WARHAMMER 40,000:
FORTERESSES ASSIÉGÉES

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

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

Page 13 – 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 en bas à gauche de la page.

Page 14 – Schéma
Ignorez le schéma de cette page. Utilisez à la place les règles d'Armes à Explosion de la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 14 – Méga-explosion Apocalyptique
Ignorez ces règles. Utilisez à la place les règles de Méga-explosion Apocalyptique de la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 15, 16, 17, 48
Ignorez les Règles de Bâtiments Actualisées et référez-vous à la place à la section Bâtiments de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 28 – Batterie Vengeance Wall of Martyrs
Remplacez le type de terrain par:
"**Type de terrain:** Petit Bâtiment Infranchissable (Valeur de Blindage 14)."

Page 31 – Générateur de Bouclier Void
Remplacez le type de terrain par:
"**Type de terrain:** Bâtiment Infranchissable Moyen (Valeur de Blindage 13) avec remparts."

Page 41 – Sélectionner une Armée pour une Mission de Siège
Remplacez le premier paragraphe par:
"Si vous jouez une Mission de Siège, votre adversaire et vous pouvez sélectionner des Détachements de Défenseur ou d'Attaquant (selon le rôle que vous jouez dans la mission) dans une armée Réglementaire. Toutes les unités d'un Détachement d'Attaquant ou de Défenseur doivent être de la même Faction (ou d'aucune Faction). Ces Détachements n'ont pas de Bonus de Commandement, mais fonctionnent par ailleurs comme n'importe quel autre Détachement, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*."

Page 41 – Schémas de Structure d'Armée de Siège
Ignorez les références aux Détachements Principaux et Alliés.

Page 42, 44, 46 – Les Armées
Remplace les deuxièmes et troisièmes paragraphes par:
"L'attaquant peut inclure des Détachements de Siège d'Attaquant dans son armée (voir page 41).

Le défenseur peut inclure des Détachements de Siège de Défenseur dans son armée (voir page 41)."

ERRATA

Page 31 – Boucliers Void Projetés
Ajoutez la phrase suivante à la fin de la règle:
"Si une arme utilisant un gabarit de souffle ou d'explosion touche au moins 1 unité protégée par une aire Void, ignorez le nombre de touches qu'elle devrait normalement infliger à l'unité, et effectuez à la place 1 jet de Pénétration contre le bouclier Void projeté pour chaque gabarit de souffle ou d'explosion qui a touché, en utilisant le profil et les règles normaux de l'arme."

FAQ

Aucune.

Dernière mise à jour: décembre 2015.