

WARHAMMER 40,000 CODEX:

NÉCRONS

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

Notez qu'il s'agit d'un codex antérieur à l'édition actuelle des règles. Vous devrez donc consulter le tableau suivant pour avoir une liste mise à jour des Types d'Unité et des Points de Coque des véhicules. En outre, la description de certaines armes de ce Codex diffère du format de profil d'arme en usage *Warhammer 40,000: Les Règles*. N'ayez pas d'inquiétude, elles fonctionnent de la même manière:

Unité	Type	PC
Console d'Annihilation	Véhicule (Antigrav, Découvert)	3
Console de Commandement	Véhicule (Antigrav, Chariot, Découvert, Rapide)	3
Faucheur	Véhicule (Aéronef)	3
Arche du Jugement Dernier	Véhicule (Antigrav, Découvert)	4
Arche Fantôme	Véhicule (Antigrav, Découvert, Transport)	4
Monolithe Nécron	Véhicule (Antigrav, Char, Pesant)	4
Moissonneur	Véhicule (Aéronef, Transport)	3
Rôdeur du Triarcat	Véhicule (Découvert, Marcheur)	3

Divers – Deux Valeurs d'Endurance

Lorsque le profil d'une figurine présente deux valeurs d'Endurance, la seconde entre parenthèses, utilisez toujours celle entre parenthèses et ignorez l'autre.

Page 38 – Prétoriens du Triarcat, Crosse d'Alliance
Remplacez l'entrée par le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, Encombrant
6"	5	2	Assaut 1

Page 46 – Prisme de Noirceur

Remplacez le 2^e paragraphe par:

"Une mécarachnide avec prisme de noirceur et toutes les unités amies dans un rayon de 3" ont un bonus de +2 à leurs jets d'Abjurer le Sorcier."

Page 52 – Console de Commandement

Remplacez le paragraphe "TRANSPORT" par "AURIGE: Tétrarque Nécron (p30)."

Page 52 – Attaque au Passage

Remplacez la première phrase par:

"L'aurige d'une console de commandement peut effectuer 3 attaques spéciales "au passage" à chaque tour."

Page 52 – Réparation Symbiotique

Remplacez l'entrée par:

"**Réparation Symbiotique:** Une Console de Commandement traite tous les résultats Arme Détruite comme des résultats Équipage Sonné à la place."

Page 57 – Orikan le Devin, Bâton d'Anachronie

Remplacez l'entrée par le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	2	Mêlée, Frappe Anachronique

Frappe Anachronique: Orikan relance ses jets Pour Toucher ratés au corps à corps.

Page 87 – Utiliser un Schéma de Structure d'Armée et Missions Standards

Ignorez ces paragraphes et référez-vous à la section Choisir Votre Armée dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 88, 89 – Imotekh le Seigneur des Tempêtes, Nemesor Zahndrekh, Anrakyr le Voyageur, Trazyn l'Infini, Tétrarque Nécron
Ignorez les options de Transport Assigné de ces personnages.

Page 89 – Tétrarque Nécron, Options
Ajoutez l'option suivante à la liste :
"Prendre une Console de Commandement (le Tétrarque Nécron devient l'aurige du Chariot, voir page 91)."

Page 90 – Cour Royale
Remplacez "votre armée" par "votre détachement" dans la première phrase.

ERRATA

§ Page 29 – Protocoles de Réanimation, 4^e paragraphe
Remplacer la première phrase par : "À la fin de la phase, une fois les tests de Moral et les mouvements de Retraite résolus, lancez un dé par pion situé à côté de l'unité."

§ Page 29 – Frappe Entropique
Remplacez "Pour chaque touche qu'un véhicule subit de la part d'une arme dotée de cette règle spéciale, lancez 1D6 à la fin de la phase de jeu." par "Pour chaque touche qu'un véhicule subit de la part d'une arme dotée de cette règle spéciale, lancez immédiatement 1D6."

Page 35 – Factionnaires, Bouclier à Dispersion
Ajoutez les phrases suivantes :
"Pour déterminer la sauvegarde de couvert contre les touches déviées, considérez que la touche provient de la figurine qui effectue la sauvegarde.
Notez que vous devez toujours utiliser la meilleure sauvegarde disponible, et que vous ne pouvez donc pas utiliser la sauvegarde invulnérable du bouclier à dispersion au lieu de la sauvegarde d'armure de la figurine si celle-ci est meilleure."

Page 36 – Traqueurs, Chasseurs de l'Hyperespace
Ajoutez les phrases suivantes à la fin du paragraphe :
"Si la cible désignée est un Personnage Indépendant, l'unité qu'il a rejointe est elle aussi blessée sur 2+. Si le Personnage Indépendant désigné quitte cette unité, lui seul continue d'être blessé sur 2+.
Notez que chaque unité de Traqueurs ne peut marquer de la sorte qu'une seule unité ennemie par partie."

Page 41 – Manifestations de Pouvoir des C'tan, Seigneur de la Fournaise
Remplacez le second paragraphe par le suivant :
"Toute arme à flammes (telle que décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*), ou avec la règle spéciale Fusion, ou décrite comme utilisant du "feu" ou des "flammes" dans ses règles spéciales ou ses effets, et qui est actionnée dans un rayon de 12" de l'écharde C'tan, risque d'exploser. Jetez 1D6 chaque fois qu'on tire avec une telle arme à 12" ou moins. Sur 1, l'arme saute. Si la figurine qui en est équipée n'est pas un véhicule, elle est retirée comme perte. Si l'arme est montée sur un véhicule, elle subit un résultat Arme Détruite

(n'effectuez aucun jet de dé) et le véhicule perd 1 Point de Coque. Dans les deux cas, les tirs sont perdus."

Page 41 – Manifestations de Pouvoir des C'tan, Flèche du Temps
Remplacez la première phrase par : "Au début de la sous-phase de Combat, avant de porter les attaques, désignez 1 figurine ennemie autre qu'un véhicule qui se trouve en contact socle à socle avec l'écharde C'tan (s'il y en a)."

Page 44 – Spectres Canopteks, Câbles Constricteurs
Remplacez le second paragraphe par : "Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec une figurine équipée de câbles constricteurs au début de la sous-phase de Combat compte comme ayant une Initiative de 1 jusqu'à la fin de la phase d'Assaut, sans prendre en compte sa véritable valeur d'Initiative."

Page 46 – Mécarachnides, Colonie de Scarabées
Remplacez la 1^{re} phrase par : "Au début de chacune de vos phases de Mouvement, une Mécarachnide qui n'est pas verrouillée en combat peut dépenser de l'énergie pour créer une Nuée de Scarabées Canopteks."

Et remplacez la 2^e phrase du 2^e paragraphe par : "Sur 2-6, ajoutez 1 socle à l'unité de Scarabées Canopteks. Il doit être placé en cohésion d'unité d'au moins 1 autre socle qui n'a pas été créé à ce tour. Il peut se déplacer et agir normalement à ce tour."

Page 46 – Mécarachnides, Panoplie de Pincés
Remplacez la première phrase du second paragraphe par : "Jetez 1D6 ; sur un 4+, vous pouvez soit restituer 1 Point de Coque perdu précédemment, soit réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé (au choix du joueur possesseur)."

Page 47 – Monolithe, Corridor Dimensionnel
Ajoutez à la fin du paragraphe : "Notez qu'un monolithe peut utiliser son corridor dimensionnel au cours du tour où il s'est déployé par Frappe en Profondeur."

Page 50 – Faucheurs, Rayon de Mort
Remplacez la deuxième phrase par : "Tracez une ligne droite (d'une largeur de 1 mm) entre ces deux points."

Page 50, 51 – Faucheurs & Moissonneurs, Type d'Unité
Remplacez par "Véhicule (Aéronef)".

Page 50, 51 – Faucheurs & Moissonneurs, Assaut Aérien
Ignorez cette entrée.

Page 50, 51 – Faucheurs & Moissonneurs, Supersonique
Utilisez la règle spéciale Supersonique telle que décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 50, 95 § 51, 91 – Faucheurs & Moissonneurs, Règles Spéciales
Supprimez "Frappe en Profondeur".

Page 51 – Moissonneurs, Points d'Accès
Remplacez par: "1 (le socle de la figurine)."

Page 51 – Moissonneurs, Règles Spéciales
Ajoutez la règle spéciale suivante:
"**Faisceau d'Invasion**: Une unité qui débute sa phase de Mouvement embarquée à bord d'un Moissonneur peut débarquer avant ou après qu'il se soit déplacé (y compris un pivot sur place, etc.), à condition que le véhicule ne se soit pas déplacé de plus de 36". S'il s'est déplacé de plus de 24" au cours du tour, l'unité qui débarque ne pourra effectuer que des Tirs au Jugé."

Page 52 – Console de Commandement, Type d'Unité
Remplacez par "Véhicule (Chariot)".

Page 53 – Barge de Réparation
Remplacez la troisième phrase par: "Sur 2+, ajoutez 1D3 figurines à l'unité. Elles doivent être placées en cohésion d'unité avec au moins 1 autre figurine qui n'a pas été créée à ce tour. Elles peuvent ensuite se déplacer et agir normalement."

§ Page 55 – Imotekh le Seigneur des Tempêtes, Seigneur de la Tempête, 2^e paragraphe
Dans la première phrase, remplacez "(...)" pour chaque ennemi non engagé "(...)" par "(...)" pour chaque unité ennemie non engagée "(...)"

Page 59 – Hôtes de Substitution
Remplacez la première phrase par: "Si Trazyn rate son jet de Protocoles de Réanimation, jetez à nouveau 1D6."

Et remplacez les références aux "Points d'Annihilation" par des références aux "Points de Victoire."

Page 61 – Vargarde Obyron, Le Devoir du Vargarde
Remplacez la première phrase par: "Lorsqu'Obyron utilise son Manteau du Pèlerin, et à condition qu'il ne fasse pas partie de la même unité que le Nemesor Zahndrekh, il ne dévie pas s'il arrive dans un rayon de 6" de Zahndrekh."

Page 82 – Armes Tesla, Arc
Remplacez la première phrase par: "Une fois résolu le tir initial du destructeur tesla, et à condition d'avoir réalisé au moins 1 touche, jetez 1D6 pour chaque autre unité (amie et ennemie, verrouillée ou non) dans un rayon de 6" de la cible."

Page 82 – Dédale Tesseract
Ajoutez "Créature Monstrueuse Volante" à la liste des types de figurines pouvant être désignées.

Page 82 – Épée d'Hyperphase
Remplacez l'entrée par le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée

Page 82 – Fauchard
Remplacez le second paragraphe par le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	+2	1	Mêlée, À Deux Mains, Fléau des Blindages

Page 82 – Orbe de Résurrection
Ajoutez la phrase suivante à la fin du second paragraphe: "L'effet de l'orbe de résurrection s'applique jusqu'à ce que le pion du porteur Indestructible soit retiré suite à un jet de Protocoles de Réanimation raté (alors effectuez-le en dernier!)."

Page 83 – Scarabées Psychophages
Remplacez le paragraphe par: "Au début de la sous-phase de Combat, désignez aléatoirement une figurine ennemie autre qu'un véhicule en contact socle à socle avec le porteur des scarabées psychophages. Celle-ci doit effectuer immédiatement un test de Cd avec 3D6. En cas de réussite, les scarabées n'ont aucun effet. En cas d'échec, la victime s'en prend à ses alliés. Au lieu d'attaquer normalement, elle inflige 1D3 touches à sa propre unité (ou à elle-même, si elle est isolée ou en train de livrer un défi) à son rang d'Initiative. Ces touches sont résolues avec la Force de la victime et suivent les règles de ses armes de Mêlée (le joueur en contrôle de la figurine avec scarabées psychophages choisit quelles armes la victime utilise le cas échéant). Si elle survit, elle revient à la normale une fois résolues toutes les attaques du combat."

FAQ

Q. Une unité embarquée à bord d'un Moissonneur réduit à l'état d'Épave, ou Descendu en Flammes, subit-elle des touches de F10 PA2 avant d'être placée en réserves ? (p51)

R. Non.

Q. Quelle est la largeur du faisceau du Bâton du Destroyer ? (p55)

R. 1 mm.

Q. Les unités foudroyées à cause de la règle spéciale Seigneur de la Tempête d'Imotekh bénéficient-elles des règles spéciales Discretion ou Dissimulation dues au Combat Nocturne ? (p55).

R. Non.

Dernière mise à jour: juin 2014.