



## Mise à Jour Officielle, Août 2019, révision 2

Les errata suivants corrigent des erreurs dans le *Manuel de Base de Kill Team* et les produits connexes. Les errata sont régulièrement mis à jour; quand il y a des changements par rapport à la version précédente, ils sont mis en évidence en **magenta**. Si la date comporte une mention (par exemple "Révision 2"), 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.

### Page 31 – Résolution des Dégâts

Remplacez la dernière phrase par :

"Si les PV d'une figurine sont réduits à 0, les éventuelles attaques restantes allouées à cette figurine ne sont pas résolues, puis le joueur contrôlant la figurine qui attaque effectue un jet de Trauma pour la figurine ciblée (voir page suivante)."

### Pages 32 et 208 – Jet de Trauma

Ajoutez la ligne suivante en bas du tableau :

MODIFICATEUR AU JET DE TRAUMA EN TOUT AUTRE CAS	
Chaque blessure légère déjà subie par la figurine subissant le trauma	+1

### Page 33 – Sauvegardes Invulnérables

Remplacez l'avant-dernière phrase par :

"Si vous utilisez la sauvegarde invulnérable d'une figurine, elle n'est jamais modifiée (par la valeur de Pénétration d'Armure d'une arme ou l'aptitude Survivant, par exemple) à moins que le modificateur s'applique explicitement aux sauvegardes invulnérables."

### Page 59 – Tactiques de Terreur, Durée de la Bataille

Remplacez par :

"À la fin du round de bataille 4, le joueur avec le plus grand avantage doit jeter un D6. Sur 3+, la partie continue, sinon elle est terminée. Si la partie ne se termine pas comme décrit ci-dessus, à la fin du round de bataille 5, le joueur avec le plus grand avantage doit jeter un D6. Cette fois, la partie continue sur 4+, sinon elle est terminée. La bataille s'achève automatiquement à la fin du round de bataille 6."

### Page 59 – Tactiques de Terreur, Conditions de Victoire

Remplacez le premier paragraphe par :

"Chaque joueur marque 2 points de victoire pour chacune de ses figurines qui a fait une percée dans les lignes ennemies (voir ci-dessous), et 1 point de victoire pour chaque figurine ennemie mise hors de combat par les attaques ou les pouvoirs psychiques d'une de ses figurines. Le joueur ayant marqué le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur ayant la Valeur la plus basse (voir p. 19) est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité font match nul, et les autres joueurs perdent la mission."

### Page 68 – Spécialiste Leader, arbre des Aptitudes, Inspiration

Remplacez par :

"**Inspiration** : Les autres figurines amies à 3" de cette figurine – tant qu'elle n'est pas secouée – réussissent automatiquement les tests de Sang-froid."

### Page 69 – On y Va !

Remplacez cette Tactique par :

"Utilisez cette Tactique à la phase de Combat, après avoir attaqué avec une figurine de votre kill team. Choisissez un spécialiste en Combat de votre kill team qui n'a pas encore attaqué à cette phase : vous pouvez choisir cette figurine pour combattre ensuite, avant qu'aucun autre joueur ne choisisse une figurine pour combattre."

### Page 70 – Spécialiste en Communications, arbre des Aptitudes, Scanner

Remplacez par :

"**Scanner** : Une fois par phase de Tir, si cette figurine n'est pas secouée, quand vous choisissez une autre figurine de votre kill team à 6" de cette figurine pour la faire tirer, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour cette figurine à cette phase."

### Page 74 – Spécialiste Scout, Marche Rapide

Remplacez la deuxième phrase de cette Tactique par :

"Augmentez de 2" la caractéristique de Mouvement de la figurine à cette phase."

**Page 84** – Tactical Marine, Options d'Équipement  
Changez le dernier point par :

“• Un Tactical Sergeant peut remplacer son pistolet bolter et bolter par un combi-lance-flammes, un combi-gravitons, un combi-fuseur ou un combi-plasma. Sinon, il peut être armé d'un pistolet bolter, d'un bolter, d'un pistolet à plasma ou d'un pistolet à gravitons, et peut aussi avoir une épée tronçonneuse, un gantelet énergétique, une épée énergétique ou un auspex.”

**Page 84** – Tactical Marine, Spécialistes  
Ajoutez “**Médecin**”.

**Page 85** – Intercessor, Options d'Équipement  
Ajoutez l'option suivante :

“• 1 Intercessor, Intercessor Gunner ou Intercessor Sergeant de votre kill team peut prendre un auspex.”

**Page 85** – Intercessor, Aptitudes

Ajoutez l'aptitude suivante :

“**Auspex** : Au début de la phase de Tir, vous pouvez choisir une autre figurine **ADEPTUS ASTARTES** à 3" d'une figurine amie équipée d'auspex qui n'est pas secouée. La figurine choisie ne subit pas de malus à ses jets de touche ou de Trauma quand sa cible est masquée.”

**Page 85** – Intercessor, Aptitudes,

Lance-grenades Auxiliaire

Ajoutez la phrase suivante :

“Les armes de type Grenade de cette figurine sont sujettes à la règle de longue portée.”

**Page 85** – Intercessor, Spécialistes

Ajoutez “**Médecin**”.

**Page 89** – Kill Team Fortis

Remplacez cette règle par :

“**Kill Team Fortis** : Lorsque vous ajoutez un Intercessor (p. 85) ou un Reiver (p. 85) à votre feuille d'ordre (et créez sa carte technique) vous pouvez choisir de lui donner le mot-clé de Faction **DEATHWATCH** au lieu du mot-clé de Faction **ADEPTUS ASTARTES**. Si vous le faites, cette figurine gagne le mot-clé **ADEPTUS ASTARTES** (notez qu'il ne s'agit pas d'un mot-clé de Faction), et elle gagne l'aptitude Munitions Spéciales, mais vous devez utiliser les valeurs en points de la page 91 pour ses armes de tir.”

**Page 90** – Deathwatch Veteran, Options d'Équipement

Remplacez le troisième point par :

“• Un Deathwatch Veteran Gunner peut, à la place de ce qui précède, remplacer son bolter par un canon frag Deathwatch ou un bolter lourd Infernus.”

**Page 95** – Grey Knights, tableau des points des armes de mêlée

Remplacez “Glaive Nemesis” par “Paire de glaives Nemesis”.

**Page 100** – Commandement Verbal

Remplacez cette aptitude par :

“**Commandement Verbal** : Une fois par round de bataille, si votre Leader ou un **OFFICIER** de votre kill team est sur le champ de bataille et n'est pas secoué, vous pouvez choisir une de ces figurines pour donner un ordre aux autres membres de votre kill team au début de la phase de Tir. Pour donner un ordre, choisissez une autre figurine **ASTRA MILITARUM** amie (autre qu'une figurine secouée ou **COMMANDANT**) à 12" de votre Leader ou de votre **OFFICIER** et choisissez l'ordre que vous souhaitez lui donner dans la liste ci-contre. Une figurine ne peut être affectée que par un seul ordre par round de bataille.”

**Page 100** – Stratégie Rusée

Remplacez cette Tactique par :

“Utilisez cette Tactique après que votre Leader ou un **OFFICIER** de votre kill team a donné un ordre. Cette figurine peut aussitôt donner un ordre supplémentaire.”

**Page 101** – Infanterie Squad Guardsman, Spécialistes

Ajoutez “**Médecin**”.

**Page 101** – Special Weapons Squad

Guardsman, Spécialistes

Retirez “**Communications**” et ajoutez “**Médecin**”.

**Page 102** – Militarum Tempestus Scion,

Options d'Équipement

Remplacez le premier et le deuxième point par :

“• 1 Scion de votre kill team 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.

• Un Scion Gunner peut remplacer son fusil radiant laser par un lance-flammes, un lance-grenades, un fuseur, un fusil à plasma ou un fusil radiant à salves.”

**Page 102** – Militarum Tempestus Scion, Spécialistes

Remplacez “**Communications**” par “**Communications** (Scion avec émetteur vox seulement)”.

**Page 116** – Chaos Space Marine, Spécialistes

Ajoutez “**Combat**”.

**Page 123** – Fléau de corruption, caractéristique Dégâts

Remplacez par : “1”.

**Page 128** – Rubric Marine, Aptitudes,

Physiologie Transhumaine

Remplacez par :

“**Physiologie Transhumaine (Aspiring Sorcerer seulement)** : Ignorez la pénalité imposée par une des blessures légères de cette figurine à ses jets de touche.”

**Page 128** – Rubric Marine, Aptitudes  
Remplacez l'occurrence redondante de Favoris de Tzeentch par :

**“Icône de Flammes:** Au début de votre phase psychique, jetez un D6 pour chaque figurine de votre kill team équipée d'une Icône de Flammes. Sur un jet de 6, infligez 1 blessure mortelle à la figurine ennemie la plus proche à 12" de la figurine porteuse de l'Icône de Flammes.”

**Page 128** – Tzaangor, Options d'Équipement  
Remplacez le deuxième point par :

“• 1 Tzaangor de votre kill team peut à la place prendre des lames de Tzaangor et d'une braillecorno.”

**Page 135** – Guardian Defender, Aptitudes,  
Servant d'Arme

Ajoutez la phrase suivante :

“Une Heavy Weapon Platform réussit automatiquement ses tests de Sang-froid.”

**Page 149** – Player, Ceinture Antigraiv  
Remplacez par :

**“Ceinture Antigraiv:** Cette figurine peut se déplacer à travers les autres figurines comme si elles n'étaient pas là, et elle peut escalader n'importe quelle distance à la verticale (vers le bas comme vers le haut) quand elle se déplace – ne mesurez pas la distance parcourue de la sorte. De plus, elle ne subit jamais des dégâts dus à une chute, et ne tombe jamais sur une autre figurine. Si elle devait le faire, placez-la aussi près que possible du point où elle aurait dû atterrir. Cela peut l'amener à 1" d'une figurine ennemie.”

**Page 149** – Neuro-disrupteur, caractéristique de Force  
Remplacez par “4”.

**Page 149** – Pistolet à fusion, aptitudes

Effacez l'aptitude de cette arme :

“Si la cible est à mi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés lorsque vous infligez ses dégâts et défaussez le résultat le plus bas.”

**Page 156** – Carabine Tesla, Aptitudes

Remplacez par :

“Chaque jet de touche non modifié de 6 avec cette arme inflige 3 touches.”

**Page 170** – Fire Warrior, Aptitudes,

Unis par le Couteau Rituel

Remplacez par :

**“Fire Warriors Unis par le Couteau Rituel:**

Vous pouvez soustraire 1 aux tests de Sang-froid pour les Shas'la ou Shas'ui de votre kill team à 3" de toute autre figurine amie avec cette aptitude qui n'est pas secouée.”

**Page 170** – Fire Warrior, Mots-clés

Remplacez par :

“Mots-clés (Shas'la et Shas'ui) : **INFANTERIE, FIRE WARRIOR**

Mots-clés (Support Turret) : **INFANTERIE, DS8 TACTICAL SUPPORT TURRET**”

**Page 170** – Pathfinder, Aptitudes,

Unis par le Couteau Rituel

Remplacez par :

**“Pathfinders Unis par le Couteau Rituel:**

Vous pouvez soustraire 1 aux tests de Sang-froid pour les Pathfinders, Pathfinder Gunners et Pathfinder Shas'ui de votre kill team à 3" de toute autre figurine amie avec cette aptitude qui n'est pas secouée.”

**Page 171** – Fire Warrior Breacher, Aptitudes,

Unis par le Couteau Rituel

Remplacez par :

**“Breachers Unis par le Couteau Rituel:** Vous pouvez soustraire 1 aux tests de Sang-froid pour les Breacher Shas'la et Breacher Shas'ui de votre kill team à 3" de toute autre figurine amie avec cette aptitude qui n'est pas secouée.”

**Page 171** – Fire Warrior Breacher, Mots-clés

Remplacez par :

“Mots-clés (Shas'la et Shas'ui) : **INFANTERIE, FIRE WARRIOR BREACHER**

Mots-clés (Support Turret) : **INFANTERIE, DS8 TACTICAL SUPPORT TURRET**”

**Page 171** – XV25 Stealth Battlesuit, Aptitudes,

Unis par le Couteau Rituel

Remplacez par :

**“Stealth Team Unie par le Couteau Rituel:**

Vous pouvez soustraire 1 aux tests de Sang-froid pour les Stealth Shas'ui et Stealth Shas'vre de votre kill team à 3" de toute autre figurine amie avec cette aptitude qui n'est pas secouée.”

**Page 172** – Drone, Caractéristiques

Remplacez toutes les caractéristiques de Sauvegarde par “4+”.

**Page 172** – Drone, Aptitudes, Protocoles Sauvateurs

Remplacez cette aptitude par :

**“Protocoles Sauvateurs:** Si une figurine – **INFANTERIE** ou **BATTLESUIT – T'AU EMPIRE** amie à 3" de cette figurine perd un ou plusieurs PV suite à une attaque effectuée avec une arme de tir ou de mêlée, cette figurine peut intercepter cette attaque. Dans ce cas, la figurine – **INFANTERIE** ou **BATTLESUIT – T'AU EMPIRE** amie ne perd pas ces PV, et cette figurine subit 1 blessure mortelle.”

**Note de Designer:** *Tout en mettant à jour cette aptitude afin qu'elle soit utilisable avec les figurines Battlesuit introduites par Kill Team: Elites, nous en profitons pour légèrement clarifier la manière dont elle fonctionne.*

**Page 172** – Drone, Aptitudes, Générateur de Bouclier

Ajoutez la phrase suivante :

“En outre, chaque fois qu’une figurine avec générateur de bouclier perd un PV, jetez un D6 ; sur 5+, la figurine ne perd pas ce PV.”

**Page 172** – Drone, Aptitudes

Ajoutez l’aptitude suivante :

**“Plate-forme Stable (MV7 Marker Drone seulement) :**

Cette figurine ne subit pas de pénalité pour se déplacer et tirer avec des armes Lourdes.”

**Page 177** – Surcharge Métabolique

Remplacez cette Tactique par :

“Utilisez cette Tactique à la phase de Mouvement, après avoir effectué un mouvement normal avec une figurine de votre kill team. Vous pouvez effectuer un second mouvement normal avec cette figurine, mais si vous le faites, la figurine ne peut pas tirer à ce round de bataille. En outre, jetez 1 D6 ; sur 1, cette figurine subit 1 blessure mortelle.”

**Page 186** – Acolyte Hybrid, Options d’Équipement

Remplacez le deuxième et le troisième point par :

• Un Acolyte Leader peut remplacer son poignard de cultiste par une épée d’os, ou son pistolet-mitrailleur et son poignard de cultiste par un bioknout et une épée d’os.

• Un Acolyte Fighter peut remplacer son poignard de cultiste et sa serre perforante par une foreuse lourde, une disqueuse lourde, une cisaille lourde ou une charge de démolition.”

**Page 188** – Armes de Mêlée, Foreuse lourde, Aptitudes

Remplacez la dernière phrase par :

“Continuez à jeter un D6, en augmentant à chaque fois de 1 le résultat à obtenir pour infliger une blessure mortelle, jusqu’à ce que la figurine soit réduite à 0 PV, ou que le jet rate”

**Page 189** – Neophyte Hybrid, coûts en points

Ajoutez les mentions Gunner et Leader manquantes dans le tableau du coût en points par figurine :

“Neophyte Hybrid	5
– Neophyte Gunner	6
– Neophyte Leader	6”

**Page 188** – Profils d’armes de tir

Remplacez la caractéristique de Dégâts du laser minier par “D6”.