

Convention des équipements disparates

Par convention, les profils suivants sont valables pour tous les Codex utilisant des équipements et règles spéciales communs aux Codex suivants :

- Space Wolves
- Black Templars
- Dark Angels
- Blood Angels
- Chasseurs de Sorcières
- Chasseurs de Démons

Le **module d'atterrissage** a une capacité de transport de 12 figurines. Il a une CT4 et pas d'*Esprit de la Machine*. De plus, il suit les règles **d'Assaut Orbital** telles que décrites dans le codex Space Marines.

Le **Land Raider** a une capacité de transport de 12 figurines

Le **Land Raider Crusader** a une capacité de transport de 16 figurines, est équipé d'auto lanceurs de grenades frag.

Les figurines qui débarquent d'un **Land Raider** peuvent lancer un assaut lors du même tour.

Le **Rhino** a 2 postes de tir. C'est un *véhicule couvert* en toutes circonstances.

Les **Lance-missile Cyclone** et **Typhoon** ont le profil suivant :

(frag) : 48ps, F4, PA6, lourde 2, explosion

(Antichar) : 48ps, F8, PA3, lourde 2

Le **Narthecium** donne à toutes les figurines de l'escouade du porteur la règle universelle *insensibles à la douleur*

Le **Bouclier Tempête** offre une sauvegarde invulnérable à 3+

Le **Bouclier de Combat** offre une sauvegarde invulnérable à 6+

Le **Fusil** a le profil suivant : F4, PA-, assaut2

Les **Fumigènes** suivent les règles de la page 62 du GBN

La **Lame de bulldozer** n'est pas limitée par la distance parcourue par le véhicule.

L'**Esprit de la machine** permet au véhicule de tirer avec une arme de plus que la normale, même à vitesse de manœuvre, mais ne permet pas de se déplacer à un véhicule ayant subi le dégât sonné.

La règle **And They Shall Know No Fear (Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur)** permet aux escouades de se regrouper même si elles ont perdu plus de la moitié de leur effectif de départ.

Les autres critères continuent toutefois de s'appliquer.

Elles ne comptent alors pas comme s'étant déplacé lors du tour où elles se regroupent.

Si une unité ATSKNF est rattrapée lors d'une percée, elle n'est pas détruite mais suit la règle *Pas de Repli*.

Une escouade de serviteurs ne peut suivre la règle ATSKNF que si elle est conduite par un SM.

La **coiffe psychique** permet d'annuler les pouvoirs lancés dans un rayon de 24ps de son porteur

L'**Esprit de le Machine** permet à un véhicule de tirer avec une arme de plus qu'autorisé par les règles, avec la CT du véhicule, même s'il s'est déplacé à *vitesse de manoeuvre*.

Ce tir peut être effectué sur une autre cible que celle d'abord choisie par le véhicule.

Il ne permet pas au véhicule de se déplacer en étant *secoué* ou *sonné*.

PAR AILLEURS, L'ACCES AUX EQUIPEMENTS AINSI QUE LEURS COUTS RESTENT STRICTEMENT LES MEMES QUE DANS LEUR CODEX D'ORIGINE.