

WARHAMMER 40,000:

APOCALYPSE

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

Page 40 – Tableau de Conjonction Psychique, L'esprit ascendant
Ignorez la dernière phrase.

Page 65 – Terreurs du Warp
Remplacez l'entrée par:
"Si un Psyker subit les Périls du Warp en manifestant un pouvoir de chœur psychique, il doit effectuer un jet sur le tableau des Terreurs du Warp après avoir effectué celui sur le tableau des Périls du Warp."

Page 72 – Armes Destructrices
Ignorez les règles d'Armes Destructrices et le tableau des Armes Destructrices de cette page. Utilisez à la place les règles d'Armes Destructrices de la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles*. Ignorez les exemples à droite de la page.

Page 91 – Distorsion Temporelle
Ignorez la 2^e phrase du 2^e paragraphe.

Page 128 – Brasier délirant
Remplacez ce résultat par:

"**5-6 Brasier délirant:** En phase de Tir, la Formation peut effectuer une attaque supplémentaire avec le profil ci-dessous. Désignez 1 figurine de la Formation qui sera l'origine de l'attaque.

Portée	F	PA	Type
24"	1D6+4	3	Assaut X, Brasier Délirant, Feu de l'Âme

Brasier Délirant: X est égal au nombre de figurines de la Formation situées dans le rayon de portée de 24" et qui ont une ligne de vue sur la cible."

Page 144 – L'Écheveau Fatal
Remplacez la description du pouvoir par:
"**Bénédictio** ciblant 1 Grand Prophète de la Formation dans un rayon de 24". Tant qu ce pouvoir est en jeu, toutes les unités amies qui ciblent une unité ennemie située dans un rayon de 12" du Grand Prophète relancent leurs jets Pour Toucher et Pour Blessé ratés."

Page 144 – Anticipation des Périls
Remplacez l'entrée par: "**Anticipation des Périls:** Tant que le Conseil des Prophètes comprend au moins 3 membres, il ne subit pas les Périls du Warp."

ERRATA

§ Page 37 – Réserves Stratégiques,
Arriver Après une Pause, 2e §
Remplacez "(...)" de la même façon que les réserves ordinaires, effectuer un jet de dé pour savoir si elles sont disponibles. "(...)" par "(...)" de la même façon que les réserves ordinaires, **sans** effectuer un jet de dé pour savoir si elles sont disponibles. "(...)"

§ Page 41 & 97 – Tableau d'Exterminatus et règle spéciale Croiseur d'Attaque
Remplacez toutes les occurrences de "bombardement(s) orbital(aux)" par "frappe(s) orbitale(s)".

Page 109 – Grande Compagnie, Règles Spéciales
Remplacez "Tenace" par "Obstiné".

FAQ
Aucune.

Dernière mise à jour: juin 2014.