

ERRATA

CODEx: BLOOD ANGELS, DARK ANGELS, SPACE WOLVES ET DEATHWATCH

Le *Codex: Space Marines* a mis à jour certaines fiches techniques. Les mises à jour suivantes s'appliquent aux armes et unités correspondantes des *Codex: Blood Angels*, *Codex: Dark Angels*, *Codex: Space Wolves*, et *Codex: Deathwatch*. Notez que ces adjonctions viennent en plus du gain de l'aptitude Discipline du Bolter, comme décrit dans une mise à jour précédente. Les changements sont listés ci-dessous :

Fusil Bolter Automatique

Remplacez le Type par Assaut 3

Fusil Bolter Automatique de Maître

Remplacez le Type par Assaut 3

Fusil Bolter Stalker

Remplacez la caractéristique de Dégâts par 2

Fusil Bolter Stalker de Maître

Remplacez la caractéristique de Dégâts par 3

Canon Demolisher

Remplacez le Type par Lourde D6 et remplacez les Aptitudes par “-”

Nacelle Lance-roquettes Icarus

Remplacez la caractéristique de Dégâts par 2

Canon Flamestorm

Passez la Portée à 12”

Lance-flammes Léger

Remplacez le Type par Pistolet D6

Captain en Armure Gravis

Remplacez la caractéristique de PV par 7

Wolf Lord en Armure Gravis

Remplacez la caractéristique de PV par 7

Aggressor & Aggressor Sergeant

Remplacez la caractéristique de PV par 3

Remplacez la caractéristique d'Attaques par 3 (Aggressor) et 4 (Aggressor Sergeant)

Aggressors, Tempête de Feu

Remplacez cette aptitude par :

“Lorsque cette unité tire en État d'Alerte ou est choisie pour tirer, ses figurines peuvent tirer deux fois si l'unité ne s'est pas déplacée à ce tour.”

Inceptor & Inceptor Sergeant

Remplacez la caractéristique de PV par 3

Reiver Squad, Troupes de Terreur

Remplacez cette aptitude par :

“Tant qu'au moins une unité **REIVER** de votre armée est à 3” ou moins d'unités ennemies, soustrayez 1 à la caractéristique de Commandement de ces unités ennemies pour chaque unité **REIVER** de votre armée se trouvant à 3” de l'unité ennemie concernée (jusqu'à un maximum de -3).”

Assaut Percutant

Ajoutez l'aptitude suivante à toutes les fiches techniques (**SERVITORS** et **BÊTES** exclus) :

“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.”

Drop Pods

Ajoutez la phrase suivante à l'aptitude Assaut par Drop Pod :

“*Jeu Égal : Cette figurine et toutes les unités embarquées à son bord sont dispensées de la règle de Jeu Égal Réserves Tactiques.*”

Deathwatch – Munitions Spéciales

L'errata suivant a été publié dans une mise à jour précédente, mais il est reproduit ici par commodité :

“Page 64 – Munitions Spéciales

Remplacez le premier paragraphe de cette aptitude par :

“Lorsque cette unité tire avec n'importe quelle arme de tir de la liste suivante, vous pouvez choisir de lui faire tirer une munition spéciale. Dans ce cas, l'aptitude Discipline du Bolter ne s'applique pas pour résoudre ses tirs, mais vous choisissez à la place 1 type de munition dans le tableau ci-contre et appliquez le modificateur correspondant.”

Notes des Designers : Notez que les règles normales des armes à Tir Rapide, comme décrites dans les règles de base de Warhammer 40,000, continuent de s'appliquer lorsqu'une arme à Tir Rapide tire des munitions spéciales.”

Ces mises à jour de règles correspondent aux assauts brutaux des Space Marines, quelle que soit leur organisation ou leur allégeance. Ainsi, les mises à jour suivantes s'appliquent aux armes et aux unités correspondantes des *Codex: Grey Knights*, *Codex: Chaos Space Marines*, *Codex: Thousand Sons* et *Codex: Death Guard*. Notez que ces mises à jour viennent en plus du gain de l'aptitude Discipline du Bolter, comme décrit dans une mise à jour précédente. Les changements sont listés ci-dessous :

CODEx: GREY KNIGHTS

Canon Flamestorm

Passez la Portée à 12”

Assaut Percutant

Ajoutez l'aptitude suivante à toutes les fiches techniques

(**SERVITORS** exclus) :

“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.”

CODEx: CHAOS SPACE MARINES

Canon Demolisher

Remplacez le Type par Lourde D6 et remplacez les Aptitudes par “-”

Assaut Haineux

Ajoutez l'aptitude suivante à toutes les fiches techniques qui ont le mot-clé **HERETIC ASTARTES** ou **FALLEN** (unités avec le mot-clé **CHAOS CULTISTS** exclus) :

“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.”

CODEx: THOUSAND SONS

Canon Demolisher

Remplacez le Type par Lourde D6 et remplacez les Aptitudes par “-”

Assaut Haineux

Ajoutez l'aptitude suivante à toutes les fiches techniques qui ont le mot-clé **THOUSAND SONS** (unités avec les mots-clés **CHAOS CULTISTS** ou **TZAANGOR** exclus) :

“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.”

CODEX: DEATH GUARD

Assaut Haineux

Ajoutez l'aptitude suivante à toutes les fiches techniques qui ont le mot-clé **DEATH GUARD** (unités avec les mots-clés **CHAOS CULTISTS** ou **POXWALKER** exclues) :

“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.”