CODEX : T'AU EMPIRE

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 56 – Propulseur de Manœuvre Vectorielle
Ajoutez ce qui suit au début de la règle de ce système personnel :
"Figurine **EXO-ARMURE** seulement."

Page 62 – Monde Allié
Remplacez la première phrase par :
"Choisissez un des septs suivants et utilisez le précepte du sept choisi détaillé pages 56 à 61 (si vous choisissez le sept des Enclaves Farsight, vos Détachements gagneront également l'aptitude de Détachement Nation Indépendante et sont traitées comme des Détachements des Enclaves Farsight pour les besoins de l'aptitude État-major de Cadre (voir page 55) :"

Page 64 – Protocoles de Désengagement
Remplacez par :
"Chaque fois qu'une unité d'**INFANTERIE** ayant ce précepte est choisie pour Battre en Retraite, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez un D6 : sur 2-5, l'unité ennemie choisie subit une blessure mortelle ; sur 6, l'unité ennemie choisie subit D3 blessures mortelles."

Page 65 – Énergie Enrichie
Remplacez par :
"À chaque attaque de tir d'une figurine ayant ce précepte avec une arme à plasma (p. 130), un jet de blessure non modifié de 6 inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux."

Page 77 – Relais de Ciblage Aérospatiaux
Remplacez la deuxième phrase du troisième paragraphe par :
"Chaque unité de votre armée qui entreprend cette action doit être à 6" du centre d'un pion de Ciblage Aérospatial différent sur lequel n'a pas encore été installé de relais de ciblage (voir ci-dessous)."

Page 87 – Sceptre d'Unité
Ajoutez ce qui suit au début de la règle de cette Relique :
"Figurine **ÉTHÉRÉ** seulement."

Page 93 – Frappe Manta
Remplacez la première phrase par :
"Au déploiement, si toutes les figurines de cette unité ont cette aptitude, vous pouvez placer cette unité dans la soute d'un Manta et non sur le champ de bataille."

Page 99 – Commandant Farsight, Aptitudes, Génie Tactique
Remplacez la première phrase par :
"À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 unité **BASE CRISIS ENCLAVES FARSIGHT** amie à 9" de cette figurine."

Page 112 – Gardes du Corps Crisis, Autre Équipement, Multi-traqueur
Remplacez la première phrase par :
"À chaque attaque de tir du porteur ciblant une unité contenant 6 figurines ou plus, un jet de touche non modifié de 6 cause 1 touche supplémentaire."

Page 112 – Gardes du Corps Crisis, Autre Équipement, Senseur d'Alerte Anticipée
Ajoutez ceci en tant que deuxième puce de cette aptitude :
"• Chaque fois que vous utilisez le Stratagème Tir en État d'Alerte, si le porteur est sur le champ de bataille et que son unité est choisie pour tirer en État d'Alerte, réduisez de 1PC le coût du Stratagème (jusqu'à un minimum de 0PC). La réduction ne vaut que pour cette utilisation du Stratagème ; toute utilisation ultérieure se fait au coût normal."

Page 112 – Gardes du Corps Crisis, Aptitudes, Protecteurs Attitrés
Remplacez par :
"Tant qu'une figurine **PERSONNAGE <SEPT>** amie (hormis les figurines **VÉHICULE** et **MONSTRE**) est à 3" d'une ou plusieurs figurines **CRISIS** de cette unité, les figurines ennemies ne peuvent pas cibler l'unité de la figurine **PERSONNAGE** amie avec des attaques de tir."

Page 121, 122 et 123 – Char Hammerhead, Char Sky Ray et Devilish, Aptitudes, Char Glisseur
Remplacez l'aptitude Char Glisseur sur ces trois fiches techniques par :
"On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque ou le socle de la figurine **VÉHICULE** de cette unité ; selon ce qui est le plus proche."

FAQ

Q : Est-ce qu'une figurine **Drone** *peut avoir un mot-clé* **<Sept>** *différent de l'unité à laquelle elle est rattachée ?*
R : Non, quand une unité est équipée d'une figurine **Drone**, cette dernière devient partie intégrante de la fiche technique de l'unité et doit provenir du même sept que le reste de l'unité. Cela signifie également que les **Drones** de la Commandante Shadowsun et de Longstrike ont le mot-clé **Sept T'au**.

Q : Si une unité contient à la fois des figurines **Drone** *(qui ont le mot-clé* **Vol***) et des figurines sans le mot-clé* **Vol** *– comme les Cibleurs – est-ce que toute l'unité peut se déplacer comme si elle avait le mot-clé* **Vol** *(c'est-à-dire est-ce que des Cibleurs peuvent se déplacer par-dessus d'autres figurines comme si elles n'étaient pas là lorsqu'ils se déplacent, simplement parce qu'il y a une figurine* **Drone** *dans leur unité et que cette dernière a de fait le mot-clé* **Vol***) ?*
R : Non. Seules les figurines qui ont effectivement le mot-clé **Vol** peuvent se déplacer en utilisant les règles de Vol (c'est-à-dire que dans une unité **Équipe de Cibleurs**, seules les figurines **Drone** de l'unité peuvent se déplacer par-dessus d'autres figurines comme si elles n'étaient pas là lorsque l'unité effectue un mouvement).

Q : Est-ce qu'une unité qui entreprend une action tandis qu'elle est sous les effets d'une règle qui la fait compter comme étant Restée Immobile (par exemple : Mont'ka) peut faire un Mouvement Normal sans faire échouer l'action ?
R : Non. Toute action entreprise, mais pas encore accomplie, échouera si l'unité fait un Mouvement Normal (ou Avance, Bat en Retraite, effectue une Intervention Héroïque ou déclare une charge), même si elle est sous les effets d'une règle stipulant qu'elle compte comme étant Restée Immobile.

Note des Concepteurs : *Ce qui précède est vrai pour toutes les unités de Warhammer 40,000, et nous ajouterons cette clarification à la prochaine mise à jour des Règles de Base, mais comme ce cas affecte principalement les joueurs Empire T'au à présent en raison des actions offertes par leur Codex, nous voulions dès à présent nous assurer d'une réponse claire pour les défenseurs du Bien Suprême.*