WARHAMMER 40,000

CODEX : CHAOS SPACE MARINES

Mise à Jour Officielle Version 2.1a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres, ou la formulation d'une règle n'est pas suffisamment claire. Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en magenta. 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 #).

Veuillez noter que les errata et les références de pages du début de ce document se réfèrent à la seconde édition du *Codex: Chaos Space Marines*. Nous avons inclus des errata mis à jour pour la première édition de ce codex en tant qu'appendice à la fin de ce document. La section FAQ s'applique aux deux éditions du codex.

ERRATA

Toutes les fiches techniques Heretic Astartes et Fallen (Chaos Cultists exclus)
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Assaut Haineux :** Si cette unité a effectué un mouvement de charge, est chargée ou accomplit une Intervention Héroïque, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des figurines de cette unité jusqu'à la fin du tour."

Page 122 – Khârn the Betrayer
Remplacez l'aptitude Le Félon par :
"Vous ne pouvez pas relancer ou modifier les jets de touche de 1 effectués pour Khârn the Betrayer à la phase de Combat. À la place, ces attaques touchent automatiquement une autre unité amie à 1" ou moins de Khârn. Déterminez aléatoirement quelle unité est touchée s'il y en a plus d'une. S'il n'y a pas d'autres unités amies à 1" ou moins de Khârn, les touches sont ignorées."

Page 143 – Noise Marines, Musique de l'Apocalypse
Remplacer la deuxième phrase par :
"Ne retirez pas encore la figurine tuée – après que l'unité attaquante a fini d'effectuer toutes ses attaques, la figurine tuée peut tirer avec 1 de ses armes de tir comme s'il s'agissait de votre phase de Tir."

Page 147 – Obliterators, Canons Métallodermiques
Remplacer la première phrase par :
"Chaque fois que cette unité est choisie pour attaquer avec ses canons métallodermiques, jetez 3 D3, l'un après l'autre, pour déterminer les caractéristiques des canons métallodermiques de cette unité lorsque vous résolvez ces attaques."

Page 148 et 156 – Chaos Vindicator et L'Arsenal Interdit, canon Demolisher
Remplacez la caractéristique de Type par Lourde D6 et les Aptitudes par "-".

Page 162 – Unités Chaos Space Marine
Ajoutez la phrase suivante à la fin du premier paragraphe :
"On peut inclure **Fabius Bile** dans un Détachement sans l'empêcher d'être un Détachement Chaos Space Marine."

Page 163 – Aptitudes, Traits de Légion
Remplacer la première phrase du texte des règles par :
"Si votre armée est Réglementaire, toutes les unités de **Personnage**, **Infanterie**, **Motard** et de **Helbrute** des Détachements de Chaos Space Marines gagnent un Trait de Légion, tant que chaque unité du Détachement en question est issue de la même Légion."

Page 164 – Bienfait du Chaos, Dégénérescence
Remplacer la troisième phrase par :
"En ce cas, placez le Chaos Spawn à 6" ou moins du personnage et à plus de 1" de n'importe quel nombre de figurines ennemies avant de le retirer comme perte."

Page 166 – Agents Avancés
Remplacer le texte de ce Stratagème par :
"Utilisez ce Stratagème lorsque vous placez une unité d'**Infanterie Alpha Legion** de votre armée au déploiement. Au début du premier round de bataille mais avant que le premier tour commence, vous pouvez déplacer cette unité de jusqu'à 9". Elle ne peut pas terminer ce mouvement à 9" ou moins de la moindre figurine ennemie. Si les deux joueurs ont des unités qui peuvent se déplacer avant le début du premier tour, le joueur qui a le premier tour déplace ses unités en premier. Chaque unité ne peut être sélectionnée pour ce Stratagème qu'une fois par bataille."

Page 168 – Discipline Dark Hereticus, Don du Chaos
Remplacez la troisième phrase par:
"Si un **Personnage** est tué par ce pouvoir, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée à 6" ou moins du personnage et à plus de 1" de n'importe quel nombre de figurines ennemies avant qu'il soit retiré comme perte."

Page 170 – La Masse Noire
Remplacez la première et la seconde phrase par:
"Figurine avec masse énergétique ou crozius perverti seulement. La Masse Noire remplace la masse énergétique ou le crozius perverti du porteur et a le profil suivant:"

Page 171 – Le Crozius Maudit
Remplacez la première et la seconde phrase par:
"Figurine **Word Bearers** avec masse énergétique ou crozius perverti seulement. Le Crozius Maudit remplace la masse énergétique ou le crozius perverti du porteur et a le profil suivant:"

Page 165 – La Voix de Lorgar
Remplacez la règle par:
"Augmente la portée des aptitudes d'aura de votre Seigneur de Guerre (ex: Seigneur du Chaos, Démagogue) de 3". Augmente la portée des Prières aux Dieux Sombres de votre Seigneur de Guerre de 3"."

Page 174 – Valeurs en Points, Obliterators
Remplacez la valeur de Figurines par Unité des Obliterators par "1-3" et la valeur de Points par Figurine par "115".

FAQ

Q: Un Dark Apostle doit-il être sur le champ de bataille pour scander une prière ?
R: Oui.

Q: Quand dois-je faire un jet pour déterminer les caractéristiques des canons métallodermiques de mes Obliterators ?
R: Déterminez ces caractéristiques à l'étape 1 de la séquence de Tir, lorsque vous choisissez l'unité pour tirer.

Q: L'attaque supplémentaire accordée par le Trait de Légion les Clous du Boucher s'applique-t-elle toujours si l'unité combat pour la deuxième fois, où l'attaque supplémentaire ne s'applique-t-elle que la première fois que l'unité combat à cette phase de Combat ?
R: Le texte spécifie que chaque figurine de l'unité peut effectuer une attaque supplémentaire à la phase de Combat subséquente, donc elle ne s'applique que la première fois que l'unité combat à cette phase de Combat.

*Q: Si j'utilise le Stratagème Tir Frénétique, que l'unité ennemie visible la plus proche est un **Personnage** avec une caractéristique Points de Vie inférieure à 10, mais que la seule unité ennemie la plus proche qui n'est pas un **Personnage** avec une caractéristique Points de vie inférieure à 10 n'est pas visible, puis-je cibler ce **Personnage** ?*
R: Non. Dans de tels cas, vous devez impérativement cibler l'unité ennemie visible la plus proche qui n'est pas un **Personnage** avec une caractéristique Point de Vie inférieure à 10.

Q: Si je choisis de ne pas donner de Marque du Chaos à un Greater Possessed, quelles unités (le cas échéant) peuvent bénéficier de son aptitude Épicentre de Pouvoir ?
R: Seulement les unités **Daemons <Légion>** auxquelles vous avez choisi de ne pas donner de Marque du Chaos.

Q: Une figurine peut-elle utiliser le pouvoir psychique Incursion pour invoquer une unité même si elle s'est déplacée à ce tour ? Et si elle a déjà utilisé l'aptitude Rituel Démoniaque à ce tour ?
R: Oui dans les deux cas.

*Q: Lorsque j'utilise le Stratagème Familier du Chaos pour remplacer un pouvoir psychique, puis-je choisir un pouvoir psychique **<Marque du Chaos>** de la discipline Dark Hereticus accessible au **Psyker** ?*
R: Oui.

Q: Si j'utilise le Stratagème Bolt Démon ou le Stratagème Missile Flakk et que je touche, dois-je continuer à effectuer le jet de blessure et appliquer les dégâts normalement en plus d'infliger des blessures mortelles ?
R: Non, la séquence d'attaque normale prend fin.

Q: Comment doit-on résoudre les Périls du Warp contre les unités de Rubric Marines menées par un Aspiring Sorcerer ?
R: Toute éventuelle blessure mortelle subie doit être appliquée à l'unité du Sorcerer, donc elles peuvent être appliquées à une autre figurine si vous le souhaitez (si une figurine de cette unité a déjà subi une ou plusieurs blessures, la ou les blessures mortelles doivent impérativement être appliquées en premier lieu à cette figurine).

*Q: Si l'Aspiring Sorcerer ou le Scarab Occult Sorcerer d'une unité a été tué, cette unité est-elle toujours considérée comme étant un **Psyker** ?*
R: Oui.

Note du Designer: *Si ces unités ne sont dans ce cas pas en mesure de manifester ou dissiper quelque pouvoir psychique que ce soit, n'importe quelle aptitude, objectif ou effet qui affectent les psykers peuvent tout de même affecter ces armures vides mues par la puissance du warp.*

Q: Le Stratagème Tir Fatal peut-il être utilisé pour affecter un Hellforged Predator ?
R: Non. Le Stratagème Tir Fatal ne peut être utilisé que pour affecter les figurines utilisant la fiche technique du Chaos Predator.

*Q: Si j'ai une figurine de **Daemon** qui ne peut être incluse qu'en un seul exemplaire dans mon armée – le Changeling par exemple – et si cette figurine est tuée pendant la partie, ai-je le droit d'utiliser Rituel Démoniaque pour tenter de l'invoquer et de l'ajouter à nouveau à mon armée ?*
R: Oui. Notez que si vous jouez une partie de jeu égal, vous devrez aussi avoir suffisamment de points de renforts pour le faire.

Q: Le fait de débarquer empêche-t-il un **Personnage** *du* **Chaos** *d'invoquer une unité de* **Daemon** *au même tour grâce à l'aptitude Rituel Démoniaque ?*
R: Oui. Les figurines qui débarquent comptent comme s'étant déplacées en termes de règles, y compris pour Rituel Démoniaque.

Q: Si je joue une mission comme La Relique, avec un pion objectif qu'une unité peut porter, et si Cypher porte ce pion objectif quand il est tué, que se passe-t-il ?
R: Le pion objectif est lâché.

Q: Un Noise Marine peut-il utiliser son aptitude Musique de l'Apocalypse s'il fuit le champ de bataille ?
R: Non. Cette aptitude peut seulement être utilisée quand la figurine est tuée.

Q: Si plusieurs Noise Marines sont tués par la même attaque, chacun d'eux peut-il utiliser son aptitude Musique de l'Apocalypse pour lancer une grenade, ou seulement un seul d'entre eux ?
R: Chacun d'eux peut lancer une grenade.

Q: Un Maulerfiend a l'option d'équipement de "remplacer ses deux découpeurs à magma par des mécaflagellums". Cela signifie-t-il qu'on remplace les deux découpeurs à magma par une seule arme "mécaflagellums", ou par deux armes "mécaflagellums" ?
R: Vous remplacez les deux découpeurs à magma par une seule arme "mécaflagellums".

Q: Si je sélectionne une unité de **Daemons** *dans un Détachement Chaos Space Marines, est-ce que je perds mon Trait de Légion ?*
R: Oui. Toutefois, si vous invoquez une unité de **Daemons** et l'ajoutez à votre armée, cela n'affecte pas votre Trait de Légion.

Q: Si je donne une Icône de Vengeance à une unité de mon armée, et si j'utilise le Stratagème Supplique aux Dieux du Chaos au début de mon premier tour pour vouer cette unité à Khorne, Tzeentch, Nurgle ou Slaanesh, l'unité échange-t-elle son Icône de Vengeance pour l'Icône du Chaos de son dieu, ou garde-t-elle son Icône de Vengeance ?
R: Elle garde l'Icône de Vengeance.

Q: Si j'obtiens 12 sur le tableau de Bienfait du Chaos, lorsque j'ajoute le Daemon Prince à mon armée, quelle fiche technique de Daemon Prince dois-je utiliser – le Daemon Prince ou le Daemon Prince of Chaos ? En outre, quelles options d'équipement peut-il prendre ?
R: Utilisez la fiche technique de Daemon Prince du *Codex: Chaos Space Marines*. La figurine peut prendre n'importe lesquelles de ses options normales, à condition que vous ayez une figurine assemblée avec les pièces appropriées.

*Q: Les attaques bonus de Mort au Faux Empereur et du Stratagème Excès de Violence se cumulent-elles ? Par exemple, si une figurine avec une caractéristique d'Attaques de 1 obtient 6+ à son jet de touche en attaquant une unité de l'*__Imperium__ *(gagnant une attaque supplémentaire) et si ces deux attaques tuent des figurines ennemies, ai-je le droit d'effectuer deux attaques supplémentaires pour cette figurine ? Si oui, que se passe-t-il si j'obtiens des jets de touche de 6+ pour ces attaques ?*
R: Oui, elles se cumulent. Dans l'exemple donné, vous effectuez deux attaques supplémentaires, mais si ces attaques donnent des jets de touche de 6+ (et si d'autres figurines sont tuées), elles ne génèrent pas d'autres attaques.

Q: Si un **Personnage** *ennemi est tué par le pouvoir psychique* Don du Chaos*, dois-je avoir assez de points de renfort en réserve pour placer le Chaos Spawn ?*
R: Oui, si vous faites une partie de jeu égal.

Q: Si je manifeste le pouvoir psychique Don du Chaos*, et si je cible une unité dont les figurines ont des caractéristiques d'Endurance différentes, laquelle dois-je utiliser ?*
R: Utilisez la plus haute caractéristique d'Endurance de l'unité cible.

Q: Les modifications de la caractéristique d'Attaques de Haarken Worldclaimer en raison de son aptitude Preneur de Têtes durent-elles jusqu'à la fin de la bataille ?
R: Oui.

APPENDICE

Les errata suivants ne s'appliquent qu'à la première édition du *Codex: Chaos Space Marines*.

Page 116 – <Marque du Chaos>
Ajoutez ce qui suit au dernier paragraphe :
"Les exceptions sont les unités des Légions des World Eaters ou des Emperor's Children : si une unité a les mots-clés **Tzeentch**, **Nurgle** ou **Slaanesh**, elle ne peut pas être de la Légion des World Eaters, et si une unité a les mots-clés **Khorne**, **Tzeentch** ou **Nurgle**, elle ne peut pas être de la Légion des Emperor's Children. En outre, les **Psykers** ne peuvent pas être de la Légion des World Eaters."

Page 117 – Équipement de Champion
Remplacez le second sous-titre par :
"Une des armes du champion peut être choisie dans la liste suivante :"

Page 117 – Rituel Démoniaque
Remplacez la troisième phrase du quatrième paragraphe par :
"Cette unité est traitée comme des renforts pour votre armée et peut être placée entièrement à 12" ou moins du personnage et à plus de 9" de toute figurine ennemie."

Page 120 – Khârn the Betrayer
Remplacez l'aptitude Le Félon par :
"Vous ne pouvez pas relancer ou modifier les jets de touche de 1 effectués pour Khârn the Betrayer à la phase de Combat.

À la place, ces attaques touchent automatiquement une autre unité amie à 1" ou moins de Khârn. Déterminez aléatoirement quelle unité est touchée s'il y en a plus d'une. S'il n'y a pas d'autres unités amies à 1" ou moins de Khârn, les touches sont ignorées."

Page 121 – Cypher, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Sans Maître :** Cypher ne peut pas utiliser l'aptitude Rituel Démoniaque, bien qu'il ait les mots-clés **Chaos** et **Personnage**."

Page 129 – Bloodletters
Ajoutez "**Daemon**" à la ligne de mots-clés de Faction.
Retirez "**Daemon**" de la ligne de mots-clés.

Page 131 – Plaguebearers
Ajoutez "**Daemon**" à la ligne de mots-clés de Faction.
Retirez "**Daemon**" de la ligne de mots-clés.

Page 131 – Daemonettes
Ajoutez "**Daemon**" à la ligne de mots-clés de Faction.
Retirez "**Daemon**" de la ligne de mots-clés.

Page 132 – Khorne Berzerkers, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Horde de Berserks :** Le Rôle Tactique des Khorne Berzerkers **World Eaters** est Troupe au lieu d'Élite."

#Page 134 – Plague Marines, Options d'Équipement

Remplacez le texte du sixième point par :
"• Jusqu'à 2 Plague Marines peuvent remplacer leur bolter par une masse de contagion et une hache de la peste."

Page 135 – Noise Marines, Musique de l'Apocalypse
Remplacer la deuxième phrase par :
"Ne retirez pas encore la figurine tuée – après que l'unité attaquante a fini d'effectuer toutes ses attaques, la figurine tuée peut tirer avec 1 de ses armes de tir comme s'il s'agissait de votre phase de Tir."

Page 135 – Noise Marines, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Maîtres des Kakophoni :** Le Rôle Tactique des Noise Marines **Emperor's Children** est Troupe au lieu d'Élite."

Page 136 – Chosen, Options d'Équipement
Remplacez les options d'équipement par :
"• Tout Chosen peut prendre 1 objet de la liste *Armes de Mêlée*.
- Jusqu'à 4 Chosen peuvent choisir une des options suivantes :
  - Remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma.
  - Remplacer son bolter par 1 objet des listes *Armes Combinées* ou *Armes Spéciales*.
  - Remplacer son bolter et son pistolet bolter par une paire de griffes Lightning.
- Chosen supplémentaire peut remplacer son bolter par 1 objet des listes *Armes Spéciales* ou *Armes Lourdes*.
- Le Chosen Champion peut soit prendre 1 objet de la liste *Armes de Mêlée*, soit remplacer son bolter et son pistolet bolter par des objets de la liste *Équipements de Champion*.
- 1 figurine peut prendre une Icône du Chaos (p. 153)."

Page 138 – Helbrute, Options d'Équipement
Remplacez le troisième point par :
"• Cette figurine peut remplacer chaque poing de Helbrute par un marteau de Helbrute ou un fléau énergétique."

Page 142 – Obliterators
Retirez "**Daemon**" de la ligne de mots-clés de Faction.
Ajoutez "**Daemon**" à la ligne de mots-clés.

Page 142 – Obliterators, Canons Métallodermiques
Remplacer la première phrase par :
"Chaque fois que cette unité est choisie pour attaquer avec ses canons métallodermiques, jetez 3 D3, l'un après l'autre, pour déterminer les caractéristiques des canons métallodermiques de cette unité lorsque vous résolvez ces attaques."

Page 146 – Chaos Predator, Tableau de Dégâts
Remplacez les premières valeurs sous PV restants par “6-11+”.

Remplacez les deuxièmes valeurs sous PV restants par “3-5”.

Page 149 – Khorne Lord of Skulls
Retirez “**Daemon**” de la ligne de mots-clés de Faction. Ajoutez “**Daemon**” à la ligne de mots-clés.

Page 157 – Aptitudes, Traits de Légion
Remplacer la première phrase du texte des règles par : “Si votre armée est Réglementaire, toutes les unités de **Personnage**, **Infanterie**, **Motard** et de **Helbrute** des Détachements de Chaos Space Marines gagnent un Trait de Légion, tant que chaque unité du Détachement en question est issue de la même Légion.”

Page 158 – Dons du Chaos
Ajoutez la phrase suivante :
“Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu’une fois par bataille.”

Page 158 – Bienfait du Chaos
Remplacez la première phrase du texte de règles par : “Utilisez ce Stratagème à la fin d’une phase de Combat au cours de laquelle un de vos **Personnages Heretic Astartes** (à l’exclusion des **Personnages Daemons**) a tué un **Personnage**, **Véhicule** ou **Monstre** ennemi.”

Page 158 – Bienfait du Chaos, Dégénérescence
Remplacer la troisième phrase par :
“En ce cas, placez le Chaos Spawn à 6" ou moins du personnage et à plus de 1" de n’importe quel nombre de figurines ennemies avant de le retirer comme perte.”

Page 159 – Vague de Traîtres
Ajoutez cette phrase :
“Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu’une seule fois par bataille.”

Page 159 – Tir Fatal
Remplacez la deuxième phrase du texte de règles par : “Ajoutez 1 aux jets de blessure et aux dégâts pour les attaques des Predator qui ciblent des **Monstres** ou des **Véhicules** à cette phase.”

Page 160 – Agents Avancés
Remplacer le texte de ce Stratagème par :
“Utilisez ce Stratagème lorsque vous placez une unité d’**Infanterie Alpha Legion** de votre armée au déploiement. Au début du premier round de bataille mais avant que le premier tour commence, vous pouvez déplacer cette unité de jusqu’à 9". Elle ne peut pas terminer ce mouvement à 9” ou moins de la moindre figurine ennemie. Si les deux joueurs ont des unités qui peuvent se déplacer avant le début du premier tour, le joueur qui a le premier tour déplace ses unités en premier. Chaque unité ne peut être sélectionnée pour ce Stratagème qu’une fois par bataille.”

Page 161 – Discipline Dark Hereticus, Don du Chaos
Remplacez la troisième phrase par:
“Si un **Personnage** est tué par ce pouvoir, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée à 6" ou moins du personnage et à plus de 1" de n’importe quel nombre de figurines ennemies avant qu’il soit retiré comme perte.”

Page 161 – Marque de Tzeentch : Tisseur de Destins
Remplacez la troisième phrase du texte de règles par : “Jusqu’au début de votre prochaine phase Psychique, la sauvegarde invulnérable de cette unité est améliorée de 1 (jusqu’à un maximum de 3+).”

Page 165 – La Voix de Lorgar
Remplacez la règle par :
“Augmente la portée des aptitudes d’aura de votre Seigneur de Guerre (ex: Seigneur du Chaos, Démagogue) de 3". Augmente la portée des Prières aux Dieux Sombres de votre Seigneur de Guerre de 3".”