

WARHAMMER 40,000 CODEX:

SPACE MARINES DU CHAOS

Mise à Jour Officielle pour la 7^e Édition, Version 1.0a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos Codex. En outre, nous proposons périodiquement de nouvelles versions des règles, qui nécessitent d'opérer quelques changements dans les versions antérieures. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements seront précédés du symbole #. 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 qui sera précédée du symbole §.

Chaque mise à jour se divise en trois parties: Amendements, Errata et Foire Aux Questions. Les Errata rectifient les erreurs du Codex, tandis que les Amendements le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire: il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

AMENDEMENTS

Divers – Psykers

Toute figurine avec la règle spéciale Psyker peut générer des pouvoirs dans la discipline Démonologie en plus de celles qui sont listées dans son Entrée de Liste d'Armée.

Page 60 – Le Bâton Noir d'Ahriman, 2^e §

Remplacez la 2^e phrase par:

"Il permet à Ahriman de tenter de manifester la même décharge psy jusqu'à 3 fois par phase Psychique."

ERRATA

§ Page 42 – Obliterators, Armes d'obliterator

Remplacez la dernière phrase par: "Une unité d'obliterator ne peut pas faire feu avec la même arme au cours de deux attaques de tir consécutives."

§ Page 61 – Typhus, La Ruche du Destructeur

Dans la 3^e phrase, remplacez "égal au nombre de figurines" par "égal au nombre de leurs figurines".

Page 61 – Typhus, Zombies de la peste

Remplacez les 2^e et 3^e phrases par: "Les zombies de la peste sont des cultistes du Chaos dotés des règles spéciales

Sans Peur, Insensible à la Douleur et Lent et Méthodique, et ils ne peuvent recevoir aucune option hormis celle d'ajouter des figurines additionnelles à leur unité."

Page 69 – Hache de Fureur Aveugle

Remplacez "Figurines avec marque de Khorne uniquement." par "Figurines avec marque de Khorne et démons de Khorne uniquement."

Page 91 – Note 5

Remplacez par "Figurines avec marque de Khorne et démons de Khorne uniquement."

Page 94 – Prince démon, Options, 1^{er} point

Remplacez par:

• Doit être promu en un des 4 types de démon suivants:"

§ Page 96 – Possédés, Options, 2^e point

Remplacez par:

• Le champion possédé peut recevoir jusqu'à 2 fois le don de mutation.....10 pts/chacun

Page 97 – Terminators du Chaos, Options, 2^e point

Remplacez par:

• Chaque terminator du Chaos peut choisir les options suivantes:"

Page 98 – Plague marines, Glaive pestilentiel

Ajoutez la note des concepteurs suivante:

En ce qui concerne l'achat d'Armes de Mêlée dans la liste d'équipements pour le champion plague marine, notez que son glaive pestilentiel peut être échangé au même titre qu'une arme de corps à corps.

Page 99 – Noise marines, Équipement

Ajoutez:

• Arme de corps à corps (champion noise marine)"

Page 99 – Noise marines, Options, 3^e point

Remplacez par:

• 1 noise marine peut remplacer son bolter par un destructeur sonique pour un coût de 30 pts/figurine. Si l'escouade comprend 10 figurines ou plus, un autre noise marine peut remplacer son bolter par un destructeur sonique pour un coût de 30 pts/figurine."

§ Page 101 – Serres du Warp, Options, 2^e point

Remplacez par:

• Le champion serre du Warp peut recevoir jusqu'à 2 fois le don de mutation.....10 pts/chacun

§ Page 103 – Land Raider, Vindicator,
Predator du Chaos, profil
Remplacez “CC” par “CT”.

FAQs

Q. Un techmancien doit-il obtenir un 6 (comme s’il effectuait un tir au jugé) lorsqu’il “maudit” un aéronef au passage avec sa règle spéciale machinations ? (p34)

R. Oui.

Q. Comment détermine-t-on l’arc de vue de l’arme de tir d’un Helderake ? (p52)

R. Traitez l’arme de tir du Helderake comme une arme de coque, en déterminant les lignes de vue et en mesurant les portées depuis le fût de l’arme.

Q. La marque du Chaos Ascendant d’Abaddon le Fléau l’empêche-t-elle de rejoindre des unités amies issues du Codex : Space Marines du Chaos possédant une marque du Chaos ? (p57)

R. Non.

Q. Une figurine portant les Parchemins de Magnus et qui ne commence pas la partie en tant que psyker, devient-elle un psyker une fois que les Parchemins lui ont conféré au moins un pouvoir psychique (ex : un apôtre noir avec marque de Tzeentch) ? (p69)

R. Oui, dès lors la figurine suit la règle spéciale psyker et compte comme ayant un niveau de maîtrise 1.

Dernière mise à jour : juin 2014.