



ACTIONS D'ABORDAGE

RÈGLES DE RASSEMBLEMENT 2.0

Bienvenue dans Actions d'Abordage! Dans la série *Les Arches Fatidiques* (et quelques numéros de *White Dwarf*) se trouvent une gamme de bonus propres à chaque faction et réservés parties d'Actions d'Abordage, y compris des Optimisations (précédemment appelées Améliorations) et des Stratagèmes. Ce document, à présent mis à jour pour la version actuelle de Warhammer 40,000, fournit toutes les règles de rassemblement nécessaires pour aligner votre force sur la table de jeu, en détaillant les unités éligibles et les adaptations de règles requises. Vous pouvez jouer des parties d'Actions d'Abordage avec seulement ce document et les *Règles de Base d'Actions d'Abordage*, également disponible sur le site web de *Warhammer Community*, afin de continuer à jouer de trépidantes parties d'Actions d'Abordage sans plus attendre. Allez, tout le monde à nouveau sur la Brèche!

- L'équipe de Conception de Warhammer 40,000



ADEPTA SORORITAS

Si votre Faction est **ADEPTA SORORITAS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **CHANOINESSE**
- **DÉMONIFUGE**
- **PALATINE**

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 unités parmi les suivantes :

- **AESTRED THURGA ET AGATHAE DOLAN**
- **DIALOGUS**
- **DOGDATA**
- **HOSPITALIÈRE**
- **IMAGIFÈRE**
- **MISSIONNAIRE**
- **PRÊCHEUR**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE** (10 figurines)
- **ESCOUADE DOMINION** (10 figurines)
- **ESCOUADE DE SŒURS NOVICES** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ARCO-FLAGELLANTS** (10 figurines)
- **CÉLESTES SACRO-SAINTES** (5 ou 10 figurines)
- **CROISÉS** (2 figurines)
- **ASSASSINS DU CULTE DE LA MORT** (2 figurines)
- **ESCOUADE REPENTIA** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ESCOUADE SÉRAPHINE** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE ZÉPHYRINE** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Lorsque vous scindez une unité **ESCOUADE DOMINION**, choisissez une des Escouades d'Abordage résultantes pour qu'elle gagne le pion de Chérubin. L'Escouade d'Abordage sans le pion de Chérubin perd l'aptitude Chérubin.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **CHANOINESSE** perd l'aptitude Sceptre d'Office.
- L'unité **CÉLESTES SACRO-SAINTES** perd l'aptitude Protectrices Attitrées.
- L'unité **CROISÉS** perd l'aptitude Vigueur Spirituelle.
- L'unité **DÉMONIFUGE** perd l'aptitude Mystérieux Sauveur.
- L'unité **ESCOUADE SÉRAPHINE** perd les aptitudes Ascension Angélique et Frappe en Profondeur.
- L'unité **ESCOUADE ZÉPHYRINE** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.



ADEPTUS CUSTODES

Si votre Faction est **ADEPTUS CUSTODES**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **CHAMPION DES LAMES**
- **CAPITAINE-REMPART INFANTERIE**
- **TRAJANN VALORIS**
- **VALERIAN**

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ALEYA**
- **CHEVALIER-CENTURA**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **GARDES CUSTODIENS** (4 ou 5 figurines)
- **PROSECUTORS** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **CUSTODIENS ALLARUS** (2 ou 3 figurines)
- **VEILLEURS CUSTODIENS** (3 figurines)
- **VIGILATORS** (5 ou 10 figurines)
- **RÉPURGATRICES** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Une unité **CUSTODIENS ALLARUS** peut être scindée en multiples Escouades d'Abordage, chacune contenant 1 figurine.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- L'unité **CUSTODIENS ALLARUS** perd l'aptitude D'une Lueur Dorée.
- La figurine **CHAMPION DES LAMES** perd l'aptitude Héritage de Combat.
- L'unité **GARDES CUSTODIENS** perd l'aptitude Orage de Sentinelle.
- L'unité **VEILLEURS CUSTODIENS** perd l'aptitude Volonté Résolue.



ADEPTUS MECHANICUS

Si votre Faction est **ADEPTUS MECHANICUS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **TECHNOPRÊTRE DOMINUS**
- **TECHNAUGURE**
- **TECHNOPRÊTRE MANIPULUS**
- **TECHNOARCHÉOLOGUE**

Vous pouvez inclure 1 exemplaire de l'unité suivante :

- **MARÉCHAL SKITARII**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **RANGERS SKITARII** (10 figurines)
- **PATROUILLEURS SKITARII** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ÉLECTROPÊTRES CORPUSCARI** (5 ou 10 figurines)
- **ÉLECTROPÊTRES FULGURITES** (5 ou 10 figurines)
- **BRÉCHEURS KATAPHRON** (3 figurines)
- **DESTRUCTEURS KATAPHRON** (3 figurines)
- **INFILTRATEURS SICARIENS** (5 ou 10 figurines)
- **CORRÔDEURS SICARIENS** (5 ou 10 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Pour les besoins de la Règle d'Armée Impératifs Doctrinaires, on considère chacune des Zones d'Entrée adverses comme étant la zone de déploiement adverse, et chacune de vos Zones d'Entrée comme étant votre zone de déploiement.
- Les unités **ÉLECTROPÊTRES CORPUSCARI** et **ÉLECTROPÊTRES FULGURITES** perdent l'aptitude Electro-transmission.
- L'unité **RANGERS SKITARII** perd l'aptitude Objectif Exploré.
- La figurine **TECHNOPRÊTRE DOMINUS** perd l'aptitude Datapic.



AGENTS DE L'IMPERIUM

Si votre Faction est **AGENTS DE L'IMPERIUM**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ESCOUADE D'EXACTION** (5, 10 ou 11 figurines)
- **INQUISITEUR INFANTERIE**
- **ENTOURAGE DE LIBRE MARCHAND** (4 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ASSASSIN CALLIDUS**
- **ASSASSIN CULEXUS**
- **ASSASSIN EVERSOR**
- **ASSASSIN VINDICARE**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION** (4, 5 ou 10 figurines)
- **SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE** (10 figurines)
- **ESCOUADE SUBDUCTOR** (10 ou 11 figurines)
- **ESCOUADE VIGILANT** (10 ou 11 figurines)
- **COSMOMARINS EN ARMES** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- À l'étape Former des Escouades d'Abordage, scindez les unités contenant 11 figurines en deux unités, une contenant 6 figurines et l'autre contenant 5 figurines.
- Ne scindez pas les unités **COSMOMARINS EN ARMES** en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Si la figurine de Proctor-Exactant de l'unité **ESCOUADE D'EXACTION** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez lui donner une Optimisation comme si elle étant une figurine **PERSONNAGE**.
- Si votre armée contient une figurine **INQUISITEUR**, les unités **HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION** gagnent le mot-clé **LIGNE**.
- Vous ne pouvez choisir aucune des figurines suivantes comme votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, même s'il s'agit de la seule figurine **PERSONNAGE** de votre armée :
 - **ASSASSIN CALLIDUS**
 - **ASSASSIN CULEXUS**
 - **ASSASSIN EVERSOR**
 - **ASSASSIN VINDICARE**
- La figurine **ASSASSIN CALLIDUS** perd les aptitudes La Confusion Règne et Polymorphe.
- La figurine **ASSASSIN EVERSOR** perd l'aptitude Matrice Sentinel.
- L'unité **HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION** perd les aptitudes Acolytes, Mystiques, Jokaero et Hôte Démoniaque.
- L'unité **SAPEURS DE LA MARINE IMPÉRIALE** perd l'aptitude Bandoulières de Grenades.
- L'unité **ENTOURAGE DE LIBRE MARCHAND** perd l'aptitude Concession Commerciale.



ASTRA MILITARUM

Si votre Faction est **ASTRA MILITARUM**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **CASTELLAN CADIEN**
- **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR CADIENNE**
- **FANTÔMES DE GAUNT**
- **STRAKEN "POING DE FER"**
- **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DU MILITARUM TEMPESTUS**
- **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DE PELOTON**
- **URSULA CREED**

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **COMMISSAIRE**
- **GARDE DU CORPS OGRYN**
- **NORK DEDDOG**
- **PSYKER PRIMARIS**
- **TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE**
- **PRÊCHEUR RÉGIMENTAIRE**
- **SERGEANT HARKER**
- **SLY MARBO**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **TROUPES DE CHOC CADIENNES** (10 figurines)
- **COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN** (10 figurines)
- **DEATH KORPS DE KRIEG** (10 figurines)
- **ESCOUADE D'INFANTERIE** (10 figurines)
- **FILS DU TEMPESTUS** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ESCOUADE DE TAUROGRYNS** (3 figurines)
- **KASRKINS** (10 figurines)
- **SNIPERS RATLINGS** (5 figurines)
- **ESCOUADE D'OGRYNS** (3 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- À l'étape Former des Escouades d'Abordage, vous pouvez attacher une figurine **GARDE DU CORPS OGRYN** à une unité **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** comme spécifié dans sa règle Protecteur Loyal.
- Les unités suivantes ne se scindent pas en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage :
 - **TROUPES DE CHOC CADIENNES**
 - **COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN**
 - **DEATH KORPS DE KRIEG**
 - **ESCOUADE D'INFANTERIE**

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- L'unité **TROUPES DE CHOC CADIENNES** perd l'aptitude Troupes de Choc.
- L'unité **FANTÔMES DE GAUNT** perd l'aptitude Équipe Clandestine Furtive.
- Les unités **MILITARUM TEMPESTUS** perdent l'aptitude Frappe en Profondeur.
- La figurine **NORK DEDDOG** perd l'aptitude Coup de Tête Monumental.
- L'unité **SNIPERS RATLINGS** perd l'aptitude On tire et on décampe!
- La figurine **SLY MARBO** perd l'aptitude C'Est Comme se Battre Contre une Ombre.
- La figurine **URSULA CREED** perd l'aptitude Génie Tactique.



ASURYANI

Si votre Faction est **ASURYANI**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ASURMEN**
- **AUTARQUE**
- **AUTARQUE SAUTEVOIE**
- **BAHARROTH**
- **ELDRAD ULTHRAN**
- **GRAND PROPHÈTE**
- **FUEGAN**
- **ILLIC NIGHTSPEAR**
- **JAIN ZAR**
- **KARANDRAS**
- **MAUGAN RA**
- **PRINCE YRIEL**
- **SPIRITE**
- **LE VISARQUE**
- **YVRAINE**

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **PSYCHARQUE**
- **CONCLAVE DE PSYCHARQUES** (2 ou 4 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **CORSAIRES NEANTARI** (5 ou 10 figurines)
- **GARDIENS DÉFENSEURS** (11 figurines)
- **GARDIENS DE CHOC** (11 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **CORSAIRES NEANTI** (5 ou 10 figurines)
- **VENGEURS LUGUBRES** (5 ou 10 figurines)
- **DRAGONS FLAMBOYANTS** (5 ou 10 figurines)
- **BANSHEES HUANTES** (5 ou 10 figurines)
- **RANGERS** (5 ou 10 figurines)
- **SCORPIONS FOUDROYANTS** (5 ou 10 figurines)
- **GUERRIERS FANTÔMES** (5 ou 10 figurines)
- **GARDES FANTÔMES** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ÉPERVIERS VOLTIGEURS** (5 ou 10 figurines)
- **ARAIGNÉES SPECTRALES** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- À l'étape Former des Escouades d'Abordage, les unités **GARDIENS DÉFENSEURS** et **GARDIENS DE CHOC** sont chacune scindées en deux Escouades d'Abordage, une contenant 6 figurines (y compris la Plateforme d'Arme Lourde ou la Plateforme Écailles de Serpent) et l'autre contenant les 5 figurines restantes.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Au début de la bataille, quand vous faites un jet des Fils du Destin, vous jetez neuf D6 au lieu de douze.
- La figurine **ASURMEN** perd l'aptitude Génie Tactique.
- La figurine **BAHARROTH** perd les aptitudes Foulée Nébuleuse et Frappe en Profondeur.
- La figurine **ELDRAD ULTHRAN** perd l'aptitude Devin des Possibles.
- La figurine **JAIN ZAR** perd l'aptitude Mort Tourbillonnante.
- La figurine **PRINCE YRIEL** perd l'aptitude Prince des Corsaires.
- L'unité **RANGERS** perd l'aptitude Voie de l'Errant.
- La figurine **SPIRITE** perd l'aptitude Larmes d'Isha.
- L'unité **GARDIENS DE CHOC** perd l'aptitude Lames de Choc.
- L'unité **ÉPERVIERS VOLTIGEURS** perd les aptitudes Envol et Frappe en Profondeur.
- L'unité **ARAIGNÉES SPECTRALES** perd l'aptitude Vacillement.
- L'unité **GARDES FANTÔMES** perd l'aptitude Chasse de Guerre.
- La figurine **YVRAINE** perd l'aptitude Paroles du Phénix.
- L'unité **CONCLAVE DE PSYCHARQUES** perd l'aptitude Protection.



DÉMONS DU CHAOS

Si votre Faction est **LEGIONES DAEMONICA**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 unités parmi les suivantes (sans prendre plusieurs fois la même) :

- **MAÎTRE DU SANG***
- **KARANAK***
- **PRENEUR DE CRÂNES***
- **FALSIFICATEUR****
- **INCENDIAIRE EXALTÉ****
- **LE MYSTIFICATEUR****
- **EPIDEMIUS*****
- **PORTE-VÉROLE*****
- **COMIQUE TRIPIER*****
- **SCRIBE AVARIEUR*****
- **ÉPITOME TORTUEUX******
- **SÉDUCTRICE INFERNALE******
- **LE MASQUE DE SLAANESH******
- **TISSETRANSE******

* seulement si votre armée inclut au moins 1 unité **SANGUINAIRES**.

** seulement si votre armée inclut au moins 1 unité **HORREURS**.

*** seulement si votre armée inclut au moins 1 unité **PORTEPESTES**.

**** seulement si votre armée inclut au moins 1 unité **DÉMONETTES**.

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **SANGUINAIRES** (10 figurines)
- **HORREURS BLEUES** (10 figurines)
- **HORREURS ROSES** (10 figurines)
- **PORTEPESTES** (10 figurines)
- **NURGLINGS** (3 figurines)
- **DÉMONETTES** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **MOLOSSES DE KHORNE** (5 figurines)
- **INCENDIAIRES** (3 figurines)
- **HURLEURS** (3 figurines)
- **BÊTES DE NURGLE** (1 ou 2 figurines)
- **CHARNELLES** (3 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Pour les besoins de la Règle d'Armée L'Ombre du Chaos, on considère que tout le champ de bataille est dans le No Man's Land. De plus, chaque fois qu'une unité ennemie rate un test d'Ébranlement, elle ne subit qu'une seule blessure mortelle en vertu de l'aptitude Terreur Démoniaque, au lieu de D3 blessures mortelles.
- L'unité **BÊTES DE NURGLE** perd l'aptitude Régénération Grottesque.
- La figurine **EPIDEMIUS** perd l'aptitude Décompte de Pestilence.
- L'unité **MOLOSSES DE KHORNE** perd l'aptitude Chasseurs Bondissants.
- La figurine **SÉDUCTRICE INFERNALE** perd l'aptitude Alignement Harmonique.
- L'unité **PORTEPESTES** perd l'aptitude Éclosion d'Infection.
- L'unité **HURLEURS** perd l'aptitude Plongeon Lacérateur.
- La figurine **LE MYSTIFICATEUR** perd l'aptitude Horreur Amorphe.



SPACE MARINES DU CHAOS

Si votre Faction est **HERETICUS ASTARTES**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ABADDON LE FLÉAU**
- **SEIGNEUR DU CHAOS**
- **SEIGNEUR DU CHAOS EN ARMURE TERMINATOR**
- **CYPHER**
- **APÔTRE NOIR**
- **CHAMPION EXALTÉ**
- **FABIUS BILE**
- **HAARKEN WORLDCLAIMER**
- **HURON BLACKHEART**
- **LUCIUS L'ÉTERNEL**
- **MAÎTRE DES EXÉCUTIONS**
- **MAÎTRE DE LA POSSESSION**
- **SORCIER**
- **SORCIER EN ARMURE TERMINATOR**
- **TECHMANCIEN**

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **SOMBRE COMMUNION**
- **ACCUSATEUR RENÉGAT**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **CULTISTES MAUDITS*** (8 figurines)
- **BANDE DE CULTISTES*** (10 figurines)
- **HOMMES-BÊTES AFFREGORS*** (10 figurines)
- **LÉGIIONNAIRES** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE GARDES RENÉGATS*** (10 figurines)

** la somme combinée de toutes ces unités ne peut pas dépasser le double du nombre total d'unités **LÉGIIONNAIRES**.*

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ESCOUADE TERMINATOR DU CHAOS** (5 ou 10 figurines)
- **ÉLUS** (5 ou 10 figurines)
- **MARINES DU VACARME** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **REJETONS DU CHAOS** (2 figurines)
- **POSSÉDÉS** (5 figurines)
- **RAPACES** (5 ou 10 figurines)
- **SERRES DU WARP** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

• Les unités suivantes ne se scindent pas en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage :

- **CULTISTES MAUDITS**
- **BANDE DE CULTISTES**
- **HOMMES-BÊTES AFFREGORS**
- **ESCOUADE DE GARDES RENÉGATS**

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- L'unité **BANDE DE CULTISTES** perd l'aptitude Pour les Dieux Sombres.
- La figurine **CYPHER** perd l'aptitude Agent de la Discorde.
- La figurine **HURON BLACKHEART** perd l'aptitude Red Corsairs.
- L'unité **FABIUS BILE** perd l'aptitude Guerriers Améliorés.
- La figurine **LUCIUS L'ÉTERNEL** perd l'aptitude Armure des Âmes Hurlantes.
- L'unité **POSSÉDÉS** perd l'aptitude Bain de Sang Impie.
- L'unité **RAPACES** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- La figurine **SORCIER** perd l'aptitude Don du Chaos.
- La figurine **ACCUSATEUR RENÉGAT** perd l'aptitude Exemple Brutal.
- L'unité **SERRES DU WARP** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.



DEATH GUARD

Si votre Faction est **DEATH GUARD**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **SEIGNEUR DU CHAOS**
- **SEIGNEUR DE LA CONTAGION**
- **SEIGNEUR DE LA VIRULENCE**
- **ESSAIMEUR RÉPUGNANT**
- **SORCIER**
- **TYPHUS**

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR**
- **PORTE-ICÔNE DE LA DEATH GUARD**
- **CORRUPTEUR NIDOREUX**
- **DÉLABREUR DÉLÉTÈRE**
- **CHIRURGIEN DE LA PESTE**
- **INTENDANT**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **CULTISTES*** (10 figurines)
- **MARINES DE LA PESTE** (5 ou 10 figurines)
- **VÉROLEUX*** (10 figurines)

** la somme combinée de toutes ces unités ne peut pas dépasser le double du nombre total d'unités **MARINES DE LA PESTE**.*

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **TERMINATORS ROUILLARQUES** (5 ou 10 figurines)
- **REJETONS DU CHAOS** (2 figurines)
- **TERMINATORS DU LINCEUL** (3 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Les unités suivantes ne se scindent pas en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage :
 - **CULTISTES**
 - **VÉROLEUX**

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **BIOLOGUS PUTRÉFACTEUR** perd l'aptitude Explosion de Maladies.
- Les figurines **SEIGNEUR DU CHAOS** perdent l'aptitude Vaisseau de Dessiccation.
- L'unité **TERMINATORS DU LINCEUL** perd l'aptitude Garde Silencieuse.
- La figurine **CHIRURGIEN DE LA PESTE** perd l'aptitude Narthecium Corrompu.
- La figurine **INTENDANT** perd l'aptitude Le Septuple Chant.
- La figurine **TYPHUS** perd l'aptitude Peste du Dévoreur.



DRUKHARI

Si votre Faction est **DRUKHARI**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 unités parmi les suivantes (sans prendre plusieurs fois la même) :

- **ARCHONTE**
- **DRAZHAR**
- **HÉMONCULE**
- **LELITH HESPERAX**
- **SUCCUBE**
- **URIEN RAKARTH**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **GUERRIERS KABALITES** (10 figurines)
- **GORGONES** (5 ou 10 figurines)
- **CÉRASTES** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **COUR DE L'ARCHONTE** (4 figurines)
- **GROTESQUES** (3 figurines)
- **INCUBES** (5 ou 10 figurines)
- **MANDRAGORES** (5 ou 10 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Une bataille de Patrouille d'Abordage est traitée comme une bataille de Patrouille pour déterminer le nombre de pions Souffrance avec lequel vous commencez la bataille.
- La figurine **ARCHONTE** perd l'aptitude Génie Perfide.
- L'unité **GUERRIERS KABALITES** perd l'aptitude Pillards Sadiques.
- L'unité **MANDRAGORES** perd l'aptitude Disparition.



CULTES GENESTEALERS

Si votre Faction est **CULTES GENESTEALERS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ABOMINANT**
- **MAGUS**
- **PATRIARCHE**
- **PRIMUS**

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 unités parmi les suivantes (sans prendre plusieurs fois la même) :

- **ACOLYTE GARDE-ICÔNE**
- **BIOPHAGUS**
- **CLAMAVUS**
- **KELERMORPHE**
- **LOCUS**
- **SANCTUS**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **HYBRIDES ACOLYTES** (5 ou 10 figurines)
- **HYBRIDES NÉOPHYTES** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ABERRANTS** (5 ou 10 figurines)
- **HYBRIDES MÉTAMORPHES** (5 ou 10 figurines)
- **GENESTEALERS PURE-SOUCHE** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Ne scindez pas les unités **HYBRIDES NÉOPHYTES** en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Chaque fois que vous placez un pion d'Emboscade du Culte, il faut le placer entièrement dans une de vos Zones d'Entrée qui ne contient pas déjà un pion d'Emboscade. Si ce n'est pas possible, ne placez pas ce pion d'Emboscade du Culte.
- L'unité **ABERRANTS** perd l'aptitude Gardes du Corps Imposants.
- La figurine **ACOLYTE GARDE-ICÔNE** perd l'aptitude Mobiliser le Culte.
- La figurine **BIOPHAGUS** perd l'aptitude Familier Alchemicus.
- La figurine **LOCUS** perd l'aptitude Garde du Corps.
- L'unité **HYBRIDES NÉOPHYTES** perd l'aptitude Un Plan sur plusieurs Générations.
- La figurine **PRIMUS** perd l'aptitude Leurres et Désinformation.



GREY KNIGHTS

Si votre Faction est **GREY KNIGHTS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **FRÈRE-CAPITAINE**
- **FRÈRE-CAPITAINE STERN**
- **CHAMPION DE CONFRÉRIE**
- **CHAPELAIN DE CONFRÉRIE**
- **ARCHIVISTE DE CONFRÉRIE**
- **TECHMARINE DE CONFRÉRIE**
- **CASTELLAN CROWE**
- **GRAND MAÎTRE**
- **GRAND MAÎTRE VOLDUS**
- **KALDOR DRAIGO**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE D'INCURSION** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ESCOUADE INTERCEPTOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE PALADIN** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE PURIFICATOR** (5 ou 10 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Une bataille de Patrouille d'Abordage est traitée comme une bataille de Patrouille pour déterminer le nombre maximum d'unité que vous pouvez choisir pour la règle Assaut Téléporté.
- La figurine **ARCHIVISTE DE CONFRÉRIE** perd l'aptitude Vortex Funeste.
- L'unité **ESCOUADE INTERCEPTOR** perd l'aptitude Téléporteurs Personnels.
- La figurine **KALDOR DRAIGO** perd l'aptitude Union avec le Warp.
- L'unité **ESCOUADE D'INCURSION** perd l'aptitude Rituel de Sanctification.



ARLEQUINS

Si votre Faction est **ARLEQUINS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 unités parmi les suivantes (sans prendre plusieurs fois la même) :

- **BOUFFON TRAGIQUE**
- **PROPHÈTE DE L'OMBRE**
- **CORYPHÉE**

Si vous n'incluez aucune autre figurine **PERSONNAGE**, vous pouvez inclure 1 exemplaire de l'unité suivante :

- **SOLITAIRE**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 exemplaires de l'unité suivante :

- **TROUPE** (5 ou 10 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Au début de la bataille, quand vous faites un jet des Fils du Destin, vous jetez neuf D6 au lieu de douze.
- La figurine **SOLITAIRE** perd les aptitudes Blitz et Silhouette Floue.



LIGUES DE VOTANN

Si votre Faction est **LIGUES DE VOTANN**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **MAÎTRE-FER BRÔKHYS**
- **CHAMPION EINHYR**
- **GRIMNYR**
- **KÂHL**
- **ÚTHAR LE DESTINÉ**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 exemplaires de l'unité suivante :

- **GUERRIERS ÂTREKOGS** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **TONNEKOGS BRÔKHYS** (3 figurines)
- **BESERKS CTHONIENS** (5 ou 10 figurines)
- **ÂTREGARDES EINHYRS** (5 ou 10 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **CHAMPION EINHYR** perd l'aptitude Cimier Téléporteur.
- L'unité **ÂTREGARDES EINHYRS** perd l'aptitude Escorte de Bande Assermentée.
- L'unité **GUERRIERS ÂTREKOGS** perd l'aptitude La Chance Offre. Le Besoin Garde. Le Labeur Gagne.
- La figurine **KÂHL** perd l'aptitude Cimier Téléporteur.



NÉCRONS

Si votre Faction est **NÉCRONS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ANRAKYR LE VOYAGEUR**
- **DESTROYER HEXMARK**
- **IMOTEKH LE SEIGNEUR DES TEMPÊTES**
- **DYNASTE**
- **TÉTRARQUE**
- **GARDE ROYAL**
- **SEIGNEUR SKORPEKH**
- **TRAZYN L'INFINI**

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **CHRONOMANCIEN**
- **ILLUMINOR SZERAS**
- **ORIKAN LE DEVIN**
- **PLASMANCIEN**
- **PSYCHOMANCIEN**
- **TECHNOMANCIEN**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **IMMORTELS** (5 ou 10 figurines)
- **GUERRIERS NÉCRONS** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **TRAQUEURS** (5 ou 10 figurines)
- **DÉPECEURS** (5 ou 10 figurines)
- **FACTIONNAIRES** (5 ou 10 figurines)
- **DESTROYERS SKORPEKHS** (3 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **DESTROYERS OPHYDIENS** (3 figurines)
- **PRÉTORIENS DU TRIARCAT** (5 ou 10 figurines)
- **NUÉES DE SCARABÉES** (3 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- Si **ILLUMINOR SZERAS** ou un **SEIGNEUR SKORPEKH** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, lorsque vous le placez sur le champ de bataille, aucune autre unité ne peut être placée dans la même Zone d'Entrée que lui.
- La figurine **ANRAKYR LE VOYAGEUR** perd l'aptitude L'Esprit dans la Machine.
- La figurine **CHRONOMANCIEN** perd l'aptitude Chronomètre.
- La figurine **DESTROYER HEXMARK** perd l'aptitude Mort Inéluctable.
- La figurine **IMOTEKH LE SEIGNEUR DES TEMPÊTES** perd les aptitudes Grand Stratège et Seigneur des Tempêtes.
- L'unité **FACTIONNAIRES** perd l'aptitude Protocoles d'Escorte.
- L'unité **DESTROYERS OPHYDIENS** perd l'aptitude Horreurs Fousseuses.
- La figurine **PLASMANCIEN** perd l'aptitude Foudre Consciente.
- L'unité **NUÉES DE SCARABÉES** perd l'aptitude Autodestruction.
- La figurine **TRAZYN L'INFINI** perd l'aptitude Collectionneur d'Antiquités.



ORKS

Si votre Faction est **ORKS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **BOSS DRESSEUR**
- **GROS MEK EN MÉGA-ARMURE**
- **GROS MEK AVEC CHAMP DE FORCE KUSTOM**
- **GROS MEK AVEC KANON SHOKK**
- **BOSS SNIKROT**
- **BOSS ZAGSTRUK**
- **KAP'TAIN' BADRUKK**
- **MAD DOK GROTSNIK**
- **MEK**
- **MÉDIBOSS**
- **MÉDIKO**
- **BOSS DE GUERRE**
- **BOSS DE GUERRE EN MÉGA-ARMURE**
- **BIZARBOY**
- **ZARBOY**
- **ZODGROD WORTSNAGGA**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **BOYZ ALPAGUEURS** (10 figurines)
- **BOYZ** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **KRAM'BOYZ** (5 ou 10 figurines)
- **FRIMEURS** (5 ou 10 figurines)
- **GRETCHINS** (11 figurines)
- **KOMMANDOS** (10 figurines)
- **MÉGANOBZ** (3 ou 6 figurines)
- **NOBZ** (5 ou 10 figurines)
- **CHOKBOYZ** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Ne scindez pas les unités **GRETCHINS** en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage.
- Lorsque vous scindez une unité **KOMMANDOS**, choisissez une des Escouades d'Abordage résultantes pour qu'elle gagne le pion de Grot-leurr' (si l'unité en est équipée). L'Escouade d'Abordage sans le pion de Grot-leurr' perd l'aptitude Grot-leurr'.
- À l'étape Former des Escouades d'Abordage, une unité **MÉGANOBZ** contenant 6 figurines est scindée en deux Escouades d'Abordage, chacune contenant 3 figurines.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **GROS MEK EN MÉGA-ARMURE** perd l'aptitude Une Armur' Kom' Neuv'.
- La figurine **BOSS SNIKROT** perd l'aptitude Infiltrateur Ruzé.
- La figurine **BOSS ZAGSTRUK** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Descente en Piqué.
- L'unité **BOYZ** perd l'aptitude Kasser des Têtes.
- L'unité **KOMMANDOS** perd les aptitudes Sal' Surpriz' et Squig-bombe.
- L'unité **NOBZ** perd l'aptitude Les Gars du Boss.
- L'unité **CHOKBOYZ** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- La figurine **BIZARBOY** perd les aptitudes Énergie Waaagh! et Eul' Saut.
- La figurine **ZARBOY** perd l'aptitude Énergie Waaagh!.
- La figurine **ZODGROD WORTSNAGGA** perd l'aptitude Dose Spéciale.



SPACE MARINES

Si votre Faction est **ADEPTUS ASTARTES**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **PERSONNAGE INFANTRIE** (figurines **CHEF DE MEUTE** exclues)
- **PRIMARQUE**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR** (5 ou 10 figurines)
- **GRIFFES SANGLANTES** (10 figurines)
- **ESCOUADE CRUSADER** (5 ou 10 figurines)
- **VÉTÉRANS DEATHWATCH** (5 ou 10 figurines)
- **CHASSEURS GRIS** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE INTERCESSOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS** (10 figurines)
- **ESCOUADE TACTIQUE** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ESCOUADE AGGRESSOR** (3 figurines)
- **ESCOUADE D'ASSAUT** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS** (3 figurines)
- **ESCOUADE D'ASSAUT CENTURION** (3 figurines)
- **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** (5 figurines)
- **INTERCESSORS DE LA COMPAGNIE DE LA MORT** (5 ou 10 figurines)
- **MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE TERMINATOR DEATHWATCH** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DE LA DEATHWING** (5 ou 10 figurines)
- **CHEVALIERS DE LA DEATHWING** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE TERMINATOR DE LA DEATHWING** (5 ou 10 figurines)
- **MOLOSSES DE MORKAI** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE INCURSOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE INFILTRATOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE INFERNUS** (5 ou 10 figurines)
- **FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE REIVER** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE TERMINATOR RELIC** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE SCOUTS** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE TERMINATOR** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS** (5 ou 10 figurines)
- **GARDES LOUPS** (5 ou 10 figurines)
- **TERMINATORS GARDES LOUPS** (5 ou 10 figurines)
- **WULFEN** (5 ou 10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ESCOUADE ERADICATOR** (3 figurines)
- **ESCOUADE HELLBLASTER** (5 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** (5 ou 10 figurines)
- **MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX** (5 ou 10 figurines)
- **LOUPS FENRISSIENS** (5 figurines)
- **GARDE SANGUINIENNE** (5 ou 10 figurines)
- **SERRES SANGLANTES** (5 ou 10 figurines)
- **ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX** (5 ou 10 figurines)

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- À chaque attaque d'une figurine de votre armée qui cible l'unité que vous avez choisie pour la Règle d'Armée Serment de l'Instant, vous pouvez seulement relancer le jet de Touche en vertu de Serment de l'Instant, pas le jet de Blessure.
- L'unité **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Marteau de Fureur.
- La figurine **MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS** perd l'aptitude Maître de la Prescience.
- L'unité **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** perd l'aptitude L'Honneur ou la Mort.
- L'unité **ESCOUADE HELLBLASTER** perd l'aptitude Pour le Chapitre!
- L'unité **ESCOUADE INTERCESSOR** perd l'aptitude Objectif Sécurisé.
- La figurine **CAPITAINE RÉACTEUR DORSAL** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- La figurine **CHAPELAIN RÉACTEUR DORSAL** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Exhortation à la Rage.
- La figurine **ARCHIVISTE RÉACTEUR DORSAL** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- La figurine **KAYVAAN SHRIKE** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Écho du Pic du Corbeau.
- La figurine **LIEUTENANT AVEC ARME COMBINÉE** perd l'aptitude Se Dérober et Survivre.
- L'unité **MARNEUS CALGAR** perd l'aptitude Maître Tacticien.
- La figurine **CAPITAINE PHOBOS** perd l'aptitude Maître du Subterfuge.
- La figurine **LIEUTENANT PHOBOS** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Tirer et Disparaître.
- La figurine **CHAMPION DE COMPAGNIE PRIMARIS** perd l'aptitude L'Honneur ou la Mort.
- La figurine **APOTHICAIRE PRIMARIS** perd l'aptitude Récupération de Génogermes.
- L'unité **ESCOUADE REIVER** perd l'aptitude Grav-chute Reiver.
- L'unité **ESCOUADE DE SCOUT** perd l'aptitude Tactiques de Guérilla.
- L'unité **SERRES SANGLANTES** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- La figurine **SICARIUS** perd l'aptitude Assaut Éclair.
- L'unité **ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS** perd l'aptitude Exercices au Bolter.
- L'unité **ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR** perd l'aptitude Balise de Téléportation.
- L'unité **ESCOUADE TERMINATOR** perd l'aptitude Balise de Téléportation.
- La figurine **URIEL VENTRIS** perd l'aptitude Maître de la Flotte.
- L'unité **ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.



DARK ANGELS

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **AZRAËL** perd l'aptitude **Tacticien Magistral**.
- La figurine **BÉLIAL** perd l'aptitude **Ripostes Punitives**.
- L'unité **ESCOUADE TERMINATOR DE LA DEATHWING** perd l'aptitude **Balise de Téléportation**.
- L'unité **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DE LA DEATHWING** perd l'aptitude **L'Honneur ou la Mort**.



DEATHWATCH

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **MAÎTRE DU GUET** perd l'aptitude **Maître du Guet**.



BLOOD ANGELS

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **ASTORATH** perd l'aptitude **Frappe en Profondeur**.
- L'unité **INTERCESSORS DE LA COMPAGNIE DE LA MORT** perd l'aptitude **Visions de l'Hérésie**.
- L'unité **MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX** perd l'aptitude **Frappe en Profondeur**.
- La figurine **PRÊTRE SANGUINIEN RÉACTEUR DORSAL** perd l'aptitude **Frappe en Profondeur**.
- L'unité **GARDE SANGUINIENNE** perd les aptitudes **Frappe en Profondeur** et **Héritiers d'Azkaellon**.
- La figurine **LE SANGUINOR** perd les aptitudes **Frappe en Profondeur** et **Sauveur Miraculeux**.
- La figurine **TYCHO L'ÉGARÉ** perd l'aptitude **Vision de la Mort de Sanguinius**.



SPACE WOLVES

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **ARJAC ROCKFIST** perd l'aptitude Champion de la Garde du Roi.
- La figurine **LOGAN GRIMNAR** perd l'aptitude Le Loup Suprême.
- L'unité **GARDES LOUPS** perd l'aptitude Compagnons Choisis.
- La figurine **CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR** perd l'aptitude Huskarl du Jarl.



BLACK TEMPLARS

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT** perd l'aptitude Grand Sénéchal.



EMPIRE T'AU

Si votre Faction est **EMPIRE T'AU**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **AUN'SHI**
- **AUN'VA**
- **SABRE DE FEU**
- **COMMANDANT FARSIGHT**
- **DARKSTRIDER**
- **ÉTHÉRIÉ**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **ÉQUIPE DE BRÉCHEURS** (10 figurines)
- **CARNIVORES KROOTS** (10 figurines)
- **ÉQUIPE D'ATTAQUE** (10 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **ÉQUIPE DE CIBLEURS** (10 figurines)
- **DRONES TACTIQUES** (4 figurines)

Si votre armée inclut une ou plusieurs unités **CARNIVORES KROOTS**, vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **MENTOR KROOT**
- **CHIENS KROOTS** (4, 8 ou 12 figurines)
- **EXORÔDEURS KROOTS** (12 figurines)
- **CAVALIERS KROOTOX** (1, 2 ou 3 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **EXO-ARMURES CRISIS** (3 figurines)
- **EXO-ARMURES STEALTH** (3 figurines)
- **FRELONS VESPIDES** (5 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- À l'étape Former des Escouades d'Abordage, une unité **EXORÔDEURS KROOTS** est scindée en deux Escouades d'Abordage, contenant 6 figurines chacune.
- À l'étape Former des Escouades d'Abordage, une unité **CHIENS KROOTS** est scindée en multiples Escouades d'Abordage, contenant 4 figurines chacune.
- Ne scindez pas les unités **CAVALIERS KROOTOX** en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **COMMANDANT FARSIGHT** perd les aptitudes Frappe en Profondeur, Voie de la Courte Lame et Offensive Agressive.
- L'unité **EXO-ARMURES CRISIS** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Turbo-répulseurs.
- L'unité **EXO-ARMURES STEALTH** perd l'aptitude Balise de position.
- L'unité **ÉQUIPE D'ATTAQUE** perd l'aptitude Tir de Couverture.
- L'unité **DRONES TACTIQUES** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- L'unité **FRELONS VESPIDES** perd les aptitudes Frappe en Profondeur et Agilité Aéroportée.



THOUSAND SONS

Si votre Faction est **THOUSAND SONS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **AHRIMAN**
- **SORCIER EXALTÉ**
- **MAÎTRE INFERNAL**
- **SORCIER**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **CULTISTES*** (10 figurines)
- **MARINES RUBRICAË** (5 ou 10 figurines)
- **TZAANGORS*** (10 figurines)

** la somme combinée de toutes ces unités ne peut pas dépasser le double du nombre total d'unités **MARINES RUBRICAË**.*

Vous pouvez inclure 1 exemplaire de l'unité suivante :

- **TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Les unités **MARINES RUBRICAË** et **TERMINATORS DU SCARABÉE OCCULTE** qui ne contiennent aucun Aspirant Sorcier ou Sorcier du Scarabée Occulte après avoir formé des Escouades d'Abordage perdent le mot-clé **PSYKER** et les aptitudes Psychiques qu'elles possédaient.
- Les unités suivantes ne se scindent pas en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage :
 - **CULTISTES**
 - **TZAANGORS**

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- L'unité **CULTISTES** perd l'aptitude Pions du Destin.
- La figurine **SORCIER EXALTÉ** perd l'aptitude Calfatage de Rubricae.



TYRANIDES

Si votre Faction est **TYRANIDES**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **GÉNOCRATE**
- **PRIMAT TYRANIDE AILÉ**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **HORMAGAUNTS** (10 figurines)
- **TERMAGANTS** (10 figurines)
- **GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE** (3 figurines)
- **GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE TIR** (3 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **GENESTEALERS** (5 ou 10 figurines)
- **NEUROGAUNTS** (10 figurines)
- **GARDES TYRANIDES** (3 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **LICTOR**
- **LA MORT SUBITE**
- **RÔDEURS** (3 figurines)
- **NUÉES DE VORACES** (3 figurines)
- **BONDISSEURS DE VON RYAN** (3 figurines)

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **VENOMTHROPES** (3 figurines)
- **ZOANTHROPES** (3 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Les unités suivantes ne se scindent pas en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage :
 - **HORMAGAUNTS**
 - **TERMAGANTS**
 - **NEUROGAUNTS**

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- La figurine **LICTOR** perd l'aptitude Trainée de Pheromones.
- L'unité **RÔDEURS** perd l'aptitude La Mort Vient du Dessous.
- L'unité **NUÉES DE VORACES** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.
- L'unité **TERMAGANTS** perd l'aptitude Horreurs Prédatrices.
- L'unité **GARDES TYRANIDES** perd l'aptitude Organisme Gardien.
- L'unité **BONDISSEURS DE VON RYAN** perd l'aptitude Grand Bond.
- La figurine **PRIMAT TYRANIDE AILÉ** perd l'aptitude Frappe en Profondeur.



WORLD EATERS

Si votre Faction est **WORLD EATERS**, utilisez les règles suivantes :

RASSEMBLER UNE PATROUILLE D'ABORDAGE

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité parmi les suivantes :

- **KHÂRN LE FÉLON**
- **MAÎTRE DES EXÉCUTIONS**

Vous pouvez inclure jusqu'à 3 unités parmi les suivantes :

- **BERZERKS DE KHORNE** (5 ou 10 figurines)
- **CHAKHALS*** (10 figurines)

** la somme combinée de toutes ces unités ne peut pas dépasser le double du nombre total d'unités **BERZERKS DE KHORNE**.*

Vous pouvez inclure jusqu'à 1 unité de chacune des suivantes :

- **OCTOLIÉS** (3 figurines)
- **OCTOLIÉS EXALTÉS** (3 figurines)
- **REJETONS** (2 figurines)
- **ESCOUADE TERMINATOR** (5 ou 10 figurines)

FORMER DES ESCOUADES D'ABORDAGE

- Ne scindez pas les unités **CHAKHALS** en unités séparées à l'étape Former des Escouades d'Abordage.

ADAPTATIONS DE RÈGLES

- L'unité **BERZERKS DE KHORNE** perd l'aptitude Élan Sanguinaire.
- L'unité **CHAKHALS** perd l'aptitude Objectif Ravagé.
- La figurine **KHÂRN LE FÉLON** perd l'aptitude Le Félon.