

WARHAMMER 40,000 :

LES RÈGLES

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

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 apparaîtront en couleur. 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 (et 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

Aucun.

ERRATA

Page 59 – Regroupement, 1^{re} colonne, dernier paragraphe
Remplacez "Une fois Regroupée, une unité ne peut plus se déplacer (mais pourra Sprinter en phase de Tir ou même charger en phase d'Assaut)."
par "Une fois Regroupée, une unité ne peut plus se déplacer (ni Sprinter en phase de Tir ni charger en phase d'Assaut)."

Page 90 – Tir des Marcheurs, deuxième paragraphe
Remplacez la deuxième phrase par : "Lorsque vous faites tirer un Marcheur, considérez que ses armes peuvent pivoter de jusqu'à 45° à l'horizontale et à la verticale."

Page 96 – Marcheurs Super-lourds, Mouvement et Tir
Remplacez la première phrase par : "Un Marcheur Super-lourd peut se déplacer de jusqu'à 12" en phase de Mouvement. S'il se déplace en terrain difficile, multipliez le résultat du dé le plus haut par deux lors du test de Terrain Difficile : il s'agit de la distance maximale en pouces sur laquelle la figurine peut se déplacer."

Page 139 (et carte) – 43 Tenez la Ligne
Remplacez "Marquez 3 Points de Victoire"
par "Marquez 1 Point de Victoire".

Page 169 – Empoisonné
Dans la dernière phrase du 2^e paragraphe, remplacez "Pour Blessier" par "Pour Blessier ratés".

Page 169 – Tir de Précision
Remplacez le 2^e paragraphe par :
"Lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale, ou qui attaque avec une arme avec cette règle spéciale, obtient un 6 Pour Toucher avec une attaque de tir, cette touche est un Tir de Précision."

Page 169 – Frappe de Précision, 2^e paragraphe
Remplacez le 2^e paragraphe par :
"Lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale, ou qui attaque avec une arme avec cette règle spéciale, obtient un 6 Pour Toucher avec une attaque de mêlée, cette touche est une Frappe de Précision."

Page 177 – Armes à Feu, Mitraillease
Remplacez le profil par :

	Portée	F	PA	Type
Mitraillease	36"	4	6	Lourde 3

Page 192 – Plainte Psychique
Dans la règle, remplacez "d'une portée de 12".
par "d'une portée de 18".

FAQ
Aucune.

Dernière mise à jour : octobre 2014.