

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

AUTOMNE 2023

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

RÈGLES DE BASE

28 **Blessures Dévastatrices**
Supprimez l'exemple de cette aptitude et remplacez le texte par :

BLESSURES DÉVASTATRICES

Certaines armes sont si puissantes qu'elles se rient des armures.

Les armes qui ont [BLESSURES DÉVASTATRICES] dans leur profil sont appelées armes à Blessures Dévastatrices. **À chaque attaque avec une telle arme, si l'attaque cause une Blessure Critique, aucun jet de sauvegarde d'aucune sorte ne peut être fait contre l'attaque (jets de sauvegarde invulnérable inclus).** Ces attaques sont allouées à des figurines seulement après que toutes les autres attaques faites par l'unité attaquante ont été allouées et résolues.

■ On ne peut faire aucun jet de sauvegarde (jets de sauvegarde invulnérable inclus) contre les Blessures Critiques causées par cette arme.

41 **Stratagèmes**
Ajoutez ce qui suit :

MODIFIER LE COÛT EN PC D'UN STRATAGÈME

Les règles qui modifient le coût en PC d'un Stratagème lorsque vous ciblez une unité particulière peuvent le faire pour un Stratagème qui cible plusieurs unités seulement si toutes les unités que vous ciblez ont la même aptitude pour modifier le coût de ce Stratagème.

Les règles qui modifient le coût en PC d'un Stratagème sans en spécifier le nom peuvent être utilisées seulement pour affecter le coût de Stratagèmes de Tactique de Bataille. Cela ne s'applique pas aux aptitudes Colosse de la Caste de l'Air, Colosse en Marche ni Châsse Fantôme Gigantesque.

Exemple 1 : L'aptitude Rites de Bataille d'un Capitaine permet à la figurine d'être "ciblée par un Stratagème pour OPC". Cette aptitude ne spécifie aucun nom de Stratagème, et peut donc être utilisée seulement pour utiliser un Stratagème de Tactique de Bataille pour OPC. L'aptitude Génie Tactique d'Asurmen en revanche, vous permet de "cibler l'unité de cette figurine avec le Stratagème Tir en État d'Alerte pour OPC". Comme le nom de ce Stratagème est spécifié, cette aptitude peut être utilisée même si Tir en État d'Alerte est un Stratagème de Ruse Stratégique.

Exemple 2 : L'aptitude La Confusion d'un Assassin Callidus, lorsqu'elle est utilisée, augmente de 1PC le coût de 1 Stratagème de votre adversaire. Cette aptitude ne spécifie aucun nom de Stratagème, et peut donc être utilisée seulement pour augmenter le coût d'un Stratagème de Tactique de Bataille.

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

Les règles vous permettant d'utiliser un Stratagème même si une autre unité a été ciblée par ce Stratagème à cette phase ou à ce tour, sans spécifier le nom du Stratagème, peuvent être utilisées seulement pour utiliser des Stratagèmes de Tactique de Bataille.

42 **Stratagème Tir en État d'Alerte**
Remplacez par :

TIR EN ÉTAT D'ALERTE

BASE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Une grêle de tirs peut repousser l'ennemi qui approche.

QUAND : À la phase de Mouvement ou de Charge adverse, juste après qu'une unité ennemie est placée ou qu'une unité ennemie commence ou finit un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge.

CIBLE : 1 unité de votre armée à 24" de cette unité ennemie et qui serait éligible pour tirer s'il s'agissait de votre phase de Tir.

EFFET : Si cette unité ennemie est visible de votre unité, votre unité peut tirer sur cette unité ennemie comme s'il s'agissait de votre phase de Tir.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas cibler une unité TITANESQUE avec ce Stratagème. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité, un jet de Touche non modifié de 6 est requis pour causer une touche, sans tenir compte de la Capacité de Tir de l'arme attaquante ni d'aucun modificateur. Vous pouvez utiliser ce Stratagème une seule fois par tour.

42 **Stratagème Courage Insensé**
Remplacez par :

COURAGE INSENSÉ

BASE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Trop zélés ou belliqueux pour songer à leur survie, ces guerriers tiennent leurs positions envers et contre tout.

QUAND : À l'étape d'Ébranlement de votre phase de Commandement, juste avant de faire un test d'Ébranlement pour une unité de votre armée (p. 11).

CIBLE : Une unité de votre armée qui doit faire un test d'Ébranlement.

EFFET : Votre unité réussit automatiquement ce test d'Ébranlement.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas utiliser ce Stratagème plus d'une fois par bataille.

48 **Ruines, Section Visibilité**
Remplacez par :

"Les figurines ne peuvent pas voir par-dessus ou à travers cet élément de terrain (c'est-à-dire qu'une unité hors de cet élément de terrain ne peut pas tirer de ligne de vue sur une cible de l'autre côté de l'élément, même s'il est possible de tirer une ligne de vue jusqu'à la cible à travers une fenêtre ou une porte ouverte, etc.) Les figurines AÉRODYNE font exception à cela : la visibilité jusqu'à et depuis ces figurines est déterminée normalement, même si cet élément de terrain est entièrement entre celles-ci et la figurine observatrice. Les figurines peuvent voir dans cet élément de terrain normalement, et les figurines qui sont entièrement dans cet élément de terrain peuvent voir hors de lui normalement. Les figurines IMPOSANTE qui sont dans cet élément de terrain peuvent également voir hors de lui normalement."

RÈGLES DE FACTION

ADEPTUS CUSTODES



Stratagème Sentinelles Inamovibles, Type
Remplacez par "Stratagème de **Fait Épique**".

Fiche Technique Gardes Custodiens, Composition d'Unité

Remplacez la puce par:
"• 4-5 Gardes Custodiens"

Fiche Technique Veilleurs Custodiens, Composition d'Unité

Remplacez la puce par:
"• 4-5 Veilleurs Custodiens"

Fiche Technique Vertus Praetors, Composition d'Unité

Remplacez la puce par:
"• 2-3 Vertus Praetors"

ADEPTUS MECHANICUS



Fiche Technique Rangers Skitarii

Remplacez la caractéristique de Sauvegarde de cette unité par 4+ et sa sauvegarde invulnérable par 5+.

Fiche Technique Patrouilleurs Skitarii

Remplacez la caractéristique de Sauvegarde de cette unité par 4+ et sa sauvegarde invulnérable par 5+.

AELDARI



Stratagème Phantasme, Section Cible

Remplacez par:
"CIBLE: 1 unité **INFANTERIE AELDARI** de votre armée."

AGENTS DE L'IMPERIUM



Fiche Technique Escouade d'Exaction

Composition d'Unité – remplacez les puces par:

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

Options d'Équipement – remplacez la première puce par:

"• **Jusqu'à 2 Vigilants d'Exaction** peuvent avoir chacun leur fusil de combat Arbites remplacé par 1 des choix suivants (chaque choix doit être différent):"

DEATH GUARD



Règle de Détachement Répandre les Maladies
Ajoutez ce qui suit au début de cette règle:

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

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

Remplacer la parenthèse à la fin de la règle par:
"(**les caractéristiques** des unités ennemies à Portée de Contagion de lui seront donc modifiées)."



DEATHWATCH



Stratagème Munitions Dragonfire

Remplacez la section Effet par:
"EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, **les armes à bolts*** dont sont équipées les figurines de votre unité ont les aptitudes [ASSAUT] et [IGNORE LE COUVERT]."

Stratagème Munitions Hellfire

Remplacez la section Effet par:
"EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, **les armes à bolts*** dont sont équipées les figurines de votre unité (armes à Blessures Dévastatrices exclues) ont les aptitudes [ANTI-INFANTERIE 2+] et [ANTI-MONSTRE 5+]."

Stratagème Munitions Kraken

Remplacez la section Effet par:
"EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure **des armes à bolts*** dont sont équipées les figurines de votre unité et améliorez de 6" la caractéristique de portée de ces armes."

Ajoutez une section Armes à Bolts pour accompagner les Stratagèmes ci-dessus:

*ARMES À BOLTS

Les armes suivantes sont des armes à bolts:

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

CULTES GENESTEALERS



Règle d'Armée Embuscade du Culte

Remplacez le premier paragraphe par :

“Si votre Faction d'Armée est **CULTES GENESTEALERS**, chaque fois qu'une unité avec cette aptitude est détruite, jetez 1 D6, en ajoutant **1** au résultat si c'était une unité **LIGNE**, et en ajoutant **1** au résultat si c'est le premier ou le deuxième round de bataille. Sur 5+, ajoutez une nouvelle unité à votre armée, identique à votre unité détruite, en Embuscade du Culte, à son Effectif Initial, et avec ses points de vie initiaux, et vous pouvez placer 1 pion d'Embuscade du Culte* n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies (si ce n'est pas possible, ne placez pas de pion).”

Fiche Technique Chacals Atalans, Aptitude Gangs de Pillards

Remplacez par :

“Chaque fois que vous utilisez l'aptitude Embuscade du Culte pour replacer cette unité sur le champ de bataille, en plus des règles normales, toutes ses figurines doivent être placées entièrement à 9" d'un bord du champ de bataille et au moins une de ses figurines doit être en contact avec 1 de vos pions d'Embuscade du Culte (ce pion est alors retiré du champ de bataille). Si cela n'est pas possible, cette unité ne peut pas être remplacée.”

GREY KNIGHTS



Stratagème Nimbés du Feu de l'Âme, Type

Remplacez par “Stratagème de **Ruse Stratégique**”.

CHEVALIERS IMPÉRIAUX



Aptitudes de Lige

Remplacez par :

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

Stratagème Pieds de Tonnerre, Type

Remplacez par “Stratagème de **Fait Épique**”.

Stratagème Prétention au Trophée, Coût en PC

Remplacez par “2PC”.

Stratagème Vaillant Jusqu'au Bout, Coût en PC

Remplacez par “2PC”.

LIGUES DE VOTANN



Règle de Détachement Impitoyable Efficacité

Remplacez les deux premiers paragraphes par :

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

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

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

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

SPACE MARINES



Escouade Desolator, Composition d'Unité

Remplacer les puces par :

- 1 Sergent Desolator
- 4 Marines Desolator”

