

WARHAMMER 40,000 CODEX: DÉMONS DU CHAOS

Mise à Jour Officielle pour la 7^e Édition, Version 1.2

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 ou Confrérie de Psykers peut générer des pouvoirs dans la discipline Démonologie en plus de celles qui sont listées dans son Entrée de Liste d'Armée.

Page 32 – Trônes de Sang de Khorne

Remplacez "**CAPACITÉ DE TRANSPORT: 1** (Héraut de Khorne)" par "**AURIGE: Héraut de Khorne** (p29)."

Page 32 – Trônes de Sang de Khorne

Ajoutez le paragraphe suivant sous Règles Spéciales: "**Équipage de Sanguinaires:** Cette figurine effectue 2 Attaques supplémentaires de CC5 F4 PA3 à chaque phase d'Assaut. Elles sont résolues au rang d'Initiative 4 (mais ne confèrent pas un mouvement de Mise au Contact supplémentaire). Lors d'un tour où cette figurine a chargé, la Force de ces Attaques passe à 5."

Page 33 – Canons à Crânes de Khorne

Ajoutez le paragraphe suivant sous Règles Spéciales: "**Équipage de Sanguinaires:** Cette figurine effectue 2 Attaques supplémentaires de CC5 F4 PA3 à chaque phase d'Assaut. Elles sont résolues au rang d'Initiative 4 (mais ne confèrent pas un mouvement de Mise au Contact supplémentaire). Lors d'un tour où cette figurine a chargé, la Force de ces Attaques passe à 5."

Page 40 – Chars Incendiaires de Tzeentch

Remplacez "**CAPACITÉ DE TRANSPORT: 1** (Incendiaire Exalté ou Héraut de Tzeentch)" par "**AURIGE: Incendiaire Exalté.**"

Page 42 – Les deux têtes du destin

Remplacez la deuxième et la troisième phrases par: "**De plus, la tête droite génère aléatoirement 1 pouvoir dans chacune de ces disciplines: Pyromancie, Divination et Démonologie (Maléfique); et la tête gauche génère aléatoirement 1 pouvoir dans chacune de ces disciplines: Télépathie, Biomancie et Démonologie (Maléfique).**"

Page 43 – Parchemins de Sorcellerie

Remplacez par:

"Au début de chaque phase Psychique amie, choisissez une Discipline Psychique de *Warhammer 40,000: Les Règles* et jetez 1D6; à ce tour, les Scribes Bleus manifestent automatiquement ce pouvoir (ils ne peuvent pas l'échanger contre le Pouvoir Primaris) sans qu'un test Psychique soit nécessaire. Ce pouvoir compte comme ayant été manifesté avec la quantité minimum de points de Charge Warp requise pour le manifester, en ce qui concerne les jets d'Abjurer le Sorcier. Notez que les Scribes Bleus ne sont pas des Psykers en ce qui concerne les règles spéciales qui ciblent les Psykers."

Page 55 – Chars Traqueurs de Slaanesh

Remplacez "**CAPACITÉ DE TRANSPORT: (Tentatrice Exaltée ou Héraut de Slaanesh)**" par "**AURIGE: Tentatrice Exaltée.**"

Ignorez la note du concepteur.

Page 56 – Chars de Slaanesh

Remplacez "**CAPACITÉ DE TRANSPORT: (Tentatrice Exaltée)**" par "**AURIGE: Tentatrice Exaltée.**"

Page 57 – Chant Discordant

Remplacez l'entrée par:

"**Chant Discordant:** Les Psykers ennemis subissent un malus de -1 en Cd tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 12" d'au moins 1 Bête de Slaanesh."

Page 91, 92, 93 – Seigneur du Sang, Seigneur du Destin, Seigneur de la Peste, Seigneur des Secrets
Remplacez toutes les occurrences de “votre armée” par “votre détachement”. Ajoutez “dans ce détachement.” à la fin de chaque paragraphe.

Page 94 – Hérauts du Chaos
Ignorez le mot “principal” dans la première phrase, et ajoutez “• **Incendiaire Exalté de Tzeentch**” à la liste des Hérauts pouvant être sélectionnés.

Page 96 – QG

Ajoutez l’Entrée de Liste d’Armée suivante :
“Incendiaire Exalté de Tzeentch 50 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Incend. Exalté	4	4	4	4	3	4	3	7	-

RÔLE TACTIQUE: QG (compte comme 1 Héraut).

TYPE D’UNITÉ: Infanterie (Personnage)

COMPOSITION D’UNITÉ: 1

DONS DÉMONIAQUES: Feu Bleu de Tzeentch, Feu Rose de Tzeentch (p. 61).

RÈGLES SPÉCIALES: Démon de Tzeentch, Flammes Warp (p. 61), Frappe en Profondeur, Instabilité Démoniaque, Personnage Indépendant.”

Page 98 – Trône de Sang de Khorne
Ajoutez “Équipage de Sanguinaires” aux Règles Spéciales.

Page 102 – Canon à Crânes de Khorne
Ajoutez “Équipage de Sanguinaires” aux Règles Spéciales.

ERRATA

Page 94 – Héraut de Khorne, Options

Ajoutez une dernière ligne :
“Un Héraut de Khorne avec Trône de Sang de Khorne devient l’aurige du chariot et perd la règle spéciale Personnage Indépendant.”

Page 95 – Héraut de Tzeentch, Options

Ajoutez une dernière ligne :
“Un Héraut de Tzeentch avec Char Incendiaire de Tzeentch devient l’aurige du chariot et perd la règle spéciale Personnage Indépendant. Il remplace l’Incendiaire Exalté.”

Page 96 – Héraut de Slaanesh, Options

Ajoutez une dernière ligne :
“Un Héraut de Slaanesh avec Char Traqueur ou Char Traqueur Exalté devient l’aurige du chariot et perd la règle spéciale Personnage Indépendant. Dans les deux cas, il remplace la Tentatrice Exaltée.”

FAQ

Aucune.

Dernière mise à jour: octobre 2014.