



**Système 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, Voljoun, Vorak, wildgripper, XAV, zegogo, ziel, Zyrtschen

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, et n'oublions pas l'adage de Voljoun:
« Le spam, c'est le mal. »*

| | |
|---|-------------------------------------|
| Livres, Codex, Suppléments traités et couverts : | 6 |
| Restrictions Générales | 7 |
| IMPERIUM : Astra, Adeptus, Inquisition et Knights | 8 |
| IMPERIAL KNIGHTS..... | 8 |
| ADEPTUS SORORITAS..... | 8 |
| ASTRA MILITARUM..... | 8 |
| OFFICIO ASSASSINORIUM | 8 |
| ADEPTUS MECHANICUS | 8 |
| INQUISITION..... | 8 |
| IMPERIUM : Les Adeptus Astartes | 9 |
| Adeptus Astartes..... | 9 |
| GREY KNIGHTS..... | 9 |
| DARK ANGEL..... | 9 |
| BLOOD ANGELS | 9 |
| IMPERIAL FISTS..... | 10 |
| BLACK TEMPLARS..... | 10 |
| CRIMSON FISTS | 10 |
| SALAMANDERS..... | 10 |
| SPACE WOLVES | 10 |
| WHITE SCARS | 10 |
| IRON HANDS..... | 10 |
| RAVEN GUARD | 10 |
| ULTRAMARINES..... | 10 |
| CHAOS | 11 |
| DEMONS..... | 11 |
| SPACE MARINES DU CHAOS..... | 11 |
| KHORNE DAEMONKIN..... | 11 |
| ELDARS | 12 |
| CRAFTWORLDS ELDARS..... | 12 |
| DARK ELDARS | 12 |
| HARLEQUINS | 12 |
| XENOS | 13 |
| NECRONS..... | Error! Bookmark not defined. |
| EMPIRE TAU | 14 |
| TYRANIDES | 13 |
| ORKS..... | 13 |

Systeme CPM

MàJ du 02 octobre 2016 : « The Fall of Medusa »

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, télépathie et deux fois dans démonologie, mais sa connaissance du Domaine du Changement au complet n'est pas à prendre en compte). 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 Alliés** 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 ».

Point Important pour cette version !!

Au moment de la rédaction de cette version du CPM, les FAQ de Games Workshop sont actuellement à l'état de Draft sur leur page Facebook. **Il a été décidé de les prendre en compte pour cette version**, afin de coller au plus proche des futures évolutions de Warhammer 40K. Ces FAQ sont disponibles :

- Sur la page [Facebook Warhammer 40 000](#) de Games Workshop (en VO);
- Via le [site de la FEQ](#) (attention aux dates et suivies, lien changeant !) pour un résumé de ces points (toujours en VO)

Les points importants de ces Draft (ceux ayant le plus influencés les évolutions du CPM) sont les suivants:

- ✓ 49 **Q** : J'ai une question concernant les règles spéciales d'une unité qui affectent toutes ou certaines unités dans un certain rayon d'une figurine ou d'une unité. Comment cela interagit avec les unités embarquées dans un transport, et qu'arrive-t-il si l'unité avec cette règle est embarquée dans un transport ?
 - **R** : Quand une unité embarque dans un véhicule, elle est retirée du champ de bataille et n'interagit plus avec quoi que ce soit sur le champ de bataille. Cependant, certaines règles peuvent créer des exceptions à cette règle, les exemples les plus évidents étant les Postes de Tirs ou les pouvoirs psychiques. Si une règle doit s'appliquer lorsque l'unité est embarquée, cela sera spécifié.
- ✓ 204 **Q** : Est-ce qu'une unité embarquée dans un transport ayant zigzagué compte aussi comme ayant zigzagué dans la prochaine phase de tir ?
 - **R** : Oui.
- ✓ 222 **Q** : Si j'utilise un détachement spécial, comme la Strike Force Némesis, et que j'ajoute à une unité de ce détachement un Personnage Indépendant d'une faction "Frère de Bataille", les unités peuvent-elles toutes bénéficier des règles du détachement (dans ce cas, l'arrivée au tour 1 avec les Chevaliers Gris) ?
 - **R** : Non, les règles d'un détachement ou d'une formation ne s'appliquent qu'aux figurines/unités de la formation ou du détachement.
- ✓ 278 **Q** : Une unité peut-elle embarquer durant le déploiement dans un transport d'une faction « Frères de Batailles » ?
 - **R** : Non (*Note du CPM : notez qu'un transport provenant d'un second détachement d'un même codex est concerné par cette interdiction...*)
- ✓ 358 **Q** : Est-ce que les Blood Angels, Chevaliers Gris, Space Wolves ou Dark Angels comptent comme ayant des Tactiques de Chapitre quand ils rejoignent des unités Space Marines ? Par exemple, est-ce qu'une unité Ultramarines rejointe par Mephiston perd les bénéfices de ses Tactiques de Chapitre ?
 - **R** : Si une unité de ces Factions rejoint une unité de la faction Space Marines, ou vice-versa, aucune unité ne bénéficie des Tactiques de Chapitre.

Ces changements profonds du système de jeu entraînent des évolutions du CPM. Si l'utilisation de ces Drafts ne vous convient pas, nous vous conseillons l'utilisation du [CPM du 16 avril 2016](#). Cela fait, fatalement, de cette version du CPM une version de transition.

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.

Par exemple, l'*Imperial Space Marine* sorti pour l'anniversaire des SM n'est pas accepté dans les parties utilisant le CPM, car ni inclus dans les ouvrages ci-dessous, ni cité spécifiquement dans les sections idoines.

| Nom de l'ouvrage | Faction | Format |
|---|----------------------|-----------|
| Champions of Fenris: A Codex Supplement | Space Wolves* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Blood Angels | Blood Angels* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Grey Knight | Grey Knight* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Space Marines | Space Marines* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Space Wolves | Space Wolves* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Dark Angels | Dark Angels* | Papier |
| Codex Adeptus Astartes: Deathwatch | Deathwatch* | Papier |
| Codex : Astra Militarum | Astra Militarum* | Papier |
| Codex : Chaos Daemons | Chaos Daemons | Papier |
| Codex : Eldars Craftworld | Eldars | Papier |
| Codex Adeptus Mechanicus: Cult Mechanicus | Cult Mechanicus* | Papier |
| Codex Adeptus Mechanicus: Skitarii | Skitarii* | Papier |
| Codex: Adepta Sororitas | Adeptus Sororitas* | Numérique |
| Codex: Chaos Space Marines | Chaos | Papier |
| Codex: Dark Eldar | Eldars Noirs | Papier |
| Codex: Harlequins | Eldars | Papier |
| Codex: Imperial Knights | Imperial Knight* | Papier |
| Codex: Inquisition | Inquisition* | Numérique |
| Codex: Khorne Daemonkin | Khorne Daemonkin | Papier |
| Codex: Militarum Tempestus | Militarum Tempestus* | 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 |
| Haemonculus Covens - A Codex: Dark Eldar Supplement | Eldars Noirs | Numérique |
| Iyanden - A Codex: Eldar Supplement | Eldar | Papier |
| Waaagh! Ghazghkull - A Codex: Orks Supplement | Orks | Papier |
| Nom du supplément | | |
| Death From the Skies | | |
| War Zone Damocles : Mont'ka | | |
| War Zone Fenris : Curse of the Wulfen | | |
| Shield of Baal: Exterminatus | | |
| Shield of Baal: Leviathan | | |
| Angels of Death | Space Marines* | |
| Traitor's Hate | Chaos | |
| Angel's Blade | Blood Angels | |
| Dataslates / Autres sorties | | |
| Cypher | | |
| Helbrutes | | |
| Imperial Knights: Renegade | | |

*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 4 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 5 niveaux psychiques pouvant tirer au sort dans le Domaine du Changement | 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 15 tirs d'armes à graviton. Si TOUTES les armes à graviton de l'armée (tous détachements confondus) ne sont présentes QUE sur des figurines de la faction Cult Mechanicus, ce seuil passe à 20 tirs). | 1 |
| ➤ Cypher | 2 |
| ➤ Chaque tranche de 4 Aéronefs | 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 | 4 |
| ➤ 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

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

- Chaque Chevalier Impérial (de tout type, dont Renégat) 2
- Par Chevalier Impérial ou Renégat, si présence d'au moins un détachement possédant l'une des factions suivantes : Adeptus Mechanicus, Astra Militarum, Blood Angels, Craftworld Eldar, Dark Angels, Space Marines, Space Wolves. +1*

*Soient 3PM en tout

ASTRA MILITARUM

- Pask 1
- 1er Prêtre si détachement supplémentaire (hors assassin, Imperial Knights et Astra Militarum) ou si 1 PM a été dépensé dans du psy (Psykana et/ou tirage) ou si présence de Cypher 1
- Chaque Prêtre à partir du 2eme 1
- Yarrick 1
- Chaque tranche de 2 Manticores 1
- Chaque tranche de 2 Wyverns 1
- Chaque Wyvern à partir de la 5ème 1
- Chaque Lemman Russ Punisher à partir du 3ème 1
- Stormsword 4
- Hellhammer, Stormlord 3
- Autre véhicule super-lourd du supplément Mont'ka 2
- Formation Psykana Division 1
- Formation Psykana Division si au moins un tirage en Démonologie Maléfique (*Soient 4 PM en tout) 3

INQUISITION

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

Liste Inquisitoriale : Liber Heresius, Psyocculum, Psychotroke grenades, Rad grenades, Servo-cranes

- Exactement 1 ou 2 éléments de la liste Inquisitoriale 1
- 3+ éléments de la liste Inquisitoriale 2
- Coteaz 1

ADEPTUS SORORITAS

PM

- Chaque tranche de 2 unités de Dominions contenant au moins une arme de tir avec la règle fusion 1

- Sainte Célestine 1
- Chaque Prêtre/Uriah Jacobus (si l'armée ne comporte aucune unité d'une Faction autre qu'Adeptus Sororitas ou Imperial Knight, et/ou l'armée ne comporte aucune unité de 13+ figurines, le premier Prêtre/Uriah Jacobus est gratuit) 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 »

- Culexus (hors formation Execution Force) 1

ADEPTUS MECHANICUS

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

- Au moins 4 unités ayant la faction Cult Mechanicus si au moins une figurine avec graviton dans le détachement 1
- Chaque tranche de 3 Kastellans 1
- Adeptus Mechanicus War Convocation 3*

*Soient 6 PM en tout en comptant le Chevalier obligatoire

IMPERIUM : Les Adeptus Astartes

Adeptus Astartes

| | PM |
|---|----|
| ➤ Chaque tranche de 3 Ironclads/Dreadnoughts Furioso | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 Vindicators | 1 |
| ➤ 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 |
| ➤ Pour chaque unité d'exactly 3 Centurions Devastator, chaque Drop Pod sans la règle Transport Assigné | 1 |
| ➤ Chaque unité de Centurions Devastator comportant au moins une figurine sans graviton après la première | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 2 Canons Thunderfire | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 2 unités de type Moto ayant au moins une arme à graviton | 1 |
| ➤ Chaque Narthecium sur figurine à moto ou à réacteur à partir du 2 ^{ème} | 1 |
| ➤ Si présence d'au moins 1 Narthecium sur figurine à moto ou à réacteur et présence d'au moins un parmi (Maître de Chapitre / Wolf Lord / Capitaine Space Marine avec armure d'artificier ou équivalent / Wolf Guard Battle Leader avec armure runique ou équivalent) à moto, à réacteur ou sur monture Thunderwolf | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 Personnages Indépendants de type autre qu'Infanterie <ul style="list-style-type: none"> ○ Tout Maître de Chapitre ou Wolf Lord sur Monture ThunderWolf compte pour 2 personnages, ○ Tout Capitaine Space Marine (hors Maître de Chapitre), Wolf Lord (hors monture Thunderwolf), Wolf Guard Battle Leader ou Psyker avec sauvegarde d'armure à 2+, Apothicaire avec le trait de chapitre Iron Hands compte pour 1,5 personnage. | 1 |
| ➤ Chaque personnage indépendant avec Guerrier Eternel ET ayant au moins 3PV ET de type autre que Infanterie (Infanterie de Saut ou Moto). Exemple : Dante, Sammael, ... | 1 |
| ➤ Chaque Capitaine en Armure Terminator Cataphractii si tirage de sorts en Séraphique dans l'armée | 1 |
| ➤ Chaque Battle Demi-Company comprenant au moins un (Capitaine / Maître de Chapitre) à moto ou à réacteur et/ou au moins une escouade de commandement à moto | 1 |
| ➤ Deux Battle Demi-Company par Détachement | 1* |
| <i>*Soient 3 PM en tout, même si les BDC ne contiennent pas de personnages ou d'escouade de Cdt à moto ou à réacteur</i> | |
| ➤ Formation Skyhammer Annihilation Force intégrée dans un détachement (Gladius,...) | 1 |
| ➤ Formation Librarius Conclave intégrée dans un autre détachement (Gladius...) | 1 |
| ➤ Formation Librarius Conclave si au moins une figurine de type Moto ou Infanterie de saut | 1 |
| ➤ Strike Force Command comprenant au moins une figurine à moto ou à réacteur | 1 |
| ➤ Si présence de Centurion Devastator avec au moins une arme à graviton, chaque personnage indépendant d'une faction Impériale à partir du 4 ^{ème} | 1 |
| <i>Si présence dans l'armée de Centurions Devastator avec gravitons ou choix dans les domaines psychiques suivants, la règle « Bouclier Psycal » ne s'applique plus.</i> | |
| ➤ Chaque tranche de 3 tirages en Technomancy | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 2 tirages en Librarius | 1 |
| ➤ Chaque tirage en Fulmination | 1 |
| ➤ Chaque tirage en Geokynesis | 2 |

GREY KNIGHTS

| | |
|---|---|
| ➤ Chaque Cuirassier Nemesis à partir du 2 ^{ème} | 1 |
| ➤ Kaldor | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 unités d'Interceptor | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 2 Librarians si présence de Frères de Bataille (sauf Assassins) | 1 |
| ➤ Stern en présence de Frères de Batailles d'une autre Faction (sauf Assassins et Imperial Knights) | 1 |

BLOOD ANGELS

| | PM |
|--|----|
| ➤ The Golden Ost | 1 |
| ➤ Archangel orbital intervention force | 1 |

DARK ANGEL

| | PM |
|--|----|
| ➤ Azrael en cas d'alliance avec l'Astra Militarum | 1 |
| ➤ Première tranche de 5 Chevaliers noirs (Apothicaire et Champion inclus) | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 3 Chevaliers noirs (Apothicaire et Champion inclus) après la première tranche de 5 figurines | 1 |
| ➤ Chaque Darkshroud | 1 |
| ➤ Chaque tranche de 4 unités avec au moins une figurine ayant la règle Ravenwing (hors véhicule) | 1 |
| ➤ Dark Angels Librarius Conclave (voir Librarius Conclave plus haut) | |

IMPERIAL FISTS

PM

- Pas de PM

CRIMSON FISTS

PM

- Pas de PM

BLACK TEMPLARS

PM

- Pas de PM

SALAMANDERS

PM

- Pas de PM

SPACE WOLVES

PM

- Formation Champions of Fenris si présence de Logan Grimnar et d'au moins 3 unités de Longs Crocs 1
- Chaque unité de Wulfen à partir de la 3ème 1
- Chaque tranche de 5 Wulfens équipés de Bouclier Storm 1
- Formation Blackmane : chaque Drop Pod de la formation compte double pour les seuils de Transport Assigné et des PM Astartes. 1
- Formation Wulfkin : chaque tranche de 15 Fenrissian Wolves 1
- Au moins 4 personnages indépendants Space Wolves 1

- Présence d'au moins une figurine avec la règle Ravenwing en présence de la Faction Space Wolves 1
- Chaque unité de Thunderwolves Cavalry 1

Les personnages de la formation Herald of the great wolf comptent comme des personnages indépendants pour les différents seuils

WHITE SCARS

PM

- The Hunter's Eye sans unité de 4+ Centurions Devastator dans l'armée 1
- The Hunter's Eye si unité de 4+ Centurions Devastator dans l'armée 2
- Si alliance avec des Frère de Batailles (sauf Assassins, Astartes et Imperial Knights) 1
- Kor'sarro Khan 1
- Chaque tranche de 12 figurines avec le type Moto 1

IRON HANDS

PM

- Chaque Techmarine à moto à partir du 3ème 1
- Au moins 3 personnages indépendants Iron Hands 1
- Détachement Fist Of Medusa 1
- Au moins 2 Personnages Indépendants (remplace le « Au moins 2 personnages indépendants IH ») 1
- Au moins 1 tirage en Biomancie dans l'armée 1

RAVEN GUARD

PM

- Shadowstrike Kill Team intégrée au sein d'une Talon Strike Force 2
- Armure des Ombres, si au moins une figurine avec la règle Ravenwing dans l'armée 1

ULTRAMARINES

PM

- Tigurius 1

Deathwatch

PM

- Chaque tranche de 6 Canon Frag Deathwatch 1

CHAOS

Si choix dans les domaines psychiques suivants, la règle « Bouclier Psycal » ne s'applique plus.

| | |
|--|---|
| Chaque tranche de 3 tirages en Hérétech | 1 |
| Chaque tranche de 2 tirages en Sinistrum | 1 |
| Chaque tirage en Ectomance | 1 |
| Chaque tirage en Geomortis | 2 |

DEMONS

PM

- Au moins une Récompense Exaltée 1
- Kairos 2

- Chaque tranche de 6 Hurlers si au moins 4 niveaux psychiques pouvant tirer en Divination et/ou en Démonologie Maléfique (cumuler les deux domaines) OU Chaque tranche de 15 Hurlers 1

- Chaque tranche de 15 Chiens de Khorne 1

- Be'lakor 2

- Chaque Héraut de Tzeentch sur Disque à partir du 3^{ème} 1

- Chaque Broyeurs d'âmes* à partir du 3^{ème} 1

- Chaque CMV après la première (hors Kairos et Be'lakor) 1

- Paradox 1

- Burning Skyhost (Si présence d'au moins un Burning Skyhost dans l'armée, le seuil des Hurlers passe de "Chaque tranche de 15" à "Chaque tranche de 12") 1

- Robes de l'Impossible 1

Daemonic Incursion 1

- Chaque entrée identique à partir de la cinquième (Exemple : 5 unités de Démonettes dans une Daemonic Incursion valent 1PM, 2PM pour 6 unités, etc...) 1

SPACE MARINES DU CHAOS

PM

- Chaque HelDrake avec conflagrateur à partir du 2^{ème} 1

- Chaque Ferrocerberus**/Maulerfiend** à partir du 3^{ème} 1

- Cyclopia Cabal si présence d'au moins une figurine d'une faction autre que Space Marines du Chaos dans l'armée 1

- Be'lakor 2

- The Lost and The Damned au sein d'un Black Crusade Detachment 1

- Raptor Talon au sein d'un Black Crusade Detachment 1

KHORNE DAEMONKIN

PM

- Chaque tranche de 11 Flesh Hounds 1

- Chaque Soul Grinder* à partir du 3^{ème} 1

- Chaque Ferrocerberus**/Maulerfiend** à partir du 3^{ème} 1

- Chaque HelDrake avec conflagrateur 1

- Lord Of Skulls 1

- Lord Of Skulls si présence d'un autre super-lourd dans la liste +1*

*Soient 2PM en tout

* Cumulez les Broyeurs d'Âme / Soul Grinder des différents codex le cas échéant pour savoir si le seuil de 3+ est atteint

** Cumulez les Ferrocerberus / Maulerfiend des différents codex le cas échéant pour savoir si le seuil de 3+ est atteint

ELDARS

CRAFTWORLDS ELDARS

PM

- Chaque Farseers/Eldrad Ulthran à partir du 2ème 1
- Pour chaque tranche de 7 Skyrunner Warlocks dans l'armée 1
- Pour chaque Hemlock après le 1er 1
- Pour chaque unité de Wraithguards 1
- Eldrad Ulthran et des Wraithguards et/ou des Canons à distorsion dans la liste 1
- Chaque unité de Vaul's Battery contenant au moins un Canon à distorsion 1
- Pour chaque WraithKnight avec Canons Wraith Lourds 4
- Pour chaque WraithKnight sans Canon Wraith Lourd 3
- Chaque tranche de 3 unités de Wraithguards 1
- Chaque tranche de 50 tirs de Rayonneur Laser / Canon Shuriken 1
- Chaque tranche de 30 tirs de Rayonneur Laser / Canon Shuriken (après la première tranche de 50) 1
- Chaque tranche de 5 de Warp Spiders 1
- Par tranche de 3 unités de Windriders 1
- Chaque tranche de 6 Canons Shurikens sur Windriders (chaque Rayonneur compte pour 1,5 canon shuriken) 1
- Chaque Wave Serpent bénéficiant de la règle Objectifs Sécurisés à partir du 3ème 1
- 1ère tranche de 4 War Walkers 1
- Chaque tranche de 2 War Walkers supplémentaire 1
- 1ère tranche de 4 Vypers 1
- Chaque tranche de 2 Vypers supplémentaire 1

Dans un Détachement Craftworld Warhost

- Crimson Death 1
- Seer Councils 1
- Aspect Host 1
- Chaque Wraithlord à partir du 3ème 1

DARK ELDARS

PM

- Chaque tranche de 2 portails 1
- Chaque tranche de 8 chapelets de caltraps 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 génériques

PM

- Nemesor Zandrekh 1
- Illuminor Szeras pris hors Décurie 1
- Orikan le Devin 1
- Si Orikan, chaque figurine avec une sauvegarde d'armure de 2+ 1
- Chaque Obelisk 1
- Chaque Tesseract Vault 2
- Chaque unité de Canoptek Wraiths 1
- Chaque Ghost Ark, après la seconde 1
- Chaque Solar Thermasite 1
- Chaque Orbe de résurrection après la première 1

PM

- Chaque unité de Destroyers ou Heavy Destroyers ou Destroyer Lord, après la seconde de ces trois unités confondues 1
- Chaque unité de Lychguards ou Triarch praetorians ou Tomb blades, après la première de toutes ces unités confondues 1
- Chaque tranche de 3 unités issues de la même entrée codex (triplette) parmi : Lychguards, Triarch Praetorians, Canoptek Spyder, Canoptek Wraiths, Tomb Blades, Destroyers ou Heavy Destroyers. 1
- Si présence d'au moins un Triarch Stalker et de 2 unités parmi Destroyers ou Destroyers Lourds 1

Décurie Nécron *

- Chaque Décurie Nécron 1
- Chaque formation Judicator bataillon 1
- Chaque formation Royal Court 1
- Chaque formation Canoptek Harvest 1

- Chaque formation Destroyer cult 1
- Chaque formation Zarathusa royal 1
- Chaque tranche de 2 Formations Flayed ones 1

(*) Les PM génériques Nécrons s'appliquent également au sein d'une Décurie.

TYRANIDES

PM

- Chaque Devoreur jumelé sur Tyrant Ailé à partir du troisième 1
- Par harpie/Virago à partir de la 3eme. 1
- Première tranche de 5 DJ sur les créatures monstrueuses à pied (non volante) 1
- Chaque tranche de 2 DJ supplémentaires sur les créatures monstrueuses à pied (non volante) 1
- Chaque tranche de 150 points de vie 1
- Chaque tranche de 30 points de vie après les 150 premiers 1

ORKS

- Bâton Baraka sur personnage en Mega Armure ou à Moto 1
- Chaque Warboss à partir du 3ème 1
- Chaque tranche de 20 Lootas 1
- Chaque tranche de 20 TankBustas 1
- Stompa 2

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 sans système de soutien 3
- Chaque Stormsurge avec au moins un système de soutien 4
- 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 la règle Objectif Sécurisé 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 6 Broadside avec fusil rail lourd jumelés 1
- Chaque Ghostkeel à partir de la 2ème 1

PM

- Optimised Stealth Cadre 1*
- Hunter Contigent 1
- Retaliation Cadre 1
- Firebase Support Cadre 1
- Ranged Support Cadre 1
- Skysweep Missile Defense 1
- Ghostkeel Wing 1
- Riptide Wing : par Riptide dans la formation, sans prendre en compte l'équipement 1
- Piranhas Firestream Wings (**Nous déconseillons aux organisateurs l'utilisation de cette formation dans le cadre du système CPM**). 2
- Piranhas Firestream Wings : Chaque Piranhas inclus dans la formation (En plus des PM de la formation) 1
- Drone Net VX1-0 1
- Par Drone Net VX1-0 après le premier 1

*2PM si inclus dans un autre détachement