

codex Deathwatch

Ce supplément W40K non-officiel propose des règles simples et équilibrées pour jouer la Deathwatch en v7. Il utilise et fait référence au Codex Space Marines et, dans une moindre mesure, au Digidex Inquisition. Vous devez avoir l'accord de votre adversaire pour jouer une armée utilisant les règles de ce Codex.

Détachement Deathwatch

Tout comme un Détachement Inquisitorial, un détachement Deathwatch est un nouveau type de détachement venant s'ajouter au nombre de détachements accessibles à toute armée réglementaire d'une des factions de l'Imperium. La liste des factions concernées se trouve dans l'encadré p.126 du Livre de Règles. Une armée peut ainsi inclure :

Exemple 1 :

- 1 détachement Principal (codex Astra Militarum)
- 1+ Détachement Interarmée additionnel (codex Astra Militarum)
- 1+ Détachement Allié (codex Dark Angels)
- 1+ détachement Inquisitorial (digidex Inquisition)
- 1+ détachement Deathwatch (codex Deathwatch)

Exemple 2 :

- 1 détachement Principal (codex Deathwatch)
- 1+ détachement Interarmée additionnel (codex Deathwatch)
- 1+ détachement Allié (codex Astra Militarum)
- 1+ détachement Inquisitorial (digidex Inquisition)

Comme vous pouvez le constater dans l'exemple 2, un détachement Deathwatch peut être sélectionné comme détachement Principal.

Organigramme de Force d'un détachement Deathwatch :

OBLIGATOIRE :

1 Elite*

OPTIONNEL :

1 QG**

2 Elites*

Bonus de Commandement :

*Les Equipes d'Extermination et d'Infiltration sont des unités *opérationnelles*. Celles qui sont issues d'un détachement Deathwatch sélectionné comme détachement Principal disposent du bonus de commandement *Objectif Sécurisé*.

**Un détachement Deathwatch sélectionné comme détachement Principal doit comprendre un choix QG qui sera le Seigneur de Guerre de l'armée. Il bénéficiera alors du bonus de commandement *Commandeur Idéal* et pourra relancer son jet pour choisir son trait de Seigneur de Guerre dans l'une des tables suivantes :

-toutes les tables p.124-125 du Livres de Règles

-la table Ordo Xénos p.132-133 du Digidex Inquisition

-la table p.76 du Codex Space Marines

Formation Deathwatch Kill-Team

Vous pouvez également utiliser cette formation dans vos parties de W40k ou Apocalypse :

Faction : Deathwatch (Imperium).

Composition :

- 1 Capitaine, 1 Archiviste et 1 Chapelain de la Deathwatch
- 3 Equipes d'Extermination de la Deathwatch

Restriction : Chaque Equipe d'Extermination doit avoir son Sergent promu en un type d'officier (Champion, Apothicaire et Techmarine) différent de celui des autres.

Règle spéciale : Aucune.

Règles spéciales

Bouclier Noir : ce titre honorifique confère la règle spéciale *Haine* à son bénéficiaire uniquement.

Charisme : La distance maximale entre les figurines d'une Kill-Team est de 3" et non de 2".

Chapitre d'origine : Chaque QG et Sergent d'unité doit choisir un Chapitre d'origine (à noter sur la liste d'armée). Si votre armée comprend plusieurs QG/Sergents issus d'un ou plusieurs détachements Deathwatch, chaque QG/Sergent doit choisir un Chapitre d'origine qui soit différent de celui des autres QG/Sergents de l'armée. Le QG/Sergent hérite de la règle ou capacité spéciale associée. De plus, une fois par bataille, il peut transmettre cette règle spéciale aux autres membres de son unité qui partage sa faction (Deathwatch), le temps d'une phase de jeu. Les capacités spéciales ne se transmettent pas.

Les Sergents promus Apothicaire, Techmarine, Champion de la Deathwatch, ou Personnage Indépendant disposent toujours de la règle ou capacité spéciale associée à leur Chapitre d'origine. Les Archivistes de la Deathwatch (y compris les Sergents promus) voit leur Primaris déterminé selon leur Chapitre d'origine. Voir la nouvelle discipline psychique *Astartes* en dernière page de ce codex.

Chapitre d'origine	Règle ou capacité spéciale	Pouvoir Primaris de Chapitre
Black Templar	<i>Course</i>	N/A
Blood Angels	<i>Charge Féroce</i>	Sang Bouillonnant
Blood Ravens	<i>Infiltration</i>	Voile de Temps
Dark Angels	<i>Sans Peur</i>	Barrière de Force
Imperial Fists	<i>Tueur de Char</i>	Dôme de Force
Iron Hands	<i>Insensible à la Douleur (6+)</i>	Malédiction de la Machine
Raven Guard	<i>Discrétion</i>	Peur de l'obscurité
Salamanders	une des armes du Personnage devient une arme de maître	Souffle du Dragon
Space Wolves	<i>Contre-Attaque</i>	Ouragan Meurtrier
Ultramarines	<i>Vétéran des guerres Tyranides</i>	Puissances des Anciens
White Scars	<i>Mouvement à couvert</i>	Portail d'Infinité
Red Scorpions	Le Personnage est un Apothicaire et reçoit un narcethium en plus de son équipement.	Zone Neutre
Grey Knights	Le Personnage génère +1 Charge Warp	Poing d'Acier

Ennemi Juré : Chaque Equipe d'Extermination ou d'infiltration possède la règle *Ennemi Juré* (contre une seule race à choisir, avant le déploiement, dans la liste ci-dessous) :

- *Dark Eldars*
- *Eldars*
- *Nécrons*
- *Orks*
- *Tau*
- *Tyranides*

Plusieurs Equipes d'Extermination ou d'infiltration peuvent avoir le même ennemi juré.

Pluie d'Acier : au début de son tour, le joueur de la Deathwatch peut décider avant d'effectuer ses jets de *Réserves*, que ces derniers soient résolus contre un seuil de réussite, défini comme si c'était le prochain tour de jeu. Ses réserves arriveront ainsi sur 4+ au Tour 1, sur 3+ au Tour 2, et automatiquement au Tour 3.

Vétéran des guerres Tyranides : toute figurine avec cette règle a *Ennemi juré (Tyranides)* et peut utiliser une grenade antichar à distance (ou au corps à corps) contre une CM (seulement au corps à corps contre une CMV), sans compter dans le nombre de figurine (1) pouvant normalement lancer une grenade lorsque son unité effectue une attaque de tir.

Liste d'armée

QG

Watch Commander*

voir l'entrée du *Maître de Chapitre* (p.163) du Codex Space Marines.

Capitaine de la Deathwatch*

voir l'entrée du *Capitaine* (p.164) du Codex Space Marines.

Archiviste de la Deathwatch*

Voir l'entrée de l'*Archiviste* (p.165) du Codex Space Marines.

Chapelain de la Deathwatch*

voir l'entrée du *Chapelain* (p.165) du Codex Space Marines.

Maître de l'Arsenal de la Deathwatch*

voir l'entrée du *Maître de l'Arsenal* (p.166) du Codex Space Marines.

*Les QG de la Deathwatch ont un surcoût de +15pts à ajouter à leur coût total.

*Les QG de la Deathwatch ont des munitions spéciales en plus de leur équipement.

*Les QG de la Deathwatch ont accès à de nombreuses options :

- Ils ont accès aux listes d'équipements tel que décrit dans leur entrée respective du codex SM.
- S'ils ont accès aux reliques SM, ils ont également accès aux reliques Deathwatch (page suivante).
- Etre promu *Bouclier Noir* +20pts
- Recevoir jusqu'à 3 servo-crânes +3pts / *servo-crâne*

ELITES

Equipe d'Extermination de la Deathwatch*

voir l'entrée des *Vétérans d'appuis* (p.170) du Codex Space Marines

*L'unité vaut 125pts et chaque vétéran supplémentaire vaut 25pts.

*Ajouter les 3 types de land raider (p.177 du Codex Space Marines) à la liste des transports assignés.

*Le Sergent et les vétérans ont accès à liste des équipements spéciaux p.159 du Codex Space Marines.

*Remplacer l'option Bolter lourd par Bolter lourd à suspension (2 max par unité).

*Ajouter les options suivantes :

- Un seul Vétéran (y compris le Sergent) peut être promu *Bouclier Noir* +10pts
- Un seul Vétéran (y compris le Sergent) peut être promu *Apothicaire* +30pts
Il reçoit un narthecium en plus de son équipement. Son type d'unité devient Infanterie (Personnage) s'il ne l'avait pas déjà du fait d'être Sergent.
- Un seul Vétéran (y compris le Sergent) peut être promu *Techmarine* +30pts
Voir p.166 du Codex Space Marines pour son profil, ses règles spéciales, ses armes, son équipement, ses options d'équipement. Ajoutez simplement les munitions spéciales à la liste de ses équipements.
- Le Sergent peut être promu Champion de la Deathwatch +30pts
Il reçoit une armure d'artificier, un bouclier de combat et une épée énergétique de Maître en remplacement de son bolter. Son profil est ainsi modifié : CC6 et Cd 10.
- Le Sergent peut être promu *Personnage Indépendant* +coût du QG choisi -25pts
Voir l'entrée appropriée dans les listes d'armées (du Codex Deathwatch et du Codex Space Marines) pour son profil, ses règles spéciales, ses armes, son équipement, ses options d'équipement.

Equipe d'Infiltration de la Deathwatch*

voir l'entrée des *Scouts* (p.167) et des *Vétérans d'appuis* (p.170) du Codex Space Marines.

*L'unité comprend un sergent vétérans et 4 vétérans Infiltrateurs.

L'unité vaut 110pts et chaque Infiltrateur supplémentaire vaut 19pts.

Les Infiltrateurs sont des scouts avec +1 en CC, +1 en CT, +1 Attaque et des munitions spéciales. On peut aussi dire à l'inverse que ce sont des vétérans d'appuis en armure scout.

*L'unité peut sélectionner un Land Speeder Storm ou DeathStorm comme transport assigné (elle et son transport bénéficient alors de la règle spéciale *Scout*). Si cette option n'est pas choisie, l'unité possède la règle spéciale *Infiltration* à la place.

*Ajouter les options suivantes :

- Chaque Infiltrateur peut remplacer son bolter par un bolter avec viseur M.40 +1pt
- Un Infiltrateur peut porter une balise de guidage en plus de son équipement +10pts

TRANSPORTS

Rhino, Razorback, Drop Pod, Land Speeder Storm**, Land Raider*, LR Crusader*, LR Redeemer*

voir leurs entrées (p.169 et 177) du Codex Space Marines

*Ajouter l'option : peut avoir des munitions psy +5pts

**Tout Land Speeder Storm peut être promu « Death » Storm +25pts

Un DeathStorm a une CT de 4, son bolter lourd en tourelle est un modèle à suspension, échangeable gratuitement par un lance-flammes lourd ou un multi-fuseur, et il suit les règles suivantes :

Si une Equipe d'Infiltration débarque de son transport DeathStorm, vous pouvez choisir de faire débarquer, ou non, l'Artilleur ; ajouter alors une 6^{ème} figurine à l'unité.

Mais un DeathStorm sans son artilleur, avec son seul pilote, ne peut plus effectuer que des tirs au jugé jusqu'à la fin de la bataille (y compris avec l'arme montée en tourelle, si elle n'a pas été démontée, voir ci-dessous, et que cette arme peut être utilisée au jugé).

Si une Equipe de d'Infiltration débarque de son transport DeathStorm (avec ou sans son Artilleur, peu importe), vous pouvez également choisir de démonter, ou non, l'arme en tourelle ; une des figurines de l'unité qui a débarqué reçoit alors cette arme en plus de son équipement.

Mais un DeathStorm perd l'usage de son arme en tourelle si elle a été démontée.

Options :

Un DeathStorm peut avoir une seconde arme (montée sous le châssis à l'avant comme un Tornado) :

- bolter lourd à suspension ou lance-flammes lourd +10pts
- multi-fuseur +20pts

Un DeathStorm peut également prendre 1 LM Typhoon (montée sur les côtés à l'arrière) +25pts

Un DeathStorm peut également prendre 1 missile traqueur jumelé (monté sous les ailes) +10pts

Arsenal

Armes et équipements :

Bolter avec viseur M.40 (1pt) : mode de tir alternatif : Portée 24" F4 PA5 Lourde 2, *Pilonnage*

Bolter lourd à suspension (10pts) : Portée 36" F5 PA4 Salvo 2/4

Munitions spéciales (5pts) : voir p.125 du Codex Space Marines

Servo-crânes (3pts) : voir p.146 du Digicodex Inquisition

Balise de guidage (10pts) : Pas de déviation si un Module d'Atterrissage (de n'importe quelle faction de l'Imperium) effectue une *Frappe en Profondeur* à 6" ou moins de la balise de guidage ; sauf la déviation du Système de Guidage à Inertie Mobile qui doit toujours être effectuée si nécessaire.

Améliorations de Véhicule :

Munitions Psy : voir p.144 du Digidex Inquisition

Bannières de Chapitres - 45pts

Cette amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par armée, pour un Land Raider de n'importe quel type, sélectionné comme Transport Assigné pour une équipe d'extermination.

Toutes les unités du joueur Deathwatch appartenant à l'une des différentes factions de l'Imperium (voir l'encadré p.126 du Livre de Règles) à 12ps d'un Land Raider arborant des bannières de Chapitres sont *Sans Peur* et ont +1 Attaque (bonus non cumulable avec une ou plusieurs autres bannières de Chapitre issues d'un autre codex).

Bouclier Relique de Terra - 100pts

Cette amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par armée, pour un Land Raider de n'importe quel type, sélectionné comme Transport Assigné pour une équipe d'extermination.

Toutes les figurines (amie ou ennemie) à 12ps ou moins de la coque du Land Raider, y compris ce dernier lui-même, sont dans la zone sous le bouclier qui leur accorde une sauvegarde invulnérable de 4+ contre tous tirs venus de l'extérieur de la zone sous le bouclier.

Au tir, traiter le bouclier comme un Blindage 12 avec 4pts de coque.

Le bouclier doit être abattu par des dommages superficiels ou importants. En cas de dégât importants, ignorer les effets du tableau des dégâts aux véhicules. A la place, jetez 1D6. Sur un résultat de 6+, 1 point de coque additionnel est perdu, pour un total de 2pts de coque perdus sur ce dégât.

Si le bouclier vient à perdre son dernier point de coque, il est désactivé.

Au début de chacun de vos prochains tours de joueur suivants le tour où le bouclier a été désactivé, jetez 1D6. Sur un résultat de 6+ le bouclier s'active de nouveau avec un seul point de coque.

Reliques : un exemplaire maximum de chaque relique par armée.

Amulette de pouvoir - 30pts

Le porteur génère 1 Charge Warp supplémentaire. De plus il peut relancer ses tests psychiques ratés. Seul un Archiviste de la Deathwatch peut sélectionner cette relique.

Lame antique - 65pts

Cette relique fonctionne comme une amélioration d'arme énergétique qui devient une arme antique. Il faut d'abord acheter l'arme énergétique (épée, griffe, hache, masse, gantelet, marteau tonnerre), puis en payant le surcoût de +65pts, cette arme voit son profil ainsi mis à jour :

+2 en Force, -1 à la PA, Arme de spécialiste, Mêlée, Annule les sauvegardes invulnérables

Exemples : Pour un capitaine de la Deathwatch,

-une épée antique vaut 80pts et a le profil suivant : F6 PA2 Arme de Spécialiste, etc.

-un gantelet antique vaut 90pts et a le profil suivant : F10 PA1 Arme de Spécialiste, Encombrant etc.

Notez qu'une arme antique conserve toutes les autres règles spéciales de son profil initial. Exemples : *Encombrant* pour un gantelet, *Shred* pour une griffe, *Concussive* pour un marteau, etc.

Le Pacificateur - 30pts

Il s'agit d'un bolter lourd modifié avec le profil suivant : F6 PA3, Salvo 3/5, Pilonage.

Seul un Capitaine ou un Watch Commander peut sélectionner cette relique en remplacement d'une de ses armes. Le pacificateur peut également être utilisé au corps à corps avec le profil suivant :

Force du porteur PA6, Mêlée, *Commotion*, *Encombrant*. De plus, si le porteur n'est pas verrouillé au corps à corps, les unités de la Deathwatch, dans un rayon de 12ps du porteur, peuvent relancer leurs tests de moral ratés.

Pouvoirs psychiques

En plus des autres disciplines normalement accessibles aux Space Marines, les Archivistes de la Deathwatch ont accès à une nouvelle discipline psychique nommée *Astartes* car elle reprend des pouvoirs classiques des différents anciens codex de Space Marines.

Primaris : selon le Chapitre d'origine de l'Archiviste, voir encadré ci-dessous.

1. Le Vengeur – Warp Charge 1

Décharge psy avec le profil suivant : Portée Souffle F5 PA3 Assaut 1

2. Fureur des Anciens – Warp Charge 1

Tracer un **Faisceau** depuis le socle de l'Archiviste jusqu'à un point situé sur n'importe lequel des 4 bords de table. Toute unité sur le passage subit D3 touches de F5 PA- et doit effectuer un test de *Pilonnage*. Seules les unités ennemies et non verrouillée au corps à corps sont affectées. Si le faisceau devrait atteindre un point où il rencontre une unité amie ou verrouillée au corps à corps, il s'arrête avant d'atteindre ce point, les autres cibles ennemies sur la fin de son tracé ne sont pas affectées.

3. Puissance des Héros – Warp Charge 1

Bénédiction qui donne à l'Archiviste (ou un autre membre de son unité) +D3 Attaques jusqu'à la fin du tour de joueur en cours.

4. Frappe Psychique – Warp Charge 1

Décharge psy avec le profil suivant : Portée 12" F5 PA2 Assaut 4

5. Célérité – Warp Charge 1

Bénédiction qui donne, à l'Archiviste seulement, la règle spéciale *Course* et une Initiative de 10 pour la jusqu'à la fin du tour de joueur en cours.

6. Vortex Funeste – Warp Charge 1

Décharge psy avec le profil suivant : Portée 12" F10 PA1 Lourde 1, Explosion

Si l'Archiviste rate son test psychique alors qu'il veut utiliser ce pouvoir, placez le gabarit du vortex sur lui : dans ce cas, le gabarit ne dévie pas.

Pouvoirs *Primaris* de Chapitre :

Sang bouillonnant – Warp Charge 1 – *Blood Angels*

Décharge psy qui touche automatiquement une unité ennemie à 12". Une figurine de l'unité subit une blessure sans aucune sauvegarde d'armure possible.

Peur de l'Obscurité – Warp Charge 1 – *Raven Guard*

Décharge psy qui touche automatiquement une unité ennemie à 24". Cette l'unité doit immédiatement réussir un test de Pilonnage avec un malus de -2 à leur Cd. Tous les modificateurs et exceptions continuent de s'appliquer normalement (ainsi les unités *Sans Peur* sont immunisées à ce pouvoir).

Barrière de Force – Warp Charge 1 – *Dark Angels*

Bénédiction qui affecte l'Archiviste jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur. Lorsqu'il subit une blessure, il peut choisir, une fois par tour de joueur, d'effectuer une forme spéciale de sauvegarde invulnérable en réalisant un test psychique plutôt qu'un jet de sauvegarde invulnérable normal. Ce pouvoir est inutile contre les Attaques qui ignorent les sauvegardes invulnérables.

Dôme de Force – Warp Charge 1 – *Imperial Fists*

Cette **Bénédictio**n donne à l'Archiviste et son unité une sauvegarde Invulnérable de 5+ jusqu'à la fin du tour de joueur suivant.

Portail d'Infinité – Warp Charge 1 – *White Scars*

Cette **Bénédictio**n permet à l'Archiviste et son unité d'être retirés du champ de bataille, puis remis en jeu dans un rayon de 24ps autour de leur position initiale selon les règles de *Frappe en Profondeur*. Si l'Archiviste est seul, il ne court aucun risque particulier, mais s'il est accompagné d'une unité, il est possible que le trajet se passe mal. Si la *Frappe en Profondeur* dévie et qu'un double est obtenu sur la distance de déviation, un membre de l'unité, choisi par le joueur qui la contrôle, se perd dans le Warp et est retiré comme perte (les survivants dévient normalement).

Malédiction de la Machine – Warp Charge 1 – *Iron Hands*

Décharge psy d'une portée de 24" qui n'affecte que les véhicules. Si le pouvoir touche sa cible, le véhicule visé subit automatiquement un dégât superficiel.

Puissance des Anciens – Warp Charge 1 – *Ultramarines*

Cette **Bénédictio**n donne à l'Archiviste une Force de 6 et lui permet de jeter 2D6 pour la pénétration des blindages, jusqu'à la fin du tour de joueur en cours.

Ouragan Meurtrier – Warp Charge 1 – *Space Wolves*

Décharge psy d'une portée de 18". L'unité ciblée subit 3D6 touches F3 PA-. Placer un marqueur à côté de l'unité pour vous rappeler qu'à son prochain tour, elle traitera tous les terrains, même les terrains clairs, comme du terrain difficile et dangereux.

Voile de Temps – Warp Charge 1 – *Blood Ravens*

Bénédiction qui permet à l'Archiviste de relancer tous résultat de 1 sur tous ses jets pour toucher, pour blesser, de sauvegarde d'armure ou invulnérable, de tests de Commandement ou de Moral. Notez que le second résultat doit être accepté.

Zone Neutre – Warp Charge 1 – *Red Scorpions*

Toutes les unités ennemies dans un rayon de 24" autour de l'Archiviste doivent relancer leurs sauvegardes invulnérables réussies pour le restant de ce tour de joueur.

Poing d'Acier – Warp Charge 1 – *Grey Knights*

Bénédiction qui permet à l'Archiviste et son unité de bénéficier d'un bonus de +1 en Force jusqu'à la fin du tour de joueur. Ce bonus intervient avant tout autre modificateur.

Souffle du Dragon – Warp Charge 1 – *Salamanders*

Décharge psy avec le profil suivant : Portée Torrent (souffle à 12") F4 PA5 Assaut 1, Torrent, Feu de l'Amie