

WARHAMMER 40,000 CODEX:

DARK ANGELS

Mise à Jour Officielle pour la 7^e Édition, Version 1.1a

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

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 28 – Traits de Seigneur de Guerre, Courage du Lion
Remplacez par: "Le seigneur de guerre et les unités amies de la Faction Dark Angels à 12" ou moins jettent 1 dé supplémentaire lorsqu'ils effectuent un test de Cd (hormis les tests psychiques) et ignorent le plus haut."

Page 45 – Chevalier de la Deathwing,
Vous ne pouvez vous cacher
Remplacez l'entrée par la règle spéciale Frappe de Précision.

Page 53 – Azrael, Courroux du Lion
Ajoutez "Usage Unique" au Type de l'arme secondaire.

Page 56 – Belial, Règles Spéciales
Ajoutez **Tir de Précision**.

Page 62 – Armes de la Deathwing, Fléau du traître
Remplacez par: "Quand une arme avec cette règle spéciale est utilisée pour attaquer une unité de la Faction Space Marines du Chaos, la PA de l'arme est améliorée de 1 (mais pas au-delà de 1)."

Page 53 – Rugissement du Lion
Ajoutez "Usage Unique" au Type de l'arme secondaire.

ERRATA

Page 32, 94 – Techmarine(s), Équipement
Ajoutez "• Bolter".

Page 53, 92 – Azrael, Trait de seigneur de guerre
Remplacez par: "Si Azrael est votre seigneur de guerre, il peut choisir n'importe quel trait du tableau p. 28 (aucun jet n'est requis)."

Page 55, 92 – Asmodai, Équipement
Ajoutez: "• Pistolet bolter".

Page 64 – Générateur de Champ Énergétique
Ajoutez: "Si le porteur est embarqué dans un véhicule de Transport, l'effet du générateur ne s'applique qu'aux figurines embarquées à bord de ce véhicule."

Page 92 – Azrael, Équipement
Ajoutez: "• Pistolet bolter".

Page 92 – Belial, Équipement
Ajoutez: "• Halo de fer".

Page 95 – Escouade de Commandement de la Deathwing, Options, 5^e point
Remplacez par:
"• Tout terminator Deathwing peut remplacer son bolter d'assaut et son gantelet énergétique par:
- une paire de griffes Éclair.....*gratuit*
- un marteau Tonnerre
et un bouclier Tempête.....*5 pts/figurine*"

Page 96 – Escouade de Commandement de la Ravenwing, Options
Ajoutez:
"• Ajouter jusqu'à 2 chevaliers noirs.....*40 pts/figurine*"

Page 98 – Escouade de vétérans de compagnie, Options

Remplacez les quatre premiers points par :

- “• Ajouter jusqu’à cinq vétérans *18 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son bolter ou son pistolet bolter par une épée tronçonneuse *gratuit*
- Toute figurine peut remplacer son bolter par 1 des armes suivantes :
 - bolter d’assaut *5 pts/figurine*
 - combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma *10 pts/figurine*
 - arme énergétique, griffe Éclair ou pistolet à plasma *15 pts/figurine*
 - gantelet énergétique *25 pts/figurine*
 - paire de griffes Éclair *30 pts/figurine*
- Toute figurine peut avoir :
 - bouclier de combat *5 pts/figurine*
 - bombes à fusion *5 pts/figurine*
 - bouclier Tempête *10 pts/figurine*”

Page 99 – Escouade de Terminators de la Deathwing,

Options, 2^e point

Remplacez par :

- “• Toute figurine peut remplacer son bolter d’assaut et son gantelet énergétique par :
 - une paire de griffes Éclair *gratuit*
 - un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête *5 pts/figurine*”

FAQ

Q. La règle de l'Étendard de Dévastation indique que "les bolters des unités Dark Angels amies à 6" ou moins du porteur comptent comme des armes de type Salve 2/4". Quels sont les bolters concernés ? (p66)

R. Cela s'applique aux bolters standards (portée 24", F4, PA5, Tir Rapide), aux bolters jumelés des motos, aux bolters composant une arme combinée et aux bolters Ouragan.

Dernière mise à jour : octobre 2014.