



PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

VERSION 3.2

Vous consultez à présent la Plaque de Données d'Équilibre. 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 retours d'expérience d'une grande variété de sources.

Les changements de règles de ce document seront appliqués intégralement dans tous les événements de jeu égal et de Croisade officiels de Games Workshop, et révisés périodiquement. **Les passages nouveaux ou révisés sont en rouge**, tandis qu'un **texte surligné** indique des révisions antérieures (à l'exclusion des passages ajoutés ou remplacés en intégralité).

Ce document liste une série de changements de règles conçus pour offrir des batailles les plus équilibrées possibles. Ainsi, les modifications de coûts en points (figurant dans l'Inventaire du Munitorium) sont effectués avec lesdits changements à l'esprit.

Hors du cadre des événements de jeu égal et de Croisade de Games Workshop, vous pouvez choisir d'utiliser ou non les règles présentées dans ce document, quel que soit le format de jeu, tant que tous les joueurs impliqués dans la bataille en question ont donné leur accord au préalable.

Les factions ne font pas toutes l'objet de changements, mais elles sont toutes présentes dans ce document afin de confirmer la présence de modifications d'équilibrage au cas par cas. Attention toutefois, car chaque faction peut faire l'objet d'une FAQ ou d'errata, qui se trouvent dans les documents d'Errata de Codex ou d'Index appropriés, tandis que d'autres amendements et clarifications aux Règles de Bases se trouveront dans les Mises à Jour et Commentaire de Règles.

L'idéal pour disputer vos batailles de Warhammer 40,000 est d'utiliser l'appli Warhammer 40,000, qui inclut les dernières mises à jour pour vos factions, afin de livrer des guerres dans les ténèbres du 41^e millénaire en ayant tout sous la main !

SOMMAIRE

Règles de Base.....	2	Cultes Genestealers	16
Adepta Sororitas	3	Grey Knights	17
Adeptus Custodes.....	4	Agents Impériaux	18
Adeptus Mechanicus	5	Chevaliers Impériaux	19
Aeldari	6	Liges de Votann	20
Astra Militarum	7	Nécrons	21
Black Templars.....	8	Orks	22
Blood Angels.....	9	Space Marines	23
Chevaliers du Chaos.....	10	Space Wolves.....	25
Space Marines du Chaos.....	11	Empire T'au.....	26
Dark Angels	12	Thousand Sons	27
Death Guard.....	13	Tyranides.....	28
Drukhari	14	World Eaters	29
Emperor's Children.....	15		

PRODUIT PAR LE STUDIO DE DESIGN WARHAMMER

Plaque de Données d'Équilibre © Copyright Games Workshop Limited 2025.

RÈGLES DE BASE



Stratagèmes

Ajoutez ce qui suit :

STRATAGÈMES QUI ACCORDENT UNE PORTÉE DE PLACEMENT PLUS COURTE

Si un Stratagème a un effet qui permet à l'unité ciblée d'être placée "à plus de 3" à l'horizontale" des figurines/unités ennemies [ex. Précision Cosmique, Arrivée Prédite, Résidents du Warp, etc.], cette partie de cet effet est remplacée par : "à plus de 6" à l'horizontale".

STRATAGÈMES QUI DÉGRADENT LA PÉNÉTRATION D'ARMURE

Si un Stratagème a un effet stipulant "jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque" [ex. Armure de Mépris, Bouclier de Haine, Entêtement Indéfectible, Point Nodal Renforcé, etc.], cet effet est remplacé par : "jusqu'à ce que l'unité attaquante ait résolu ses attaques, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque."

MODIFIER LE COÛT 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 du 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."



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d'Armée Actes de Foi, section Gagner des Dés de Miracle

Remplacez par :

"Si votre Faction d'Armée est **ADEPTA SORORITAS**, vous gagnez 1 dé de Miracle :

- Au début de chaque round de bataille.
- Chaque fois qu'une unité de l'**ADEPTA SORORITAS** de votre armée est détruite.

Chaque fois que vous gagnez un dé de Miracle, jetez un D6. Le résultat obtenu est la valeur de ce dé de Miracle. Cette valeur ne peut pas être changée ni relancée, sauf si une règle spécifie le contraire. Gardez de côté vos dés de Miracle, il s'agit de votre réserve de dés de Miracle."

Triomphe de Sainte Katherine, Aptitude Procession Solennelle

Remplacez par :

"**Procession Solennelle** : Chaque fois que vous gagnez 1 dé de Miracle au début du round de bataille, si cette figurine est sur le champ de bataille, ne jetez pas 1 D6 pour déterminer la valeur de ce dé de Miracle ; il a une valeur de 6."

DÉTACHEMENT DE PORTEUSES DE LA FLAMME

Règle de Détachement Extermination Fervente

Remplacez par :

"Les armes de tir dont sont équipées les figurines **ADEPTA SORORITAS** de votre armée ont l'aptitude [ASSAUT], et chaque fois qu'une attaque de ces armes cible une unité à 6", ajoutez 1 à la caractéristique de Force de cette attaque."

Stratagème Ire Enflammée, Coût en PC

Remplacez par "2PC".

Stratagème Flammes Purificatrices, Coût en PC

Remplacez par "2PC".

Stratagème Rites de Feu, Effet

Remplacez par :

"**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité fait une attaque de tir qui cible une unité ennemie à 6" et à portée d'un pion d'objectif, ajoutez 1 au jet de Blessure. Si une ou plusieurs figurines ennemies sont détruites à cause de ces attaques, choisissez 1 de ces figurines détruites : son unité doit passer un test d'Ébranlement."

DÉTACHEMENT DE CHAMPIONNES DE LA FOI

Règle de Détachement de Juste Cause

Remplacez le premier paragraphe par :

"À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir jusqu'à 3 unités de l'**ADEPTA SORORITAS** de votre armée (y compris celles qui sont embarquées dans des **TRANSPORTS**), jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ces unités sont Justes. Tant qu'une unité est Juste :"

DÉTACHEMENT D'OST PÉNITENT

Règle de Détachement En Quête de Rédemption

Remplacez le premier paragraphe par :

"Au début du round de bataille, **vous pouvez choisir** un des Serments d'Expiation suivants pour être actif pour votre armée jusqu'au début du prochain round de bataille. Vous ne pouvez choisir chaque Serment d'Expiation qu'une fois par bataille."

FICHES TECHNIQUES

Escouade Zéphyrine, Aptitude Prophétie Incarnée

Remplacez par :

"**Prophétie Incarnée** : Chaque fois que cette unité est choisie pour combattre, choisissez 1 des aptitudes suivantes à appliquer aux armes **de mêlée** dont sont équipées les figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase :

- [TOUCHES SOUTENUES 1]
- [TOUCHES FATALES]

Si cette unité a fait un mouvement de Charge à ce tour, jusqu'à la fin de la phase, les deux aptitudes ci-dessus (au lieu d'une seule de votre choix) s'appliquent aux armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité."

Escouade Retributor, Profil

Remplacez par :

"**Tempête de Rétribution** : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, **relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1**. Si une telle attaque cible une unité ennemie qui a détruit une ou plusieurs unités **ADEPTA SORORITAS** de votre armée durant la bataille, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure également."



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.”

FICHES TECHNIQUES

Capitaine-Rempart sur Motojet Dawneagle, Profil

Remplacez la caractéristique d’Endurance par “7” et la caractéristique de Points de Vie par “8”.

Capitaine-Rempart sur Motojet Dawneagle et Praetors Vertus, Armes de Tir

Remplacez les profils de lanceur à salves et bolter Hurricane Vertus par :

Lanceur à salves [JUMELÉ]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
24"	1	2+	10	-3	D6+1

Bolter Hurricane Vertus [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
18"	3	2+	4	-1	2

Praetors Vertus, Profil

Remplacez la caractéristique d’Endurance par “7” et la caractéristique de Points de Vie par “5”.

Praetors Vertus, Aptitude Exécution de Vif-argent

Remplacez par :

“**Exécution de Vif-argent** : Une fois par bataille, après que cette unité a terminé un mouvement Normal ou d’Avance, vous pouvez choisir 1 unité ennemie (unités de **MONSTRE** et de **VÉHICULE** exclues) par-dessus laquelle elle s’est déplacée durant ce mouvement, puis jetez 1 D6 pour chaque figurine de l’unité ayant cette aptitude : pour chaque 2+, l’unité ennemie subit 2 blessures mortelles.”



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.

DÉTACHEMENT DE COHORTE CYBERNETICA

Règle de Détachement Programation de Cyber-psaumes

Remplacez par :

"Ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des figurines des unités Legio Cybernetica de votre armée. De plus, sauf si l'unité est Ébranlée, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de ses figurines."

DÉTACHEMENT DE CLADE DE COMBAT HALO-SERMONNÉ

Optimisation Plaquettes Dyades Transoraculaires

Remplacez par :

"Figurine de **COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE** seulement. Quand le porteur est attaché à une unité de **ROBOTS KASTELAN**, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines de l'unité gagnent le mot-clé **HALO-COMMUTATION**. L'unité ne peut pas être choisie lors du choix d'unités de la règle de Détachement Transfert Noosphérique."

FICHES TECHNIQUES

Ajoutez "**FACTION** : Impératifs Doctrinaires" à la section aptitudes des fiches techniques suivantes : Belisarius Cawl ; **Compilateur Cybernétique** ; Électroprêtres Coruscarii ; Électroprêtres Fulgurites ; Robots Kastelan ; Technoprêtre Dominus ; Technaugure ; Technoprêtre Manipulus ; Technoarchéologue.

Belisarius Cawl

Caractéristique de Mouvement – remplacez par 8".

Aptitude Cantiques de l'Omnimessie –

Remplacez par :

"**Cantiques de l'Omnimessie** : Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 des aptitudes de la section Cantiques de l'Omnimessie. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine a cette aptitude."

Aptitude Invocation de la Machine Vengeresse –

Remplacez par :

"**Invocation de la Machine Vengeresse** : Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité choisie est votre cible de Machine Vengeresse. Chaque fois qu'une figurine d'une unité de l'**ADEPTUS MECHANICUS** amie fait une attaque qui cible votre cible de Machine Vengeresse, vous pouvez relancer le jet de Touche."

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, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectifs de ses figurines et chaque fois que vous faites un test d'Ébranlement ou de Commandement pour l'unité, ajoutez 1 au test."

Aptitude Psaume-linceul – Remplacez par :

"**Psaume-linceul (Aura)** : Tant qu'une unité de l'**ADEPTUS MECHANICUS** amie est à 6" de cette figurine, l'unité a l'aptitude **Discretion**."

Remplacez le profil d'Atomisateur Solaire par :

Atomisateur solaire [FUSION 3]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
18"	3	2+	14	-4	D6

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 1]

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Diffus	36"	3D3	4+	9	-2	2
➤ Concentré	18"	3D3	4+	10	-3	3

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

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, JUMELÉ]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
48"	4	4+	9	-1	3

Autocanon Cognis jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

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

Désintégrateur Skorpis, 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	4	4+	4	-2	1

Matraque taser [TOUCHES SOUTENUES 2]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	3	4+	6	-1	1

Corrodeurs 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-INFANTRIE 3+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	4+	5	-2	1

Couperet transsonique et griffe-discord

[ANTI-INFANTRIE 3+, PRÉCISION]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	3	4+	5	-2	2



RÈGLES D'ARMÉE

Manœuvres Agiles, Moteurs Stellaires, sections Déclencheur et Effet

Remplacez par:

“**DÉCLENCHÉUR**: Quand une unité de **VÉHICULE** éligible de votre armée est choisie pour faire un mouvement d'Avance.”

“**EFFET**: Jusqu'à la fin du tour, Les armes de tir dont sont équipées cette unité ont l'aptitude [ASSAUT].”

DÉTACHEMENT D'OST ASPECT

Stratagème Sanctuaire Aéroporté, section Cible et Effet

Remplacez par:

“**CIBLE**: 1 unité **ASURYANI** de votre armée qui était éligible pour combattre à cette phase et 1 **TRANSPORT** ami dans lequel elle peut embarquer.”

“**EFFET**: Si votre unité **ASURYANI** n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et est entièrement à 6" de ce Transport, elle peut y embarquer.”

DÉTACHEMENT DE DÉVOTS D'YNNHEAD

Règle de Détachement Force des Morts

Modifiez l'aptitude Dessein Létal comme suit:

“À la fin de la phase de Tir adverse, si une ou plusieurs unités **YNNARI** de votre armée ont été détruites à cette phase, choisissez 1 unité **YNNARI** d'INFANTERIE ou **YNNARI** MONTÉE de votre armée qui était à 6" de votre unité détruite. L'unité choisie peut faire un mouvement Normal de D6+1" maximum.”

DÉTACHEMENT D'OST DE GUERRE

Stratagème Sanctuaire Aéroporté, sections Cible et Effet

Remplacez par:

“**CIBLE**: 1 unité **ASURYANI** de votre armée qui était éligible pour combattre à cette phase et 1 **TRANSPORT** ami dans lequel elle peut embarquer.”

“**EFFET**: Si votre unité **ASURYANI** n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et est entièrement à 6" de ce Transport, elle peut y embarquer.”

Stratagème Tirer et Disparaître, section Restrictions

Remplacez par:

“**RESTRICTIONS**: Jusqu'à la fin du tour, votre unité n'est pas éligible pour déclarer une charge ou embarquer dans a **TRANSPORT**.”

FICHES TECHNIQUES

Tous les Pions de Temples Aspects, Aptitude de Pion de Temple Aspect

Remplacez par:

“**Pion de Temple Aspect**: Une fois par bataille pour chaque pion de Temple Aspect que possède cette unité, vous pouvez changer le résultat de 1 jet de Touche ou 1 jet de Blessure pour une de ses figurines (sauf les figurines de **PERSONNAGE**) en 6 non modifié.”

Asurmen, Aptitude Main d'Asuryan

Remplacez par:

“**Main d'Asuryan**: Une fois par bataille, quand cette figurine est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, son arme Jumelles Sanglantes a une caractéristique de Dégâts de 3 et les aptitudes [ANTI-INFANTERIE 5+] et [BLESSURES DÉVASTATRICES].”

Yvraine, aptitude Héraut d'Ynhead

Remplacez par:

“**Héraut d'Ynhead**: Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine **AELDARI** amie fait une attaque qui cible l'unité, vous pouvez relancer tout jet de Blessure de 1.”



DÉTACHEMENT DE FRAPPE DE TÊTE DE PONT

Règle de Détachement Nettoyage de la Zone de Feu

Remplacez par:

“Chaque fois qu’une figurine du Militarum Tempestus de votre armée fait une attaque de tir à un tour auquel elle a été placée sur le champ de bataille depuis les Réserves ou a débarqué d’un Transport, ajoutez 1 au jet de **Touche**.”

Stratagème Tir en Surchauffe

- Remplacez le coût en PC par **2PC**.
- Remplacez la section Effet par:
“**EFFET**: Jusqu’à la fin de la phase, **quand vous ciblez une unité ennemie à 12"**, améliorez de 1 les caractéristiques de Force et de Pénétration d’Armure des carabines radiantes laser, fusils radiants laser, pistolets radiants laser, fusils de sniper radiants, fusils radiants à salve et fusils radiants à salve de sentinelle dont sont équipées les figurines de votre unité.”

FICHES TECHNIQUES

Sapeurs de Krieg, Aptitude Mine Télécommandée

Remplacez par:

“**Mine Télécommandée**: Une fois par bataille, au début de votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à **9"** et visible du porteur et jetez 1 D6 : sur 3+, cette unité ennemie subit **D3** blessures mortelles, ou **2D3** blessures mortelles à la place si c’est une unité **VÉHICULE** ou **FORTIFICATIONS**.”

Seigneur Solaire Leontus, Section Ordres

Remplacez par:

“Cet **OFFICIER** peut donner jusqu’à 3 Ordres **aux** unités:

- **RÉGIMENT**
- **ESCADRON**
- **TITANESQUES**”

Aquilons du Tempestus, Aptitude Saut Précis

Remplacez par:

“**Saut Précis**: À votre phase de Mouvement, **quand** cette unité est placée sur le champ de bataille en utilisant l’aptitude Frappe en Profondeur, elle peut effectuer un saut précis. En ce cas, cette unité peut être placée n’importe où sur le champ de bataille à plus de **6"** à l’horizontale des unités ennemies, mais jusqu’à la fin du tour, elle n’est pas éligible pour déclarer une charge.”



Néant.



FICHES TECHNIQUES

Aptitude Rage Noire

Remplacez toutes les occurrences de cette aptitude par:

“**Rage Noire**: À chaque attaque de mêlée de cette figurine, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Tant qu'aucune figurine **PERSONNAGE BLOOD ANGEL** amie n'est à 6" de l'unité de cette figurine, ou tant qu'aucune figurine **CHAPELAIN** amie n'est à 12" de l'unité de cette figurine, cette unité ne peut pas être choisie pour Battre en Retraite et sa caractéristique de Contrôle d'Objectif est 0.”

Garde Sanguinienne, Armes de Mêlée

Remplacez les profils de lame carmin et de lance carmin par:

Lame carmin

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	4	2+	6	-3	2

Lance carmin [LANCE]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	4	2+	6	-2	2



DÉTACHEMENT DE LANCE INFERNALE

Règle de Détachement Déferlante Maléfique

Remplacez Ténacité Surnaturelle par :

“**Ténacité Surnaturelle** : Quand cette unité est choisie comme cible d’une attaque, jusqu’à la fin de la phase, choisissez 1 des options suivantes :

- Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.
- Les figurines de cette unité ont l’aptitude Insensible à la Douleur 6+.”

DÉTACHEMENT DE SEIGNEURS DE L’EFFROI

Stratagème Pris au Nom des Dieux Sombres

Remplacez la section Quand par :

“**QUAND** : Au début de votre phase de Commandement,”

FICHES TECHNIQUES

Chevalier Abominable

Aptitude Tempêtes Warp — Remplacez par :

“**Tempêtes Warp (Psychique)** : À la fin de votre phase de Mouvement, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 9” d’une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude : sur 3+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.”



DÉTACHEMENT DE SERRES DE LA TERREUR

Stratagème Descente Hurlante, Section Effet

Remplacez par:

“**EFFET**: Placez votre unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" à l'horizontale des unités ennemies, mais jusqu'à la fin du tour, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge. Puis choisissez 1 unité **INFANTERIE** ou **MONTÉE** ennemie à 9" et visible de votre unité: cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.”

FICHES TECHNIQUES

Predator Annihilator du Chaos, Aptitude Annihilator

Remplacez par:

“**Annihilator**: À chaque attaque de tir de cette figurine allouée à une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Dégâts.”

Prince Démon de l'Hereticus Astartes, Aptitudes

Aptitude Seigneur du Chaos – Ajoutez:

“**Seigneur du Chaos**: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **INFANTERIE HERETICUS ASTARTES** amies, elle a l'aptitude Agent Solitaire.”

Lord Discordant

Caractéristique de Mouvement – Remplacez par 14”.

Sauvegarde invulnérable – Remplacez par 4+.

Aptitude Corrompre l'Esprit de la Machine –

Remplacez par:

“**Corrompre l'Esprit de la Machine**: Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie visible à 12" de cette figurine et jetez 1 D6: sur 2-3, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles; sur 4-5, l'unité ennemie subit 3 blessures mortelles; sur 6, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles.”

Aptitude Voleur d'Esprit – Remplacez par:

“**Voleur d'Esprit**: Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie visible. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine **HERETICUS ASTARTES** qui cible cette unité ennemie, relancez tout jet de Blessure de 1.”

Remplacez le profil vouge tronçonneur empaleur par:

Vouge tronçonneur empaleur [LANCE]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	2+	8	-3	3

Vashtorr

Aptitude Machines Démons Inféodées – Ajoutez:

“**Machines Démons Inféodées**: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE DÉMON** amies, elle a l'aptitude Agent Solitaire.”

Aptitude Réordonner la Réalité – Remplacez par:

“**Réordonner la Réalité**: Chaque fois qu'une unité ennemie à 18" de cette figurine cible cette dernière, soustrayez 1 au jet de Touche et, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir de l'unité ennemie ont l'aptitude [À RISQUE].”

Aptitude Mécanismes Impies – Remplacez par:

“**Mécanismes Impies (Aura)**: Tant qu'une unité **VÉHICULE DÉMON** est à 6" de cette figurine, ajoutez 2 à la caractéristique de Force des armes dont sont équipées les figurines de l'unité.”

Remplacez le profil d'arme du marteau de Vashtorr par:

Marteau de Vashtorr

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➡ Frappe [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	6	2+	14	-3	3
➡ Balayage [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	12	2+	8	-1	2

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.”



COMPAGNIE DE TRAQUEURS

Règle de Détachement Maîtres de la Manœuvre

Remplacez par :

“Les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée sont éligibles pour tirer à un tour où elles ont Avancé ou Battu en Retraite.

Les unités **ADEPTUS ASTARTES MONTÉES** de votre armée sont éligibles pour tirer et déclarer une charge à un tour où elles ont Avancé ou Battu en Retraite.”

Optimisation Stratège Monté

Remplacez par :

“Figurine **RAVENWING** seulement. Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge pour l'unité du porteur.”

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 **INFANTERIE 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.”

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.”

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

Land Speeder Vengeance, Ranged Weapons

Remplacez les profils de Batterie Plasma Storm par :

Batterie Plasma Storm

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Standard [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D6+1	3+	8	-2	2
➤ Surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, JUMELÉ]	36"	D6+1	3+	9	-3	3

Lion El'Jonson

Aptitude Primarque de la Première Légion –

Remplacez par :

“**Primarque de la Première Légion** : Au début de votre phase de Commandement, choisissez deux aptitudes de Primarque de la Première Légion. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine a ces aptitudes.”

Aptitude Tous les Secrets Révélés – Remplacez par :

“**Royaumes de l'Ombre Embrumés** : À votre phase de Commandement, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.”

Aptitude Parangon Martial – Remplacez par :

“**Martial Exemplar (Aura)** : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.”

Aptitude Le Bouclier de l'Empereur – Remplacez par :

“**Le Bouclier de l'Empereur** : À chaque attaque ciblant cette figurine, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Blessure.”

Remplacez le profil de Féale par :

Féale

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Frappe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	8	2+	12	-4	4
➤ Balayage [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	16	2+	6	-3	2

Chevaliers Noirs de la Ravenwing & Escouade d'État-major de la Ravenwing, Armes de Mêlée

Remplacez le profil de l'arme de mêlée de Chevalier Noir par :

Arme de mêlée de Chevalier Noir [BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	3	3+	5	-2	1

Sammaël, Aptitude Grand Maître de la Ravenwing

Remplacez par :

“**Grand Maître de la Ravenwing** : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé. Si l'unité est déjà éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé, ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour l'unité à la place.”



Néant.



FICHES TECHNIQUES

Venom, section Transport

Remplacez par:

“Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines d’**INFANTERIE DRUKHARI** (figurines à **RÉACTEUR DORSAL** exclues).

Avant la bataille, au début de l’étape Déclarer les Formations de Bataille, vous pouvez choisir 1 unité de **GUERRIERS KABALITES**, de **MAIN DE L’ARCHONTE** ou de **CÉRASTES** de votre armée qui n’a pas déjà été scindée. Dans ce cas, l’unité est scindée en deux unités, chacune comptant un nombre de figurines aussi égal que possible (quand vous scindez une unité de la sorte, notez quelles figurines contient chacune des deux nouvelles unités). Une de ces unités doit commencer la bataille embarquée dans cette figurine ; l’autre peut commencer la bataille embarquée dans un autre **TRANSPORT**, ou elle peut être déployée comme unité séparée.”



DÉTACHEMENT D'ÉVISCÉRATION RAPIDE

Règle de Détachement Meurtre Motorisé

Remplacez par:

"Chaque attaque d'une figurine d'EMPEROR'S

CHILDREN de votre armée, si c'est une figurine

de TRANSPORT figurine ou si elle a débarqué d'un

TRANSPORT à ce tour, relancez tout jet de Touche de 1

et relancez tout jet de Blessure de 1."

FICHES TECHNIQUES

Lames Infaillibles, Armes de Mêlée

Remplacer le profil de la lamexquise par:

Lamexquise

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	4	2+	6	-3	2

Fulgrim

Ajoutez l'aptitude suivante:

"**Serpentin**: Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut passer par-dessus les sections des éléments de terrain de 4" ou moins de haut."



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d'Armée Embuscade du Culte

Remplacez par :

"Si votre Faction d'Armée est **CULTES GENESTEALERS**, vous commencez la bataille avec un nombre de points de Résurgence, en fonction du format de la bataille, comme indiqué ci-dessous.

- **Incursion** : 6 points de Résurgence
- **Force de Frappe** : 10 points de Résurgence
- **Offensive** : 14 points de Résurgence

Chaque fois qu'une unité de votre armée est détruite, si toutes les figurines de l'unité ont cette aptitude, vous pouvez dépenser le nombre de points de Résurgence correspondant indiqué ci-dessous, en fonction de l'Effectif Initial de l'unité.

Aberrants

5 figurines	4 points de Résurgence
10 figurines	8 points de Résurgence

Hybrides Acolytes avec Pistolets-mitrailleurs, Hybrides Acolytes avec Lance-flammes Légers, Hybrides Métamorphes

5 figurines	2 points de Résurgence
10 figurines	4 points de Résurgence

Atalan Jackals

5 figurines	2 points de Résurgence
10 figurines	6 points de Résurgence

Neophyte Hybrids

10 figurines	3 points de Résurgence
20 figurines	6 points de Résurgence

Purestrain Genestealers

5 figurines	2 points de Résurgence
10 figurines	6 points de Résurgence

Dans ce cas :

- jouez une nouvelle unité à votre armée identique à votre unité détruite, en Embuscade du Culte, à son Effectif Initial, avec ses PV initiaux et les armes à [TIR UNIQUE] dont ces figurines sont équipées comme n'ayant pas été utilisées.
- Placez 1 pion d'Embuscade du Culte (voir ci-dessous) n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies (si ce n'est pas possible, aucun pion n'est placé).

UNITÉ EN EMBUSCADE DU CULTE

Embuscade du Culte est un type de Réserves Stratégiques. Les unités en Embuscade du Culte ne peuvent pas être ciblées par le Stratagème Arrivée Précipitée, mais peuvent être placées sur le champ de bataille en utilisant un pion d'Embuscade du Culte comme décrit ci-dessous, ou en suivant les règles des Réserves Stratégiques à un tour ultérieur.

PIONS D'EMBUSCADE DU CULTE

Utilisez des pions ronds de 32 mm de diamètre en guise de pions d'Embuscade du Culte. Si une figurine ennemie (**AÉRODYNES** exclus) termine n'importe quel type de mouvement à 9" d'un pion d'Embuscade du Culte que vous avez placé, ce pion est retiré du champ de bataille. À la fin de l'étape des Renforts de la prochaine phase de Mouvement adverse, pour chacun de vos pions d'Embuscade du Culte sur le champ de bataille, vous pouvez choisir 1 unité de votre armée qui est en Embuscade du Culte et la placer en utilisant ce pion. En ce cas, placez l'unité sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies, avec au moins 1 figurine de l'unité en contact de ce pion d'Embuscade du Culte et toutes ses autres figurines placées entièrement à 3" de ce pion (retirez ensuite ce pion d'Embuscade du Culte du champ de bataille)."

DÉTACHEMENT DE COUVAIN BIOSANCTIFIÉ

Stratagème Avant-garde Insaisissable

Remplacez par :

"**QUAND** : À n'importe quelle phase, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement à 9" d'un ou plusieurs de vos pions d'Embuscade du Culte, avant de retirer ces pions du champ de bataille.

CIBLE : Choisissez 1 de ces pions d'Embuscade du Culte.

EFFET : Vous pouvez placer ce pion d'Embuscade du Culte n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies."

DÉTACHEMENT D'OST DE L'ASCENSION

Stratagème Prêts et Préparés, coût en PC

Remplacez par "2PC".

Stratagème Retourner dans l'Ombre

Remplacez les sections Quand et Cibler par :

"**QUAND** : À la fin de la phase de Combat adverse.

CIBLE : 1 unité d'Infanterie des **CULTES GENESTEALERS** de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie."

Stratagème Rats des Tunnels, Effet

Remplacez par :

"**EFFET** : Votre unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" à l'horizontale des unités ennemies."

DÉTACHEMENT DE GRIFFE PIONNIÈRE

Règle de Détachement Prise de Contrôle Rapide

Remplacez par :

"Tant qu'une figurine **CULTES GENESTEALERS MONTÉE** ou **VÉHICULE CULTES GENESTEALERS** de votre armée n'est pas Ébranlée, ajoutez 1 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif. De plus, à la fin de votre phase de Commandement, si une ou plusieurs unités **CHACALS ATALANS** de votre armée sont à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle jusqu'à ce que le niveau de contrôle adverse sur ce pion soit supérieur au vôtre à la fin d'une phase."

Stratagème Sur des Pistes Obscures

Remplacez les sections Cible et Effet par :

"**CIBLE** : Choisissez 1 de ces pions d'Embuscade du Culte.

EFFET : Vous pouvez placer ce pion d'Embuscade du Culte n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies."

CONGRÉGATION DU XÉNOCREDO

Optimisation Des Faits qui Parlent à la Masse

Remplacez par :

"Figurine **MAGUS, PRIMUS** ou **ACOLYTE GARDE-ICÔNE** seulement. Vous commencez la bataille avec 2 points de Résurgence supplémentaires."

Stratagème Les Opprimés se Soulèvent

Change Quand et Effect sections to :

"**QUAND** : À la fin de l'étape des Renforts de la phase de Mouvement adverse.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, vous pouvez placer votre unité sur le champ de bataille sans utiliser un pion d'Embuscade du Culte. Ce faisant, placez votre unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" à l'horizontale des unités ennemies."

FICHES TECHNIQUES

Hybrides Acolytes avec Lance-flammes Légers, Armes de Tir

Remplacez la caractéristique de Portée des charges de démolition par "8".

Concasseeur Goliath, Armes de Tir

Remplacez la caractéristique de Portée de la cache de charges de démolition par "8".

Camion Goliath, Armes de Tir

Remplacez la caractéristique de Portée de la cache de charges de démolition par "8".

Kelermorphe, Aptitude Capacités Hypersensorielles

Remplacez par :

"**Capacités Hypersensorielles** : Une fois par tour, à la phase de Mouvement adverse, quand une unité ennemie termine un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette figurine, si cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut tirer sur l'unité ennemie comme si c'était votre phase de Tir puis faire un mouvement Normal de jusqu'à D6" (elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** pendant ce mouvement)."

Primus

Aptitude Démagogue du Culte – Remplacez par :

"**Démagogue du Culte** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez ajouter 1 au jet de Touche."

Saboteur Reductus, Armes de Tir

Remplacez la caractéristique de Portée des charges de démolition par "8".



Néant.



FICHES TECHNIQUES

Assassin Culexus, Aptitude Émergence Éthérique

Remplacez par :

“Émergence Éthérique : À votre phase de Mouvement, quand cette figurine est placée sur le champ de bataille en utilisant l’aptitude Frappe en Profondeur, elle peut effectuer une émergence éthérique. En ce cas, cette figurine peut être placée n’importe où sur le champ de bataille à plus de 6" à l’horizontale des unités ennemies, mais jusqu’à la fin du tour, elle n’est pas éligible pour déclarer une charge.”



DATAchement DE LANCE DE FRAPPE VALEUREUSE

Règle de Détachement Audace Chevaleresque

Remplacez par:

“Chaque fois qu'une unité de **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée **Advance**, jusqu'à la fin du tour, les armes de tir dont sont équipées les figurines de **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée ont l'aptitude [ASSAUT].”

Stratagème Piétinez-les !, section Cible

Remplacez par:

“**CIBLE**: 1 unité de **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.”

Stratagème À Bride Abattue, section Cible

Remplacez par:

“**CIBLE**: 1 unité de **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée qui n'a pas été choisie pour se déplacer à cette phase.”

Stratagème Vœu de Représaille, section Cible

Remplacez par:

“**CIBLE**: 1 unité de **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.”



Néant.



DÉTACHEMENT DE LÉGION D'ANNIHILATION

Règle de Détachement Protocole d'Annihilation

Ajoutez le paragraphe suivant :

"Chaque fois qu'une unité de **CULTE DESTROYER** de votre armée fait une attaque de tir qui cible la cible éligible la plus proche, ajoutez 1 à la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque."

LÉGION D'HYPERCRYPTE

Règle de Détachement Hyperphasage, Tableau de Format de la Bataille

Remplacez par :

"IncurSION : Jusqu'à 1 unité

Force de Frappe : Jusqu'à 2 unités

Offensive : Jusqu'à 3 unités"

Stratagème Précision Cosmique

Remplacez la section Cible par :

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

FICHES TECHNIQUES

Le Roi Silencieux

Souverain de l'Unité – Remplacez par :

"**Progression Implacable (Aura)** : Tant qu'une unité **NÉCRONS** amie est à 6" de la figurine de Szarekh de cette unité, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité."



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d'Armée Waaagh!

Remplacez le premier paragraphe par :

"Si votre Faction d'Armée est **ORKS**, une fois par bataille, au début de votre phase de Commandement, vous pouvez sonner la Waaagh!. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, la Waaagh! est active pour votre armée, et."

DÉTACHEMENT DE DÉROUILLEURS

Règle de Détachement Eul'Boss vous R'garde

Remplacez par :

"Au début de votre phase de Commandement, à un tour auquel vous n'avez pas sonné la Waaagh!, si vous avez au moins une figurine **BOSS DE GUERRE** sur le champ de bataille (ou embarquée dans un **TRANSPORT** qui est sur le champ de bataille), vous pouvez sonner la Waaagh! une seconde fois à cette bataille. Cette seconde Waaagh! compte comme ayant été sonnée seulement pour les unités **BOSS DE GUERRE**, **NOBZ** et **MÉGANOBZ** de votre armée."

DÉTACHEMENT DE LA CHASSE AU GROS

Règle de Détachement La Chasse Est Ouverte

Remplacez le premier paragraphe par :

"Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité **MONSTRE**, **VÉHICULE** ou **PERSONNAGE** de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité ennemie choisie est votre Proie."

Stratagème En VI'à Un Encore Pluss Gros!, Effet

Remplacez par :

"Jusqu'à la fin de la phase, votre unité est éligible pour charger à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite. De plus, vous pouvez relancer les jets de Charge pour votre unité, à condition que 1 des cibles de cette charge soit votre Proie."

DÉTACHEMENT DE 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 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."

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."

DÉTACHEMENT DE KULTE D'LA VITESS'

Règle de Détachement Accros à l'Adrénaline

Remplacez par :

"Les unités **FONDUS D'LA VITESS'** de votre armée sont éligibles pour tirer et déclarer une charge à un tour où elles ont Avancé ou Battu en Retraite."

FICHES TECHNIQUES

Boyz

Gardes du Corps – Remplacez par :

"Si cette unité a un Effectif Initial de 20, vous pouvez lui attacher jusqu'à deux unités de Meneur au lieu d'une (mais seulement si 1 de ces unités de Meneur est une unité de **BOSS DE GUERRE**). En ce cas, si cette unité est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées avec leurs Effectifs Initiaux d'origine."

Chariot d'Guerre

Transport – Remplacez par :

"Cette figurine a une capacité de transport de 22 figurines d'**INFANTERIE ORKS**. Si cette figurine est équipée d'un kanon kitu, elle a une capacité de transport de 12 figurines d'**INFANTERIE ORKS**. Chaque figurine en **MÉGA-ARMURE** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 figurines. La figurine de **GHAZGHKULL THRAKA** occupe la place de 4 figurines."

Dred eud' la Mort

Aptitude Brutalité à Pistons – Remplacez par :

"**Brutalité à Pistons** : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles."

Kariol'Kichass', Kariol' Kitu

Remplacez le mot-clé "**VÉHICULE**" par "**MONSTRE**".

Remplacez le profil des lames de scie de la Kariol'Kichass' et de la Kariol'Kitu par :

Lames de scie

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mélée	6	3+	10	2	2

Ghazghkull Thraka, Aptitude Prophète de la Grand' Waaagh!

Remplacez par :

"**Prophète de la Grand' Waaagh!** : Tant que cette unité mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure et si la Waaagh! est active pour votre armée, une Touche Critique est causée sur un jet de Touche non modifié de 5+ réussi."

Section Meneur – Remplacez par :

"Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- **BOYZ**
- **MÉGANOBZ**
- **NOBZ**

Boît'kitu

Aptitude Rafal' Inkonsékant – Remplacez par :

"**Rafal' Inkonsékant** : Chaque fois que cette unité est choisie pour tirer, vous pouvez jeter 1 D6 :

- Sur 1-2, cette unité subit D3 blessures mortelles.
- Sur 3-4, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité.
- Sur 5-6, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité."

Kommandos, Section Escouades de Patrouille

Ajoutez une nouvelle section d'Escouade de Patrouille comme suit :

"Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille cette unité peut être scindée en deux unités de cinq figurines chacune."

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+."

Kanons d'Mek

Aptitude d'arme Krach'bulles – Remplacez par :

"Avant de choisir des cibles pour une ou plusieurs figurines équipées de cette arme, jetez 1 D6 pour déterminer le profil avec lequel les figurines équipées de cette arme feront des attaques, en comparant le résultat du jet aux nombres indiqués à gauche des profils."

Kass'tanks, Kasseurs, Kommados, Boyz sur Squigliers, Aptitude Squigs-bombes

Remplacez par :

"**Squigs-bombes** : Une fois par bataille, pour chaque squig-bombe que possède cette unité, après que cette unité a terminé un mouvement Normal, vous pouvez utiliser 1 Squig-bombe. Dans ce cas, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible de l'unité qui a cette aptitude et jetez 1 D6 : sur 3+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles."



RÈGLES D'ARMÉE

Règle d'Armée Serment de l'Instant

Remplacez par :

"Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, 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 de Serment de l'Instant. À chaque attaque d'une figurine avec cette aptitude qui cible votre cible du Serment de l'Instant :

- Vous pouvez relancer le jet de Touche.
- Si vous utilisez un Détachement du Codex: Space Marines et si votre armée n'inclut aucune unité avec les mots-clés **BLACK TEMPLARS**, **BLOOD ANGELS**, **DARK ANGELS**, **DEATHWATCH** ou **SPACE WOLVES**, ajoutez 1 au jet de Blessure également."

DÉTACHEMENT DE FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS

Optimisation Discipline de Tir

Remplacez par :

"Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, tant que l'unité du porteur est sous les effets de la Doctrine Devastator, vous pouvez relancer les jets d'Avance pour l'unité."

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".

DÉTACHEMENT DE FORCE OPÉRATIONNELLE STORMLANCE

Stratagème Insaisissable Comme le Vent, section Cible

Remplacez par :

"**CIBLE** : 1 unité **MONTÉE** de l'**ADEPTUS ASTARTES** ou d'**INFANTRIE** de l'**ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à 9" de cette unité ennemie."

FICHES TECHNIQUES

Capitaine en Armure Gravis, Armes de Tir

Remplacez le profil de fusil bolter lourd de maître par :

Fusil bolter lourd de maître

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
30"	2	2+	5	-1	3

Darnath Lysander

Ajoutez une section "Commandant Charismatique" :

"Si vous incluez cette figurine dans votre armée, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines des unités **ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR** et **ESCOUADE TERMINATOR** de votre armée (**PERSONNAGES** exclus) ont une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 2 tant qu'elles ne sont pas Ébranlées."

Escouade Desolator, Composition d'Unité

Remplacer les puces par :

- 1 Sergent Desolator
- 4 Marines Desolator"

Escouade Lourde Intercessor, Armes de Tir

Remplacez les profils du fusil bolter lourd et du bolter lourd par :

Fusil bolter lourd [ASSAUT, LOURD]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
30"	2	3+	5	-1	2

Bolter lourd [ASSAUT, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
36"	3	3+	5	-1	2

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**."

Escouade Infernus, Armes de Tir

Remplacer le profil de Pyro-éclateur par :

Pyro-éclateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
12"	D6	N/A	5	-1	1

Escouade Inceptor, Aptitude Chute Météorique

Remplacez par :

"**Chute Météorique** : À votre phase de Mouvement, quand cette unité est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, elle peut faire une chute météorique. En ce cas, cette unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" à l'horizontale des unités ennemies, mais jusqu'à la fin du tour, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge."

Escouade Infernus, Aptitude Terreur Incendiaire

Remplacez par :

"**Terreur Incendiaire** : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, vous pouvez choisir 1 unité **INFANTRIE** ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques faites avec un pyro-éclateur. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 à ce test."

Escouade Intercessor, Aptitudes Section

Ajoutez l'aptitude suivante :

"**Élimination de Cible** : Chaque fois que cette unité est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques des fusils bolters dont sont équipées les figurines de cette unité, mais vous pouvez choisir 1 seule unité ennemie comme cible de toutes les attaques de cette unité."

Révérant de Fer Feirros

Ajoutez une section "Commandant Charismatique" :

"Si vous incluez cette figurine dans votre armée, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines des unités **ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR** de votre armée (**PERSONNAGES** exclus) ont une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 3 tant qu'elles ne sont pas Ébranlées."

Kayvaan Shrike

Ajoutez une section "Commandant Charismatique" :

"Si vous incluez cette figurine dans votre armée, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines des unités **INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** de votre armée (**PERSONNAGES** exclus) ont une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 2 tant qu'elles ne sont pas Ébranlées."

Kor'sarro Khan

Ajoutez une section "Commandant Charismatique" :

"Si vous incluez cette figurine dans votre armée, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines des unités **ESCOUADE OUTRIDER** de votre armée (**PERSONNAGES** exclus) ont une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 3 tant qu'elles ne sont pas Ébranlées."

Lieutenant en Armure Phobos, Aptitude Dispersion Stratégique

Remplacez par :

"**Dispersion Stratégique** : À votre phase de Tir, après que l'unité de cette figurine a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, l'unité n'est pas éligible pour déclarer une charge."

Escouade Outrider, Section Aptitudes

Supprimez l'aptitude Turbo-boost et ajoutez l'aptitude suivante :

"**Impact Broyeur** : À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, si cette unité a fait un mouvement de Charge à ce tour, améliorez de 1 les caractéristiques de Force et de Dégâts de l'attaque."

Marneus Calgar, Aptitudes

Aptitude Maître Tacticien – Remplacez par:

“**Maître Tacticien**: Au début de votre phase de Commandement, si la figurine Marneus Calgar de cette unité est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.”

Pedro Kantor

Ajoutez une section “Commandant Charismatique”:

“Si vous incluez cette figurine dans votre armée, jusqu’à la fin de la bataille, les figurines des unités **ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS** de votre armée (**PERSONNAGES** exclus) ont une caractéristique de Contrôle d’Objectif de 2 tant qu’elles ne sont pas Ébranlées.”

Predator Annihilator, Aptitude Annihilator

Remplacez par:

“**Annihilator**: Chaque fois qu’une attaque de tir faite par cette figurine est allouée à une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Dégâts.”

Escouade Reiver, Aptitude Assaut Effroyable

Remplacez par:

“**Assaut Effroyable**: Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d’Engagement d’une ou plusieurs unités ayant cette aptitude doit faire un test d’Ébranlement, en soustrayant 1 à ce test.”

Escouade Reiver, Aptitude Troupes de Terreur

Remplacez par:

“**Troupes de Terreur**: Tant qu’une unité ennemie (**MONSTRES** et **VÉHICULES** exclus) est à 3" d’une ou plusieurs unités ayant cette aptitude, soustrayez 1 à la caractéristique de Contrôle d’Objectif des figurines de cette unité ennemie.”

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.”

Repulsor Executioner, Section Transport

Remplacez par:

“Cette figurine a une capacité de transport de 7 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.”

Roboute Guilliman, Aptitude Auteur du Codex

Remplacez par:

“**Auteur du Codex**: Au début de votre phase de Commandement, choisissez deux aptitudes Auteur du Codex (voir ci-contre). Jusqu’au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine a ces aptitudes.”

Aptitude Stratège Suprême – Remplacez par:

“**Stratège Suprême**: Une fois par round de bataille, quand une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie à 12" de cette figurine est ciblée par un Stratagème, réduisez de 1PC le coût de cette utilisation du Stratagème.”

Escouade de Vétérans Sternguards, Concentration de Sternguards

Remplacez par:

“**Concentration de Sternguards**: À chaque attaque d’une figurine de cette unité qui cible votre cible de Serment de l’Instant, vous pouvez relancer le jet de Blessure.”

Uriel Ventris, Aptitude Maître de la Flotte

Remplacez par:

“**Maître de la Flotte**: À l’étape Déclarer les Formations de Bataille, si votre armée inclut cette figurine, choisissez 1 unité d’**INFANTRIE PHOBOS**, **GRAVIS** ou **TACTICUS ADEPTUS ASTARTES** de votre armée. L’unité choisie gagne l’aptitude Frappe en Profondeur.”

Divers, Couteaux et Lames de Combat

Remplacez la caractéristique de Pénétration

d’Armure des profils suivants par “-1”:

- Couteau de combat (Capitaine en Armure Phobos, Lieutenant en Armure Reiver, Escouade Reiver, Escouade Scout)
- Paire de lames de combat (Escouade Incursor, Lieutenant en Armure Phobos, Lieutenant avec Arme Combinée)

Vulkan He’stan

Ajoutez une section “Commandant Charismatique”:

“Si vous incluez cette figurine dans votre armée, jusqu’à la fin de la bataille, les figurines des unités **ESCOUADE INFERNUS** de votre armée (**PERSONNAGES** exclus) ont une caractéristique de Contrôle d’Objectif de 2 tant qu’elles ne sont pas Ébranlées.”



Néant.



RÈGLES D'ARMÉE

Règle d'Armée Pour le Bien Suprême

Remplacez par :

"Si votre Faction d'Armée est **EMPIRE T'AU**, au début de votre phase de Tir vous pouvez choisir des unités de votre armée ayant cette aptitude pour qu'elles deviennent des unités Observatrices.

À votre phase de Tir, pour chaque unité Observatrice de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase et qui est éligible pour tirer (sauf les **FORTIFICATIONS** et les unités **Ébranlées**) choisissez 1 unité ennemie qui est visible afin qu'elle soit désignée comme son unité Pointée jusqu'à la fin de la phase. Chaque unité ennemie peut être désignée comme unité Pointée une seule fois par phase.

Les unités de votre armée avec l'aptitude Pour le Bien Suprême (sauf les unités Observatrices) sont des unités Guidées lorsqu'elles ciblent une unité Pointée.

Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre armée dans une unité Guidée fait une attaque qui cible une unité Pointée, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque 1 et, si l'unité Pointée était désignée par une unité Observatrice qui a le mot-clé **DÉSIGNATEUR LASER**, l'attaque a l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]**."

KAUYON

Optimisation La Dévastation par l'Harmonie

Remplacez par :

"Figurine **EMPIRE T'AU** seulement (figurines **MENTOR KROOT** exclues). Tant que le porteur mène une unité, chaque fois que cette unité est une unité Observatrice, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tirs dont sont équipées les figurines d'une unité Guidée ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]** tant qu'elles ciblent leur unité Pointée."

MONT'KA

Optimisation Exploitation Coordonnée

Remplacez par :

"Figurine **EMPIRE T'AU** seulement (figurines **MENTOR KROOT** exclues). Tant que le porteur mène une unité, chaque fois que cette unité est unité Observatrice, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines d'une unité Guidée ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]** tant qu'elles ciblent leur unité Pointée."

CADRE DE RIPOSTE

Règle de Détachement Héros Obstinés

Remplacez par :

"À chaque attaque de tir d'une figurine **EXO-ARMURE EMPIRE T'AU** de votre armée qui cible une unité à 12", améliorez de 1 la caractéristique de Force de cette attaque. Si cette attaque cible une unité à 9", améliorez également de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque."

FICHES TECHNIQUES

Équipe de Tir Furtif, aptitude Ciblage Précis

Remplacez par :

"**Ciblage Précis** : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité Pointée, vous pouvez relancer le jet de Touche."

Équipe de Cibleurs, aptitude Cible Téléversée

Remplacez par :

"**Cible Téléversée** : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible son unité Pointée, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de l'attaque et l'attaque a l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]**."

Riptide, Armes de Tir

Remplacez le profil d'accélérateur à ions par :

Accélérateur à ions

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Standard	72"	6	4+	9	-2	3
Surcharge [À RISQUE]	72"	6	4+	10	-3	4

Exo-armures Stealth, aptitude

Observateurs d'Avant-garde

Remplacez par :

"**Observateurs d'Avant-garde** : Chaque fois que cette unité est une unité Observatrice, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine d'une unité Guidée ciblant son unité Pointée, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1."



RÈGLE D'ARMÉE

Règle d'armée Cabale de Sorciers

Remplacez le premier paragraphe par :

"Si votre Faction d'Armée est **THOUSAND SONS**, au début de votre phase de Tir, une ou plusieurs figurines de votre armée ayant cette aptitude peuvent tenter des Rituels parmi ceux listés ci-contre. En ce cas, choisissez 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude qui n'a pas encore tenté de Rituel à ce tour et choisissez 1 Rituel qu'aucune figurine de votre armée **n'a tenté de manifester** à ce tour, puis faites un test Psychique pour la figurine en suivant la séquence ci-dessous."

Destin Ruiné (PSYCHIQUE)

Remplacez par :

"Choisissez 1 unité ennemie à 24" et visible de la figurine manifestante. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de **THOUSAND SONS** ou des **LÉGIONS SCINTILLANTES** de votre armée fait une attaque qui cible l'unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si le résultat du test Psychique pour ce Rituel était 10+, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place."

Accélération Temporelle (PSYCHIQUE)

Remplacez par :

"Choisissez 1 unité de **THOUSAND SONS** ou des **LÉGIONS SCINTILLANTES** amie qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et est à 24" et visible de la figurine manifestante. L'unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6". Si le résultat du test Psychique pour ce Rituel était 10+, l'unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" à la place. Dans tous les cas, jusqu'à la fin du tour, l'unité n'est pas éligible pour déclarer une charge."

Revers du Destin (PSYCHIQUE)

Remplacez par :

"Choisissez 1 unité ennemie à 24" et visible de la figurine manifestante. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de **THOUSAND SONS** ou des **LÉGIONS SCINTILLANTES** de votre armée fait une attaque qui cible l'unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque. Si le résultat du test Psychique pour ce Rituel était 12+, améliorez la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque de 2 à la place."

DÉTACHEMENT DE GRANDE COTERIE

Optimisation Incandaeum

Remplacez par :

"Figurine de **SORCIER EXALTÉ** seulement. Une fois par bataille, quand vous choisissez un Rituel à tenter pour le porteur, vous pouvez choisir Éclair de Mort, même si une figurine de votre armée a déjà **tenté de manifester** ce Rituel à cette phase."

FICHES TECHNIQUES

Sorcier en Armure Terminator

Aptitude **Destin Funeste** – Remplacez par :

"**Destin Funeste (Psychique)** : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie qui est visible de cette figurine de **PSYKER**. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible l'unité ennemie choisie, ajoutez 1 au jet de Touche."

Kairos Fateweaver, Armes de Tir

Remplacez les profils du Portail Infernal par :

Portail Infernal

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Feu Sorcier [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, PSYCHIQUE]	24"	D6+3	2+	9	-2	D3
➤ Feu Sorcier Focalisé [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D3+6	2+	9	-2	3

Duc du Changement, Armes de Tir

Remplacez les profils de l'Éclair du Changement par :

Éclair du Changement

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Feu Sorcier [PSYCHIQUE]	18"	9	2+	9	-1	1
➤ Feu Sorcier Focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	9	2+	9	-2	3

Remplacez le profil du bâton de sorcellerie par :

Bâton de sorcellerie [PSYCHIQUE]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
18"	6	2+	8	-1	2



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 D'ESSAIM D'ASSIMILATION

Règle de Détachement Nourrir l'Essaim

Remplacez par :

“À votre phase de Commandement, chaque unité **RÉCOLTEUR** de votre armée peut Régénérer 1 unité **TYRANIDES** amie à 6" d'elle. Une unité peut être régénérée une seule fois par phase. Chaque fois qu'une unité est régénérée, faites 1 des choses suivantes :

- 1 figurine de l'unité récupère jusqu'à D3+1 PV perdus.
- 1 figurine Infanterie détruite (**PERSONNAGES** exclus) est restituée à l'unité avec tous ses PV initiaux. S'il s'agit d'une unité **MULTITUDE INFINIE**, jusqu'à 3 figurines détruites lui sont restituées à la place.”

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

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**”.

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

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]”

Tyran des Ruches et Tyran des Ruches Ailé, aptitude Volonté de l'Esprit-ruche

Remplacez par :

“**Volonté de l'Esprit-ruche** : Une fois par round de bataille, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser quand une unité **TYRANIDES** amie à 12" d'elle est ciblée par un Stratagème. Dans ce cas, réduisez de 1PC le coût de cette utilisation du Stratagème.”

Mawloc, Rôdeurs et Trygon, Mots-clés

Ajoutez le mot-clé suivant aux trois fiches techniques :

“**ENVAHISSEUR D'AVANT-GARDE**”.

Neurolictor, Mots-clés

Ajoutez “**SYNAPSE**”.

Neurotyran, Section Meneur

Remplacez par :

“Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **NEUROGAUNTS**, **GARDES TYRANIDES**, **ZOANTHROPE**.”

Assimilatrice Norne, Mots-clés

Ajoutez “**RÉCOLTEUR**”.

Psychophage

Caractéristique de Mouvement — Remplacez par 12”.

Aptitude Biostimulus — Remplacez par :

“**Biostimulus** : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de mêlée d'une unité **TYRANIDES** amie qui cible ladite unité ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque. La même unité ennemie peut être affectée par cette aptitude une seule fois par tour.”

Mots-clés — Ajoutez “**FUMÉE**”.

Remplacez le profil de Griffes et gueule tentaculaire par :

Griffes et gueule tentaculaire

[ANTI-PSYKER 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	6	3+	6	-2	2

Trygon, Aptitude Galeries Souterraines

Remplacez par :

“**Galeries Souterraines** : À votre phase de Mouvement, quand cette figurine est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, elle peut utiliser une galerie souterraine. En ce cas, cette figurine peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" à l'horizontale des unités ennemies, mais jusqu'à la fin du tour, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge.”

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



FICHES TECHNIQUES

Octoliés Exaltés

Aptitude Perforer et Déchirer – Remplacez par :
“Perforer et Déchirer : À chaque attaque de mêlée d’une figurine de cette unité qui cible une unité de **MONSTRE** ou de **VÉHICULE**, jusqu’à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Dégâts de l’attaque.”

Occilié, Armes de Mêlée

Remplacez le profil de lacérateur et griffe démoniaque par :

Lacérateur et griffe démoniaque

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	6	2+	10	-2	2