

# WARHAMMER 40,000 CODEX: CHEVALIERS IMPÉRIAUX

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

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

**Page 58 – Marcheurs Super-lourds, Mouvement**  
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 58 – Dégâts Catastrophiques**  
Ignorez les règles de Dégâts Catastrophiques et le tableau de Dégâts Catastrophiques de cette page. Utilisez à la place les règles de Dégâts Catastrophiques et de Méga-explosion Apocalyptique décrites dans les sections Véhicules Super-lourds et Règles Spéciales de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

**Page 59 – Armes Destructrices**  
Ignorez les règles d'Armes Destructrices et le tableau des Armes Destructrices de cette page. Utilisez à la place les règles d'Armes Destructrices de la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

**Page 60 – Inclure des Chevaliers dans votre Armée**  
Remplacez ces 3 paragraphes par :  
"Lorsque vous sélectionnez une armée Réglementaire,

vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Détachements de Chevaliers. Chaque Détachement de Chevaliers doit comprendre de 1 à 3 Chevaliers Impériaux (de tous types) et ne peut inclure aucune autre unité. Les Détachements de Chevaliers n'ont pas de Bonus de Commandement, mais fonctionnent par ailleurs comme n'importe quel autre Détachement, tel que décrit dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*."

**Page 60 – Schéma de Structure d'Armée avec Chevaliers Impériaux Alliés**  
Ignorez tous les aspects de cet organigramme, hormis la case en bas à droite.

**Page 61 – Matrice d'Alliés des Chevaliers Impériaux**  
Ignorez cette Matrice. Les Chevaliers Impériaux sont une Armée de l'Imperium et suivent les règles de la section Alliés de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

**Page 64 – Armées de Chevaliers**  
Ignorez le paragraphe introductif en haut de page et le paragraphe intitulé "Armées de Chevaliers Impériaux".

**Page 64 – Chevaliers Seigneurs de Guerre**  
Remplacez ce paragraphe par :  
"Si vous alignez une armée qui contient au moins 3 Chevaliers Impériaux (de tous types), vous pouvez en désigner un pour faire office de Seigneur de Guerre, même si votre armée inclut aussi un personnage. Alternativement, si votre armée contient au moins 1 Chevalier Impérial (de tout type) et n'inclut pas de personnages, vous pouvez le désigner pour faire office de Seigneur de Guerre."

Si votre Seigneur de Guerre est un Chevalier Impérial, celui-ci devient un personnage. Un Chevalier Seigneur de Guerre reçoit un Trait de Seigneur de Guerre tiré sur le tableau ci-dessous. Un Chevalier Seigneur de Guerre ne peut générer son Trait sur aucun autre tableau. En outre, si votre armée contient au moins 2 autres Chevaliers Impériaux (de tous types), le Chevalier Seigneur de Guerre a automatiquement le rang de Sénéchal (voir le tableau précédent)."

### ERRATA

Aucun.

### FAQ

Aucune.

Dernière mise à jour : août 2014.