

PLAQUE DE DONNÉES D'ÉQUILIBRAGE

JANVIER 2024

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**. Les entrées marquées d'un ont été ajoutées ou révisées depuis la précédente itération de ce document.

RÈGLES DE BASE

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.

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.

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.

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.

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



+ Règle de Détachement Égide de l'Empereur

Remplacez par :

"Les figurines **ADEPTUS CUSTODES** de votre armée ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles et les **Blessures Critiques causées par les attaques avec l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES]**."

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"

ADEPTA SORORITAS



+ Triomphe de Sainte Katherine, Reliques des Matriarches, Simulacrum du Calice d'Ébène

Remplacez par :

"Tant qu'une unité **ADEPTA SORORITAS** amie est à 6" de cette figurine, cette unité peut accomplir **jusqu'à deux** Actes de Foi par phase, au lieu d'un seul."

AELDARI



+ Règle d'Armée Les Fils du Destin

Remplacez la première phrase par :

"Si votre Faction d'Armée est **AELDARI**, au début de la bataille, faites un jet de Fils du Destin en jetant **six** D6."

+ Optimisation Messenger de la Destinée

Remplacez par :

"Figurine **AELDARI** seulement. Une fois par tour, juste après avoir fait un jet de Touche, un jet de Blessure ou un jet de sauvegarde pour **le porteur**, vous pouvez traiter le résultat comme un jet non modifié de 6 à la place."

+ Stratagème Phantasme

Remplacez les sections Cible et Effet par :

"**CIBLE** : 1 unité **INFANTRIE AELDARI** de votre armée.
EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à **D6**". Elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement."

+ Eldrad Ulthran, Aptitude Devin des Possibles

Remplacez par :

"Au début de la bataille, lorsque vous faites votre premier jet des Fils du Destin, jetez trois D6 additionnels (cela signifie que ce jet comprendra **neuf** D6)."

+ Tisseur de Nuit, Aptitude Toile à Monofilament

Remplacez par :

"À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques avec son tisseur de nuit ont causé une touche contre une unité ennemie, cette unité ennemie est entravée jusqu'à la fin du

prochain tour adverse. Tant qu'une unité est entravée, soustrayez 2" à sa caractéristique de **Mouvement** et soustrayez 2 aux jets d'**Avance** et de **Charge** faits pour elle."

+ L'Yncarne, Aptitude Mort Inéluctable

Remplacez par :

"Une seule fois à **chacun de vos tours**, si cette figurine est sur le champ de bataille, quand une autre unité est détruite, juste après avoir retiré la dernière figurine de l'unité, vous pouvez retirer cette figurine du champ de bataille et la replacer aussi près que possible de là où était la figurine détruite et à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie."

+ Gardes Fantômes, Aptitude Chasse de Guerre

Remplacez par :

"Une fois par round de bataille, quand une unité ennemie cible cette unité, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, votre unité peut tirer comme si c'était votre phase de Tir. **Ce faisant, elle doit cibler cette unité ennemie seulement, et seulement si c'est une cible éligible.**"

AGENTS DE L'IMPERIUM



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 chacun remplacer leur fusil de combat Arbites par 1 des choix suivants (chaque choix doit être différent) :

ASTRA MILITARUM



+ Règle d'Armée Commandement Verbal

Remplacez le premier paragraphe par :

"Si votre Faction d'Armée est **ASTRA MILITARUM**, les figurines **OFFICIER** de votre armée avec cette aptitude peuvent donner des Ordres. La fiche technique de chaque **OFFICIER** spécifie combien d'Ordres il peut donner et quelles unités sont éligibles pour recevoir ces Ordres. Chaque fois qu'une figurine **OFFICIER** donne un Ordre, choisissez l'un des Ordres ci-dessous, puis choisissez 1 unité amie éligible à 6" de cette figurine **OFFICIER** à laquelle le donner. **Les figurines OFFICIER peuvent donner des Ordres à votre phase de Commandement et à la fin d'une phase où elles ont débarqué d'un TRANSPORT ou ont été placées sur le champ de bataille.**"

BLOOD ANGELS



+ Règle de Détachement La Soif Rouge

Remplacez par :

"Chaque fois qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée est choisie pour combattre, si elle a fait un mouvement de Charge à ce tour, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 2 à la caractéristique de **Force** et ajoutez 1 à la caractéristique d'**Attaques** des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité."

DÉMONS DU CHAOS



+ Règles Pactes Démoniaques

Ajoutez le paragraphe suivant :

"De plus, pour chacun des mots-clés suivants, le nombre d'unités non-**LIGNE** ayant de mot-clé que vous incluez de cette façon ne peut pas être supérieur au nombre d'unités **LIGNE** ayant ce mot-clé que vous incluez de cette façon :

- **KHORNE**
- **TZEENTCH**
- **NURGLE**
- **SLAANESH**

SPACE MARINES DU CHAOS



+ Règle de Détachement Marques du Chaos, Section Restrictions

Ajoutez la puce suivante :

"• Une unité peut embarquer dans (ou commencer la bataille embarquée dans) un **TRANSPORT** seulement si ces deux unités ont en commun 1 des mots-clés listés ci-dessus."

+ Stratagème Obscurité Opaque

Remplacez la section Effet par :

"**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité a l'aptitude **Discrétion**. De plus, si votre unité est une unité **NURGLE**, jusqu'à la fin de la phase, votre unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 18".

+ Stratagème Zèle Profane

Remplacez les sections Cible et Effet par :

"**CIBLE** : 1 unité **CHAOS UNIVERSEL HERETICUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.
EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, vous pouvez relancer le jet de **Blessure**."

+ Cultistes Maudits

Caractéristique de Contrôle d'Objectif – remplacez le CO des figurines de Mutant et de Tourmenté par 1.

Aptitude Horde Maudite – Remplacez par :

"**Horde Maudite** : Au début de **votre** phase de Commandement, vous pouvez restituer à cette unité soit 1 figurine de Tourmenté détruite, soit **jusqu'à 3** figurines de Mutant détruites."

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).”

⊕ Biologus Putréfacteur, Aptitude Explosion de Maladies

Remplacez par :

“À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 figurine de votre armée avec cette aptitude comme cible du Stratagème Grenade pour OPC, même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par bataille.”

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-INFANTRIE 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 précédents :

*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
- 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
- Fusil bolter lourd de maître
- Gantelet Boltstorm
- Gantelets Boltstorm automatiques
- Hellfire Extremis
- Lance de veilleur
- Pistolet bolter
- Pistolet bolter Absolver
- Pistolet bolter de Sternguard
- Pistolet bolter lourd
- Pistolet bolter spécialisé
- Pistolet bolter spécialisé de maître

DRUKHARI



⊕ Règle d'Armée La Puissance par la Souffrance, Section Renforcé par la Souffrance

Remplacez l'effet sur les unités Renforcées à la phase de Tir ou de Combat par :

“À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche et, si c'est une attaque de mêlée, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.”

⊕ Archonte, Section Meneur

Remplacez par :

“Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- **COUR DE L'ARCHONTE**
- **INCUBES**
- **GUERRIERS KABALITES**”

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).”

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”.

⊕ Cuirassier Némésis et

Grand Maître en Cuirasse Némésis

Remplacez les profils du psycanon lourd, du grand marteau tueur de démon Némésis et de l'espadon Némésis par :

Psycanon lourd [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
24"	6	3+	10	-2	3

Grand marteau tueur de démon Némésis [PSYCHIQUE]

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	3+	14	-3	D6+1

Espadon Némésis [PSYCHIQUE]

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Frappe	Mêlée	5	2+	10	-2	D6
▶ Balayage	Mêlée	10	2+	5	-1	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

CHEVALIERS IMPÉRIAUX



+ Règle d'Armée Code Chevaleresque, Abattre le Tyran

Remplacez l'aptitude de Serment par :
"Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure."

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"

SPACE WOLVES



+ Règle de Détachement Faits Dignes des Sagas

Remplacez par :
"À la fin du tour de chaque joueur, vous pouvez choisir 1 des Sagas listées ci-dessous. Si cette Saga a été accomplie par votre armée pendant ce tour, toutes les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée gagnent le bénéfice associé jusqu'à la fin de la bataille. Vous pouvez choisir chaque Saga une seule fois par bataille.

SAGA DU GUERRIER NÉ

Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a détruit au moins 1 figurine **PERSONNAGE** ennemie pendant ce tour.

Bénéfice d'Accomplissement : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

SAGA DE MAJESTÉ

Cette Saga est accomplie si vous contrôliez au moins 1 pion d'objectif dans la zone de déploiement adverse à la fin de ce tour, et si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée était à portée de ce pion d'objectif.

Bénéfice d'Accomplissement : Améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

SAGA DE L'OURS

Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a été réduite en dessous de la moitié de ses PV initiaux pendant ce tour et si elle n'a pas été détruite à la fin de ce tour.

Bénéfice d'Accomplissement : Les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

SAGA DU TUEUR DE BÊTES

Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a détruit au moins 1 figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** pendant ce tour.

Bénéfice d'Accomplissement : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES FATALES]."

WORLD EATERS



+ Optimisation Vouge de Berzerk

Remplacez par :

"Figurine **WORLD EATERS** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Dégâts des armes de mêlée dont est équipé le porteur."

+ Optimisation Favori de Khorne

Remplacez par :

"Figurine **WORLD EATERS** seulement. Une fois par bataille, quand vous faites un jet de Bénédiction de Khorne, avant de faire quoi que ce soit d'autre, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, défaussez tous les dés de ce jet et faites un nouveau jet de Bénédiction de Khorne. Ce nouveau jet ne compte pas comme une relance, et toute règle vous permettant de relancer ou de manipuler des dés individuellement (ex : Icône de Khorne) peut donc être utilisée."

+ Prince Démon des World Eaters, Aptitude Vigueur Infernale

Remplacez par :

"Tant qu'une unité **INFANTERIE WORLD EATERS** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+, sauf si elles ont déjà une sauvegarde invulnérable, auquel cas elles ont une sauvegarde invulnérable de 4+."