



MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0

CODEX ELDARS NOIRS

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

Liste d'Armée Eldars Noirs

- Comme les autres figurines, les Gorgones perdent un PV sur 4+ si leur transport est détruit alors qu'elles sont à bord, ou si elles doivent effectuer un débarquement d'urgence et que leur transport s'est déplacé de plus de 6ps lors de la phase de mouvement précédente.
- La règle *Insensible à la Douleur* des Gorgones s'applique telle qu'elle est décrite dans le Codex Eldars Noirs, son seul point commun avec la règle universelle du même nom est précisément qu'elle porte le même nom.
- La règle *Rafales Désordonnées* du Dard de Talos prend le pas sur la façon habituelle de retirer les pertes: l'ennemi ne choisit pas quelles figurines retirer, mais la première perte sera la figurine la plus proche du Talos, la deuxième sera la suivante, etc. Cela signifie également que les règles d'*Endurances différentes* ne sont pas utilisées les tirs sont résolus en tenant compte de l'Endurance de chacune de leur cible.
- Le Talos est traité comme un *marcheur* au corps à corps, et bien qu'il soit qualifié d'*antigrav*, l'ennemi n'a pas à obtenir de 6 pour le toucher.
- Les armes de Céraste qui affectent la CC ennemie ne sont d'aucune utilité contre les adversaires qui touchent toujours sur un résultat fixe. Par exemple, elles n'ont aucun effet contre les ennemis qui touchent toujours sur 3+ au corps à corps.
- Si une unité ennemie est *verrouillée* contre une unité de Cérastes et une autre unité eldar noire, elle ne voit sa CC divisée par deux que pour attaquer et être attaquée par les Cérastes.
- Le résultat 1 des *Drogues de Combat* des Raptors et des Hellions doit être remplacé par ce qui suit: "Fous Furieux! Ne battent jamais en *retraite* et sont soumis à la règle *Pas de Repli!*"

Améliorations de Véhicules

- Un Raider eldar noir avec pièges à esclaves peut attaquer plus d'une unité ennemie par tour: toutes les unités survolées sont attaquées.
- Un Raider eldar noir avec pièges à esclaves et amplificateur de tortures peut effectuer une *attaque de char* sur une unité **ou** l'attaquer avec les pièges à esclaves. Les deux améliorations ne peuvent pas être utilisées sur la même unité lors du même tour.
- L'horrorfex compte comme une arme défensive, voir page 63 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Arsenal Eldar Noir

- Un personnage eldar noir sur motojet Raptor et utilisant des drogues de combat ne peut lancer d'assaut qu'à 6ps, selon les règles habituelles: la vitesse de la moto n'est pas améliorée par la toxicomanie de son conducteur!
- Un personnage eldar noir sur motojet Raptor gagne +1 en Force et +1 en Endurance.

- Bien qu'un personnage non indépendant puisse théoriquement être équipé d'un surf Hellion ou d'une motojet Raptor, il ne pourra pas utiliser les règles de mouvement supplémentaire de cet objet, car il devra obéir aux règles de mouvement de son escouade.

- Si un personnage indépendant sur surf Hellion ou motojet Raptor rejoint une unité ou dispose d'une suite, celle-ci ne pourra pas embarquer dans un transport, même si le personnage demeure dans un rayon de 2ps autour d'un point d'accès du véhicule. Toutes les figurines d'une même escouade doivent se trouver dans le transport ou hors de celui-ci.

- Si une figurine capable de lancer un assaut à 12ps grâce à ses drogues de combat traverse un terrain difficile, elle jette deux dés et double le résultat le plus élevé pour déterminer la distance totale dont elle peut se déplacer, comme une figurine de *cavalerie*.

- Un Seigneur Fantôme compte comme une figurine non-vivante pour ce qui est des effets du Vexantrope.

- Les effets des grenades xenospasme sont cumulatifs, mais uniquement si plusieurs grenades sont tirées par une même unité.

- Un personnage avec drogues de combat ne peut pas choisir plus d'une fois le même effet lors du même tour.

- Un personnage doté de talismans hideux compte comme une figurine de plus pour ce qui est de déterminer le camp le plus nombreux en assaut. Par exemple, un Grand Voïvode avec talismans hideux compte comme quatre figurines au lieu de trois.

- Ce qui suit est une explication simple du mode de fonctionnement du Portail Warp: Lorsque le portail Warp est en position, il agit comme un passage par lequel vos *réserves* pourront entrer. Considérez le bord du marqueur du portail comme un petit morceau de votre bord de table. Les figurines entrent en jeu et mesurent leur mouvement depuis le bord du marqueur comme s'il s'agissait de leur bord de table. Les règles habituelles concernant la proximité de l'ennemi s'appliquent normalement, vous ne pouvez par exemple pas approcher à moins d'1ps de l'ennemi en sortant du portail. Cela implique que si le portail est entouré de figurines ennemies, il ne peut pas être utilisé pour faire entrer des figurines. Une unité ne peut pas entrer partiellement en utilisant le portail si la présence de l'ennemi l'empêche de se déployer entièrement, ni lancer un assaut en sortant sur les ennemis qui entourent le portail: les unités qui l'empruntent sont considérés comme des *réserves* ordinaires, et pourront entrer en jeu lors du tour suivant si l'ennemi est parti. La morale de cette histoire est que vous devez défendre le portail tant que vous n'avez pas fini de l'utiliser, et non pas vous contenter d'aller l'ouvrir au milieu des lignes adverses...