



# MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0 CODEX DARK ANGELS

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

## Règles Spéciales des Dark Angels (p.5)

- **Obstinés** : Les figurines *obstinées* suivent la règle *Pas de Repli!* décrite page 48 du livre de règles de Warhammer 40,000. Les personnages *Obstinés* transmettent cette capacité à l'unité qui les accompagne. Voyez les règles spéciales universelles pour plus de détails.

- **Intraitables** : Continuez d'utiliser la règle telle qu'elle est décrite, en ignorant la référence à l'unité ratant un test de *moral* lors d'une *percée*, car cela ne peut plus se produire. Si une unité *Intraitable* est chargée par l'ennemi, elle peut effectuer des *percées* et *consolider* normalement.

- **Ravenwing** : Les membres de la Ravenwing suivent tous la règle spéciale *pilotes émérites* (voir les Règles Spéciales Universelles). Leur capacité à slalomer avec leurs véhicules continue de s'appliquer sauf si l'unité a utilisé la règle *turbo-boosters*, dans ce cas, leur Sauvegarde d'Armure devient Sauvegarde Invulnérable.

- **Alliés** : Une armée de Dark Angels ne peut pas avoir d'alliés, pas même la Deathwatch, les Chasseurs de Démons, etc. Elle ne peut donc pas non plus avoir d'Assassins impériaux car ceux-ci ne sont plus accessibles qu'au sein d'un contingent de l'Inquisition pris comme allié.

"Oubliez votre passé, à partir de ce jour vous êtes des Dark Angels, plus rien d'autre n'a d'importance. Votre chapitre est la seule chose qui compte."

Le Commandant Azrael s'adressant aux nouvelles recrues de la compagnie de Scouts.

## Arsenal

Le Heaume du Lion n'affecte pas les véhicules.

## Personnages Spéciaux

- Si le Maître de la Ravenwing sur Landspeeder attaque avec l'Épée de Jais, ni lui ni sa cible ne comptent comme étant *verrouillés* ou *engagés*.

- Le Maître de la Ravenwing peut piloter une moto. Réduisez le coût du Maître ou du Grand Maître de 30 points. La valeur en points inclut le coût de l'Épée de Jais, mais cette arme reste optionnelle.



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, Citadelle, Le Logo Citadelle, 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.