



BOARDING ACTIONS

RÈGLES 1.0

Bienvenue sur Boarding Actions ! Au fil de la saga Arks of Omen, nous publierons une série d'ajustements et de règles pour chaque faction du jeu, ainsi qu'une suite de bonus spécifiques aux différentes factions pour Boarding Actions. Cependant, plutôt que d'attendre la sortie de tous les livres Arks of Omen, nous avons compilé ici les règles de recrutement de chaque faction, permettant à tous les joueurs de planifier à l'avance la construction de leur armée et de jouer immédiatement.

- The Warhammer 40,000 Design Team

TRADUCTION NON OFFICIELLE



ADEPTA SORORITAS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **ADEPTA SORORITAS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<ORDRE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Ordre.
- Vous pouvez inclure des unités **CULT IMPERIALIS**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 3 modèles de personnages, mais un seul d'entre eux peut avoir une caractéristique de blessures de 5 ou plus. Ephrael Stern et Kyganil peuvent toujours être inclus, bien que les deux modèles aient une caractéristique Blessures de 5 ou plus.
- Vous pouvez inclure une unité des **SOEURS REPENTIA** si leur taille d'unité est de 4 ou 9.
- Vous pouvez inclure une unité d'Arco Flagellants si leur taille d'unité est de 3, 5 ou 10.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **DOMINION**.
- Vous ne pouvez pas inclure l'unité **TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE**.
- Les figurines de votre patrouille d'embarquement ne peuvent pas recevoir la Bénédiction des Bénédiction des Fidèles.
- Lors de la formation d'escouades d'abordage, si une unité de **SISTERS REPENTIA** a une taille d'unité de 9, divisez l'unité en une contenant 4 figurines et une autre contenant 5 figurines.

ADAPTATION DE RÈGLES

Il n'y a pas d'adaptations de règles supplémentaires qui s'appliquent aux règles de l'Adepta Sororitas *Codex : Adepta Sororitas*.



ADEPTUS CUSTODES

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **ADEPTUS CUSTODES**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<OST-REMPART>** de votre patrouille d'embarquement doivent appartenir au même **OST**.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **WITCHSEEKERS**.
- Vous pouvez inclure une unité **CUSTODIAN WARDENS** si son effectif initial est de 3 ou 6 modèles. Lors de la formation d'escouades d'abordage, si une unité **CUSTODIAN WARDENS** a une taille d'unité de 6, divisez la en deux unités contenant 3 figurines chacune.
- Vous pouvez inclure une unité **ALLARUS CUSTODIANS** si son effectif initial est de 1, 2 ou 3 figurines. Lorsque vous formez des escouades d'abordage, vous pouvez choisir de diviser une unité **ALLARUS CUSTODIANS** en plusieurs unités, chacune contenant 1 figurine.
- Vous ne pouvez pas ajouter un modèle **KNIGHT-CENTURA** que si votre détachement comprend au moins une autre unité d'**ANATHEMA PSYKANA**.
- Vous ne pouvez pas améliorer une figurine de votre armée pour qu'elle ait le trait Destructeur Irrésistible.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **ADEPTUS CUSTODES**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles d'Adeptus Custodes trouvées dans le *Codex : Adeptus Custodes*.

- Lorsqu'une unité **PSYKER** passe un test Psychique, le total n'est affecté que par les unités avec la règle des Filles de l'Abysses qui sont visibles pour cette unité **PSYKER**.

Notez que la règle du capitaine général de Trajann Valoris ne lui permet pas d'obtenir des améliorations.



ADEPTUS MECHANICUS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **ADEPTUS MECHANICUS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<MONDE FORGE>** de votre patrouille d'abordage doivent provenir du même monde forge.
- Vous pouvez inclure une et pas plus d'une unité de **KATAPHRON BREACHERS**.
- Vous pouvez inclure une et pas plus d'une unité de **KATAPHRON DESTROYERS**.
- Vous ne pouvez ajouter qu'une seule unité **SERVITEUR** si votre détachement de patrouille d'embarquement comprend au moins un **TECH PRIEST**.
- Vous ne pouvez pas inclure un **CYBERNETICA DATASMITH**.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **ADEPTUS MECHANICUS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Adeptus Mechanicus trouvées dans le *Codex : Adeptus Mechanicus*.

- La capacité *Doctrina Imperatives* (voir *Codex : Adeptus Mechanicus*) ne s'applique que si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine **MARÉCHAL SKITARII**.
- La capacité *Canticles of the Omnissiah* (voir *Codex : Adeptus Mechanicus*) ne s'applique que si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine **TECH PRIEST** ou possède le dogme Maître de la Forge.
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance contre une unité avec le dogme *Protocoles Brumeux*, cette unité est traitée comme ayant les avantages d'un couvert contre cette attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.



AGENTS OF THE IMPERIUM

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **AGENTS OF THE IMPERIUM**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<ORDO>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Ordo.
- Si vous incluez un modèle **INQUISITEUR** :
 - Vous pouvez inclure des unités **INQUISITION**, même si elles n'ont pas le mot clé **AGENT DE L'IMPERIUM**.
 - Vous pouvez inclure jusqu'à 3 modèles de **PERSONNAGE INQUISITION**, mais un seul d'entre eux peut être un modèle **INQUISITEUR**.
 - Les unités **ACOLYTE** ne peuvent être prises qu'à une taille d'unité de 5 figurines et sont considérées comme ayant le rôle de champ de bataille des troupes.
- Vous pouvez inclure un modèle **OFFICIO ASSASSINORUM** quel que soit le nombre d'autres modèles de **PERSONNAGE** que contient votre patrouille d'embarquement, mais il ne peut pas s'agir de votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.
- Lorsque vous rassemblez votre patrouille d'embarquement, sélectionnez l'une des options suivantes : unités d'**ACOLYTE** ; Unités des troupes **NAVIS IMPERIALIS** ; Unités de troupes **ADEPTUS ARBITES**. Les unités sélectionnées de votre armée acquièrent la capacité *Objectif Sécurisé* (voir le *Livre de Base Warhammer 40,000*).
- Lorsque vous formez des escouades d'abordage, ne divisez pas les unités de **VOIDSMEN-AT-ARMS** en unités séparées.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **AGENTS OF THE IMPERIUM**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent.

- Les modèles **DAEMONHOST** perdent la capacité *Daemonic Power* et ajoutent à la place 1 à leurs caractéristiques de Force et d'Attaques.
- Lorsque vous déployez une unité **INQUISITION** (hors unités **DAEMONHOST**) dans une zone d'entrée, vous pouvez également déployer une unité **JOKAERO WEAPONSMITH** aliée dans cette zone d'entrée.
- Si votre patrouille d'embarquement n'inclut aucun modèle de **PERSONNAGE** (autre que les modèles **OFFICIO ASSASSINORUM**) mais inclut une unité **EXACTION SQUAD**, vous pouvez donner une amélioration au modèle *Proctor Exactant* de cette unité comme s'il s'agissait d'un modèle de **PERSONNAGE**.
- Les modèles **OFFICIO ASSASSINORUM**, **JOKAERO WEAPONSMITH** et **DAEMONHOST** ne peuvent pas recevoir d'améliorations.
- Les modèles **OFFICIO ASSASSINORUM** avec l'Independent Les capacités opératives et polymorphiques perdent ces capacités pour la bataille et acquièrent la capacité suivante à la place : **Assassin Infiltrant** : avant la bataille, à l'étape *Déployer les armées*, lorsque vous placez cette figurine dans une zone d'entrée, vous pouvez la placer n'importe où sur le champ de bataille entièrement à moins de 6" de cette zone d'entrée.



ASTRA MILITARUM

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **ASTRA MILITARUM**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Vous pouvez inclure jusqu'à trois modèles de **PERSONNAGE**, mais un seul d'entre eux peut avoir une caractéristique Blessures de 5 ou plus.
- Des modèles d'**ATTACHÉ** peuvent être ajoutés aux unités de l'**ESCOUADE DE COMMANDEMENT** pour augmenter la taille de leur unité au dessus de 5, mais pas plus d'un modèle d'**ATTACHÉ** ne peut être ajouté à chaque **ESCOUADE DE COMMANDEMENT**. Lorsque vous formez des escouades d'embarquement, ne divisez pas une telle unité en unités séparées.
- Vous ne pouvez ajouter qu'une unité **SERVITEURS MUNITORUM** votre détachement de patrouille d'embarquement comprend un modèle **ENGINEER**.
- Lorsque vous formez des escouades d'embarquement, ne divisez pas les unités **INFANTERIE** en unités séparées.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **ASTRA MILITARUM**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Astra Militarum trouvées dans le *Codex : Astra Militarum*.

- La doctrine régimentaire des opérateurs de reconnaissance est modifiée à : 'Au début du premier round de bataille, une unité avec cette Doctrine Régimentaire qui a toutes ses figurines dans l'une de vos Zones d'Entrée peut effectuer un Mouvement Normal jusqu'à 6".
- Le pouvoir psychique **Psychic Maelström** a une charge warp valeur de 8.
- Les figurines avec la capacité de largage aérien perdent cette capacité pendant la bataille.



ASURYANI / YNNARI

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **ASURYANI / YNNARI**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<CRAFTWORLD>** de votre patrouille d'abordage doivent provenir du même craftworld.
- Vous pouvez inclure un emplacement de support lourd, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **DARK REAPER**.
- Les unités **STORM GUARDIAN** et **GUARDIAN DEFENDER** peuvent inclure des modèles **Serpent's Scale Platform** ou **Heavy Weapons Platform** comme d'habitude, même si cela signifierait que l'unité a une force de départ de 11. Lorsque vous formez des escouades d'abordage pour une telle unité, divisez la en une unité contenant 6 modèles et un autre contenant 5.
- Une unité **WARLOCK** peut avoir une taille de départ comprise entre 1 et 5 figurines, et la règle exigeant qu'une telle unité soit prise à sa taille minimale ne s'applique pas.
- Vous ne pouvez améliorer qu'une seule unité **ASPECT WARRIORS** dans votre armée pour avoir un pouvoir d'exarque.
- Les figurines avec la capacité **Favori de Khaine** ne peuvent pas recevoir d'Améliorations.
- Les unités ne peuvent pas avoir l'attribut **Craftworld Hunters of Ancient Relics**.
- Vous ne pouvez pas inclure d'unités **Harlequins**.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **ASURYANI / YNNARI**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Aeldari trouvées dans le *Codex : Aeldari*.

- Les figurines ne peuvent pas effectuer de mouvements de **Battle Focus**.
- Les modèles **PHOENIX LORD** ne peuvent pas exécuter le site sécurisé action (voir *Arks of Omen: Abaddon*)
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance sur unité avec un champ sombre ou les Attributs **Fieldcraft** ou **Masters of Concealment Craftworld**, cette unité est traitée comme ayant les avantages de la couverture contre cette attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.
- Lors de la détermination du nombre de dés à retenir pour le La capacité **Strands of Fate**, un jeu d'action d'embarquement est traité comme la même taille de bataille qu'un jeu de patrouille de combat.
- Lorsqu'une unité ennemie est sélectionnée comme cible d'une charge par une unité contenant des figurines équipées d'un masque **Howling Banshee** ou **Terror's Lament**, si cette unité ennemie est réglée sur **Défendre**, alors elle n'est plus dans cet état.
- Le pouvoir psychique **Bourreau** a une valeur de charge warp de 9



CHAOS DAEMONS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **LÉGIION DÉMONS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'un unité **FLESH HOUNDS**.
- Les unités **FLAMER** peuvent être incluses dans une patrouille d'embarquement Détachement même s'ils ont le mot clé **VOLANT**, mais un modèle **EXALTED FLAMER** ne peut pas avoir d'amélioration.
- Lorsque vous formez des escouades d'abordage, ne divisez pas les unités **BLUE HORRORS** en unités distinctes.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **LÉGIION DÉMONS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Aeldari trouvées dans le *Codex : Démons du Chaos*.

- Toutes les figurines perdent le mot clé **VOLANT** (si elles l'ont) pendant qu'elles sont sur le champ de bataille.
- Une division de figurine **HORREUR** peut augmenter la taille de l'escouade d'abordage de cette figurine au dessus de sa taille de départ.
- Chaque fois que vous utilisez l'effet Tempête Distorsion d'Ombre Descendante, soustrayez 1 au jet de touche d'une attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" au lieu de 12".
- Vous ne pouvez pas utiliser l'effet Tempête de déformation malveillante dans la mauvaise direction.
- L'effet Burning Terror Warp Storm coûte 5 points Warp Storm.
- L'effet Warp Storm Wave of Sickness coûte 4 points Warp Storm.
- Le pouvoir psychique Bolt of Change a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique Infernal Gateway a une valeur de charge warp de 10.



CHAOS SPACE MARINES

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **LÉGIION RENÉGATES**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<LÉGIION>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir à la même légion.
- Vous pouvez inclure une unité d'attaque rapide, mais seulement si c'est une unité **CHAOS SPAWN**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à deux unités HQ et jusqu'à deux modèles de **PERSONNAGE**, mais seulement si l'un d'entre eux est une unité **SOMBRE COMMUNION**.
- Vous pouvez inclure plus d'unités de **CULTISTES** que de Traitoris Unités d'infanterie de base Astartes, mais pas plus de deux fois plus d'unités Cultists que vous avez d'unités d'infanterie de base Traitoris Astartes.
- Vous ne pouvez pas inclure plus d'une figurine équipée d'un tome Balefire (voir la fiche technique des Légionnaires dans le *Codex : Chaos Space Marines*).
- Si vous incluez une unité **LÉGIION RENÉGATES POSSÉDÉES**, elle ne peut avoir qu'une force de départ de 5 figurines – des figurines supplémentaires ne peuvent pas lui être ajoutées.
- Lorsque vous formez des escouades d'embarquement, ne divisez pas les unités **CULTIST MOB** en unités séparées.
- Les unités d'**ADEPTES MAUDITS** doivent former des Escouades d'Embarquement. Lorsqu'ils le font, divisez l'unité afin que tous les mutants soient dans une unité et que tous les tourments soient dans l'autre unité.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **LÉGIION RENÉGATES**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Chaos Space Marines trouvées dans le *Codex : Chaos Space Marines*.

- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance qui cible une unité avec le Trait de Légion Maîtres de la Duplicité, si la figurine attaquante est à plus de 6" de cette unité cible, cette unité cible est traitée comme ayant les avantages d'une couverture contre cette attaque.
- Le pouvoir psychique Warptime a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique Possession a une valeur de charge warp de 8.



DEATH GUARD

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **DEATH GUARD**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<COMPAGNIE DE LA PESTE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir à la même compagnie de la peste.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 2 modèles de **PERSONNAGE**, mais uniquement si au moins l'un d'entre eux est une unité **FOETID VIRION**.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une Unité **CHAOS SPAWN**.
- Vous ne pouvez pas inclure plus d'une unité de **CULTISTE** et le nombre total combiné d'unités de **CULTISTE** et de **VÉROLEUX** ne peut pas dépasser le nombre d'unités de **PLAGUE MARINES**.
- Les modèles de votre patrouille d'embarquement ne peuvent pas recevoir le Maladie instable ou mort visqueuse Agents pathogènes mortels.
- Lorsque vous formez des escouades d'embarquement, ne divisez pas les unités de **CULTISTES** ou de **POXWALKERS** en unités distinctes.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **DEATH GUARD**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Death Guard trouvées dans le *Codex : Death Guard*.

- Un modèle **CHAOS SPAWN DEATH GUARD** a une endurance caractéristique de 6 et la capacité Épouvantablement résiliente.



DRUKHARI

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **DRUKHARI**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<KABAL>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Kabal.
- Toutes les unités **<WYCH CULT>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Wych Cult.
- Toutes les unités **<HAEMONCULUS COVENT>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Haemonculus Coven.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une **CLAWED FIEND** ou de **CHIMÈRE**. Vous pouvez inclure cette unité dans un détachement de patrouille d'abordage **DRUKHARI** même s'il ne peut pas inclure de **BEASTMASTER**.
- Toutes les unités **<HAEMONCULUS COVENT>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Haemonculus Coven.
- Vous ne pouvez inclure une unité de la **COUR DE L'ARCHONTE** que si elle contient exactement 1 modèle Lhamean, 1 modèle Medusae, 1 modèle Sslyth et 1 modèle Ur Ghul.
- Vous ne pouvez pas améliorer les figurines de votre armée pour avoir un Amélioration des seigneurs de Commorragh.
- Les unités ne peuvent pas avoir l'obsession du culte des chasseurs agiles.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **DRUKHARI**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Death Guard trouvées dans le *Codex : Drukhari*.

- Si un détachement de patrouille d'embarquement Drukharî contient une unité **KABALITE WARRIORS**, une unité **WYCHES** et une unité **WRACKS**, puis toutes les unités (à l'exception des unités **BLADES FOR HIRE**, sauf indication contraire) de ce détachement gagnent une Drukharî Obsession pertinente et, si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est une figurine d'**ARCHONTE**, sa capacité Overlord est remplacée par la capacité Raid Mastermind.
- Lorsqu'elles sont sur le champ de bataille, les figurines de **MANDRAKE** perdent la capacité Fade away.
- Les unités **DRUKHARI BEAST** ne peuvent pas effectuer l'opération L'action Hatchway et leur capacité Beasts of the Arena ne s'appliquent pas.
- La vitesse de l'obsession de tuer ne peut pas permettre à un jet d'avance d'aller au dessus de 6.
- Modèles avec l'obsession d'affichage acrobatique ne peut pas utiliser cette obsession pour se déplacer à travers les murs ou les écoutilles fermées.



GENESTEALER CULTS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **GENESTEALER CULTS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<CULTE>** de votre patrouille d'abordage doivent provenir du même culte.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 3 modèles **PERSONNAGE**, mais un seul d'entre eux peut avoir une caractéristique de blessures de 5 ou plus.
- Les unités de votre patrouille d'embarquement ne peuvent pas recevoir de compétences Planification des mises à niveau.
- Vous ne pouvez pas inclure d'unités **BROOD BROTHERS** dans votre patrouille d'embarquement.
- Lorsque vous formez des escouades d'embarquement, ne divisez pas les unités **NEOPHYTE HYBRIDE** en unités séparées.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **GENESTEALER CULTS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Genestealer Cults trouvées dans le *Codex : Genestealer Cults*.

- Chaque fois qu'une unité de votre armée invoque le culte, divisez par deux le nombre de figurines ajoutées à cette unité, en arrondissant au supérieur. De plus, chaque unité de votre armée ne peut invoquer 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 de déploiement des armées, votre adversaire doit mettre en place l'intégralité de sa patrouille d'abordage avant que vous ne mettiez en place la vôtre. Si les patrouilles d'embarquement des deux joueurs ont cette règle, chaque joueur place ses unités normalement.

- Les murs sont considérés comme ayant le trait de terrain Obscurcissant dans le but de déterminer si une cible est exposée.
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance contre une unité avec la biomorphologie Credo du Culte des Embusqués Souterrains ou Camouflage Naturalisé, cette unité est traitée comme ayant les avantages d'une couverture contre cette attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.
- Le pouvoir psychique Attaque Mentale a une charge de distorsion valeur de 7.



GREY KNIGHTS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **GREY KNIGHTS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<CONFRÉRIE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir à la même Confrérie.
- Vous pouvez inclure une unité d'attaque rapide, mais seulement s'il s'agit d'une unité **INTERCEPTOR SQUAD**.
- Vous ne pouvez ajouter qu'une seule unité de Serviteurs si votre Le détachement de patrouille d'embarquement comprend un modèle **BROTHERHOOD TECHMARINE**.
- Vous ne pouvez pas améliorer les figurines de votre armée pour obtenir des améliorations de la Sagesse des Pronosticars.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **GREY KNIGHTS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Grey Knights trouvées dans le *Codex : Grey Knights*.

- Les figurines des unités **INTERCEPTOR SQUAD** ont un mouvement caractéristique de 6" lorsqu'ils sont sur le champ de bataille.
- La capacité Téléporteurs personnels des **INTERCEPTOR SQUAD** unités est modifiée comme suit : "Une fois par bataille, les figurines de cette unité peuvent utiliser leurs téléporteurs pour effectuer un mouvement normal. S'ils le font, jusqu'à ce que ce mouvement soit terminé, les figurines de cette unité peuvent se déplacer horizontalement à travers les figurines et les caractéristiques du terrain comme si elles n'étaient pas là (elles ne peuvent pas terminer ce mouvement au dessus d'une autre figurine ou de sa base, ou à portée d'engagement de n'importe quelle figurine ennemis)
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance qui cible une unité **GREY KNIGHTS** de votre armée alors que la Marée des Ombres est dominante pour votre armée, si la figurine attaquante est à plus de 6" de cette unité cible, cette unité cible est traitée comme ayant les avantages d'une couverture contre cette attaque.
- Vous ne pouvez pas tenter de manifester *Précognition Fatale*, *Feu d'Alliance* ou l'un des pouvoirs psychiques Witchfire de la discipline Sanctic plus d'une fois chacun par round de bataille.
- Le pouvoir psychique *Porte de l'Infini* a une distorsion valeur de charge de 11.
- Le pouvoir psychique *Vortex of Doom* a une valeur de charge warp de 10.



HARLEQUINS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **HARLEQUINS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<SAEDATH>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même saedath.
- Si vous choisissez de ne pas inclure de modèle de **SOLITAIRE**, vous pouvez inclure jusqu'à 2 emplacements de QG, et vous pouvez inclure jusqu'à 2 modèles de **PERSONNAGE HARLEQUINS**.
- Vous ne pouvez mettre à niveau qu'un seul modèle de **PERSONNAGE HARLEQUINS** vers ont un rôle pivot.
- Les modèles **SOLITAIRE** ne peuvent pas recevoir d'Amélioration ou être mis à niveau pour avoir un rôle Pivotal.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **HARLEQUINS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Aeldari trouvées dans le *Codex : Aeldari*.

- Les figurines avec la capacité Panoplie d'Arlequin ne peuvent pas utiliser cette capacité pour se déplacer à travers les murs ou les écouteilles fermées.
- Lorsqu'elle est sur le champ de bataille, la figurine **SOLITAIRE** perd la capacité Blitz.
- Lorsqu'une unité est touchée par une attaque effectuée par un **DEATH JESTER** avec le rôle pivot de Lord of Crystal Bones, si cette unité est définie pour défendre ou a défini Overwatch, alors elle n'est plus dans aucun de ces états.
- Lors de la détermination du nombre de relances de Chance qu'un joueur gagne grâce à la capacité Chance du Dieu qui Rit, un joueur ne peut les gagner qu'à partir d'un jet de Chance du Dieu qui Rit, il n'en gagne pas en fonction de la taille de la bataille.
- Le pouvoir psychique *Twilight Pathways* a une charge de distorsion valeur de 8.
- Le pouvoir psychique *Mirror of Minds* a une charge de distorsion valeur de 9.
- Le pouvoir psychique *Webway Dance* a une valeur de charge de distorsion de 6.



LEAGUES OF VOTANN

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **LEAGUES OF VOTANN**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<LIGUE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir à la même Ligue.
- Vous pouvez inclure un slot Heavy Support, mais seulement s'il s'agit d'une unité **THUNDERKYN**.
- Vous ne pouvez pas améliorer une unité **BRÔKHYP IRON MASTER** pour qu'elle devienne une unité **BRÔKHYP FORGE-MASTER**.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **LEAGUES OF VOTANN**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Leagues of Votann trouvées dans le *Codex : Leagues of Votann*.

- Les unités ennemies ne gagnent pas de jetons Jugement terminer les actions Set Overwatch, Set to Defend ou Operate Hatchway
- L'équipement de guerre Multiwave Comms Array change ses règles en : «L'unité du porteur gagne le mot clé **COMMS**. Tant qu'une figurine **KÄHL** aliée est sur le champ de bataille, l'unité du porteur est considérée comme étant à portée de la capacité d'aura Kindred Hero de cette figurine.
- Lors de la résolution du pouvoir psychique Crushing Contemp, si le résultat du jet est supérieur ou égal à la caractéristique de commandement de l'unité ennemie, si cette unité a Set Overwatch ou est Set to Defend, alors elle n'est plus dans aucun de ces états.



NECRONS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **NECRONS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<DYNASTIE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir à la même dynastie.
- Vous pouvez inclure jusqu'à 2 emplacements HQ, et vous pouvez inclure jusqu'à 2 modèles **PERSONNAGE**, mais seulement si l'un d'eux est un modèle **CRYPTEK** (à l'exclusion des personnages nommés).
- Vous pouvez ajouter des unités **CRYPTEK** même si elles ont le mot clé **VOLANT**.

Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **NUÉES DE SCARABÉS CANOPTÈKS** (même si elle a le mot clé **VOLANT**) ou une unité **DESTROYERS OPHYDIENS**.

Vous ne pouvez ajouter qu'une seule unité **CRYPTOTHRALLS** si votre détachement de patrouille d'embarquement comprend au moins une unité **CRYPTEK**.

Vous ne pouvez ajouter qu'une seule unité **CANOPTÈK PLASMACYTE**, et uniquement si votre détachement de patrouille d'abordage comprend au moins une unité **DESTROYER CULT**.

Les modèles de votre patrouille d'embarquement ne peuvent pas recevoir le Atavindicator, Metalodermal Tesla Weave ou Quantum Orb Cryptek Arkana.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **NECRONS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Necrons trouvées dans le *Codex : Necrons*.

- Toutes les figurines perdent le mot clé **VOLANT** (si elles l'ont) pendant qu'elles sont sur le champ de bataille.
- Lorsqu'une figurine effectue une translocation à l'aide du code dynastique Translocation Beams, elle peut se déplacer à travers les figurines comme si elles n'étaient pas là, mais elle ne peut pas se déplacer à travers le terrain, comme les murs et les écoutilles fermées.
- Si des unités de votre armée ont le code dynastique Territorial agressif ou la tradition dynastique des Conquêteurs éternels, au lieu que toutes ces unités obtiennent la capacité Objectif sécurisé, chaque figurine d'**INFANTERIE** dans une telle unité compte comme une figurine supplémentaire lors de la détermination du contrôle d'un objectif marqueur.
- Si des unités de votre armée ont le Relentlessly Circonstance expansionniste d'éveil, plutôt que toutes les unités avec elle effectuant un mouvement normal au début de la bataille, vous sélectionnez l'une de ces unités qui se trouve dans l'une de vos zones d'entrée au début de la bataille pour effectuer un mouvement normal jusqu'à 6" à la place.
- Lorsque vous déployez une unité **DESTROYER CULT** (à l'exception **SKORPEKH LORD**) dans une zone d'entrée, vous pouvez également déployer une unité **CANOPTÈK PLASMACYTE** amie dans cette zone d'entrée.
- Si une figurine de **SKORPEKH LORD** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, chaque fois vous placez une autre unité de votre armée sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas placer votre seigneur de guerre en partageant sa zone d'entrée avec cette unité.
- Les **DÉPECEURS** acquièrent la capacité suivante : **HORREURS CACHÉES** : Chaque fois qu'une attaque est effectuée contre cette unité, soustrayez 1 au jet de touche de cette attaque.



ORKS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **ORKS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<CLAN>** de votre patrouille d'abordage doivent provenir du même clan.
- Vous pouvez inclure jusqu'à deux modèles de **PERSONNAGE**, mais uniquement si l'un d'entre eux est un modèle **RUNTHERD**. Vous ne pouvez pas inclure plus d'un modèle de **PERSONNAGE RUNTHERD**.
- Vous ne pouvez inclure qu'une seule unité **GRETCHIN**. Lorsque vous formez des escouades d'embarquement, ne divisez pas une unité Gretchin en unités séparées.
- Vous pouvez inclure une unité de soutien lourd, mais seulement s'il s'agit d'une unité **FLASH GITZ**.
- Vous pouvez inclure jusqu'à deux unités de **MEGANOBZ** dans votre armée.
- Vous ne pouvez améliorer qu'un seul modèle de votre armée pour avoir un emploi Kustom.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **ORKS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Orks trouvées dans le *Codex : Orks*.

- La capacité Coupe gorge des unités **KOMMANDOS** ne s'applique que lorsque l'unité attaquante est à 1" ou moins d'une écoutille ouverte ou si elle a utilisé une grotte de distraction.
- Chaque fois qu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance qui cible une unité avec le Taktiks kultur, si la figurine attaquante est à plus de 6" de cette unité cible, cette unité cible est traitée comme ayant les avantages de la couverture contre cette attaque.
- Si des unités de votre armée ont le Lucky Blue Gitz kultur, au lieu que toutes les unités d'**INFANTERIE** avec cette kultur gagnent la capacité Objectif sécurisé, chaque figurine d'**INFANTERIE** dans une telle unité compte comme une figurine supplémentaire lors de la détermination du contrôle d'un marqueur d'objectif.
- Chaque fois qu'une attaque effectuée avec un tankhammer rate la cible, le porteur est détruit et son unité subit D3 blessures mortelles.
- Lorsque vous déployez une unité **GRETCHIN** dans une zone d'entrée, vous pouvez également déployer une unité **RUNTHERD** amie dans cette zone d'entrée.
- Le pouvoir psychique *Da Jump* a une valeur de charge warp de 11.



SPACE MARINES

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **SPACE MARINES**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<CHAPITRE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même chapitre.
- Vous pouvez inclure une unité **SEIGNEUR DE GUERRE**, mais seulement s'il s'agit d'une unité **PRIMARQUE**.
- Vous pouvez inclure une unité d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une unité d'**ESCOUADE D'ASSAUT** qui n'est pas équipée de réacteurs dorsaux ou d'une unité **LOUPS FENRISSIENS**. Si vous incluez une unité Fenrisian Wolves, elle ne peut avoir qu'une force de départ de 5 figurines des figurines supplémentaires ne peuvent pas lui être ajoutées.
- Vous pouvez inclure une unité de soutien lourd, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **ESCOUADE HELLBLASTER** ou **ESCOUADE ERADICATOR**. Si vous incluez une unité **ESCOUADE HELLBLASTER**, elle ne peut avoir qu'une force de départ de 5 figurines des figurines supplémentaires ne peuvent pas lui être ajoutées.
- Vous ne pouvez ajouter qu'une unité de **VÉTÉRANS DE COMPAGNIE** si votre détachement de patrouille d'embarquement comprend au moins un modèle de **CAPITAINE**. Cette unité doit avoir un effectif de départ de 5 figurines.
- Vous ne pouvez ajouter qu'une seule unité **SERVITEURS** si votre détachement de patrouille d'embarquement comprend une figurine **TECHMARINE**.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **LÉGION LOYALISTE**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Space Marines trouvées dans le *Codex : Space Marines*.

- La règle des escouades de combat ne s'applique pas. Au lieu de cela, les unités se séparent en formant des escouades d'embarquement.
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance qui cible une unité avec les Shadow Masters ou Stealthy Chapter Tactics, si la figurine attaquante est à plus de 6" de cette unité cible, cette unité cible est traitée comme ayant les avantages d'une couverture contre cette unité.
- Les unités **LOUPS FENRISSIENS** ne peuvent pas effectuer d'actions.
- Les figurines avec la capacité Débordement perdent cette capacité pour la bataille.



T'AU EMPIRE

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **T'AU EMPIRE**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<SEPT>** de votre patrouille d'embarquement doivent provenir du même Sept.
- Vous pouvez mettre à niveau un **ÉTHÉRÉ** pour avoir un drone glisseur, bien qu'il ait le mot clé **VOLANT**.
- Vous pouvez inclure une unité **STEALTH BATTLESUIT**, **FARSIGHT** ou **CRISIS**, même si elles ont les mots clés **VOLANT** et **RÉACTEUR DORSAL**.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'un unité **PATHFINDER TEAM** ou **TACTICAL DRONES** (même si elle a le mot clé **VOLANT**).
- Vous ne pouvez pas inclure des modèles de tourelles de soutien ou de **DRONES** (sauf s'ils font partie d'une unité de **TACTICAL DRONES**).
- Vous ne pouvez ajouter des unités **KROOT** que si votre patrouille d'embarquement comprend au moins une unité **CARNIVORES KROOT**. Si vous le faites, vous pouvez inclure une unité de Krootox Riders, même si elle a le mot clé Cavalry, et elle peut contenir jusqu'à 3 figurines.
- Vous ne pouvez pas améliorer les figurines de votre armée pour avoir des améliorations du système prototype.
- Lorsque vous formez des escouades d'abordage, ne divisez pas les unités **KROOT** en unités séparées.

*Notez que vous pouvez toujours inclure des unités **KROOT HOUNDS** en utilisant la capacité Kroot Pack de l'unité **CARNIVORES KROOT**, car elles n'occupent pas d'emplacement de rôle sur le champ de bataille.*

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **T'AU EMPIRE**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles T'au Empire trouvées dans le *Codex : T'au Empire*.

- Les unités **KROOT HOUNDS** ne peuvent pas effectuer d'actions (y compris l'action Operate Hatchway).
- Les figurines avec le mot clé **VOLANT** le perdent lorsqu'elles sont sur le champ de bataille et ont une caractéristique de Mouvement de 6".
- Les figurines avec la capacité Manta Strike perdent cette capacité pendant la bataille.
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance sur une unité avec les Masters of Urban Warfare ou Camouflage Experts Sept Tenets, cette unité est traitée comme ayant les avantages d'une couverture contre cette attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.
- Aux fins du principe Strike Fast, votre Les zones d'entrée sont considérées comme votre zone de déploiement.
- Un **COMMANDER FARSIGHT** a une caractéristique d'Attaques de 3.



THOUSAND SONS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **THOUSAND SONS**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<GRAND CULTE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir au même Grand Culte.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **CHAOS SPAWN**.
- Vous ne pouvez pas inclure plus d'une unité de **CULTISTES** et le nombre total combiné d'unités **CULTISTES** et **BRAY** ne peut pas dépasser le nombre d'unités Rubric Marines.
- Vous ne pouvez pas améliorer les figurines de votre armée pour obtenir des améliorations du Commandement de la Légion.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **THOUSAND SONS**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Thousand Sons trouvées dans le *Codex : Thousand Sons*.

- Les unités **RUBRIC MARINES** et **SCARAB OCCULT TERMINATORS** qui ne contiennent pas de figurine Aspiring Sorcerer ou Scarab Occult Sorcerer après que vous ayez formé des escouades d'abordage perdent le mot clé **PSYKER** et perdent la capacité Sorcerous Master.
- Une unité **CHAOS SPAWN THOUSAND SONS** a les éléments suivants capacité : «**Fated Mutation** : Chaque fois que cette unité est sélectionnée pour combattre, vous n'avez pas besoin de lancer de dé pour déterminer quelle capacité Mutated Beyond Reason s'applique. Choisissez simplement le résultat que vous souhaitez appliquer pour la durée de ce combat.»
- Le rituel kabbalistique de *Charge Malveillante* coûte 5 points de cabale.
- Pour les besoins du pouvoir psychique *Warp Reality*, seules les écoutilles ouvertes sont considérées comme des éléments de terrain.
- Le pouvoir psychique *Sorcerous Facade* a une valeur de charge warp de 11.
- Le pouvoir psychique *Baleful Devolution* a une charge de warp valeur de 9.
- Le pouvoir psychique *Dark Blessing* a une valeur de charge warp de 9.
- Le pouvoir psychique *Temporal Surge* a une valeur de charge warp de 9.



TYRANIDS

RASSEMBLEMENT D'UNE PATROUILLE

Lors du recrutement d'une patrouille d'abordage, si votre faction est **VRILLE DE LA RUCHE**, les règles suivantes s'appliquent lors de l'ajout d'unités à votre détachement de patrouille d'abordage, et elles ont priorité sur les règles normales de recrutement d'une patrouille d'abordage.

- Toutes les unités **<FLOTTE RUCHE>** de votre patrouille d'abordage doivent appartenir à la même flotte ruche.
- Les unités **NEUROTHROPE**, **ZOANTHROPES** et **VENOMTHROPES** peuvent être inclus dans un détachement de patrouille d'embarquement même s'ils ont le mot clé **VOLANT**.
- Vous ne pouvez pas inclure à la fois une unité **ZOANTHROPES** et une unité **VENOMTHROPES**.
- Vous ne pouvez inclure qu'une seule unité **LICTOR**.
- Vous pouvez inclure un emplacement d'attaque rapide, mais uniquement s'il s'agit d'une unité **RIPPER SWARMS**.
- Lorsque vous formez des escouades d'abordage, ne divisez pas les unités **TERMAGANTS** ou **HORMAGAUNTS** en unités séparées.

ADAPTATION DE RÈGLES

Si votre faction est **VRILLE DE LA RUCHE**, les adaptations de règles suivantes s'appliquent aux règles Tyranides trouvées dans le *Codex : Tyranides*.

- Toutes les figurines perdent le mot clé **VOLANT** (si elles l'ont) pendant 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" ou moins d'une autre figurine amie pour les besoins de la règle Synapse ou de toute capacité Synaptic Imperative.
 - Une unité se trouve à portée de lien synaptique d'une autre figurine amie (sauf lorsqu'elle manifeste des pouvoirs psychiques).
- Si des unités de votre armée ont la biomorphologie Synaptic Goading, plutôt que toutes les unités **ENDLESS MULTITUDE** avec cette biomorphologie effectuant un mouvement normal au début de la bataille, vous sélectionnez l'une d'entre elles qui se trouve dans l'une de vos zones d'entrée au début de la bataille pour effectuer un Mouvement Normal jusqu'à 6" à la place.
- Lors de la manifestation du pouvoir psychique *Paroxysme*, dans En plus de l'incapacité de l'unité sélectionnée à effectuer les actions Set Overwatch ou Set to Defend jusqu'au début de votre prochaine phase psychique, si cette unité a déjà effectué ces actions, elle n'est plus considérée comme ayant Set Overwatch ou Set to Defend.
- Lorsqu'une figurine ennemie effectue une attaque à distance sur une unité avec l'adaptation Tunnel Networks ou la biomorphologie de camouflage naturalisé, cette unité est traitée comme ayant les avantages d'une couverture contre cette attaque si la figurine attaquante est à plus de 6" de sa cible.