



# CODEx

## ELDARS NOIRS



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON  
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

# ELDARS NOIRS

## Règles spéciales

**Hit and Run:** Les formations Eldars Noirs qui reçoivent l'ordre *avance* ou *avance rapide* peuvent choisir de tirer soit avant soit après chaque mouvement. Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. Par exemple, une formation Eldar Noir avec un ordre *avance* peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer, de même une formation avec un ordre de *avance rapide* peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore bouger.

**Pas de garnison:** Aucune formation Eldar noir ne peut se déployer en garnison.

**La puissance vient de la souffrance:** Une formation Eldar Noir victorieuse d'un assaut (\$1.12.9 du livre de règle) reçoit autant de pions impact que le nombre d'unités perdues lors de l'assaut moins le nombre d'unités détruites. Si la formation a subi au moins une perte, celle-ci recevra au moins un pion impact même si le résultat est égal ou inférieur à 0. Dans tous les cas, la formation ne peut pas enlever de pions impact suite à ce résultat.

**Drogues de combat :** Les formations d'Ost ou de Partisans avec une initiative de 2+ ont un bonus de +1 à leur test d'action si elles tentent une action d'assaut.

## Equipement :

**Les Portails Noirs:** Les portails sont utilisés par les Eldar Noir pour sortir de la toile. Chaque portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar Noir de prendre trois formations et de les conserver en réserve dans la toile. Les formations en réserve dans la toile peuvent entrer en jeu par un portail, en réalisant une action qui comporte un mouvement. Ce mouvement est alors mesuré à partir de la position du portail sur la table de jeu. Notez que les formations peuvent apparaître à travers n'importe quel portail, pas seulement celui qui a été « utilisé » pour permettre de conserver la formation en réserve. Une seule formation peut voyager à travers chaque portail chaque tour. Notez qu'une formation qui rate son activation en tentant de franchir un portail recevra automatiquement l'ordre tenir (donc peut entrer en jeu en réalisant un simple mouvement en prenant 1 PI pour l'activation ratée, ou alors rester hors de table et se regrouper). Si elle choisit de se regrouper en restant hors de table, cela permettra à une autre formation de pouvoir utiliser ce portail car il ne sera pas considéré comme utilisé par la formation précédente ayant raté son activation. Toute formation voyageant à travers un portail noir porté par une unité démoralisée, recevra immédiatement un PI.

Seules les unités d'infanterie, les véhicules légers et les véhicules blindés avec la capacité « *marcheur* » peuvent utiliser les portails noirs.

**Manteau d'ombre :** Tant qu'une unité possède un manteau d'ombre actif, celle-ci compte comme étant "à couvert" pour la résolution du tir uniquement (\$1.9.5 du livre de règle). L'unité la ciblant n'aura donc pas de malus supplémentaire si l'unité avec le manteau d'ombre se trouve déjà à couvert et celui-ci pourra être annulé par des armes ayant la capacité « Ignore les couverts ».

**Transports :** Des unités d'infanterie Eldar Noir peuvent être transportées en Raider, Venom ou Barge Tantale. Si vous choisissez de faire transporter une formation, vous devez alors prendre un nombre de transport permettant d'embarquer toute la formation sans laisser aucun espace de transport vide.

**LISTE D'ARMEE CABALE ELDAR NOIR**

Une armée d'Eldars noirs possède une valeur stratégique de 4. Lors du jet de stratégie en début du 1er tour, l'armée a un bonus de +1 à sa valeur stratégique.

La formation d'Incubes, le Titan Tourmenteur et le Moissonneur possèdent une initiative de 1+. Les autres formations possèdent une initiative de 2+.

**OST ELDAR NOIR**

Formation	Unités principales	Amélioration	Coût
0-1 Incubes	6 unités d'incubes	Archon ; Incube, Transport	250 pts
Guerriers cabalistes	8 unités de guerriers cabalistes	Archon ; Banshee ; Sybarite ; Ravageur ; Transport	175 pts
Ravageurs	4 unités de Ravageurs	Banshee ; Ravageur ; Reaper	200 pts

**PARTISANS ELDARS NOIRS**

Chaque formation d'OST Eldar Noir vous permet de choisir jusqu'à deux formations de Partisans Eldar Noir

Formation	Unités principales	Amélioration	Coût
Vaisseau des souffrances	1 vaisseau des souffrances	-	250 pts
Barge d'assaut	2 Barge Tantale	Barge Tantale	250 pts
Cérastes	8 unités de Cérastes	Succube ; Transport	175 pts
Gorgones	8 unités de Gorgones	Talos ; Chronos ; Grotesques ; Tourmenteur ; Transport	250 pts
Fléaux	6 unités de Fléaux	-	225 pts
Hélions	6 unités d'Hélions	Succube	200 pts
0-2 Bêtes du warp	6 unités de Bêtes du warp	-	150 pts
Mandradores	8 unités de Mandradores	-	250 pts
Reavers	6 unités de Reavers	Succube	225 pts
Talos	4 unités de Talos	Talos ; Chronos	200 pts

**FORMATIONS DE SOUTIEN**

Jusqu'à un tiers des points de l'armée peuvent être dépensés en formations de soutien Eldars noirs.

Formation	Unités principales	Amélioration	Coût
Chasseurs Razorwings	2 Razorwings	-	175 pts
Bombardiers Voidravens	2 Voidravens	-	225 pts
Chasseur d'âmes	1 Chasseur d'âmes	-	200 pts
0-2 Titan Tourmenteur	1 Titan Tourmenteur	-	350 pts
0-1 Moissonneur	1 Moissonneur	-	650 pts
0-1 Vaisseau spatial	1 Croiseur de classe « Torture »	-	100 pts

**AMELIORATIONS**

Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation.

Amélioration	Descriptif	Coût
0-1 Archon	Ajoutez un personnage d'Archon	+75 pts
Sybarite	Ajoutez un personnage de Sybarite	+25 pts
Succube	Ajoutez un personnage de Succube	+25 pts
Tourmenteur	Ajoutez un personnage de Tourmenteur	+50 pts
Portail noir	Un personnage de la formation gagne la capacité «Portail noir ». Si le personnage est détruit, le portail noir l'est également.	+50 pts
Incube	Ajoutez 2 unités d'Incube à la formation	+75 pts
Grotesque	Remplacez 2 unités de Gorgones par 2 unités de Grotesques	+25 pts
Talos	Ajoutez jusqu'à 2 Talos à la formation	+50 pts l'unité
Chronos	Ajoutez une unité de Chronos	+50 pts
Transport	La formation peut choisir un ou plusieurs mode de transport parmi : - Raider - Venom  - Barge Tantale	+25 pts l'unité +25 l'unité ou +125 pts les 6 125 pts l'unité
Barge Tantale	Ajoutez une Barge Tantale à la formation	+ 100 pts
Banshees	Ajoutez un à deux Raiders Banshee à la formation	+50 pts l'unité
Ravageur	Ajoutez un Ravageur à la formation	+50 pts l'unité
Reaper	Ajoutez un Reaper à la formation	+75 pts l'unité

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
<b>Archon</b>	Pers.	-	-	-	-	Lame dessicante	(contact)	Arme d'assaut	AS+1, MA, Frappe en premier <b>Notes</b> : LPVDLS ; Commandant suprême ; Charismatique ; Sauvegarde invulnérable.
<b>Sybarite</b>	Pers.	-	-	-	-	blast pistol	(15cm)	Arme légère	AS+1, MA <b>Notes</b> : LPVDLS; Commandant ; Meneur
<b>Succube</b>	Pers.	-	-	-	-	Lame dessicante	(contact)	Arme d'assaut	AS+1, MA, Frappe en premier <b>Notes</b> : LPVDLS. Commandant.
<b>Tourmenteur</b>	Pers.	-	-	-	-	Agoniseur Portail de l'ombre	(contact) 15cm	Arme d'assaut AP3+	AS+1, MA Rupture <b>Notes</b> : LPVDLS. Charismatique ; Meneur ; Sauvegarde invulnérable.
<b>Guerrier cabaliste</b>	Inf.	15cm	-	5+	4+	Fusils éclateurs Canon éclateur	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+	- - <b>Notes</b> : LPVDLS.
<b>Incube</b>	Inf.	15cm	4+	3+	6+	Klaives	(contact)	Arme d'assaut	AS+1, MA <b>Notes</b> : LPVDLS.
<b>Fléaux</b>	Inf.	35cm	5+	5+	4+	Carabines éclateuses Lance de feu	(15cm) 15cm	Armes légères MA5+	- - <b>Notes</b> : LPVDLS. Réacteurs dorsaux ; Téléportation.
<b>Céraste</b>	Inf.	15cm	-	4+	6+	Armes de cérastes Pistolets éclateurs	(contact) (15cm)	Arme d'assaut Armes légères	Frappe en premier - <b>Notes</b> : LPVDLS.; Infiltrateur.
<b>Bêtes du warp</b>	Inf.	20cm	-	4+	-	Griffes et crocs	(contact)	Arme d'assaut	AS+1 ; Frappe en premier <b>Notes</b> : LPVDLS ; Infiltrateur ; Eclaireur.
<b>Hélion</b>	Inf.	30cm	5+	3+	5+	Fusils éclateurs Vouges	(15cm) (contact)	Armes légères Arme d'assaut	- - <b>Notes</b> : LPVDLS ; Eclaireur ; Réacteurs dorsaux.
<b>Reaver</b>	Inf.	40cm	5+	4+	5+	Fusils éclateurs Lames montées Canon éclateur	(15cm) (contact) 30cm	Armes légères Arme d'assaut AP5+	- - - <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigra ; Monté.
<b>Gorgone</b>	Inf.	15cm	5+	4+	5+	Armes empoisonnées Ossefactor	(contact) 15cm	Arme d'assaut AP5+	- Rupture <b>Notes</b> : LPVDLS ; Sans peur.
<b>Grotesque</b>	Inf.	15cm	3+	4+	-	Lames venimeuses	(contact)	Arme d'assaut	AS+1 <b>Notes</b> : LPVDLS ; Sans peur.
<b>Mandragore</b>	Inf.	15cm	5+	4+	6+	Lames de l'enfer Energie de corruption	(contact) (15cm)	Arme d'assaut Armes légères	- - <b>Notes</b> : LPVDLS ; Frappe en premier ; Infiltrateur ; Sauvegarde invulnérable ; Téléportation.

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
<b>Chronos</b>	VB.	15cm	5+	5+	5+	Siphon d'âme Vortex d'âme	(contact) 30cm	Armes d'assaut AP3+	AS+1 Rupture <b>Notes</b> : LPVDLS ; Blindage renforcé ; Marcheur, Sans peur.
<b>Talos</b>	VB.	15cm	5+	4+	5+	Griffes de Talos Canon éclateur jumelé	(contact) 30cm	Arme d'assaut AP4+	AS+1, MA - <b>Notes</b> : LPVDLS ; Blindage renforcé ; Marcheur, Sans peur.
<b>Venom</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Fusils éclateurs jumelés Canon éclateur	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+	- - <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav ; Transport 1 (parmi: Guerrier ; Incube ; Céaste ; Gorgones).
<b>Raider</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Lance des ténèbres	30cm	AC5+	Lance <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav ; Transport 2 (parmi Guerrier; Incube ; Céaste ; Gorgone ; Grotesque ; Talos ; Chronos). Les unités de Grotesques, Chronos et Talos prennent 2 places.
<b>Raider Banshee</b>	VL	35cm	4+	6+	6+	Splinterstorm	45cm	2*AC6+/AA5+	Lance <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav
<b>Ravageur</b>	VL	35 cm	4+	6+	4+	2 * Lance des ténèbres Canon désintégrateur	30 cm 30 cm	AC5+ AP5+ / AC5+	Lance  <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav
<b>Reaper</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Projecteur de tempête vortex	45cm	2*MA3+	Rupture  <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav
<b>Barge tantale</b>	EG	35cm	4+	4+	4+	Fusils éclateurs Lames énergétiques Désintégrateur pulsor	(15cm) (contact) 30cm	Armes légères Arme d'assaut 2*AP4+/AC5+	- AS+1, Macro arme  <b>Capacité de dommages: 2</b> <b>Critique</b> : Détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6. <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav ; Manteau d'ombre, Transport 3 (parmi : Incube ; Guerrier, Céaste, Gorgone ; Grotesque ; Talos ; Chronos). Les unités de Grotesques, Chronos et Talos prennent 2 places.
<b>Vaisseau des souffrances</b>	EG	30cm	4+	6+	4+	Fusils éclateurs Canon éclateur lourd 2 * Lance des ténèbres	(15cm) 30cm 30cm	Armes légères 2*AP5+ AC5+	- Lance Lance <b>Capacité de dommages: 3</b> <b>Critique</b> : Détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6. <b>Notes</b> : LPVDLS ; Antigrav ; Portail noir.

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
<b>Titan Tourmenteur</b>	EG	35cm	5+	3+	4+	Poings tourmenteur Projecteur de tempête vortex	(contact) 45cm	Arme d'assaut 2*MA3+	AS+2, TK(1) Rupture  <b>Capacité de dommages: 4</b> <b>Critique :</b> Perte de la capacité « manteau d'ombre », si supplémentaire alors 1 CD en moins. <b>Notes :</b> LPVDLS ; Blindage renforcé ; Manteau d'ombre, Marcheur ; Réacteurs dorsaux ; Sans peur.
<b>Moissonneur</b>	EG	25cm	4+	5+	3+	2* Lance à antimatière lourde  Projecteur de tempête vortex 2* Canon éclateur lourd	75cm  (15 cm) 45cm 30cm	MA2+  Armes légères 2*MA3+  2*AP5+	Arc frontal fixe  AS+2 Rupture  Lance <b>Capacité de dommages: 6</b> <b>Critique :</b> Perte de la capacité « Manteau d'ombre », si supplémentaire alors 1 CD en moins. <b>Notes :</b> Antigrav ; Blindage renforcé ; Blindage arrière renforcé ; Sauvegarde invulnérable ; Manteau d'ombre ; Portail noir ; Sans peur.
<b>Razorwing</b>	Aér.	Chasseur	5+	-	-	Missiles Monofaux Lance des ténèbres jumelées Canon éclateur	30cm 30cm 15cm	AP4+ AC4+/AA5+ AP5+/AA5+	Arc frontal fixe Lance, Arc frontal fixe Arc frontal fixe
<b>Voidraven</b>	Aér.	Chasseur- Bombardier	4+	-	-	Missiles à implosion  2*Lance à antimatière	15cm  30cm	2PB  AC4+/AA5+	Lance, Arc frontal fixe Lance, Arc frontal fixe <b>Notes :</b>
<b>Chasseur d'âmes</b>	EG	Bombardier	5+	6+	5+	Lance à antimatière 2 Tourelles de canons éclateurs lourds jumelés	30cm 15cm	AC4+/AA5+ AP4+/AA5+	Lance, Arc frontal fixe 360°  <b>Capacité de dommages: 2</b> <b>Critique :</b> Détruit <b>Notes :</b> Assaut planétaire ; Blindage Renforcé, Sauvegarde invulnérable, Transport 8 (Parmi : Guerrier ; Incube ; Fléaux ; Céaste ; Maîtres des bêtes ; Hélion ; Gorgone ; Grotesque ; Talos ; Chronos). Les unités de Grotesques, Chronos et Talos prennent 2 places.
<b>Croiseur de classe Torture</b>	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital Frappe chirurgicale	- -	3PB MA2+	Macro Arme TK(D3) <b>Notes :</b> Le croiseur de classe Torture peut choisir de renoncer à sa frappe chirurgicale pour transporter jusqu'à 6 Chasseur d'âme ainsi que leurs cargaisons.

## Historique des versions :

1.00/2019 : Clarification des règles de bonus au jet de stratégie 1<sup>er</sup> tour + nouvelle mise en page intermédiaire

2.3 :

Ajout tir AC pour l'arme du raider banshee.

2.2 :

Ajout du profil « raider banshee » avec amélioration dans Guerriers et Ravageurs

Mise à jour Razorwing de Bli 4+ à 5+

Mise à jour Raider de FF 6+ à 5+

Barge Tantale passe en formation de Partisans

2.1

### Nettoyage des règles spéciales :

- Remplacement de la règle « Massif » par l'intitulé : « unité de xxx prennent 2 places » dans la description des transports.
- Remplacement du « champ éclipsant » par la règle standard « Sauvegarde invulnérable »
- Rajout de la règle « Hit & Run » manquante dans la version précédente

### Harmonisation de l'arme « Projecteur de Tempête Vortex »

- Le moissonneur a désormais « Projecteur de Tempête Vortex 2\*MA3+ » à la place de « 2\*Projecteur de Tempête Vortex MA3+ » pour être cohérent avec l'armement du Titan Tourmenteur et du Reaper

2.0

Version de présentation F-erc