



CODEX : ASTRA MILITARUM

Version Indomitus 1.2

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 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 (et sera précédée du symbole #). 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 MISES À JOUR D'ARMES

Nous avons mis à jour plusieurs profils d'armes dans l'édition 2020 du Codex : Space Marines. De fait, nous mettons aussi à jour le profil des armes similaires qui apparaissent dans cette publication. Nous avons aussi mis à jour la rédaction de certaines aptitudes d'armes qui peuvent exploser ou infliger des blessures mortelles sur un jet de touche de 1, afin qu'elles ne le fassent que sur un jet de touche non modifié de 1. Les armes en question et leur profil mis à jour correspondant se trouvent à la fin de ce document, et doivent être utilisés le cas échéant.

Ayant mis à jour plusieurs profils d'arme, nous avons aussi passé en revue les Reliques qui remplacent l'une des armes mises à jour. De fait, nous avons décidé de mettre à jour quelques Reliques afin qu'elles ne soient pas moins efficaces (ex : une caractéristique de Force moindre) que les armes qu'elles remplacent.

BOUCLIERS STORM

Les règles pour les boucliers Storm ont été mises à jour dans l'édition 2020 du Codex : Space Marines. De fait, lorsque les règles d'un bouclier Storm apparaissent dans ce livre, remplacez-les par les règles suivantes :

“**Bouclier Storm** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+. De plus, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde d'armure pour le porteur.”

Page 86 – Avance Implacable

Remplacez par :

“Si cette figurine est Restée Immobile ou s'est déplacée à sa demi-vitesse à la phase de Mouvement (c.-à-d. si elle se déplace d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement actuelle) elle peut tirer deux fois avec son arme de tourelle à la phase de Tir qui suit (l'arme de tourelle doit cibler la même unité). Les armes suivantes sont des armes de tourelle : obusier, canon Nova Eradicator, autocanon Exterminator, obusier Vanquisher, canon Demolisher, canon à plasma Executioner et canon gatling Punisher.”

Pages 88, 89, 114, 118, 122 et 126 – Tank Commander, Knight Commander Pask, Leman Russ Battle Tanks, Baneblade, Hellhammer et Arsenal de l'Imperium, canon Demolisher

Remplacez la caractéristique de Type par Lourde D6 et les Aptitudes par “Déflagration”.

Pages 90 et 101 – Commissar Yarrick, Lord Commissar et Commissar, Exécution Sommaire

Remplacez par :

“**Exécution Sommaire** : La première fois qu'une unité **ASTRA MILITARUM** rate un test de Moral pendant la phase de Moral alors qu'elle est à 6" ou moins d'un ou plusieurs **COMMISSARS** amis, vous pouvez exécuter une figurine. Si vous le faites, 1 figurine de votre choix de cette unité est tuée et le test de Moral est relancé (ne comptez pas cette figurine tuée quand vous relancez le test de Moral).”

Page 93 – Infantry Squad, Composition d'Unité et Équipement

Ajoutez le point suivant :

• Une Heavy Weapons Team est armée d'un fusil laser et de grenades Frag.”

Page 94 – Militarum Tempestus Scions, Options d'Équipement

Remplacez le premier point par :

“Un seul Tempestus Scion peut soit remplacer son fusil radiant laser par un pistolet radiant laser et un émetteur vox, soit prendre un pistolet radiant laser et un émetteur vox en plus de son fusil radiant laser.”

Page 95 – Master of Ordnance, Maître en Balistique

Remplacez par :

“**Maître en Balistique** : Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les – **BASILISK, WYVERN, MANTICORE** ou **DEATHSTRIKE** – <**RÉGIMENT**> amis lorsqu'ils ciblent des unités ennemies à plus de 36" à la phase de Tir, s'ils sont à 6" ou moins de cette figurine.”

Page 97 – Veterans, Composition d'Unité et Équipement

Ajoutez le point suivant :

• Une Veteran Heavy Weapons Team est armée d'un fusil laser et de grenades Frag.”

Page 98 – Militarum Tempestus Command Squad, Options d'Équipement

Remplacez les premier et deuxième points par :

- 1 figurine peut remplacer son fusil radiant laser par un pistolet radiant laser et un émetteur vox, ou prendre un pistolet radiant laser et un émetteur vox en plus de son fusil radiant laser.
- 1 autre figurine peut remplacer son fusil radiant laser par un pistolet radiant laser et un médipac, ou prendre un pistolet radiant laser et un médipac en plus de son fusil radiant laser."

Page 102 – Ogryn Bodyguard, Garde du Corps

Remplacez la première phrase par :

"Jetez un D6 chaque fois qu'un **PERSONNAGE INFANTRIE ASTRA MILITARUM** ami (à l'exception des **OGRYNS**) perd un PV à 3" ou moins d'une ou plusieurs figurines avec cette aptitude; sur 3+, le personnage de l'Astra Militarum ne perd pas de PV, mais 1 figurine avec cette aptitude subit une blessure mortelle."

Page 102 – Ogryn Bodyguard, Mantelet

Remplacez cette aptitude par :

"Ajoutez 2 aux jets de sauvegarde d'armure d'une figurine équipée d'un bouclier de brute (les jets de sauvegarde invulnérable ne sont pas affectés)."

Page 103 – Bullgryns, Mantelet

Remplacez cette aptitude par :

"Ajoutez 2 aux jets de sauvegarde d'armure d'une figurine équipée d'un bouclier de brute (les jets de sauvegarde invulnérable ne sont pas affectés)."

Page 104 – Nork Deddog, Loyal Jusqu'à la Mort

Remplacez la première phrase par :

"Jetez un D6 chaque fois qu'un **PERSONNAGE INFANTRIE ASTRA MILITARUM** ami (à l'exception des **OGRYNS**) perd un PV à 3" ou moins de Nork Deddog; sur 2+, le **PERSONNAGE ASTRA MILITARUM** ne perd pas de PV, mais Nork Deddog subit une blessure mortelle."

Page 104 – Ratlings, Emplacement Idéal

Remplacez l'aptitude par :

"Lorsque vous placez cette unité au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 18" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie."

Page 104 – Ratlings, Aptitudes, Naturellement Discrets

Remplacez l'aptitude par :

"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."

Pages 104 et 128 – Ratlings et liste d'Armes de Tir, fusil de sniper

Remplacez les Aptitudes par :

"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur! À chaque attaque avec cette arme, un jet de blessure non modifié de 6 inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux."

Page 117 – Valkyrie, Saut Antigrav

Remplacez la première phrase par :

"Les figurines peuvent débarquer de ce **VÉHICULE** à n'importe quel moment durant son mouvement, mais dans ce cas elles ne peuvent pas se déplacer davantage au cours de cette phase; si le Valkyrie se déplace de 20" ou plus, vous devez jeter un D6 pour chaque figurine qui débarque."

Pages 118-125 – Baneblade, Banehammer, Banesword, Doomhammer, Hellhammer, Shadowword, Stormlord et Stormsword, Aptitudes, Béhémot d'Acier

Remplacez l'aptitude par :

"Cette figurine est éligible pour déclarer une charge à un tour lors duquel elle a Battue en Retraite. Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, si elle est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, elle peut effectuer des attaques contre les unités ennemies éligibles qui ne sont pas à Portée d'Engagement d'elle comme s'il n'y avait aucune figurine à Portée d'Engagement d'elle."

Pages 133 – Doctrines Régimentaires, Valhallan : Attitude Résignée, texte de règles

Remplacez la première phrase par :

"À chaque test d'Attrition pour une unité ayant cette doctrine, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient de cette unité (en arrondissant à l'entier inférieur)."

Pages 133 – Doctrines Régimentaires, Tallarn : Vifs comme le Vent

Remplacez par :

"Les unités **INFANTRIE** ayant cette doctrine sont éligibles pour tirer à un tour lors duquel elles ont Avancé, et dans ce cas, les figurines de cette unité peuvent effectuer des attaques avec les armes dont elles sont équipées (à l'exception des armes Lourdes) comme si elles n'avaient pas Avancé. Si une figurine **VÉHICULE** ayant cette doctrine Avance, jusqu'à la fin du tour, la caractéristique de Type des armes Lourdes dont elle est équipée devient Assaut (ex: une arme Lourde D6 devient une arme Assaut D6)."

Page 133 – Mordians : Exercice de Parade

Ajoutez la phrase suivante :

"Ces modificateurs aux jets de touche sont une exception aux règles normales qui interdisent les modificateurs aux tirs en État d'Alerte – en pareil cas, un résultat de 7 est aussi une touche réussie."

Page 134 – Écrasez-les!

Remplacez la première phrase par :

"Utilisez ce Stratagème au début de votre phase de Charge."

Page 134 – Observateur Aérien

Remplacez la deuxième phrase par :

"Choisissez une figurine **BASILISK** ou **WYVERN** de votre armée."

Page 134 – Bricolage

Ajoutez la phrase suivante à ce Stratagème :

"Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois par tour."

Page 135 – À Couvert!

Remplacez le texte de règles ce Stratagème par :

"Utilisez ce Stratagème à la phase de Tir adverse lorsque votre adversaire choisit une de vos unités **INFANTRIE ASTRA MILITARUM** comme cible. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité jusqu'à la fin de la phase."

Page 135 – Reco! En Avant!

Ajoutez ce qui suit à la fin de ce Stratagème :

"Ce mouvement ne peut pas amener cette unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs figurines ennemies."

Page 136 – Tirs de Volée

Remplacez la deuxième phrase par :

“À chaque jet de touche de 6+ pour une attaque effectuée par une figurine de cette unité, effectuez immédiatement un jet de touche supplémentaire contre la même cible avec la même arme. Les jets de touche supplémentaires ne peuvent pas eux-mêmes générer de jets de touche supplémentaires.”

Page 136 – Tirs Croisés

Remplacez le texte de règles par :

“Utilisez ce Stratagème après qu’une unité **CADIAN** de votre armée a attaqué une unité ennemie à la phase de Tir et que l’attaque a fait perdre un ou plusieurs PV à l’unité ennemie. Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par d’autres unités **CADIAN** de votre armée qui ciblent la même unité ennemie à cette phase.”

Page 136 – Envoyez la Vague Suivante!

Ajoutez ce qui suit ;

“Cette unité coûte des points de renforts lors d’une partie qui utilise une limite en points.”

Page 136 – Embuscade

Remplacez la deuxième phrase par :

“Choisissez jusqu’à trois unités **TALLARN** à placer en embuscade et non sur le champ de bataille (une seule de ces unités peut avoir le mot-clé **VÉHICULE**).”

Ajoutez la phrase suivante :

“Les unités sont traitées comme s’étant déplacées de leur mouvement maximum.”

Page 138 – La Dague de Tu’Sakh

Ajoutez la phrase suivante au début du texte de règles :

“Figurines **OFFICIER INFANTERIE** seulement.”

Remplacez la première phrase par :

“Au déploiement, vous pouvez placer le porteur et une unité **INFANTERIE ASTRA MILITARUM** de votre armée derrière les lignes ennemies et non sur le champ de bataille.”

Page 138 – Aquila de Kurov

Remplacez la deuxième phrase du texte de règles par :

“Tant que le porteur est sur le champ de bataille, jetez un D6 chaque fois que votre adversaire utilise un Stratagème.”

Page 139 – Mk 45 de Pietrov

Remplacer le Type de cette arme par “Pistolet 2”.

Page 139 – Relique de la Défunte Cadia

Remplacez la deuxième phrase du texte de règles par :

“Une fois par bataille, le porteur peut révéler cette Relique au début de n’importe quel tour.”

Page 139 – Legs de Conquête, Griffe des Tigres du Désert

Remplacez la caractéristique de Force de cette arme par “+1”.

Page 140 – Grand Stratège

Remplacez les deuxième et troisième phrases du texte de règles par :

“En outre, si votre armée est Réglementaire et si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est sur le champ de bataille, jetez un D6 pour chaque Point de Commandement que vous dépensez pour des Stratagèmes ; sur 5+, le Point de Commandement est immédiatement restitué.”

Page 140 – Discipline Draconienne

Ajoutez la phrase suivante :

“Si un **COMMISSAR** a ce Trait de Seigneur de Guerre, son aptitude Exécution Sommaire est prioritaire, mais si le test de Moral relancé est encore un échec, D3 figurines supplémentaires sont tuées et le test est alors considéré comme réussi.”

Page 140 – Maître du Commandement

Ajoutez la phrase suivante :

“Si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est un **COMMISSAR**, il peut donner un ordre à n’importe quelle unité **INFANTERIE <RÉGIMENT>** (c’est-à-dire quel que soit le régiment auquel appartient l’unité en question – ex : **MILITARUM TEMPESTUS, CADIAN**, etc.)”

SLY MARBO

Les mises à jour suivantes s’appliquent à la fiche technique de Sly Marbo :

Embuscade Mortelle – Exécution au Pistolet

Remplacez la deuxième phrase par :

“Jusqu’au début de votre prochain tour, chaque fois que vous choisissez une cible pour le pistolet Ripper de cette figurine, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !”

Fondu dans son Environnement

Remplacez par :

“Chaque fois qu’une attaque de tir est allouée à cette figurine alors qu’elle reçoit les bénéfices du couvert, ajoutez un 1 en plus à tout jet de sauvegarde d’armure contre l’attaque.”

REIN ET RAUS

Warhammer Quest Blackstone Fortress inclut plusieurs fiches techniques pour Warhammer 40,000, permettant aux joueurs d’utiliser les figurines Citadel contenues dans la boîte pour leurs parties de Warhammer 40,000. Parmi celles-ci se trouve la fiche technique de Rein et Raus, une unité conçue pour faire partie d’une armée de l’Astra Militarum. L’errata suivant s’applique à Rein et Raus :

Blackstone Fortress: Fiches Techniques, page 9 – Rein et Raus

Remplacez la première phrase des Aptitudes du fusil de sniper par :

“Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !”

Remplacez l’aptitude Emplacement Idéal par :

“Lorsque vous placez cette unité au déploiement, elle peut être placée n’importe où sur le champ de bataille à plus de 18" de la zone de déploiement adverse et des figurines ennemies.”

Remplacez l’aptitude Naturellement Discrets par :

“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.”

FAQ

Q: *Puis-je attribuer un ordre Allez! Allez! Allez! à une unité qui a Battu en Retraite à ce tour?*

R: Non. L'ordre Allez! Allez! Allez! précise que l'unité doit Avancer, et une unité qui a Battu en Retraite ne peut pas Avancer.

Q: *Combien de dés la Doctrine Régimentaire Force Brute me permet-elle de relancer quand un VÉHICULE de mon armée tire avec une arme qui effectue un nombre d'attaques aléatoire?*

Un par VÉHICULE ou un par arme?

R: Vous pouvez relancer 1 dé par arme.

Q: *À quel moment dois-je payer les Points de Commandement pour le Stratagème Missile Vortex?*

R: Après avoir obtenu un résultat de 8 ou plus pour l'aptitude L'Heure est Proche, vous permettant de tirer le missile Deathstrike, mais avant de résoudre le tir.

Q: *Si, par exemple, j'ai une unité TALLARN de Lemn Russ Battle Tanks composées de trois figurines, ai-je le droit d'utiliser le Stratagème Embuscade pour les placer toutes les trois en embuscade?*

R: Oui. Il en va de même pour tous les escadrons VÉHICULE TALLARN (Basilisk, Hellhound, etc.).

Q: *Si je donne un ordre à une unité avec un Officier portant les Lauriers de Commandement, et si j'obtiens 4+ pour donner un autre ordre à la même unité, dois-je résoudre le premier ordre avant de donner le second?*

R: Oui.

Q: *Puis-je utiliser les Lauriers de Commandement pour donner le même ordre deux fois à la même unité?*

R: Non, le second ordre donné doit être un ordre différent.

Q: *Comment interagissent les Lauriers du Commandement et Formation Tactique Supérieure? Par exemple, mon SEIGNEUR DE GUERRE est un Company Commander Cadian et je lui donne les Lauriers du Commandement et le Trait Formation Tactique Supérieure. Combien d'ordres a-t-il le droit de donner à chaque tour, et combien d'unités peuvent-elles être affectées par ces ordres?*

R: S'il donne un ordre à une unité INFANTRIE CADIAN à 6" ou moins (l'unité A) en utilisant son aptitude Commandement Verbal, jetez d'abord un dé pour Formation Tactique Supérieure; sur 4+, vous pouvez choisir une autre unité INFANTRIE CADIAN (l'unité B) à 6" ou moins qui sera aussi affectée par l'ordre. Jetez ensuite un dé pour les Lauriers du Commandement; sur 4+, il peut donner un second ordre à la première unité (l'unité A). Vous pouvez alors faire un nouveau jet de Formation Tactique Supérieure; sur 4+, vous pouvez choisir une autre unité INFANTRIE CADIAN à 6" ou moins qui sera aussi affectée par le second ordre (qui ne doit pas être obligatoirement l'unité B).

Notez que lorsque vous utilisez Formation Tactique Supérieure, vous ne donnez pas un ordre – un ordre déjà donné affecte une unité supplémentaire. Vous ne pouvez donc pas utiliser les Lauriers du Commandement pour générer des ordres supplémentaires après avoir utilisé Formation Tactique Supérieure, mais vous pouvez utiliser Formation Tactique Supérieure pour que les ordres supplémentaires générés par les Lauriers du Commandement affectent une unité supplémentaire.

MISES À JOUR D'ARMES

ARMES DE TIR	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter lourd	36"	Lourde 3	5	-1	2	-
Bolter lourd jumelé	36"	Lourde 6	6	-1	2	-
Canon à fusion	24"	Assaut D3	8	-4	D6	Déflagration. À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Canon à plasma	Avant de choisir des cibles, choisissez un des profils ci-dessous avec lequel faire des attaques.					
- Standard	36"	Lourde D3	7	-3	1	Déflagration
- Surcharge	36"	Lourde D3	8	-3	2	Déflagration. Au moindre jet de touche de 1 pour une attaque avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme.
Canon à plasma Executioner	Avant de choisir des cibles, choisissez un des profils ci-dessous avec lequel faire des attaques.					
- Standard	36"	Lourde D6	7	-3	1	Déflagration
- Surcharge	36"	Lourde D6	8	-3	2	Déflagration. À chaque jet de touche non modifié de 1 pour une attaque avec ce profil d'arme, le porteur subit 1 blessure mortelle après avoir tiré avec cette arme.
Canon Demolisher	24"	Lourde D6	10	-3	D6	Déflagration
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Fusil à plasma	Avant de choisir des cibles, choisissez un des profils ci-dessous avec lequel faire des attaques.					
- Standard	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Surcharge	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche de 1 pour une attaque avec ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme.
Lance-flammes	12"	Assaut D6	4	0	1	À chaque attaque de cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Lance-flammes lourd	12"	Lourde D6	5	-1	1	À chaque attaque de cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Lance-flammes lourd jumelé	12"	Lourde 2D6	5	-1	1	À chaque attaque de cette arme, l'attaque touche automatiquement la cible.
Missile traqueur	48"	Lourde 1	10	-2	D6	Le porteur ne peut tirer qu'une fois par bataille avec chaque missile traqueur dont il est équipé.
Multi-fuseur	24"	Lourde 2	8	-4	D6	À chaque attaque avec cette arme ciblant une unité à mi-portée, l'attaque a une caractéristique de Dégâts de D6+2.
Payback	36"	Assaut 3	5	-2	2	-
Pistolet à plasma	Avant de choisir des cibles, choisissez un des profils ci-dessous avec lequel faire des attaques.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche de 1 pour une attaque de ce profil d'arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec cette arme.
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-3	1	-
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	2	À chaque attaque de cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Sceptre de force	Mêlée	Mêlée	+3	-1	D3	-