



COMPAGNON DE RENCONTRE WARHAMMER

VERSION 1.2

QUOI DE NEUF ?

- Mises à jour de Déterminer un Agencement.
- Mises à jour des Errata et FAQ.
- Agencements mis à jour (comme listé en p. 7).

INTRODUCTION

Bienvenue dans le **Compagnon de Rencontre Warhammer** ! Ce document vise à vous aider à organiser et disputer une rencontre, qu'il s'agisse d'une ligue locale ou d'un championnat mondial. Il utilise la pile de Missions de Sceau Capitulaire la plus récente pour offrir la meilleure expérience à tous les hobbyistes.

Ce document offre un cadre prêt à l'emploi pour équilibrer les chances et lancer des parties rapidement. Ses recommandations seront en vigueur dans la plupart des Événements Warhammer Games Workshop, car elles sont considérées comme la manière officielle de jouer à Warhammer 40,000 dans le cadre d'une rencontre, mais elles sont adaptables à votre situation.

Les recommandations se présentent comme suit :

- **Séquence de Mission de Rencontre Warhammer :** Des ajustements aux étapes que les joueurs suivent normalement pour générer une mission et préparer le champ de bataille.
- **Errata & FAQ de Pile de Missions de Sceau Capitulaire :** Des mises à jour de certaines cartes et des réponses aux questions fréquemment posées
- **Appariements et Classement :** Des conseils pour appairer les joueurs et déterminer leur classement de façon équitable.
- **Agencements de Terrain :** Un ensemble de dispositions de terrain savamment conçues pour être utilisées en conjonction de la Pile de Missions de Sceau Capitulaire.
- **Guide des Tailles des Socles :** Le dernier guide des tailles des socles en date pour toutes les figurines de Warhammer 40,000 pouvant être utilisées lors de Rencontres Warhammer.

Note de Conception : Ce compagnon n'inclut pas le contenu intégral de la Pile de Missions de Sceau Capitulaire ; il a été rédigé pour fournir la meilleure expérience possible en Rencontre Warhammer. Pour cette raison, nous n'avons pas inclus les cartes de Déploiement ni de Péripéties, qui sont réservées aux parties sur le pouce.

Ce compagnon n'inclut pas les règles ni les recommandations pour les Rencontres Dominatus, en Doubles ou par Équipe. Ces documents se trouvent sur warhammer-community.com.

GÉNÉRER DES POINTS DE COMMANDEMENT

À l'exclusion des PC de Base, chaque joueur gagne un maximum de 1PC par round de bataille (y compris le PC gagné quand un joueur défaisse une carte de Mission Secondaire active).

SÉQUENCE DE MISSION DE RENCONTRE WARHAMMER

Avant de se rendre à une Rencontre Warhammer, chaque joueur achève l'étape suivante :

1 RASSEMBLER LES ARMÉES

Rassemblez les armées comme décrit dans l'appli Warhammer 40,000, avec l'exception suivante : une fois qu'un joueur a rassemblé son armée, il choisit une carte de Disposition des Forces qui lui est accessible, puis il le note sur sa feuille d'armée.

Une bataille de Rencontre Warhammer est alors jouée en achevant les étapes suivantes :

2 DÉTERMINER UNE MISSION

Chaque joueur cherche le symbole de Disposition des Forces adverse sur sa carte de Disposition des Forces. La Mission Principale qui est détaillée sous ce symbole est celle de ce joueur, et décrit comment marquer des PdV.

3 DÉTERMINER UN AGENCEMENT

Chaque combinaison de Missions Principales a trois agencements recommandés, notés A, B et C. Ils se trouvent dans l'Appli Warhammer 40,000 et à la fin de ce Compagnon de Rencontre. Selon les directives de l'organisateur de la Rencontre Warhammer, les joueurs utilisent un agencement spécifié ou tiré au sort.

Nous vous conseillons d'utiliser les agencements tours à tours dans l'ordre A, B et C, en recommençant autant que nécessaire selon le nombre de parties jouées.

Exemples : Pour un événement à 5 rondes, nous vous recommandons l'ordre d'agencement A, B, C, A, B. Pour un événement à 6 rondes, nous recommandons A, B, C, A, B, C. Pour un événement à 8 rondes, nous recommandons A, B, C, A, B, C, A, B.

4 CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Les missions sont jouées sur des champs de bataille rectangulaires de 44" par 60". Les joueurs placent des **zones de terrain** comme indiqué sur l'agencement choisi, puis ils placent des **éléments de terrain** sur ces **zones de terrain** comme indiqué sur l'agencement choisi.

5 DÉTERMINER L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR

Les joueurs consultent l'agencement choisi et s'accordent pour déterminer quels bords du champ de bataille qu'ils ont agencé correspondent aux bords du champ de bataille d'Attaquant et de Défenseur notés sur la carte.

Tirez au dé: le gagnant décide qui sera l'Attaquant et qui sera le Défenseur.

6 CHOISIR LES MISSIONS SECONDAIRES

Les cartes de Mission Secondaire détaillent des façons supplémentaires de marquer des PdV. Chaque joueur note à présent en secret s'il utilisera les Missions Secondaires Tactiques ou Fixes. S'il choisit les Missions Fixes, il doit également noter les deux Missions Fixes qu'il utilisera (voir ci-dessous). Les joueurs révèlent ensuite ces choix.

MISSIONS FIXES



Les Missions Fixes sont marquées du symbole ci-contre. Si vous les utilisez, placez les cartes de Missions Fixes que vous avez choisies faces visibles. Les Missions Fixes ne peuvent pas être défaussées et sont actives tout au long de la bataille.

MISSIONS TACTIQUES

Si vous utilisez les Missions Tactiques, mélangez votre pile de Missions Secondaires et posez-la face cachée.

- Au début de votre phase de Commandement, piochez deux cartes de votre pile de Missions secondaire et posez-les faces visibles; ces deux Missions Secondaires sont actives pour vous.
- (Une fois par Bataille) À la fin de votre phase de Commandement, vous pouvez dépenser 1PC pour défausser une de vos cartes de Mission Secondaire actives et en piocher une nouvelle.

ACCOMPLIR DES MISSIONS SECONDAIRES

À la fin du tour de chaque joueur, chaque joueur fait ce qui suit, en commençant par le joueur dont c'est le tour:

- Tout d'abord, si vous remplissez les conditions d'une ou plusieurs de vos Missions Secondaires, vous pouvez gagner les PdV spécifiés sur la carte concernée. Dans ce cas, si vous utilisez les Missions Secondaires Tactiques, défaussez cette carte de Mission Secondaire: elle est accomplie.
- Puis, si c'est votre tour et si vous utilisez les Missions Secondaires Tactiques, vous pouvez défausser une ou plusieurs de vos Missions Secondaires actives. Dans ce cas, vous gagnez 1PC.

7 DÉCLARER LES FORMATIONS DE COMBAT

Les joueurs notent en secret et dans cet ordre:

- Lesquelles de leurs unités commenceront la bataille embarquées dans quels **TRANSPORTS**.
- Lesquelles de leurs unités commenceront la bataille en **réserve stratégique**.

Les joueurs révèlent ensuite leurs choix.

8 DÉPLOYER LES ARMÉES

Les joueurs placent à tour de rôle leurs unités (sauf celles qui sont en **réserve stratégique**), une à la fois, entièrement dans leur zone de déploiement, en commençant par le Défenseur. Si un joueur place une unité **TITANESQUE** quand c'est son tour de placer une unité, il passe son tour suivant pour placer une unité. Si un joueur a terminé de déployer ses unités, son adversaire déploie alors le reste de ses unités.

9 REDÉPLOYER DES UNITÉS

Certaines règles autorisent de redéployer certaines unités après le déploiement des armées. Sauf mention contraire, résolvez ces règles à cette étape. Les joueurs résolvent ces règles tour à tour, en commençant par l'Attaquant. Les unités placées en **réserve stratégique** à cette étape ne comptent pas dans la valeur en points combinée de vos unités de **réserve stratégique**.

10 DÉTERMINER LE PREMIER TOUR

Tirez au dé: le gagnant prend le premier tour.

11 RÉSOUDRE LES APTITUDES DE PRÉBATAILLE

Les joueurs résolvent à tour de rôle les règles de prébataille que peuvent avoir les unités de leur armée, en commençant par le joueur qui prend le premier tour.

12 COMMENCER LA BATAILLE

Le premier round de bataille commence.

13 TERMINER LA BATAILLE

La bataille prend fin après que cinq rounds de bataille ont été résolus. Si un joueur n'a pas de figurines restantes dans son armée au début de son tour, l'autre joueur peut continuer de jouer ses tours jusqu'à ce que la bataille se termine.

14 DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Chaque joueur marque 10PdV si son armée est peinte au standard Paré au Combat. À la fin de la bataille, le joueur qui a marqué le plus de PdV est déclaré vainqueur. Si les joueurs en ont marqué le même nombre, la bataille est une égalité. Le maximum de PdV qu'on peut marquer depuis chaque source est détaillé ci-dessous. Tout PdV marqué au-delà de ces maximums est ignoré.

SOURCE DE PdV	PdV MAXIMUM
MISSION PRINCIPALE	45PdV Jusqu'à 15PdV par round de bataille
MISSIONS SECONDAIRES	45PdV Jusqu'à 15PdV par round de bataille*
ARMÉE PARÉE AU COMBAT	10PdV
* De plus, vous pouvez gagner un maximum de 20PdV par carte de Mission Secondaire Fixe.	

CONDITIONS “CUMULATIF” ET “OU”

Certaines cartes incluent une condition notée “cumulatif” qui suit une condition normale. Si un joueur remplit la condition cumulative, il gagne les PdV pour celle-ci et pour la condition normale.

Certaines cartes incluent une ou plusieurs conditions notées “ou” qui suivent une condition normale. Un joueur peut gagner des PdV d'une seule de ces conditions ou de la condition normale.

QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE

Certaines cartes se réfèrent à une unité ou des unités quittant le champ de bataille. Une unité quitte le champ de bataille si elle est détruite, si elle embarque dans un **TRANSPORT**, ou si une règle retire cette unité du champ de bataille (ex. pour la placer en **réserve stratégique**).

UN(E)

Quand une carte stipule “un(e)”, souligné, cela signifie un(e) seul(e), pas un(e) ou plusieurs.

PDV JUSQU’À UNE CERTAINE LIMITE

Certaines cartes accordent des PdV jusqu’à une certaine limite, ex. (jusqu’à 5VP). En pareil cas, les PdV marqués au-delà de cette limite sont ignorés.

LORSQUE PIOCHÉE

Certaines cartes de Mission Secondaire commencent par une section “Lorsque Piochée”. Notez que cette section s’applique seulement si vous utilisez les Missions Secondaires Tactiques.

ERRATA ET FAQ

PILE DE MISSIONS DE SCEAU CAPITULAIRE

Quand on joue une Mission de Rencontre Warhammer, on utilise les amendements suivants aux cartes de la Pile de Missions de Sceau Capitulaire.

Néant.

Les questions sur la Pile de Missions de Sceau Capitulaire seront révisées périodiquement et vous trouverez leurs réponses ci-dessous. Les nouvelles entrées seront en rouge.

Q : La Mission Secondaire Pillage mentionne "Une unité dans une **zone de terrain** qui n'est pas dans votre territoire". La condition de ne pas être "dans votre territoire" se rapporte-t-elle à l'unité ou à la **zone de terrain** ?

R : À la **zone de terrain**.

Q : Si l'unité que je choisis pour être mon unité de Fanal quand je pioche la Mission Secondaire Fanal est **détruite** avant de remplir la mission, puis-je choisir une nouvelle unité de Fanal ?

R : Non, ce qui veut dire que vous ne pourrez pas remplir cette mission. Nous vous conseillons de la défausser à votre tour pour gagner 1PC !

Q : Au regard des limites de PdV pouvant être marqués, est-ce que la fin de la bataille et la fin du cinquième round adviennent en même temps ?

R : Non, les PdV marqués à la fin de la bataille ne sont pas sujets à la limite de 15PdV qu'il est possible de marquer par round de bataille au maximum.

Q : Quand une action de mission place un marqueur d'opération et applique un statut (ex. "doté d'un leurre"), est-ce que le retrait de ce marqueur d'opération retire également ce statut ?

R : Oui.

Q : Certaines cartes de Missions Principales permettent à un joueur de placer des marqueurs d'opération sur le champ de bataille. Puis-je les retirer ?

R : Votre carte de Mission Principale précisera comment et quand vous pouvez retirer des marqueurs d'opération du champ de bataille. Si elle ne le précise pas, vous ne pouvez retirer aucun marqueur d'opération.

Q : Pour la Mission Principale Piège Mortel, un objectif précise "Une ou plusieurs unités ennemies qui ont commencé le tour dans une zone de terrain ont été détruites, si cette zone de terrain est piégée." Cela signifie-t-il que cette zone de terrain doit avoir été piégée au moment où cette unité ennemie a été détruite ?

R : Non.

Q : Pour la Mission Principale Surveiller l'Ennemi, un des objectifs précise "Une ou plusieurs unités ennemies ont été surveillées à ce tour, à moins que chacune de ces unités soit à portée d'un ou plusieurs objectifs ayant un ou plusieurs marqueurs d'opération à portée d'eux." Pour une unité ennemie à portée d'un objectif ayant un marqueur d'opération, puis-je accomplir cet objectif si je retire le marqueur d'objectif après avoir surveillé cette unité, tant que c'est au même tour ?

R : Oui.

Q : Pour la Mission Principale Liaison Vitale, s'il y a plus d'un seul objectif central, puis-je marquer les PdV cumulatifs pour mes marqueurs d'opération sans tenir compte de l'objectif central dont ils sont à portée ?

R : Oui, tant que vous contrôlez le ou les objectifs dont ces marqueurs d'opération sont à portée.

APPARIEMENTS ET CLASSEMENT

Il y a mille et une façons de gérer une Rencontre Warhammer. Les grands concepts comme l'appariement des joueurs de score égal sont simples, mais les nuances d'un tournoi de Warhammer réussi sont l'objet de maints débats et sujettes à évolution. Les recommandations suivantes sous-tendent la plupart des rencontres officielles Games Workshop, et servent à les rendre les plus équitables et agréables possibles pour tous participants.

APPARIER LES JOUEURS

Si dans la plupart des tournois l'appariement de la première ronde est aléatoire, le reclassement peut se faire de plusieurs manières. Le premier critère doit presque toujours être le palmarès actuel du joueur, c.-à-d. qu'un joueur à 3-1 rencontrera un autre joueur à 3-1 et ainsi de suite. Or, à la plupart des rondes les joueurs seront nombreux à avoir le même palmarès, donc les critères d'appariement secondaires qu'on peut retenir pour un événement peuvent avoir un impact sensible sur le ressenti des joueurs. Nous recommandons d'apparier les joueurs selon les critères suivants :

- **En premier** – au palmarès (c.-à-d. le nombre de victoires, défaites et égalités).
- **En deuxième** – au parcours (c.-à-d. selon les rondes auxquelles un joueur a gagné ou perdu ses parties).
- **En troisième** – en tirant au sort entre les joueurs de même classement

PARCOURS

Le "parcours" d'un joueur ne recense pas ses victoires et défaites, mais le moment auquel elles sont survenues. L'appariement au parcours tend à faire se rencontrer des joueurs en fonction de leur expérience commune, ce qui contribue au bon moment que passent tous les participants.

Prenons par exemple deux joueurs à 3-1. L'un a perdu sa première partie, suite à quoi il n'espère sans doute plus guère finir en tête du classement final, mais il est probablement de bonne humeur s'il vient de remporter trois victoires coup sur coup. L'autre a gagné ses trois premières parties, puis il a perdu la quatrième, une déception après avoir été à 3-0. Si ces deux joueurs s'affrontent, le plaisir qu'ils en retirent peut être très différent de par leur état émotionnel du moment. Grâce au parcours, les joueurs abordent leur partie en ayant vécu une expérience récente analogue, ce qui rend leur nouvelle partie de Warhammer bien plus amicale.

CLASSER LES JOUEURS

Dans de nombreux tournois, le Meilleur Général est le joueur demeuré invaincu à la fin de l'événement. Mais il peut arriver qu'on ne joue pas assez de rondes pour que se dégage un unique joueur invaincu, et les joueurs souhaitent souvent connaître leur classement même s'ils n'ont pas remporté la rencontre. Afin de départager les joueurs qui ont un même palmarès final, nous recommandons de classer les joueurs selon les critères suivants :

- **En premier** – au palmarès (victoires, défaites et égalités)
- **En deuxième** – selon le palmarès des victoires des adversaires (c.-à-d. que les joueurs se classent mieux s'ils ont gagné contre des adversaires au palmarès comptant davantage de victoires)
- **En troisième** – au total de points de Victoire (PdV)

Note de Conception : Par tradition, de nombreux organisateurs établissent leur classement au total de PdV ou au différentiel de PdV. Or, le nombre de PdV marqués lors d'une partie de Warhammer 40,000 ne dit que rarement si elle a été âprement disputée. On peine à marquer des points contre un rude adversaire (d'où un faible score, pourtant d'autant plus mérité), et la nature respective des deux armées en présence peut avoir imposé une stratégie risquée qui a échoué de peu, d'où un écart au score qui ne traduit pas le fait qu'elle a presque été payante.

Nous ne recommandons donc pas de départager ni de classer les joueurs aux PdV, à moins d'avoir épuisé les autres critères possibles (ex. dans une rencontre d'envergure où beaucoup de joueurs peuvent avoir le même classement). Par contre, le palmarès adverse est un critère idéal, car quand deux joueurs se classent pareillement, les succès de leurs adversaires respectifs indiquent quel joueur a dû batailler le plus âprement au fil du tournoi.

L'APPENDICE DE RÈGLES, ERRATA ET FAQ

On peut profiter du hobby Warhammer d'une myriade de façons, et toutes se manifestent en tournoi : des hobbyistes doués aux belles armées, des compétiteurs habiles aspirant au titre de Meilleur Général, des joueurs occasionnels désireux de rencontrer de nouveaux adversaires et de se faire des amis (l'écrasante majorité des participants), et même des pratiquants d'un loisir de niche, les Juristes des Règles ! Ces hobbyistes découvrent souvent des interactions de règles inhabituelles dans les recoins de Warhammer 40,000 qui sont autant de défis à relever pour les organisateurs de tournoi désireux de fournir à leurs participants des réponses claires et une expérience ludique sans tracas.

Heureusement, l'appli Warhammer 40,000 intègre un Appendice de Règles complet, ainsi que des errata et FAQ dédiés à chaque faction. Si d'aventure quelque interaction de règles étrange survient lors de votre événement et que les Règles de Base ne fournissent pas de réponse claire, nous recommandons de consulter ces ressources.

POSTFACE

Quelle est la Vocation d'une Rencontre Warhammer?

Warhammer est plus populaire que jamais, et cette popularité s'étend au monde des tournois. Ces dernières années, plus d'un million de parties de Warhammer 40,000 ont été jouées à l'occasion des tournois du monde entier, et cette croissance va se poursuivre. Maintenant qu'il y a autant de hobbyistes Warhammer qui pratiquent le jeu dans des communautés grandissantes, il est important de considérer la vocation d'un tournoi. Avant tout, il ne s'agit pas de célébrer le vainqueur ultime, car il est inutile d'acclamer davantage quelqu'un qui, invaincu, a déjà été déclaré Meilleur Général. Ce qui compte vraiment, c'est l'expérience qu'en retire chaque participant, et de reconnaître que la plupart des tournoyeurs privilégient la communauté et l'amitié.

Avant de jeter le moindre dé contre un adversaire pour entamer votre tournoi, souvenez-vous de deux choses :

- 1) La personne qui vous fait face aime Warhammer, tout comme vous.
- 2) À la clôture de l'événement, presque tout le monde aura perdu au moins une partie (en général, un ou deux joueurs seulement arrivent au bout de la rencontre sans subir aucune défaite).

Il y a des gagnants et des perdants dans tous les jeux sur table, mais la magie de Warhammer dans le cadre d'un événement ludique est l'occasion pour tous les participants de devenir des membres plus éminents de la communauté Warhammer, et de nouer des amitiés entre hobbyistes qui peuvent être à vie. En tant qu'organisateur ou joueur, en vous focalisant sur cette vérité inaliénable, quitte à perdre une ou deux parties vous partagerez la victoire d'avoir vécu un événement Warhammer.

*- L'Équipe Événementielle Warhammer
et le Studio de Design Warhammer*



AGENCEMENTS DE TERRAIN

Les agencements suivants sont proposés aux organisateurs de Rencontres Warhammer ainsi qu'aux joueurs afin de les utiliser en conjonction de la Pile de Missions de Sceau Capitulaire la plus récente pour toutes leurs parties de Warhammer 40,000. Ces agencements seront utilisés dans les événements organisés par Games Workshop et ont été conçus par l'équipe du Studio Warhammer pour offrir des parties stimulantes, grâce à des champs de bataille favorisant les prises de risque à haut gain potentiel, tout en gardant à l'esprit les objectifs de chaque joueur.

Chaque combinaison de Missions Principales dispose de trois agencements recommandés, notés A, B et C. Selon ce que préconise l'organisateur de la Rencontre Warhammer, les joueurs utilisent un agencement spécifié ou ils en déterminent un au hasard parmi les trois proposés.

GABARITS RECOMMANDÉS DE ZONES DE TERRAIN

Nous avons dressé la liste des gabarits de **zone de terrain** utilisés dans ces agencements recommandés. Ils sont réunis sur un document PDF prêt à imprimer et disponible sur warhammer-community.com.

GABARIT DE ZONE DE TERRAIN	QUANTITÉ
6" x 4"	4
10" x 2,5"	2
6" x 2"	4
7" x 11,5"	4
8" x 11,5" Polygonal	2

ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Chaque agencement est figuré avec les **éléments de terrain** de la boîte *Battlefields: Armageddon* en utilisant la configuration d'assemblage recommandé du guide de montage. Dans chacun de ces agencements, nous avons classé chaque **élément de terrain** de ce set en **élément de terrain dense** ou **léger**. Les configurations des **éléments de terrain** et des **zones de terrain** sont conçues pour créer les meilleures interactions possibles avec la règle **Caché** et les règles de mouvement pour diverses unités, mais également pour générer une foule de possibilités pendant une bataille. Nous avons délibérément laissé un espace entre un **élément de terrain** et le bord d'une **zone de terrain** pour permettre à une ligne de figurines d'être sur la **zone de terrain** "depuis l'extérieur".

Si vous ne disposez pas du terrain *Battlefields: Armageddon*, il est possible de recréer ces agencements avec votre collection de terrain dont les éléments sont de tailles similaires aux divers **éléments de terrain** de la boîte, en précisant pour tous les joueurs s'il s'agit d'**éléments de terrain denses** ou **légers**.

AGENCEMENTS MIS À JOUR

- Prendre et Tenir vs Prendre et Tenir: Agencement B
- Prendre et Tenir vs Prendre et Tenir: Agencement C
- Prendre et Tenir vs Atouts Prioritaires: Agencement B
- Prendre et Tenir vs Reconnaissance: Agencement A
- Prendre et Tenir vs Reconnaissance: Agencement C
- Prendre et Tenir vs Perturbation: Agencement A
- Prendre et Tenir vs Perturbation: Agencement B
- Prendre et Tenir vs Perturbation: Agencement C
- Éliminez l'Adversaire vs Éliminez l'Adversaire: Agencement A
- Éliminez l'Adversaire vs Éliminez l'Adversaire: Agencement B
- Éliminez l'Adversaire vs Éliminez l'Adversaire: Agencement C
- Éliminez l'Adversaire vs Atouts Prioritaires: Agencement B
- Éliminez l'Adversaire vs Reconnaissance: Agencement A
- Éliminez l'Adversaire vs Reconnaissance: Agencement C
- Éliminez l'Adversaire vs Perturbation: Agencement A
- Éliminez l'Adversaire vs Perturbation: Agencement B
- Atouts Prioritaires vs Atouts Prioritaires: Agencement B
- Atouts Prioritaires vs Atouts Prioritaires: Agencement C
- Atouts Prioritaires vs Reconnaissance: Agencement B
- Atouts Prioritaires vs Perturbation: Agencement A
- Atouts Prioritaires vs Perturbation: Agencement B
- Atouts Prioritaires vs Perturbation: Agencement C
- Reconnaissance vs Reconnaissance: Agencement A
- Reconnaissance vs Reconnaissance: Agencement B
- Reconnaissance vs Reconnaissance: Agencement C
- Reconnaissance vs Perturbation: Agencement A
- Reconnaissance vs Perturbation: Agencement B

LÉGENDE D'AGENCEMENT



Terrain Dense
(colorisé en vert)



Terrain Léger
(colorisé en jaune)



Les lettres indiquées sur chaque élément de terrain correspondent à celles des composants du set de terrain *Battlefields: Armageddon*.



Zones de Terrain
Séparées



Zone de Terrain
Individuelle



ZONE DE DÉPLOIEMENT DE L'ATTAQUANT

L'Attaquant place ses unités entièrement dans cette zone.



ZONE DE DÉPLOIEMENT DU DÉFENSEUR

Le Défenseur place ses unités entièrement dans cette zone.



NO MAN'S LAND

La région du champ de bataille qui n'est dans la zone de déploiement d'aucun joueur.



TERRITOIRE DE L'ATTAQUANT

La moitié du champ de bataille qui inclut la zone de déploiement de l'Attaquant.



TERRITOIRE DU DÉFENSEUR

La moitié du champ de bataille qui inclut la zone de déploiement du Défenseur.

BORD DE CHAMP DE BATAILLE DE L'ATTAQUANT



BORD DE CHAMP DE BATAILLE DU DÉFENSEUR



POINTS D'OBJECTIF

Le type, la quantité et les emplacements des objectifs sont indiqués par ces icônes :



Objectif Domiciliaire



Objectif Central



Objectif d'Expansion



DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION DU TERRAIN

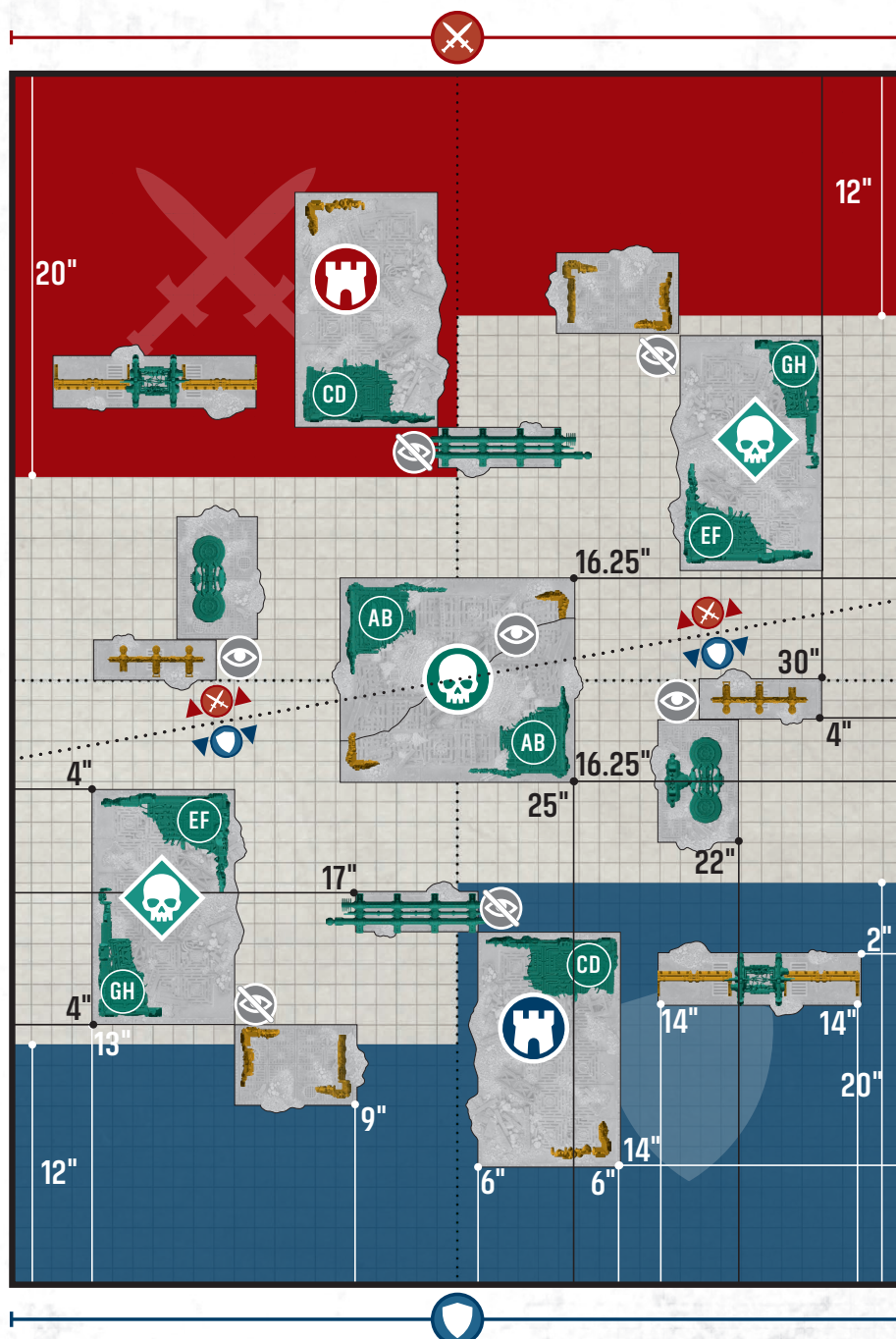
VS



DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION DU TERRAIN

AGENCEMENT A





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION DU TERRAIN

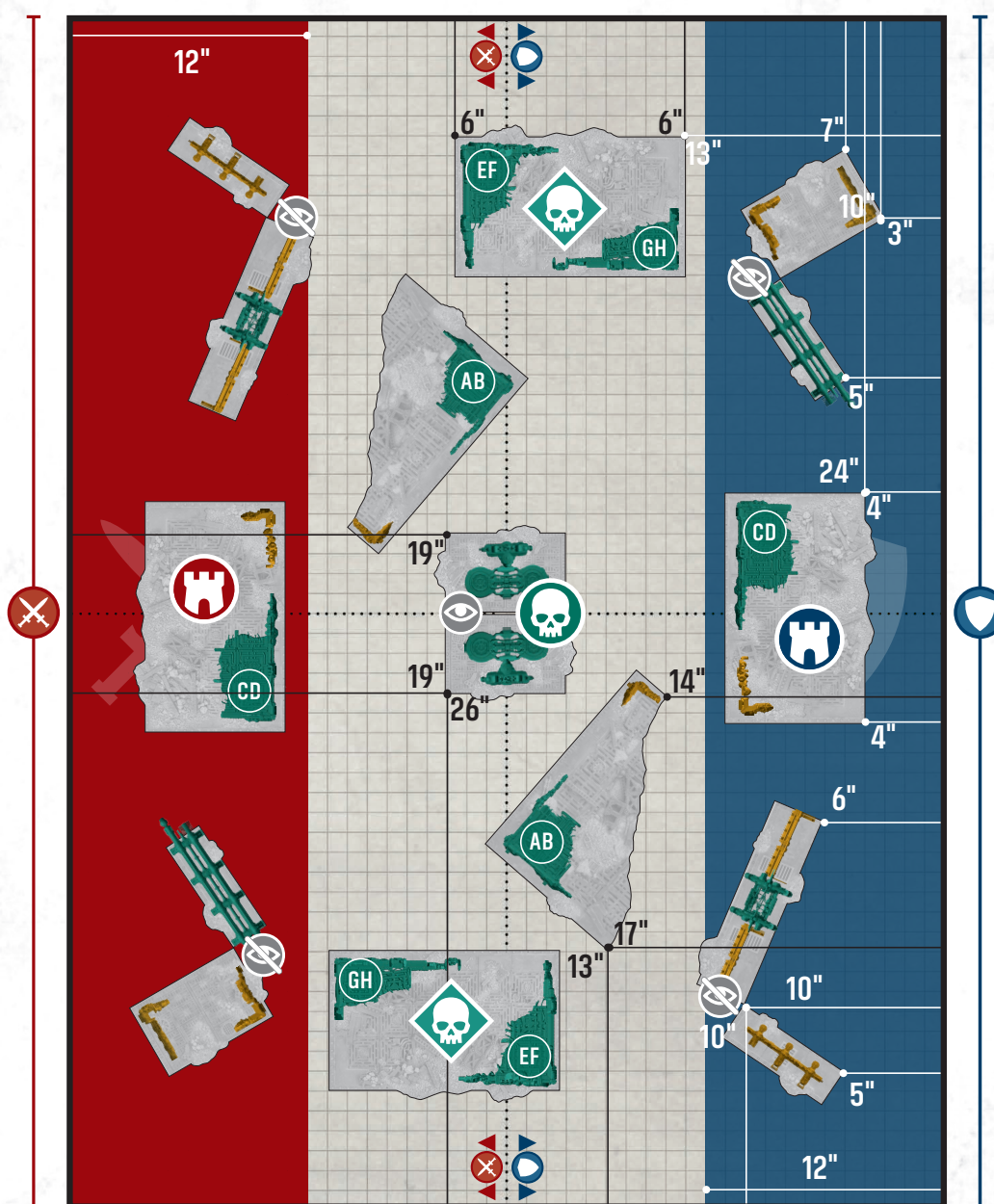
VS



DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION DU TERRAIN

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION DU TERRAIN

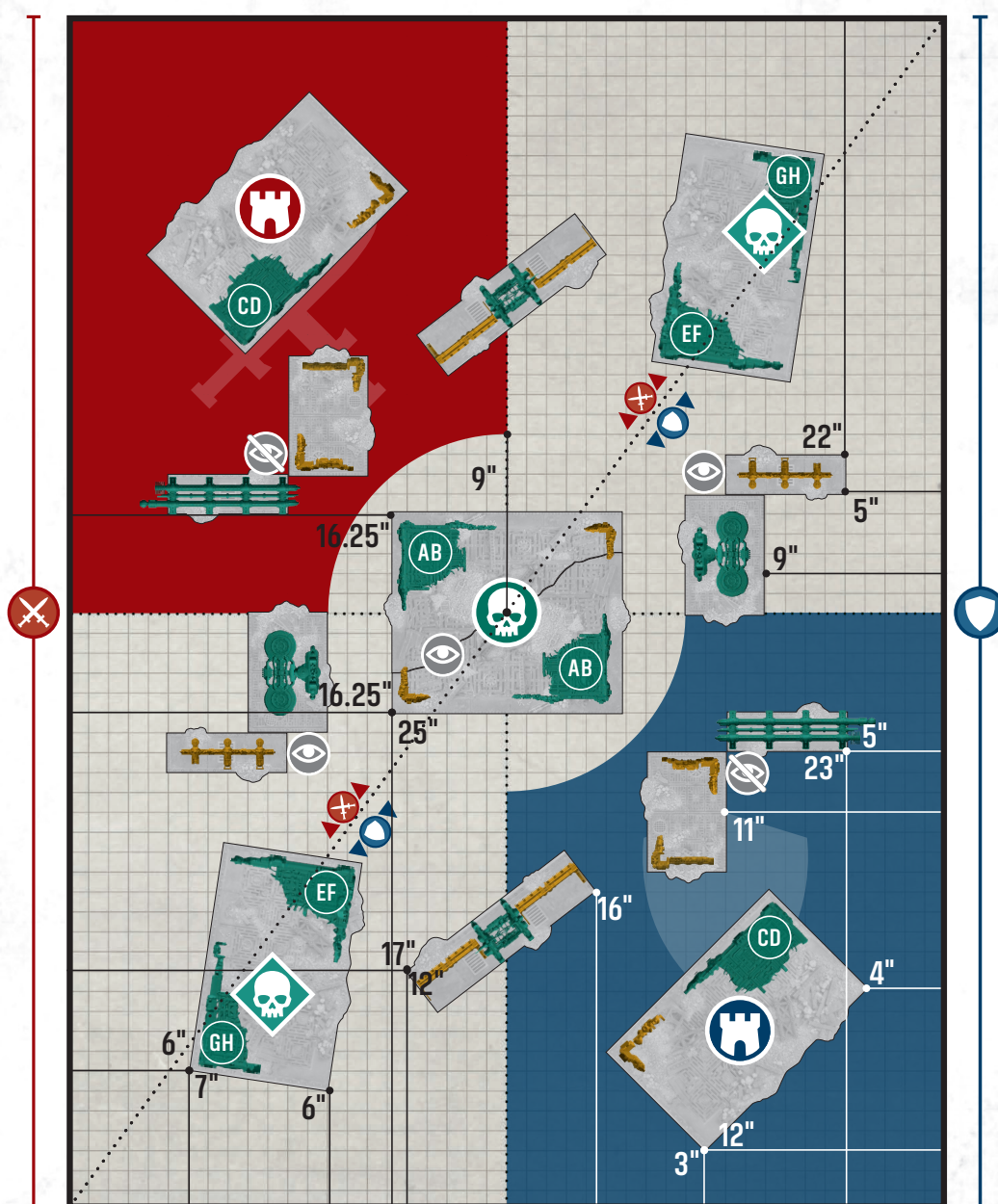
VS



DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION DU TERRAIN

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
OBJET INAMOVIBLE

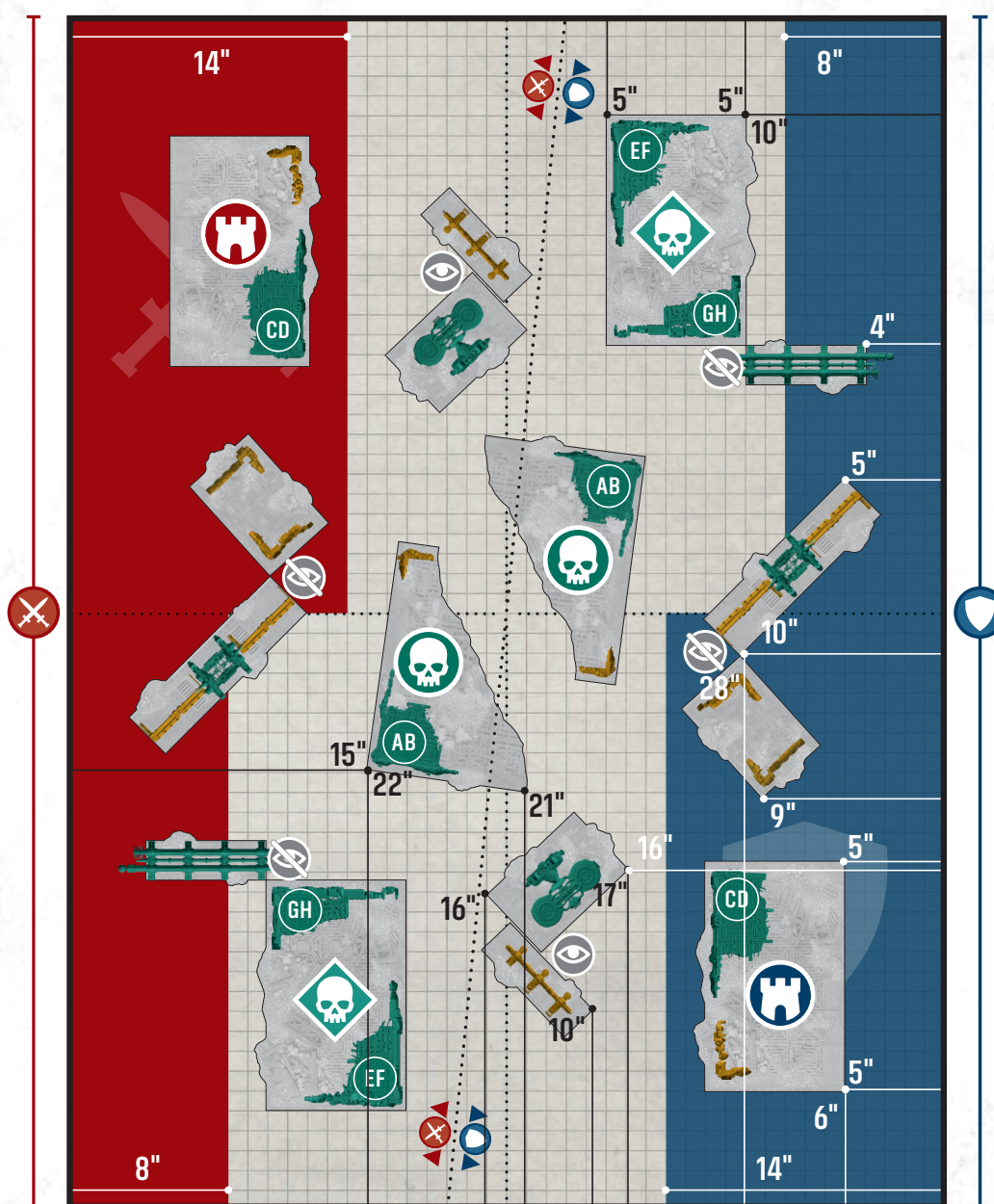
VS



DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
FORCE INARRÊTABLE

AGENCEMENT A





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
OBJET INAMOVIBLE

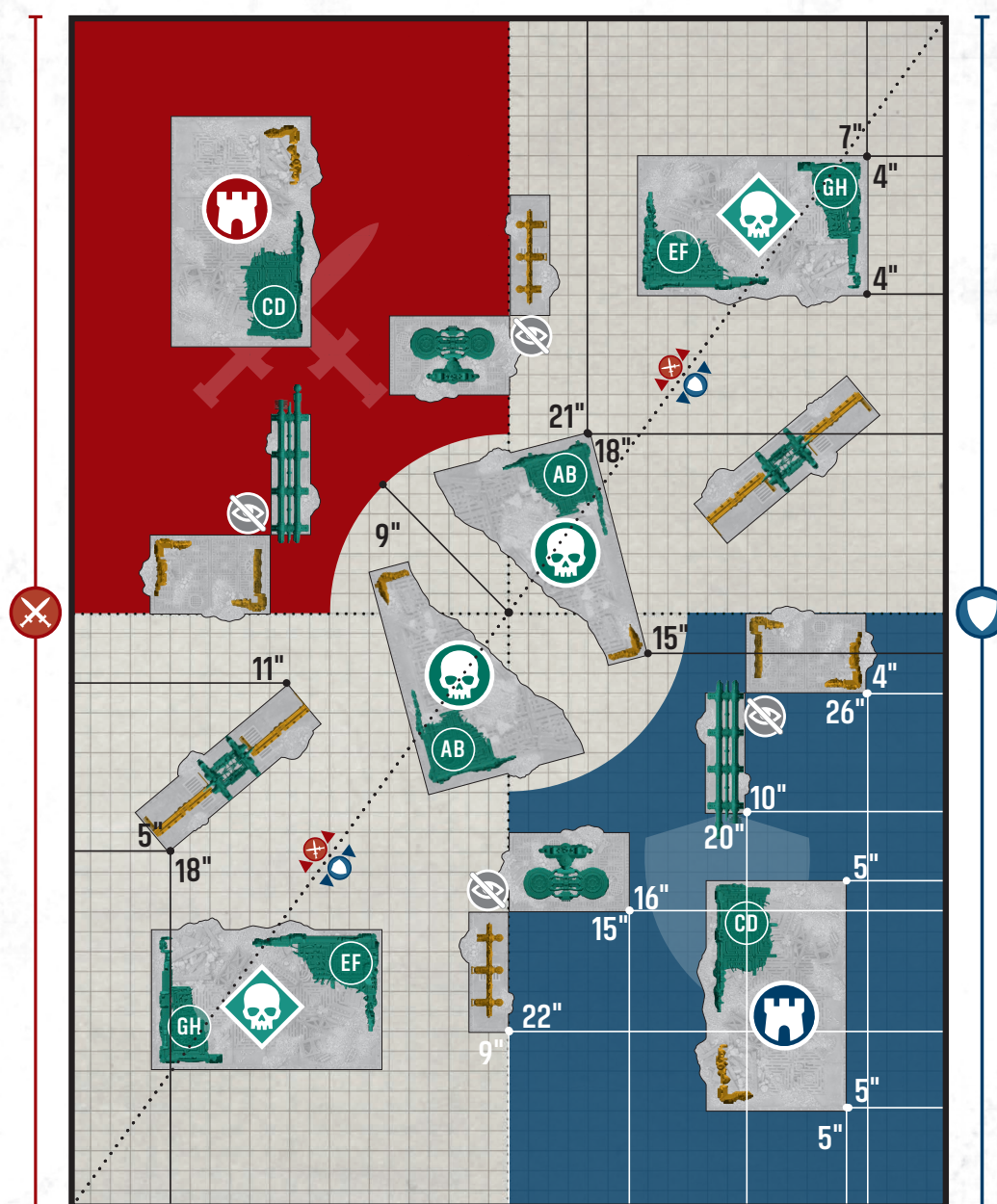
VS



DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
FORCE INARRÊTABLE

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
OBJET INAMOVIBLE

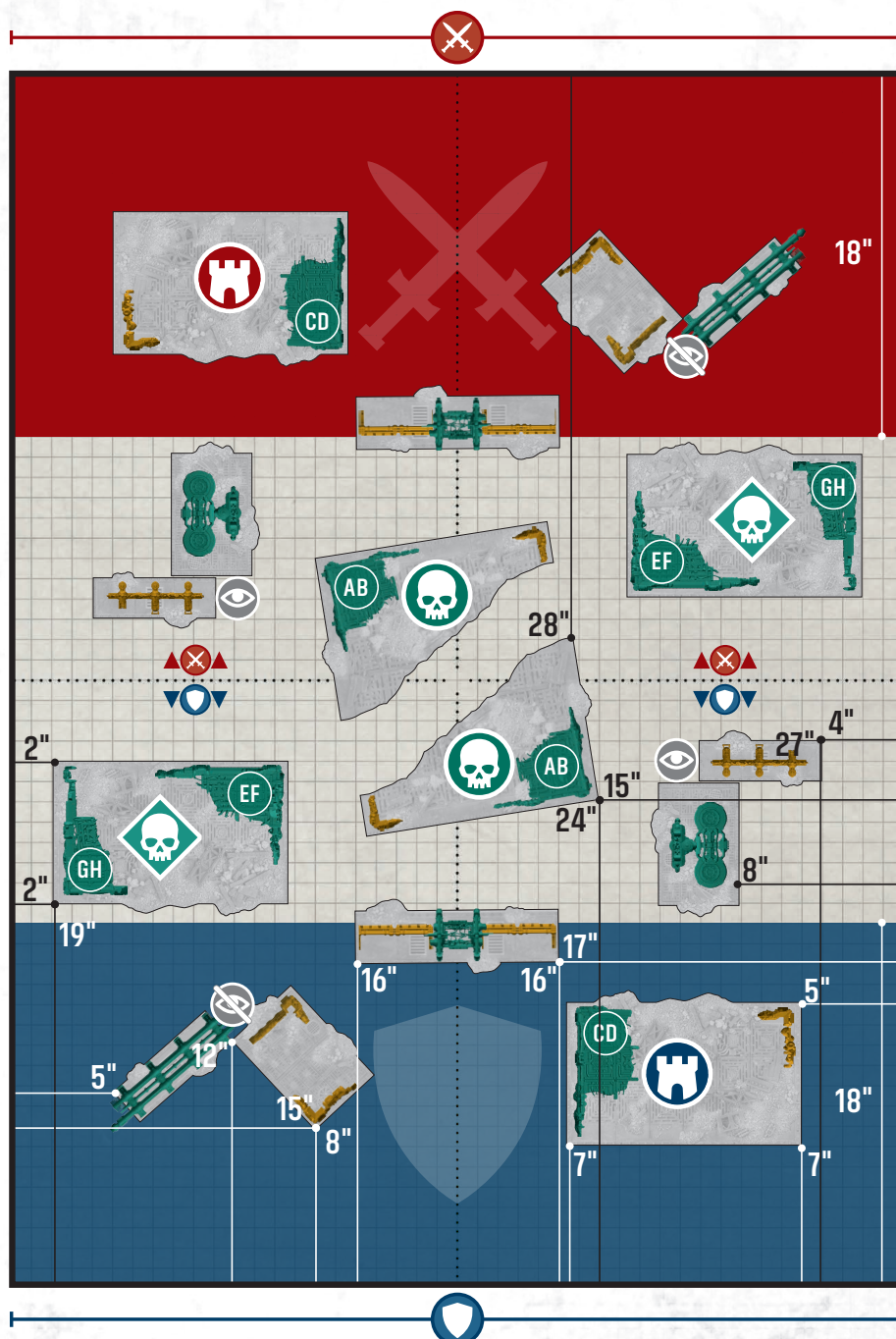
VS



DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
FORCE INARRÊTABLE

AGENCEMENT C





MISSION
ACQUISITION DÉTERMINÉE

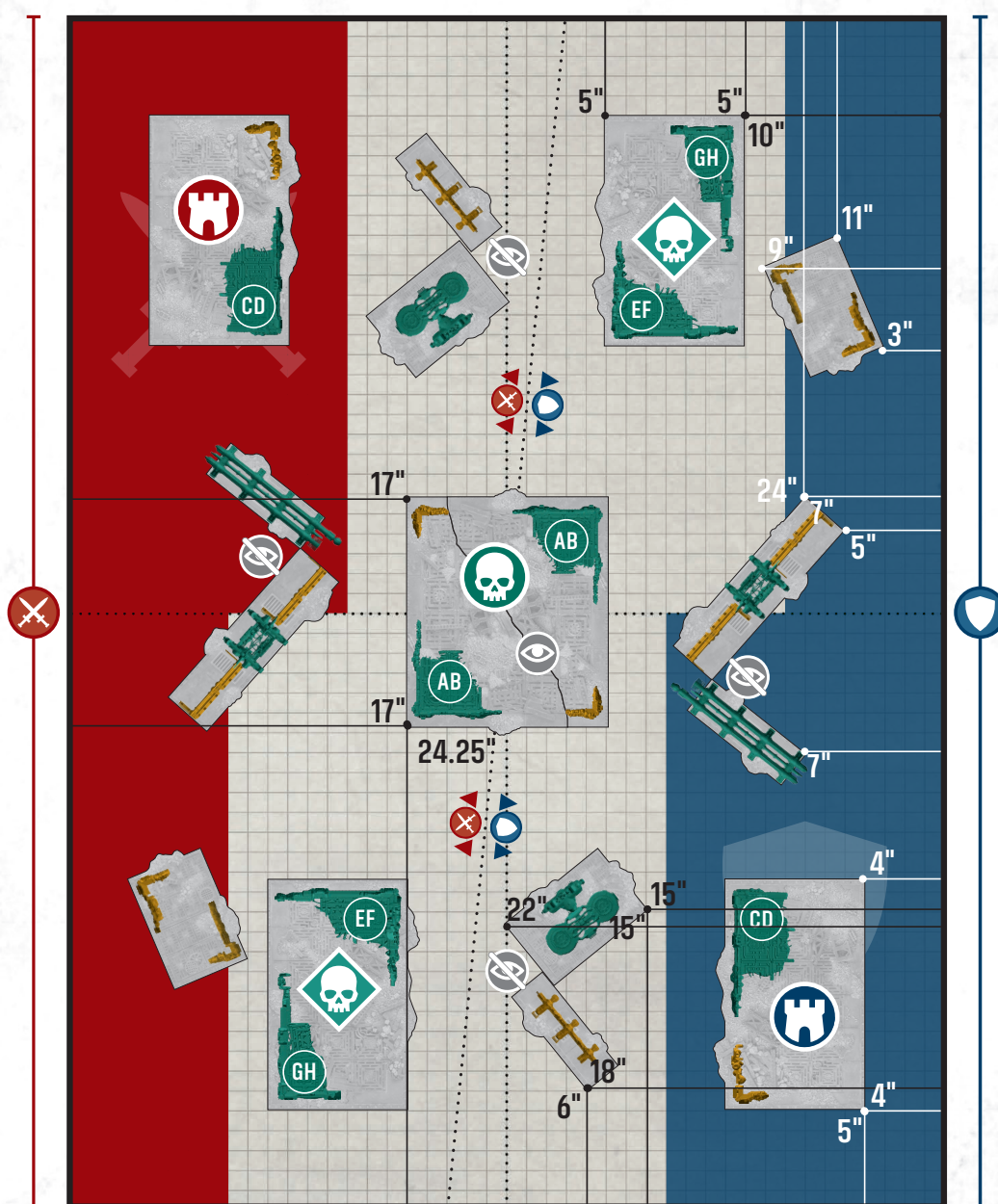
VS



DISPOSITION DES FORCES PERTURBATION

MISSION
PIÈGE MORTEL

AGENCEMENT A





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
ACQUISITION DÉTERMINÉE

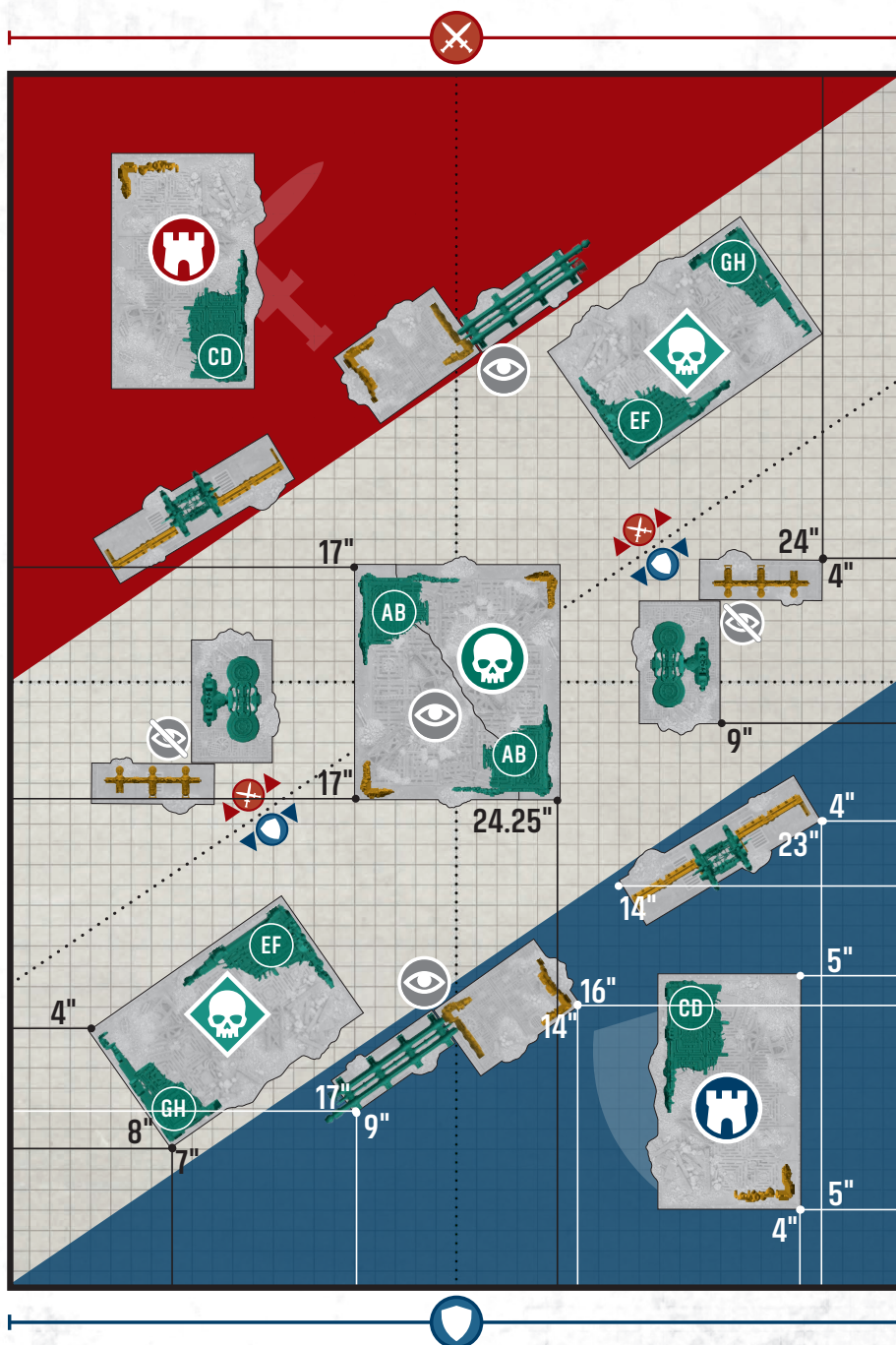


DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

MISSION
PIÈGE MORTEL

VS

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
ACQUISITION DÉTERMINÉE

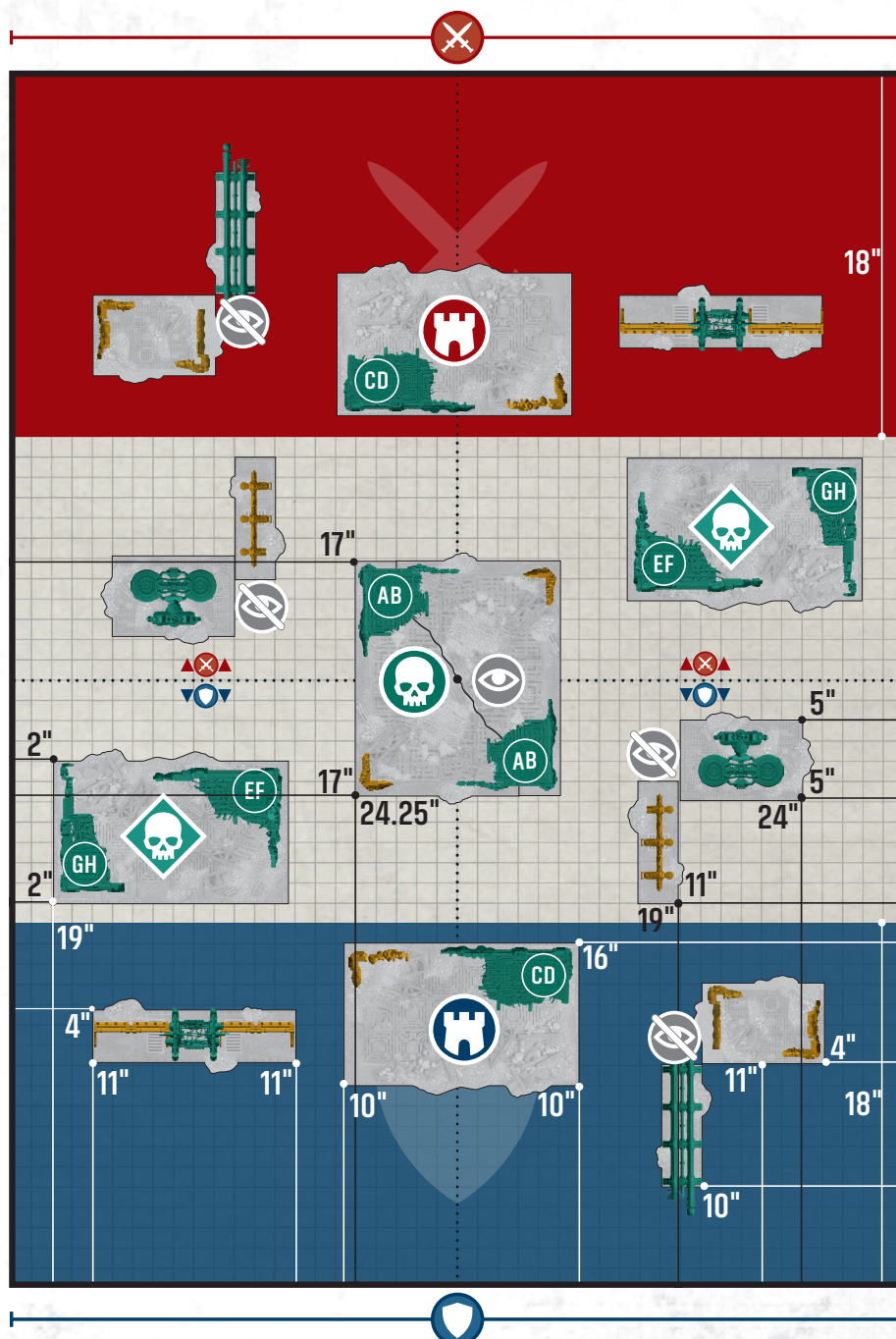
VS



DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

MISSION
PIÈGE MORTEL

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES PRENDRE ET TENIR

MISSION
ÉLIMINER ET SÉCURISER

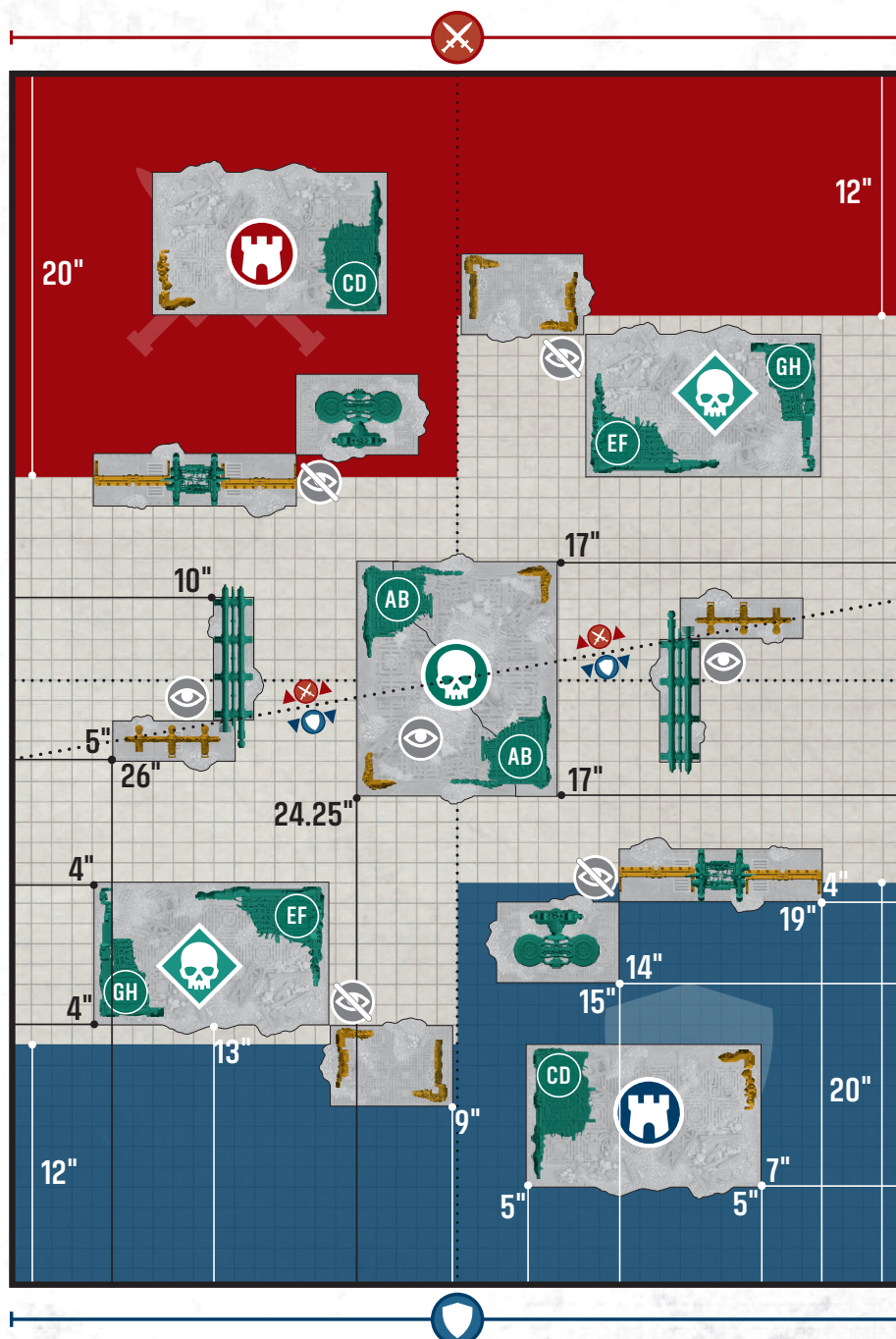
VS



DISPOSITION DES FORCES RECONNAISSANCE

MISSION
BALAYAGE DE RECONNAISSANCE

AGENCEMENT A





MISSION

ÉLIMINER ET SÉCURISER

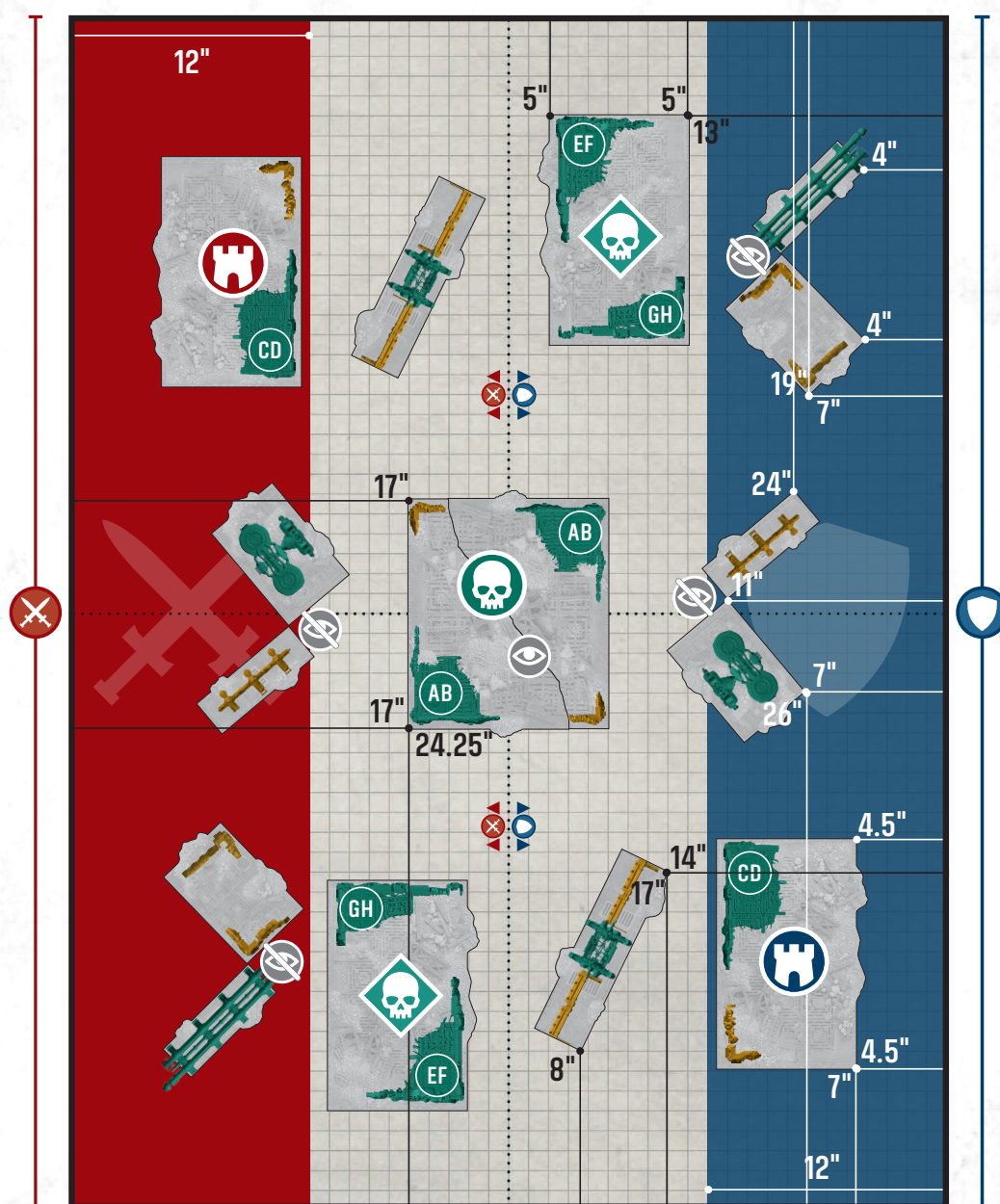
VS



MISSION

BALAYAGE DE RECONNAISSANCE

AGENCEMENT B





MISSION

ÉLIMINER ET SÉCURISER

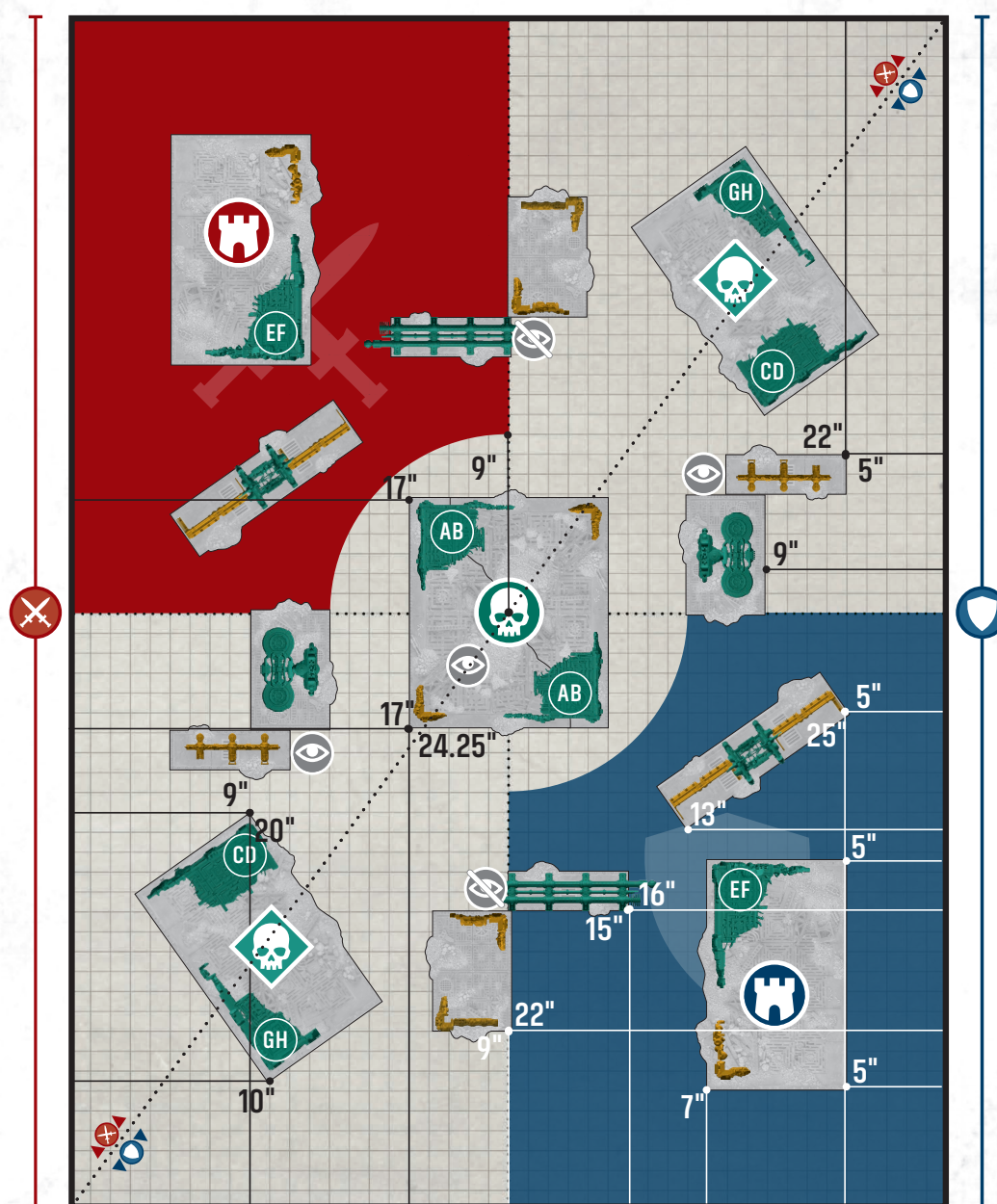
VS



MISSION

BALAYAGE DE RECONNAISSANCE

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION INÉLUCTABLE

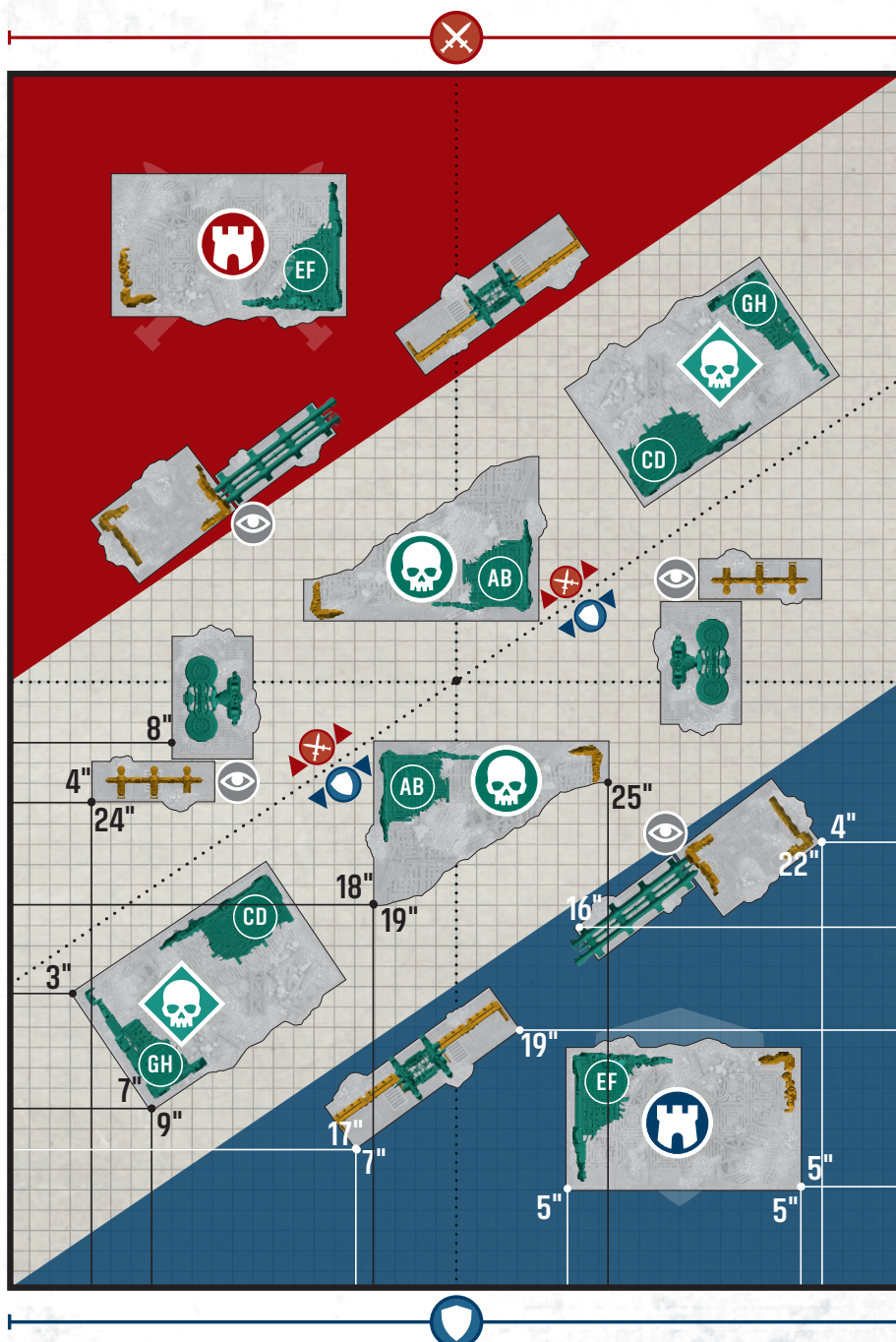
VS



DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
SÉCURISATION

AGENCEMENT A





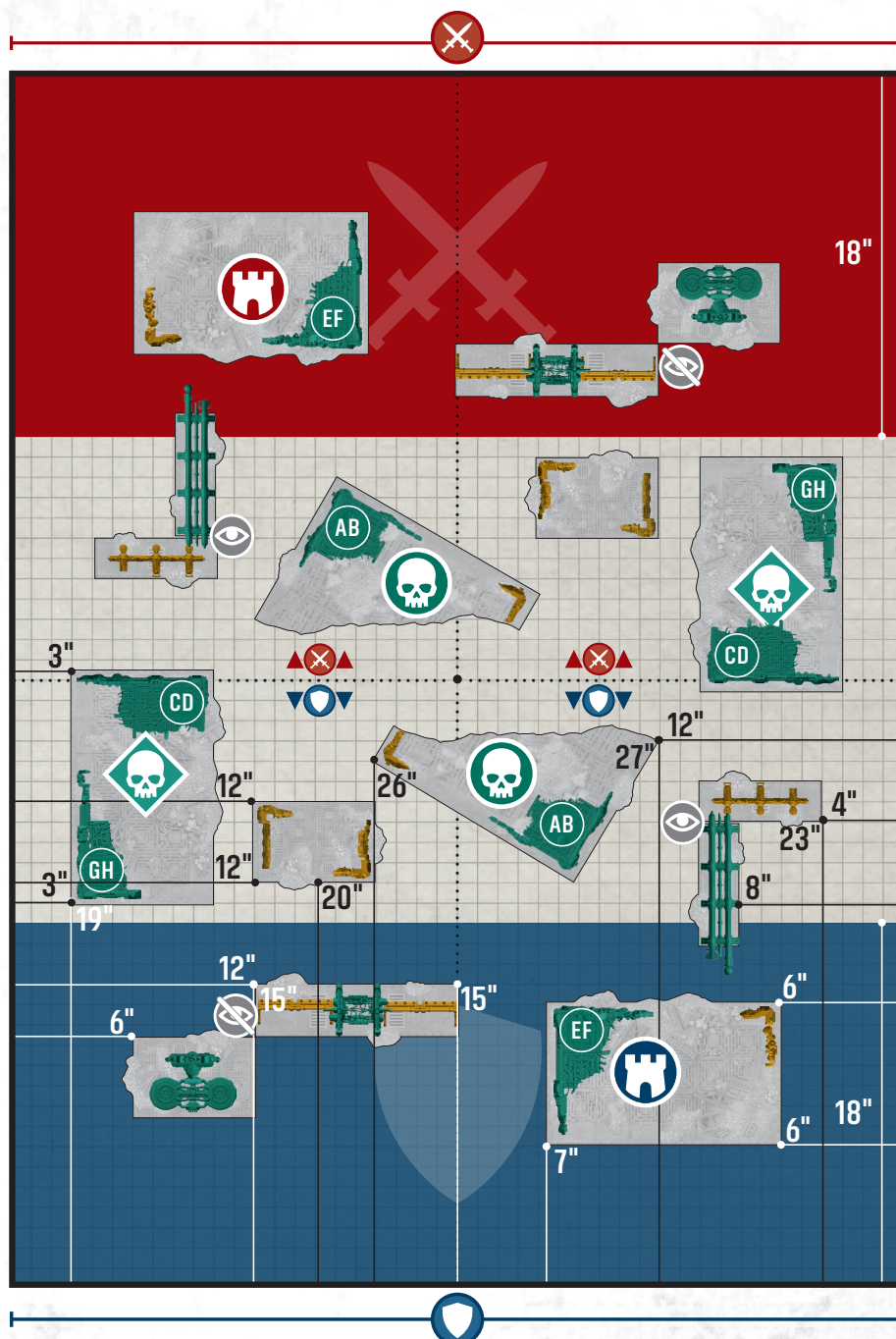
MISSION
DOMINATION INÉLUCTABLE



MISSION SÉCURISATION

VS

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES
PRENDRE ET TENIR

MISSION
DOMINATION INÉLUCTABLE

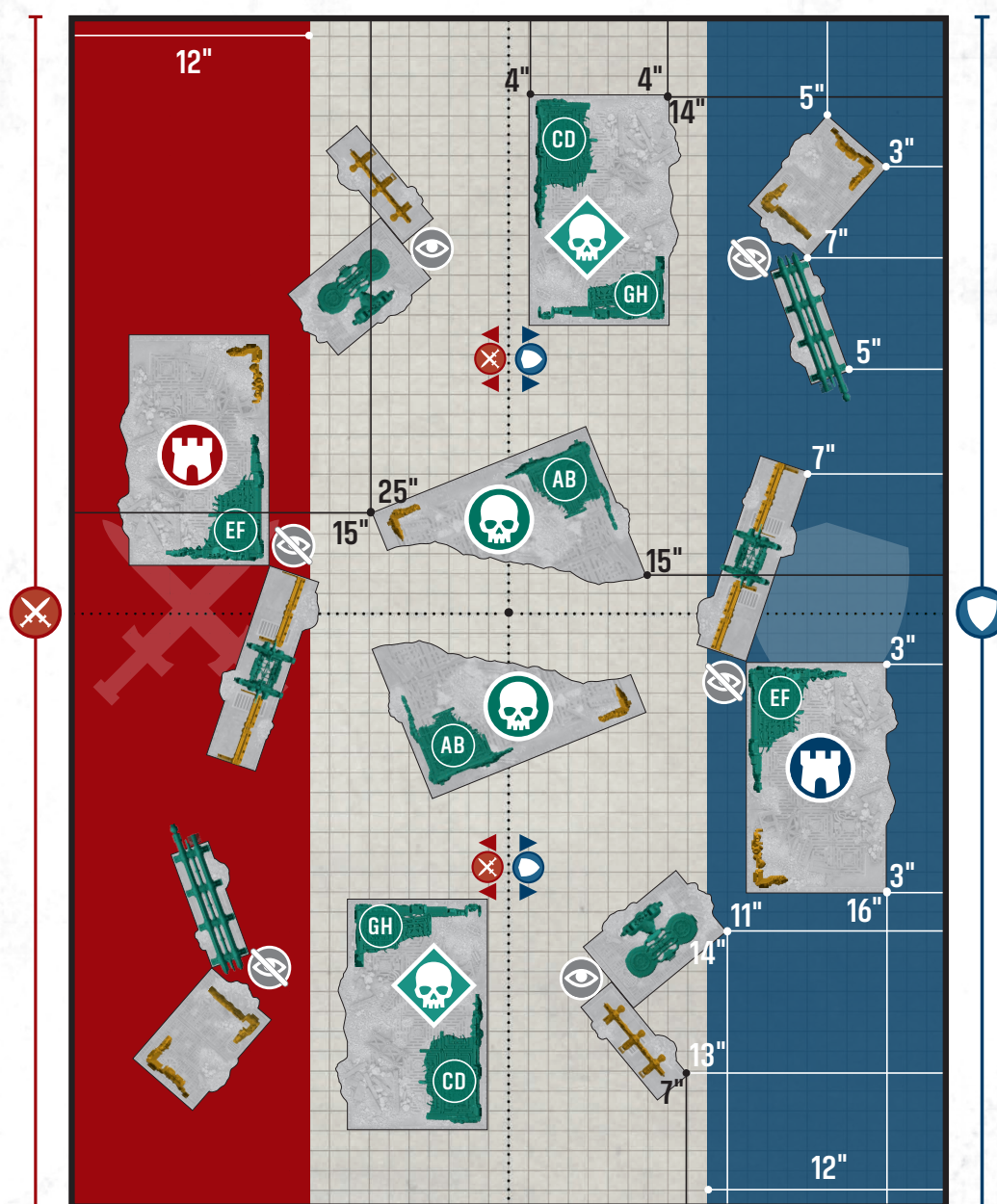
VS



DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
SÉCURISATION

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
HACHOIR À VIANDE

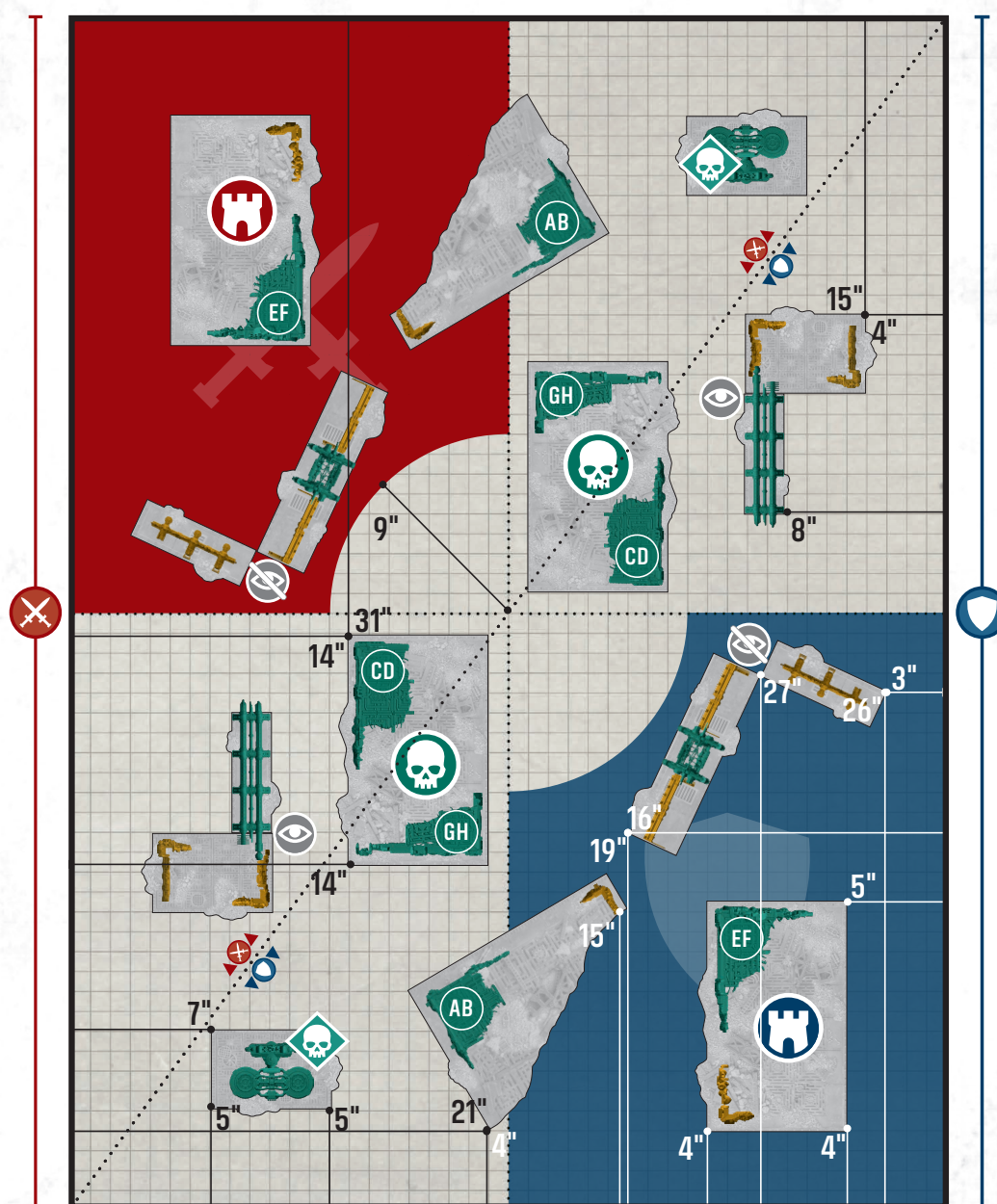
VS



DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
HACHOIR À VIANDE

AGENCEMENT A





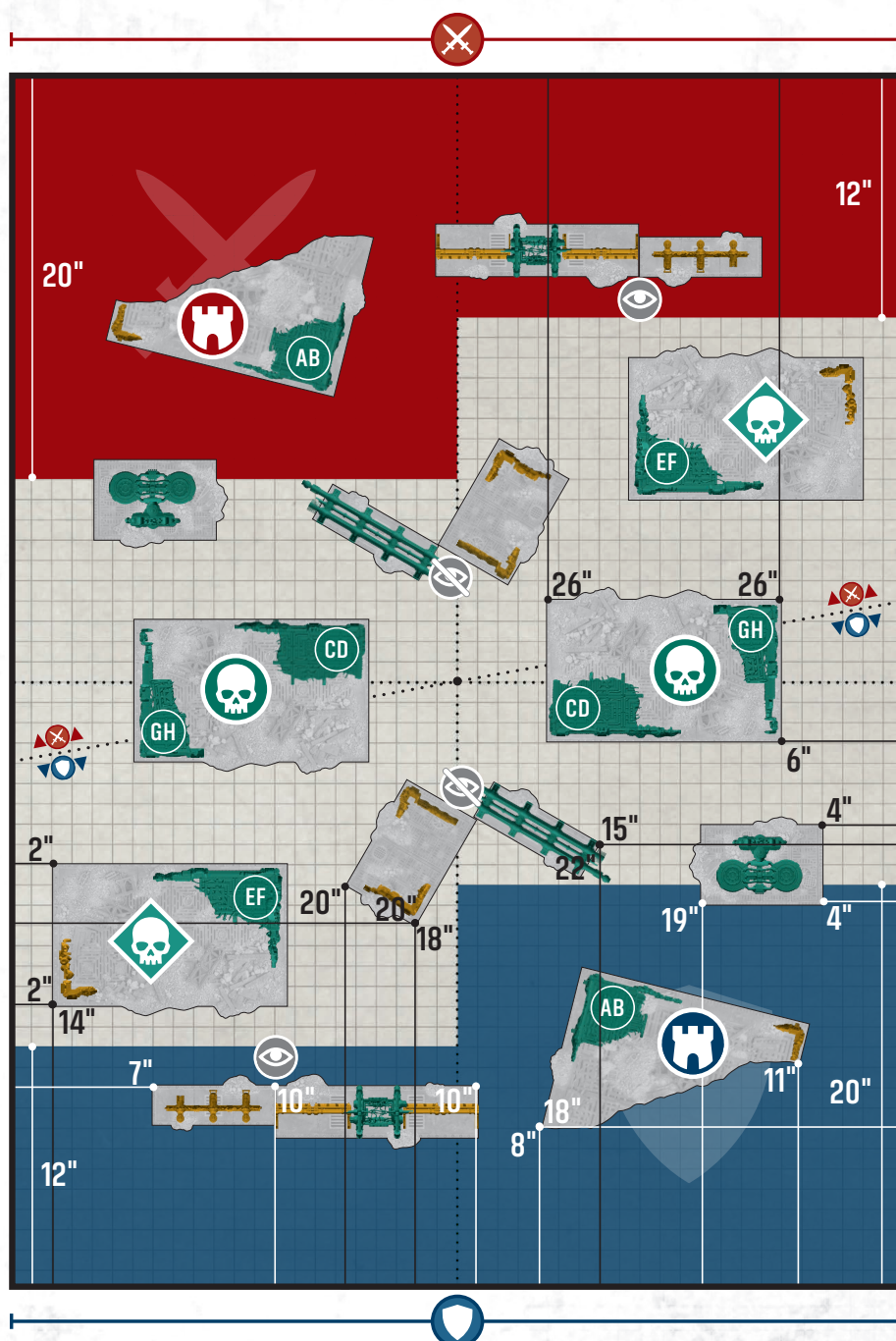
HACHOIR À VIANDE

VS



HACHOIR À VIANDE

AGENCEMENT B

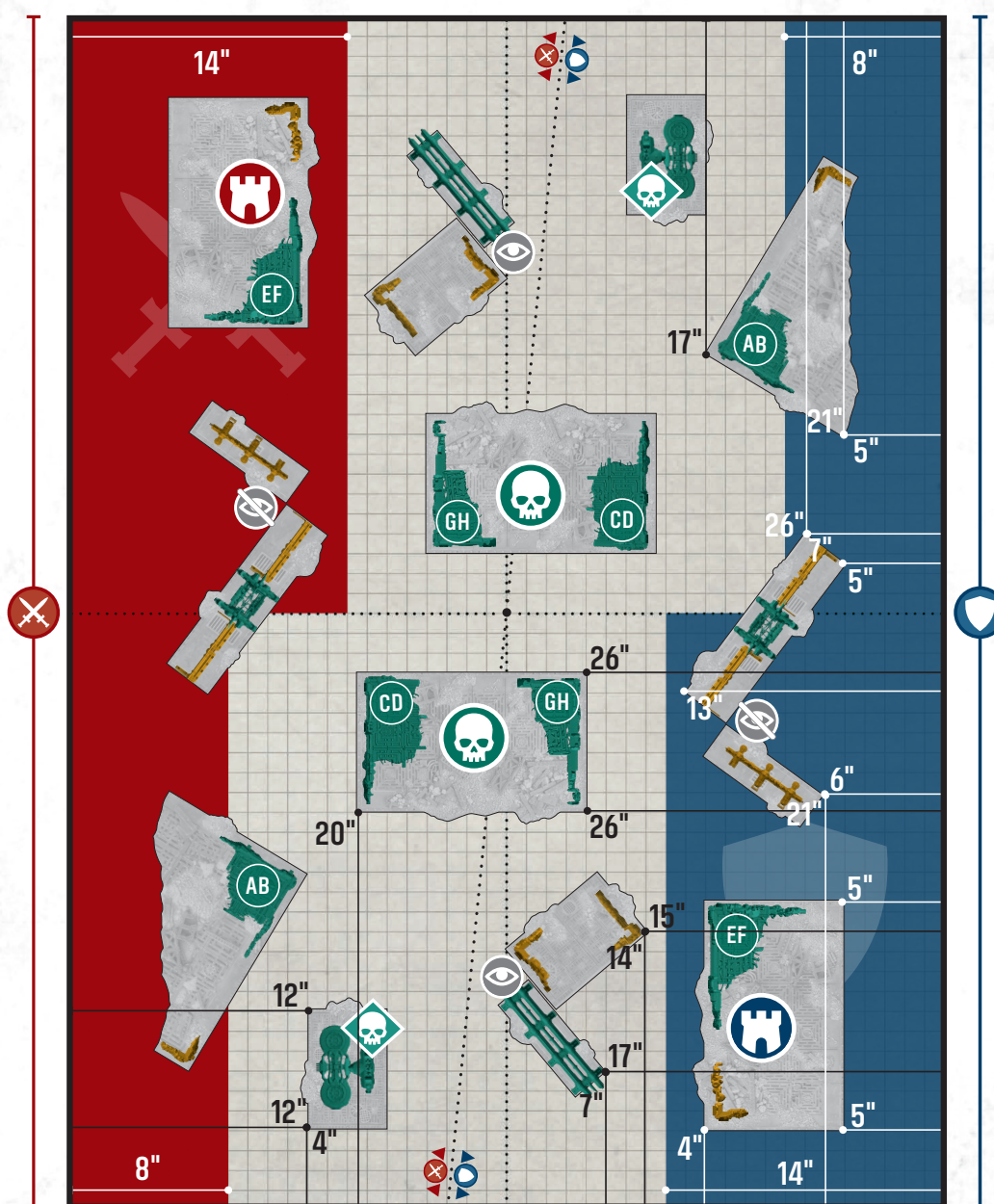



 DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE
 MISSION
HACHOIR À VIANDE

VS


 DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE
 MISSION
HACHOIR À VIANDE

AGENCEMENT C




 DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

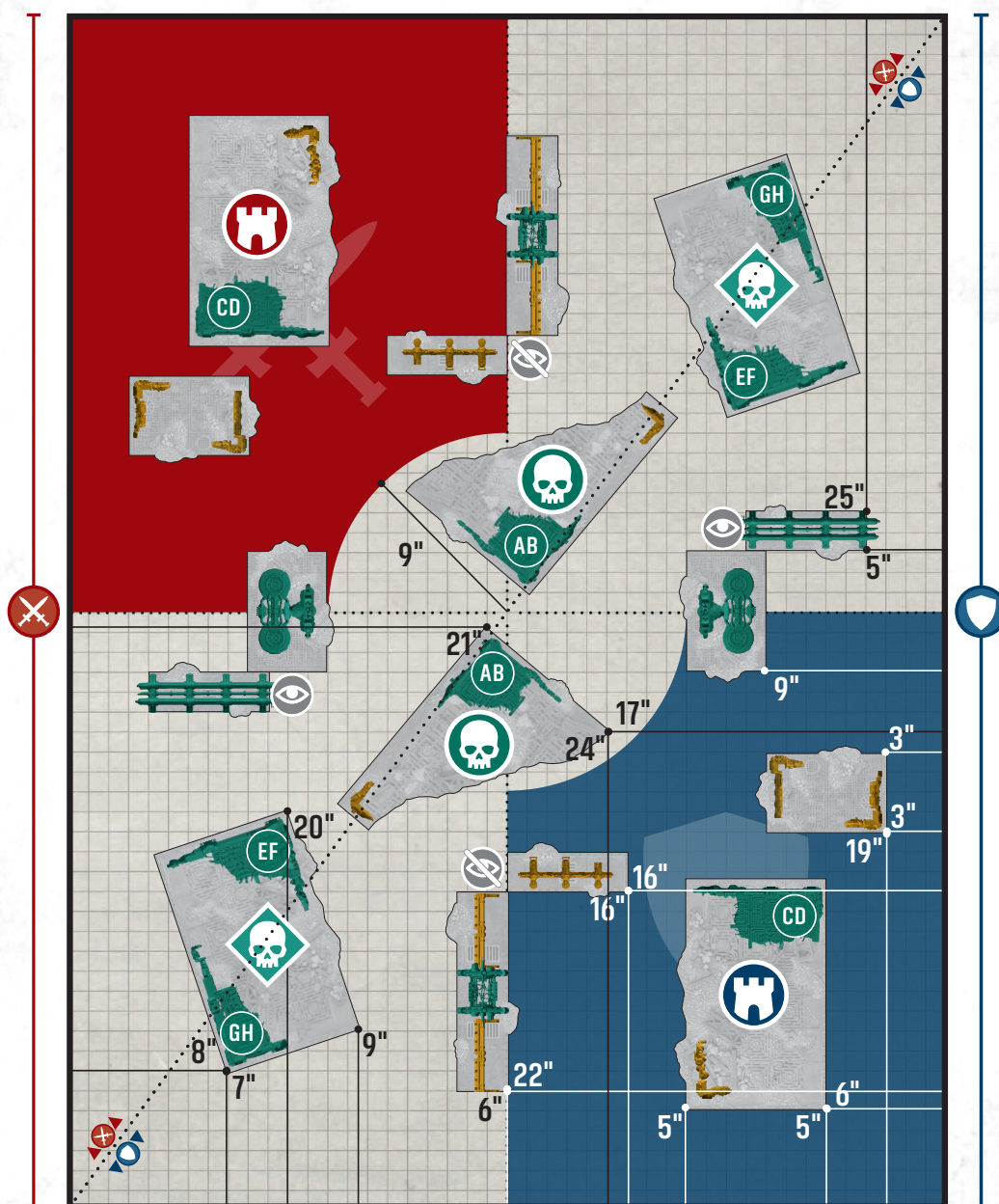
 MISSION
CHÂTIMENT

VS


 DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

 MISSION
ACTION RETARDÉE

AGENCEMENT A





DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
CHÂTIMENT

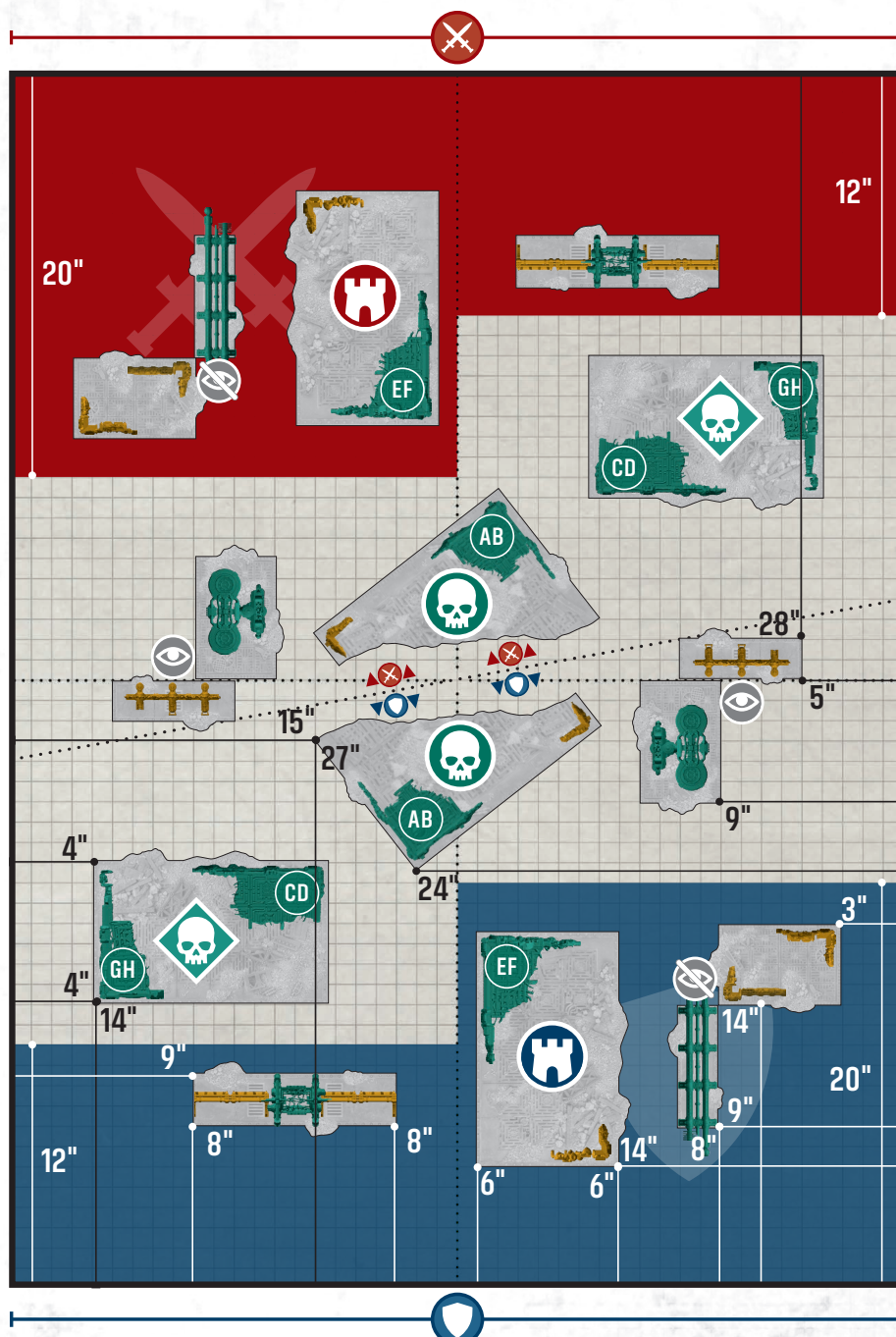
VS



DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

MISSION
ACTION RETARDÉE

AGENCEMENT B




 DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

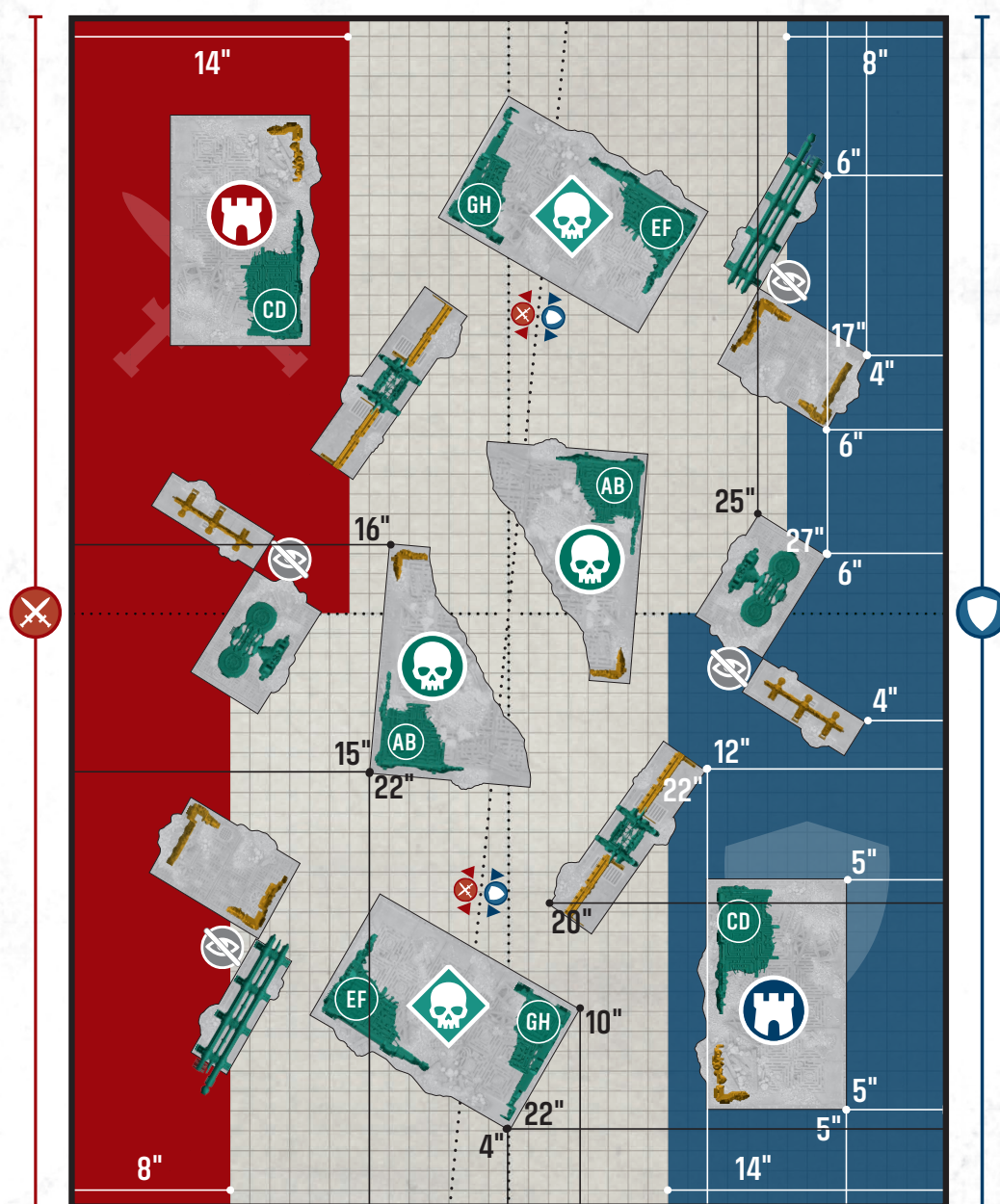
 MISSION
CHÂTIMENT

VS


 DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

 MISSION
ACTION RETARDÉE

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
CONSÉCRATION

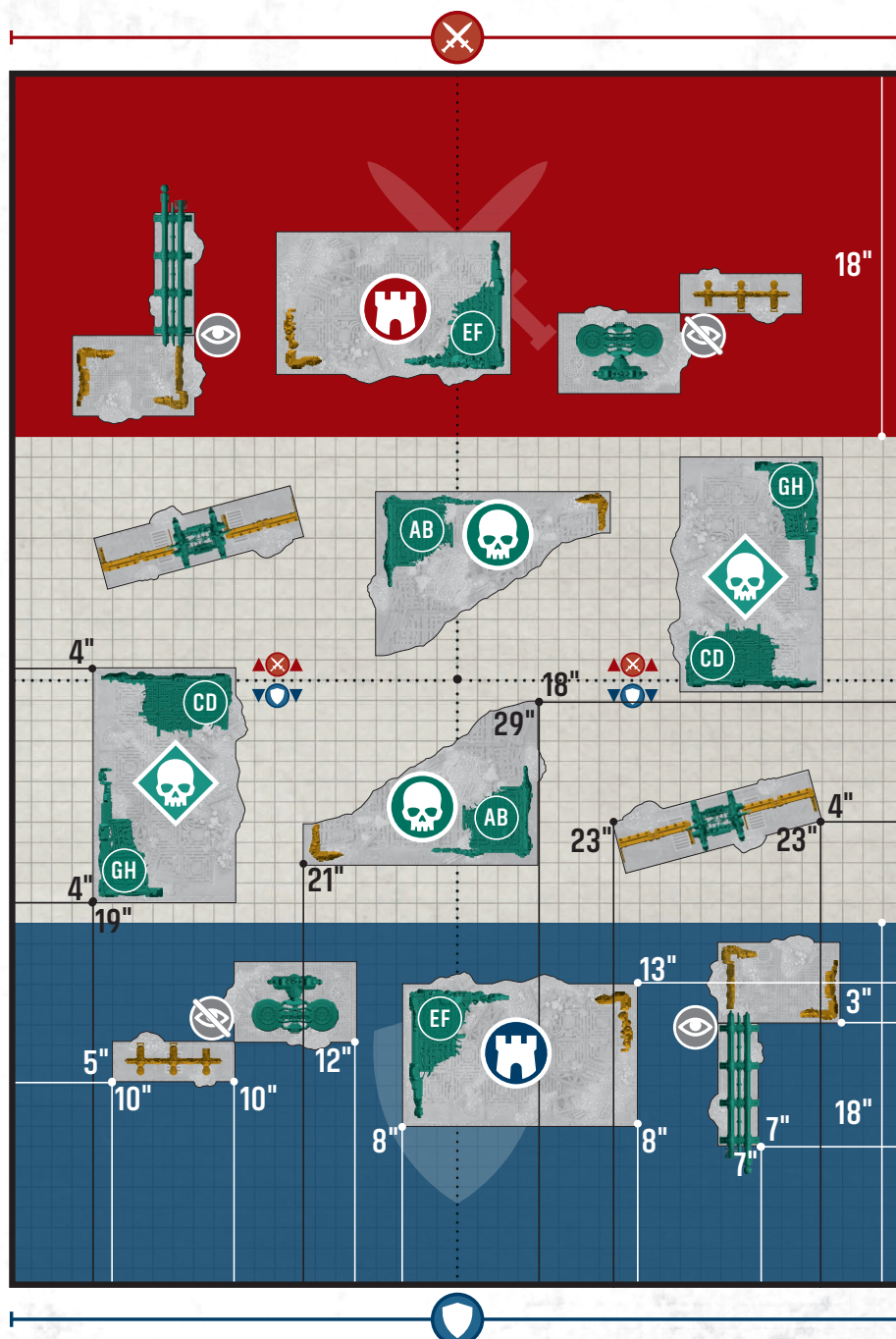
VS



DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE

MISSION
TRIANGULATION

AGENCEMENT A





DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
CONSÉCRATION

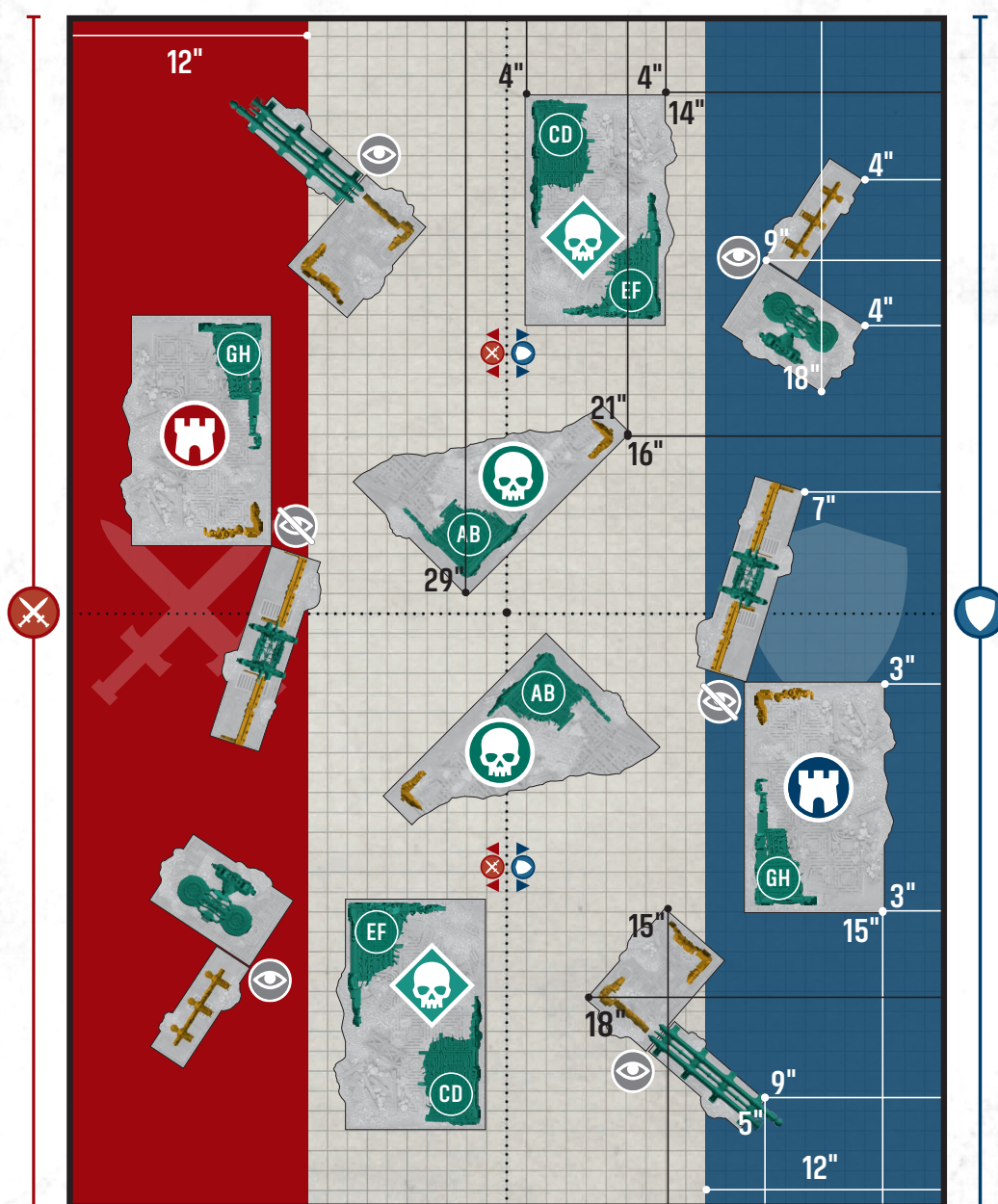
VS



DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE

MISSION
TRIANGULATION

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE

MISSION
CONSÉCRATION

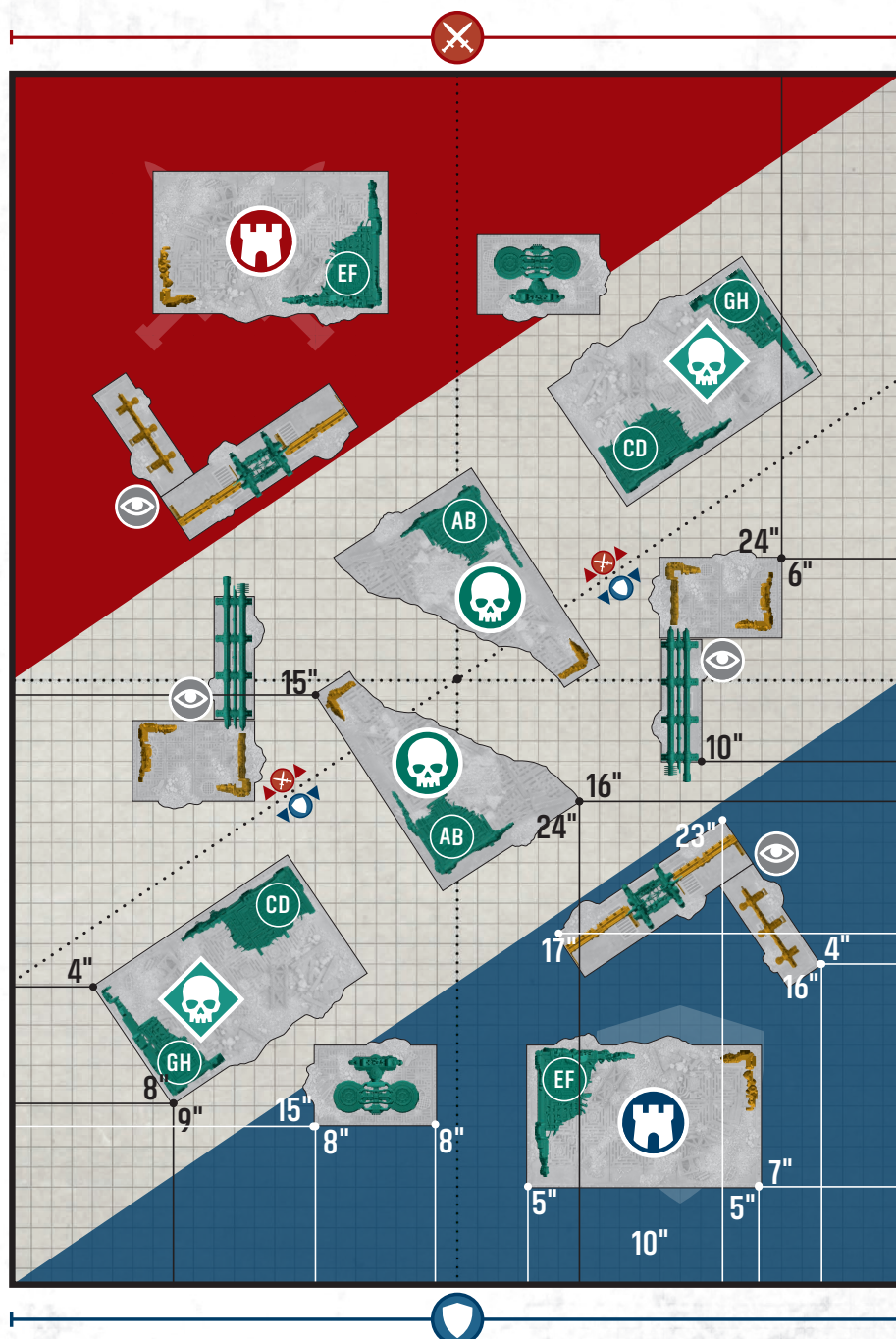
VS



DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE

MISSION
TRIANGULATION

AGENCEMENT C

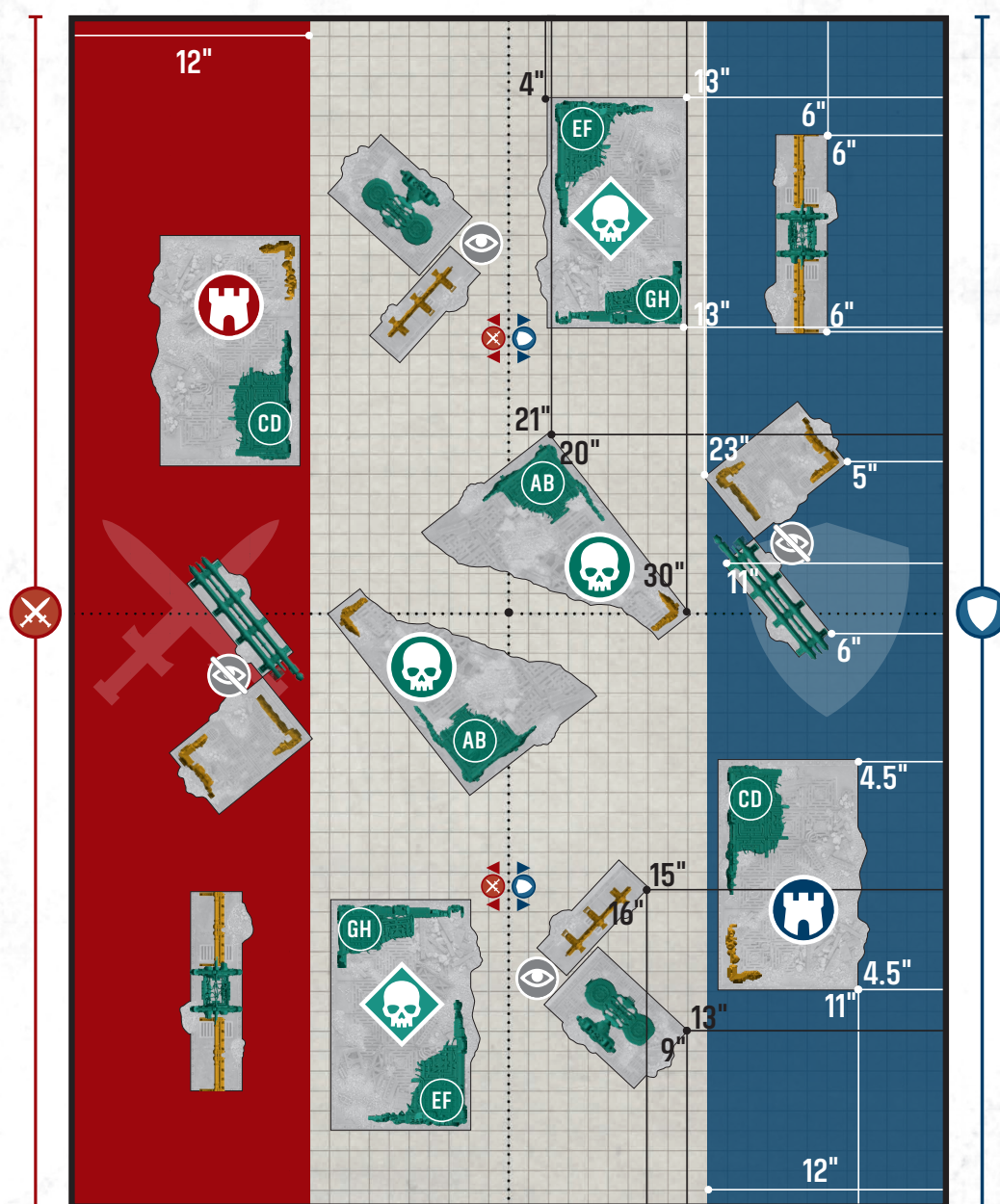



 DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE
 MISSION
COURROUX DU DESTRUCTEUR

VS


 DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES
 MISSION
LIAISON VITALE

AGENCEMENT A

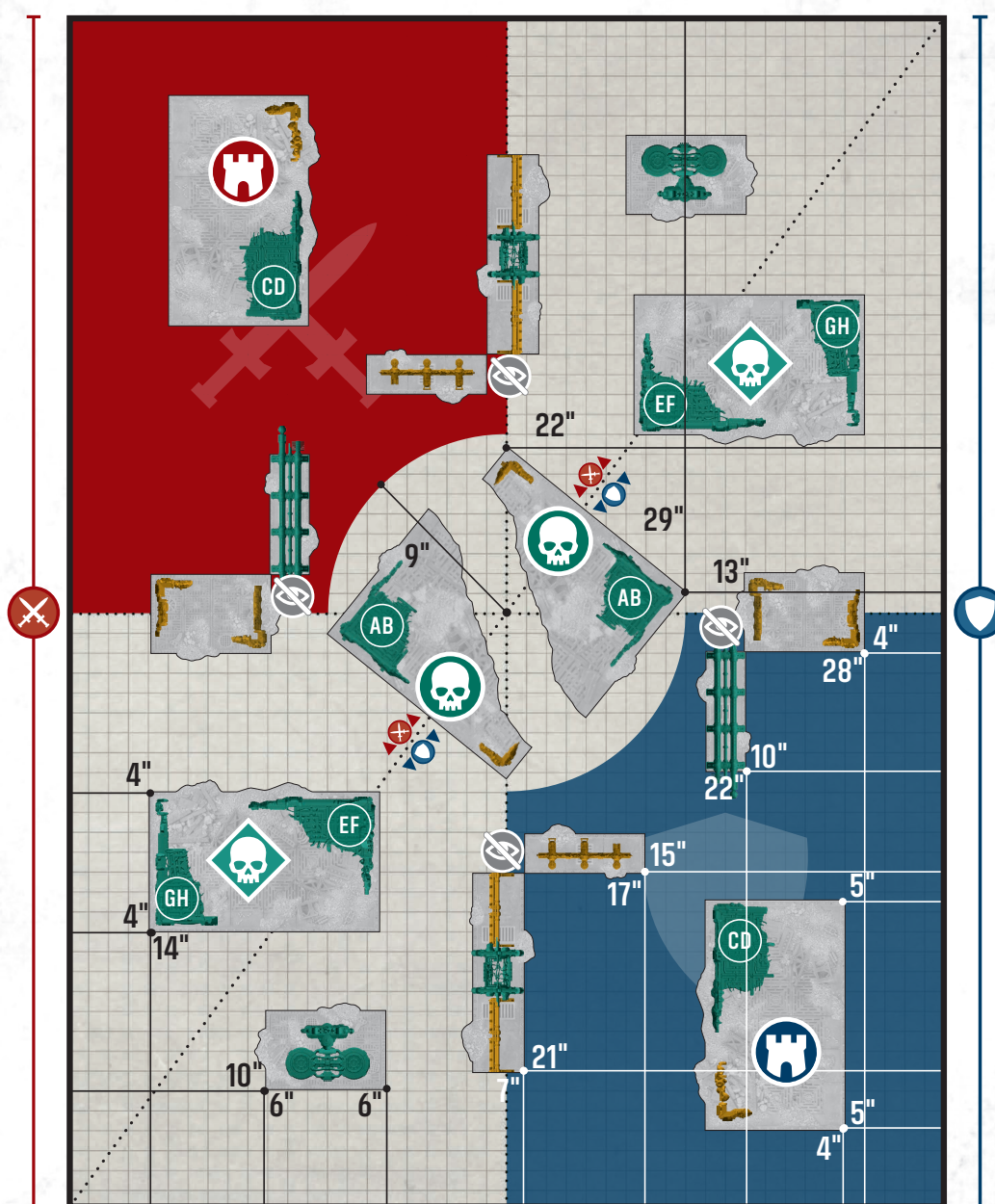



 DISPOSITION DES FORCES
ÉLIMINEZ L'ADVERSAIRE
 MISSION
COURROUX DU DESTRUCTEUR

VS


 DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES
 MISSION
LIAISON VITALE

AGENCEMENT B





COURROUX DU DESTRUCTEUR

DISPOSITION DES FORCES

ATOUTS PRIORITAIRES

LIAISON VITALE

[illegible]



DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

MISSION
SURCLASSÉ

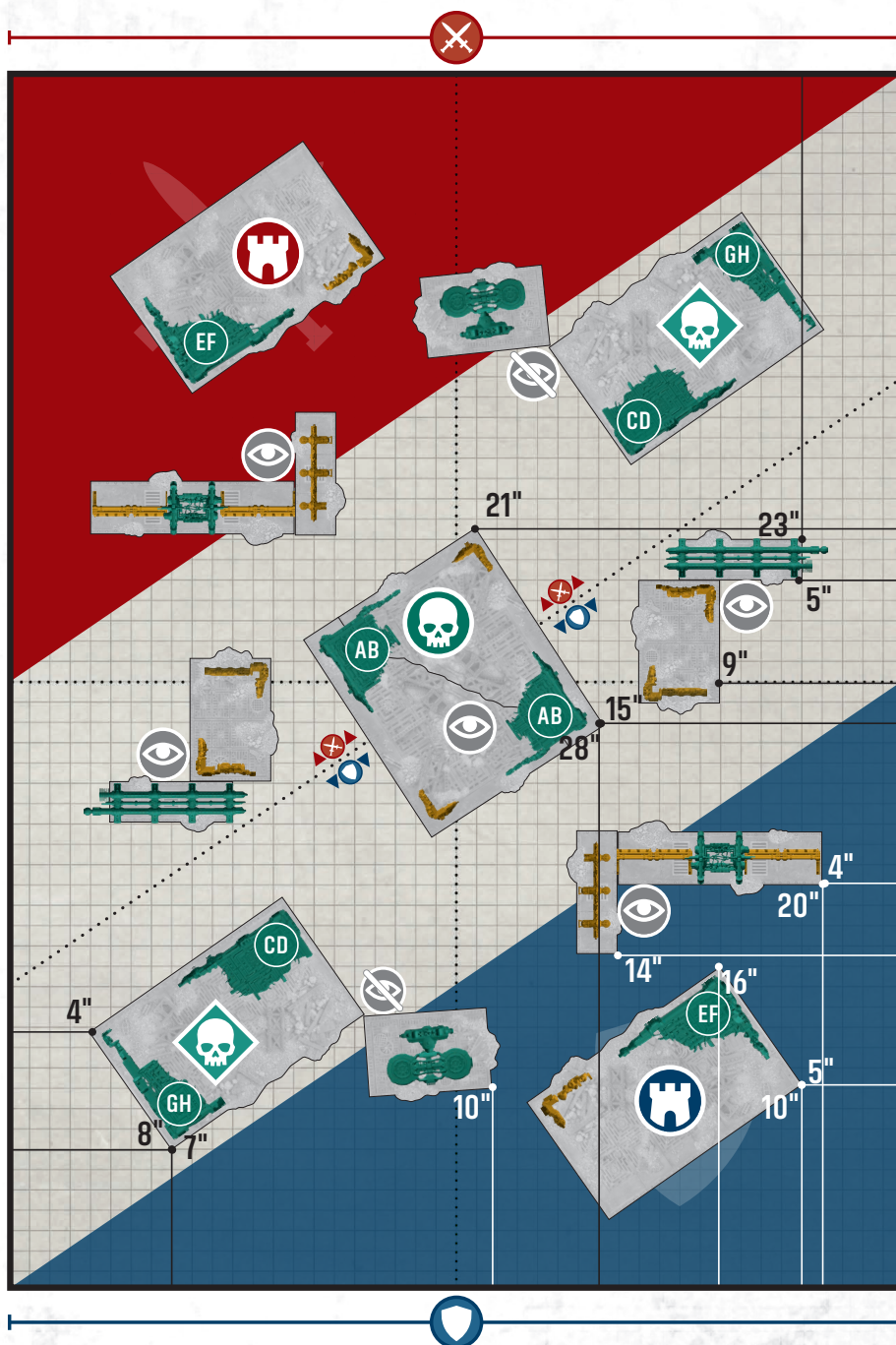
VS



DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

MISSION
SURCLASSÉ

AGENCEMENT A





**DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION**

MISSION
SURCLASSÉ

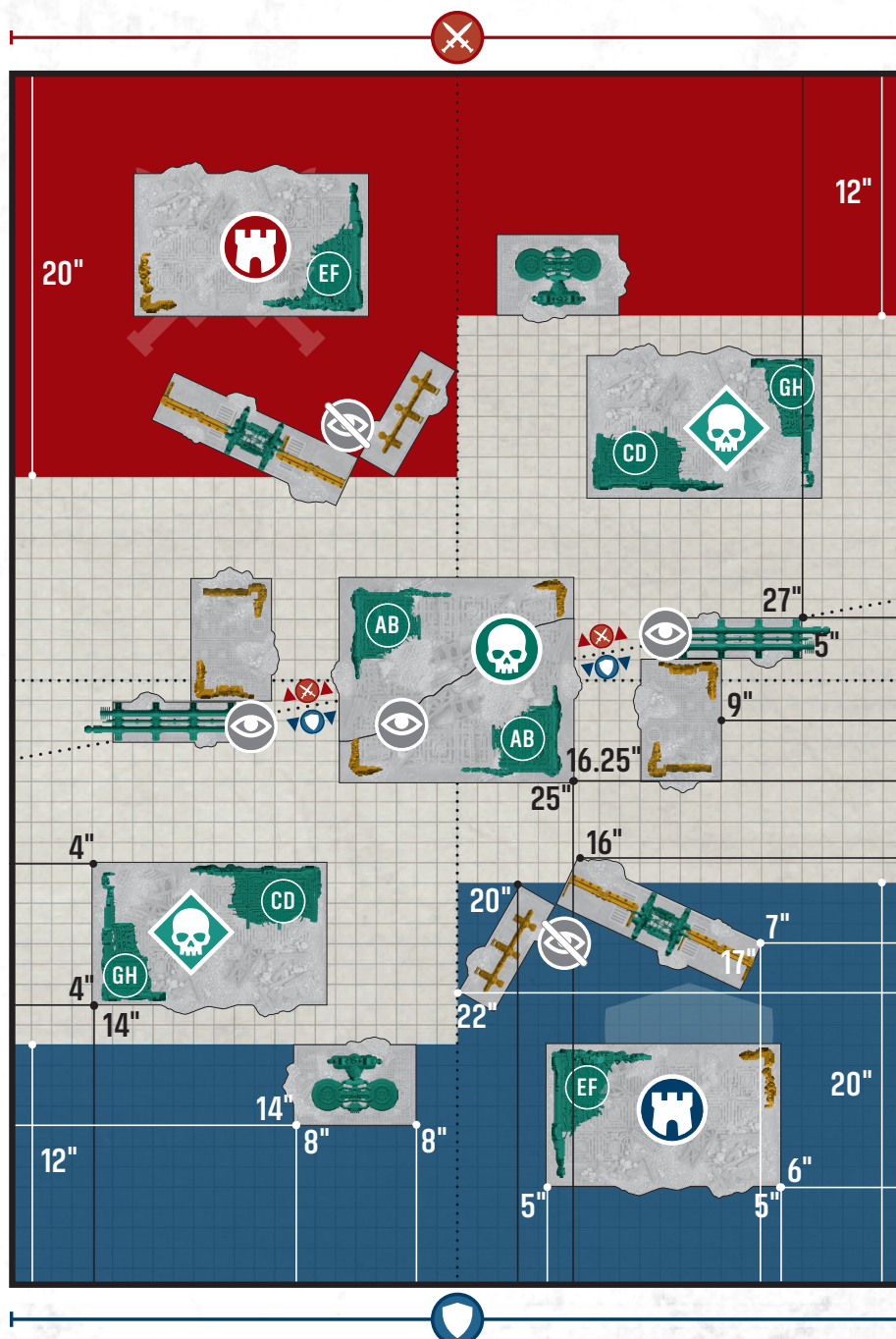
VS



**DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION**

MISSION
SURCLASSÉ

AGENCEMENT B





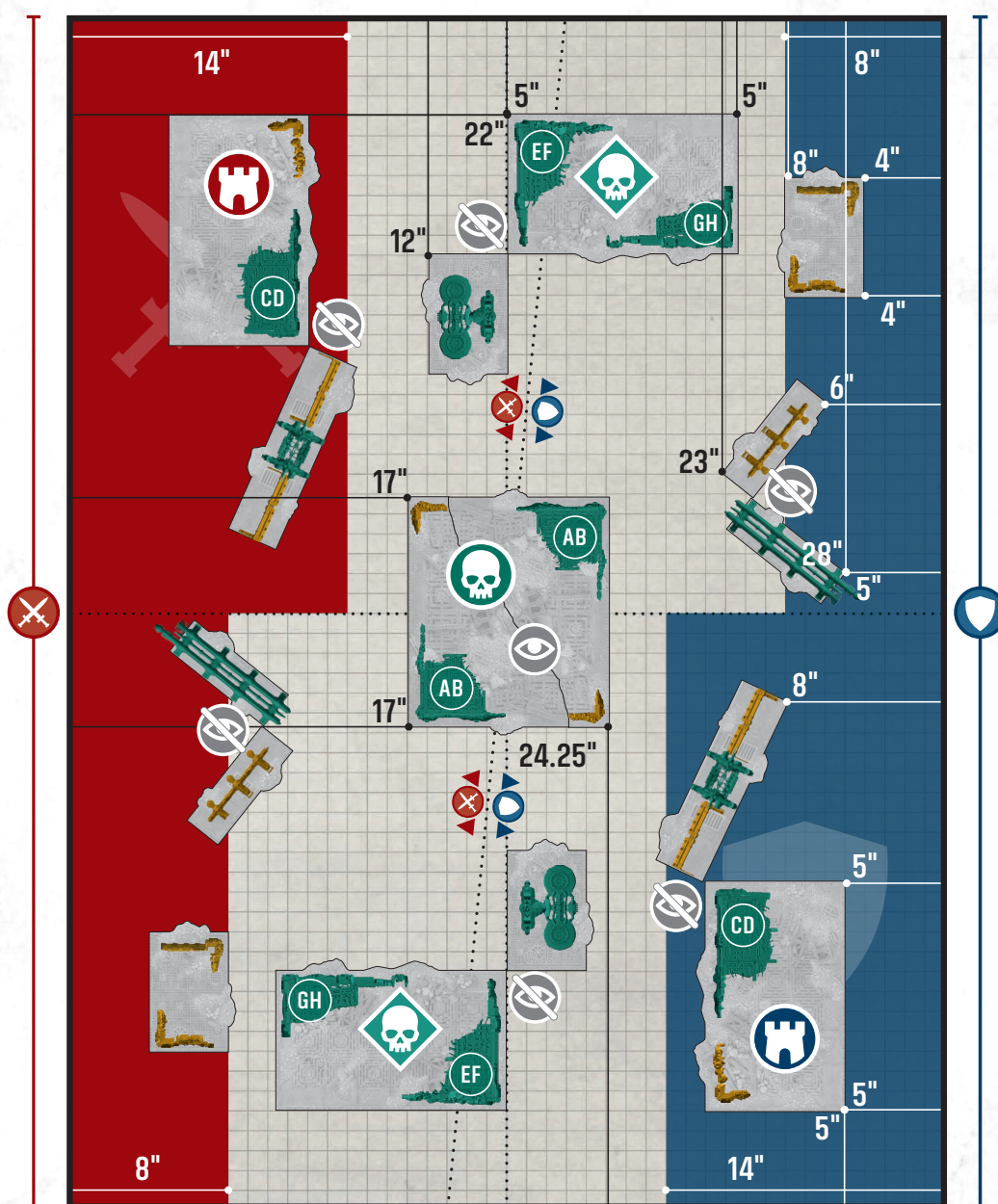
MISSION
SURCLASSÉ

VS



MISSION
SURCLASSÉ

AGENCEMENT C





MISSION DE LA POUDRE AUX YEUX

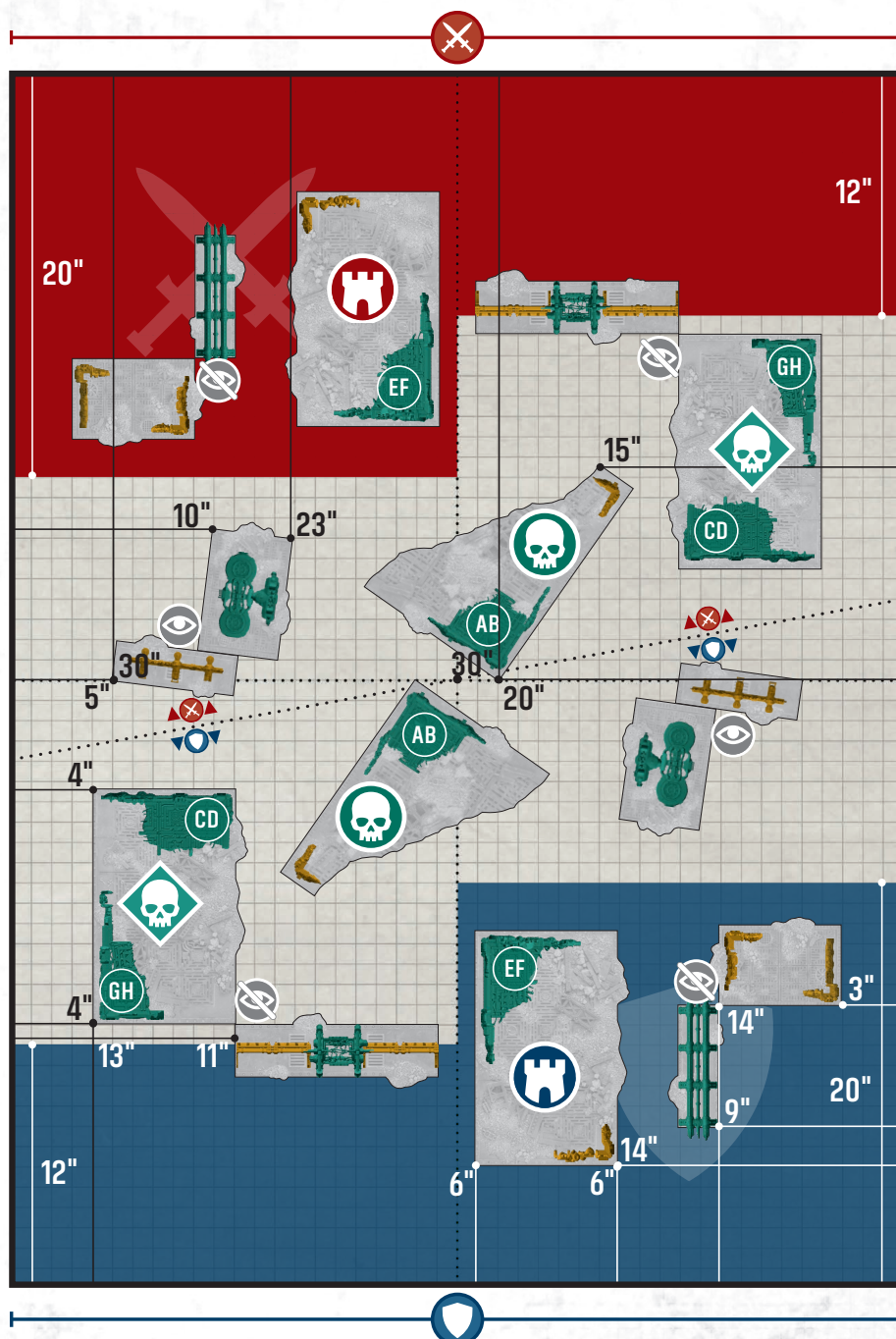
VS



MISSION

SURVEILLER L'ENNEMI

AGENCEMENT A





MISSION DE LA POUDRE AUX YEUX

VS



MISSION

SURVEILLER L'ENNEMI

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES PERTURBATION

MISSION
DE LA POUDRE AUX YEUX

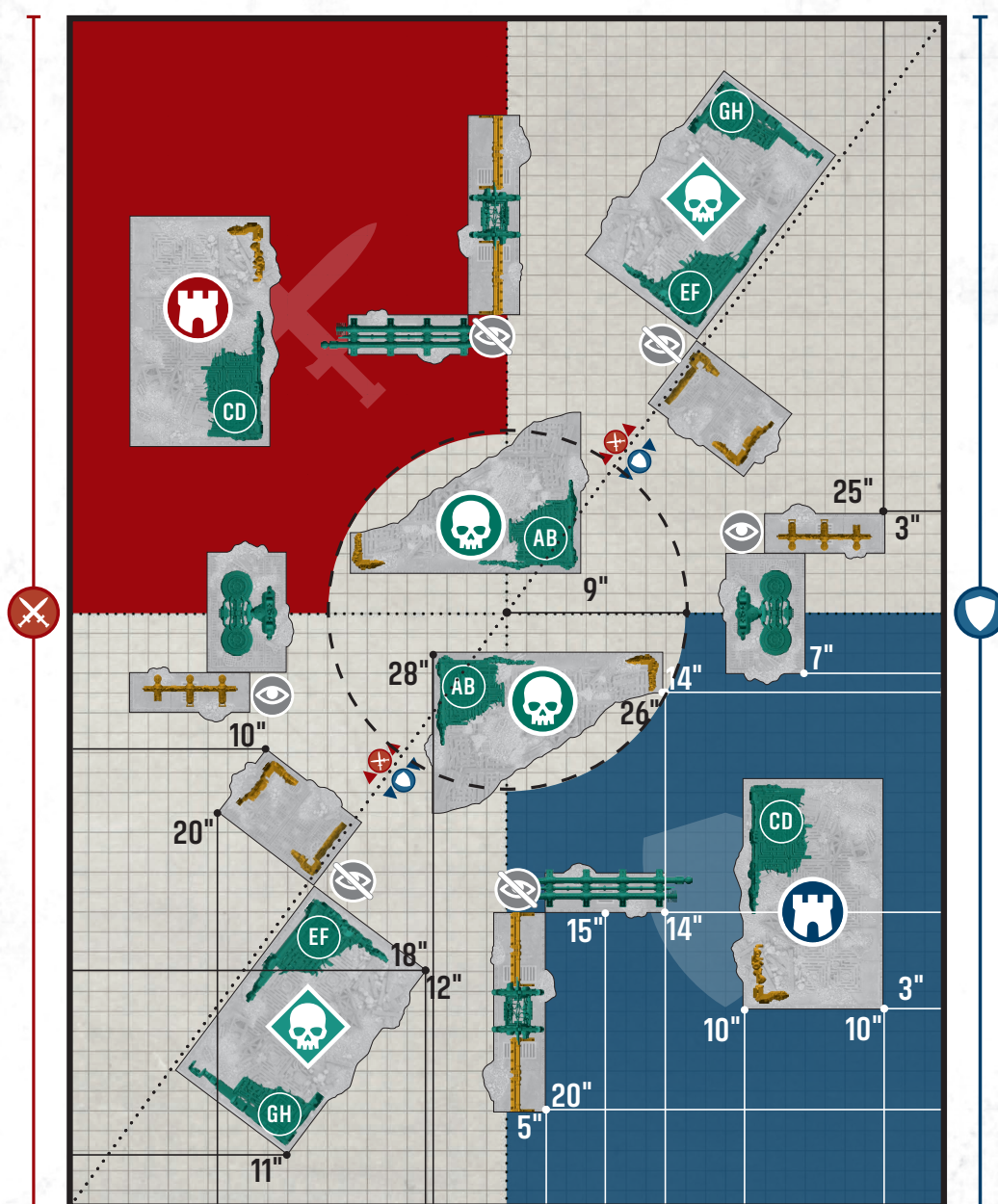


DISPOSITION DES FORCES RECONNAISSANCE

MISSION
SURVEILLER L'ENNEMI

VS

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES
PERTURBATION

MISSION
LOCALISER ET PRIVER

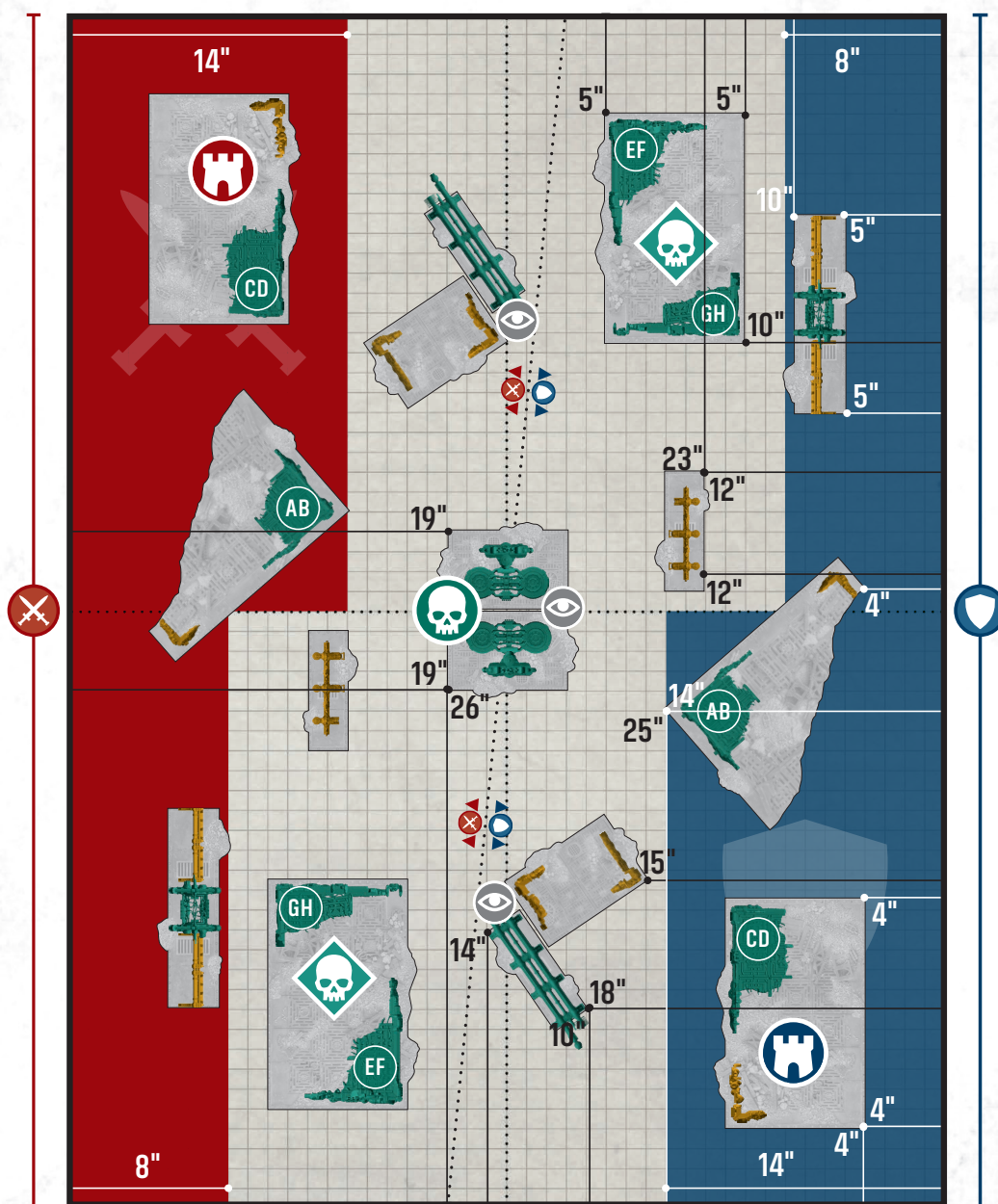


DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
EXTRAIRE LA RELIQUE

VS

AGENCEMENT A





DISPOSITION DES FORCES PERTURBATION

MISSION
LOCALISER ET PRIVER

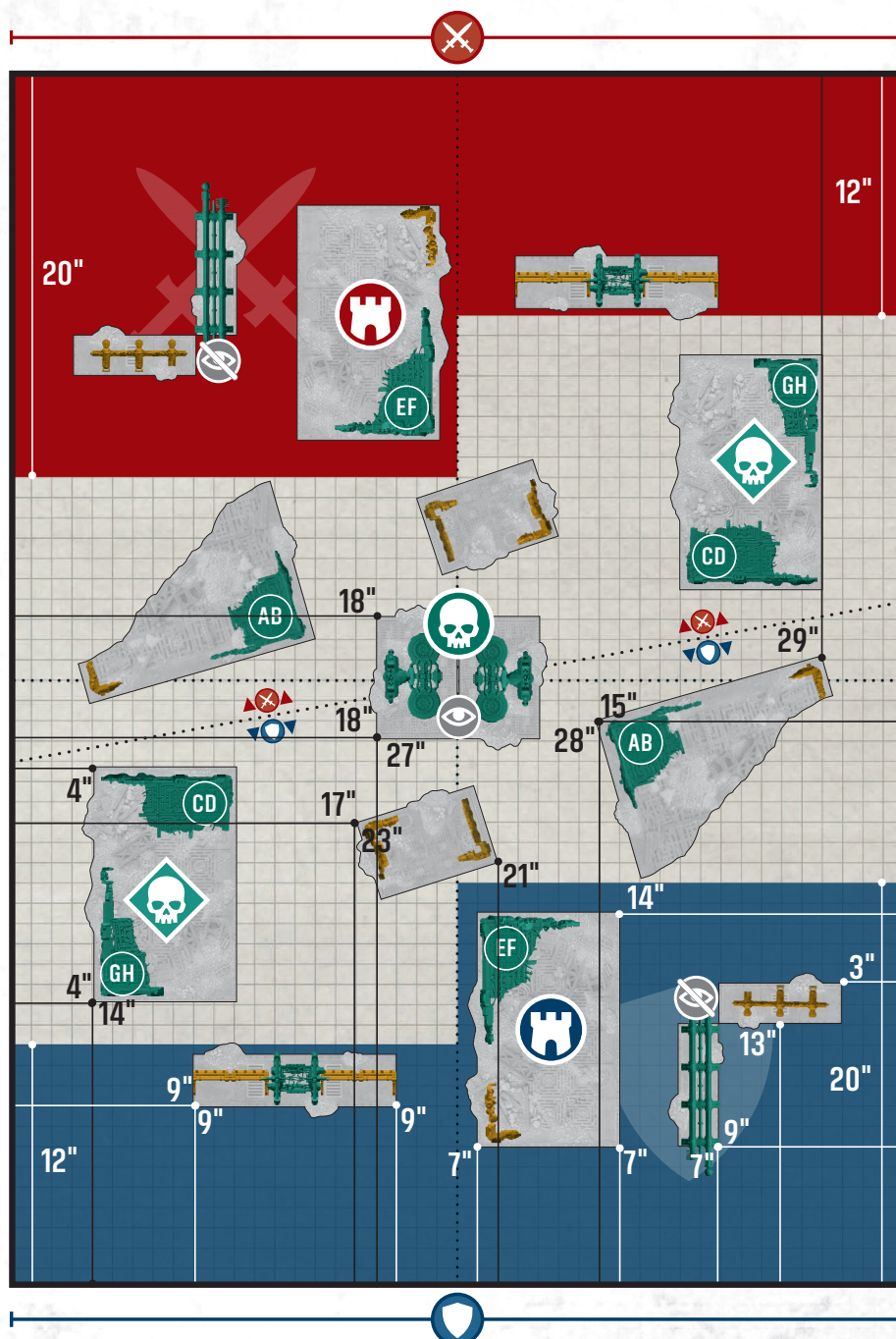


DISPOSITION DES FORCES ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
EXTRAIRE LA RELIQUE

VS

AGENCEMENT B





MISSION

LOCALISER ET PRIVER

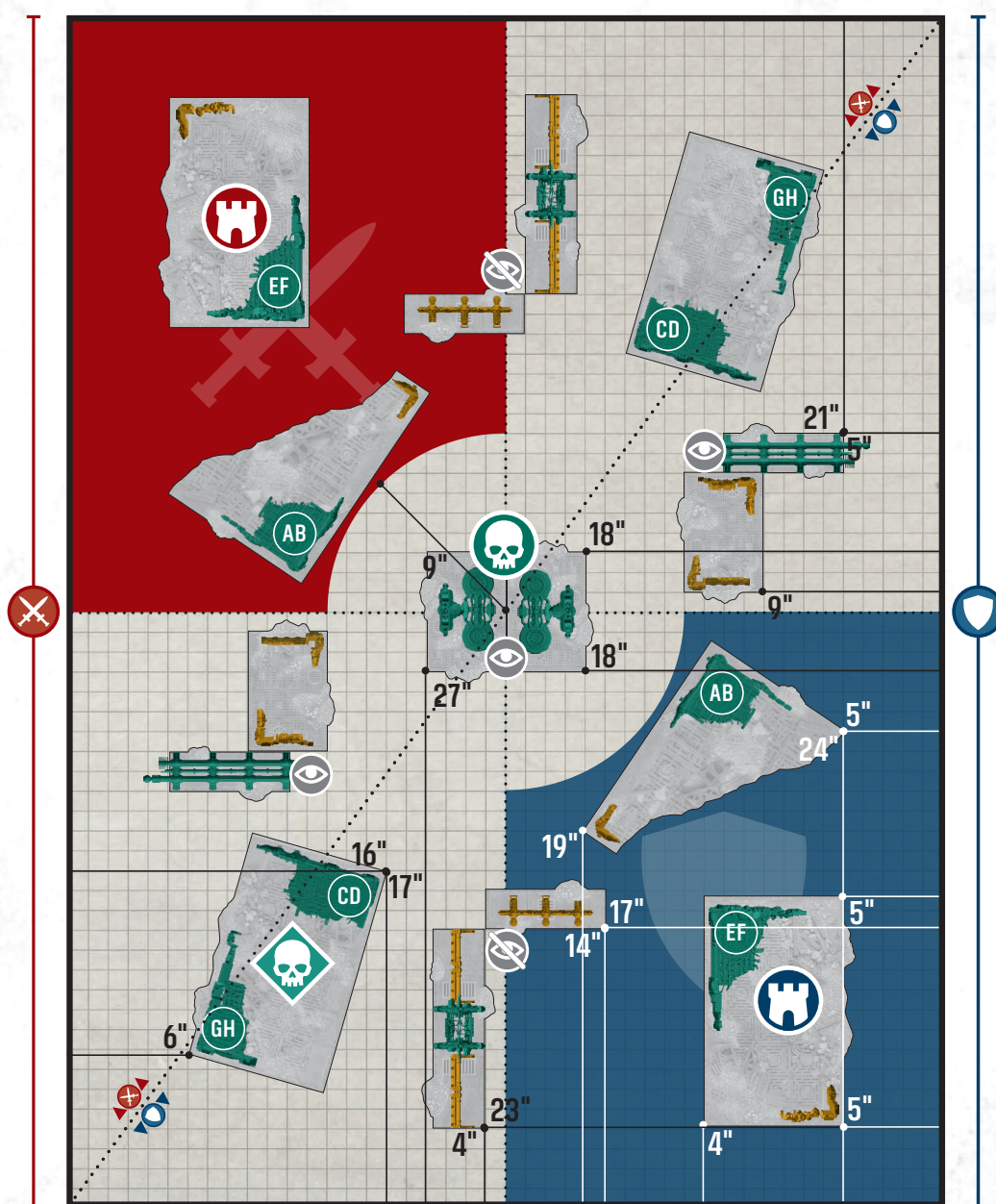
VS



MISSION

EXTRAIRE LA RELIQUE

AGENCEMENT C





**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION

RÉUNIR DES INFORMATIONS

VS

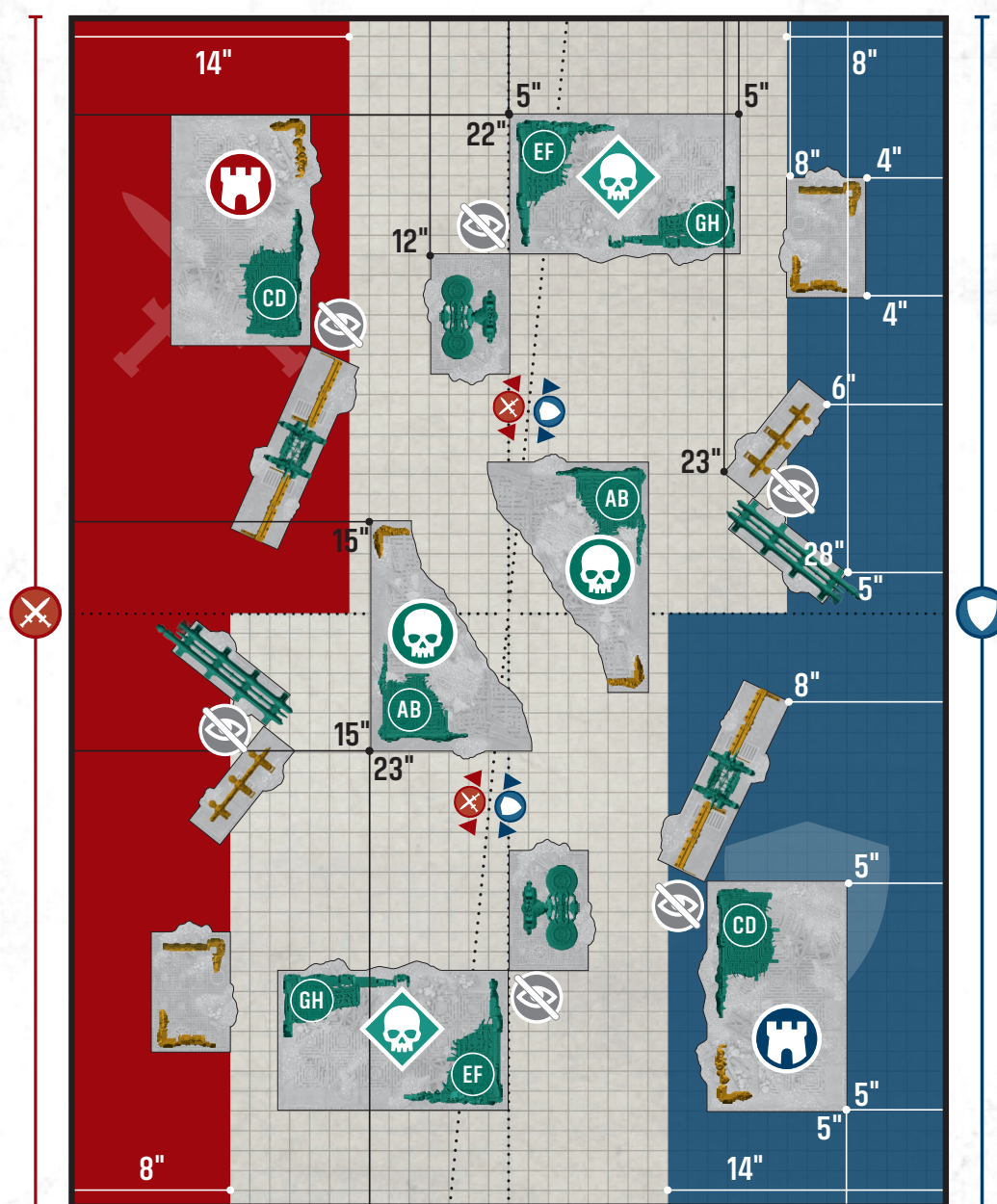


**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION

RÉUNIR DES INFORMATIONS

AGENCEMENT A





**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION
RÉUNIR DES INFORMATIONS

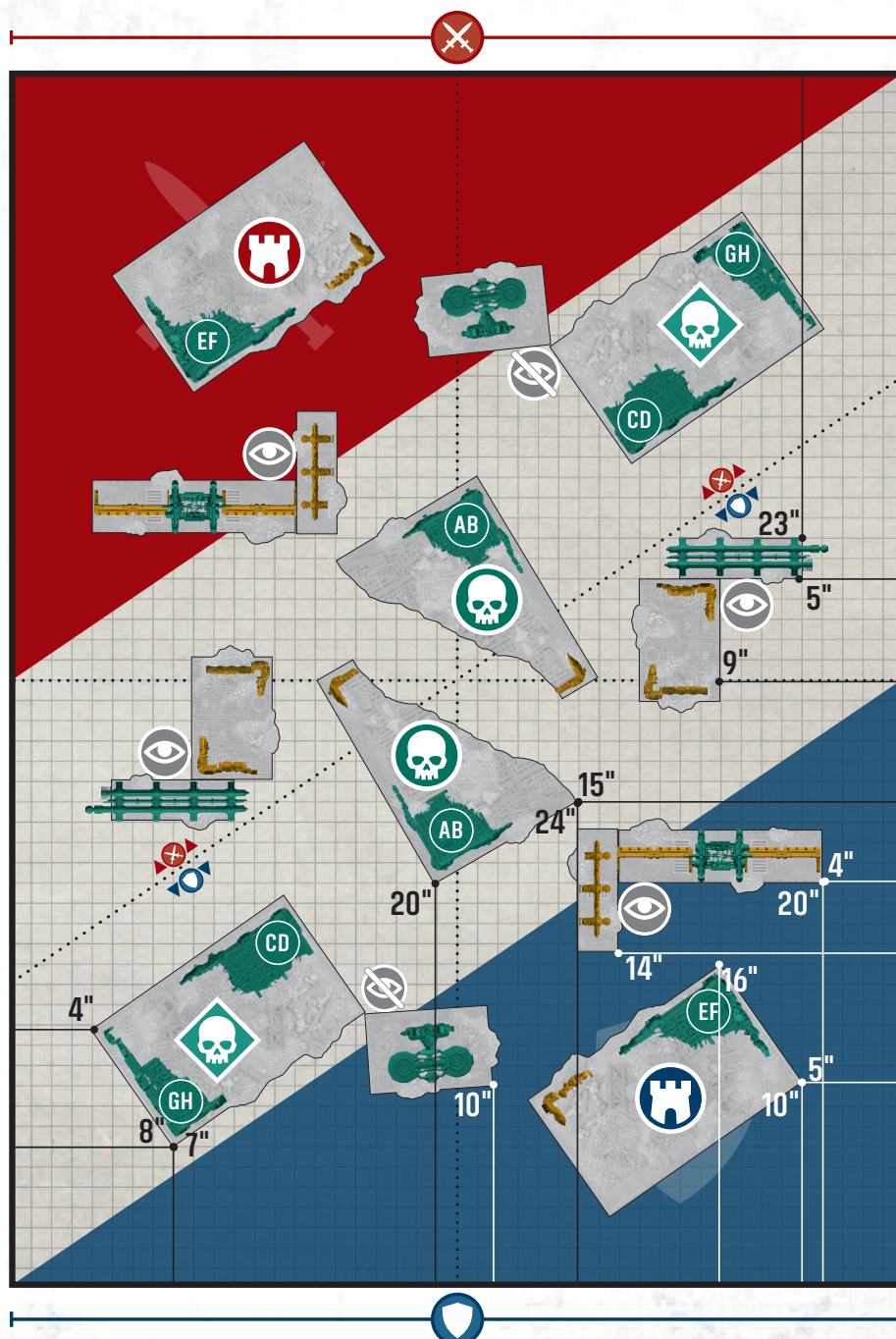
VS



**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION
RÉUNIR DES INFORMATIONS

AGENCEMENT B





**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION
RÉUNIR DES INFORMATIONS

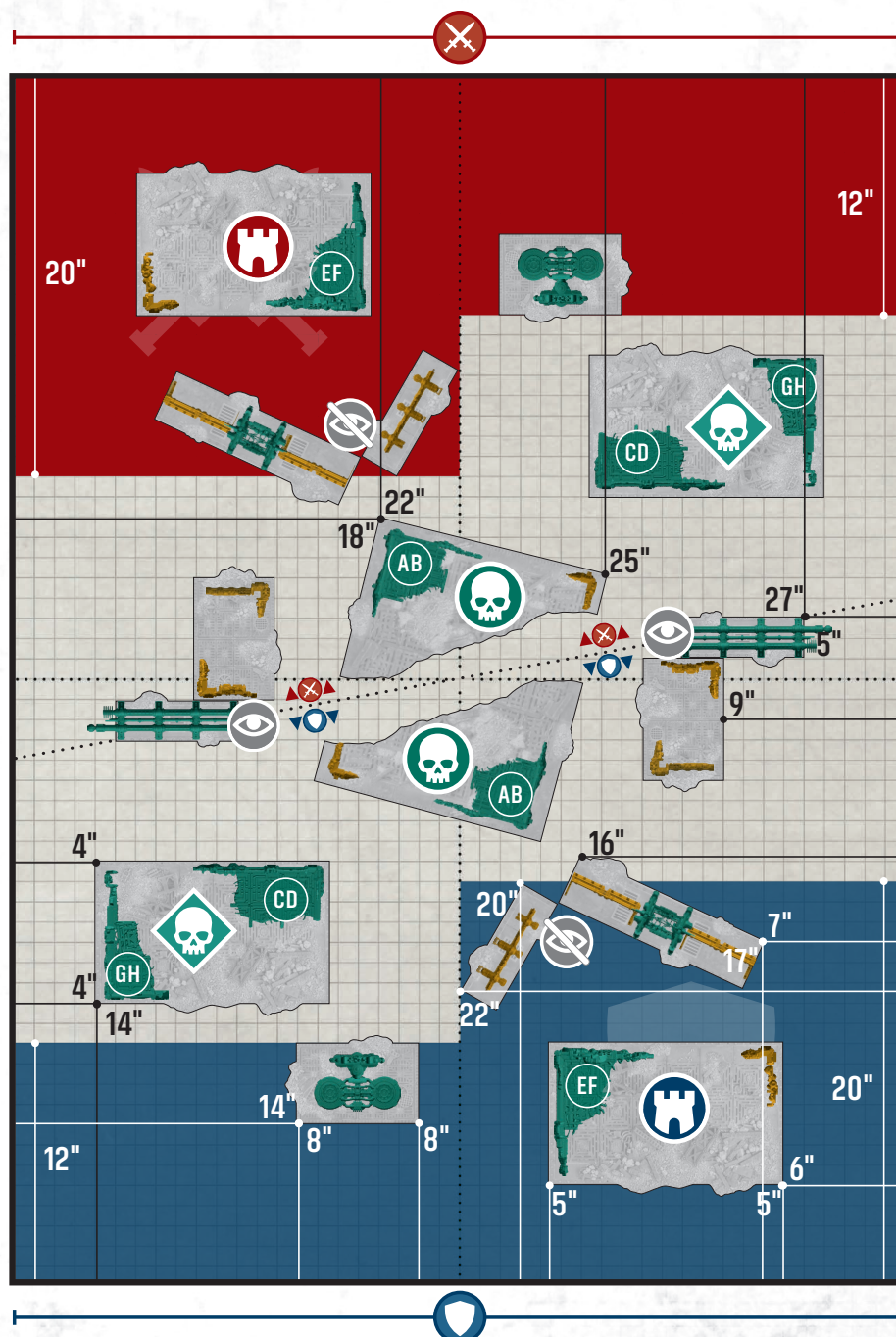
VS



**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION
RÉUNIR DES INFORMATIONS

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES RECONNAISSANCE

MISSION
RATISSAGE

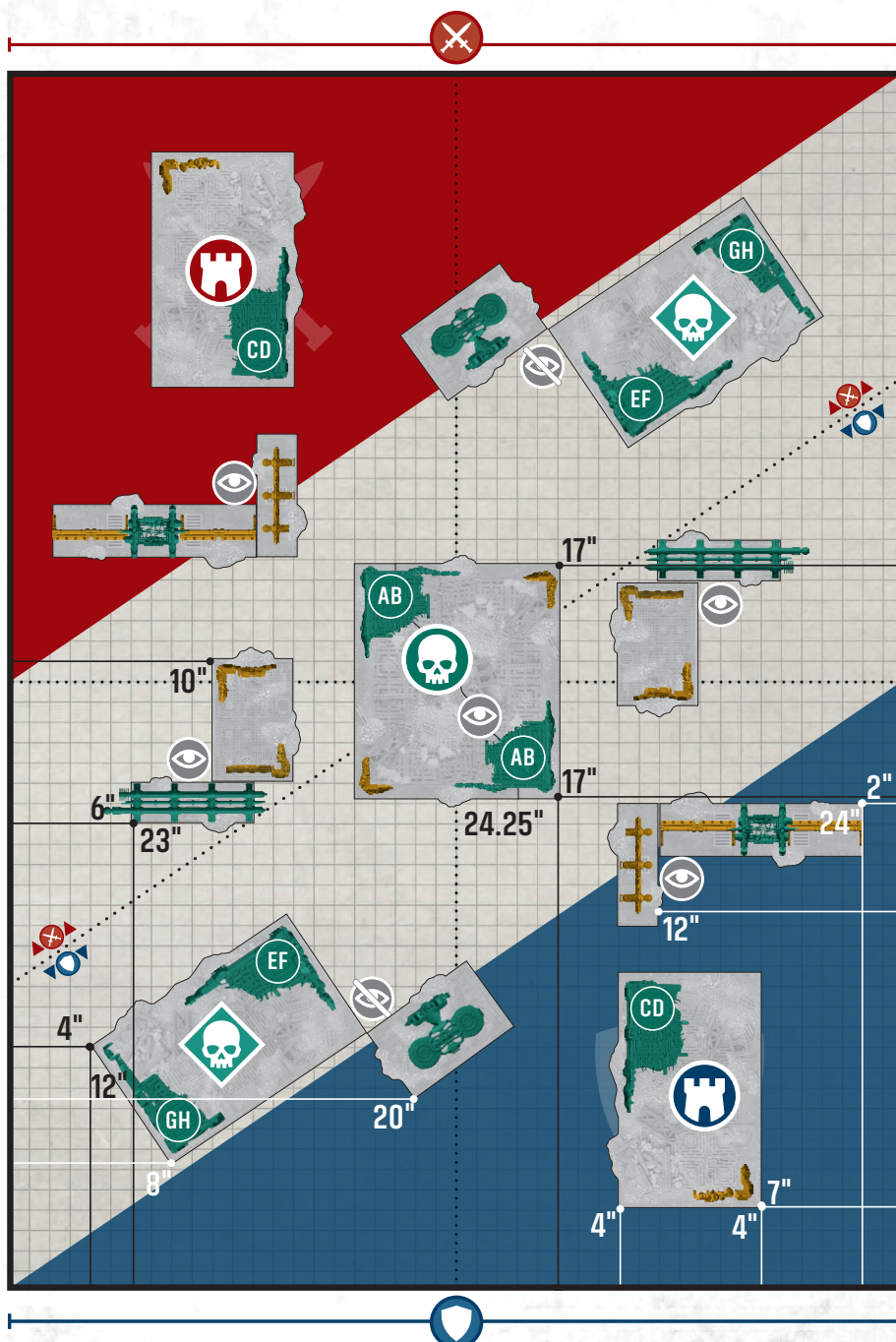


DISPOSITION DES FORCES ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
OPÉRATION D'AVANT-GARDE

VS

AGENCEMENT A





**DISPOSITION DES FORCES
RECONNAISSANCE**

MISSION
RATISSAGE

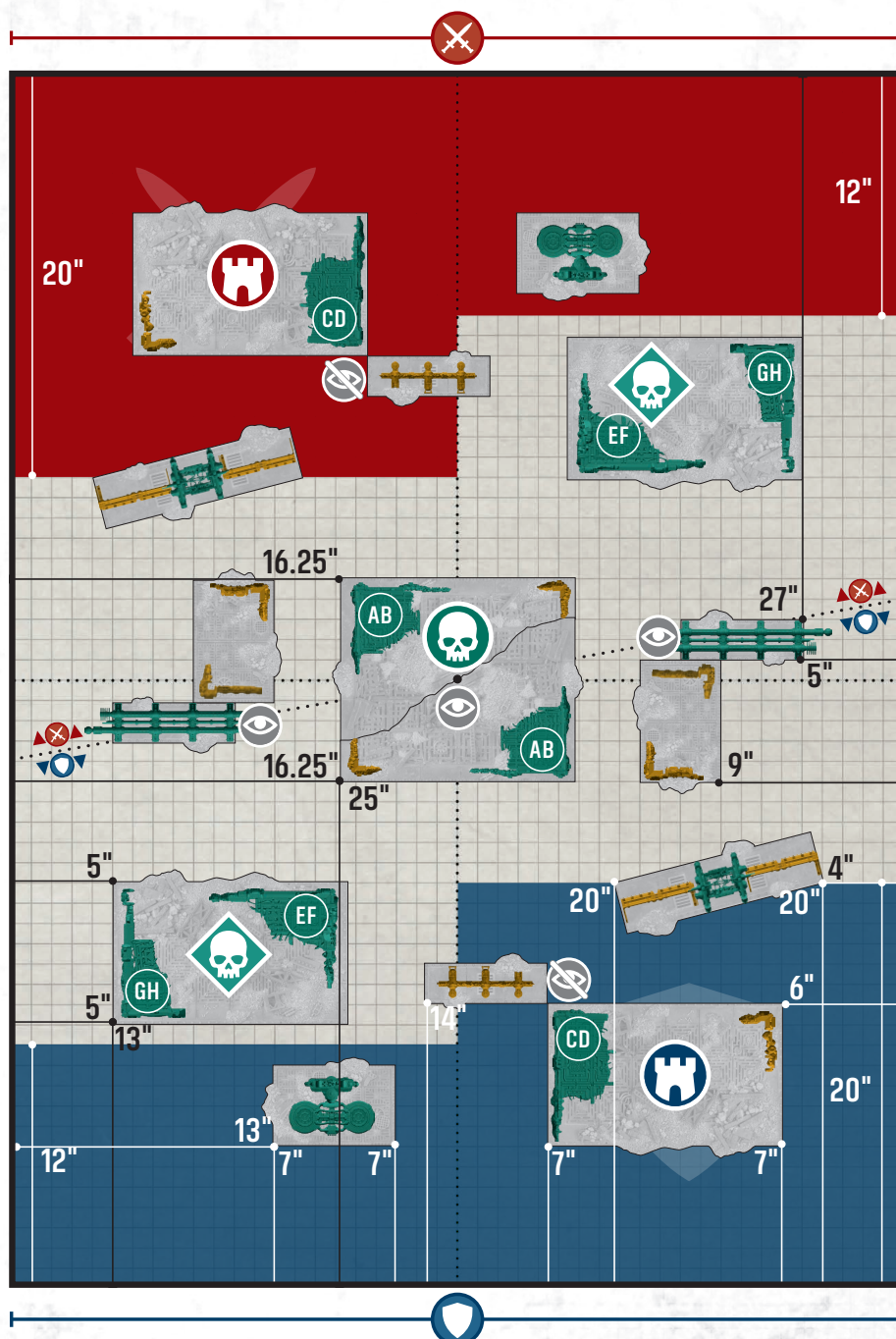
VS



**DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES**

MISSION
OPÉRATION D'AVANT-GARDE

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES RECONNAISSANCE

MISSION
RATISSAGE

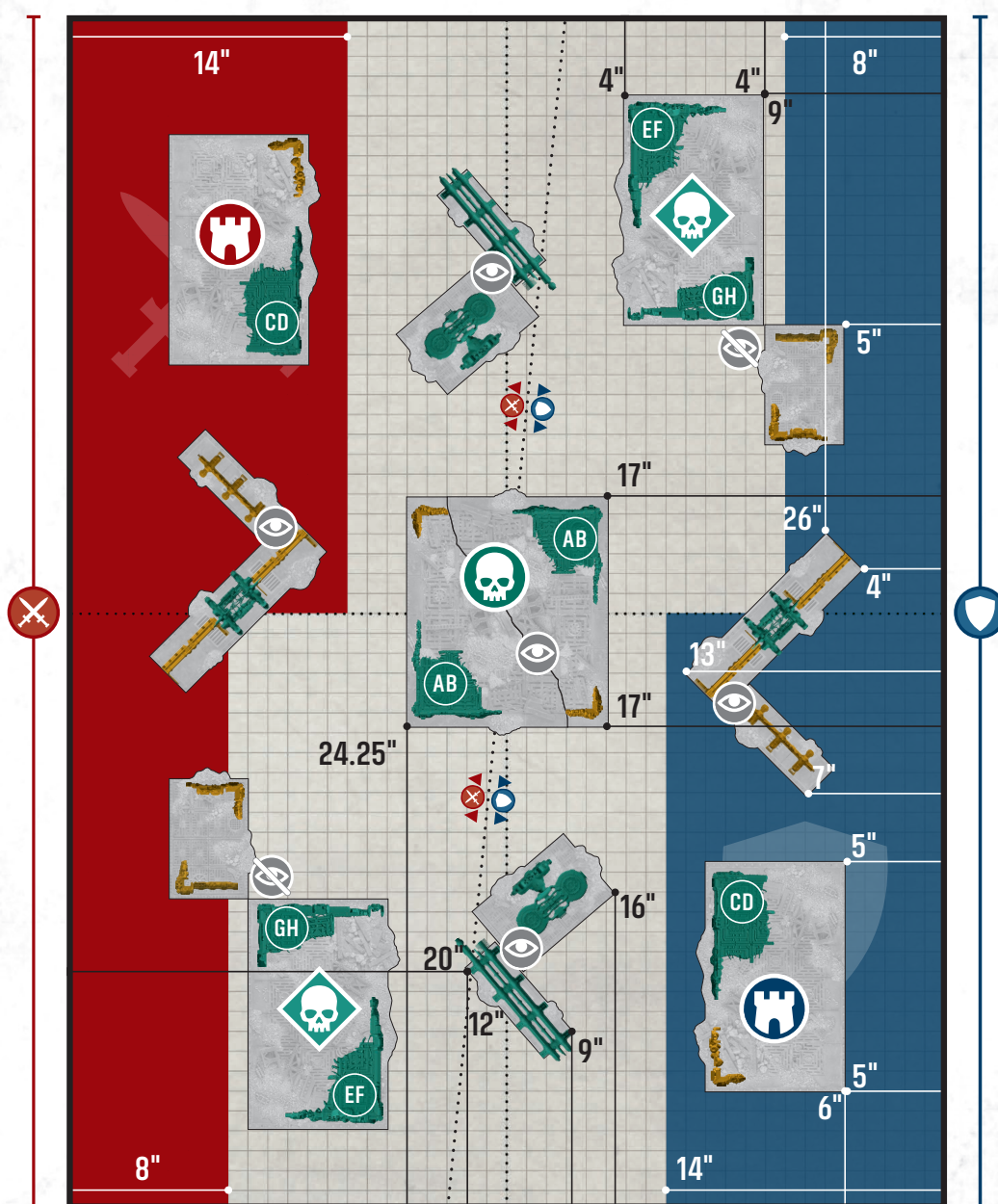


DISPOSITION DES FORCES ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
OPÉRATION D'AVANT-GARDE

VS

AGENCEMENT C





DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
SABOTAGE

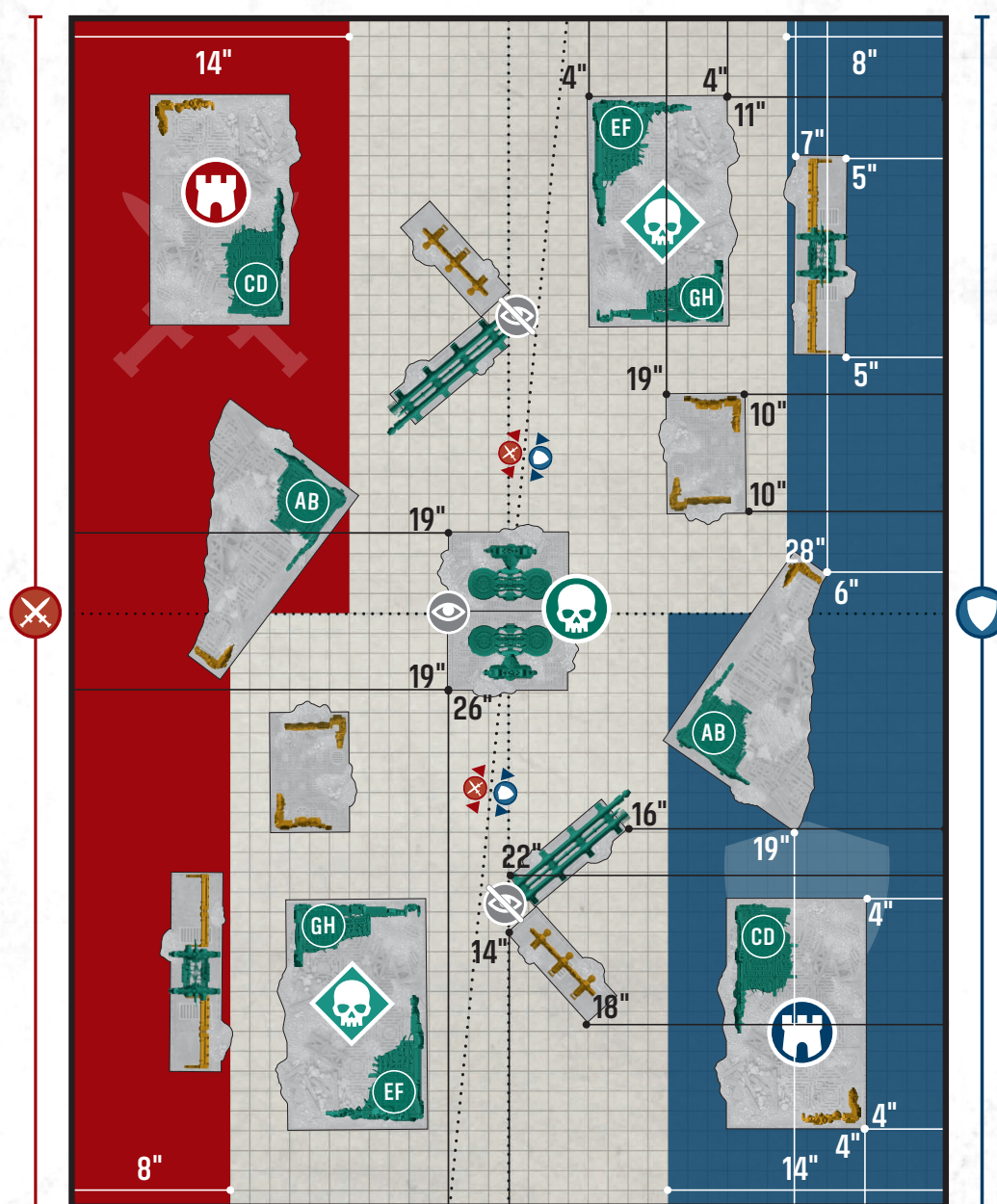
VS



DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
SABOTAGE

AGENCEMENT A





MISSION
SABOTAGE

VS



MISSION SABOTAGE

AGENCEMENT B





DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
SABOTAGE

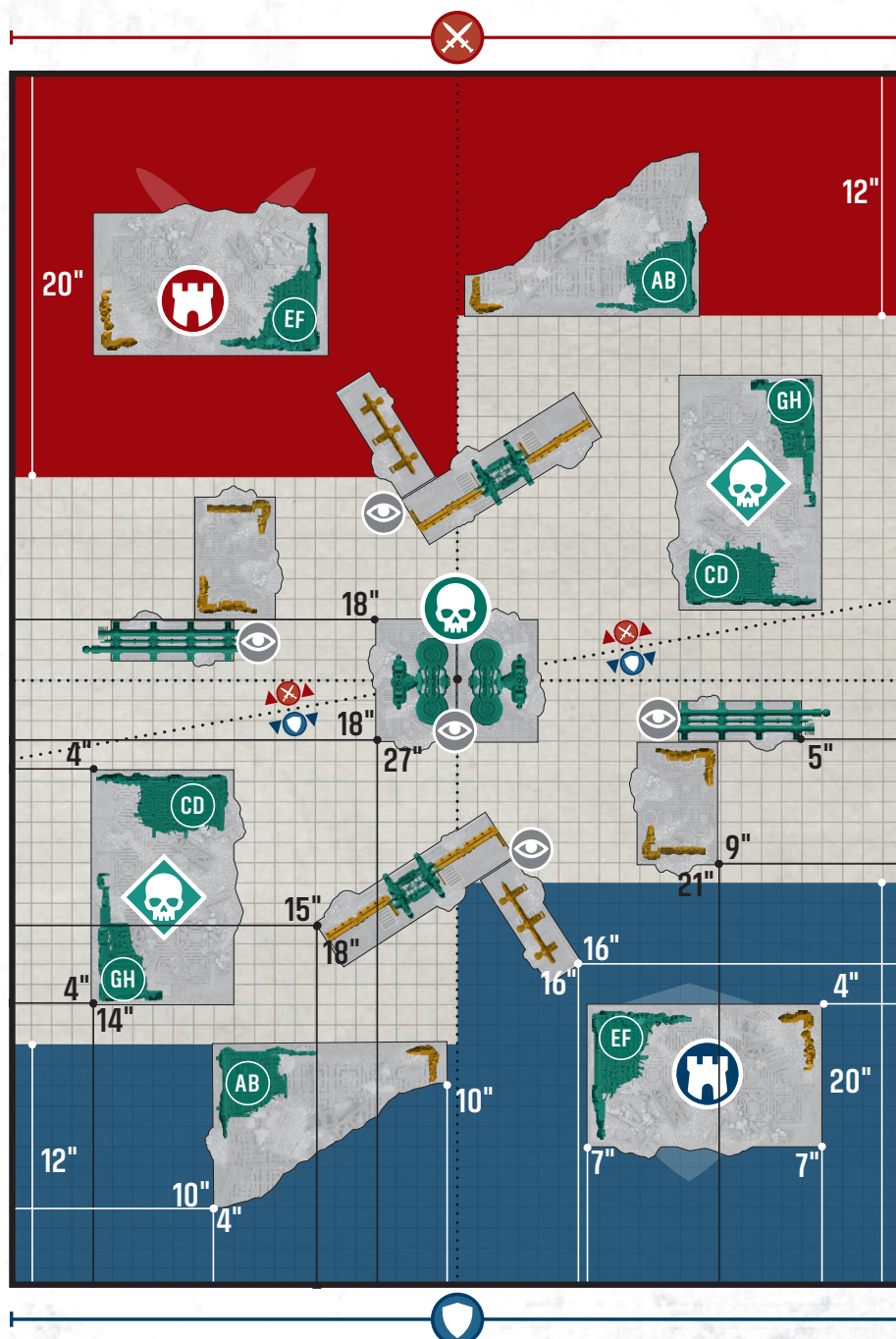
VS



DISPOSITION DES FORCES
ATOUTS PRIORITAIRES

MISSION
SABOTAGE

AGENCEMENT C





GUIDE DES TAILLES DES SOCLES

DERNIÈRE MISE À JOUR : JUIN 2026

Bienvenue dans le Guide des Tailles des Socles de Warhammer 40,000. Ce document mis à jour périodiquement répertorie les tailles des socles appropriées de toutes les figurines de Warhammer 40,000 à utiliser en jeu égal.

Les rencontres Warhammer réunissent des personnes de la Terre entière qui partagent un même hobby, afin de jouer au jeu que nous chérissons tous en utilisant des armées que nous avons passé des heures à assembler et à peindre. Beaucoup de joueurs aiment convertir et personnaliser leurs figurines pour les rendre uniques, et nous encourageons pleinement cela.

Un des buts premiers d'une rencontre Warhammer est de proposer une expérience de jeu équitable pour tous les participants tout en laissant la part belle au hobby. Pour aider les organisateurs en cela, ce document répertorie les tailles des socles appropriées afin que les joueurs en aient connaissance. Il ne s'agit pas ici de fixer une norme pour toutes les parties de Warhammer 40,000, mais d'éviter les incertitudes dans le cadre du jeu égal.

Note de Conception : *Quelques-unes des figurines les plus grandes listées dans ce document sont identifiées comme Uniques. Ces figurines ne tiennent sur aucun socle Citadel de taille standard. Ainsi, si vous souhaitez en utiliser lors d'une rencontre ou assimilé, nous vous recommandons de vous rapprocher des organisateurs pour convenir de la taille de socle appropriée à chacune de ces figurines d'exception.*

SOMMAIRE

Adepta Sororitas	55	Emperor's Children.....	74
Adeptus Custodes.....	56	Cultes Genestealers	75
Adeptus Mechanicus	57	Grey Knights	76
Adeptus Titanicus.....	58	Agents Impériaux	77
Aeldari	59	Chevaliers Impériaux	78
Astra Militarum	61	Ligues de Votann	79
Black Templars.....	63	Nécrons	80
Blood Angels.....	64	Orks	82
Démons du Chaos.....	65	Space Marines.....	84
Chevaliers du Chaos.....	67	Space Wolves.....	87
Space Marines du Chaos.....	68	Empire T'au.....	88
Dark Angels	70	Thousand Sons	90
Death Guard.....	71	Tyranides.....	91
Deathwatch.....	72	World Eaters	93
Drukhari	73		

PRODUIT PAR LE WARHAMMER DESIGN STUDIO

Guide des Tailles des Socles © Copyright Games Workshop Limited 2026.

ADEPTA SORORITAS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Aestred Thurga et Agathae Dolan: Aestred Thurga	32mm
Aestred Thurga et Agathae Dolan: Agathae Dolan	25mm
Arco-flagellants	25mm
Castigator	Coque
Célestes Insidiatrices	32mm
Célestes Sacro-saintes	32mm
Chanoinesse	32mm
Chanoinesse à Réacteur Dorsal	32mm
Démonifuge	32mm
Dialogus	40mm
Dogmata	32mm
Escouade de Sœurs de Bataille	32mm
Escouade de Sœurs Novices: Novice Supérieure	32mm
Escouade de Sœurs Novices: Sœur Novice	28,5mm
Escouade Dominion	32mm
Escouade Repentia: Repentia Supérieure	32mm
Escouade Repentia: Sœur Repentia	28,5mm
Escouade Retributor	32mm
Escouade Séraphine	32mm
Escouade Zéphyrine	32mm
Exo-harnais Parangon	50mm
Exorcist	Coque
Hospitalière	50mm
Imagifère	32mm
Immulator	Coque
Intranzia Fraye	60mm
Junith Eruita	50mm
Machines de Pénitence	50mm
Mortificatrices	50mm
Morvenn Vahl	60mm
Palatine	32mm
Prêtre du Ministorum	32mm
Rhino Sororitas	Coque
Sainte Célestine	40mm
Sainte Célestine: Geminae Superia	32mm
Sanctificateurs	25mm
Triomphe de Sainte Katherine	120x92mm (ovale)

ADEPTUS CUSTODES

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Aleya	32mm
Capitaine-rempart	40mm
Capitaine-rempart en Armure Terminator Allarus	40mm
Capitaine-rempart sur Motojet Dawneagle	75x42mm (ovale)
Champion des Lames	40mm
Chevalière-centura	32mm
Custodiens Allarus	40mm
Dreadnought Contemptor Vénérable	60mm
Gardes Custodiens	40mm
Land Raider Vénérable	Coque
Praetors Vertus	75x42mm (ovale)
Prosecutors	32mm
Répurgatrices	32mm
Rhino Anathema Psykana	Coque
Trajann Valoris	40mm
Valerian	40mm
Veilleurs Custodiens	40mm
Vigilators	32mm
IMPERIAL ARMOUR	
Agamatus Custodians	75x42mm (ovale)
Aquilon Custodians	50mm
Ares Gunship	160mm
Caladius Grav-tank	170x109mm (ovale)
Contemptor-Achillus Dreadnought	60mm
Contemptor-Galatus Dreadnought	60mm
Coronus Grav-carrier	170x109mm (ovale)
Custodian Guard with Adrasite and Pyrrhite Spears	40mm
Orion Assault Dropship	160mm
Pallas Grav-attack	105x70mm (ovale)
Sagittarum Custodians	40mm
Telemon Heavy Dreadnought	100mm
Venatari Custodians	40mm

ADEPTUS MECHANICUS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Archéoptère Fusilave	170x109mm (ovale)
Archéoptère Stratoraptor	170x109mm (ovale)
Archéoptère Transvector	170x109mm (ovale)
Belisarius Cawl	105x70mm (ovale)
Brêcheurs Kataphron	60mm
Clade de Combat de Servitors: Contremaître de Servitors / Servitors Armés	32mm
Clade de Combat de Servitors: Servitors de Combat	25mm
Compilateur Cybernétique	32mm
Corrôdeurs Sicariens	40mm
Désintégreteur Skorpius	Coque
Destructeurs Kataphron	60mm
Dragons Sydoniens avec Jezzail à Radium	105x70mm (ovale)
Dragons Sydoniens avec Lances Taser	105x70mm (ovale)
Électroprêtres Corpuscarii	32mm
Électroprêtres Fulgurites	32mm
Exterminateurs Hastarii	32mm
Ferro-échassiers Ballistarii	105x70mm (ovale)
Fusiliers Hastarii	32mm
Glisseur Skorpius	Coque
Hussards Serberys	60x35,5mm (ovale)
Infiltrateurs Sicariens	40mm
Maréchal Skitarii	32mm
Onagre des Dunes	130mm
Patrouilleurs Skitarii	25mm
Ranger Skitarii/Patrouilleur Skitarii: Arquebuse Transurannique	60x35,5mm (ovale)
Rangers Skitarii	25mm
Robots Kastelan	60mm
Skatros Sydonien	40mm
Soufredogues Serberys	60x35,5mm (ovale)
Stérilisateurs Pteraxii	40mm
Technaugure	32mm
Technoarchéologue	32mm
Technoprêtre Dominus	50mm
Technoprêtre Manipulus	50mm
Thulia Ghuld	80mm
Vautours Pteraxii	40mm

ADEPTUS TITANICUS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Reaver Titan	Coque
Warbringer Nemesis Titan	Coque
Warhound Titan	Coque
Warlord Titan	Coque

AELDARI

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Araignées Spectrales	28,5mm
Archonte Ynnari	32mm
Asurmen	40mm
Autarque	32mm
Autarque Sautavoie	32mm
Avatar de Khaine	80mm
Baharroth	40mm
Banshees Huanes	28,5mm
Bouffon Tragique	25mm
Cérastes Ynnari	25mm
Chasseur Écarlate	120x92mm (ovale)
Chasseur Fantôme Conium	120x92mm (ovale)
Chevalier Fantôme	120x92mm (ovale)
Chevalier Fantôme avec Sabre Spectral	120x92mm (ovale)
Conclave de Psycharques	32mm
Corsaires Neantari	28,5mm
Corsaires Neanti	28,5mm
Coryphée	25mm
Coueurs Mirages	Grand Socle Volant
Croc Stellaire	105x70mm (ovale)
Dragons Flamboyants	28,5mm
Écumeurs Célestes Corsaires	28,5mm
Écumeurs Ynnari	Petit Socle Volant
Eldrad Ulthran	32mm
Éperviers Voltigeurs	32mm
Faucheurs Noirs	28,5mm
Faucon	Grand Socle Volant
Fuegan	40mm
Gardes Fantômes	40mm
Gardiens de Choc	28,5mm
Gardiens de Choc: Plateforme Écailles de Serpent	40mm
Gardiens Défenseurs	28,5mm
Gardiens Défenseurs: Plateforme d'Arme Lourde	40mm
Gardiens du Vent	Petit Socle Volant
Grand Prophète	25mm
Grand Prophète Coureur Céleste	Petit Socle Volant
Guerriers Fantômes	40mm
Guerriers Kabalites Ynnari	25mm
Incubes Ynnari	28,5mm
Jain Zar	40mm
Kharseth	32mm

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
L'Yncarne	80mm
Lances Étincelantes	Grand Socle Volant
Le Visarque	32mm
Lhykhis	40mm
Marcheur de Guerre	60mm
Maugan Ra	40mm
Plateforme à Canon à Distorsion	40mm
Plateforme à Canon à Vibrations	40mm
Plateforme à Tisseur de Ténèbres	40mm
Prince Yriel	40mm
Prisme de Feu	Grand Socle Volant
Prophète de l'Ombre	25mm
Psycharque	32mm
Psycharques Coureurs Célestes	Petit Socle Volant
Rangers	28,5mm
Saccageur Ynnari	Grand Socle Volant
Scorpions Foudroyants	28,5mm
Seigneur Fantôme	60mm
Serpent Ondoyant	Grand Socle Volant
Solitaire	25mm
Spirite	25mm
Succube Ynnari	25mm
Tisseur de Nuit	Grand Socle Volant
Tisseur du Néant	Grand Socle Volant
Tisseur Stellaire	Grand Socle Volant
Tisseurs Célestes	Grand Socle Volant
Troupe	25mm
Vengeurs Lugubres	28,5mm
Venom Ynnari	Grand Socle Volant
Vyper	105x70mm (ovale)
Yvraine	75x42mm (ovale)
IMPERIAL ARMOUR	
Phantom Titan	Coque
Revenant Titan	Coque

ASTRA MILITARUM

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Aquilons du Tempestus	28,5mm
Baneblade	Coque
Banehammer	Coque
Banesword	Coque
Basilisk	Coque
Batterie d'Artillerie	100mm
Castellan Cadien	28,5mm
Cavaliers d'Attila	60x35,5mm (ovale)
Cavaliers de Krieg	60x35,5mm (ovale)
Char de Combat Lemman Russ	Coque
Char de Combat Rogal Dorn	Coque
Chimera	Coque
Combattants des Jungles de Catachan	25mm
Commandant de Lemman Russ	Coque
Commandant de Rogal Dorn	Coque
Commissaire	28,5mm
Commissaire Graves	Coque
Commissaire Graves à Pied	32mm
Commissaire Yarrick	32mm
Death Korps de Krieg	25mm
Deathstrike	Coque
Doomhammer	Coque
Équipe d'Artillerie	130mm
Escouade d'Armes Lourdes Cadienne	50mm
Escouade d'Armes Lourdes de Catachan	60mm
Escouade d'Armes Lourdes de Krieg	50mm
Escouade d'Armes Lourdes de Krieg: Coordinateur de Tir	25mm
Escouade d'État-Major Cadienne	28,5mm
Escouade d'État-Major de Catachan	25mm
Escouade d'État-Major de Krieg	25mm
Escouade d'État-major de Krieg: Seigneur Commissaire	32mm
Escouade d'État-Major du Militarum Tempestus	25mm
Escouade d'Ogryns	40mm
Escouade de Reconnaissance Cadienne	28,5mm
Escouade de Taurogryns	40mm
Fantômes de Gaunt	28,5mm
Garde du Corps Ogryn	40mm
Hellhammer	Coque
Hellhound	Coque
Hydra	Coque
Kasrkins	28,5mm

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Leman Russ Demolisher	Coque
Leman Russ Eradicator	Coque
Leman Russ Executioner	Coque
Leman Russ Exterminator	Coque
Leman Russ Punisher	Coque
Leman Russ Vanquisher	Coque
Ligne de Défense Aegis	Coque
Manticore	Coque
Nork Deddog	40mm
Prêtre du Ministorum	32mm
Psyker Primaris	32mm
Pupilles du Tempestus	25mm
Ratlings	25mm
Ratlings: Fusil Antichar	28,5mm
Sapeurs de Krieg	25mm
Seigneur Solaire Leontus	80mm
Seigneur-Maréchal Dreir	75x42mm (ovale)
Sentinel Blindés	80mm
Sentinel de Reconnaissance	80mm
Shadowsword	Coque
Sly Marbo	32mm
Stormlord	Coque
Stormsword	Coque
Taurox	Coque
Taurox Primus	Coque
Technaugure	32mm
Troupes de Choc Cadiennes	25mm
Ursula Creed	32mm
Valkyrie	120x92mm (ovale)
VBC Hippogriff	Coque
VFR Centaur	Coque
Wyvern	Coque
IMPERIAL ARMOUR	
Avenger Strike Fighter	120x92mm (ovale)
Cyclops Demolition Vehicle	Coque

BLACK TEMPLARS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Capitaine Grimaldus: Servitors Cénobites	28,5mm
Castellan	40mm
Chapelain Grimaldus	40mm
Doyen de Croisase	40mm
Escouade Crusader: Frère d'Épée	40mm
Escouade Crusader: Initiés	32mm
Escouade Crusader: Novices	28,5mm
Escouade de Frères d'Épée	40mm
Escouade de Vétérans Sternguards	32mm
Escouade Terminator	40mm
Execrator	40mm
Gladiator Lancer	100mm
Gladiator Reaper	100mm
Gladiator Valiant	100mm
Grand Sénéchal Helbrecht	60mm
Impulsor	100mm
Land Raider Crusader	Coque
Le Champion de l'Empereur	40mm
Repulsor	100mm
Repulsor Executioner	100mm
Sénéchal	40mm

BLOOD ANGELS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Astorath	40mm
Capitaine de la Compagnie de la Mort	40mm
Capitaine de la Compagnie de la Mort à Réacteur Dorsal	40mm
Capitaine des Blood Angels	40mm
Commandeur Dante	50mm
Dreadnought de la Compagnie de la Mort	90mm
Garde Sanguinienne	40mm
Le Sanguinor	40mm
Lemartes	40mm
Maître Archiviste Méphiston	40mm
Marines de la Compagnie de la Mort	32mm
Marines de la Compagnie de la Mort à Réacteurs Dorsaux	32mm
Marines de la Compagnie de la Mort avec Fusils Bolters	32mm
Predator Baal	Coque
Prêtre Sanguinien	40mm

DÉMONS DU CHAOS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Autel des Crânes	Coque
Be'lakor	100mm
Bêtes de Nurgle	60mm
Bourdons de la Peste	Grand Socle Volant
Broyeur d'Âmes	160mm
Buveur de Sang	120x92mm (ovale)
Canon à Crânes	120x92mm (ovale)
Char Ardent	120x92mm (ovale)
Charnelles	75x42mm (ovale)
Chars Écorcheurs	120x92mm (ovale)
Comique Tripier	32mm
Démonettes	25mm
Duc du Changement	100mm
Epidemius	60mm
Épitome Tortueux	75x42mm (ovale)
Équarrisseurs	90x52,5mm (ovale)
Falsificateur	32mm
Fluctuarque	Grand Socle Volant
Fortunarque	120x92mm (ovale)
Gardien des Secrets	100mm
Grand Immonde	130mm
Gueule Noueuse Immonde	Coque
Horreurs Bleues	25mm
Horreurs Roses	32mm
Horticultural Slimux	105x70mm (ovale)
Hurleurs	Petit Socle Volant
Incendiaire Exalté	75x42mm (ovale)
Incendiaires	32mm
Kairos Fateweaver	100mm
Karanak	75x42mm (ovale)
Le Masque de Slaanesh	32mm
Le Mystificateur	40mm
Les Scribes Bleus	Grand Socle Volant
Maître des Crânes	90x52,5mm (ovale)
Maître du Sang	40mm
Molosses de Khorne	60x35,5mm (ovale)
Mutateur sur Trône de Sang	120x92mm (ovale)
Nurglings	40mm
Porte-vérole	32mm
Portepestes	32mm
Preneur de Crânes	40mm

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Prince Démon du Chaos	60mm
Prince Démon du Chaos Ailé	60mm
Rotigus	130mm
Sanguinaires	32mm
Scribe Avarieur	40mm
Séductrice Infernale	60x35,5mm (ovale)
Shalaxi Helbane	100mm
Skarbrand	100mm
Syll'esske	50mm
Tissetranse	32mm
Tourmenteuse	120x92mm (ovale)
Veneuses	60x35,5mm (ovale)

CHEVALIERS DU CHAOS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Chevalier Abominable	170x109mm (ovale)
Chevalier Pillard	170x109mm (ovale)
Chevalier Profanateur	170x109mm (ovale)
Chevalier Ruineur	170x109mm (ovale)
Chevalier Saccageur	170x109mm (ovale)
Chevalier Tyran	170x109mm (ovale)
Dogue Brigand	100mm
Dogue Chasseur	100mm
Dogue Exécuteur	100mm
Dogue Karnivore	100mm
Dogue Rabatteur	100mm
IMPERIAL ARMOUR	
Chaos Acastus Knight Asterius	Coque
Chaos Acastus Knight Porphyron	Coque
Chaos Cerastus Knight Acheron	170x109mm (ovale)
Chaos Cerastus Knight Atrapos	170x109mm (ovale)
Chaos Cerastus Knight Castigator	170x109mm (ovale)
Chaos Cerastus Knight Lancer	170x109mm (ovale)
Chaos Questoris Knight Magaera	170x109mm (ovale)
Chaos Questoris Knight Styrix	170x109mm (ovale)
War Dog Moirax	100mm

SPACE MARINES DU CHAOS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Abaddon le Fléau	60mm
Accusateur Renégat	32mm
Accusateur Renégat: Ogryn Renégat	40mm
Apôtre Noir	40mm
Apôtre Noir: Disciple Noir	25mm
Bande de Cultistes	25mm
Capitaine-écumeur Red Corsair	32mm
Couronne de Noctilithe	Coque
Cultiste Boutefeu	32mm
Cultistes Maudits: Mutant	25mm
Cultistes Maudits: Tourmenté	40mm
Cypher	32mm
Élus	32mm
Escouade de Gardes Renégats	25mm
Escouade Terminator du Chaos	40mm
Fabius Bile	40mm
Fabius Bile: Acolyte Chirurgien	32mm
Ferrocentaurus	120x92mm (ovale)
Ferrocerberus	120x92mm (ovale)
Griffe Némésis	32mm
Haarken Worldclaimer	40mm
Havocs	40mm
Hommes-bêtes Affregors	32mm
Huron Blackheart	50mm
Kravek Morne	50mm
Land Raider du Chaos	Coque
Légionnaires	32mm
Maître de la Possession	40mm
Maître des Exécutions	40mm
Maîtres du Maelström: Garlon Souleater, Garreon le Maître des Cadavres, Katar Garrix, Capitaine Sargotta	40mm
Maîtres du Maelström: L'Exécutrice	32mm
Métabrutus	60mm
Métadrak	120x92mm (ovale)
Métaragne	100mm
Motards du Chaos	75x42mm (ovale)
Mutilators	50mm
Obliterators	50mm
Pillards Red Corsairs	40mm
Possédés	40mm
Predator Annihilator du Chaos	Coque

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Predator Destructor du Chaos	Coque
Prince Démon de l'Hereticus Astartes	60mm
Prince Démon de l'Hereticus Astartes Ailé	60mm
Profanateur	160mm
Rapaces	32mm
Rejetons du Chaos	50mm
Rhino du Chaos	Coque
Seigneur de la Discorde sur Métarôdeur	120x92mm (ovale)
Seigneur des Crânes de Khorne	Coque
Seigneur du Chaos	40mm
Seigneur du Chaos à Réacteur Dorsal	40mm
Seigneur du Chaos en Armure Terminator	40mm
Serres du Warp	32mm
Sombre Communion: Démagogue de Culte, Mentasorcier, Mentasorcier	32mm
Sombre Communion: Lame Bénie	28,5mm
Sorcier	40mm
Sorcier en Armure Terminator	40mm
Techmancien	60x35,5mm (ovale)
Vashtorr l'Arkifane	80mm
Vindicator du Chaos	Coque

DARK ANGELS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Asmodaï	50mm
Azraël	50mm
Bélial	50mm
Chasseur Néphilim	120x92mm (ovale)
Chevaliers de la Deathwing	40mm
Chevaliers Noirs de la Ravenwing	75x42mm (ovale)
Compagnons du Cercle Intérieur	40mm
Dark Talon de la Ravenwing	120x92mm (ovale)
Darkshroud de la Ravenwing	Grand Socle Volant
Escouade d'État-major de la Ravenwing	75x42mm (ovale)
Escouade Terminator de la Deathwing	40mm
Ézékiel	25mm
Land Speeder Vengeance	Grand Socle Volant
Lazarus	40mm
Lion El'Jonson	60mm
Sammaël	Grand Socle Volant

DEATH GUARD

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Biologus Putréfacteur	40mm
Chenillé Crachepeste	Coque
Chirurgien de la Peste	40mm
Corrupteur Nidoreux	40mm
Délabreur Délétère	40mm
Drone Fétide	60mm
Drone Fétide avec Lance-pestes Lourd	60mm
Essaimageur Répugnant	32mm
Exhausteur Pandémique	Coque
Intendant	40mm
Land Raider du Chaos	Coque
Marines de la Peste	32mm
Métabrutus	60mm
Mortarion	100mm
Porte-icône	32mm
Predator Annihilator du Chaos	Coque
Predator Destructor du Chaos	Coque
Prince Démon de Nurgle	60mm
Prince Démon de Nurgle ailé	60mm
Profanateur	160mm
Rejetons du Chaos	50mm
Rhino du Chaos	Coque
Seigneur de la Contagion	40mm
Seigneur de la Virulence	50mm
Seigneur des Véroles	40mm
Semi-chenillés Méphitiques	80mm
Terminators du Linceul	40mm
Terminators Rouillards	40mm
Typhus	50mm
Véroleux	25mm
DÉMONS	
Bêtes de Nurgle	60mm
Bourdons de la Peste	Grand Socle Volant
Grand Immonde	130mm
Nurplings	40mm
Portepestes	32mm
Rotigus	130mm

DEATHWATCH

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Capitaine du Guet Artemis	32mm
Corvus Blackstar	120x92mm (ovale)
Escouade Terminator de la Deathwatch	40mm
Kill Team Decimus: Sergent de Kill Team et Vétérans de la Deathwatch	32mm
Kill Team Decimus: Vétéran Gravis	40mm
Kill Team Fortis	32mm
Kill Team Indomitor	40mm
Kill Team Spectrus	32mm
Kill Team Spectrus: Infiltrators de Kill Team avec fusils bolters de sniper	40mm
Kill Team Talonstrike	32mm
Kill Team Talonstrike: Intercessors Lourds de Kill Team à Réacteurs Dorsaux	40mm
Maître du Guet	32mm
Vétérans de la Deathwatch	32mm

DRUKHARI

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Archonte	32mm
Bombardier Korvide	120x92mm (ovale)
Cérastes	25mm
Chasseur Stymphale	120x92mm (ovale)
Cronos	Grand Socle Volant
Dame Malys	32mm
Drazhar	40mm
Écumeurs	Petit Socle Volant
Fléaux avec Armes Lourdes	32mm
Fléaux avec Carabines Éclateuses	32mm
Gorgones	25mm
Guerriers Kabalites	25mm
Hellions	Petit Socle Volant
Hémoncule	25mm
Incubes	28,5mm
Lelith Hesperax	32mm
Main de l'Archonte	25mm
Mandragores	28,5mm
Ravageur	Grand Socle Volant
Saccageur	Grand Socle Volant
Succube	25mm
Talos	Grand Socle Volant
Venom	Grand Socle Volant

EMPEROR'S CHILDREN

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Ferrocerberus	120x92mm (ovale)
Fulgrim	130mm
Infracteurs	32mm
Lames Infaillibles	40mm
Land Raider du Chaos	Coque
Lucius l'Éternel	50mm
Marines du Vacarme	40mm
Métadrak	120x92mm (ovale)
Prince Démon de Slaanesh	60mm
Prince Démon de Slaanesh ailé	60mm
Profanateur	160mm
Rejetons du Chaos	50mm
Rhino du Chaos	Coque
Seigneur Exultant	40mm
Seigneur Kakophoniste	40mm
Sorcier	40mm
Terminators du Chaos	40mm
Tourmenteurs	32mm
DÉMONS	
Charnelles	75x42mm (ovale)
Démonettes	25mm
Gardien des Secrets	100mm
Shalaxi Helbane	100mm
Veneuses	60x35,5mm (ovale)

CULTES GENESTEALERS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Aberrants	32mm
Abominant	40mm
Acolyte Garde-icône	32mm
Alphus Chacal	60x35,5mm (ovale)
Benefictus	32mm
Biophagus	25mm
Camion Goliath	Coque
Chacals Atalans	60x35,5mm (ovale)
Chacals Atalans: Wolfquad	60mm
Clamavus	32mm
Concasseur Goliath	Coque
Genestealers Pure-souche	32mm
Hybrides Acolytes avec Lance-flammes Légers	32mm
Hybrides Acolytes avec Pistolets-mitrailleurs	32mm
Hybrides Métamorphes	32mm
Hybrides Néophytes	25mm
Hybrides Néophytes: mitrailleuse, laser minier, canon sismique	32mm
Kelermorphe	32mm
Locus	32mm
Magus	32mm
Nexos	40mm
Patriarche	50mm
Primus	32mm
Saboteur Reductus	32mm
Sanctus	32mm
Tout-terrain Achilles	120x92mm (ovale)

GREY KNIGHTS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Archiviste de Confrérie	40mm
Castellan Crowe	40mm
Champion de Confrérie	32mm
Chapelain de Confrérie	40mm
Cuirassier Némésis	120x92mm (ovale)
Dreadnought Vénérable	60mm
Escorteur Stormraven	120x92mm (ovale)
Escorteur Stormtalon	120x92mm (ovale)
Escouade d'Incursion	32mm
Escouade Interceptor	32mm
Escouade Paladin	40mm
Escouade Purgator	32mm
Escouade Purificator	32mm
Escouade Terminator de Confrérie	40mm
Frère-capitaine	40mm
Grand Maître	40mm
Grand Maître en Cuirasse Némésis	120x92mm (ovale)
Grand Maître Voldus	40mm
Intercepteur Stormhawk	120x92mm (ovale)
Land Raider	Coque
Land Raider Crusader	Coque
Land Raider Redeemer	Coque
Razorback	Coque
Rhino	Coque
Techmarine de Confrérie	32mm
IMPERIAL ARMOUR	
Grey Knights Thunderhawk Gunship	Unique

AGENTS IMPÉRIAUX

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Agents Inquisitoriaux	25mm
Agents Inquisitoriaux: Servitor Armé	32mm
Assassin Callidus	32mm
Assassin Culexus	32mm
Assassin Eversor	32mm
Assassin Vindicare	32mm
Capitaine du Guet Artemis	32mm
Chimera Inquisitorial	Coque
Corvus Blackstar	120x92mm (ovale)
Cosmomarins en Armes	25mm
Entourage de Libre Marchand	25mm
Escouade d'Exaction	28,5mm
Escouade d'Exaction: Cyber-mastiff	25mm
Escouade de Sœurs de Bataille	32mm
Escouade Subductor	28,5mm
Escouade Subductor: Cyber-mastiff	25mm
Escouade Terminator des Grey Knights	40mm
Escouade Vigilant	28,5mm
Escouade Vigilant: Cyber-mastiff	25mm
Immolator des Sœurs de Bataille	Coque
Inquisiteur	32mm
Inquisiteur Coteaz	40mm
Inquisiteur Kroyle	60mm
Inquisitrice Draxus	32mm
Inquisitrice Greyfax	32mm
Kill Team Aquila: Sergent de Kill Team et Vétérans de la Deathwatch	32mm
Kill Team Aquila: Vétérans Gravis	40mm
Kill Team de la Deathwatch	32mm
Maître du Guet	32mm
Navigateur	32mm
Prêtre du Ministorum	32mm
Rhino Impérial	Coque
Sanctificateurs	25mm
Sapeurs de la Marine Impériale	25mm
Sapeurs de la Marine Impériale: caronade laser Navis, bouclier d'hoplite	28,5mm

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Armigères Hastaires	100mm
Armigères Helvétiens	100mm
Canis Rex	170x109mm (ovale)
Chevalier Castellan	170x109mm (ovale)
Chevalier Croisé	170x109mm (ovale)
Chevalier Défenseur	170x109mm (ovale)
Chevalier Destrier	150x95mm (ovale)
Chevalier Errant	170x109mm (ovale)
Chevalier Galant	170x109mm (ovale)
Chevalier Paladin	170x109mm (ovale)
Chevalier Précepteur	170x109mm (ovale)
Chevalier Vaillant	170x109mm (ovale)
Chevalier Vigilant	170x109mm (ovale)
Sire Hekhtur	25mm
IMPERIAL ARMOUR	
Acastus Knight Asterius	Coque
Acastus Knight Porphyron	Coque
Armiger Moirax	100mm
Cerastus Knight Acheron	170x109mm (ovale)
Cerastus Knight Atrapos	170x109mm (ovale)
Cerastus Knight Castigator	170x109mm (ovale)
Cerastus Knight Lancer	170x109mm (ovale)
Questoris Knight Magaera	170x109mm (ovale)
Questoris Knight Styrix	170x109mm (ovale)

LIGUES DE VOTANN

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Âtregardes Einhyrs	32mm
Berehk Stornbröw	40mm
Beserks Cthoniens	28,5mm
Beserks Cthoniens: lance-grenades taupe	50mm
Buri Aegnrissen	40mm
Champion Einhyr	40mm
Chaudronniers Cognats de Fer avec Armes de Mêlée	40mm
Chaudronniers Cognats de Fer avec Désintégrateurs Volkanites Lourds	40mm
Défenseurs Kapricus	105x70mm (ovale)
Évaluateur Arkanyste	32mm
Forteresse Mobile Hekaton	Coque
Grimnyr	40mm
Grimnyr: CORV	25mm
Guerriers Âtrekogs	28,5mm
Kâhl	40mm
Maître-fer Brôkhys	32mm
Maître-fer Brôkhys: Assistant Cognat de Fer	28,5mm
Maître-fer Brôkhys: E-COG	25mm
Pionniers Hernkogs	90x52,5mm (ovale)
Porteur Kapricus	105x70mm (ovale)
Sagitaür	Coque
Stratège Memnyr	32mm
Tonnekogs Brôkhys	40mm
Trembleterres Cthoniens	80mm
Ûthar le Destiné	40mm
Yaegirs Hernkogs	28,5mm

NÉCRONS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Arachnydes Canopteks	60mm
Arche du Jugement Dernier	Grand Socle Volant
Arche Fantôme	Grand Socle Volant
Arpenteurs Sépulcraux Canopteks	50mm
C'tan Transcendant	60mm
Chronomancien	40mm
Console d'Annihilation	Grand Socle Volant
Console de Commandement	Grand Socle Volant
Convergence de Domination	Coque
Crypte Tesseract	120x92mm (ovale)
Cryptoserfs	32mm
Dépeceurs	28,5mm
Destroyer Hexmark	50mm
Destroyers Lokhusts	Grand Socle Volant
Destroyers Lourds Lokhusts	60mm
Destroyers Ophydiens	50mm
Destroyers Skorpekhs	50mm
Écharde C'tan du Dragon du Néant	80mm
Écharde C'tan du Mystificateur	40mm
Écharde C'tan du Nyctophore	90mm
Factionnaires	32mm
Faucheur	120x92mm (ovale)
Garde Royal	32mm
Géomancien	50mm
Guerriers Nécrans	32mm
Illuminor Szeras	80mm
Immortels	32mm
Imotekh le Seigneur des Tempêtes	40mm
Le Roi Silencieux: Menhir du Triarc	50mm
Le Roi Silencieux: Szarekh	100mm
Macrocytes Canopteks	28,5mm
Maraudeur Canoptek	90mm
Mécanoptères	Petit Socle Volant
Moissonneur	120x92mm (ovale)
Monolithe	160mm
Nékrosor Ammentar	80mm
Nuées de Scarabées Canopteks	40mm
Obélisque	120x92mm (ovale)
Orikan le Devin	40mm
Plasmancien	32mm
Prétoirs du Triarc	32mm

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Psychomancien	40mm
Réanimateur Canoptek	60mm
Rôdeur du Triarc	Coque
Seigneur Lokhust	Grand Socle Volant
Seigneur Skorpekh	60mm
Spectres Canopteks	50mm
Technomancien	50mm
Tétrarque	40mm
Tétrarque avec Linceul de Translocalisation	40mm
Traqueurs	32mm
Trazyn l'Infini	25mm
IMPERIAL ARMOUR	
Seraptek Heavy Construct	Coque

ORKS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Bizarboy	40mm
Bizarboy (Armageddon)	50mm
Blitza-bomba	120x92mm (ovale)
Boït'kitu	60mm
Boosta-klata Kustom	150x95mm (ovale)
Boss de Guerre	40mm
Boss de Guerre (Armageddon)	50mm
Boss de Guerre en Méga-armure	50mm
Boss Dresseur	50mm
Boss Dresseur sur Squigosaure	80mm
Boss Snikrot	40mm
Boyz	32mm
Boyz Alpagueurs	32mm
Boyz sur Squigliers	75x42mm (ovale)
Boyz sur Squigliers: Nob sur Squig Krazeur	90x52,5mm (ovale)
Boyz: Boss Nob (Armageddon)	40mm
Brikojet Mégach'nillé	150x95mm (ovale)
Buggy Fourre-squigs	150x95mm (ovale)
Chariot Boumdakka de lux'	150x95mm (ovale)
Chariot d'Guerre	Coque
Chokboyz	32mm
Dakkajet	120x92mm (ovale)
Dragsta Shokk	150x95mm (ovale)
Dred eud' la Mort	60mm
Frimeurs	40mm
Ghazghkull Thraka	80mm
Ghazghkull Thraka: Makari	25mm
Gorkanaute	170x109mm (ovale)
Gretchins	25mm
Gretchins: Fouettard	32mm
Gro'Bunker d'Boss	Coque
Groboss	40mm
Gros Mek	50mm
Gros Mek avec Kanon Shokk	40mm
Gros Mek en Méga-armure	40mm
Kamion	Coque
Kanons d'Mek	Coque
Kariol' Kichass'	170x109mm (ovale)
Kariol' Kitu	170x109mm (ovale)
Kass'tanks	32mm
Kass'tanks: Boss Nob	40mm

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Kasseurs	32mm
Kasseurs: Boss Nob	40mm
Klat'jet Wazboum	150x95mm (ovale)
Kommandos	32mm
Kopters d'La Mort	75x42mm (ovale)
Krabouilleur	Coque
Kram'boyz	32mm
Krama-bomba	120x92mm (ovale)
Médiboss	40mm
Médiko	32mm
Méganobz	40mm
Mek	32mm
Mékadakka de Gros Mek	90mm
Morkanaute	170x109mm (ovale)
Motards de Guerre	75x42mm (ovale)
Motoch'nill'	105x70mm (ovale)
Mozrog Skragbad	80mm
Nob Portétendar	40mm
Nobz	32mm
Pillards	32mm
Trike Morkitu	150x95mm (ovale)
Wazdakka Gutsmek	120mm
Zarboy	32mm
Zodgrod Wortsnagga	50mm
IMPERIAL ARMOUR	
Gargantuan Squiggoth	Coque

SPACE MARINES

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Adrax Agatone	40mm
Aethon Shaan	50mm
Apothicaire	40mm
Apothicaire Biologis	40mm
Archiviste	40mm
Archiviste en Armure Phobos	40mm
Archiviste en Armure Terminator	40mm
Bunker Hammerfall	Coque
Caanok Var	50mm
Capitaine	40mm
Capitaine à Réacteur Dorsal	40mm
Capitaine en Armure Gravis	40mm
Capitaine en Armure Phobos	40mm
Capitaine en Armure Terminator	50mm
Capitaine Titus	40mm
Cato Sicarius	40mm
Chapelain	40mm
Chapelain à Moto	90x52,5mm (ovale)
Chapelain à Réacteur Dorsal	32mm
Chapelain à Réacteur Dorsal (Armageddon)	40mm
Chapelain en Armure Terminator	40mm
Darnath Lysander	50mm
Doyen	40mm
Doyen Bladeguard	40mm
Doyen en Armure Terminator	40mm
Dreadnought	60mm
Dreadnought Ballistus	90mm
Dreadnought Brutalis	90mm
Dreadnought Redemptor	90mm
Escorteur Stormraven	120x92mm (ovale)
Escorteur Stormtalon	120x92mm (ovale)
Escouade Aggressor	40mm
Escouade Centurion Devastator	50mm
Escouade d'Assaut Centurion	50mm
Escouade d'Assaut Intercessor	32mm
Escouade d'Assaut Terminator	40mm
Escouade de Vétérans Bladeguards	40mm
Escouade de Vétérans Sternguards	32mm
Escouade de Vétérans Vanguard à Réacteurs Dorsaux	32mm
Escouade Desolator	32mm
Escouade Devastator	32mm

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Escouade Eliminator	40mm
Escouade Eradicator	40mm
Escouade Eradicator avec Bolters Lourds	40mm
Escouade Hellblaster	32mm
Escouade Inceptor	40mm
Escouade Incursor	32mm
Escouade Infernus	32mm
Escouade Infiltrator	32mm
Escouade Intercessor	32mm
Escouade Lourde Intercessor	40mm
Escouade Outrider	90x52,5mm (ovale)
Escouade Reiver	32mm
Escouade Scout	28,5mm
Escouade Suppressor	40mm
Escouade Tactique	32mm
Escouade Terminator	40mm
Exo-harnais Tactique Invictor	90mm
Garde d'Honneur Victrix	40mm
Gardiens d'Ultramar : Doyen Gadriel, Sergent Vétéran Metaurus	40mm
Gardiens d'Ultramar : Gaius Silva, Aemelia Minervas, Dainal Kornelius, Lucia Vestha	28,5mm
Gladiator Lancer	100mm
Gladiator Reaper	100mm
Gladiator Valiant	100mm
Héros de Compagnie	40mm
Impulsor	100mm
Intercepteur Stormhawk	120x92mm (ovale)
Intercessors d'Assaut à Réacteurs Dorsaux	32mm
Judicateur	40mm
Kayvaan Shrike	40mm
Kor'sarro Khan	40mm
Land Raider	Coque
Land Raider Crusader	Coque
Land Raider Redeemer	Coque
Land Speeder	105x70mm (ovale)
Lieutenant	40mm
Lieutenant avec Arme Combinée	40mm
Lieutenant en Armure Phobos	40mm
Lieutenant en Armure Reiver	40mm
Maître Archiviste Tigurius	40mm
Marneus Calgar en Armure d'Antilochus	50mm
Module de Largage	Coque
Pedro Kantor	32mm
Predator Annihilator	Coque

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Predator Destructor	Coque
Quad Invader	Coque
Razorback	Coque
Repulsor	100mm
Repulsor Executioner	100mm
Révérénd de Fer Feirros	40mm
Rhino	Coque
Roboute Guilliman	60mm
Servo-tourelles Firestrike	80mm
Storm Speeder Hailstrike	90mm
Storm Speeder Hammerstrike	90mm
Storm Speeder Thunderstrike	90mm
Suboden Khan	90x52,5mm (ovale)
Techmarine	40mm
Tor Garadon	40mm
Uriel Ventris	40mm
Vindicator	Coque
Vulkan He'stan	40mm
Whirlwind	Coque
IMPERIAL ARMOUR	
Astraeus	Coque
Thunderhawk Gunship	Unique

SPACE WOLVES

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Arjac Rockfist	50mm
Björn Main Funeste	60mm
Cavalerie sur Loups Tonnerre	60mm
Chasseurs Gris	32mm
Chef de Bataille Garde Loup	40mm
Dreadnought Vénérable	60mm
Dreadnought Wulfen	60mm
Griffes Sanglantes	32mm
Logan Grimnar	80mm
Loups Fenrissiens	40mm
Murderfang	60mm
Njál Stormcaller	40mm
Preneurs de Têtes Gardes Loups	40mm
Preneurs de Têtes Gardes Loups: Loups de Chasse	60x35,5mm (ovale)
Prêtre de Fer	32mm
Prêtre Loup	40mm
Ragnar Blackmane	40mm
Scouts Space Wolves	32mm
Scouts Space Wolves: Loups de Chasse	60x35,5mm (ovale)
Terminators Gardes Loups	40mm
Ulrik le Tueur	32mm
Wulfens	40mm
Wulfens avec Bouclier Storm	40mm

EMPIRE T'AU

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Bombardier Sun Shark	120x92mm (ovale)
Carnivores Kroots	28,5mm
Cavaliers Krootox	50mm
Char Hammerhead	Grand Socle Volant
Char Sky Ray	Grand Socle Volant
Chasseur Razorshark	120x92mm (ovale)
Chiens Kroots	28,5mm
Commandant en Exo-armure Coldstar	60mm
Commandant en Exo-armure Enforcer	60mm
Commandant Farsight	60mm
Commandante Shadowsun	50mm
Darkstrider	32mm
Devilfish	Grand Socle Volant
Droneport Tidewall	Coque
Équipe d'Attaque	25mm
Équipe de Brêcheurs	25mm
Équipe de Cibleurs	25mm
Équipe de Tir Furtive	40mm
Éthéré	40mm
Exo-armure Ghostkeel	105x70mm (ovale)
Exo-armure Riptide	120x92mm (ovale)
Exo-armures Broadside	60mm
Exo-armures Crisis Fireknife	50mm
Exo-armures Crisis Starscythe	50mm
Exo-armures Crisis Sunforge	50mm
Exo-armures Stealth	32mm
Exorôdeurs Kroots	28,5mm
Exorôdeurs Kroots: Courtier de Chasse Kroot	32mm
Frelons Vespides	28,5mm
Les Lances Jumelles: Drone Armé MV15	32mm
Les Lances Jumelles: Ri'Lantar / Ri'Locai	60mm
Ligne-bouclier Tidewall	Coque
Mentor de Guerre Kroot	32mm
Mentor Dépeceur Kroot	32mm
Mentor Pisteur Kroot	32mm
Piranha	Grand Socle Volant
Sabre de Feu	25mm
Saccageurs Krootox	50mm
Solilance Kroot	90x52,5mm (ovale)
Stormsurge	170x109mm (ovale)
Tourelle Tidewall	Coque

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
IMPERIAL ARMOUR	
AX-1-0 Tiger Shark	160mm
Manta	Unique
Ta'unar Supremacy Armour	160mm
Tiger Shark	160mm

THOUSAND SONS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Ahriman	40mm
Chaman Tzaangor	40mm
Ferrocetaurus	120x92mm (ovale)
Ferrocerberus	120x92mm (ovale)
Land Raider du Chaos	Coque
Magnus le Rouge	100mm
Maître Infernal	40mm
Marines Rubricae	32mm
Métabrutus	60mm
Métadrak	120x92mm (ovale)
Mutalithe à Vortex	120x92mm (ovale)
Predator Annihilator du Chaos	Coque
Predator Destructor du Chaos	Coque
Prince Démon de Tzeentch	60mm
Prince Démon de Tzeentch Ailé	60mm
Profanateur	160mm
Rejetons du Chaos	50mm
Rhino du Chaos	Coque
Robots Sekhetar	40mm
Sorcier	32mm
Sorcier en Armure Terminator	40mm
Sorcier Exalté	32mm
Sorcier Exalté sur Disque de Tzeentch	40mm
Terminators du Scarabée Occulte	40mm
Tzaangors	32mm
Tzaangors Éclairés	40mm
Tzaangors Éclairés avec Grands Arcs Scelle-destin	40mm
Vindicator du Chaos	Coque
DÉMONS	
Duc du Changement	100mm
Horreurs Bleues	25mm
Horreurs Roses	32mm
Hurleurs	Petit Socle Volant
Incendiaires	32mm
Kairos Fateweaver	100mm

TYRANIDES

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Assimilatrice Norne	100mm
Barbgaunts	40mm
Biovores	80mm
Bondisseurs de Von Ryan	40mm
Carnifex	105x70mm (ovale)
Émissaire Norne	100mm
Exocrine	120x92mm (ovale)
Gardes des Ruches	50mm
Gardes Tyranides	50mm
Gargouilles	Petit Socle Volant
Genestealers	32mm
Génocrate	75x42mm (ovale)
Guerriers Tyranides avec Bio-armes de Mêlée	50mm
Guerriers Tyranides avec Bio-armes de Tir	50mm
Harpie	120x92mm (ovale)
Haruspex	120x92mm (ovale)
Hormagaunts	28,5mm
La Mort Subite	60mm
La Terreur Rouge	100mm
Le Maître des Essaims	60mm
Le Vieux Borgne	105x70mm (ovale)
Lictor	50mm
Maleceptor	120x92mm (ovale)
Mawloc	120x92mm (ovale)
Neurogaunts	25mm
Neurogaunts: Bêtes Nodulaires	28,5mm
Neurolictor	50mm
Neurotyran	50mm
Nuées de Voraces	40mm
Parasite de Mortrex	40mm
Primat Tyranide Ailé	50mm
Primat Tyranide avec Bioknout	50mm
Psychophage	120x92mm (ovale)
Pyrovores	80mm
Rôdeurs	40mm
Rôdeurs Hyperadaptés	40mm
Spores Mines	25mm
Spores Mucolides	40mm
Sporokyste	Coque
Termagants	28,5mm
Tervigon	120x92mm (ovale)

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Toxicrène	120x92mm (ovale)
Trygon	120x92mm (ovale)
Tueur-hurleur	90mm
Tyran des Ruches	60mm
Tyran des Ruches Ailé	60mm
Tyrannocyte	100mm
Tyrannofex	120x92mm (ovale)
Venomthropes	40mm
Virago des Ruches	120x92mm (ovale)
Zoanthropes	40mm
IMPERIAL ARMOUR	
Harridan	Unique
Hierophant	Coque

WORLD EATERS

UNITÉ	TAILLE DE SOCLE
Angron	100mm
Berzerks de Khorne	32mm
Chakhals	28,5mm
Chakhals: Déshonoré	40mm
Escouade Terminator	40mm
Ferrocetus	120x92mm (ovale)
Ferrocerberus	120x92mm (ovale)
Khârn le Félon	40mm
Land Raider du Chaos	Coque
Maître des Exécutions	40mm
Métabrutus	60mm
Métadrak	120x92mm (ovale)
Munifisangs	32mm
Occilié	50mm
Octoliés	40mm
Octoliés Exaltés	40mm
Predator Annihilator du Chaos	Coque
Predator Destructor du Chaos	Coque
Prince Démon de Khorne	60mm
Prince Démon de Khorne Ailé	60mm
Profanateur	160mm
Rejetons du Chaos	50mm
Rhino du Chaos	Coque
Seigneur des Crânes de Khorne	Coque
Seigneur Invocatus	90x52,5mm (ovale)
Seigneur sur Juggernaut	90x52,5mm (ovale)
DÉMONS	
Buveur de Sang	120x92mm (ovale)
Équarisseurs	90x52,5mm (ovale)
Molosses de Khorne	60x35,5mm (ovale)
Sanguinaires	32mm
Skarbrand	100mm