

WARHAMMER 40,000 CODEX:

CHEVALIERS GRIS

Mise à Jour Officielle pour la 7^e Édition, Version 1.0a

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 seront précédés du symbole #. 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 qui 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

Notez qu'il s'agit d'un codex antérieur à l'édition actuelle des règles. Vous devrez donc consulter le tableau suivant pour avoir une liste mise à jour des Types d'Unité et des Points de Coque des véhicules. En outre, la description de certaines armes de ce Codex diffère du format de profil d'arme en usage *Warhammer 40,000: Les Règles*. N'ayez pas d'inquiétude, elles fonctionnent de la même manière :

| Unité | Type | PC |
|------------------------|----------------------------|----|
| Chimère Inquisitoriale | Véhicule (Char, Transport) | 3 |
| Dreadnought | Véhicule (Marcheur) | 3 |
| Dreadnought Vénérable | Véhicule (Marcheur) | 3 |
| Land Raider | Véhicule (Char, Transport) | 4 |
| Land Raider Crusader | Véhicule (Char, Transport) | 4 |
| Land Raider Redeemer | Véhicule (Char, Transport) | 4 |
| Predator | Véhicule (Char) | 3 |
| Razorback | Véhicule (Char, Transport) | 3 |
| Rhino | Véhicule (Char, Transport) | 3 |

| | | |
|------------|---|---|
| Stormraven | Véhicule (Aéronef, Stationnaire, Transport) | 3 |
| Vindicator | Véhicule (Char) | 3 |
| Whirlwind | Véhicule (Char) | 3 |

Divers – Deux Valeurs d'Endurance

Lorsque le profil d'une figurine présente deux valeurs d'Endurance, la seconde entre parenthèses, utilisez toujours celle entre parenthèses et ignorez l'autre.

Page 21 – Confrérie de Psykers

Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à la règle spéciale Confrérie de Psykers décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 21 – Pilote Psychique

Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à la règle spéciale Pilote Psychique décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 21 – Et Ils ne Connaîtront pas la Peur

Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à la règle spéciale Et Ils ne Connaîtront pas la Peur décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 21 – Égis

Remplacez l'entrée par :

Une unité contenant au moins 1 figurine avec cette règle spéciale relance les résultats de 1 quand elle tente d'Abjurer le Sorcier."

Page 22, 23, 24, 38, 45, 51– Pouvoirs Psychiques,

Grands Maîtres Chevaliers Gris
Frères-Capitaines Chevaliers Gris
Archivistes
Seigneur Kaldor Draigo
Inquisiteur Coteaz
Psyker

Remplacez la section Pouvoirs Psychiques de chacune de ces unités par :

"POUVOIRS PSYCHIQUES :

Cette figurine génère ses pouvoirs dans les disciplines **Démonologie (Séraphique), Divination, Pyromancie, Télékinésie et Télépathie.**"

Page 24 – Archivistes, Coiffe Psychique

Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 25 – Pouvoirs Psychiques d’Archiviste
Ignorez ces pouvoirs psychiques. Les Archivistes Chevaliers Gris génèrent à la place leurs pouvoirs psychiques dans les disciplines **Démonologie (Séraphique)**, **Divination**, **Pyromancie**, **Télékinésie** et **Télépathie**.

Page 26 – Champion de Confrérie, Guerrier Ultime
Remplacez la première phrase par : “Au début de la sous-phase de Combat, choisissez la posture de combat adoptée par le champion de confrérie dans la liste suivante : (...)”

Page 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 40, 41, 43 – Pouvoirs Psychiques,
Champion de Confrérie
Terminators Chevaliers Gris
Escouades d’Incursion & Escouades Interceptor
Escouades Purgator
Paladins
Techmarines
Cuirassiers Nemesis
Grand Maître Mordrak
Frère-Capitaine Stern
Justicar Thawn

Remplacez la section Pouvoirs Psychiques de chacune de ces unités par :

“POUVOIRS PSYCHIQUES :

Cette unité connaît les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d’Acier* de la discipline **Démonologie (Séraphique)**.”

Page 31, 42 – Pouvoirs Psychiques,
Escouades Purificator
Castellan Crowe

Remplacez la section Pouvoirs Psychiques de chacune de ces unités par :

“POUVOIRS PSYCHIQUES :

Cette unité connaît les pouvoirs *Bannissement*, *Poing d’Acier* et *Flamme Purificatrice* de la discipline **Démonologie (Séraphique)**.”

Page 32 – Techmarines, Bénédiction de l’Omnimesie
Remplacez cette entrée par :
“Bénédiction de l’Omnimesie : Lors de chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un Techmarine peut tenter de réparer 1 véhicule ami en contact socle à socle ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6 et appliquez les modificateurs suivants le cas échéant :

- Le Techmarine a un servo-harnais +1

Sur 5+, vous pouvez restituer 1 Point de Coque perdu plus tôt dans la bataille, ou réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, avec effet immédiat.”

Page 32 – Techmarines, Sapeur
Remplacez cette entrée par :

“Sapeur : Après le déploiement, mais avant les redéploiements Scouts et les déploiements d’Infiltration, désignez un élément de décor dans votre zone de déploiement (autre que les fortifications que vous avez sélectionnées dans votre armée). La sauvegarde de couvert qu’il confère est améliorée de 1 (jusqu’à un maximum de 3+) pour la durée de la partie. Un même élément de décor ne peut être amélioré qu’une seule fois.”

Page 32 – Techmarines, Servo-bras
Remplacez cette entrée par : “Un servo-bras est une arme de Mêlée avec le profil suivant :

| Portée | F | PA | Type |
|--------|----|----|---|
| - | x2 | 1 | Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant” |

Page 33, 35, 36, 37 – Pouvoirs Psychiques,
Rhino & Razorback
Dreadnought & Dreadnought Vénérables
Land Raider
Stormraven

Remplacez la section Pouvoirs Psychiques de chacune de ces unités par :

“POUVOIRS PSYCHIQUES :

Cette unité connaît les pouvoirs *Bannissement* et *Sanctuaire* de la discipline **Démonologie (Séraphique)**.”

Page 35 – Ægis Renforcé
Remplacez l’entrée par :
“Ægis Renforcé : Cette unité peut relancer tout jet d’Abjurer le Sorcier raté.”

Page 36 – Land Raider, Esprit de la Machine
Ignorez cette entrée ; référez-vous à la place à Esprit de la Machine dans la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Page 37, 93 – Stormraven, Règles Spéciales
Ignorez la règle spéciale Frappe en Profondeur.

Page 37, 93 – Stormraven, Cieux d’Orage
Remplacez cette entrée par :
“Cieux de Fureur : Si le Stormraven s’est déplacé de plus de 6", les passagers peuvent quand même débarquer, mais doivent alors suivre la procédure suivante :

Désignez un point que le Stormraven a survolé à ce tour et déployez l’unité comme si elle Frappait en Profondeur sur ce point. Si elle dévie, chaque figurine qui débarque de la sorte doit immédiatement effectuer un test de Terrain Dangereux. Si une quelconque figurine de l’unité ne peut pas être déployée, toute l’unité est détruite. Les figurines qui débarquent en suivant cette règle spéciale ne peuvent charger pendant le même tour.”

Page 37 – Stormraven, Transport

Remplacez les deux premiers paragraphes par :

“Capacité de Transport : Un Stormraven peut transporter 2 unités distinctes : 1 unité composée de jusqu’à 12 figurines dans la cabine, plus 1 Dreadnought avec son grappin arrière. Si le Stormraven au Passage subit un résultat Explosion ou devient une Épave, le Dreadnought embarqué subit 1 touche de F10 sur son Blindage Arrière ; si le Stormraven est en mode Stationnaire, la touche est de F4. Un Stormraven peut transporter de l’Infanterie de Saut.”

Page 39 – Seigneur Kaldor Draigo, L’Épée de Titan

Remplacez la première phrase par : “Il s’agit d’une épée de Force avec les règles spéciales Arme de Maître et Fléau du Démon (voir page 54).”

Page 47 – Inquisitrice Valéria, La Dague de Minuit

Remplacez la deuxième phrase par : “La Dague de Minuit est une arme de Mêlée avec PA3.”

Page 51, 90 – Psyker

Les Psykers ont la règle spéciale Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 1).

Page 54 – Armes de Force Nemesis

Remplacez la règle spéciale Armes de Force par :

“Armes de Force : Toutes les armes de force Nemesis ont la règle spéciale Force. Sauf mention contraire, toutes les armes de force Nemesis sont des armes de force inhabituelles, telles que décrites dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.”

Page 54 – Marteau Tueur de Démons Nemesis

Remplacez le second paragraphe par le profil suivant :

| | Portée | F | PA | Type |
|---------------------------------|--------|----|----|---|
| Marteau tueur de démons Nemesis | - | x2 | 2 | Mêlée, Arme de Spécialiste, Commotion, Encombrant, Fléau du Démon, Force |

Page 61 – Lame de Bulldozer ; Missile Traqueur ;

Projecteur ; Fumigènes

Ignorez ces entrées ; référez-vous à celles de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Page 61 – Champ de Stabilisation Warp

Ignorez cette entrée.

Page 62 – Bannière de Confrérie

Ignorez la dernière phrase.

Page 81 – Utiliser un Schéma de Structure d’Armée et Missions Standards

Ignorez ces paragraphes et référez-vous à la section Choisir Votre Armée dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Page 82-95 – Pouvoirs Psychiques

Ignorez les sections Pouvoirs Psychiques de cette Liste d’Armée et référez-vous aux notes précédentes pour déterminer les pouvoirs psychiques que connaissent les unités Psykers de cette Liste d’Armée.

Divers – Véhicules Chevaliers Gris, Champ de Stabilisation Warp

Ignorez toute option d’amélioration d’une unité avec un champ de stabilisation Warp.

Page 82, 83, 86 – Seigneur de Titan, Gardien d’Anarch et Seigneur de Formosa

Remplacez toutes les occurrences de “une armée” par “un détachement”.

Page 87 – Inquisiteurs de l’Ordo Malleus, Hereticus et Xenos, Options, dernier point

Remplacez par : “Promouvoir en Psyker (Niveau de Maîtrise 1), qui génère ses pouvoirs dans les disciplines **Démonologie (Séraphique), Divination, Pyromancie, Télékinésie et Télépathie**. La figurine peut échanger 1 de ses armes contre une épée de force.....30 points”.

ERRATA

Page 21 – Escouades de Combat

Remplacez cette entrée par :

“Une unité de 10 figurines, à plein effectif, avec cette règle spéciale, peut se scinder en deux unités de 5 figurines, dites “escouades de combat”. Celles-ci comptent comme deux escouades du même type. Par exemple, une escouade d’incursion de 10 figurines peut se scinder en deux escouades d’incursion de 5 figurines en utilisant la règle spéciale Escouades de Combat.

Vous devez décider quelles unités se scindent en escouades de combat, et comment les figurines se répartissent au sein de ces escouades, juste avant de déterminer les Traits de Seigneur de Guerre. Une unité divisée de la sorte compte dès lors comme deux unités séparées à tous égards, y compris pour le calcul du total d’unités que compte l’armée et le nombre d’unités que vous pouvez placer en Réserve. Puis procédez normalement au déploiement. Deux escouades de combat créées à partir de la même unité peuvent exceptionnellement embarquer dans le même véhicule de transport, dans la limite de sa Capacité de Transport. Une fois la décision prise de scinder une unité en escouades combat, l’unité devra rester en l’état pour toute la durée de la bataille. Elle ne pourra pas se scinder ni être réunie plus tard au cours de la partie, on ne peut donc pas utiliser un redéploiement pour la scinder ni pour la réunir.”

Page 22 – Grands Maîtres Chevaliers Gris, Brillante Stratégie

Remplacez la 2^e phrase par: “Jetez 1D3 et choisissez autant d’unités amies de la Faction Chevaliers Gris et de type Infanterie, Infanterie de Saut, Créature Monstrueuse, Créature Monstrueuse de Saut ou Marcheur au sein de ce Détachement (à l’exception des figurines avec la règle spéciale Personnage Indépendant, des Suites Inquisitoriales et de l’unité de Chevaliers Fantomatiques du Grand Maître Mordrak).”

Page 28 – Téléporteurs

Remplacez la 1^{re} phrase par: “Une figurine équipée d’un téléporteur gagne le type d’unité de Saut.”

§ Page 39 – Seigneur Kaldor Draigo, l’Épée de Titan
Remplacez “(...) contenant un ou plusieurs démons (...)” par “(...) contenant au moins 1 Démon ou Psyker (...)”.

Page 40 – Grand Maître Mordrak, À la Pointe de l’Assaut
Remplacez par: “Si Mordrak et l’unité qu’il accompagne arrivent par frappe en profondeur, ils entrent en jeu automatiquement au premier tour, sans déviation.”

Page 49 – Serviteur de l’Inquisition, Blocage Mental
Remplacez par: “**Blocage Mental**: À moins d’inclure également un Inquisiteur, une unité non engagée qui contient au moins 1 figurine avec cette règle spéciale doit jeter 1D6 au début de son tour. Sur 4+, cette règle spéciale n’a pas d’effet à ce tour. Sur 1, 2 ou 3, l’unité connaît un Blocage Mental jusqu’au début de son prochain tour; elle ne peut alors pas se déplacer, ni tirer, ni charger volontairement, mais doit quand même accomplir les mouvements obligatoires, comme les Mises au Contact et les Retraites.”

§ Page 50 – Armurier Jokæro, Modifications Improbables, 2 Viseur Amélioré

Remplacez par: “Les armes de l’unité autres que les armes à Souffle voient leur portée maximale augmentée de 12”.

§ Page 56 – Bolter Condemnor, Profil, *

Remplacez le début de la phrase par: “* Tout psyker perdant 1 PV à cause d’un tir d’arbalète à pieu (...)”.

Page 60, 61 – Grenades Hallucinogènes, Anti-psy et à Radiations

Remplacez toutes les occurrences de “une unité équipée de” par “une figurine équipée de”. Ajoutez également à la fin de chacune de ces règles: “Une unité ne peut être affectée qu’une seule fois par phase d’Assaut par ces grenades. Celles-ci n’ont aucun effet sur les véhicules.”

§ Page 82 – Grand Maître Mordrak, Chevaliers “Spectraux”
Remplacez “Chevalier(s) Spectral(aux)” par “Chevalier(s) Fantomatique(s)”.

§ Page 96 – Types d’Armes

Veuillez trouver à la fin de ce document la page de Résumé des Chevaliers Gris corrigée.

Page 96 – Armes, Regard Impie
Remplacez la valeur de PA par 4.

FAQ

Q. Lorsqu’un Assassin Callidus tire avec son neuro-disrupteur, utilise-t-on le Cd ou l’Endurance de la cible pour déterminer s’il y a Mort Instantanée ? (p53)

R. Utilisez le Cd.

Q. Si un Assassin Callidus prend pour cible une unité de type véhicule dans le cadre de sa règle spéciale Polymorphe, quelle face du blindage est touchée ? (p53)

R. Vous pouvez choisir la face touchée, mais l’Assassin Callidus doit alors être placé dans un rayon de 3" du véhicule ciblé et dans l’arc du blindage qui subit la touche.

Q. Si l’unité ciblée par la règle spéciale Polymorphe de l’Assassin Callidus est totalement détruite, où doit-on placer l’Assassin ? (p53)

R. Dans un rayon de 3" de l’emplacement de l’unité.

Q. Une hallebarde de force Nemesis est-elle traitée comme une hache de force conférant un bonus de +2 en Initiative à son porteur (qui frapperait donc à Initiative 3) ? (p54)

R. Non. La hallebarde de force Nemesis suit les règles des armes de force inhabituelles; le porteur frappe donc à son Initiative normale +2 et avec une PA3.

Q. Quelles armes comptent comme des armes à plasma vis-à-vis du Siphon à Plasma Ulumeathi ? (p62)

R. Toutes les armes à plasma, telles que définies dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Dernière mise à jour: juin 2014.