



# ACTIONS D'ABORDAGE

## RÈGLES DE RASSEMBLEMENT 1.1

Bienvenue dans Actions d'Abordage! Au fil de la série *Les Arches Fatidiques*, nous avons fourni une gamme d'adaptations et de règles de rassemblement pour chaque faction du jeu, ainsi qu'une collection de bonus propres à chaque faction et réservés aux parties d'Actions d'Abordage. Toutefois, au lieu d'attendre la sortie de tous les livres *Les Arches Fatidiques*, nous avons compilé ici toutes les règles de rassemblement de patrouille d'abordage pour chaque faction, afin que tous les joueurs puissent réunir leurs armées et jouer de trépidantes parties d'Actions d'Abordage sans attendre. Allez, tout le monde sur la Brèche!

- L'équipe de Conception de Warhammer 40,000



### ADEPTA SORORITAS

#### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ADEPTA SORORITAS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités **<ORDRE>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Ordre.
- Vous pouvez inclure des unités **CULTE IMPERIALIS**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 3 figurines **PERSONNAGE**, mais une seule d'entre elles peut avoir une caractéristique de PV de 5 ou plus. On peut malgré tout inclure **EPHRAËL STERN** et **KYGANIL**, bien que ces deux figurines aient une caractéristique de PV de 5 ou plus.
- Vous pouvez inclure une unité **SŒURS REPENTIA** si sa taille d'unité est de 4 ou de 9.
- Vous pouvez inclure une unité **ARCO-FLAGELLANTS** si sa taille d'unité est de 3, de 5 ou de 10.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **ESCOUADE DOMINION**.
- Vous ne pouvez pas inclure l'unité **TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE**.
- Les figurines de votre Patrouille d'Abordage ne peuvent pas recevoir la Bénédiction des Fidèles Coups Exultants.
- Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, si une unité **SŒURS REPENTIA** a une taille d'unité de 9, scindez-la en une unité de 4 figurines et une autre de 5 figurines.

#### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Il n'y a aucune adaptation applicable aux règles de l'Adepta Sororitas du *Codex: Adepta Sororitas*.



### ADEPTUS CUSTODES

#### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ADEPTUS CUSTODES**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités **<OST-REMPART>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Ost-rempart.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **RÉPURGATRICES**.
- Vous pouvez inclure une unité **VEILLEURS CUSTODIENS** si son Effectif Initial est 3 ou 6 figurines. Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, si une unité **VEILLEURS CUSTODIENS** a une taille d'unité de 6, scindez-la en deux unités de 3 figurines chacune.
- Vous pouvez inclure une unité **CUSTODIENS ALLARUS** si son Effectif Initial est de 1, 2 ou 3 figurines. Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, vous pouvez choisir de scinder une unité **CUSTODIENS ALLARUS** en plusieurs unités, chacune contenant 1 figurine.
- Vous pouvez inclure une figurine **CHEVALIER-CENTURA** seulement si votre Détachement de Patrouille d'Abordage contient au moins une autre unité **ANATHEMA PSYKANA**.
- Vous ne pouvez pas améliorer une figurine de votre armée pour avoir l'aptitude de Capitaine-Commandant Destructeur Inexorable.

#### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ADEPTUS CUSTODES**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles de l'Adeptus Custodes du *Codex: Adeptus Custodes*.

- Quand une unité **PSYKER** fait un test Psychique, le total n'est affecté que par les unités ayant la règle Filles de l'Abîme qui sont visibles de l'unité **PSYKER** en question.

Notez que la règle Capitaine-Général de Trajann Valoris ne lui permet pas de gagner d'Améliorations.



## ADEPTUS MECHANICUS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ADEPTUS MECHANICUS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage ; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <MONDE-FORGE> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même monde-forge.
- Vous pouvez inclure une seule unité de **BRÉCHEURS KATAPHRON**.
- Vous pouvez inclure une seule unité de **DESTRUCTEURS KATAPHRON**.
- Vous pouvez ajouter une seule unité **SERVITORS** seulement si votre Détachement de Patrouille de Patrouille d'Abordage inclut au moins 1 **TECHNOPRÊTRE**.
- Vous ne pouvez inclure aucun **COMPILATEUR CYBERNÉTIQUE**.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ADEPTUS MECHANICUS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles de l'Adeptus Mechanicus du *Codex: Adeptus Mechanicus*.

- L'aptitude Impératifs Doctrinaires (voir *Codex: Adeptus Mechanicus*) s'applique seulement si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine **MARÉCHAL SKITARI**.
- L'aptitude Cantiques de l'Omnimessie (voir *Codex: Adeptus Mechanicus*) s'applique seulement si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine **TECHNOPRÊTRE** ou s'il a le dogme Maîtres de la Forge.
- Quand une figurine ennemie fait une attaque de tir contre une unité avec le dogme Protocoles Brumeux, l'unité est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de la cible.



## AGENTS DE L'IMPERIUM

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **AGENTS DE L'IMPERIUM**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage ; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <ORDO> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Ordo.
- Si vous incluez une figurine **INQUISITEUR** :
  - Vous pouvez inclure des unités **INQUISITION**, même si elles n'ont pas le mot-clé **AGENTS DE L'IMPERIUM**.
  - Vous pouvez inclure jusqu'à 3 figurines **PERSONNAGE INQUISITION**, mais seule l'une d'elles peut être une figurine **INQUISITEUR**.
  - Les unités **ACOLYTES** peuvent seulement être prises avec une taille d'unité de 5 figurines et sont considérées comme ayant le Rôle Tactique Troupes.
- Vous pouvez inclure une figurine **OFFICIO ASSASSINORUM**, quel que soit le nombre d'autres figurines **PERSONNAGE** que contient votre Patrouille d'Abordage, mais elle ne peut pas être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.
- Quand vous rassemblez votre Patrouille d'Abordage, faites 1 choix parmi : unités **ACOLYTE** ; unités de Troupes **NAVIS IMPERIALIS** ; unités de Troupes **ADEPTUS ARBITES**. Les unités choisies de votre armée gagnent l'aptitude Objectif Sécurisé (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000).
- Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **COSMOMARINS EN ARMES** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **AGENTS DE L'IMPERIUM**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent.

- Les figurines **HÔTE DÉMONIAQUE** perdent l'aptitude Pouvoir Démoniaque et ajoutent 1 à leurs caractéristiques de Force et d'Attaques à la place.
- Lorsque vous déployez une unité **INQUISITION** (hormis les unités **HÔTE DÉMONIAQUE**) dans une Zone d'Entrée, vous pouvez également déployer une unité **ARMURIER JOKAERO** amie dans cette même Zone d'Entrée.
- Si votre Patrouille d'Abordage n'inclut aucune figurine **PERSONNAGE** (autre que des figurines **OFFICIO ASSASSINORUM**) mais contient une unité **ESCOUADE D'EXACTION**, vous pouvez donner une Amélioration à la figurine de Proctor-exactant de cette unité comme si elle était une figurine **PERSONNAGE**.
- Les figurines **OFFICIO ASSASSINORUM**, **ARMURIER JOKAERO** et **HÔTE DÉMONIAQUE** ne peuvent pas recevoir d'Améliorations.
- Les figurines **OFFICIO ASSASSINORUM** avec les aptitudes Agent Indépendant et Polymorphe perdent ces aptitudes pour la bataille et gagnent l'aptitude suivante à la place : **"Assassin Infiltré** : Avant la bataille, à l'étape Déployer les Armées, quand vous placez cette figurine dans une Zone d'Entrée, vous pouvez la placer n'importe où sur le champ de bataille entièrement à 6" de cette Zone d'Entrée."



## ASTRA MILITARUM

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ASTRA MILITARUM**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Vous pouvez inclure jusqu'à trois figurines **PERSONNAGE**, mais une seule d'entre elles peut avoir une caractéristique de PV de 5 ou plus.
- Les figurines **ATTACHÉES** peuvent être ajoutées aux unités **ESCOUADE DE COMMANDEMENT** pour augmenter leur taille d'unité au-dessus de 5, mais vous ne pouvez pas ajouter plus d'une figurine **ATTACHÉE** à une unité **ESCOUADE DE COMMANDEMENT**. Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas ces unités en unités séparées.
- Vous pouvez ajouter 1 unité **SERVITORS DU MUNITORUM** seulement si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut une figurine **TECHNAUGURE**.
- Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **ESCOUADES D'INFANTERIE** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ASTRA MILITARUM**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles de l'Astra Militarum du *Codex: Astra Militarum*.

- La Doctrine Régimentaire Agents de Reconnaissance est remplacée par: "Au début du premier round de bataille, 1 unité ayant cette Doctrine Régimentaire dont chaque figurine est dans une de vos Zones d'Entrée peut faire un Mouvement Normal de jusqu'à 6".
- Le pouvoir psychique *Maelström Psychique* a une valeur de charge warp de 8.
- Les figurines avec l'aptitude Saut de Combat perdent cette aptitude pour la bataille.



## ASURYANI ET YNNARI

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ASURYANI** ou **YNNARI**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités **<VAISSEAU-MONDE>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même vaisseau-monde.
- Vous pouvez inclure 1 choix de Soutien, mais seulement si c'est une unité **FAUCHEURS NOIRS**.
- Les unités **GARDIENS DE CHOC** et **GARDIENS DÉFENSEURS** peuvent inclure des figurines de Plateforme Écailles de Serpent ou de Plateforme d'Arme Lourde normalement, même si cela signifie que l'unité a un Effectif Initial de 11. Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage pour une telle unité, scindez-la en 1 unité de 6 figurines et en une autre de 5 figurines.
- Une unité **PSYCHARQUES** peut avoir un Effectif Initial d'entre 1 et 5 figurines, et la règle exigeant de prendre une telle unité à son effectif minimum ne s'applique pas.
- Vous ne pouvez améliorer qu'une seule unité **GUERRIER ASPECT** de votre armée pour avoir un Pouvoir d'Exarque.
- Les figurines avec l'aptitude Favoris de Khaine ne peuvent pas recevoir d'Améliorations.
- Aucune unité ne peut avoir l'Attribut de Vaisseau-monde Chasseurs de Reliques.
- Vous ne pouvez inclure aucune unité **ARLEQUINS**.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ASURYANI** ou **YNNARI**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Aeldari du *Codex: Aeldari*.

- Les figurines ne peuvent pas effectuer de mouvements de Transe Guerrière.
- Les figurines **SEIGNEUR PHÉNIX** ne peuvent pas entreprendre l'action Sécuriser le Site (voir *Arches Fatidiques: Abaddon*).
- Quand une figurine ennemie fait une attaque de tir contre une unité avec champ d'obscurité ou les Attributs de Vaisseau-monde Maîtrise du Terrain ou Maîtres de la Dissimulation, l'unité est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.
- Quand on détermine le nombre de dés à conserver pour l'aptitude Fils du Destin, une partie d'Action d'Abordage est traitée comme ayant le format de bataille Patrouille.
- Quand une unité ennemie est choisie comme cible d'une charge par une unité qui comprend des figurines équipées d'un masque de Banshee Huante ou de Complainte de la Terreur, si l'unité ennemie a Préparé sa Défense, elle n'est plus dans cet état.
- Le pouvoir psychique *Exécuteur* a une valeur de charge warp de 9.



## DÉMONS DU CHAOS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **LEGIONES DAEMONICA**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage ; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **MOLOSSES DE KHORNE**.
- Les unités **INCENDIAIRE** peuvent être incluses dans un Détachement de Patrouille d'Abordage même si elles ont le mot-clé **VOL**, mais une figurine **INCENDIAIRE EXALTÉ** ne peut pas avoir d'Amélioration.
- Quand vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **HORREURS BLEUES** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **LEGIONES DAEMONICA**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Legiones Daemonica du *Codex: Démon du Chaos*.

- Toutes les figurines perdent le mot-clé **VOL** (si elles l'avaient) tant qu'elles sont sur le champ de bataille.
- Une figurine **HORREUR** qui se divise peut augmenter la taille de son Escouade d'Abordage au-dessus de sa taille initiale.
- Chaque fois que vous utilisez l'effet de Tempêtes Warp Ombres Enveloppantes, soustrayez 1 au jet d'attaque si la figurine attaquante est à plus de 6", au lieu de 12".
- Vous ne pouvez pas utiliser l'effet de Tempêtes Warp Directive Malveillante.
- L'effet de Tempêtes Warp Terreur Ardente coûte 5 points de Tempête Warp.
- L'effet de Tempêtes Warp Vague de Maladie coûte 4 points de Tempête Warp.
- Le pouvoir psychique *Éclair du Changement* a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique *Portail Infernal* a une valeur de charge warp de 10.



## SPACE MARINES DU CHAOS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **TRAITORIS ASTARTES**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage ; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités **<LÉGION>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même Légion.
- Vous pouvez inclure 1 unité d'Attaque Rapide, mais seulement s'il s'agit d'une unité **REJETON DU CHAOS**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 2 unités QG et jusqu'à 2 figurines **PERSONNAGE**, mais seulement si l'une d'elles est une unité **SOMBRE COMMUNION**.
- Vous pouvez inclure plus d'unités **CULTISTES** que d'unités **INFANTRIE BASE TRAITORIS ASTARTES**, mais vous ne pouvez pas avoir plus de deux fois plus d'unités **CULTISTES** que vous n'avez d'unités **INFANTRIE BASE TRAITORIS ASTARTES**.
- Vous ne pouvez pas inclure plus de 1 figurine équipée d'un grimoire du funestefeu (voir la fiche technique de Légionnaires du *Codex: Chaos Space Marines*).
- Si vous incluez une unité **POSSÉDÉS TRAITORIS ASTARTES**, elle ne peut avoir qu'un Effectif Initial de 5 figurines ; on ne peut pas y ajouter de figurines supplémentaires.
- Quand vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **BANDE DE CULTISTES** en unités séparées.
- Les unités **CULTISTES MAUDITS** doivent former des Escouades d'Abordage. Scindez alors l'unité de sorte que tous les Mutants soient dans 1 unité, et les Tourmentés dans l'autre unité.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **TRAITORIS ASTARTES**, alors les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Space Marines du Chaos du *Codex: Chaos Space Marines*.

- Quand une figurine ennemie fait une attaque de tir qui cible une unité ayant le trait de Légion Maîtres de la Duplicité, si la figurine qui attaque est à plus de 6" de l'unité cible, cette dernière compte comme recevant les bénéfices du couvert contre l'attaque.
- Le pouvoir psychique *Temps Altéré* a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique *Possession* a une valeur de charge warp de 8.
- Remplacez la deuxième puce du Trait de Légion Améliorations Expérimentale (Créations de Bile) par : "Chaque fois qu'une figurine ayant ce trait est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a terminé ses attaques, puis elle est retirée du jeu."



## DEATH GUARD

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **DEATH GUARD**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités **<COMPAGNIE DE LA PESTE>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même Compagnie de la Peste.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 2 figurines **PERSONNAGE**, mais seulement si au moins l'une d'elles est une unité **VIRION FÉTIDE**.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement s'il s'agit d'une unité **REJETON DU CHAOS**.
- Vous ne pouvez pas inclure plus de 1 unité **CULTISTES** et le nombre combiné d'unités **CULTISTES** et **VÉROLEUX** ne peut pas être supérieur au nombre d'unités de **MARINES DE LA PESTE**.
- Les figurines de votre Patrouille d'Abordage ne peuvent pas recevoir les Pathogènes Mortels Affliction Instable ou Mort Visqueuse.
- Quand vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **CULTISTES** ni **VÉROLEUX** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **DEATH GUARD**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles de la Death Guard du *Codex: Death Guard*.

- Une figurine **REJETON DU CHAOS DEATH GUARD** a une caractéristique d'Endurance de 6 et l'aptitude Affreusement Résistant.



## DRUKHARI

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **DRUKHARI**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités **<KABALE>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même kabale.
- Toutes les unités **<CULTE CÉRASTE>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Culte Céraste.
- Toutes les unités **<COTERIE D'HÉMONCULES>** de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même Coterie d'Hémoncules.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **BÊTES GRIFFUES** ou **KHYMERAE**. Vous pouvez inclure cette unité dans un Détachement de Patrouille d'Abordage **DRUKHARI** bien qu'il ne puisse pas inclure de **BELLUAIRE**.
- Vous ne pouvez inclure une unité **COUR DE L'ARCHONTE** que si elle contient exactement 1 figurine de Lhamaéenne, 1 de Medusae, 1 de Sslyth et 1 d'Ur-Ghul.
- Vous ne pouvez donner d'amélioration de Seigneurs de Commorragh à aucune figurine de votre armée.
- Les unités ne peuvent pas avoir l'Obsession de Culte Chasseurs Agiles.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **DRUKHARI**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Drukhari du *Codex: Drukhari*.

- Si un Détachement de Patrouille d'Abordage Drukhari contient une unité **GUERRIERS KABALITES**, une unité **CÉRASTES** et une unité **GORGONES**, toutes les unités (hormis les unités **LAMES À LOUER**, sauf mention contraire) dudit Détachement gagnent une Obsession Drukhari adéquate, et si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine **ARCHONTE**, son aptitude Chef Suprême est remplacée par l'aptitude Architecte de Raids.
- Tant qu'elles sont sur le champ de bataille, les figurines **MANDRAGORES** perdent l'aptitude Disparition.
- Les unités **BÊTE DRUKHARI** ne peuvent pas entreprendre l'action Actionner l'Écoutille, et leur aptitude Bêtes des Arènes ne s'applique pas.
- L'Obsession La vitesse de La Tuerie ne permet pas à un jet d'Avance de dépasser 6.
- Les figurines avec l'Obsession Débauche d'Acrobatie ne peuvent pas s'en servir pour traverser des Murs ou des Écoutilles fermées.



## CULTES GENESTEALERS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **CULTES GENESTEALERS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <CULTE> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Culte.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 3 figurines **PERSONNAGE**, mais seulement 1 d'elles peut avoir une caractéristique de Points de Vie de 5 ou plus.
- Les unités de votre Patrouille d'Abordage ne peuvent pas recevoir d'améliorations de Planification Magistrale.
- Vous ne pouvez pas inclure d'unités **FRÈRES DE COUVAIN** dans votre Patrouille d'Abordage.
- Quand vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **HYBRIDES NÉOPHYTE** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **CULTES GENESTEALERS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Cultes Genestealers du *Codex: Genestealer Cults*.

- Chaque fois qu'une unité de votre armée mobilise le culte, divisez par deux le nombre de figurines restituées à l'unité, en arrondissant au-dessus. En outre, chaque unité de votre armée ne peut pas mobiliser le culte plus d'une fois.
- Les unités perdent la règle Dissimulation et votre Patrouille d'Abordage gagne la règle suivante:

**Embuscade Dissimulée:** Avant la bataille, à l'étape Déployer les Armées, votre adversaire doit placer toute sa Patrouille d'Abordage avant que vous placiez la vôtre. Si les Patrouilles d'Abordage des deux joueurs ont cette règle, chaque joueur place ses unités normalement.

- Les Murs sont considérés comme ayant le trait de terrain Occultant pour déterminer si une cible est Exposée.
- Quand une figurine ennemie fait une attaque de tir contre une unité ayant le Crédo de Culte Embuscade Souterraine ou la biomorphologie Camouflage Naturel, cette unité est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.
- Le pouvoir psychique *Agression Mentale* a une valeur de charge warp de 7.



## GREY KNIGHTS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **GREY KNIGHTS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <CONFRÉRIE> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même Confrérie.
- Vous pouvez inclure 1 unité d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **ESCOUADE INTERCEPTOR**.
- Vous pouvez ajouter 1 unité **SERVITORS** seulement si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut une figurine **TECHMARINE DE CONFRÉRIE**.
- Vous ne pouvez pas donner des améliorations de Sagesse des Prognosticars aux figurines de votre armée.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **GREY KNIGHTS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Grey Knights du *Codex: Grey Knights*.

- Les figurines des unités **ESCOUADES INTERCEPTOR** ont une caractéristique de Mouvement de 6" tant qu'elles sont sur le champ de bataille.
- L'aptitude Téléporteurs Personnels des unités **ESCOUADES INTERCEPTOR** est remplacée par: "Une fois par bataille, les figurines de cette unité peuvent utiliser leurs téléporteurs pour faire un Mouvement Normal. Si elles le font, jusqu'à la fin de ce mouvement, elles peuvent se déplacer horizontalement à travers les figurines et les terrains comme s'ils n'étaient pas là (elles ne peuvent pas finir ce mouvement sur une autre figurine ou son socle, ni à Portée d'Engagement des figurines ennemies)."
- Quand une figurine ennemie fait une attaque de tir qui cible une unité **GREY KNIGHTS** amie alors que la Marée des Ombres est dominante pour votre armée, si la figurine attaquante est à plus de 6" de l'unité cible, la cible est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque.
- Vous ne pouvez pas tenter de manifester *Précognition Fatale*, *Feu de l'Engagement*, ni aucun des pouvoirs psychiques de Feu Sorcier de la discipline Séraphique plus d'une fois chacun par round de bataille.
- Le pouvoir psychique *Portail d'Infinité* a une valeur de charge warp de 11.
- Le pouvoir psychique *Vortex Funeste* a une valeur de charge warp de 10.



## ARLEQUINS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ARLEQUINS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <**SAEDATH**> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même saedath.
- Si vous choisissez de ne pas inclure de figurine **SOLITAIRE**, vous pouvez inclure jusqu'à 2 choix QG, et vous pouvez inclure jusqu'à 2 figurines **PERSONNAGE ARLEQUINS**.
- Vous ne pouvez améliorer qu'une seule figurine **PERSONNAGE ARLEQUINS** pour avoir un Rôle-clé.
- Les figurines **SOLITAIRE** ne peuvent pas recevoir d'Amélioration ni de Rôle-clé.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ARLEQUINS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Aeldari du *Codex: Aeldari*.

- Les figurines avec l'aptitude Panoplie d'Arlequin ne peuvent pas s'en servir pour traverser des Murs ou des Écoutilles fermées.
- Tant qu'elle est sur le champ de bataille, la figurine **SOLITAIRE** perd l'aptitude Blitz.
- Quand une unité est touchée par une attaque effectuée par une figurine **BOUFFON TRAGIQUE** avec le Rôle-clé Seigneur des Os de Cristal, si l'unité a Préparé sa Défense ou s'est Mise en État d'Alerte, elle n'est plus ni dans l'un ni dans l'autre de ces états.
- Quand il détermine le nombre de relances de Chance qu'il gagne grâce à l'aptitude Chance du Dieu Moqueur, un joueur ne peut en gagner que grâce à un jet de Chance du Dieu Moqueur, le format de la bataille ne lui en rapporte aucun.
- Le pouvoir psychique *Sentiers Crépusculaires* a une valeur de charge warp de 8.
- Le pouvoir psychique *Miroirs Mentaux* a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique *Danse de la Toile* a une valeur de charge warp de 6.



## LIGUES DE VOTANN

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **VOTANN**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <**LIGUE**> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même Ligue.
- Vous pouvez inclure 1 choix de Soutien, mais seulement si c'est une unité **TONNEKOG**.
- Vous ne pouvez pas améliorer une unité **MAÎTRE-FER BRÔKHHR** en unité **MAÎTRE-FORGE BRÔKHHR**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à deux figurines **PERSONNAGE** tant que l'une d'elle est un **MAÎTRE-FER BRÔKHHR** et l'autre un **ASSISTANT COGNAT DE FER**.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **VOTANN**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Ligues de Votann du *Codex: Leagues of Votann*.

- Les unités ennemies ne gagnent pas de pions Jugement pour l'accomplissement des actions Se Mettre en État d'Alerte, Préparer sa Défense ou Actionner l'Écoutille.
- L'équipement Panoplie de Transmission Multibande remplace ses règles par : "L'unité du porteur gagne le mot-clé **TRANSMISSIONS**. Tant qu'une figurine **KÂHL** amie est sur le champ de bataille, l'unité du porteur est considérée comme étant à portée de l'aptitude d'aura Héros de la Cognation de la figurine amie."
- Quand on résout le pouvoir psychique *Mépris Écrasant*, si le résultat du jet est supérieur ou égal à la caractéristique de Commandement de l'unité ennemie, si celle-ci s'est Mise en État l'Alerte ou a Préparé sa Défense, elle n'est plus ni dans l'un ni dans l'autre de ces états.



## NÉCRONS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **NÉCRONS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <DYNASTIE> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même dynastie.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 2 choix de QG, et vous pouvez inclure jusqu'à 2 figurines **PERSONNAGE**, seulement si 1 d'entre eux est une figurine **CRYPTEK** (hormis les personnages nommés).
- Vous pouvez ajouter des unités **CRYPTEK** même si elles ont le mot-clé **VOL**.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, seulement s'il s'agit d'une unité **NUÉE DE SCARABÉES CANOPTEKS** (même si elle a le mot-clé **VOL**) ou une unité **DESTROYERS OPHYDIENS**.
- Vous pouvez ajouter 1 unité **CRYPTOSERFS** si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut au moins 1 unité **CRYPTEK**.
- Vous pouvez ajouter 1 unité **CANOPTEK PLASMACYTE**, seulement si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut au moins 1 unité **CULTE DESTROYER**.
- Les figurines de votre Patrouille d'Abordage ne peuvent pas recevoir les Arkanes des Crypteks Atavindicateur, Gaze Tesla Métalldermique ou Orbe Quantique.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **NÉCRONS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Nécrons du *Codex: Necrons*.

- Toutes les figurines perdent le mot-clé **VOL** (si elles l'avaient) tant qu'elles sont sur le champ de bataille.
- Quand une figurine se translocalise grâce au code dynastique Rayons de Translocalisation, elle peut se déplacer à travers les autres figurines comme si elles n'étaient pas là mais pas à travers le terrain comme les Murs et les Écoutilles fermées.
- Si des unités de votre armée ont le code dynastique Territorialistes Agressifs ou la tradition dynastique Conquérant Éternels, au lieu de gagner l'aptitude Objectif Sécurisé, chaque figurine **INFANTERIE** de ces unités compte comme 1 figurine supplémentaire pour déterminer le contrôle d'un pion objectif.
- Si des unités de votre armée ont la circonstance de l'éveil Expansionnistes Implacables, au lieu de faire un Mouvement Normal au début de la bataille, vous pouvez choisir 1 de ces unités dans 1 de vos Zones d'Entrée au début de la bataille afin qu'elle fasse un Mouvement Normal de jusqu'à 6".
- Quand vous déployez une unité **CULTE DESTROYER** (hormis les unités **SEIGNEUR SKORPEKH**) dans une Zone d'Entrée, vous pouvez déployer une unité **PLASMACYTE CANOPTEK** amie dans cette même Zone d'Entrée également.
- Si une figurine **SEIGNEUR SKORPEKH** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, chaque fois que vous placez une autre unité de votre armée sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas placer votre **SEIGNEUR DE GUERRE** dans une Zone d'Entrée avec l'unité.
- Les unités **DÉPECEURS** gagnent l'aptitude suivante :

**Horreurs Rôdeuses** : À chaque attaque contre cette unité, soustrayez 1 au jet de touche.



## ORKS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ORKS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <CLAN> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Clan.
- Vous pouvez inclure jusqu'à deux figurines **PERSONNAGE**, mais seulement si l'un d'eux est une figurine **FOUETTARD**. Vous ne pouvez pas inclure plus de 1 figurine **PERSONNAGE FOUETTARD**.
- Vous pouvez inclure 1 unité **GRETCHINS**. Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas une unité **GRETCHINS** en unités séparées.
- Vous pouvez inclure 1 unité de Soutien, mais seulement si c'est une unité **FRIMEURS**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à deux unités **MÉGANOBZ** dans votre armée.
- Vous pouvez améliorer 1 figurine de votre armée avec une Kustomization.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ORKS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Orks du *Codex: Orks*.

- L'aptitude Égorgeurs des unités **KOMMANDOS** s'applique seulement tant que l'unité attaquante est à 1" d'une Écoutille ouverte ou si elle a utilisé un grot-leurr'.
- Chaque fois qu'une figurine ennemie fait une attaque de tir qui cible une unité ayant la kulture Taktiques, si la figurine attaquante est à plus de 6" de l'unité ciblée, la cible est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque.
- Si une ou plusieurs unités de votre armée ont la kulture Lé Chansseux Bleus, au lieu que toutes les unités **INFANTERIE** ayant cette kulture gagnent l'aptitude Objectif Sécurisé, chaque figurine **INFANTERIE** de ces unités compte comme 1 figurine supplémentaire pour le contrôle d'un pion objectif.
- Chaque fois qu'une attaque de marteau kass'tanks rate sa cible, le porteur est détruit et son unité subit D3 blessures mortelles.
- Quand vous déployez une unité **GRETCHINS** dans une Zone d'Entrée, vous pouvez également déployer une unité **FOUETTARD** amie dans la même Zone d'Entrée.
- Le pouvoir psychique *Eul' Saut* a une valeur de charge warp de 11.



## SPACE MARINES

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **ADEPTUS ASTARTES**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <CHAPITRE> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Chapitre.
- Vous pouvez inclure 1 unité de Seigneur des Batailles, mais seulement si c'est une unité **PRIMARQUE**.
- Vous pouvez inclure 1 unité d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **ESCOUADE D'ASSAUT** qui n'est pas équipée de réacteurs dorsaux, ou une unité **LOUPS FENRISSIENS**. Si vous incluez une unité **LOUPS FENRISSIENS**, elle peut avoir un Effectif Initial de 5 figurines seulement – vous ne pouvez pas lui ajouter des figurines supplémentaires.
- Vous pouvez inclure 1 unité de Soutien, mais seulement si c'est une unité **ESCOUADE HELLBLASTER** ou une **ESCOUADE ERADICATOR**. Si vous incluez une unité **ESCOUADE HELLBLASTER**, elle peut avoir un Effectif Initial de 5 figurines seulement – vous ne pouvez pas lui ajouter des figurines supplémentaires.
- Vous pouvez inclure 1 unité **VÉTÉRANS DE COMPAGNIE** si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut au moins une figurine **CAPITAINE**. Cette unité doit avoir un Effectif Initial de 5 figurines.
- Vous pouvez inclure 1 unité **SERVITORS** seulement si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut une figurine **TECHMARINE**.
- Les Kill Teams de la Deathwatch ne peuvent pas contenir de figurines dont la fiche technique d'origine ne serait pas autorisée par les règles de rassemblement (ex: Inceptors ou Outriders).
- Vous ne pouvez pas inclure **LOGAN GRIMNAR STORMRIDER**.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **ADEPTUS ASTARTES**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Space Marines du *Codex: Space Marines* et du *Codex: Space Wolves*.

- La règle Escouades de Combat ne s'applique pas. Au lieu de cela, les unités sont scindées en Escouades d'Abordage.
- Quand une figurine ennemie fait une attaque de tir qui cible une unité qui a la Tactique de Chapitre Maître des Ombres ou Furtifs, si la figurine attaquante est à plus de 6" de la cible, l'unité ciblée est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque.
- Les unités **LOUPS FENRISSIENS** ne peuvent pas entreprendre d'actions.
- Les figurines qui ont l'aptitude Attaque de Flanc la perdent pour cette bataille.
- Le pouvoir psychique *Ailes de Sanguinius* a une charge warp de 8, et lorsqu'il est manifesté, le **PSYKER** ne gagne pas le mot-clé **VOL**.



## EMPIRE T'AU

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **EMPIRE T'AU**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <SEPT> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même sept.
- Vous pouvez améliorer un **ÉTHÉRÉ** en lui donnant un drone glisseur, bien qu'il ait le mot-clé **VOL**.
- Vous pouvez inclure le **COMMANDANT FARSIGHT** bien qu'il ait les mots-clés **VOL** et **RÉPULSEUR**.
- Vous pouvez inclure 1 unité **EXO-ARMURES STEALTH** ou **CRISIS**, bien qu'elle ait les mots-clés **VOL** et **RÉPULSEUR**.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **ÉQUIPE DE CIBLEURS** ou **DRONES TACTIQUES** (bien qu'elle ait le mot-clé **VOL**).
- Vous ne pouvez pas inclure de figurine de Tourelle d'Appui ou **DRONE** (sauf d'une unité **DRONES TACTIQUES**).
- Vous ne pouvez ajouter des unités **KROOT** que si votre Détachement de Patrouille d'Abordage inclut au moins une unité **CARNIVORES KROOTS**. Si vous le faites, vous pouvez inclure 1 unité de **CAVALIERS KROOTOX**, bien qu'elle ait le mot-clé **CAVALERIE**, et elle peut compter jusqu'à 3 figurines.
- Vous ne pouvez pas donner d'amélioration de Système Prototype aux figurines de votre armée.
- Lorsque vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **KROOT** en unités séparées.

*Notez que vous pouvez malgré tout inclure des unités **CHIENS KROOTS** via l'aptitude Meute de Kroots des unités **CARNIVORES KROOTS**, car elles n'occupent pas de choix de Rôle Tactique.*

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **EMPIRE T'AU**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles de l'Empire T'au du *Codex: T'au Empire*.

- Les unités **CHIENS KROOTS** ne peuvent pas entreprendre d'actions (pas même l'action Actionner l'Écouteille).
- Toutes les figurines ayant le mot-clé **VOL** le perdent tant qu'elles sont sur le champ de bataille et ont une caractéristique de Mouvement de 6".
- Les figurines avec l'aptitude Frappe Manta la perdent pour la bataille.
- Quand une figurine ennemie effectue une attaque de tir contre une unité avec le Précepte de Sept Maîtres du Combat Urbain ou Experts en Camouflage, l'unité est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.
- Pour les besoins du précepte Frappe Rapide, on considère que vos Zones d'Entrée sont votre zone de déploiement.
- Le **COMMANDANT FARSIGHT** a une caractéristique d'Attaques de 3.



## THOUSAND SONS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **THOUSAND SONS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <**CULTE MAJEUR**> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir du même Culte Majeur.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement si c'est une unité **REJETON DU CHAOS**.
- Vous ne pouvez pas inclure plus de 1 unité de **CULTISTES** et le nombre total combiné d'unités **CULTISTES** et **BRAILLARDS** ne peut pas excéder le nombre d'unités **MARINES RUBRICAE**.
- Vous ne pouvez pas améliorer de figurines de votre armée avec des améliorations d'État-major de Légion.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **THOUSAND SONS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Thousand Sons du *Codex: Thousand Sons*.

- Les unités **MARINES RUBRICAE** et **TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE** qui ne contiennent pas de figurine d'Aspirant Sorcier ou de Sorcier du Scarabée Occulte après que vous ayez constitué des Escouades d'Abordages perdent le mot-clé **PSYKER** et perdent l'aptitude Maître Sorcier.
- Une unité **REJETON DU CHAOS THOUSAND SONS** a l'aptitude suivante: "Mutation Prédestinée: Chaque fois que cette unité est choisie pour combattre, vous n'avez pas besoin de déterminer quelle aptitude de Mutations Aberrantes s'applique. Choisissez le résultat que vous voulez pour la durée du combat."
- Le Rituel Cabalistique *Décharge Malveillante* coûte 5 points de Cabale.
- Pour le pouvoir psychique *Réalité Déformée*, seules les Écoutilles ouvertes comptent comme des éléments de terrain.
- Le pouvoir psychique *Façade Spécieuse* a une valeur de charge warp de 11.
- Le pouvoir psychique *Régression Funeste* a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique *Sombre Bénédiction* a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique *Accélération Temporelle* a une valeur de charge warp de 9.



## TYRANIDES

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **VRILLE DE RUCHE**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Toutes les unités <**FLOTTE-RUCHE**> de votre Patrouille d'Abordage doivent provenir de la même flotte-ruche.
- Les unités **NEUROTHROPE**, **ZOANTHROPES** et **VENOMTHROPES** peuvent être incluses dans un Détachement de Patrouille d'Abordage même si elles ont le mot-clé **VOL**.
- Vous ne pouvez pas inclure à la fois une unité **ZOANTHROPES** et une unité **VENOMTHROPES**.
- Vous pouvez inclure une seule unité **LICTOR**.
- Vous pouvez inclure 1 choix d'Attaque Rapide, mais seulement s'il s'agit d'une unité **NUÉE DE VORACES**.
- Quand vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **TERMAGANTS** ni **HORMAGAUNTS** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **VRILLE DE RUCHE**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des Tyranides du *Codex: Tyranids*.

- Toutes les figurines perdent le mot-clé **VOL** (si elles l'avaient) tant qu'elles sont sur le champ de bataille.
- Vous pouvez mesurer à travers les Murs et les Écoutilles fermées pour déterminer si:
  - Une unité est à 6" d'une autre unité amie pour les besoins de la règle Synapse ou des aptitudes d'Impératif Synaptique.
  - Une unité est à portée de Lien Synaptique d'une autre unité amie (hormis en manifestant des pouvoirs psychiques).
- Si des unités de votre armée ont la biomorphologie Guidage Synaptique, au lieu que toutes les unités **MULTITUDE INFINIE** ayant cette biomorphologie fassent un Mouvement Normal au début de la battle, vous choisissez 1 d'entre elles dans une de vos Zones d'Entrée au début de la bataille pour faire un Mouvement Normal de jusqu'à 6".
- En manifestant le pouvoir psychique *Paroxysme*, en plus du fait que l'unité choisie ne puisse pas accomplir l'action Se Mettre en État d'Alerte ni Préparer sa Défense jusqu'au début de votre prochaine phase Psychique, si l'unité a déjà accompli ces actions, elle n'est plus considérée comme l'ayant fait.
- Quand une figurine ennemie effectue une attaque de tir contre une unité avec l'adaptation Réseau de Tunnels ou la biomorphologie Camouflage Naturel, l'unité est traitée comme ayant les bénéfices du couvert contre l'attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.



## WORLD EATERS

### RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Quand vous rassemblez une Patrouille d'Abordage, si votre Faction est **WORLD EATERS**, les règles suivantes s'appliquent quand vous ajoutez des unités à votre Détachement de Patrouille d'Abordage; elles prévalent sur les règles normales qui s'appliquent lorsqu'on rassemble une Patrouille d'Abordage.

- Vous pouvez inclure 1 unité d'Attaque Rapide, mais seulement s'il s'agit d'une unité **REJETON DU CHAOS**.
- Vous ne pouvez pas inclure plus d'unités **CULTISTES** que d'unités **BERZERKS DE KHORNE**.
- Quand vous formez des Escouades d'Abordage, ne scindez pas les unités **CULTISTES** en unités séparées.

### ADAPTATIONS DE RÈGLES

Si votre Faction est **WORLD EATERS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles des World Eaters du *Codex: World Eaters*.

- L'aptitude Le Félon de **KHÂRN LE FÉLON** n'affecte que les unités amies visibles de lui-même.
- Chaque fois qu'une unité de votre armée est détruite, vous gagnez 1 point de Dîme de Sang.
- Les unités **BERZERKS DE KHORNE** perdent l'aptitude Élan Sanguinaire tant qu'elles sont sur le champ de bataille.