

WARHAMMER 40,000 CODEX:

TYRANIDES

Mise à Jour Officielle pour la 7^e Édition, Version 1.0

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 38 – Forces de l'Esprit-ruche

Ajoutez à cette page:

"Toutes les unités décrites dans ce codex sont de la Faction Tyranides."

Page 38 – Fléau de la Nature

Remplacez la règle par:

"Au début de chacune de vos phases de Mouvement, vous pouvez désigner 1 Bois Torturé à 12" ou moins de votre Seigneur de Guerre. Ce Bois Torturé devient un Terrain Dangereux, et ce jusqu'à la fin de la partie."

Page 38 – Pilier Synaptique

Ajoutez à la fin de la règle:

"Si votre Seigneur de Guerre n'a pas déjà la règle spéciale Créature Synapse, il gagne à la place la règle spéciale Créature Synapse et a une portée de synapse de 6"."

Page 39 – Tableau de Préservation, Couverture

Remplacez la deuxième phrase de la règle par:

"L'unité peut Sprinter ou tirer à la phase de Tir. Si elle tire, les figurines en terrain découvert ne peuvent pas tirer (les figurines situées en terrain découvert mais qui sont en contact socle à socle avec un décor peuvent tirer normalement)."

Page 44, 47, 59, 69 – Phéromones, Nuage de Spores, Chef des Essaims, Catalyseur
Remplacez chaque occurrence de "du *Codex: Tyranides*" par "de la Faction Tyranides".

Page 64 – Langue Protractile
Remplacez la règle spéciale "Gloup!" par "Tir de Précision".

Page 69 – Domination
Ajoutez à la fin de la règle:
"Si le Psyker n'a pas la règle spéciale Créature Synapse, il la gagne tant que dure ce pouvoir et a une portée de synapse de 6"."

Page 96 – La Horde Grouillante
Remplacez "votre armée" par "votre détachement", et ajoutez "dans ce détachement" à la fin de la phrase.

ERRATA

Aucun.

FAQ

Aucune.

Dernière mise à jour: juin 2014.