

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

JUIN 2024

Quelle que soit votre manière de jouer à Warhammer 40,000, les recommandations de ce document sont conçues pour créer le cadre de jeu le plus équilibré et agréable possible pour tous les joueurs, en prenant en considération les dernières données et retour d'expérience d'une grande variété de sources. Elles seront appliquées en intégralité dans tous les événements de jeu égal et de Croisade officiels de Games Workshop, et révisées périodiquement. Lorsque des passages existants de règles sont présentés, les sections nouvelles ou révisées sont en **rouge**. Les entrées marquées d'un **+** ont été ajoutées ou révisées depuis la précédente itération de ce document.

RÈGLES DE BASE

41 Stratagèmes Ajoutez ce qui suit :

MODIFIER LE COÛT EN PC D'UN STRATAGÈME

+ Les règles qui vous permettent de cibler une unité de votre armée avec un Stratagème pour OPC, sans spécifier le nom du Stratagème (ex : l'aptitude Rites de Bataille d'un Capitaine), réduisez de 1PC le coût de l'utilisation de ce Stratagème à la place.

Si une figurine a une règle qui est censée, une fois par bataille, augmenter le coût en PC d'un Stratagème adverse (ex : l'aptitude La Confusion Règne d'un Assassin Callidus), cette règle est remplacée par l'aptitude suivante :

"Seigneur de la Duperie (Aura) : Chaque fois que votre adversaire cible une unité de son armée avec un Stratagème, si ladite unité est à 12" de cette figurine, augmentez de 1 le coût de cette utilisation de ce Stratagème."

STRATAGÈMES POUVANT ÊTRE UTILISÉS PLUS D'UNE FOIS PAR PHASE/TOUR

+ Les parties d'une règle qui permettent à un joueur d'utiliser un Stratagème même s'il a déjà ciblé une autre unité de son armée avec ledit Stratagème à la même phase peuvent être utilisées seulement si le nom du Stratagème est spécifié dans ladite règle. De même, si un Stratagème est limité à une seule utilisation par joueur et par tour (ex : Tirer en État d'Alerte), par round ou par bataille, ces parties de ladite règle peuvent être utilisées seulement si le nom du Stratagème est spécifié dans la règle.

Exemple : L'aptitude Rites de Bataille d'un Capitaine Space Marine stipule : "Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase."

Comme cette aptitude de précise pas le nom du Stratagème, la partie de cette aptitude qui modifie le coût en PC du Stratagème suit les règles de "Modifier le Coût en PC d'un Stratagème" (vois ci-contre), et la partie de cette aptitude qui est censée vous laisser utiliser le même Stratagème plus d'une fois à la même phase ne peut pas être utilisée du tout.

Ensemble, ces changements signifient que l'effet de Rites de Bataille devient : "Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser quand son unité est ciblée par un Stratagème. En ce cas, réduisez de 1 le coût en PC de cette utilisation de ce Stratagème."

STRATAGÈMES QUI EMPÊCHENT DES UNITÉS D'ÊTRE CIBLÉES

+ Si un Stratagème a un effet qui stipule que l'unité cible "peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 12'", ou "ne peut pas être ciblée par des attaques de tir à moins que la figurine attaquante soit à 12'" (ex : Nimbés du Feu de l'Âme), cet effet est remplacé par "peut seulement être choisie comme cible d'une attaque de tir si la figurine attaquante est à 18'".

Exemple : L'effet du Stratagème Nimbés du Feu de l'Âme des Grey Knights devient : "Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, votre unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 18'".

STRATAGÈMES QUI AJOUTENT DE NOUVELLES UNITÉS À VOTRE ARMÉE

+ Si un Stratagème a pour effet d'ajouter "une nouvelle unité à votre armée qui est identique à votre unité détruite" (ex : Participer à la Chasse, Vagues Incessantes, Renforts, etc.), ajoutez la Restriction suivante à ce Stratagème :

"RESTRICTIONS : Vous pouvez utiliser ce Stratagème une seule fois par bataille."

RÈGLES DE FACTION

ADEPTA SORORITAS



Aucune.

ADEPTUS CUSTODES



DÉTACHEMENT D'OST-REMPART

+ Règle de Détachement Maîtrise Martiale

Remplacez le premier paragraphe par :

“Au début du round de bataille, vous pouvez **choisir 1 des puces ci-dessous**. En ce cas, jusqu'au début du prochain round de bataille, **les effets de cette puce s'appliquent.**”

DÉTACHEMENT DE CHAMPIONS AURIQUES

+ Règle de Détachement Concentration de Puissance

Remplacez par :

“Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque d'une **figurine** d'une **unité PERSONNAGE ADEPTUS CUSTODES** de votre armée qui cible l'unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Blessure.”

ADEPTUS MECHANICUS



RÈGLE D'ARMÉE

+ Règle d'Armée Impératifs Doctrinaires, Impératif Protecteur et Impératif Conquérant

Remplacez par :

“IMPÉRATIF PROTECTEUR

■ Les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [LOURD].

■ Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité.

■ À chaque attaque de mêlée qui cible cette unité, si cette unité a le mot-clé **LIGNE** et/ou si elle est à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies, soustrayez 1 au jet de Touche.

IMPÉRATIF CONQUÉRANT

■ Les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [ASSAUT].

■ Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Combat des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

■ À chaque attaque d'une figurine de cette unité, si cette unité a le mot-clé **LIGNE** et/ou si elle est à 6" d'une ou plusieurs unités **LIGNE ADEPTUS MECHANICUS** amies, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.”

FICHES TECHNIQUES

Ajoutez “**FACTION : Impératifs Doctrinaires**” à la section aptitudes des fiches techniques suivantes : Belisarius Cawl ; Électroprêtres Corpuscarii ; Électroprêtres Fulgurites ; Technoprêtre Dominus ; Technaugure ; Technoprêtre Manipulus ; Technoarchéologue.

+ Belisarius Cawl

Caractéristique de Mouvement – remplacez par 8”.

Aptitude Mantra de Discipline – remplacez par :

“**Mantra de Discipline : Cette figurine a le mot-clé**

LIGNE et a l'aptitude suivante :

Courage Binhaire (Aura) : Tant qu'une unité **ADEPTUS MECHANICUS** amie est à 6" de cette figurine, chaque fois que vous faites un test d'Ébranlement ou de Commandement pour l'unité, ajoutez 1 au test.”

+ Ferro-échassiers Ballistarii, Armes de Tir

Remplacez les profils de l'autocanon Cognis jumelé et du canon laser Cognis jumelé par :

Autocanon Cognis jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	4	4+	9	-1	3

Canon laser Cognis jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	2	4+	12	-3	D6+1

+ Désintégreteur Skorpilus, Armes de Tir

Remplacez le profil du canon Ferrumite par :

Canon Ferrumite

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	3	4+	12	-3	D6+1

+ Infiltrateurs Sicariens, Armes de Mêlée

Remplacez les profils de l'arme énergétique et de la matraque taser par :

Arme énergétique

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	3	4+	4	-2	1

Matraque taser [TOUCHES SOUTENUES 2]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	3	4+	6	0	1

+ Corrôleurs Sicariens, Armes de Mêlée

Remplacez les profils des épées transsoniques, des épées transsoniques et griffe-discord et du couperet transsonique et griffe-discord par :

Épées transsoniques [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	4+	5	-1	1

Épées transsoniques et griffe-discord

[ANTI-INFANTERIE 3+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	4+	5	-2	1

Couperet transsonique et griffe-discord

[ANTI-INFANTERIE 3+, PRÉCISION]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	4	4+	5	-2	1

+ Onagre des Dunes, Armes de Tir

Remplacez les profils du lance-missiles Daedalus, du faisceau d'éradication, du laser à neutrons et de l'éclateur à phosphore lourd Onagre jumelé par :

Lance-missiles Daedalus [ANTI-VOL 2+]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	2	4+	10	-2	D6+1

Faisceau d'éradication [DÉFLAGRATION, TOUCHES SOUTENUES D3]

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Diffus	36"	2D3	4+	9	-2	2
▶ Concentré	18"	2D3	4+	9	-3	3

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

Laser à neutrons [LOURD]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	3	4+	16	-4	D6+2

Éclateur à phosphore lourd Onagre jumelé

[IGNORE LE COUVERT, JUMELÉ]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
36"	12	4+	6	-1	2

AELDARI



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d'Armée Les Fils du Destin

Remplacez la première phrase par :

“Si votre Faction d'Armée est **AELDARI**, au début de la bataille, faites un jet de Fils du Destin en jetant **six D6**.”

DÉTACHEMENT D'OST DE BATAILLE

Optimisation Messager de la Destinée

Remplacez par :

“Figurine **AELDARI** seulement. Une fois par tour, juste après avoir fait un jet de Touche, un jet de Blessure ou un jet de sauvegarde pour le **porteur**, vous pouvez traiter le résultat comme un jet non modifié de 6 à la place.”

Stratagème Phantasme

Remplacez les sections Cible et Effet par :

“**CIBLE** : 1 unité **INFANTRIE AELDARI** de votre armée.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à **D6**. Elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement.”

FICHES TECHNIQUES

Eldrad Ulthran, Aptitude Devin des Possibles

Remplacez par :

“Au début de la bataille, lorsque vous faites votre premier jet des Fils du Destin, jetez trois D6 additionnels [cela signifie que ce jet comprendra **neuf D6**].”

Tisseur de Nuit, Aptitude Toile à Monofilament

Remplacez par :

“**Toile à Monofilament** : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques avec son tisseur de nuit ont causé une touche contre une unité ennemie, cette unité ennemie est entravée jusqu'à la fin du prochain tour adverse. Tant qu'une unité est entravée, soustrayez **2** à sa caractéristique de Mouvement et soustrayez **2** à ses jets d'Avance et de Charge.”

L'Yncarne, Aptitude Mort Inéluctable

Remplacez par :

“**Mort Inéluctable** : Une seule fois à chacun de vos tours, si cette figurine est sur le champ de bataille, quand une autre unité est détruite, juste après avoir retiré la dernière figurine de l'unité, vous pouvez retirer cette figurine du champ de bataille et la replacer aussi près que possible de là où était la figurine détruite et à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie.”

Gardes Fantômes, Aptitude Chasse de Guerre

Remplacez par :

“**Chasse de Guerre** : Une fois par round de bataille, quand une unité ennemie cible cette unité, après que l'unité a résolu ses attaques, votre unité peut tirer comme si c'était votre phase de Tir. **Ce faisant, elle doit cibler cette unité ennemie seulement, et seulement si c'est une cible éligible.**”

AGENTS DE L'IMPERIUM



FICHES TECHNIQUES

Escouade d'Exaction

Composition d'Unité – remplacez les puces par :

- 1 Proctor-Exactant
- 9 Vigilants d'Exaction
- 0-1 Cyber-mastiff

Options d'Équipement – remplacez la première puce par :

“**Jusqu'à 2 Vigilants d'Exaction** peuvent chacun remplacer leur fusil de combat Arbites par 1 des choix suivants [chaque choix doit être différent] :”

ASTRA MILITARUM



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d'Armée Commandement Verbal

Remplacez le premier paragraphe par :

“Si votre Faction d'Armée est **ASTRA MILITARUM**, les figurines **OFFICIER** de votre armée avec cette aptitude peuvent donner des Ordres. La fiche technique de chaque **OFFICIER** spécifie combien d'Ordres il peut donner et quelles unités sont éligibles pour recevoir ces Ordres. Chaque fois qu'une figurine **OFFICIER** donne un Ordre, choisissez l'un des Ordres ci-dessous, puis choisissez 1 unité amie éligible à 6” de cette figurine **OFFICIER** à laquelle le donner. **Les figurines OFFICIER peuvent donner des Ordres à votre phase de Commandement et à la fin d'une phase où elles ont débarqué d'un TRANSPORT ou ont été placées sur le champ de bataille.**”

DÉTACHEMENT DE RÉGIMENT COMBINÉ

➤ Règle de Détachement Soldats Nés

Remplacez par :

“Chaque fois qu'une figurine d'une unité **RÉGIMENT** de votre armée fait une attaque de tir qui cible une unité visible (**MONSTRES** et **VÉHICULES** exclus), l'attaque a l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.”

Chaque fois qu'une figurine d'une unité **ESCADRON** de votre armée fait une attaque de tir qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** visible, l'attaque a l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.”

BLACK TEMPLARS



FICHES TECHNIQUES

➤ Impulsor des Black Templars, Section Transport

Remplacez par :

“Cette figurine a une capacité de transport de **7** figurines **TACTICUS** ou **INFANTRIE PHOBOS**. Cette figurine ne peut pas transporter des figurines **RÉACTEUR DORSAL**.”

➤ Repulsor des Black Templars, Section Transport

Remplacez par :

“Cette figurine a une capacité de transport de **14** figurines **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.”

BLOOD ANGELS



DÉTACHEMENT DE FILS DE SANGUINIUS

Règle de Détachement La Soif Rouge

Remplacez par :

“Chaque fois qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée est choisie pour combattre, si elle a fait un mouvement de Charge à ce tour, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez **2** à la caractéristique de Force et ajoutez **1** à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.”

CHEVALIERS DU CHAOS



RÈGLE D'ARMÉE

➤ Aptitude Marcheur Super-lourd

Remplacez par :

“Chaque fois qu'une figurine ayant cette aptitude fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut passer à travers les figurines (figurines **TITANESQUES** exclues) et les sections des éléments de terrain de 4” ou moins de haut. **Ce faisant :**

- Elle peut passer à Portée d'Engagement des figurines ennemies, mais ne peut pas finir ce mouvement à Portée d'Engagement d'elles.
- Elle peut également passer à travers les sections des éléments de terrain de plus de 4” de haut, mais en ce cas, après qu'elle s'est déplacée, jetez **1 D6** : sur **1**, la figurine est Ébranlée.”

SPACE MARINES DU CHAOS



FICHES TECHNIQUES

➤ Serres du Warp, aptitude Frappe Warp

Remplacez par :

“**Frappe Warp** : À la fin de la phase de Combat, si cette unité a détruit une ou plusieurs unités ennemies à cette phase et n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.”

DÉMONS DU CHAOS



RÈGLE D'ARMÉE

⊕ Règle d'armée L'Ombre du Chaos, Terreur Démoniaque

Remplacez par :

"Tant qu'une unité ennemie est dans l'Ombre du Chaos de votre armée et/ou est à 6" d'une ou plusieurs unités **BUVEUR DE SANG, GRAND IMMONDE, KAIROS FATEWEAVER, GARDIEN DES SECRETS, DUC DU CHANGEMENT, ROTIGUS, SHALAXI HELBANE** ou **SKARBRAND** de votre armée, chaque fois que cette unité fait un test d'Ébranlement, soustrayez 1 au test et, si ce test est raté, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles."

Règle Pacte Démoniaque

Ajoutez le paragraphe suivant :

"De plus, pour chacun des mots-clés suivants, le nombre d'unité non-LIGNE ayant ce mot-clé que vous incluez de la sorte ne peut pas dépasser le nombre d'unité LIGNE ayant ce mot-clé que vous incluez de la sorte :

- KHORNE
- TZEENTCH
- NURGLE
- SLAANESH"

DÉTACHEMENT D'INCURSION DÉMONIAQUE

⊕ Règle de Détachement Failles Warp

Remplacez par :

"Chaque fois qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA** de votre armée est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, si elle est placée entièrement dans l'Ombre du Chaos de votre armée, et/ou si elle est placée entièrement à 6" d'une ou plusieurs unités **BUVEUR DE SANG, GRAND IMMONDE, KAIROS FATEWEAVER, GARDIEN DES SECRETS, DUC DU CHANGEMENT, ROTIGUS, SHALAXI HELBANE** ou **SKARBRAND** amies avec qui elle a le mot-clé **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE** ou **SLAANESH** en commun, elle peut être placée n'importe où à plus de 6" à l'horizontale des figurines ennemies, au lieu d'à plus de 9".

FICHES TECHNIQUES

⊕ Aptitudes de Buveur de Sang et Skarbrand

Ajoutez ce qui suit aux deux fiches techniques :

"**Démon Majeur de Khorne (Aura)** : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA KHORNE** amie est à 6" de cette figurine, l'unité est dans l'Ombre du Chaos de votre armée."

⊕ Aptitudes de Grand Immonde et Rotigus

Ajoutez ce qui suit aux deux fiches techniques :

"**Démon Majeur de Nurgle (Aura)** : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA NURGLE** amie est à 6" de cette figurine, l'unité est dans l'Ombre du Chaos de votre armée."

⊕ Aptitudes de Duc du Changement et Kairos Fateweaver

Ajoutez ce qui suit aux deux fiches techniques :

"**Démon Majeur de Tzeentch (Aura)** : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA TZEENTCH** amie est à 6" de cette figurine, l'unité est dans l'Ombre du Chaos de votre armée."

⊕ Aptitudes de Gardien des Secrets et Shalaxi Helbane,

Ajoutez ce qui suit aux deux fiches techniques :

"**Démon Majeur de Slaanesh (Aura)** : Tant qu'une unité **LEGIONES DAEMONICA SLAANESH** amie est à 6" de cette figurine, l'unité est dans l'Ombre du Chaos de votre armée."

DARK ANGELS



DÉTACHEMENT DE FORCE OPÉRATIONNELLE D'IMPARDONNÉS

⊕ Règle de Détachement Âpre Résolution

Ajoutez le paragraphe suivant :

"À votre phase de Commandement, choisissez 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ; jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité."

DÉTACHEMENT DE FORCE OPÉRATIONNELLE DU CERCLE INTÉRIEUR

⊕ Règle de Détachement Cible Vouée

Remplacez par :

"Au début de votre phase de Mouvement, faite 1 des choix suivants :

■ **Attitude Défensive** : Choisissez 1 pion d'objectif que vous contrôlez. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, ce pion d'objectif est votre pion d'objectif Voué.

■ **Attitude Agressive** : Choisissez un ou plusieurs pions d'objectif que vous ne contrôlez pas. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, chacun de ces pions d'objectif est un de vos pions d'objectif Voués. Si une règle se réfère à une unité ou figurine à portée de votre pion d'objectif Voué, cette règle prend effet si l'unité ou figurine est à portée d'un plusieurs de vos pions d'objectif Voués.

Chaque fois qu'une unité **INFANTRIE DEATHWING** de votre armée fait une attaque qui cible une unité à portée d'un ou plusieurs de vos pions d'objectif Voués, ajoutez 1 au jet de Blessure."

FICHES TECHNIQUES

⊕ Chevaliers de la Deathwing, Armes de Mêlée

Remplacez les profils de la masse d'absolution et de l'arme énergétique par :

Masse d'absolution [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	4	2+	6	-2	2

Arme énergétique

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	2+	6	-2	2

⊕ Compagnons du Cercle Intérieur,

Armes de Mêlée

Remplacez les profils de l'espadaon de Caliban par :

Espadaon de Caliban

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	4	3+	6	-2	2
▶ Balayage [TOUCHES SOUTENUES 2]	Mêlée	5	3+	6	-2	1

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

DEATH GUARD



DÉTACHEMENT DE COMPAGNIE DE LA PESTE

Règle de Détachement Répandre les Maladies

Ajoutez ce qui suit au début de cette règle :

"À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, choisissez 1 des Maladies ci-dessous. Jusqu'à la fin de la bataille, toutes les unités de votre armée ayant l'aptitude Bienfait de Nurgle gagnent la Maladie choisie.

- **Vrillette Crânienne (Aura)** : Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette unité, dégradez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Capacité de Combat des armes dont sont équipées les figurines de cette unité ennemie.
- **Arthrite Crissante (Aura)** : Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette unité, dégradez de 1 la caractéristique de Sauvegarde des figurines de cette unité ennemie.
- **Vésanie Putrescente (Aura)** : Tant qu'une unité ennemie est à Portée de Contagion de cette unité, dégradez de 1 les caractéristiques de Commandement et de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité ennemie (jusqu'à un minimum de 1)."

Remplacer la parenthèse à la fin de la règle par :

"(les caractéristiques des unités ennemies à Portée de Contagion de lui seront donc modifiées)."

FICHES TECHNIQUES

⊕ Biologiste Putréfacteur, aptitude

Explosion de Maladies

Remplacez par :

"**Explosion de Maladies** : Une fois par round de bataille, vous pouvez cibler 1 unité de votre armée ayant cette aptitude avec le Stratagème Grenade pour OPC."

DEATHWATCH



DÉTACHEMENT DE FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR

Stratagème Munitions Dragonfire

Remplacez la section Effet par :

“EFFET : Jusqu’à la fin de la phase, **les armes à bolts*** dont sont équipées les figurines de votre unité ont les aptitudes [ASSAUT] et [IGNORE LE COUVERT].”

Stratagème Munitions Hellfire

Remplacez la section Effet par :

“EFFET : Jusqu’à la fin de la phase, **les armes à bolts*** dont sont équipées les figurines de votre unité [armes à Blessures Dévastatrices exclues] ont les aptitudes [ANTI-INFANTERIE 2+] et [ANTI-MONSTRE 5+].”

Stratagème Munitions Kraken

Remplacez la section Effet par :

“EFFET : Jusqu’à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d’Armure **des armes à bolts*** dont sont équipées les figurines de votre unité et améliorez de 6” la caractéristique de portée de ces armes.”

*ARMES À BOLTS

Les armes suivantes sont des armes à bolts :

- Arme combinée
- Arme de tir de la Longue Veille
- Bolter
- Bolter de la forge
- Bolter de maître
- Bolter jumelé
- Bolter jumelé Deathwatch
- Bolter lourd
- Bolter lourd de Sternguard
- Bolter lourd Infernus – profil de bolter lourd
- Bolter lourd jumelé
- Bolter Storm
- Bolters Centurion
- Bolters d’Assaut
- Carabine bolter
- Carabine bolter à lunette de maître
- Carabine Bolter d’Élite
- Carabine Bolter Instigateur
- Carabine bolter Oculus
- Combi-bolter
- Fusil bolter
- Fusil bolter de maître
- Fusil bolter de sniper
- Fusil bolter de Sternguard
- Fusil bolter jumelé
- Fusil bolter lourd
- Fusil bolter lourd de maître
- Gantelet Boltstorm
- Gantelets Boltstorm automatiques
- Hellfire Extremis
- Lance de veilleur
- Pistolet bolter
- Pistolet bolter Absolvor
- Pistolet bolter de Sternguard
- Pistolet bolter lourd
- Pistolet bolter spécialisé
- Pistolet bolter spécialisé de maître

DRUKHARI



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d’Armée La Puissance par la Souffrance, Section Renforcé par la Souffrance

Remplacez l’effet sur les unités Renforcées à la phase de Tir ou de Combat par :

“À chaque attaque d’une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche et, si c’est une attaque de mêlée, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d’Armure de cette attaque.”

FICHES TECHNIQUES

Archonte, Section Meneur

Remplacez par :

“Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- **COUR DE L’ARCHONTE**
- **INCUBES**
- **GUERRIERS KABALITES**

CULTES GENESTEALERS



Aucune.

GREY KNIGHTS



FICHES TECHNIQUES

➕ Archiviste de Confrérie, aptitude Vortex Funeste

Remplacez par :

“Vortex Funeste [Psychique] : À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18” et visible de ce **PSYKER** (hormis les unités avec l’aptitude Agent Solitaire qui ne font pas partie d’une unité Attachée et qui sont à plus de 12” de ce **PSYKER**). En ce cas, jetez 1 D6 : sur 1, l’unité de ce **PSYKER** subit D6 blessures mortelles ; sur 2-5, l’unité ennemie subit 2D3 blessures mortelles ; sur 6, l’unité ennemie subit 2D6 blessures mortelles.”

Cuirassier Némésis et Grand Maître en Cuirasse Némésis

Remplacez les profils du psy canon lourd, du grand marteau tueur de démon Némésis et de l’espardon Némésis par :

Psy canon lourd [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
24"	6	3+	10	-2	3

grand marteau tueur de démon Némésis [PSYCHIQUE]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	3+	14	-3	D6+1

Espardon Némésis [PSYCHIQUE]

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Frappe	Mêlée	5	2+	10	-2	D6
➤ Balayage	Mêlée	10	2+	5	-1	1

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

CHEVALIERS IMPÉRIAUX



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d’Armée Code Chevaleresque, Abatte le Tyran

Remplacez l’aptitude de Serment par :

“Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, **vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure.**”

Aptitudes de Lige

Remplacez par :

“Certaines figurines **QUESTORIS** ont une aptitude de Lige, indiquée par le mot “Lige”. À votre phase de Commandement, une ou plusieurs figurines de votre armée avec une aptitude de Lige peuvent utiliser cette aptitude. Pour chaque figurine qui le fait, choisissez 1 figurine **ARMIGÈRE** amie à 12” de cette figurine (vous ne pouvez pas choisir une figurine **ARMIGÈRE** qui est déjà affectée par une aptitude de Lige). Jusqu’au début de votre prochaine phase de Commandement, **la figurine ARMIGÈRE que vous avez choisie est affectée par cette aptitude de Lige.**”

➕ Aptitude Marcheur Super-lourd

Remplacez par :

“Chaque fois qu’une figurine ayant cette aptitude fait un mouvement Normal, d’Avance ou de Retraite, elle peut **passer à travers** les figurines (figurines **TITANESQUES** exclues) et **les sections** des éléments de terrain de 4” ou moins de haut. **Ce faisant :**

- Elle peut passer à Portée d’Engagement des figurines ennemies, mais ne peut pas finir ce mouvement à Portée d’Engagement d’elles.
- Elle peut également passer à travers les sections des éléments de terrain de plus de 4” de haut, mais en ce cas, après qu’elle s’est déplacée, jetez 1 D6 : sur 1, la figurine est Ébranlée.”

DÉTACHEMENT DE LANCE NOBLE

Stratagème Prétention au Trophée, Coût en PC

Remplacez par “2PC”.

Stratagème Vaillant Jusqu’au Bout, Coût en PC

Remplacez par “2PC”.

LIGUES DE VOTANN



DÉTACHEMENT DE BANDE ASSERMENTÉE

Règle de Détachement Impitoyable Efficacité

Remplacez les deux premiers paragraphes par :

“Au début de la bataille, choisissez un nombre d'unités de l'armée adverse en fonction du format de la bataille, comme suit :

- **Incursion** : 2 unités
- **Force de Frappe** : 4 unités
- **Offensive** : 6 unités

Chacune de ces unités commence la bataille avec 2 pions de Jugement (voir Œil des Ancêtres).

Si, au début de n'importe laquelle de vos phases de Commandement, une ou plusieurs de ces unités ont été détruites, vous gagnez un nombre de PC dépendant du moment de la bataille où vous l'avez détruite, comme indiqué ci-dessous (vous pouvez gagner des PC ainsi une seule fois par bataille, et les PC gagnés ainsi font exception aux Règles de Base qui limitent à 1 le nombre maximum de PC gagnés par round de bataille).”

NÉCRONS



DÉTACHEMENT DE LÉGION D'HYPERCRYPTÉ

⊕ Stratagème Précision Cosmique

Remplacez la section Cible par :

“**CIBLE** : 1 unité NÉCRONS de votre armée (unités **MONSTRE** exclus) qui est arrivée à cette phase en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur ou Hyperphasage.”

ORKS



MARÉE VERTE

⊕ Règle de Détachement Mentalité de la Bande

Remplacez par :

“Chaque fois qu'une attaque cible une unité **BOYZ** de votre armée, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 6+ contre l'attaque.

Chaque fois qu'une attaque cible une unité **BOYZ** de votre armée qui contient au moins 10 figurines, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre l'attaque.”

⊕ Stratagème Chopez-les !

Remplacez la section Effet par :

“**EFFET** : Après que l'unité attaquante a tiré, votre unité peut faire un mouvement de Chopez-les !. Pour ce faire, jetez un D6 : chaque figurine de votre unité peut se déplacer de jusqu'à une distance en pouces égale au résultat, mais votre unité doit terminer ce mouvement le plus près possible de l'unité ennemie la plus proche. Ce faisant, ces figurines peuvent arriver à Portée d'Engagement de cette unité ennemie. Si votre unité contient au moins 10 figurines, vous pouvez relancer le D6 déterminant la distance maximale à laquelle votre unité peut se déplacer.”

⊕ Stratagème Déferlante de Muscles

Remplacez la section Effet par :

“**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois que votre unité déclare une charge, ajoutez 1 au jet de Charge et, si votre unité contient au moins 10 figurines, vous pouvez relancer le jet de Charge.”

FICHES TECHNIQUES

⊕ Méganobz, aptitude Au Krazage !

Remplacez par :

“**Au Krazage !** : Pendant le round de bataille où vous avez sonné la Waaagh!, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.”

SPACE MARINES



DÉTACHEMENT DE FER DE LANCE IRONSTORM

⊕ Optimisation Toile Augure de Ciblage

Supprimez “**Aura**” de cette Optimisation et remplacez par :

“Figurine **TECHMARINE** seulement. À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** à 6” du porteur. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, les armes dont est équipée cette figurine **VÉHICULE** ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].”

⊕ Optimisation Maître de la Guerre Mécanisée

Supprimez “**Aura**” de cette Optimisation et remplacez par :

“Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** à 6” du porteur. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ce **VÉHICULE** est éligible pour tirer même s'il a Battu en Retraite ou Avancé à ce tour.”

⊕ La Pitié Est une Faiblesse, Coût en PC

Remplacez par “2PC”.

FICHES TECHNIQUES

Escouade Desolator, Composition d'Unité

Remplacer les puces par :

- 1 Sergent Desolator
- 4 Marines Desolator”

⊕ Impulsor, Section Transport

Remplacez par :

“Cette figurine a une capacité de transport de 7 figurines **TACTICUS** ou **INFANTRIE PHOBOS**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL**.”

⊕ Repulsor, Section Transport

Remplacez par :

“Cette figurine a une capacité de transport de 14 figurines **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.”

SPACE WOLVES



DÉTACHEMENT DE CHAMPIONS DE RUSS

⊕ Règle de Détachement Faits Dignes des Sagas

Remplacez par :

“Au début du premier round de bataille, choisissez 1 des Sagas listées ci-dessous (sauf la Saga de Majesté) ; la Saga choisie est considérée comme ayant été accomplie par votre armée, et toutes les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée gagnent le bénéfice associé jusqu'à la fin de la bataille.

À la fin du tour de chaque joueur, vous pouvez choisir 1 des Sagas ci-dessous (sauf la Saga que vous avez choisie au début du premier round de bataille). Si la Saga choisie a été accomplie par votre armée pendant ce tour, toutes les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée gagnent le bénéfice associé jusqu'à la fin de la bataille. Vous pouvez choisir chaque Saga une seule fois par bataille.

SAGA DU GUERRIER NÉ

- Cette Saga est accomplie au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a détruit au moins 1 figurine **PERSONNAGE** ennemie pendant ce tour.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

SAGA DE MAJESTÉ

- Cette Saga est accomplie si vous contrôlez au moins un pion d'objectif dans la zone de déploiement adverse à la fin de ce tour, et si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée était à portée de ce pion d'objectif.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

SAGA DE L'OURS

- Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine ou **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a été réduite en dessous de la moitié de ses PV initiaux pendant ce tour et si elle n'a pas été détruite à la fin de ce tour.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

SAGA DU TUEUR DE BÊTES

- Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a détruit au moins 1 figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** pendant ce tour.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].”

EMPIRE T'AU



Aucune.

THOUSAND SONS



RÈGLE D'ARMÉE

⊕ Règle d'Armée Cabale de Sorciers

Remplacez la dernière phrase du premier paragraphe par :
"Chaque fois que vous utilisez un Rituel, choisissez 1 figurine **PSYKER THOUSAND SONS** de votre armée (sauf les figurines qui ont déjà été choisies pour cette règle à ce tour), puis appliquez les effets de ce Rituel en utilisant ce **PSYKER**."

⊕ Revers du Destin

Remplacez par :
"**Revers du Destin (Psychique) – 9 Points de Cabale**
Utilisez ce Rituel au début de votre phase de Tir. Choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER**; jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tire d'une figurine **THOUSAND SONS** de votre armée qui cible l'unité, améliorez de 2 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque."

⊕ Éclair de Mort

Remplacez par :
"**Éclair de Mort (Psychique) – 7 Points de Cabale**
Utilisez ce Rituel au début de votre phase de Tir. Choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** (sauf les unités avec l'aptitude Agent Solitaire qui ne font pas partie d'une unité Attachée et qui sont à plus de 12" de ce **PSYKER**). Jetez 1 D6 : sur 1, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles; sur 2-5, cette unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles; sur 6, cette unité ennemie subit D3+6 blessures mortelles."

⊕ Accélération Temporelle

Remplacez par :
"**Accélération Temporelle (Psychique) – 5 Points de Cabale**
Utilisez ce Rituel au début de votre phase de Tir. Choisissez 1 unité **THOUSAND SONS** amie à 18" de ce **PSYKER**; à moins que cette unité soit à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, elle peut faire un mouvement Normal. Si elle le fait, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge à ce tour. La même unité ne peut pas être choisie pour ce Rituel plus d'une fois par phase."

FICHES TECHNIQUES

⊕ Sorcier Exalté sur Disque de Tzeentch, aptitude Vrilles d'Entrave

Remplacez par :
"**Vrilles d'Entrave (Psychique)** : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie (**MONSTRES** et **VÉHICULES** exclus) touchée par une ou plusieurs de ces attaques faites avec son Feu des Arcanes; jusqu'au début de votre prochain tour, l'unité ennemie est entravée. Tant qu'une unité est entravée, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement et soustrayez 2 à ses jets de Charge."

TYRANIDES



RÈGLE D'ARMÉE

⊕ Règle d'Armée Synapse

Remplacez par :
"Si votre Faction d'Armée est **TYRANIDES**, tant qu'une unité **TYRANIDES** de votre armée est à 6" d'une ou plusieurs figurines **SYNAPSE** amies, cette unité **TYRANIDES** est dite à Portée de Synapse de votre armée. Tant qu'une unité **TYRANIDES** de votre armée est à Portée de Synapse de votre armée :

- Chaque fois que l'unité fait un test d'Ébranlement, faites le test on 3D6 au lieu de 2D6.
- Chaque fois qu'une figurine de l'unité fait une attaque de mêlée, ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'attaque."

⊕ Règle d'Armée l'Ombre dans le Warp

Remplacez par :
Si votre Faction d'Armée est **TYRANIDES**, une fois par bataille, à la phase de Commandement de n'importe quel joueur, si une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude sont sur le champ de bataille, vous pouvez déchaîner l'Ombre dans le Warp. En ce cas, chaque unité ennemie sur le champ de bataille doit faire un test d'Ébranlement. Chaque fois qu'une unité ennemie fait un tel test d'Ébranlement, si elle est à 6" d'une ou plusieurs unités **SYNAPSE** de votre armée, soustrayez 1 au test."

DÉTACHEMENT DE RUÉE BROYEUSE

⊕ Règle de Détachement Béhémoths Enragés

Remplacez par :
"À chaque attaque d'une figurine **MONSTRE TYRANIDES** de votre armée, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité de la figurine est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si l'unité de la figurine est En Dessous de son Demi-effectif. De plus, tant qu'une unité **MONSTRE TYRANIDES** de votre armée (unités Ébranlées exclues) est à son Effectif Initial, ajoutez 2 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité."

⊕ Stratagèmes Férocité Débridée

Remplacez la section Effet par :
"**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut passer à travers les figurines (figurines **TITANESQUES** exclues) et les sections des éléments de terrain de 4" ou moins de haut. Ce faisant :

- Elle peut passer à Portée d'Engagement des figurines ennemies, mais ne peut pas finir ce mouvement à Portée d'Engagement d'elles.
- Elle peut également passer à travers les sections des éléments de terrain de plus de 4" de haut, mais en ce cas, après que son unité s'est déplacée, jetez 1 D6 : sur 1, votre unité est Ébranlée."

FICHES TECHNIQUES

⊕ Tyran des Ruches, aptitude Déferlante

Remplacez par :
"**Déferlante (Aura, Psychique)** : Tant qu'une unité **TYRANIDES** amie est à 6" de cette figurine, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont les aptitudes **[ASSAUT]** et **[TOUCHES FATALES]**."

⊕ Neurolictor, Mots-clés

Ajoutez "**SYNAPSE**".

⊕ Neurotran, Section Meneur

Remplacez par :
"Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **NEUROGAUNTS**, **GARDES TYRANIDES**, **ZOANTHROPES**."

⊕ Génocrate et Parasite de Mortrex

Aptitudes – ajoutez ce qui suit aux deux fiches techniques :
"**FACTION** : L'Ombre dans le Warp"

Mots-clés – ajoutez ce qui suit aux deux fiches techniques :
"**SYNAPSE**".

⊕ Mawloc, Rôdeurs et Trygon, Mots-clés

Ajoutez le mot-clé suivant aux trois fiches techniques :
"**ENVAHISSEUR D'AVANT-GARDE**".

⊕ Exocrine, Armes de Tir

Remplacez le profil de canon bioplasmique par :

Canon bioplasmique [DÉFLAGRATION, LOURD]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
36"	D6+3	3+	9	-3	3

⊕ Tyrannofex, Armes de Tir

Change le profil du canon briseur par :

Canon briseur [LOURD]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	2	3+	18	-4	D6+6

WORLD EATERS



DÉTACHEMENT DE BANDE DE BERZERKS

Optimisation Vouge de Berzerk

Remplacez par :
"Figurine **WORLD EATERS** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Dégâts des armes de mêlée dont le porteur est équipé."

Optimisation Favori de Khorne

"Figurine **WORLD EATERS** seulement. Une fois par bataille, quand vous faites un jet de Bénédiction de Khorne, avant de faire quoi que ce soit d'autre, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, défaussez tous les dés de ce jet et faites un nouveau jet de Bénédiction de Khorne. Ce nouveau jet ne compte pas comme une relance, et toute règle vous permettant de relancer ou de manipuler des dés individuellement (ex : Icône de Khorne) peut donc être utilisée."

FICHES TECHNIQUES

Prince Démon des World Eaters, aptitude Vigueur Infernale

Remplacez par :
"Tant qu'une unité **INFANTERIE WORLD EATERS** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+, sauf si elles ont déjà une sauvegarde invulnérable, auquel cas elles ont une sauvegarde invulnérable de 4+."