes**) a tiré à votre phase de Tir."

**Page 120** – Agents de Vect
Remplacez le coût en Points de Commandement de ce Stratagème par 4PC.

Remplacez la dernière phrase de ce Stratagème par :
"Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème si votre armée n'inclut pas un Détachement de la **Kabale du Cœur Noir** ou s'il n'y a pas d'unités de la **Kabale du Cœur Noir** de votre armée sur le champ de bataille, et il ne peut pas être utilisé pour affecter des Stratagèmes utilisés "avant la bataille" ou "durant le déploiement"."

**Page 125** – Stratège Implexe
Remplacez le texte de règles par :
"Tant que votre Seigneur de Guerre est sur le champ de bataille, jetez un D6 chaque fois que votre adversaire ou vous dépensez 1 Point de Commandement pour utiliser un Stratagème ; vous gagnez 1 PC pour chaque 6 obtenu."

**Page 127** – Armes de Tir
Ajoutez l'entrée suivante au tableau de Valeurs en Points des Armes de Tir :
"Grenades à Plasma | 0"

***Page 120** – Stratagèmes, Chasse Depuis les Ombres
Remplacez par :
"Utilisez ce Stratagème à la phase de Tir adverse, lorsqu'une unité d'**Infanterie Drukhari** de votre armée est choisie comme cible d'une attaque. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine de cette unité alors qu'elle reçoit les bénéfices du couvert, ajoutez un 1 en plus à tout jet de sauvegarde d'armure contre l'attaque."

***Page 121** – Stratagèmes, L'Échec est Proscrit
Remplacez la première phrase par :
"Utilisez ce Stratagème à la phase de Moral, lorsqu'une unité de la **Kabale de la Rose d'Obsidienne** de votre armée rate un test de Moral, après avec effectué tout test d'Attrition pour elle."

***Page 121** – Stratagèmes, Une Mort Ésotérique, Délivrée à Distance
Remplacez la deuxième phrase par :
"Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois que vous choisissez une cible pour l'attaque d'une arme dont est équipée une figurine de cette unité, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

***Page 122** – Le Baiser du Parasite, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

***Page 123** – Traque-les-âmes, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

Remplacez la troisième phrase par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

***Page 123** – Dardesprit, Aptitudes
Remplacez la deuxième phrase par :
"Chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme contre une unité sans le mot-clé **Véhicule** ou **Titanesque**, elle blesse la cible sur un jet de blessure de 2+ au lieu de 4+."

# FAQ

*Q : La Mine Antimatière du Voidraven permet de choisir une unité que le Voidraven a survolée et de jeter trois D6 pour chaque **Véhicule** ou **Monstre** de l'unité, ou un D6 "pour chaque figurine autre dans l'unité". Cela veut-il dire "chaque figurine d'un autre type (autre que les **Véhicules** ou les **Monstres**)", ou "chaque figurine après la première" ?*
R : La première version – jetez un D6 pour chaque figurine de l'unité qui n'est ni un **Véhicule** ni un **Monstre**. Par exemple, si l'unité comprend dix figurines d'**Infanterie**, jetez dix D6.

*Q : La relique du Masque Vexator peut-elle forcer une unité qui charge à attaquer après que toutes les autres unités ont attaqué ?*
R : Oui, sauf si l'unité choisie possède une aptitude qui lui permet de combattre en premier à la phase de Combat, auquel cas elle combat à la place comme si elle ne possédait pas cette aptitude.

*Q : Si une Succubus reçoit la drogue de combat Serpentine, sa caractéristique de Capacité de Combat passe-t-elle à 1+ ? Dans ce cas, la Succubus touche-t-elle si un jet de touche de 2 est obtenu pour une attaque avec une arme de mêlée et que, en raison d'une aptitude, je dois soustraire 1 au résultat de ce jet ?*
R : Oui, et oui – seuls les jets de touche non modifiés de 1 échouent automatiquement.

*Q : Si la seule unité de la **Kabale du Cœur Noir** de mon armée réglementaire est dans un Détachement d'Appui Auxiliaire, mais que mon armée inclut d'autres détachements **Drukhari** qui ne sont pas un Détachement d'Appui Auxiliaire, puis-je quand même utiliser le Stratagème Agents de Vect ?*
R : Oui, tant que l'unité de la **Kabale du Cœur Noir** est sur le champ de bataille.

*Q : Si le Stratagème Agents de Vect est utilisé pour empêcher un Stratagème de se résoudre et que celui-ci ne peut être utilisé qu'une fois par bataille, comme Vague de Traîtres (voir Codex: Chaos Space Marines), cela signifie-t-il que ce Stratagème compte comme ayant été utilisé et qu'il ne peut plus être utilisé à nouveau pour le restant de la bataille ?*
R : Non, car le Stratagème n'a pas été résolu ; il ne compte donc pas comme ayant été utilisé.

*Q : Si le Stratagème Agents de Vect est utilisé pour empêcher un Stratagème de se résoudre et que celui-ci affecte le ciblage d'une attaque, comme Système de Guidage Oathbreaker (voir* Codex: Imperial Knights*), l'attaque est-elle perdue ?*
R : Non, les règles de ciblage normales s'appliquent et l'attaque est résolue normalement.

*Q : Si une figurine est tuée par un ossefactor, et si la blessure mortelle infligée par l'aptitude de l'ossefactor tue une autre figurine de l'unité cible, fait-on un nouveau jet pour voir si une autre blessure mortelle est infligée ?*
R : Non.