



PATROUILLE : DARK ANGELS

JUGEMENT DE MORDEKAÏ

Les Dark Angels qui guerroient au côté du Chapelain Mordekaï sont mis à l'épreuve. Mordekaï est pointilleux et impitoyable même pour un Chapelain-Investigateur. Son regard perçant met à nu l'âme de ses frères de bataille, ce qui fait de lui un excellent juge des états de service et de la rectitude d'un Dark Angel, pour estimer s'il peut accéder à un nouveau cercle initiatique au sein du Chapitre. Ceux qui font bonne impression à ses yeux sont susceptibles d'accéder à d'autres vérités obscures.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

- A** **Chapelain Mordekaï**
(1 figurine)
 - Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor ; crozius arcanum.
- B** **Escouade Intercessor**
(5 figurines)
 - 1 Sergent Intercessor est équipé de : pistolet bolter ; arme énergétique.
 - 4 Intecessors sont équipés de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.
- C** **Escouade Inceptor**
(3 figurines)
 - Chaque figurine est équipée de : bolters d'assaut ; arme de corps à corps.
- D** **Dreadnought Redeptor**
(1 figurine)
 - Cette figurine est équipée de : nacelle lance-roquettes Icarus ; macro-incinérateur à plasma ; canon gatling Onslaught ; lance-grenades Fragstorm jumelé ; poing de Redeptor.



Arme énergétique



Sergent Intercessor

Fusil bolter



Intercessor

Bolters d'assaut



Sergent Inceptor

Pistolet bolter



C

B

D

A



PATROUILLE : DARK ANGELS

JUGEMENT DE MORDEKAÏ

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser le Jugement de Mordekaï se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Serment de l'Instant, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

SERMENT DE L'INSTANT

Au combat, les Space Marines font des serments éloquents, en promettant de détruire les ennemis de l'Empereur et d'honorer leur Chapitre, et chacun de ces vœux est sacro-saint. Quand les Anges de la Mort frappent, c'est avec la précision d'un chirurgien et la puissance d'un trait de foudre. Leur expérience et leur expertise stratégique leur permettent de déchiffrer le flux des combats avec une lucidité et une vitesse post-humaine, et ils braquent leur courroux sur une cible prioritaire après l'autre. L'état-major ennemi est annihilé, et ses blindés, son artillerie et ses élites sont écrasés en un clin d'œil. Alors, les Anges de la Mort de l'Empereur se dressent, victorieux, sur un paysage d'épaves fumantes et de cadavres déchiquetés par les bolts, l'honneur du Chapitre enfin satisfait.

Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette unité ennemie est votre cible du Serment de l'Instant. À chaque attaque d'une figurine ayant cette aptitude qui cible votre cible du Serment de l'Instant, vous pouvez relancer le jet de Touche.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **CHAPELAIN** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Parangon de Stoïcisme. Vous pouvez la remplacer par Colère Fervente.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

PARANGON DE STOÏCISME

Ce guerrier se dresse fermement face à l'offensive ennemie tel l'incarnation de la détermination sinistre des Dark Angels, et il est une source d'inspiration inquiétante pour ses frères de bataille.

À chaque attaque de mêlée qui cible l'unité du porteur, si une ou plusieurs unités ennemies ont terminé un mouvement de Charge à Portée d'Engagement de l'unité du porteur à ce tour, soustrayez 1 au jet de Blessure.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

COLÈRE FERVENTE

Hurlant des serments de devoir et de vengeance, le Chapelain mène la charge de ses guerriers, convaincu qu'aucun ennemi ne pourra échapper ni résister à sa juste fureur.

Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge faits pour l'unité du porteur.



OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Traque Sans Fin. Vous pouvez le remplacer par Reliquaire Archéotechnologique.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

TRAQUE SANS FIN

Dans leur traque inlassable des immondes Déchus, les Dark Angels doivent mettre la main sur la moindre nouvelle piste et source d'information pour dénicher des indices que seul le Cercle Intérieur saura interpréter.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre tour, vous marquez 3PdV si une unité **ESCOUADE INTERCESSOR** de votre armée qui n'est pas Ébranlée est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez et qui n'est pas dans votre zone de déploiement. Si le pion d'objectif est dans la zone de déploiement adverse, vous marquez 5PdV à la place.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

RELIQUAIRE ARCHÉOTECHNOLOGIQUE

Les Dark Angels disposent de nombre d'armes anciennes et secrètes remontant à l'aube de l'Imperium. Ils sont donc bien conscients de la valeur, et des dangers, que représentent des technologies semblables. Lorsqu'une relique aussi dangereuse apparaît sur le champ de bataille, ils s'empresseront de la sécuriser, à la fois pour l'empêcher de tomber entre de mauvaises mains, et pour exploiter les secrets qu'elle recèle.

Au début du premier round de bataille, votre adversaire doit désigner 1 pion d'objectif.

À la fin de la bataille, vous marquez 10PdV si vous contrôlez ce pion d'objectif.

STRATÉGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratégèmes suivantes :



RÉSOLUS DANS LEUR DEVOIR

JUGEMENT DE MORDEKAI – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Une fois que les Dark Angels ont prêté serment d'accomplir leur tâche, ils font preuve d'une résolution singulière et inflexible.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de votre unité.



ENSEIGNEMENTS DU LION

JUGEMENT DE MORDEKAI – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Le Primarque des Dark Angels est un maître tacticien, un stratège et un général hors pair, et un guerrier dont les codes martiaux ont imprégné le style de combat stoïque et néanmoins flexible de ses fils génétiques.

QUAND : À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a Battu en Retraite.

CIBLE : Cette unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES**.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer ou pour charger (mais pas les deux) à un tour où elle a Battu en Retraite.



FORCE D'ÂME DE LA PREMIÈRE

JUGEMENT DE MORDEKAI – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Depuis les jours révalus de la Grande Croisade, les Dark Angels sont réputés pour leur ténacité en défense et la détermination stoïque avec laquelle ils endurent le pire de ce que leurs adversaires ont en réserve pour eux.

QUAND : À la phase de tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante et qui est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, votre unité a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

CHAPELAIN MORDEKAÏ

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	5+	1
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Le manteau soulevé par la chaleur de la bataille, le Chapelain Mordekai avance en faisant feu de son pistolet Absolver, et ses oraisons portent en dépit du bruit des combats. Sans répit, il pousse ses frères à la victoire, en raffermissant les cœurs et les âmes, quelle que soit la sauvagerie de l'ennemi.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter Absolver [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: ESCOUADE INTERCESSOR

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Litanie de la Haine: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

MOTS-CLÉS: PERSONNAGE, IMPERIUM, TACTICUS, CHAPELAIN, MORDEKAÏ

MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

ESCOUADE INCEPTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	3	6+	1



Fiche Technique de Patrouille

Équipées de réacteurs dorsaux lourds, les Escouades Inceptor sont des troupes idéales pour les fers de lance. Descendant à la surface d'un monde depuis les plus hautes couches de son atmosphère, elles frappent avec une force dévastatrice, déchaînant un ouragan de tirs qui changent des escouades d'infanterie entières en brume écarlate.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolters d'assaut [ASSAUT, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 2, JUMELÉ]	18"	3	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, GRAVIS, ESCOUADE INCEPTOR

MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

ESCOUADE INTERCESSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2



Fiche Technique de Patrouille

Les Escouades Intercessor peuvent libérer un feu nourri tout en avançant ou en tenant le terrain. Elles ont accès à une gamme d'armes à bolts adaptées à diverses fonctions tactiques, qu'il s'agisse d'attaquer l'ennemi à longue portée ou de nettoyer des complexes de bunkers.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1

APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INTERCESSOR

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

DREADNOUGHT REDEMPTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	12	6+	4



Fiche Technique de Patrouille

Les Dreadnoughts Redeemptor sont parmi les plus imposants jamais alignés par l'Adeptus Astartes. Armés jusqu'aux dents, ils peuvent être équipés pour réduire à néant n'importe quelle cible sous des salves de munitions solides ou de cuisantes décharges de plasma.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Macro-incinérateur à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
Macro-incinérateur à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
Lance-grenades Fragstorm jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	18"	D6	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing de Redeemptor	Mêlée	5	3+	12	-2	3

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Serment de l'Instant

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT REDEMPTOR

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS