LIVRE DE BASE

Version Indomitus 1.5

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.

NOTES DES CONCEPTEURS

DÉFLAGRATION ET JETS DE PLUSIEURS DÉS

Outre les errata ci-dessous, nous tenions à ajouter brièvement un exemple pour expliquer le fonctionnement de la règle Déflagration lorsqu'on tire avec une arme qui requiert plusieurs dés pour déterminer son nombre d'attaques. Par exemple, si une arme Lourde 2D3 avec la règle Déflagration cible une unité de 6 figurines ou plus, et que vous obtenez un double 1 pour déterminer combien d'attaques sont effectuées, ce résultat est inférieur à 3 et cette arme effectue donc 3 attaques contre sa cible. Si la même arme cible une unité de 11 figurines ou plus, cette arme effectue 6 attaques contre cette unité.

OCCULTANT ET COUVERT DENSE

Occultant et Couvert Dense sont deux traits de terrain apparus avec la neuvième édition qui interagissent avec la visibilité. Toutefois, ces règles ne se substituent pas aux règles normales pour déterminer la visibilité : elles s'y ajoutent. Notamment, quand bien même la règle Occultant stipule que les **Aérodynes** *et les véhicules ayant une caractéristique de PV de 18 ou plus peuvent être vus à travers un terrain Occultant, ils demeurent des cibles visibles (et donc éligibles) uniquement si la figurine qui tire est capable de les voir physiquement (ainsi, si le terrain en question est opaque et plein, ce ne sont pas des cibles éligibles). En outre, de la même manière que le terrain Occultant "bloque" la visibilité lorsqu'il se trouve entre la figurine qui tire et sa cible éventuelle, un terrain Couvert Dense impose une pénalité malus au tir lorsqu'il se trouve entre la figurine qui tire et sa cible (avec les exceptions indiquées). Il n'est pas nécessaire qu'une unité remplisse les conditions pour "gagner les bénéfices du couvert", comme décrit pour les Obstacles et les Zones de Terrain, pour que s'applique cette pénalité (mais notez par ailleurs que toute règle qui ignore les bénéfices du couvert, ou les bénéfices du couvert qui imposent une pénalité au jet de touche, ignore néanmoins cette pénalité).*

PLACER DES UNITÉS DE RENFORT

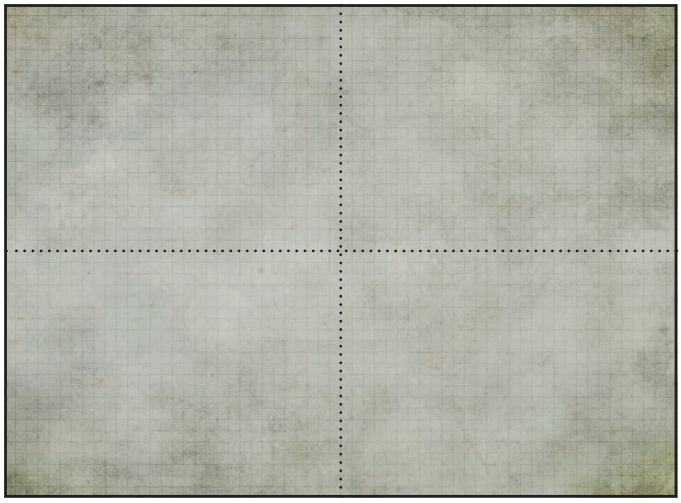
Cette note des concepteurs remplace l'entrée Unités de Renfort et Portée d'Engagement précédente, à l'aune des recommandations des joueurs de la communauté de Warhammer 40,000.

Quand une unité de Renfort est placée sur le champ de bataille, il faut en général placer l'unité de sorte qu'elle soit à plus d'une certaine distance de toute figurine ennemie (ex : "vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie"). Quand une telle distance est spécifiée pour le placement d'une unité de Renfort sur le champ de bataille, la distance s'applique toujours à la distance horizontale, quand bien même vous mesurez normalement de et jusqu'aux parties la plus proche des socles (ou des coques) des figurines en question. Cela signifie que, si nous reprenons l'exemple ci-dessus, lorsque l'unité est placée sur le champ de bataille, elle doit être placée à plus de 9" horizontalement de toute figurine ennemie. Notez que cela s'applique aussi lorsque vous placez des unités de Réserve Stratégique ou des unités repositionnées ou restituées.

Il peut arriver qu'une unité de Renfort qui est une figurine **Transport** *exige des unités embarquées qu'elles débarquent lorsqu'elle est placée (comme une unité ayant l'aptitude Assaut par Module de Largage). Une unité qui débarque d'une figurine* **Transport** *qui est une unité de Renfort au tour au la figurine* **Transport** *est placée sur le champ de bataille pour la première fois est également considérée comme une unité de Renfort. Cela s'applique seulement au tour lors duquel la figurine* **Transport** *est placée sur le champ de bataille. Si une unité débarque de la figurine* **Transport** *à un tour ultérieur, elle ne sera plus considérée comme une unité de Renfort.*

QUARTS DE CHAMP DE BATAILLE

Si une règle stipule de diviser le champ de bataille en quarts égaux, il doit être divisé par une ligne verticale et une ligne horizontale se croisant au centre du champ de bataille, comme ci-dessous :



REDÉPLOYER DES UNITÉS

Si une unité a une aptitude lui permettant d'être placée ailleurs que sur le champ de bataille, ou si elle est éligible pour un Stratagème permettant à une unité d'être placée ailleurs que sur le champ de bataille, et que l'unité est choisie pour une aptitude lui permettant d'être redéployée, l'unité ne peut pas être placée ailleurs que sur le champ de bataille sauf si c'est précisé dans l'aptitude de redéploiement elle-même.

DÉPLOYER DES FIGURINES DE GRANDE TAILLE

Certaines grosses figurines, en particulier les **AÉRODYNES**, *ont des ailes et d'autres parties qui dépassent significativement de leur socle, et il peut être difficile de les placer entièrement dans la zone de déploiement d'une mission donnée. Par ailleurs, si la séquence de déploiement des packs de missions stipule clairement qu'une partie de la figurine ne peut dépasser du bord du champ de bataille, elle ne mentionne pas le bord de votre zone de déploiement. Par esprit de clarté, ces figurines peuvent dépasser d'une zone de déploiement s'il n'est pas possible de les placer autrement (c.-à-d. s'il n'est pas possible de les placer sans qu'une partie ne dépasse par-dessus leur zone de déploiement), mais en les plaçant sur le champ de Bataille, leur socle doit se trouver entièrement dans leur zone de déploiement.*

ACTIONS PSYCHIQUES

Si les actions psychiques ne sont pas des pouvoirs psychiques en elles-mêmes, elles fonctionnent en grande partie de la même façon. À tous égards, quand une unité tente une action psychique, elle est considérée comme tentant de manifester un pouvoir psychique et, de fait, elle déclenche toute règle qui interagit avec la manifestation de pouvoirs psychiques (ex : une règle qui vous permet d'abjurer un pouvoir psychique peut aussi servir à abjurer une action psychique). Notez qu'un **PSYKER** *ne peut jamais tenter d'accomplir une action psychique qu'une fois par phase Psychique au lieu de tenter de manifester un quelconque pouvoir psychique. Notez toutefois que la portée des actions psychiques n'est jamais modifiée par aucune règle de ce genre.*

RÈGLES QUI S'APPLIQUENT "SI TOUTES LES UNITÉS DE VOTRE ARMÉE"

Nombre d'armées ont des aptitudes qui ne s'appliquent que si toutes les figurines de votre armée ont un mot-clé spécifique. Par exemple, nombre d'unités du Codex : Space Marines *ont l'aptitude Doctrines de Combat, mais cette règle ne s'applique que si "toutes les unités de votre armée ont le mot-clé* **ADEPTUS ASTARTES***" (à quelques exceptions près listées). La condition pour "toutes les unités de votre armée" se vérifie après que vous avez choisi votre armée, à la fin de l'étape "Rassembler les Armées" de la séquence de mission du pack de mission utilisé, où l'on détermine si ces règles s'appliquent ou non pour la durée de la bataille. Si la condition est remplie à la fin de cette étape, alors ces règles s'appliquent pour toute la bataille, quand bien même de nouvelles unités qui ne remplissent pas cette condition sont ajoutées à votre armée pendant la bataille. De même, si à la fin de l'étape "Rassembler les Armées", cette condition n'est pas remplie, alors la règle ne s'appliquera pas, même si pendant la bataille, vous subissez des pertes au point où toutes les unités restantes remplissent la condition.*

STRATAGÈMES DE FACTION ET DE SOUS-FACTION

Outre les Stratagèmes de Faction auxquels vous avez accès si toutes les unités d'un Détachement proviennent d'une Faction spécifique (ex : Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Nécrons, etc.), vous pouvez avoir accès à des Stratagèmes de sous-faction supplémentaires si ces unités proviennent aussi d'une sous-faction (ex : Ultramarine, Metalica, Novokh, etc.) On considère que ces Stratagèmes de "sous-faction" ont l'attribut de leur Faction au regard des règles (ex : on considère qu'un Stratagème Metalica a l'attribut Adeptus Mechanicus).

AU DÉBUT DE, PENDANT ET APRÈS LE DÉPLOIEMENT

Ces termes reviennent dans nombre de règles. Nous souhaitions clarifier ce à quoi ils correspondent dans la séquence de mission des packs de mission comme Hostilités Ouvertes, Guerre Éternelle, etc.

- **Au Début du Déploiement :** *Une règle qui se produit "au début du déploiement" est résolue au début de l'étape "Déclarer les Transports et les Réserves" de la séquence. Par exemple, la règle Escouades de Combat (voir le* Codex : Space Marines*).*
- **Pendant le Déploiement :** *Une règle qui se produit "pendant le déploiement" peut se produire n'importe quand entre le début de l'étape "Déclarer les Transports et les Réserves" et la fin de l'étape "Déployer les Armées". La règle elle-même fournira de plus amples détails de quand elle est employée exactement, mais en général, si la règle vous permet de placer une unité ailleurs que sur le champ de bataille, cela se produit pendant l'étape "Déclarer les Transports et les Réserves", sinon, elle se produit à l'étape "Déployer les Armées". Frappe par Téléportation et Positions Cachées (voir le* Codex : Space Marines*) sont des exemples de telles règles qui sont résolues à des moments différents ; une règle comme Frappe par Téléportation permet à une unité d'être placée ailleurs que sur le champ de bataille et se résout à l'étape "Déclarer les Transports et les Réserves" ; une règle comme Positions Cachées se déclenche "quand vous placez cette unité", ce qui se produit à l'étape "Déployer les Armées".*
- **Après le Déploiement :** *Ces règles, qui incluent aussi des formules comme "après que les deux camps se sont déployés", "après que les deux camps ont fini de se déployer", etc., se produisent à l'étape "Résoudre les Aptitudes de Pré-bataille". Par exemple, le Trait de Seigneur de Guerre Prince de la Duperie (voir Codex : le Space Marines). Après que toutes ces règles ont été résolues, les joueurs passent à l'étape "Commencer la Bataille", et le premier round de bataille commence (déclenchant toute règle employée "quand le premier round de bataille commence").*

À ACCÈS À (DISCIPLINE PSYCHIQUE)

L'expression "a accès à" est parfois utilisé dans des règles, en général dans le contexte de Reliques, Traits de Seigneur de Guerre et autres améliorations qui autorisent les **PSYKERS** *à connaître des pouvoirs psychiques supplémentaires. Nous voulions clarifier exactement ce que l'expression "a accès à" signifie.*

- *Si la fiche technique d'une unité* **PSYKER** *dit qu'il peut connaître des pouvoirs psychiques d'une ou plusieurs disciplines psychiques, alors l'unité* **PSYKER** *a accès à ces disciplines psychiques.*
- *Si une unité* **PSYKER** *a l'option de connaître des pouvoirs psychiques d'une discipline différente* **en plus** *de la ou les disciplines listées sur sa fiche technique, alors l'unité* **PSYKER** *a également accès aux disciplines psychiques en question.*
- *Si une unité* **PSYKER** *a l'option de connaître des pouvoirs psychiques d'une discipline différente* **à la place** *d'une discipline listée sur sa fiche technique, alors l'unité* **PSYKER** *a accès à la discipline psychique en question à la place.*

Une armée inclut deux unités **ARCHIVISTE DARK ANGELS EN ARMURE PHOBOS**. *La fiche technique de cette unité dit que chacun connaît* Châtiment *et deux pouvoirs psychiques de la discipline Obscuration. Dans le cadre d'un Détachement* **DARK ANGELS**, *le joueur peut en choisir l'un ou les deux et dire qu'ils connaissent des pouvoirs de la discipline Interromancie. Le joueur en contrôle décide de faire ainsi avec le premier* **ARCHIVISTE**, *mais pas le second. Le premier connaît donc des pouvoirs de la discipline Interromancie et a accès à cette discipline. Le deuxième connaît des pouvoirs de la discipline Obscuration et a donc accès à cette discipline. Si le premier* **PSYKER** *était aussi détenteur du Livre de Malcador, il connaîtrait aussi un pouvoir psychique supplémentaire de la discipline Interromancie, tandis que si le deuxième* **ARCHIVISTE** *avait cette Relique, il connaîtrait un pouvoir psychique supplémentaire de la discipline Obscuration.*

ATTAQUES SUPPLÉMENTAIRES POUR UNE PAIRE D'ARMES

Si une figurine est équipée de deux armes ayant une aptitude stipulant : "Chaque fois que le porteur combat, s'il est équipé de 2 [nom de l'arme], il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme." (ex : Diskeuz' orks, glaives Némésis Grey Knights, macro-scalpels drukhari, etc.), la figurine n'effectue qu'une seule attaque supplémentaire, pas 1 attaque supplémentaire pour chaque arme spécifiée dont elle est équipée.

PLACER DES UNITÉS DÉBARQUANT D'UN TRANSPORT DÉTRUIT

Quand une figurine **TRANSPORT** *est détruite, si vous ne pouvez pas placer toutes les figurines qui y sont embarquées, seules les figurines ne pouvant pas être placées sont détruites.*

RÈGLES HORS PHASE ET EMBARQUER DANS DES TRANSPORTS

Quand une unité utilise une règle pour effectuer un mouvement comme si c'était la phase de Mouvement, toutes les règles normales qui s'appliqueraient à la phase de Mouvement s'appliquent en effectuant ce mouvement. Par exemple, les figurines de l'unité ne peuvent pas terminer ce mouvement à Portée d'Engagement de la moindre figurine ennemie, et si toutes les figurines de l'unité terminent le mouvement entièrement à 3" d'une figurine **TRANSPORT** *amie, elles peuvent emparquer dans la figurine* **TRANSPORT** *selon les règles normales de la phase de Mouvement qui concernent l'embarquement.*

MISES À JOUR & ERRATA

Page 210 – Embarquer

Remplacez la deuxième phrase du deuxième paragraphe par :
"Sauf mention contraire, les aptitudes des autres unités n'ont pas d'effet sur les unités tant qu'elles sont embarquées, et on ne peut pas utiliser de Stratagème pour affecter des unités tant qu'elles sont embarquées."

Page 213 – Portée d'Engagement d'Aérodyne

Ajoutez ce qui suit à la fin du deuxième paragraphe :
"La seule exception est constituée par les unités ayant le mot-clé **VOL**, qui peuvent terminer un mouvement de charge à Portée d'Engagement d'une unité **AÉRODYNE** ennemie."

Page 215 – Manifester des Pouvoirs Psychiques

Ajoutez la phrase suivante au premier paragraphe :
"La même unité **PSYKER** ne peut pas tenter de manifester Châtiment plus d'une fois lors d'un round de bataille."

Page 219 – Attention, Monsieur !

Remplacez cette règle par :
Les figurines ne peuvent pas cibler avec une arme de tir une unité qui contient la moindre figurine **PERSONNAGE** ayant une caractéristique de PV de 9 ou moins tant que cette unité **PERSONNAGE** est à 3" d'une ou plusieurs des unités suivantes :

- Une unité amie qui contient 1 ou plusieurs figurines **VÉHICULE** ou **MONSTRE** ayant une caractéristique de PV de 10 ou plus.
- Une unité amie non-**PERSONNAGE** qui contient 1 ou plusieurs figurines **VÉHICULE** ou **MONSTRE**.
- Une unité amie non-**PERSONNAGE** qui contient 3 figurines ou plus.

Dans tous les cas, si cette unité **PERSONNAGE** est à la fois visible de la figurine qui tire, et est l'unité ennemie la plus proche de la figurine qui tire, elle peut être ciblée normalement. Lorsqu'on détermine si cette unité **PERSONNAGE** est l'unité ennemie la plus proche du tireur, ignorez les autres unités ennemies qui contiennent une ou plusieurs figurines **PERSONNAGE** ayant une caractéristique de PV de 9 ou moins."

> On ne peut pas tirer sur un **PERSONNAGE** ennemi avec 9 PV ou moins tant qu'il est à 3" d'une unité amie contient 1 **MONSTRE**, 1 **VÉHICULE** ou 3+ autres figurines (hormis des figurines **PERSONNAGE** ayant 9 PV ou moins) sauf s'il est la cible la plus proche.

Page 247

Ajoutez la sous-section suivante :

Fortifications

Les unités avec le Rôle Tactique Fortification sont des éléments de terrain qui font partie de votre armée. Sauf mention contraire, lorsque vous placez une Fortification sur le champ de bataille, elle ne peut pas être placée à 3" d'un autre élément de terrain qui ne fait pas partie de sa propre fiche technique (hormis des collines, page 260). S'il n'est pas possible de placer une Fortification à cause de ses restrictions, elle ne peut pas être déployée et compte comme ayant été détruite. Les Fortifications ne peuvent jamais être placées en Réserves Stratégiques (p. 256).

> Une Fortification ne peut pas être placée à 3" d'un autre élément de terrain (sauf les collines).
> Une Fortification ne peut pas être placée en Réserves Stratégiques.

Page 256 – Placer des Unités en Réserve Stratégique, troisième paragraphe, deuxième phrase

Remplacez la phrase par :
"La seule exception étant si toutes les figurines de l'unité sont placées à 1" de leur propre bord du champ de bataille et entièrement dans leur propre zone de déploiement, auquel cas elles peuvent être placées à 9" (et même à Portée d'Engagement) de figurines ennemies."

Page 258 – Accomplir des Actions, deuxième paragraphe, quatrième phrase

Remplacez cette phrase par :
"Une unité ne peut tenter d'accomplir qu'une seule action par round de bataille."

Page 262 – Terrain Difficile

Remplacez la règle par :
"Si une unité effectue un Mouvement Normal, Avance ou Bat en Retraite, et si une ou plusieurs de ses figurines souhaitent passer sur la moindre partie de cet élément de terrain, soustrayez 2" à la distance maximum à laquelle toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer (jusqu'à un minimum de 0), même si aucune partie de cet élément de terrain ne dépasse 1" de haut. Si une unité déclare une charge et si une ou plusieurs de ses figurines souhaitent passer sur la moindre partie de cet élément de terrain, soustrayez 2 au jet de charge de l'unité, même si aucune partie de cet élément de

terrain ne dépasse 1" de haut. Cette pénalité ne s'applique pas si toutes les figurines de l'unité qui se déplace ont le mot-clé **VOL**. Cette pénalité ne s'applique pas si toutes les figurines de l'unité qui se déplace ont le mot-clé **TITANESQUE** et si aucune partie de cet élément de terrain ne dépasse 3" de haut. La hauteur d'un élément de terrain se mesure à partir du point le plus élevé de celui-ci."

> Soustrayez 2" lorsqu'un Mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de charge pas par-dessus cet élément de terrain (sauf si l'unité qui se déplace a le mot-clé **VOL**, ou si elle a le mot-clé **TITANESQUE** et si l'élément de terrain ne dépasse pas 3" de haut).

Page 263 – Occultant
Remplacez la première phrase du deuxième paragraphe par :
"Les figurines sur ou dans cet élément de terrain peuvent voir, être vue et ciblées normalement."

Ajoutez ce qui suit à la fin de ce trait de terrain :
"Tant qu'une figurine est à 1" d'un élément de Zone de Terrain ayant ce trait (ex : des Ruines), et que la ligne la plus courte entre la figurine en question et une figurine ennemie passe au-dessus ou à travers l'élément de terrain concerné, alors tant que ces figurines sont à 2" à l'horizontale et 5" à la verticale l'une de l'autre, elles sont à Portée d'Engagement l'une de l'autre."

Page 263 – Couvert Lourd
Remplacez ce paragraphe par :
"Quand une attaque d'arme de mêlée blesse une figurine qui reçoit les bénéfices du couvert de cet élément de terrain, ajoutez 1 au jet de sauvegarde contre cette attaque à moins que la figurine à laquelle l'attaque est allouée ait effectué un mouvement de charge à ce tour (les jets de sauvegarde invulnérable ne sont pas affectés)."

Page 284 – Combattons Tant que Nous Tenons
Remplacez par :
"Si vous choisissez cet objectif, alors avant la bataille, identifiez les 3 unités de votre armée (figurines avec le Rôle Tactique Fortification exclues) qui ont la valeur en points la plus élevée, et notez-les sur votre feuille d'armée (si deux unités ou plus sont à égalité, vous pouvez choisir parmi elles). Si votre armée compte trois unités ou moins, alors vous devez à la place identifier toutes les unités de votre armée. La valeur en points d'une unité inclut les points de toutes ses armes et équipements. Vous marquez 5 points de victoire pour chacune de ces unités qui se trouve sur le champ de bataille à la fin de la bataille. Si une unité se scinde en unités plus petites pendant la bataille, toutes ces unités séparées doivent être détruites pour que l'unité originelle compte comme ayant été détruite au regard de cet objectif secondaire."

Page 290 – Mission d'Incursion, Tirs Croisés
Remplacez les deux mesures horizontales de 12" sur la carte de mission pour qu'elles fassent chacune 3".

Note des Concepteurs : *Les pions objectif de cette mission doivent être à 12" de la ligne médiane verticale du champ de bataille, non à 12" du cercle de 9" en pointillé au centre du champ de bataille.*

Page 322 – Armure de Maître
Remplacez la première phrase par :
"Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde d'armure pour le porteur."

Page 333 – Pack de Missions de Croisade, Déclarer les Réserves et les Transports
Remplacez le dernier paragraphe par :
"Dans ces missions, les unités de Renfort ne peuvent jamais arriver sur le champ de bataille au 1er round de bataille (mais les unités en Réserves Stratégiques le peuvent si la mission le stipule, par exemple Patrouille de Reconnaissance. Si pendant le 1er round de bataille, une unité arrive des Réserves Stratégiques alors que la mission ne précise pas où placer l'unité, utilisez les règles du 2e round de bataille pour déterminer où la placer). Toute unité de Réserve Stratégique ou de Renfort qui n'est pas arrivée sur le champ de bataille à la fin du 3e round de bataille compte comme détruite, de même que les unités qui y sont embarquées (ceci ne s'applique pas aux unités placées en Réserves Stratégiques après le début du 1er round de bataille)."

Pages 333-335 – Pack de Missions de Croisade, Séquence de Mission
Ajoutez 1 à la valeur numérique de chaque étape entre les étapes 10. Déployer les armées et 17. Mettre à jour l'Ordre de Bataille. Par exemple, Déployer les Armées devrait être l'Étape 11, Déterminer le Premier Tour devrait être l'Étape 12, etc.

Page 341 – Mission de Croisade, Cache de Matériel
Remplacez la deuxième puce de l'objectif de mission Capturer et Contrôler par :
- "Il contrôle 2 pions objectif ou plus."

Pages 361-362 – Règles Rares, Toujours Combattre en Premier/Dernier
Ajoutez les paragraphes suivants à la fin de cette règle rare :
"Notez que le nombre de règles affectant une unité lui permettant de combattre en premier et le nombre de règle l'affectant indiquant qu'elle ne peut pas combattre avant que toutes les autres unités aient combattu n'a pas d'importance : si une unité est sous les effets d'une ou plusieurs règles de ces deux types simultanément, elle combat à la place comme si aucune de ces règles ne s'appliquait.

Notez que le Stratagème Contre-offensive requiert de choisir une unité éligible pour combattre. Cela signifie que si une unité est sous l'effet d'une règle qui dit qu'elle n'est pas éligible pour combattre tant que toutes les autres unités éligibles n'ont pas combattu, alors sauf si elle est aussi sous l'effet d'une règle qui la laisse combattre en premier, vous ne pouvez pas choisir l'unité pour utiliser le Stratagème Contre-offensive.

Les règles comme Supériorité Martiale et Voile du Temps (voir le *Codex : Space Marines*), Frappe Précognitive (voir le *Codex : Necrons*), etc. comptent comme des règles permettant à une unité de toujours frapper en premier. Notez aussi qu'au regard de cette règle rare, la règle de base selon laquelle les unités qui ont chargé combattent en premier à la phase de Combat est considérée comme une règle qui permet à une unité de toujours frapper en premier.

Les règles comme Tempomortis (voir le *Codex : Space Marines*), l'Armure de Russ (voir le *Supplément de Codex : Space Wolves*), Générateurs d'Obéissance (voir le *Codex : Nécrons*), etc. comptent comme des règles qui forcent toujours une unité à frapper en dernier (ou qui indiquent qu'une unité ne peut pas être choisie pour combattre tant que toutes les autres unités éligibles n'ont pas combattu)."

Page 363 – Règles Rares, Figurines Ressuscitées
Ajoutez la phrase qui suit à la fin de cette entrée de Règles Rares : "Au regard de l'allocation d'attaques subséquentes à la même phase, ces figurines ne comptent pas comme ayant perdu des PV ou comme s'étant déjà vues allouées des attaques à cette phase."

Ajoutez la puce suivante au résumé de cette Règle Rare :

- Les figurines qui ont été détruites et sont restituées à une unité ne comptent pas comme ayant déjà perdu des PV/s'étant vues allouées des attaques à cette phase.

Page 363 – Règles Rares, Unités Repositionnées et Remplacées
Ajoutez les points suivants à cet encadré :
"9. Si l'unité était en train d'accomplir une action, l'action échoue aussitôt.
10. Pareilles règles peuvent, si elles se produisent à la phase de Mouvement, être utilisées sur des unités qui sont arrivées en Renfort à cette phase et sur des unités qui ont déjà été choisies pour se déplacer à cette phase."

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Charger un Aérodyne

Il est normalement impossible de terminer un mouvement à Portée d'Engagement d'une figurine **AÉRODYNE** ennemie. Toutefois, certaines figurines **AÉRODYNE** ont une aptitude (ex : Aéroporté) disant qu'elles ne peuvent être chargées que par des unités ennemies avec **VOL**. Ces règles prennent le pas sur celles du livre de Base, et les unités avec **VOL** peuvent effectivement déclarer une charge contre une figurine **AÉRODYNE**, et terminer un mouvement de charge à Portée d'Engagement d'elle.

- Les unités avec **VOL** peuvent déclarer une charge contre des figurines **AÉRODYNE**.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Débarquement de Figurines de Grande Taille

Certaines figurines sont si grosses que lorsqu'elles débarquent d'une figurine **TRANSPORT** il n'est pas possible de les placer entièrement à 3", en général car la figurine elle-même fait plus de 3" dans toutes ses dimensions. En ce cas, placez la figurine de sorte que son socle (ou sa coque) soit à 1" du socle (ou de la coque) de sa figurine **TRANSPORT**, et non pas à Portée d'Engagement de la moindre figurine ennemie.

- S'il est impossible de placer une figurine qui débarque entièrement à 3" de sa figurine **TRANSPORT** en raison de sa taille, placez-la à 1" de sa figurine **TRANSPORT** à la place.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Résoudre une Aptitude en Franchissant le Bord du Champ de Bataille

Certaines figurines, en général **AÉRODYNE**, ont des règles qui s'utilisent après qu'elles ont terminé un mouvement à la phase de Mouvement, comme larguer des bombes sur une unité qu'elles ont survolée. Si une unité a une telle règle et qu'elle franchit le bord du champ de bataille (comme dans le cas d'un **AÉRODYNE** pendant l'utilisation de la règle de Réserves Stratégiques), alors au regard des règles susmentionnées, on considère que le mouvement de l'unité s'est terminé quand elle a touché le bord du champ de bataille ; on résout alors ces règles, puis la figurine est retirée du champ de bataille.

- Si une unité peut franchir le bord du champ de bataille, elle peut malgré tout résoudre des règles déclenchées à la fin de son mouvement avant d'être retirée du champ de bataille.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Attaques Qui Entraînent Plusieurs Jets de Touche

Certaines règles, en général des aptitudes d'arme, disent de jeter plus d'un jet de touche pour chaque attaque effectuée, par exemple "chaque fois qu'une attaque est effectuée avec cette arme, faites 2 jets de touche au lieu de 1". Dans ces cas, chaque jet de touche est considéré comme une attaque distincte effectuée contre la même cible. De fait, toutes les règles normales déclenchées par des attaques, ou qui s'appliquent aux attaques (comme les relances ou les modificateurs conférés par d'autres règles) s'appliquent à chaque "jet de touche". Notez que ces attaques additionnelles n'entraînent pas de jet de touche supplémentaire.

Certaines règles peuvent générer des attaques additionnelles pendant la séquence d'attaque elle-même, par exemple "après avoir résolu toutes les attaques de cette figurine, elle peut effectuer un nombre d'attaques additionnelles contre l'unité ennemie égal au nombre d'attaques qui n'ont pas atteint l'étape infliger les dégâts de la séquence d'attaque de ce combat." Dans ce cas, ces attaques additionnelles ne bénéficient jamais de règles qui vous permettent de faire plus d'un seul jet de touche pour chaque attaque effectuée – elles ne peuvent générer qu'un seul jet de touche supplémentaire pour chaque attaque effectuée – mais toutes les autres règles déclenchées par des attaques, ou qui s'appliquent à des attaques (comme les relances ou les modificateurs conférés par d'autres règles) s'appliquent à chacun des jets de touche supplémentaires. En outre, ces attaques supplémentaires ne peuvent déclencher aucune règle permettant de générer des attaques supplémentaires.

- Si une règle vous dit d'effectuer plus d'un jet de touche pour chaque attaque effectuée, chaque jet de touche est considéré comme une attaque distincte contre la même cible.
- Si une règle génère des attaques supplémentaires pendant la séquence d'attaque, ces attaques supplémentaires ne bénéficient jamais de règles qui vous permettent d'effectuer plus d'un jet de touche pour chaque attaque effectuée, et elles ne peuvent pas générer elles-mêmes d'attaques supplémentaires.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Empêcher de Placer des Unités de Renfort

Certaines règles empêchent de placer les unités de Renfort à certains endroits du champ de bataille, ex : “les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de cette unité.” Ces règles prennent toujours le pas sur celles qui vous disent où vous pouvez placer les unités de Renfort (ex : “à l’étape de Renforts d’une de vos phases de Mouvement, vous pouvez placer cette unité n’importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie”). La seule exception concerne les unités arrivent de Réserves Stratégiques qui sont placées à 1" de leur propre bord de champ de bataille et entièrement dans leur zone de déploiement : dans ce cas, l’unité en Réserves Stratégiques peut être placées en dépit des règles des figurines ennemies qui l’empêcheraient autrement d’être placée.

- Les règles qui empêchent de placer les unités de Renfort prennent le pas sur celles qui permettent de placer les unités de Renfort.
- Ne s’applique pas aux unités en Réserves Stratégiques qui sont placées à 1" de leur bord de champ de bataille et dans leur zone de déploiement.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Priorité de Manifestation

En manifestant un pouvoir psychique, vous découvrirez parfois que deux règles sont en conflit direct et ne peuvent pas s’appliquer toutes les deux - par exemple, lorsqu’une règle dit qu’un pouvoir psychique ne peut pas être abjuré et qu’une autre dit qu’un pouvoir psychique est automatiquement abjuré (ou que la cible y résiste). Lorsque c’est le cas, les règles disant qu’un pouvoir psychique ne peut pas être abjuré prévalent sur les règles disant qu’un pouvoir psychique est abjuré.

- Si un pouvoir psychique est manifesté et affecté par des règles contradictoires au regard de l’abjuration, les règles disant que le pouvoir psychique ne peut pas être abjuré prévalent.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Règles Défensives qui s’Appliquent à des Attaques avec une Caractéristique Spécifique

Certaines règles ne s’appliquent que contre des attaques ayant une caractéristique spécifique. Par exemple, “Chaque fois qu’on alloue une attaque avec une caractéristique de Pénétration d’Armure de -1 à une figurine de cette unité, l’attaque a une caractéristique de Pénétration d’Armure de 0 à la place.” Chaque fois que vous déterminez si une telle règle est déclenchée, et donc s’applique, utilisez toujours la caractéristique modifiée de l’attaque à l’étape Allouer l’Attaque de la séquence d’attaque. Dans l’exemple cité, cela signifie que si une attaque a originellement une caractéristique de Pénétration d’Armure de 0, mais qu’elle est modifiée par une autre règle avant l’étape Allouer l’Attaque pour passer à -1, alors à l’étape Allouer l’Attaque, elle déclenche l’aptitude et repasse à 0.

- Pour déterminer si une règle défensive s’applique à une attaque, utilisez les caractéristiques modifiées de l’attaque à l’étape Allouer l’Attaque de la séquence d’attaque.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Stratagèmes qui font Gagner ou Restituent des PC

Les règles avancées des points de Commandement stipulent que vous ne pouvez pas gagner, ou vous voir restituer, plus de 1 point de Commandement par round de bataille, quelle qu’en soit la raison (autre que via les exceptions listées en page 245, comme les PC Réglementaires bonus). Toutefois, il existe une poignée de Stratagèmes qui permettent au joueur de gagner ou se voir restituer plusieurs points de Commandement lorsqu’ils sont utilisés (ex : Vrilles Nourricières dans le *Codex : Tyranids*). Tant qu’un tel Stratagème est employé au cours d’une phase (c.-à-d. qu’il n’est pas utilisé “avant la bataille” ou “à la fin d’un round de bataille), la limite de gain ou de restitution de 1 point de Commandement par round de bataille ne s’applique pas aux points de Commandement gagnés via des Stratagèmes.

- La limite de gain ou de restitution de 1 PC par round de bataille ne s’applique pas aux PC gagnés via des Stratagèmes utilisés au cours d’une phase.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Causer des touches additionnelles

Quand une figurine effectue une attaque, certaines règles permettront à cette attaque de causer une ou plusieurs touches additionnelles sur un jet de touche particulier (ex : “chaque fois qu’une attaque est effectuée avec cette arme, un jet de touche non modifié de 6 cause 1 touche additionnelle”). Si la figurine qui attaque bénéficie aussi d’une ou plusieurs autres règles qui se déclenchent sur un jet de touche particulier (ex : “chaque fois qu’une attaque est effectuée avec cette arme, un jet de touche non modifié de 6 blesse automatiquement la cible”), alors seule l’attaque originelle bénéficie de ces dernières règles. Si la moindre touche additionnelle est causée suite à un jet de touche particulier, cette touche additionnelle n’est pas considérée comme ayant été obtenu avec un jet de dé – elle touche simplement la cible et vous devez continuer la séquence d’attaque pour elle (c.-à-d. faire un jet de blessure).

- Si un jet de touche cause des touches additionnelles, ces dernières ne bénéficient d’aucune autre règle déclenchée par le jet de touche de l’attaque originelle.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Attaques multiples infligeant des blessures mortelles

Certaines attaques peuvent infliger des blessures mortelles soit à la place de, soit en plus de leurs dégâts normaux. Si, lorsqu'on choisit une unité pour tirer ou combattre, plus d'une de ces attaques qui ciblent une unité ennemie est affectée par une telle règle, tous les dégâts normaux infligés par les attaques de l'unité attaquante sont résolus contre cette cible avant que les blessures mortelles soient infligées.

- Si une unité peut effectuer plusieurs attaques infligeant des blessures mortelles, tous les dégâts normaux infligés par toutes les attaques de l'unité qui attaque sont résolus avant de résoudre toutes les blessures mortelles.

Page 363, Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Scinder des Unités avec des Effets de Règles Préexistants

Certaines règles permettent à une unité de se scinder en unités plus petites. Chaque fois que cela se produit, toute règle qui affectait l'unité originelle quand elle s'est scindée (à partir d'aptitudes, de Stratagèmes, de pouvoirs psychiques, etc.), et qui continuerait à l'affecter pour une raison ou une durée donnée continue d'affecter toutes les unités en lesquelles elle s'est scindée jusqu'au point spécifié par la règle. Par exemple, si l'unité originelle était sous une aptitude d'aura quand elle s'est scindée, toute unité résultante sera affectée par cette aptitude d'aura si celle-ci est toujours à portée de l'aptitude. Si l'unité originelle était sous l'effet d'un pouvoir psychique censé durer jusqu'à la fin du tour au moment où elle s'est scindée en plusieurs unités, toutes ces unités résultantes seront affectées par le pouvoir psychique jusqu'à la fin du tour.

- Les règles qui affectent une unité au moment où elle se scinde en unités plus petites continuent de s'appliquer à ces unités pour la durée spécifiée par la règle.
- Une aptitude d'aura n'affecte ces unités résultantes que qu'elles restent à portée de l'aptitude.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Repli Désespéré et Règles qui Empêchent de Battre en Retraite

Certaines règles empêchent les unités ennemies de battre en retraite, ou bien lorsqu'on souhaite Battre en Retraite ou qu'on choisit une unité pour Battre en Retraite, déclenchent un tir au dé, un test ou un jet de dé dont le résultat peut empêcher l'unité ennemie de Battre en Retraite. Dans tous les cas, une règle qui empêche de Battre en Retraite prévaut sur le Stratagème Repli Désespéré (p. 255). Ce qui signifie, dans le premier cas, qu'utiliser le Stratagème sur une unité ne lui permettra pas de Battre en Retraite – vous ne dépenseriez des PC que pour voir certaines de vos figurines détruites malgré tout. Dans le second cas, si le stratagème Repli Désespéré est utilisé sur une unité, alors après avoir effectué le jet pour voir si des figurines de cette unité sont détruites, le moindre tir au dé, test ou autre jet qui est ensuite déclenché est résolu (ce qui peut conduire l'unité à ne plus pouvoir Battre en Retraite). Notez que dans tous les cas, si une règle empêche une unité de Battre en Retraite, aucune figurine de cette unité ne peut effectuer (et, de fait, terminer) de mouvement pour Battre en Retraite, et aucune figurine supplémentaire de cette unité n'est détruite, mais l'unité sur laquelle a été utilisé le Stratagème sera néanmoins incapable de faire quoi que ce soit d'autre ce tour.

- Les règles qui empêchent de Battre en Retraite prévalent sur le Stratagème Repli Désespéré.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Se déplacer à travers des figurines

Certaines figurines ont une règle leur permettant de "se déplacer à travers/par-dessus des figurines", ou "se déplacer à travers/par-dessus des figurines comme si elles n'étaient pas là". Parfois, cette règle ne s'appliquera qu'à un type de mouvement spécifique (c.-à-d. Mouvements Normaux, mouvements d'Avance, de charge, etc.) alors que d'autres fois, elle s'appliquera à tous types de mouvement. Dans tous les cas, lorsqu'on déplace une figurine avec une telle règle, elle peut se déplacer à Portée d'Engagement de figurines ennemies, mais elle ne peut jamais terminer un mouvement sur une autre figurine ni sur son socle, et elle ne peut pas terminer un Mouvement Normal, d'Avance ou pour Battre en Retraite à Portée d'Engagement de la moindre figurine ennemie, et elle ne peut terminer un mouvement de charge à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités que si elle a déclaré une charge contre les unités concernées à cette phase.

- Les figurines qui peuvent se déplacer à travers/par-dessus des figurines ennemies peuvent aussi se déplacer à Portée d'Engagement de figurines ennemies.
- Les figurines ne peuvent pas terminer un mouvement sur une autre figurine.
- Les figurines ne peuvent pas terminer un Mouvement Normal, Avancer ou Battre en Retraite à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.
- Les figurines ne peuvent terminer un mouvement de charge qu'à Portée d'Engagement des unités ennemies contre lesquelles elles ont déclaré une charge à ce tour.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Ignorer les blessures et règles qui empêchent des figurines d'ignorer des blessures

Certaines figurines ont une règle qui disent qu'elles ne peuvent pas perdre plus d'un certain nombre de points de vie lors d'une même phase/tour/round de bataille, et que tout point de vie qui serait perdu à partir de là n'est pas perdu. Lorsqu'une telle figurine est attaquée par une arme ou une figurine ayant une règle stipulant que les figurines ennemies ne peuvent pas ignorer les points de vies perdus, cette règle l'emporte sur la règle précédente, et si cette attaque inflige des dégâts à cette figurine, elle perd un nombre de points de vie égal à la caractéristique de Dégâts, même si elle avait déjà perdu le nombre de points de vie maximum spécifié à cette phase/tour/round de bataille.

- Les règles stipulant que des figurines "ne peuvent pas utiliser de règles pour ignorer les PV qu'elles perdent" prévalent sur celles stipulant qu'une figurine "ne peut pas perdre plus d'un certain nombre de PV, et tout PV perdu à partir de là n'est pas perdu".

Page 363, Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Tirer en Étant Embarqué dans un Transport

Certaines règles, comme Découvert, permettent à des unités d'effectuer des attaques de tir même en étant embarquées dans une figurine **TRANSPORT**. Chaque fois qu'une unité embarquée est choisie pour tirer, les règles suivantes s'appliquent :

1. On ne peut pas utiliser de Stratagème sur cette unité pour affecter ses attaques, ni le Stratagème Relance de Commandement pour affecter un jet de dé des attaques de tir de ses figurines.

2. Les distances sont mesurées et les lignes de vues tirées à partir de n'importe quel point de la figurine **TRANSPORT** quand les figurines de l'unité effectuent des attaques de tir.

3. Si la figurine **TRANSPORT** a effectué un Mouvement Normal, Avancé, Battu en Retraite ou est restée Immobile à ce tour, les unités embarquées sont considérées comme ayant fait de même quand elles effectuent des attaques de tir.

4. Tant que la figurine **TRANSPORT** est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, à moins que son aptitude qui permet à ses passagers de tirer en étant embarqués stipule le contraire, les figurines des unités embarquées ne peuvent pas effectuer d'attaques de tir, sauf avec des Pistolets.

5. Sauf mention contraire, l'unité embarquée n'est pas affectée par les aptitudes (dont les aptitudes d'aura) d'une autre unité, même si cette dernière est embarquée dans la même figurine **TRANSPORT**.

6. Si l'unité était sous l'effet d'une règle quand elle a embarqué dans la figurine **TRANSPORT** (comme une règle octroyée pendant la phase de Commandement, par un pouvoir psychique ou un Stratagème, etc.), cette règle ne s'applique pas à l'unité tant qu'elle est embarquée.

7. Toute aptitude (dont les aptitudes de Détachement) qu'ont les figurines d'une unité embarquée ou leurs armes continue de s'appliquer quand elles effectuent des attaques de tir.

8. Si une restriction s'applique à la figurine **TRANSPORT**, cette même restriction s'applique aux unités embarquées. Par exemple, si la figurine **TRANSPORT** n'est pas éligible pour tirer car elle a Avancé ou Battu en Retraite ce tour, ses passagers ne sont pas éligibles pour tirer.

9. Si une figurine **TRANSPORT** est sous l'effet d'une aptitude qui est censé appliquer un modificateur à un jet de touche, de blessure ou de dégâts quand elle effectue une attaque de tir, le même modificateur s'applique chaque fois qu'une figurine embarquée effectue une attaque de tir.

Page 363, Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Règles pour Compter Comme Étant Resté Immobile

Certaines règles permettent à une unité de compter comme étant Restée Immobile, ou de compter comme si elle ne s'était pas déplacée même si l'unité s'est déplacée pendant la phase de Mouvement. Les règles suivantes s'appliquent à ce type de règles :

1. Ces règles, si elles s'appliquent à la phase de Tir, signifient qu'une unité est éligible pour tirer même si elle a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour.

2. Ces règles, si elles s'appliquent à la phase de Tir, signifient que les figurines d'**INFANTERIE** ne subissent pas de pénalité aux jets de touche pour tirer avec des armes Lourde au tour où leur unité s'est déplacée.

3. Ces règles, si elles s'appliquent à la phase de Tir, signifient que les figurines ne subissent pas de pénalité aux jets de touche pour tirer avec des armes d'Assaut au tour ou leur unité a Avancé.

4. Ces règles, si elles s'appliquent à la phase de Charge, signifient que l'unité est éligible pour déclarer une charge même si elle a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour.

5. Ces règles signifient que tout autre règle (aptitudes, Stratagèmes, etc.) qui est utilisée ou déclenchée quand une unité Reste Immobile (ex : Avance Implacable) peut être utilisée/déclenchée.

6. Même si une unité de Renfort est sujette à une telle règle, la règle n'a pas d'effet sur l'unité au tour où elle est placée sur le champ de bataille. Cela signifie que les unités de Renfort comptent toujours comme s'étant déplacées (c.-à-d. qu'elles ne comptent jamais comme étant Restées Immobiles). Souvenez-vous que cela s'applique aussi aux unités Repositionnées et Remplacées (p. 107).

7. Même si une figurine **TRANSPORT** est sujette à une telle règle, les figurines embarquées ne peuvent pas débarquer du **TRANSPORT** à la phase de Mouvement si le **TRANSPORT** s'est déjà déplacé, sauf si le Transport (ou les figurines qui y sont embarquées) a une règle qui autorise explicitement le débarquement après que le **TRANSPORT** s'est déplacé (mais si une unité le fait, elle ne peut alors pas charger au même tour).

8. Si une unité a débarqué d'une figurine **TRANSPORT**, les règles permettant à l'unité d'être traitée comme étant Restée Immobile sont sans effet.

9. Même si une unité est sujette à une telle règle, elle ne peut pas entreprendre une Action si elle a Avancé ou Battu en Retraite à ce tour, et toute action qu'elle est en train d'entreprendre mais qui n'est pas encore accomplie échouera quand même si l'unité effectue un Mouvement Normal, Avance, Bat en Retraite, accomplit une Intervention Héroïque ou déclare une charge.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Pouvoirs Psychiques qui Modifient les Caractéristiques et ont des Effets Supplémentaires Basés sur les Tests Psychiques

Quelques pouvoirs Psychique pouvant modifier une ou plusieurs caractéristiques d'une unité ont aussi des effets supplémentaires ou améliorés si le test Psychique obtenu pour les manifester est inférieur à un résultat donné. Si le résultat donné est basé sur une caractéristique que le même pouvoir Psychique peut modifier, alors la valeur requise est celle au moment où le test Psychique est effectué, et non après que le pouvoir a été manifesté. Par exemple : imaginons un pouvoir Psychique qui, s'il est manifesté, réduit la caractéristique de Commandement d'une unité ennemie. Si le pouvoir psychique a un effet supplémentaire qui inflige des blessures mortelles si le test Psychique est supérieur à la caractéristique de Commandement de l'unité ennemie, alors la valeur requise pour que cet effet s'applique est celle de la caractéristique de Commandement de l'unité ennemie avant qu'elle soit réduite par ce pouvoir Psychique.

- Si un pouvoir Psychique peut modifier une caractéristique et a un effet additionnel/amélioré sur un résultat donné en comparant le test Psychique à une valeur de caractéristique modifiée par le pouvoir Psychique, utilisez la valeur avant qu'elle soit modifiée par le pouvoir Psychique.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Empêcher/Perdre l'Aptitude Objectif Sécurisé

Certaines unités ont l'aptitude Objectif Sécurisé, et d'autres règles peuvent octroyer l'aptitude Objectif Sécurisé à une unité. Une unité peut même être sous les effets de plusieurs règles qui lui octroient l'aptitude Objectif Sécurisé, parfois lui conférant des bonus supplémentaires. Toutefois, il existe aussi des règles qui empêchent les unités d'utiliser l'aptitude Objectif Sécurisé, ou qui disent qu'une unité perd l'aptitude Objectif Sécurisé.

Lorsqu'une unité est simultanément sous les effets d'une ou plusieurs règles lui conférant l'aptitude Objectif Sécurisé et une ou plusieurs règles lui faisant perdre ou l'empêchant d'utiliser l'aptitude Objectif Sécurisé, les règles qui font perdre ou empêchent d'utiliser l'aptitude Objectif Sécurisé prennent le pas, quel que soit le nombre de règles différentes octroyant l'aptitude Objectif Sécurisé qui s'appliquent présentement à l'unité (ex : une occurrence de "perd l'aptitude Objectif Sécurisé/ne peut pas utiliser l'aptitude Objectif Sécurisé" prend le pas sur deux occurrences ou plus de "gagne l'aptitude Objectif Sécurisé"). En outre, si une unité gagnait le moindre effet bonus supplémentaire en vertu du fait qu'elle gagnait l'aptitude Objectif Sécurisé, quand bien même elle disposait déjà cette aptitude, alors qu'elle est sous les effets d'une règle qui lui fait perdre ou empêche le fonctionnement de l'aptitude Objectif Sécurisé, elle perd ces effets bonus supplémentaires.

Notez que tout ce qui précède s'applique aussi à n'importe quelle aptitude similaire en effets à l'aptitude Objectif Sécurisé (c.-à-d. toute aptitude qui permet à une unité de contrôler un pion objectif à portée quel que soit le nombre de figurines ennemies à portée dudit pion objectif, ex : Défenseurs de l'Humanité).

- Les règles qui empêchent l'aptitude Objectif Sécurisé, ou disent qu'une unité perd l'aptitude Objectif Sécurisé, prévalent sur toutes les règles qui confèrent Objectif Sécurisé.

Page 363 – Règles Rares
Ajoutez ce qui suit :

Modifier le Coût en Points de Commandement des Stratagèmes

Certaines règles modifient le coût de certains Stratagèmes, soit en l'augmentant, soit en le réduisant, ou remplacent le coût d'un Stratagème par une nouvelle valeur (ex : 0PC). Si une règle vous demande de modifier le coût d'un Stratagème par une valeur spécifique, remplacez ce coût par la valeur avant d'appliquer tout autre modificateur issu d'une autre règle (le cas échéant) à la nouvelle valeur. Tous les modificateurs en coût de PC d'un Stratagème se cumulent ; vous devez appliquer les modificateurs de division avant ceux de multiplication, et avant d'appliquer ceux d'addition puis de soustraction. Arrondissez toute fraction au supérieur après avoir appliqué tous les modificateurs. Quelle que soit la source, le coût d'un Stratagème ne peut pas être inférieur à 0PC.

- Tous les modificateurs du coût en PC d'un Stratagème se cumulent.
- Appliquez les règles modifiant le coût par une valeur fixe d'abord.
- Appliquez tous les autres modificateurs au coût dans l'ordre suivant le cas échéant : division, multiplication, addition, soustraction.
- Arrondissez les fractions au supérieur après avoir appliqué tous les modificateurs.

Page 365 – Glossaire de Termes de Règles
Ajoutez ce qui suit :
Distance de charge : Le résultat d'un jet de charge (p. 224) est la distance maximale, en pouces, que chaque figurine de l'unité qui charge peut parcourir, et est parfois appelé distance de charge de l'unité.

Page 365 – Glossaire de Termes de Règles
Ajoutez ce qui suit :
Subir des dégâts : Si une attaque atteint l'étape "Infliger les Dégâts" de la séquence d'attaque, la figurine à laquelle a été allouée l'attaque est dite ayant subi des dégâts, même si la figurine utilise subséquemment une règle lui permettant d'ignorer les blessures infligées ou qui stipule que ces PV ne sont pas perdus.

Page 366 – Glossaire de Termes de Règles
Ajoutez ce qui suit :
Se déplacer de x" ou plus : Certaines règles requièrent qu'une unité se déplace de x" ou plus, ou se déclenchent quand une unité se déplace de x" ou plus, où x est une valeur listée par la règle elle-même. Dans ces cas, il s'agit de la distance entre le point de départ et d'arrivée, et non pas la distance totale parcourue. Par exemple, dans le premier cas, une règle requiert que toutes les parties de toutes les figurines de l'unité terminent leur mouvement à au moins x" de là où elles l'ont commencé. Dans le second cas, une telle règle est déclenchée quand toutes les parties de toutes les figurines de l'unité terminent un mouvement à au moins x" de là où elles l'ont commencé.

Page 366 – Glossaire de Termes de Règles
Ajoutez ce qui suit :
Se déplacer normalement : Les règles qui se réfèrent à se déplacer normalement sont la même chose qu'effectuer un Mouvement Normal, ex : une règle qui stipule "au lieu de déplacer cette unité normalement" signifie "au lieu d'effectuer un Mouvement Normal avec cette unité". Si une règle vous dit d'effectuer un mouvement comme s'il s'agissait de la phase de Mouvement, mais ne spécifie pas quel type de mouvement est effectué, il s'agit d'un Mouvement Normal.

Page 365 – Glossaire de Termes de Règles
Ajoutez ce qui suit :
Ne peut pas être affecté par des pouvoirs psychiques : Si une unité ne peut pas être affectée par des pouvoirs psychiques, elle ne peut pas être choisie comme cible pour un pouvoir psychique, et si elle est à portée d'un pouvoir psychique qui est une aptitude d'aura, l'aptitude d'aura ne s'appliquera pas à l'unité en question. Si une telle unité est l'unité ennemie visible la plus proche d'une unité Psyker quand cette dernière manifeste *Châtiment*, le pouvoir ne fait rien. Chaque fois qu'une unité est choisie pour tirer ou combattre, si elle est sous les effets d'un ou plusieurs pouvoirs psychiques censés affecter ses attaques (ex : une Bénédiction qui augmente sa Capacité de Tir) aucune de ces règles ne s'applique lorsqu'on résout des attaques qui ciblent une unité ne pouvant pas être affectée par des pouvoirs psychiques.