



**Systeme francophone d'aide
aux organisateurs de tournois
pour W40K version 7.**

Quelques contributeurs au système CPM (via leurs pseudos WarFo) :

Addnid, Annatar, Arnar Aenor, Arrethas, azuriel, blair_o, Boris_le_Hachoir, Boss Gobblitz, bourpif le sage, Carnassire chacha-gbt, Corback, DaarKouador, Dark Heineken, deadpool59, DeeElDee, Démoncreator, Drako, Ecthelion59, Ephidel, FeelTheWay, Fogia, fracassor, froutos, Fruch, gabalho, ghisred, GoldArrow, Gondhir, Gurvan, grungi, hallalkimiste, Harald, Helden, hwk, Isenheim, killiox, klasboom, k-lyse, lairder1, Le Gob, le_venerable, Le-Captain, lion.eljohnson, lou21, louisteq, lt_THORFIN, Manokko, max_ahriman, Mazok, MEGALODON, Mirdhynn, morgoth813, Morthaur le demon, Mr Scintillant, mynokos, nS.Ryl, Ondskapt, Otto von Gruggen, Pzyman, quiky, Razahrds, roudairain, Salgin, Sedral, silk, Silmeria, snorri61, Strifer, Stunt, superdady, Superpoulpe, theob, Tiguitare, Tutti Quanti, Tyranideman, Vincent101, Vorak, wildgripper, XAV, zegogo, ziel, Zyrtchen

Un remerciement particulier à Morthaur le demon, pour le format du fichier. Sans lui, vous auriez encore un fichier excel in-imprimable !

Merci aux orgas faisant confiance à ce système.

| | |
|---|----|
| Avant-propos :..... | 3 |
| Livres, Codex, Suppléments traités et couverts :..... | 5 |
| Restrictions Générales | 6 |
| IMPERIUM : Astra et Knights | 7 |
| IMPERIAL KNIGHTS..... | 7 |
| ADEPTUS SORORITAS..... | 7 |
| ASTRA MILITARUM..... | 7 |
| INQUISITION..... | 7 |
| SKITARII / ADEPTUS MECHANICUS | 7 |
| IMPERIUM : Les Astartes..... | 7 |
| BLOOD ANGELS | 7 |
| DARK ANGEL..... | 7 |
| GREY KNIGHTS..... | 7 |
| SPACE WOLVES | 8 |
| SPACE MARINES | 8 |
| CHAOS | 9 |
| DEMONS..... | 9 |
| SPACE MARINES DU CHAOS..... | 9 |
| KHORNE DAEMONKIN..... | 9 |
| ELDARS | 10 |
| CRAFTWORLDS ELDARS..... | 10 |
| DARK ELDARS | 10 |
| HARLEQUINS | 10 |
| XENOS | 11 |
| NECRONS..... | 11 |
| EMPIRE TAU | 12 |
| TYRANIDES | 12 |
| ORKS..... | 12 |

Système CPM

MàJ corrigée du 24 janvier 2016

Le système CPM (Classement par Point de Monstruosité) est un projet collaboratif bénévole, né sur le Warhammer Forum. Il a pour but d'appuyer les organisateurs de tournois : la Version 7 de Warhammer 40K et la Politique de sorties de Games Workshop rendent en effet le travail d'organisateur bien plus complexe qu'il ne l'a jamais été.

Un grand merci au Warhammer Forum pour avoir permis à ce projet d'avancer, ainsi qu'aux différents collaborateurs du système.

Avant-propos :

Le système CPM est un système d'aide aux organisateurs pour estimer la valeur d'une liste d'armée en fonction des unités qui la composent.

- Les unités fortes sont marquées par des Points de Monstruosité (PM)
- L'organisateur fixe un nombre de Points de Monstruosité par liste (maxi, voir mini !)
- Le système est conçu pour des armées de 1250 à 2000pts : il est utilisable dans les autres formats, mais nécessitera plus d'attention de la part des organisateurs.
- La "dureté" du tournoi est variable : **sur un format comme 1850pts**, un tournoi mou autorisera 0 à 2 PM, un tournoi "équilibré" 3-4 PM, un tournoi plus dur pourra autoriser 5 PM ou plus. **Il va sans dire qu'à plus petit format, comme en 1000pts, 2PM peuvent correspondre à un format « dur ».**

Le système CPM est construit pour des tournois en solo, mais est adapté :

- Aux tournois en équipe
- Aux campagnes et autres évènements « non compétitifs »
- Aux rencontres classiques.

Les deux points importants à retenir sont les suivants :

- **En Tournois et Campagnes, les organisateurs sont rois** : le système CPM n'est qu'une aide à l'organisation, qui présente ses failles (notamment l'effet de seuil). A aucun moment un refus de liste ne pourrait être contesté juste via ce système.
- **Le Système CPM « punit » par le haut** : basé sur des combinaisons et des synergies entre unités, et destiné à un milieu compétitif, il est construit en partant du principe que les joueurs vont utiliser la meilleure combinaison possible. *Ainsi, si vous prenez Tigurius, une escouade de Centurions Devastators et une unité de Scouts, le Système CPM prendra en compte la combinaison Tigurius/Centurions, même si vous allez jouer le psyker dans l'escouade de Scouts.*

Cumul des points CPM :

Les points se calculent en additionnant toutes les conditions CPM atteintes pour tous les schémas. Passer d'un schéma à un autre ne permet pas de remettre à zéro les tranches de figurines, car le système calcule par figurine.

Par exemple, une armée qui contient un schéma Interarmes Space Wolves avec 3 Wolf Lords sur Thunderwolf et un autre schéma avec 2 Wolf Lords sur Thunderwolf coûtera 5 PM : 4 PM pour 5 Wolf Lords sur Thunderwolf et 1 PM additionnel pour un schéma supplémentaire (voir les sections suivantes).

Principe des tranches :

La plupart des unités sont « PMisées » par tranche. Ainsi, si une entrée est PMisée « pour chaque tranche de 2 » :

- Aucune / Une entrée : 0PM
- Deux /Trois fois cette entrée : 1PM
- Quatre / Cinq fois cette entrée : 2PM

Les tranches sont toujours considérées comme devant être entièrement complètes pour recevoir leur note. Pour qu'une proportion de figurines soit estimée puissante, il faut qu'elle atteigne un certain quota.

En conséquence, il est courant de vouloir optimiser les points de PM reçus en réduisant le nombre de figurines pour rester sous la tranche. Cela ne veut pas dire que 14 Khorne Hounds (0PM) soient drastiquement moins forts que 15 Khorne Hounds (1PM). Cela signifie qu'à partir de 15 Khorne Hounds, la composition commence à être violente. Au possesseur de l'armée de décider s'il veut restreindre les effectifs ou assumer la dureté de la composition (comme en renforçant encore plus les effectifs).

Prérequis :

- **Les Psykers doivent indiquer quels domaines ils comptent utiliser** pendant l'évènement concerné. Par défaut, et en absence de précision, ils compteront comme pouvant utiliser l'intégralité des domaines à leur disposition. **Cela ne permet pas à un psyker de lister un certain nombre de tirages** : par exemple, un psyker de niveau 3 (Divination, Télépathie) comptera toujours comme faisant 3 tirages dans chaque domaine. Inutile donc de préciser qu'il fera 2 tirages en Divination et 1 en Télépathie.
- Les pouvoirs des Psykers dont le tirage est en partie ou totalement fixé par les règles (comme les Sorciers du Chaos marqués) sont comptabilisés au cas par cas (par exemple, Kairos tire au sort une fois dans biomancie, divination et deux fois dans démonologie). Il est bien entendu toujours possible d'indiquer un domaine pour les choix de pouvoirs laissés libre.
- Les pouvoirs déjà fixés (comme Epée Sanguine de Mephiston) ne sont pas comptabilisés dans les décomptes.

Rappel : qu'est-ce qu'un détachement ?

Actuellement, sont considérés comme des détachements :

- **Le Détachement Interarmées, le Détachement Allié** du livre de règles :
- **Les Détachements spécifiques nommés**, comme *la Nemesis Strike Force, Pillards de l'Espace Réel*,... internes aux codex ;
- **Les « Super-détachements »** constitués de formations et d'entrées spécifiques (Décurie Nécron, Craftworld Warost,...) ;
- **Les Formations** non incluses dans les « Super-détachements ».

Livres, Codex, Suppléments traités et couverts :

Les Formations et unités **non incluses dans les ouvrages ci-dessous** ne sont **pas couvertes** par le système CPM. Les formations sorties indépendamment des codex ne sont couvertes que si elles sont citées spécifiquement.

| Nom de l'ouvrage | Faction | Format |
|---|------------------|-----------|
| Black Legion: Codex Chaos Space Marines Supplement | Chaos | Papier |
| Champions of Fenris: A Codex Supplement | Imperium* | Papier |
| Clan Raukaan - A Codex: Space Marines Supplement | Imperium* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Blood Angels | Imperium* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Grey Knight | Imperium* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Space Marines | Imperium* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Space Wolves | Imperium* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Dark Angels | Imperium* | Papier |
| Codex : Astra Militarum | Imperium* | Papier |
| Codex : Chaos Daemons | Chaos Daemons | Papier |
| Codex : Eldars Craftworld | Eldars | Papier |
| Codex Adeptus Mechanicus: Cult Mechanicus | Imperium* | Papier |
| Codex Adeptus Mechanicus: Skitarii | Imperium* | Papier |
| Codex: Adepta Sororitas | Imperium* | Numérique |
| Codex: Chaos Space Marines | Chaos | Papier |
| Codex: Dark Eldar | Eldars Noirs | Papier |
| Codex: Harlequins | Eldars | Papier |
| Codex: Imperial Knights | Imperium* | Papier |
| Codex: Inquisition | Imperium* | Numérique |
| Codex: Khorne Daemonkin | Khorne Daemonkin | Papier |
| Codex: Militarum Tempestus | Imperium* | Papier |
| Codex: Necrons | Nécrons | Papier |
| Codex: Orks | Orks | Papier |
| Codex: Stronghold Assault / Forteresse Assiégée | Tous | Papier |
| Codex: Tau Empire | Tau | Papier |
| Codex: Tyranides | Tyranides | Papier |
| Crimson Slaughter: A Codex Supplement | Chaos | Papier |
| Haemonculus Covens - A Codex: Dark Eldar Supplement | Eldars Noirs | Numérique |
| Sentinels of Terra: A Codex supplement | Imperium* | Papier |
| Waaagh! Ghazghkull – A Codex: Orks Supplement | Orks | Papier |
| Nom du supplément | | |
| War Zone Damocles: Kauyon | | |
| War Zone Damocles : Mont'ka | | |
| Shield of Baal: Leviathan | | |
| Shield of Baal: Exterminatus | | |
| Dataslates | | |
| Cypher | | |
| Belakor | | |
| Helbrutes | | |

*Pour la faction Imperium, voir le livre de règles.

Restrictions Générales

Partie Psy

| | PM |
|---|----|
| ➤ Première tranche de 10 Charges Warp si au moins 3 niveaux psychiques choisissant de tirer au sort dans la Démonologie maléfique | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 5 Charges Warp après les 10 premières si au moins 3 niveaux psychiques choisissant de tirer au sort dans la Démonologie maléfique | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans la Télépathie | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans la Démonologie Maléfique | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 4 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans la Divination | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 5 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans la Biomancie | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 5 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans la Démonologie Séraphique | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans les Runes du Destin | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 4 niveaux psychiques pouvant tirer au sort en Interromancie | 1 |

Bouclier Psycal : Le nombre de PM de la section Partie Psy ne peut dépasser le nombre d'unité ayant la règle Psyker (de toute type : Psyker, Confrérie de Psykers, Pilotes psy,...) de l'armée.

PM Génériques

| | PM |
|--|----|
| ➤ Pour chaque détachement en plus du Détachement Principal | 1 |
| ➤ Première tranche de 120 points de vie (sauf Tyranides) | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 20 points de vie supplémentaires après les 120 premiers (sauf Tyranides) | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 5 véhicules de transport | 1 |
| ➤ Première tranche de 40 Points de Coque (PC) | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 10 PC en plus des 40 premiers | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 blindages 13+ (prendre en compte les Fortifications le cas échéant) | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 20 tirs d'armes à graviton (pour les armes à salve, utiliser le chiffre le plus élevé du profil) (Exception : Centurions Devastator Space Marines et Kataphrons Destroyers, notés spécifiquement). | 1 |
| ➤ Cypher | 2 |

PM Astartes

| | PM |
|---|----|
| ➤ 3 ^{ème} Drop Pod avec la règle Transport Assigné | 1 |
| ➤ 7 ^{ème} Drop Pod avec la règle Transport Assigné | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 2 Drop Pods sans la règle Transport Assigné | 1 |
| ➤ Chaque unité de motos à partir de la 2 ^{ème} et contenant au moins une arme à graviton | 1 |

Note : prendre en compte l'armée au total, et non par détachement

Forteresse Assiégée / Stronghold Assault + War Zone Damoclès : Kauyon

| | PM |
|--|----|
| ➤ Fortification - Ligne de Défense Aegis avec Relais de Communication | 1 |
| ➤ Fortification - Forteresse de la Rédemption | 1 |
| ➤ Fortification - Plate-forme Skyshield | 1 |
| ➤ Fortification - Bastion impérial | 1 |
| ➤ Fortification - Bunker impérial Wall of Martyr | 1 |
| ➤ Fortification - Batterie Vengeance Wall of martyr | 1 |
| ➤ Fortification - Redoute Firestorm Wall of martyr | 1 |
| ➤ Fortification - Générateur de Bouclier Void | 2 |
| ➤ Fortification - Conduites de Prométhéum (si 1+ unités autre que véhicule disposant d'arme à flamme et de règle permettant le mouvement et le tir avec des armes lourdes) | 1 |
| ➤ Fortification - Blindage 15 ou plus et/ou avec une arme D | 3 |
| ➤ Fortification - Améliorations Bouclier Void ou Trappe de secours | 1 |
| ➤ Fortification - Tidewall Shield Line | 1 |

Note: Tout réseau de fortification apporte la somme des PM des fortifications qui le compose

IMPERIUM : Astra, Adeptus, Inquisition et Knights

IMPERIAL KNIGHTS

PM

- Premier Chevalier Impérial (de tout type) 1
- Chaque Chevalier Impérial (de tout type) suppl. 2

ASTRA MILITARUM

- Chaque Prêtre à partir du 2^{ème} [Si alliance avec Frères de Bataille (A part Chevaliers Impériaux / Assassins) : chaque prêtre] 1
- Pask 1
- Yarrick 1
- Chaque tranche de 2 Manticores 1
- Chaque tranche de 2 Wyvern 1
- Chaque Lemman Russ Punisher à partir du 2^{ème} 1
- Si alliance avec Frères de Bataille (A part Chevaliers Impériaux / Assassins) chaque Commissar/Lord Commissar 1
- Stormsword 4
- Autre véhicule super-lourd du supplément Mont'ka 2
- Formation Psykana Division si au moins un tirage en Démonologie Maléfique 1
- Formation Steel Host 1

INQUISITION

Les Détachements de la faction Inquisition ne sont pas concernés par la règle « Pour chaque détachement en plus du Détachement Principal »

- Présence de Servo cranes dans la liste 1
- Si alliance avec l'Astra Militarum, chaque Inquisiteur (nommé ou non) 1

IMPERIUM : Les Astartes

BLOOD ANGELS

PM

- Dante 1
- Chaque tranche de 10 Sanguinary Guards 1
- Chaque tranche de 15 Death Company Marines 1
- Astorath si au moins 10 Death Company Marines 1

GREY KNIGHTS

- Chaque Cuirassier Nemesis à partir du 2^{ème} 1
- Kaldor Draigo 1
- Chaque tranche de 2 Librarians 1
- Chaque tranche de 3 unités d'Interceptor 1

ADEPTUS SORORITAS

PM

- Par unité de Dominions (contenant au moins une arme de tir avec la règle fusion) à partir de la 3^{ème} 1
- Sainte Célestine 1
- Chaque Prêtre/Uriah Jacobus à partir du 2^{ème} [Si alliance avec Frères de Bataille (A part Chevaliers Impériaux / Assassins) : chaque prêtre] 1

OFFICIO ASSASSINORIUM

Les Détachements de la faction Officio Assassinorium ne sont pas concernés par la règle « Pour chaque détachement en plus du Détachement Principal »

ADEPTUS MECHANICUS

Les Détachements de la faction Skitarii ne sont pas concernés par la règle « Pour chaque détachement en plus du Détachement Principal »

- Si au moins une unité de Kataphron Destroyers avec graviton dans l'armée, chaque unité de Kataphron Destroyers après la première 1
- Chaque tranche de 4 Kastellans 1
- Adeptus Mechanicus War Convocation 3*

**4 en comptant le Chevalier obligatoire*

DARK ANGEL

PM

- Azrael en cas d'alliance avec l'Astra Militarum 1
- Chaque tranche de 4 figurines avec Serre à plasma (avant choix des options) 1
- Chaque Darkshroud 1
- Chaque Battle Demi-Company 1
- Sammael si alliance avec des Frères de Batailles (sauf Assassins, White Scars et Imperial Knights) 1
- Chaque tranche de 4 unités avec au moins une figurine ayant la règle Ravenwing (hors véhicule) 1
- Dark Angels Librarius Conclave si au moins un tirage en Démonologie Maléfique 1

SPACE WOLVES

PM

- Chaque personnage indépendant après le premier si : 1
 - il possède une monture Thunderwolf ou une moto **et** qu'il s'agit d'un Wolf Lord
 - il possède une moto **et** qu'il suit la règle Psyker.
 - il possède une monture Thunderwolf ou une moto **et** une armure runique, l'Armure de Russ ou l'Armor of Asvald Stormwrack
 - il possède une monture Thunderwolf ou une moto **et** un Bouclier Storm et/ou un Gantelet énergétique/Marteau Tonnerre

SPACE MARINES

PM

- Chaque tranche de 2 Maîtres de chapitre 1
- Chaque tranche de 2 Canons Thunderfire 1
- Chaque tranche de 3 unités de Canons Thunderfire 1
- Chaque Maître de chapitre/Capitaine à moto avec Bouclier Éternel ou Chaines de la Gorgone 1
- Chaque unité de Centurions Devastator avec au moins une arme avec la règle Graviton 1
- Si présence d'au moins 3 Centurions Devastator dans l'armée, chaque tranche de 2 PM obtenue en lien avec des capacités psychiques (Charges Warp, Domaines Psychiques, ou Psyker, **avant application du « Bouclier Psycal »**) 1
- Pour chaque unité d'exactly 3 Centurions Devastator dans l'armée, chaque Drop Pod pris en Attaque Rapide 1

PM

- Chaque tranche complète de 3 Runes Priests avec moto / réacteur dorsal. 1
- Chaque unité de Thunderwolves Cavalry possédant 2 ou + Storm Shield/ Gantelet énergétique/ Marteau Tonnerre 1
- Chaque tranche de 5 Thunderwolves Cavalry (additionnel au point ci-dessus). 1
- **Si présence de figurine de moto avec la règle Ravenwing dans l'armée** 1

PM

Sans distinction de Traits de Chapitres :

- Chaque Battle Demi-Company 1
- Deux Battle Demi-Companies par Détachement 1*
**Soient 3 PM en tout*
- Formation Skyhammer 1
- Formation Librarius Conclave 1
- Formation Librarius Conclave si au moins un tirage en Démonologie Maléfique 1*
**Soient 2PM en tout*

Traits Ultramarines

- Tigurius 1
- Formation SkyHammer si au moins une arme à graviton (en plus du générique) 1*
**Soient 2PM en tout*

Traits White Scars

- Si alliance avec des Frère de Batailles (sauf Assassins, Dark Angels et Imperial Knights) 1
- Kor'sarro Khan si au moins 3 unités de type Moto et/ou au moins une Battle Demi Company White Scars 1
- Chaque tranche de 10 figurines avec le type Moto 1
- The Hunter's Eye 1

CHAOS

DEMONS

PM

- Au moins une Récompense Exaltée 1
- Kairos si au moins une Récompense Exaltée 1
- Chaque tranche de 6 Hurleurs si au moins 4 niveaux psychiques pouvant tirer en Divination et/ou en Démonologie Maléfique (cumuler les deux domaines) OU Chaque tranche de 15 Hurleurs 1
- Chaque tranche de 15 Chiens de Khorne 1
- Chaque tranche de 5 Drones de la Peste 1
- Be'lakor 2
- Par Héraut de Tzeentch sur Disque à partir du 3^{ème} 1
- Chaque Broyeurs d'âmes à partir du 2^{ème} 1
- Chaque tranche de 2 Princes Démons de Nurgle de type CMV mais non psyker 1
- Chaque Créature Monstrueuse Volante Psyker après la première 1
- Chaque tranche de 2 Princes Démons de Tzeentch de type CMV mais non psyker, si Be'lakor dans l'armée 1

SPACE MARINES DU CHAOS

PM

- Par HelDrake avec conflagrateur 1
- Be'lakor 2
- Par unité d'Enfants du Chaos avec la marque de Nurgle à partir de la 2^{ème} 1
- Par Ferrocerberus à partir du 2^{ème} 1

KHORNE DAEMONKIN

PM

- Chaque tranche de 12 Flesh Hounds 1
- Chaque Soul Grinder à partir du 2^{ème} 1
- Par Maulerfiend à partir du 2^{ème} 1
- Par HelDrake avec conflagrateur 1
- Lord Of Skulls 1
- Chaque Gore Pack 1
- Chaque formation War Engine à partir de la 3^{ème} 1

ELDARS

CRAFTWORLDS ELDARS

PM

| | |
|---|---|
| ➤ Chaque tranche de 2 Farseers | 1 |
| ➤ Pierre Esprit d'Analth'an si prise sur un membre d'un Seer Council | 1 |
| ➤ Pour chaque tranche de 5 Skyrunner Warlocks dans l'armée | 1 |
| ➤ Baharroth | 1 |
| ➤ Pour chaque Hemlock / unité de Wraithguards | 1 |
| ➤ Eldrad Ulthran et des Wraithguards et/ou des Canons à distorsion dans la liste | 1 |
| ➤ Chaque unité de Vault's Battery contenant au moins un Canon à distorsion | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 unités de Vault's Battery | 1 |
| ➤ Pour chaque WraithKnight | 3 |
| ➤ Chaque unité de Fire dragons/Swooping hawks à partir de la 3ème | 1 |
| ➤ Chaque Tranche de 50 tirs de Rayonneur Laser / Canon Shuriken | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 5 Warp Spiders | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 unités de Fire Dragons/Swooping Hawks | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 6 Canons Shurikens sur Windriders (chaque Rayonneur compte pour 1,5 canon shuriken) | 1 |
| ➤ Par tranche de 3 unités de Windriders | 1 |
| ➤ Par escadron de 2+ Night spinners | 1 |
| ➤ Chaque Wave Serpent à partir du 4ème | 1 |
| ➤ Chaque Tranche de 5 Vypers | 1 |
| ➤ Chaque Tranche de 4 War Walkers | 1 |

Dans un Détachement Craftworld Warhost

| | |
|---|---|
| ➤ Crimson Death | 1 |
| ➤ Seer Councils | 1 |
| ➤ Aspect Host | 1 |
| ➤ Chaque Wraithlord à partir du 3ème | 1 |
| ➤ Chaque Night Spinner à partir du 3ème | 1 |

DARK ELDARS

PM

| | |
|--|---|
| ➤ Chaque tranche de 2 portails (Si alliance avec Craftworlds Eldars, chaque portail) | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 4 venoms équipés de deux canons éclateurs | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 8 chapelets de caltraps | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 4 raiders équipés de boucliers nocturnes | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 unités de Scourges équipées d'au moins un fusil disrupteur | 1 |

HARLEQUINS

Les Détachements de la faction Harlequins ne sont pas concernés par la règle « Pour chaque détachement en plus du Détachement Principal »

XENOS

NECRONS

PM

Dans tout détachement non inclus dans une Décurie et non cité dans la colonne de droite

| | |
|---|---|
| ➤ Orikan le Devin | 1 |
| ➤ Pour chaque figurine Nécron ayant une sauvegarde à 2+ (quelle qu'elle soit) si Orikan | 1 |
| ➤ Nemesor Zandrekh | 1 |
| ➤ Chaque Ghost Ark à partir de la 3 ^{ème} | 1 |
| ➤ Si plus d'un parmi (Cryptek / Orikan / Illuminor) | 1 |
| ➤ Si au moins un parmi (Cryptek / Orikan / Illuminor), par Orbe de Résurrection/d'éternité à partir du 2 ^{ème} | 1 |
| ➤ Destroyer Lord avec Linceul de Cauchemar | 1 |
| ➤ Solar Thermasite | 1 |
| ➤ Chaque escouade de Canoptek Wraith | 1 |
| ➤ Chaque Escouade supplémentaire de Canoptek Spyder si présence d'au moins une unité de Scarabs Canopteks | 1 |
| ➤ Chaque Escadron de plus d'un Stalker si présence d'au moins une unité de Destroyer ou Heavy Destroyer | 1 |
| ➤ Pour chaque unité de (<i>Lychguards, Triarch Praetorians, Tomb Blades, Destroyers, Heavy Destroyer</i>) à partir de la 2 ^{ème} | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 unités de la même nature (triple) dans la liste suivante : Lychguards / Triarch Praetorians / Canoptek Wraiths / Tomb Blades / Destroyers / Heavy Destroyer / Canoptek Spyder | 1 |
| ➤ Tesseract Vault | 2 |
| ➤ Obelisk | 1 |

Note : un véhicule avec blindage quantique compte comme un blindage 13+ pour les PM génériques.

PM

Dans une Décurie

| | |
|--|---|
| ➤ Détachement Décurie | 2 |
| ➤ Pour chaque Orbe de Résurrection/d'éternité à partir du 2 ^{ème} | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 15 Flyed Ones | 1 |

Formation Réclamation Légion dans Décurie

| | |
|---|---|
| ➤ Pour chaque Ghost Ark à partir de la 3 ^{ème} | 1 |
| ➤ Par Tranche de 6 Lychguards | 1 |
| ➤ Par tranche de 3 unités de Tomb Blades | 1 |
| ➤ Par Tranche de 6 Tomb Blades équipées de Nebuloscope | 1 |
| ➤ Nemesor Zandrekh | 1 |

Quel que soit le détachement

Formation Royale Court

| | |
|---|---|
| ➤ Si intégrée à une Décurie | 1 |
| ➤ Orikan le Devin | 1 |
| ➤ Nemesor Zandrekh | 1 |
| ➤ Pour chaque figurine Nécron ayant une sauvegarde à 2+ (quelle qu'elle soit) si Orikan | 1 |

Formation Judicator Bataillon

| | |
|------------------------------------|---|
| ➤ Si intégrée à une Décurie | 1 |
| ➤ Si plus de 12 Praetoriens | 1 |
| ➤ Si escadron de plus d'un Stalker | 1 |

Formation Destroyer Cult

| | |
|--|---|
| ➤ Si intégrée à une Décurie | 2 |
| ➤ Destroyer Lord équipé d'un Linceul de Cauchemar | 1 |
| ➤ Si Escouade supplémentaire de Heavy Destroyer | 1 |
| ➤ Si au moins deux escouades de plus de 3 Destroyers | 1 |

Formation Canoptek Harvest

| | |
|--------------------------------------|---|
| ➤ Conclave of the burning one | 2 |
| ➤ Zarathusa royal | 1 |
| ➤ Anraky strategic decurion | 1 |

EMPIRE TAU

PM

- Chaque tranche de 4 drones de ciblage si présence d'un Commandeur avec contrôleur de drones 1
- Shadowsun, si présence d'une escouade de 4+ Crisis/Gardes du corps 1
- Chaque Riptide avec accélérateur à ion et/ou Pilote de la Caste de la Terre 1
- Chaque Riptide à partir de la 3ème 1
- Chaque Stormsurge 3
- **Chaque tranche de 5 Crisis/Gardes du Corps 1**
- Si 1 ou 2 Signatures Systems parmi : Armure Iridium / Puce engrammatique de Puretide / Senseur multispectre / Node C2 dans l'armée 1
- Si 3 ou 4 Signatures Systems parmi : Armure Iridium / Puce engrammatique de Puretide / Senseur multispectre / node C2 dans l'armée 2
- Chaque tranche de 6 Verrouillages de Cible 1
- **Chaque tranche de 10 figurines avec source de désignation, hors véhicule 1**
- Chaque tranche de 3 Devilfish avec nacelle de brouillage et/ou SMS 1
- Chaque Skyray à partir du 2ème 1
- Après la première Broadside, chaque tranche de 2 Broadside avec nacelle de missiles à haut rendement (quatre drones lance-missiles comptent comme une Broadside avec nacelle de missiles à haut rendement) 1
- **Chaque tranche de 2+ Ghostkeel (hors formation OSC) 1**
- **Chaque unité de 2+ Ghostkeel dans une formation Optimised Stealth Cadre 2**
- Optimised Stealth Cadre 1
- Hunter Contigent 1
- Retaliation Cadre 1
- **Firebase Support Cadre 1**
- **Piranhas Firestream Wings 3**
- **Ranged Support Cadre 1**
- **Skysweep Missile Defense 1**
- **Drone Net VX1-0 1**
- **Par Drone Net VX1-0 après le premier 1**
- **Ghostkeel Wing 1**
- **Riptide Wing : par Riptide dans la formation, sans prendre en compte l'équipement 1**

TYRANIDES

PM

- Exactement 2 Créatures Monstrueuses Volantes dans la liste 1
- Au moins 3 Créatures Monstrueuses Volantes dans la liste 2
- Chaque Créature Monstrueuse Volante à partir de la 5ème 1
- Chaque tranche de 2 Dévoreurs Jumelés sur les Tyrans ailés 1
- **Chaque tranche de 150 points de vie 1**
- **Chaque tranche de 30 points de vie après les 150 premiers 1**
- **Deathsleaper Assassin brood 1**

ORKS

- Bâton Baraka sur personnage en Mega Armure ou à Moto 1
- Chaque tranche de 5 Loobas/Traktor 1
- Chaque tranche de 2 Warboss à Moto 1
- Chaque tranche de 15 Lootas 1
- Chaque tranche de 15 TankBustas 1
- Chaque tranche de 35 Lootas/Tankbustas 1
- Stompa 2