

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

2^E TRIMESTRE 2022

RÈGLES UNIVERSELLES DE JEU ÉGAL

ARMURE DE MÉPRIS

Chaque fois qu'une attaque est allouée à une figurine **ADEPTUS ASTARTES**, **SERAPHICUS ASTARTES**, **HERETICUS ASTARTES** ou **ADEPTA SORORITAS**, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

Cette règle ne s'applique pas aux figurines suivantes :

- Figurines équipées d'un bouclier Storm, bouclier relique ou bouclier de combat (ou d'une Relique qui remplace un de ces boucliers).
- Figurines ayant l'aptitude Bouclier Sacro-saint ou Écran de Force (unités **CÉLESTES SACRO-SAINTES** et **CUIRASSIER NÉMÉSIS**).
- Figurines sous les effets de n'importe quelle autre règle qui dégrade ou réduit la caractéristique de Pénétration d'Armure d'une attaque.

AÉRODYNES

Quand vous rassemblez votre armée pour une partie de jeu égal, elle ne peut pas inclure plus de 1 figurine **AÉRODYNE** si vous jouez une partie au format Patrouille ou Incursion, pas plus de 2 figurines **AÉRODYNE** si vous jouez une partie au format Force de Frappe, ou pas plus de 3 figurines **AÉRODYNE** si vous jouez une partie au format Offensive.

ARMES À TIR INDIRECT

Une arme à Tir Indirect est une arme qui peut cibler des unités qui ne sont pas visibles du porteur (ex: mortiers, systèmes de missiles autodirecteurs, canon empaleur, etc.). Si une telle arme cible une unité qui n'est pas visible (c.-à-d. aucune figurine de l'unité ciblée n'est visible de l'unité qui tire lorsque vous la choisissez comme cible), alors à chaque attaque de l'arme contre la cible à cette phase, dégradez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque et ajoutez 1 aux jets de sauvegarde d'armure contre l'attaque.



Astra Militarum et armes à Tir Indirect

Les attaques des figurines **ASTRA MILITARUM** avec des armes à Tir Indirect ne sont affectées par aucune des règles d'armes à Tir Indirect exposées ci-dessus.

APTITUDES DE GARDE DU CORPS

Remplacez la fin de toutes les aptitudes de "Garde du Corps" formulée ainsi :

"les unités/figurines ennemies ne peuvent pas cibler l'unité **PERSONNAGE** avec des attaques de tir."

Par :

"l'unité **PERSONNAGE** peut utiliser la règle Attention, Monsieur! même si l'unité ayant cette aptitude contient moins de 3 figurines."

Si une aptitude de Garde du Corps d'une unité affecte seulement un type spécifique d'unité **PERSONNAGE**, la version mise à jour son aptitude de Garde du Corps ne s'applique qu'au type d'unité **PERSONNAGE** en question (ex. l'aptitude Protecteurs de Cryptoserf s'applique seulement aux unités **CRYPTEK** amies, ainsi la nouvelle formulation de l'aptitude s'applique seulement aux unités **CRYPTEK**).

Voici la liste des aptitudes de Garde du Corps :
Devoir du Vargarde; Garde du Corps*; Garde du Corps à Sang-froid; Garde d'Honneur; Garde Rapprochée; Organisme Gardien**;
Protocoles d'Escorte; Pièce d'Artillerie Opérée; Protecteurs; Protecteurs Attitrés; Veilleurs.

Cette règle s'applique également aux Stratagèmes suivants qui confèrent une aptitude de Garde du Corps à une unité: Gardiens Implacables; Conseil des Prescients; Bouclier d'Honneur.

*Cette règle affecte seulement la première puce de l'aptitude Garde du Corps d'un **LOCUS**.

Les **TYRANS DES RUCHES à portée de l'aptitude Organisme Gardien gagnent les bénéfices de la règle Attention Monsieur! même si ce sont des unités **PERSONNAGE** ayant une caractéristique de Points de Vie supérieure à 9.



ADEPTA SORORITAS

- Remplacez la première puce de la section Gagner des Dés de Miracle de l'aptitude Actes de Foi par: "Au début de chaque tour, vous gagnez 1 dé de Miracle."
- Remplacer la seconde puce de la conviction Endurance Stoïque (Ordre du Cœur Valeureux) par: "À chaque attaque contre une unité avec cette conviction, on ne peut pas relancer le jet de blessure."



ASTRA MILITARUM

- Ajoutez ce qui suit aux aptitudes de Détachement d'un Détachement **ASTRA MILITARUM** :

"**Marteau de l'Empereur**: Si toutes les unités <RÉGIMENT> de votre armée proviennent du même régiment, à chaque attaque de tir d'une figurine <RÉGIMENT> de votre armée, un jet de touche non modifié de 6 blesse automatiquement la cible. Notez que les unités listées en tant que Conseillers et Auxilla (y compris les unités **MILITARUM TEMPESTUS**) n'empêchent pas les autres unités **ASTRA MILITARUM** de votre armée de gagner cette règle, mais les unités Conseillers et Auxilla (y compris les unités **MILITARUM TEMPESTUS**) ne bénéficie jamais de cette règle."

- Remplacez la caractéristique de Sauvegarde des figurines **LEMAN RUSS ASTRA MILITARUM** par 2+.
- Quand vous utilisez l'aptitude Ordres de Char d'une figurine **TANK COMMANDER <RÉGIMENT>**, vous pouvez choisir 1 unité **VÉHICULE <RÉGIMENT>** amie (unités **TITANESQUES** exclues) à 6" de la figurine **TANK COMMANDER <RÉGIMENT>**, au lieu de choisir une unité **LEMAN RUSS <RÉGIMENT>**.
- Chaque fois qu'une unité <RÉGIMENT> avec l'aptitude Commandement Verbal donne un des ordres suivants à une unité **INFANTERIE <RÉGIMENT>**, le même ordre peut être donné à une ou plusieurs autres unités **INFANTERIE <RÉGIMENT>** amies (unités **OFFICIER** exclues) qui sont à 6" de l'unité à laquelle l'ordre a été donné à l'origine: En Joue!; Premier Rang, Feu! Deuxième Rang, Feu!; Abattez-le!; En avant, pour l'Empereur!; Retournez au Combat!; Baïonnettes au Canon!
- Remplacez le coût en points d'une unité d'Infantry Squad comme suit (notez que le coût de toutes les options d'équipement de cette unité est réduit à 0 pt):

Infantry Squad	
• Taille de l'unité.....	10 figurines
• Coût de l'unité.....	60 pts



ADEPTUS CUSTODES

- Remplacez la troisième puce des Aptitudes de Détachement d'un Détachement **ADEPTUS CUSTODES** par: "Les unités de Troupes des Détachements **ADEPTUS CUSTODES** gagnent l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000)."
- Ajoutez ce qui suit aux Stratagèmes Accumulation Considérable, Les Auspices de l'Empereur et Discrétion Martiale: "Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois."
- Remplacez toutes les occurrences du mot-clé **ADEPTUS CUSTODES** sur les Stratagèmes Alchimie Génétique Occulte et Les Auspices de l'Empereur par: "**INFANTERIE ADEPTUS CUSTODES**"



ADEPTUS MECHANICUS

- Supprimez le mot-clé **BASE** de la section Mots-clés des fiches techniques suivantes: Ferro-échassiers Ballistarii; Dragons Sydoniens.
- Remplacez la première puce du dogme Bénédiction Solaire (Lucius) par: "Chaque fois qu'une attaque ayant une caractéristique de Dégâts de 1 est allouée à une figurine ayant ce dogme, à moins que la figurine ne reçoive les bénéfices du Couvert Léger, ajoutez 1 à tout jet de sauvegarde d'armure contre l'attaque."
- Ajoutez ce qui suit au Stratagème Infiltration Clandestine: "Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème que deux fois."
- Ajoutez ce qui suit au Stratagème S'approprier Coûte que Coûte: "Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois."
- Remplacez la dernière phrase du Stratagème Salve Galvanique par: "Jusqu'à la fin de la phase, les fusils galvaniques dont les figurines de l'unité sont équipées ont une caractéristique de Type de Lourde 3."
- Remplacez le coût en PC du Stratagème Balles Enrichies par "1PC/2PC" et ajoutez ce qui suit à la fin du Stratagème: "Si l'unité choisie contient 11 figurines ou plus, ce Stratagème coûte 2PC; sinon, il coûte 1PC." En outre, remplacez la fin de la dernière phrase du Stratagème par: "un jet de touche non modifié réussi de 5+ blesse automatiquement la cible."



SPACE MARINES

- Remplacez la seconde puce de la tactique de chapitre Forgés par la Bataille (Salamanders) par: "À chaque attaque contre une unité ayant cette tactique, on ne peut pas relancer le jet de blessure."



CHAOS SPACE MARINES

Remplacez l'aptitude Mort au Faux Empereur par : "À chaque attaque de mêlée d'une figurine avec cette aptitude, un jet de touche de 6+ cause 1 touche supplémentaire."



DEATH GUARD

Ajoutez la puce suivante aux Aptitudes de Détachement d'un Détachement **DEATH GUARD** :

- Les unités **TERMINATORS ROUILLARQUES** et **TERMINATORS DU LINCEUL** des Détachements **DEATH GUARD** gagnent l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000).



DRUKHARI

- Retirez le mot-clé **BASE** de la section Mots-clés des fiches techniques suivantes : Talos ; Cronos.
- Remplacez la seconde puce de l'Obsession Chasseurs Agiles par : "Si une unité avec cette Obsession ayant l'aptitude Drogues de Combat a l'aptitude Hypex (p. 89), ajoutez 3" au lieu de 2" à la caractéristique de Mouvement de l'unité."*
- Remplacez la première phrase de l'Obsession Technomanciens Noirs par : "Chaque fois qu'une unité avec cette Obsession est choisie pour tirer, vous pouvez choisir d'améliorer certaines ou toutes les armes de tir dont les figurines de cette unité sont équipées (les liquefacteurs et liquefacteurs jumelés ne peuvent jamais être améliorés)."*
- Remplacez l'Obsession Artistes de la Chair par : "Chaque fois qu'une attaque est allouée à une figurine avec cette Obsession (hormis une figurine **VÉHICULE**), à moins que l'attaque n'ait une caractéristique de Force de 8 ou plus, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque (jusqu'à un minimum de 1)."*

*Notez que ces Obsessions demeurent Dévorantes.



NÉCRONS

Ajoutez le mot-clé **BASE** à la section Mots-clés des fiches techniques suivantes : Canoptek Acanthrites (voir *Imperial Armour Compendium*) ; Dépeceurs ; Destroyers Lokhusts ; Destroyers Lourds Lokhusts ; Destroyers Ophydiens ; Destroyers Skorpekhs ; Prétoriens du Triarcas ; Réanimateur Canoptek ; Spectres Canopteks.



ORKS

Quand vous rassemblez une armée **ORKS**, elle ne peut pas inclure plus de 1 de chacune des unités suivantes : Boostaklatas Kustom ; Brikojets Mégach'nillés ; Buggys Fourre-Squigs ; Chariots Boumdakka de Lux' ; Dragstas Shokk.



ARLEQUINS

- Remplacez le Rôle-clé Architecte des Reflets par : "À votre phase de Commandement, choisissez 1 unité **BASE <SAEDATH>** amie à 9" de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois qu'une unité ennemie est choisie pour tirer, quand on mesure la portée jusqu'à n'importe quelle figurine de l'unité **<SAEDATH>**, elle est considérée comme étant éloignée de 6" supplémentaires de la figurine qui tire."

- Remplacez le Trait de Seigneur de Guerre Faveur de Cegorach par : "Une fois par tour, quand vous effectuez un jet de touche en mêlée, de blessure en mêlée ou de sauvegarde pour ce **SEIGNEUR DE GUERRE**, après avoir effectué le jet, vous pouvez à la place traiter le résultat comme un jet non modifié de 6."

- Remplacez le coût en points d'une unité de Tisseur Stellaire par :

Tisseur Stellaire

- Taille de l'unité 1 figurine
- Coût de l'unité 95 pts

- Remplacez le coût en points d'une unité de Tisseurs du Néant par :

Tisseurs du Néant

- Taille de l'unité 1-3 figurines
- Coût de l'unité 130 pts/figurine



EMPIRE T'AU

- Remplacez la deuxième puce de l'aptitude Mont'ka par : "Chaque fois qu'une figurine de cette unité effectue une attaque de tir qui cible l'unité ennemie éligible la plus proche à la portée indiquée ci-dessous, relancez tout jet de blessure de 1."
- Remplacez la première puce du précepte Contre-attaque Dévastatrice (Enclaves Farsight) par : "À chaque attaque de tir d'une figurine avec ce précepte ciblant une unité à 9", la cible est traitée comme ayant un pion Désignateur Laser (p. 93)."
- Supprimez le mot-clé **BASE** de la section Mots-clés de la fiche technique des Exo-armures Broadside.
- Ajoutez ce qui suit aux Stratagèmes Champ Répulsif et Grenades à Photons : "Le modificateur au jet de charge induit par ce Stratagème n'est cumulable avec aucun autre modificateur négatif au jet de charge d'une unité."



IMPERIAL KNIGHTS

ET



CHAOS KNIGHTS

- Toutes les figurines **VÉHICULE** avec le mot-clé de Faction **IMPERIAL KNIGHTS** ou **CHAOS KNIGHTS** gagnent l'aptitude suivante: "**Ennemi Imposant**: Cette figurine compte comme 5 figurines pour déterminer le contrôle d'un pion objectif (si cette figurine est une figurine **TITANESQUE**, elle compte comme 10 figurines à la place pour déterminer le contrôle d'un pion objectif)."
- Si toutes les figurines de votre armée ont soit le mot-clé de Faction **CHAOS KNIGHTS** soit le mot-clé de Faction **IMPERIAL KNIGHTS** (unités **AGENTS DE L'IMPERIUM** et **NEUTRES** exclues), toutes les figurines **CLASSE ARMIGER** et **WAR DOG** de votre armée gagnent l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000).