



# MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0

## CODEX MARINES DU CHAOS

**L**es règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Marines du Chaos. Ce document explique comment adapter les règles des Marines du Chaos à cette nouvelle édition.

### Démons et Invocation de Démons

- Les démons devant être invoqués ne peuvent l'être que par une icône présente physiquement sur la table, pas si son porteur est embarqué.
- Si tous les porte-icône sont embarqués ou ne sont pas sur la table pour quelque raison que ce soit, les démons ne peuvent pas être invoqués lors de ce tour.
- Les démons peuvent être invoqués par des porte-icône engagés au corps à corps (même s'il peut alors s'avérer difficile de placer les démons).
- Les unités suivantes sont considérées comme démoniaques: Démons Majeurs, Meutes Démoniaques, Bêtes Démoniaques, Nurglings, Possédés, Seigneur du Chaos avec Stature Démoniaque et/ou plus de 50 Points de Dons Démoniaques.

### Compétences de Vétérans

- Les règles des compétences de vétérans décrites dans la section règles spéciales universelles de Warhammer 40,000 prennent le pas sur celles données dans le Codex Marines du Chaos.
- Voyez les règles spéciales universelles du livre de règles pour savoir quelles compétences de vétérans peuvent être utilisées par un personnage lorsqu'il rejoint une unité ou qu'il possède des suivants.

### Arsenal des Marines du Chaos

- La liste suivante précise quels choix dans l'arsenal des Marines du Chaos compte dans le nombre de Points maximum d'équipement autorisés pour un personnage.

- Marques du Chaos:	Non
- Armes:	Non
- Équipement:	Oui
- Pouvoirs et Équipement Psychiques:	Non
- Dons Démoniaques:	Oui
- Compétences de Vétérans:	Non
- Dons des Dieux (y compris les armes):	Oui
- Armes Démons:	Oui

- Si un Grand Immonde possède des *Nurglings Parasitaires*, les Attaques des Nurglings ne comptent pas comme celles d'une *créature monstrueuse*.

- À Warhammer 40,000, une caractéristique est doublée avant application de ses modificateurs éventuels. Par exemple, une figurine avec un gantelet énergétique et *Force Démoniaque* double sa Force avant d'ajouter le +1

dû à la *Force Démoniaque*. De même, un Dreadnought avec deux armes de corps à corps de Dreadnought devenant sujet à la *Rage Sanguinaire* double ses Attaques avant d'ajouter le bonus de +1 donné par l'arme de corps à corps additionnelle.

- Les armes étant des Dons des Dieux (Démoniaques ou non) ne peuvent pas être *de maître*.
- Les capacités spéciales qui annulent le bonus de +1 Attaque d'une arme additionnelle peuvent être utilisées contre le bonus de +1 Attaque conféré par les *Griffes Démoniaques* et le *Venin Démoniaque*.
- Les compétences spéciales et l'équipement spécifique des légions renégates peuvent être pris par des figurines en armure Terminator à moins que le contraire ne soit spécifié. Par exemple, les figurines en armure Terminator ne peuvent pas être *Furtives* car elles ne peuvent pas *s'infiltrer*.
- Les Apprentis Sorciers ne peuvent se déplacer que comme de l'infanterie. Si un personnage en possède, il ne peut pas faire usage de capacités ou d'équipements qui accélèrent son mouvement comme *Vol Démoniaque*, *Monture Démoniaque*, etc.
- Les Enfants du Chaos peuvent être affectés par le mouvement supplémentaire de la *Folie Sanguinaire*.

### Pouvoirs Psychiques

- Si la *Bénédition du Chaos* est lancée grâce à la *Convergence Warp*, et qu'un Enfant du Chaos est créé à plus de 2ps du Sorcier, mettez-le simplement au contact de ce dernier.

### Liste d'Armée des Marines du Chaos

- La suite d'Élus d'un Seigneur occupe un choix d'Élite.
- Un Démon Majeur avec un pouvoir psychique mineur doit le déterminer aléatoirement.
- Les véhicules ne peuvent avoir que des améliorations de véhicules du Chaos.
- Bien que les Juggernauts, les Disques de Tzeentch et les Coursiers de Slaanesh soient des Montures Démoniaques, ils utilisent leurs propres règles spéciales, pas celles des Montures Démoniaques.
- Si une unité possède une marque du Chaos, son transport ne peut pas être aligné à un dieu du Chaos autre que celui que sert l'unité, bien qu'il puisse ne pas avoir de marque du Chaos du tout.

Copyright © Games Workshop 2004. Les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terre, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.

- Les bolters jumelés en armement standard d'un véhicule ne peuvent pas être améliorés, seuls ceux achetés en plus peuvent l'être.

- Ignorez la référence aux *percées* dans la règle *Lents et Méthodiques* des Obliterator. Les figurines qui suivent la règle *Lents et Méthodiques* peuvent effectuer des *percées* comme les autres unités.

### Night Lords

- Les seuls démons que peuvent avoir les Night Lords sont les Gargouilles.

- Seules les unités ayant accès aux compétences de vétérans suivent la règle spéciale *vision nocturne*.

### Word Bearers

- Plus d'une figurine dans une armée de Word Bearers peut avoir la compétence *Démagogue*.

### Livre de Khorne

- L'amélioration Destructeur montée sur un Defiler lui permet de relancer une Attaque ratée au corps à corps. Ignorez les précisions sur la *Rage Sanguinaire* puisque le Defiler n'est pas affecté par la *Rage Sanguinaire*.

- Ignorez le point de règles commençant par "si elles remportent un assaut..." dans les règles de *Folie Sanguinaire*. De même, les références aux *percées* doivent être ignorées dans les règles du Vouge de Berserk.

### Livre de Nurgle

- Utilisez la règle spéciale universelle du livre de règles de Warhammer 40,000 pour la compétence suivante : *tir à une main*.

- La *Pourriture de Nurgle* n'affecte pas les suivants comme les Chiens du Chaos ou les Enfants du Chaos, car ils sont sélectionnés comme de l'équipement.

- Les Élus en armure Terminator peuvent prendre des autocanons faucheurs selon les restrictions habituelles.

### Livre de Slaanesh

- Chaque amélioration des drogues de combat ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

- Les sirènes de mort ne comptent pas comme des armes pour déterminer le nombre d'armes que peut avoir une figurine.

- Les sirènes de mort prises comme amélioration d'un Dreadnought remplacent ses lance-flammes lourds.

- Une figurine peut combiner une sirène de mort avec des *Griffes Démoniaques* ou un *Venin Démoniaque*.

### Livre de Tzeentch

- La capacité *Sorcier* donnée à une figurine n'étant pas un personnage (comme les Élus) ayant la marque de Tzeentch leur permet de choisir des Pouvoirs et de l'Équipement Psychiques dans l'arsenal, alors que la marque leur permet de réussir automatiquement tout test psychique. Si la figurine devient un Aspirant Champion, elle peut effectuer des choix dans les autres catégories de l'arsenal comme d'habitude.

- Un Sorcier peut sacrifier un Apprenti Sorcier même si ce dernier est engagé au corps à corps tant que la situation permet au Sorcier de lancer son sort.

- L'Épée Warp n'affecte que les pouvoirs psychiques requérant un test psychique pour fonctionner, par exemple elle n'a aucun effet sur les pouvoirs d'Archontes eldars.

- Ignorez la référence aux *percées* dans la règle *Lents et Méthodiques*. Les figurines qui suivent la règle *Lents et Méthodiques* peuvent effectuer des *percées* comme les autres unités.

### Personnages Spéciaux

- L'épée d'Abaddon est une Arme Démon même si elle ne suit pas leurs règles spéciales: il la maîtrise parfaitement.

- Les Armes Démons portées par les personnages spéciaux ne comptent pas dans la limitation 0-1 des Armes Démons.



Copyright © Games Workshop 2004. les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terreur, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.