



MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0

CODEX ARMAGEDDON

Les règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Armageddon. Ce document explique comment adapter les règles des Black Templars et des Kultes d'la Vitesse à cette nouvelle édition.

BLACK TEMPLARS

Règles spéciales (page 21)

Armures Disparates

• Ignorez les règles d'*Armures Disparates* décrites dans le Codex Armageddon au profit des règles de *Sauvegardes d'Armures Différentes* de la nouvelle édition de Warhammer 40,000.

Ardeur du Juste

• Lorsque les Black Templars avancent après avoir raté un test de moral et sont à portée d'une unité ennemie, suivez la procédure normale pour charger telle qu'elle est décrite dans la nouvelle édition de Warhammer 40,000. Ce mouvement n'est pas une *percée* et l'adversaire ne peut pas tirer sur les Black Templars, contrairement à ce qu'indique le texte de la règle spéciale.

Vœux

• Des Terminator Black Templars choisissant le vœu *Relever Systématiquement un Défi* ne peuvent toujours pas effectuer de *percée*.

KULTE D'LA VITESSE

Considérations diverses (pages 10 à 12)

• Les Superkopters et les pilotes de motos ordinaires ne sont pas obligés d'utiliser leur règle *Nerveux de la Gachette*. Ils peuvent décider de combattre selon les dispositions normales.

• Un Big Boss et sa bande ne peuvent pas décider d'embarquer dans un véhicule volé, ils doivent choisir un truk ou un Chariot de Guerre.

• Lorsque vous effectuez une attaque de Chassa-bomba contre les unités adverses, vous pouvez affecter celles conservées en *réserve*. Ceci ne s'applique cependant qu'aux unités devant entrer en jeu par un bord de table, les démons arrivant par invocation et les Terminator en *frappe en profondeur* ne sont bien évidemment pas concernés, par exemple.

• Le Big Boss d'un Kulte d'la Vitesse peut être à moto. Il dispose du profil et des règles spéciales ci-dessous.

0-1 Big Boss d'un Kulte d'la Vitesse 105 points

CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Svg
5	2	5	4(5)	3	4	4	9	6+/5+

Équipement: Moto de guerre ork.

Armes: Gros fling' jumelés.

Options: Peut choisir ses armes et son équipement dans l'Arsenal ork, à l'exception de la Méga-armure.

Gardes du Corps: Le Big Boss peut avoir une bande de Nobz à moto en guise de garde personnelle. Dans ce cas, le Big Boss et les Nobz n'occupent qu'un choix d'Elite.

Règles Spéciales

Personnage indépendant: S'il est accompagné par des Gardes du Corps, le Big Boss doit rester avec cette unité tant qu'un seul d'entre eux est en jeu.

Moto de Guerre: Toutes les règles données pour les motos des Kultes d'la Vitesse s'appliquent.

