



MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0

CODEX CHASSEURS DE DÉMONS

Les règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Chasseurs de Démon. Ce document explique comment adapter les règles des Chasseurs de Démon qu'il contient à cette nouvelle édition.

Règles Spéciales Universelles

Utilisez la définition du livre de règles pour les règles spéciales universelles suivantes :

Sans peur, infiltration, tir à une main.

Chevaliers Gris

- Les règles spéciales qui interagissent avec les règles de *combat nocturne* (projecteurs, *sens aiguisés*, etc.) ne donnent aucun bonus contre *Le Voile*.

- Si une armée de Space Marines contient des alliés Chevaliers Gris, elle ne peut pas se déployer selon la règle *modules d'atterrissage*.

- Les armes de force Némésis sont des armes à une main.

- Si un adversaire utilise une attaque qui affecte tous les psykers et que pour une raison ou une autre les Justicars et les Frères-Capitaines des escouades sont morts, ces dernières ne sont plus affectées.

Pouvoirs Psychiques

- Certaines unités peuvent choisir le pouvoir *Holocauste* comme amélioration, de même que le Héros qui les accompagne. Potentiellement, l'unité peut donc déclencher le pouvoir deux fois dans le même tour (même s'il vous en coûte beaucoup en termes de points). Si le Héros utilise son propre pouvoir et subit une *attaque démoniaque*, lui seul en subit les conséquences. Si en revanche il fait office de "vecteur" pour le pouvoir de sa suite, tous subissent une touche. Déclarez la façon dont vous allez procéder avant de jeter les dés.

- Un pouvoir psychique majeur ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour complet. Une arme de force ne peut être utilisée qu'une fois par tour complet (soit durant votre phase d'assaut, soit durant celle de l'ennemi) du moment que vous n'utilisez pas un autre pouvoir psychique lors de celui-ci.

- Pouvoir *Sanctuaire* contre un Collier de Khorne: si *Sanctuaire* est lancé alors que le démon porteur du Collier est dans la zone d'effet, il est annulé sur un résultat de 2+ selon les effets du collier. Si *Sanctuaire* est lancé avant, le démon ne peut plus entrer dans la zone protégée et ne peut donc annuler le pouvoir.

- Les pouvoirs psychiques ne comptent pas dans le total des points que peut dépenser un Seigneur Inquisiteur en équipement.

- Un Dreadnought Chevalier Gris dispose d'un Commandement de 10 pour la Combinaison Aegis.

Suites d'Inquisiteurs

- Une blessure peut être reportée sur Acolyte. Ainsi, un Inquisiteur accompagné de trois Acolytes peut ignorer trois blessures quelles que soient leurs origines avant de commencer à s'en faire pour lui-même.

- Il est impossible d'avoir trois Hommes de Main de chacun des types de Guerriers: trois Guerriers en tout et pour tout, quel que soit leur type.

- La présence d'un Mystique permet de tirer sur toute bande de démons et unité en *frappe en profondeur* apparaissant dans un rayon de 4D6ps autour de l'Inquisiteur.

Possédés

- Si un Possédé se déploie par *frappe en profondeur*, son pouvoir est déterminé après qu'il se soit déployé.

- Si le pouvoir obtenu est *Téléportation*, il peut lancer un assaut lors de ce tour, il ne peut autrement pas bouger lors du tour où il se effectue une *frappe en profondeur*.

- Un Possédé doit toujours utiliser le pouvoir généré même si le joueur ne le désire pas. Notez que le pouvoir *Reconstitution* ne prend effet que lorsqu'il est déterminé, il ne s'applique pas pour la durée du tour.

Frappes Orbitales

- Vous n'êtes pas obligés de révéler à l'adversaire l'élément de terrain pris pour cible par une *Frappe Orbitale*.

- Placez le gabarit où vous voulez sur l'élément de terrain en question, qui peut être de n'importe quelle taille.

Personnages Spéciaux

- Coteaz et le Capitaine Stern ne comptent pas pour ce qui est de la limite 0-1 Seigneur Inquisiteur et 0-1 Héros Chevalier Gris.

Clarifications du Codex Chasseurs de Démon

- Les Chasseurs de Démon ne peuvent pas s'allier à un détachement qui inclut déjà d'autres alliés (des mercenaires kroots, par exemple.)

- Bolter (arme à deux mains) et pistolet radiant laser (arme à une main) sont tous deux disponibles dans l'arsenal, pour 1 pt chacun.

Dans le résumé, le lance-flammes lourd est indiqué comme étant Lourde 1. C'est une erreur, il est Assaut 1.