

# WARHAMMER 40,000 :

# LES RÈGLES

## Mise à Jour Officielle pour la 7<sup>e</sup> Édition, Version 1.1d

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

Aucun.

### ERRATA

**Page 46** – Mouvement de Charge,  
Déplacer les Figurines Assaillantes

Remplacez la première puce par : "Si possible, une figurine assaillante doit terminer son mouvement de charge en cohésion d'unité avec une autre figurine de son unité qui s'est déjà déplacée. S'il est impossible pour une figurine assaillante de se déplacer et de maintenir la cohésion d'unité, déplacez-la le plus près possible d'une autre figurine de son unité qui s'est déjà déplacée."

**# Page 59** – Regroupement, 1<sup>er</sup> colonne,  
dernier paragraphe

Remplacez "Une fois Regroupée, une unité ne peut plus se déplacer (mais pourra Sprinter en phase de Tir ou même charger en phase d'Assaut)." par "Une fois Regroupée, une unité ne peut plus se déplacer (ni Sprinter en phase de Tir ni charger en phase d'Assaut)."

**# Page 85** – Aéronefs, Règles Spéciales

Remplacez "Un aéronef peut choisir d'utiliser ou non la règle spéciale Antiaérien (...)" par "Un aéronef au passage peut choisir d'utiliser ou non la règle spéciale Antiaérien (...).

**Page 89** – Antigravs, Règles Spéciales

Remplacez par : "Les Antigravs qui ne sont pas également des véhicules Pesants et qui ne sont pas immobilisés ont la règle spéciale Zigzag."

**# Page 90** – Tir des Marcheurs, deuxième paragraphe

Remplacez la deuxième phrase par : "Lorsque vous faites tirer un Marcheur, considérez que ses armes peuvent pivoter de jusqu'à 45° à l'horizontale et à la verticale."

**Page 96** – Marcheurs Super-lourds, Mouvement et Tir

Remplacez la première phrase par : "Un Marcheur Super-lourd peut se déplacer de jusqu'à 12" en phase de Mouvement. S'il se déplace en terrain difficile, multipliez le résultat du dé le plus haut par deux lors du test de Terrain Difficile : il s'agit de la distance maximale en pouces sur laquelle la figurine peut se déplacer."

**# Page 139** (et carte) – 43 Tenez la Ligne

Remplacez "Marquez 3 Points de Victoire" par "Marquez 1 Point de Victoire".

**Page 165** – Marteau de Fureur, 2<sup>e</sup> paragraphe

Ajoutez la phrase suivante : "Si une figurine avec cette règle spéciale charge un Marcheur, la touche est résolue contre le Blindage Avant sauf si le Marcheur est immobilisé, auquel cas elle est résolue contre la Valeur de Blindage de la face avec laquelle la figurine assaillante est en contact."

**Page 166** – Personnage Indépendant,

Personnages Indépendants et Infiltration  
Remplacez par : "Un Personnage Indépendant qui n'a pas la règle spéciale Infiltration ne peut pas rejoindre une unité d'Infiltrateurs au cours du déploiement, et vice-versa."

**# Page 169** – Empoisonné

Dans la dernière phrase du 2<sup>e</sup> paragraphe, remplacez "Pour Blessé" par "Pour Blessé ratés".

### Page 169 – Tir de Précision

Remplacez le 2<sup>e</sup> paragraphe par :

“Lorsqu’une figurine avec cette règle spéciale, ou qui attaque avec une arme avec cette règle spéciale, obtient un 6 Pour Toucher avec une attaque de tir, cette touche est un Tir de Précision.”

### Page 169 – Frappe de Précision, 2<sup>e</sup> paragraphe

Remplacez le 2<sup>e</sup> paragraphe par :

“Lorsqu’une figurine avec cette règle spéciale, ou qui attaque avec une arme avec cette règle spéciale, obtient un 6 Pour Toucher avec une attaque de mêlée, cette touche est une Frappe de Précision.”

### Page 176 – Armes à Flammes

Ajoutez le profil du lance-flammes léger :

	Portée	F	PA	Type
Lance-flammes léger	souffle	3	6	Pistolet

### Page 177 – Armes à Feu, Mitrailleuse

Remplacez le profil par :

	Portée	F	PA	Type
Mitrailleuse	36"	4	6	Lourde 3

### # Page 192 – Plainte Psychique

Dans la règle, remplacez “d’une portée de 12”.

par “d’une portée de 18”.

## FAQ

*Q. Les passagers qui débarquent d’un véhicule immobile, comme un Drop Pod qui vient juste d’arriver des Réserves de Frappe en Profondeur, doivent-ils effectuer un test de Commandement pour déterminer s’ils peuvent tirer normalement (ou s’ils doivent Tirer au Jugé) ?*

R. Non.

*Q. Si j’ai à la fois les règles spéciales Tueur de Chars et Perforant, et si j’obtiens 6 pour pénétrer le Blindage d’un véhicule ennemi, mais que j’obtiens un faible résultat sur mon D3 supplémentaire (ne réussissant pas à pénétrer le Blindage du véhicule), puis-je choisir de ne relancer que le D3 ou dois-je relancer le D6 initial en espérant obtenir 6 à nouveau ?*

R. Relancez le D6 initial.

Dernière mise à jour : mars 2016.