



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

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

We'll Be Back!

- Les Nécrons endommagés ne restent sur la table qu'en tant que "marqueurs" permettant de savoir combien d'entre eux ont été endommagés et quelle est leur position. Pour qu'un Nécron puisse s'autoréparer, il doit y avoir une figurine active du même type dans un rayon de 6ps autour de lui (ou une Mécarachnide dans un rayon de 12ps et une figurine du même type n'importe où sur la table).
- Une unité de Nécrons bat en retraite après avoir perdu un corps à corps contre des adversaires équipés d'armes énergétiques, mais un orbe de résurrection se trouve à proximité. Si les Nécrons détruits se trouvent à proximité de celui-ci au moment de leur destruction, couchez-les sur le côté et faites-les battre en retraite avec le reste de l'unité. S'ils sont hors de portée, retirez-les de la table. Vous saurez ainsi combien de jets d'autoréparation il vous faudra effectuer au tour suivant. La même logique s'applique pour des nécrons battant en retraite après des tirs.
- Un Nécron ratant son test d'autoréparation est retiré comme perte, à moins que vous n'ayez l'intention d'utiliser lors de la phase de mouvement le portail du Monolithe pour téléporter son unité.
- Les figurines endommagées comptent comme pertes si la partie se termine avant qu'elles puissent s'autoréparer.
- Les Nécrons détruits par les Sœurs de Bataille utilisant le *Divin Guide* et réalisant un 6 pour blesser comptent comme étant détruits par une arme énergétique et ne peuvent pas effectuer de jet de *We'll be Back*. C'est aussi le cas pour les *Griffes Démoniaques* et les *Pinces Broyeuses tyranides*.
- Les Spectres ne peuvent pas s'autoréparer s'ils sont endommagés par des armes énergétiques, des *créatures monstrueuses*, etc. à moins qu'il n'y ait un orbe de résurrection dans un rayon de 6ps.

"Nous venons au monde pour servir un but plus sombre que celui de simplement exister. Il viendra un temps où la nuit ne finira jamais, où les astres morts s'étendront devant nous comme des îles assoupies à la surface de l'océan et où ceux qui se cachent dans les ténèbres nous dévoreront."

Adeptes Corteswain à l'Omniconcile de Selethoth, peu de temps avant sa mystérieuse disparition.

Le Monolithe

- Lorsque vous utilisez le portail du Monolithe, le Codex précise que les unités qui apparaissent comptent comme débarquant d'un véhicule *immobile*. Si l'unité s'est déjà déplacée avant d'être téléportée, elle doit être déployée dans un rayon de 2ps autour du portail et ne peut pas bouger. Si elle ne s'est pas encore déplacée avant d'être téléportée, elle est déployée dans un rayon de 2ps autour du portail et peut se déplacer normalement.
- Le projecteur de champ à fission du Monolithe ne peut tirer que sur des cibles valides. Il doit donc avoir une ligne de vue et ne tire pas sur les unités au corps à corps.
- Le rayon à particules suit les règles du livre de Warhammer 40,000 (si vous déplacez le Monolithe, vous devez lancer 2D6 et garder le résultat le plus haut en cas de déviation).
- Les figurines au corps à corps doivent obtenir 6 pour toucher un Monolithe en état de marche car c'est un antigrav.
- Un Monolithe *immobilisé* ne compte plus comme un antigrav mais comme un véhicule stationnaire qui sera automatiquement touché par des attaques de corps à corps.
- Toute figurine directement sous le trou central du gabarit du rayon à particules subit une touche de Force 10, PA1. Les nouvelles règles des armes à explosion précisent que c'est le joueur adverse qui peut choisir quelle figurine est retirée, pas forcément celle sous le gabarit. Ceci s'applique pour les figurines situées sous le gabarit, SAUF pour celle directement sous le centre, qui doit être retirée si elle est tué par la touche de Force 10.
- Lorsque vous attaquez un Monolithe, vous ne prenez en compte aucun bonus de pénétration de blindage d'aucune sorte (Talos, compétence *tueurs de chars*, etc.) La seule exception concerne les munitions Turbo-penetrator du Vindicare qui fonctionnent normalement. Notez que les armes d'artillerie lancent 2D6 contre un Monolithe et choisissent le résultat le plus élevé pour déterminer les dommages subits.
- Un Monolithe ne peut pas faire tirer son projecteur de champ à fission et son rayon à particules (arme d'artillerie) au cours du même tour.
- Les Guerriers Nécrons en *réserve* ont besoin d'un Monolithe pour entrer en jeu, comme indiqué dans la description de leur règle spéciale. S'ils utilisent leur règle spéciale *réserves* et que tous les Monolithes sont détruits, ils comptent également comme étant détruits et peuvent déclencher la dématérialisation de l'armée.

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.

- Lorsque vous effectuez les jets de *réserves* incluant un Monolithe et une ou plusieurs unités de guerriers nécrons, lancez les dés normalement. Si le Monolithe est disponible, il entre en jeu normalement. Si des unités de guerriers sont également disponibles, au moins l'une d'entre elles doit être déployée en utilisant la capacité spéciale du Monolithe.

Équipement

- Si une unité est détruite et qu'il n'y a pas de figurine à proximité lui permettant de s'autoréparer (et aucune Mécarachnide), l'orbe de résurrection ne permet pas aux nécrons de tenter de s'autoréparer.

- Les unités ennemies ayant au moins une figurine en contact avec un Seigneur Nécron et son Regard de Flammes sont affectées par ce dernier.

- Si une unité ennemie engagée au corps à corps bat en retraite à cause des effets du Linceul de Cauchemars, les Nécrons contre lesquelles elle se battait ne peuvent pas effectuer de *percée* et la détruire car cela interférerait trop avec la séquence normale de jeu. Toutefois, rien n'empêche les Nécrons qui étaient engagés de tirer ou même de lancer un assaut contre l'unité ennemie battant en retraite s'ils sont suffisamment proches d'elle.

- Les touches de Force 3 de l'arc psycho-électrique ne viennent que des blessures non sauvegardées.

Seigneurs Nécrons

- Un Seigneur Nécron avec chronomètre peut lancer 2D6 et garder le résultat le plus haut lors d'une *percée*, qu'il fasse partie du camp vainqueur aussi bien que du vaincu.

- Un Seigneur Nécron avec un fauchard ne peut plus utiliser son Bâton de Lumière car le fauchard le remplace.

- Un seigneur nécron avec un champ de phase qui perd son dernier Point de Vie à cause d'une arme énergétique ou d'une autre arme ignorant les Sauvegardes d'Armure ne peut effectuer un test d'autoréparation que s'il possède un orbe de résurrection.

C'Tan

- Le sort *Bénédictio du Chaos* transforme tout de même les C'Tan en Enfant du Chaos sur un résultat de 6 (à condition qu'ils ratent leur sauvegarde invulnérable), car le Nécroderme est constitué de métal vivant qui se transformera en une créature hideuse sous les effets du sort, mais la volonté du C'tan reprendra ensuite le dessus pour se venger du Sorcier!

- Le pouvoir *Tromperie* du Deceiver affecte les unités *sans peur*.

Nécrons Battant en Retraite

- Une escouade de Nécrons subit des pertes et bat en *retraite*, ce qui l'amène dans un rayon de 6ps autour de Nécrons endommagés du même type. Lorsque c'est leur tour, certains d'entre eux réussissent leur test d'autoréparation et doivent rejoindre l'unité la plus proche:

- Même si l'unité a portée est en train de battre en *retraite*, les Nécrons autoréparés peuvent la rejoindre.

- S'ils rejoignent une unité qui bat en *retraite*, celle-ci continue à battre en *retraite*.

- Si l'unité bat en *retraite*, les Nécrons autoréparés battent également en *retraite* avec elle.

- Si l'unité battant en *retraite* était à moins de 50 % de ses effectifs mais que les Nécrons autoréparés qui la rejoignent lui permettent de repasser en dessus de ce seuil, l'unité est alors assez nombreuse pour pouvoir se *regrouper*.

Parias

- Si des Parias arrivent à portée d'un Conseil des Prescients, les psykers doivent effectuer un seul test avec un Cd de 7 à cause de la règle *Sans Âme* des Parias.

Dépeceurs

- Les troupes *sans peur* ne sont pas affectées par le *Visage Terrifiant* des Dépeceurs.

Nuées de Scarabées

- Les nuées de Scarabées suivent la règle spéciale universelle *nuées* du livre de règles.

