



MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0 CODEX ELDARS

Les règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Eldars. Ce document explique comment adapter les règles des Eldars à cette nouvelle édition.

Règles Spéciales universelles

Lorsque les règles spéciales suivantes apparaissent dans le Codex Eldars, référez-vous à leur définition dans le livre de règles :

Sans peur, pilotes émérites, tueurs de chars.

L'Avatar

• L'Avatar est une *créature monstrueuse*, comme décrite page 55 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Pouvoirs Psychiques (page 37)

• *Guerre Mentale* ne peut être utilisée si le Grand Prophète est engagé au corps à corps, car ce pouvoir est décrit comme devant être utilisé "à la place d'un tir", et une figurine engagée au corps à corps ne peut effectuer aucun tir.

• Si une figurine perd plusieurs Points de Vie suite à une *Guerre Mentale*, elle doit effectuer une Sauvegarde Invulnérable pour chacun d'eux (si elle dispose d'une telle sauvegarde, bien sûr).

• *Chance* s'applique aussi aux Sauvegardes Invulnérables.

Pouvoirs d'Exarques (page 38)

• Le pouvoir *Défense* n'a aucun effet à moins que l'Exarque lui-même n'ait été blessé (il faut donc que des Attaques aient été dirigées spécifiquement contre lui).

• Le pouvoir *Assaut Soutenu* permet à l'Exarque de tuer toute figurine ennemie engagée par n'importe quel membre de son unité.

• Le pouvoir d'Exarque *Retraite* est remplacé par la règle spéciale universelle *désengagement*, décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Ne tenez plus compte des références faites au Tir Croisé.

Grand Prophètes et Archontes (pages 8 et 9)

• Les gardes du corps d'un Archonte n'occupent pas de choix séparé dans le schéma d'organisation.

• Un Archonte assigné à une unité est considéré comme en faisant partie à tout point de vue, y compris pour déterminer le seuil de demi-force, etc. Les valeurs sont toujours cumulées pour déterminer les points de victoire gagnés par l'adversaire.

Antigrav

• Un antigrav qui s'est déplacé de plus de 6ps ne subira que des dommages superficiels, quelle que soit la source de l'attaque, y compris si elle est effectuée par un Canon Fantôme ou des grenades P.E.M.

Améliorations de Véhicules (page 36)

• Il est impossible d'utiliser dans le même tour des moteurs stellaires et une matrice cristalline de visée.

Plates-formes d'Appui (page 16)

• Les plates-formes d'appui suivent les règles de l'artillerie, telles qu'elles sont décrites page 56 du livre de règles de Warhammer 40,000. Les plates-formes d'armes lourdes des escouades de Gardiens ne sont pas de l'artillerie.

• La valeur en points d'une plate-forme d'appui est donnée pour l'arme et ses deux servants.

Errata

• Le coût d'un Archonte sur motojet est de 36 points.

• Les règles de la *Lame Sorcière* sont données page 46 du livre de règles.

Armes

• Une plate-forme d'arme lourde équipée d'une lance ardente entre dans la catégorie armes d'assaut.

• Le long fusil Eldar a les caractéristiques suivantes : Lourde 1/Sniper/Pilonnage

• Le fusil thermique a les caractéristiques suivantes : Assaut 1/Arme à Fusion

• La Pique de Feu a les caractéristiques suivantes : Assaut 1/Arme à Fusion

CODEX VAISSEAUX-MONDES

Règles Spéciales universelles

Lorsque les règles spéciales suivantes apparaissent dans le Codex Eldars, référez-vous à leur définition dans le livre de règles :

Sans peur, pilotes émérites, tueurs de chars.

Conseil des Prescients

• Pour toute mission demandant d'éliminer le chef d'un choix QG, la cible est le Grand Prophète.

• Les Runes de Clairvoyance peuvent être utilisées en conjonction avec *Augmentation*.

Alaitoc

• Les jets de sabotage doivent être effectués unité par unité de l'ennemi.

CODEX ŒIL DE LA TERREUR

Règles Spéciales universelles

Lorsque les règles spéciales suivantes apparaissent dans le Codex Œil de la Terreur, référez-vous à leur définition dans le livre de règles :

Sans peur.

Force de Frappe d'Ulthwé

• L'Avatar est une *créature monstrueuse*, comme décrite page 55 du livre de règles de Warhammer 40,000.

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.