# WARHAMMER 40,000

# INDEX : IMPERIUM 1

## Mise à Jour Officielle Version 1.1

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres, ou la formulation d'une règle n'est pas suffisamment claire. Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en magenta. Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).

### ERRATA

**Pages 12 et 208 –** Lance-grenades auxiliaire
Remplacez la valeur de PA par "-1".

**Page 26 –** Company Veterans, Options d'Équipement
Remplacez le deuxième point par :
"Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bouclier Storm ou un objet de la liste ou un objet de la liste *Armes de Mêlée* ou *Pistolets*."

**Page 29 –** Scout Squad, Positions Dissimulées
Remplacez cette aptitude par :
"**Positions Dissimulées :** Lorsque vous placez cette unité au déploiement, vous pouvez la placer n'importe où, à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et des figurines ennemies."

**Pages 34, 42, 124 et 207 –** Bombe à fusion
Remplacez le texte des Aptitudes par :
"Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour cette arme si la cible est un **Véhicule**."

**Pages 40, 41 et 207 –** Harnais à grenades
Remplacez la valeur de PA par "-1".

**Pages 48 et 208 –** Lance-flammes lourd jumelé
Remplacez le Type par "Lourde 2D6".

**Page 56 –** Stalker, Tableau de Dégâts
Remplacez la troisième valeur sous "PV restants" par "1-2".

**Page 78 –** Chaplain Grimaldus, Zèle Inégalé
Remplacez la première phase de l'aptitude par :
"Si le jet de touche pour une figurine d'une unité **Black Templars** amie à 6" ou moins du Chaplain Grimaldus donne 6+, cette figurine peut immédiatement effectuer une autre attaque de corps à corps avec la même arme."

**Page 89 –** Équipement
Ajoutez ceci avant le dernier paragraphe :
"Les figurines des Assault Squads qui ont l'option de prendre un pistolet à plasma peuvent prendre un lance-flammes léger ou un pistolet Inferno à la place (remplaçant leur pistolet bolter) et celles qui ont l'option de prendre un lance-flammes peuvent prendre un fuseur ou un fusil à plasma à la place (remplaçant leur pistolet bolter et leur épée tronçonneuse)."

**Page 90 –** Commander Dante, Maître de Chapitre
Remplacez la règle de cette aptitude par :
"Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les unités **Blood Angels** amies à 6" ou moins du Commander Dante."

**Page 95 –** Sanguinary Priest à Moto, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Turbo-boost :** Lorsque cette unité Avance, ajoutez 6" à son Mouvement pour cette phase de Mouvement au lieu de lancer un dé."

**Page 96 –** Brother Corbulo, Le Graal Rouge
Remplacez la deuxième phrase par :
"De plus, chaque fois que le jet de touche pour une figurine d'une unité **Blood Angels** amie à 6" ou moins de Brother Corbulo donne 6+, cette figurine peut immédiatement effectuer une autre attaque de corps à corps avec la même arme."

**Page 103 –** Baal Predator
Remplacez le Type du canon Flamestorm par "Lourde D6".

Ajoutez ceci aux Options d'Équipement :
"• Cette figurine peut prendre un missile traqueur.
• Cette figurine peut prendre un bolter Storm."

**Page 107 –** Chapitre Dark Angels
Ajoutez ceci à la troisième note de bas de page :
"En outre, 1 Space Marine Veteran de l'unité peut prendre un objet de la liste *Armes Lourdes*."

**Pages 111, 112, 113 –** Aura d'Effroi
Remplacez la règle de cette aptitude par :
"Les unités à 6" ou moins d'un ou plusieurs **Interrogator-Chaplains** ennemis doivent soustraire 1 à leur caractéristique de Cd."

**Page 113 –** Interrogator-Chaplain à Moto, Aptitudes
Ajoutez l'aptitude suivante :
"**Turbo-boost :** Lorsque cette unité Avance, ajoutez 6" à son Mouvement pour cette phase de Mouvement au lieu de lancer un dé."

**Page 116 –** Deathwing Terminators, Options d'Équipement
Remplacez le troisième point par :
"Pour chaque tranche de 5 figurines dans l'unité, 1 Deathwing Terminator peut soit prendre un lance-missile Cyclone, soit remplacer son bolter Storm par un canon à plasma ou un objet de la liste *Armes Lourdes de Terminator*."

**Pages 120 et 121 –** Ravenwing Attack Bike
Remplacez la caractéristique d'Attaques par "2".

**Page 122 –** Ravenwing Darkshroud, Icône de l'Ancienne Caliban
Remplacez par :
"**Icône de l'Ancienne Caliban :** Votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de touche qu'il effectue pour les attaques de tir qui ciblent les unités **Dark Angels** amies situées à 6" ou moins d'un ou plusieurs Ravenwing Darkshrouds."

**#Page 126 –** Fortress of Redemption, Mots-clés de Faction
Remplacez **Neutre** par **Non Aligné**.

**Page 130 –** Chapitre des Space Wolves
Ajoutez "Company Ancient" à la liste des unités Space Marines pouvant appartenir au Chapitre des Space Wolves.

**Page 131 –** Liste d'Armée Space Wolves, Équipement
Ajoutez la phrase suivante :
"Les **Personnages Space Wolves** qui peuvent prendre des objets des listes *Armes Combinées*, *Armes de Mêlée* et/ou *Armes de Mêlée de Terminator* prennent à la place des objets des listes *Armes Combinées de Space Wolves*, *Armes de Mêlée de Space Wolves* et/ou *Armes de Mêlée de Terminators* respectivement.

**Page 133 –** Wolf Lord sur Thunderwolf
Remplacez les options d'équipement par :
"• Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter, un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Page 144 –** Wolf Guard Battle Leader
Remplacez les deux premières options d'équipement par :
"• Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter, un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Page 145 –** Wolf Guard Battle Leader on Bike
Remplacez les options d'équipement par :
"• Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter, un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Page 145 –** Wolf Guard Battle Leader en armure Terminator
Remplacez les options d'équipement par :
"• Cette figurine peut remplacer son épée énergétique par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son bolter Storm par un objet de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*."

**Page 146 –** Wolf Guard Battle Leader sur Thunderwolf
Remplacez les options d'équipement par :
"• Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter, un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Pages 148 –** Blood Claws, Options d'Équipement
Remplacez le quatrième point par :
"• Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*; il peut aussi remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

Remplacez le cinquième point par :
"• Le Wolf Guard Pack Leader en armure Terminator peut remplacer son épée énergétique par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*; il peut aussi remplacer son bolter Storm par un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Pages 148, 150 et 167 – Blood Claws, Grey Hunters et Long Fangs**
Ajoutez l'aptitude suivante à chacune de ces fiches techniques:
**Unité Mixte:** Pour ce qui est de déterminer les figurines qu'un véhicule peut transporter, les Wolf Guard Pack Leaders en Armure Terminator ont le mot-clé **Terminator**."

**Pages 150 –** Grey Hunters, Options d'Équipement
Remplacez le sixième point par:
"• Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*; il peut aussi remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

Remplacez le septième point par:
"• Le Wolf Guard Pack Leader en armure Terminator peut remplacer son épée énergétique par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*; il peut aussi remplacer son bolter Storm par un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Pages 151, 152 et 153 –** Iron Priest, Iron Priest à Moto et Iron Priest sur Thunderwolf, Mots-clés
Ajoutez "**Techmarine**".

**Pages 151, 152, 153 et 219 –** Marteau Tempest
Ajoutez ce qui suit au texte des aptitudes:
"Lorsque vous attaquez avec cette arme, soustrayez 1 du jet de touche."

**Page 154 –** Wolf Scouts
Remplacez le dernier point par:
"• Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son bolter par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*; il peut aussi remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Page 155 –** Wulfen, Malédiction du Wulfen (Tuer)
Remplacez cette aptitude par:
"Vous pouvez effectuer 1 attaque suppplémentaire pour les figurines des unités **Infanterie**, **Motard** et **Cavalerie Space Wolves** à 6" ou moins de toute unité amie avec cette aptitude quand elles effectuent leurs attaques à la phase de Combat. La portée de cette aptitude est doublée (12") pour les unités **Blood Claws**. Les unités de Wulfen ne sont jamais affectées par cette aptitude, de même que les unités qui ont déjà effectué une charge alors qu'elles étaient à portée de l'aptitude Malédiction du Wulfen (Chasser) à ce tour."

**Page 156 –** Lone Wolf, Options d'Équipement
Remplacez les options d'équipement par:
"• Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Pages 157 –** Lone Wolf en armure Terminator, Options d'Équipement
Remplacez les options d'équipement par:
"• Cette figurine peut remplacer son épée énergétique par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*.
• Cette figurine peut remplacer son bolter Storm par un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Page 158 –** Wolf Guard, Options d'Équipement
Remplacez les trois premières options d'équipement par:
"• Toute figurine peut remplacer son bolter par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*; elle peut aussi remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Page 159 –** Wolf Guard à Moto, Options d'Équipement
Remplacez les options d'équipement par:
"• Toute figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*; elle peut aussi remplacer son pistolet bolter par un bolter, un pistolet à plasma, ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Page 159 –** Arjac Rockfist, Champion de la Garde du Roi
Remplacez la deuxième phrase par:
"En outre, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **Wolf Guard** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'Arjac Rockfist."

**Page 160 –** Wolf Guard en armure Terminator, Options d'Équipement
Remplacez les deux premières options d'équipement par:
"• Toute figurine peut remplacer son gantelet énergétique ou son épée énergétique par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*.
• Toute figurine peut remplacer son bolter Storm par un objet de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*."

**Page 161 –** Swiftclaws, Options d'Équipement
Remplacez la quatrième option d'équipement par:
"• Le Wolf Guard Bike Leader peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma, un bouclier

Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Page 164 –** Thunderwolf Cavalry, Options d'Équipement
Changez les options d'équipement comme suit :
"• Toute figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*.
• Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter par un bolter, un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*."

**Page 165 –** Skyclaws, Options d'Équipement
Remplacez le premier point par :
"• Jusqu'à deux Skyclaws ou jusqu'à un Skyclaw et le Skyclaw Pack Leader peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes Spéciales de Space Wolves*."

Remplacez le troisième point par :
"• Le Wolf Guard Sky Leader peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*; il peut aussi remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

**Pages 167 –** Long Fangs, Options d'Équipement
Remplacez le quatrième point par :
"• Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son épée tronçonneuse par un pistolet à plasma, un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves*; il peut aussi remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Space Wolves* ou de la liste *Armes Combinées de Space Wolves*."

Remplacez le cinquième point par :
"• Le Wolf Guard Pack Leader en armure Terminator peut remplacer son épée énergétique par un bouclier Storm ou un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*; il peut aussi remplacer son bolter Storm par un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminators Space Wolves*, de la liste *Armes Combinées de Space Wolves* ou de la liste *Armes Lourdes de Terminators*."

**Page 171 –** Armes Lourdes de Deathwatch Dreadnought
Remplacez le troisième point par :
"• Canon à plasma lourd"

**Page 173 –** Deathwatch Kill Team, Options d'Équipement
Remplacez le deuxième point par :
"• Jusqu'à 4 Deathwatch Veterans peuvent chacun remplacer l'intégralité de ses armes par des grenades Frag, des grenades Krak et un objet de la liste *Armes Lourdes Deathwatch*."

Remplacez le troisième point par :
"• Tout Deathwatch Veteran peut remplacer l'intégralité de ses armes par des grenades Frag, des grenades Krak et un marteau Thunder lourd (p. 221)."

**Page 173 –** Deathwatch Kill Team, Aptitudes
Remplacez la dernière phrase d'Unité Mixte par :
"Pour ce qui est de déterminer les figurines qu'un véhicule peut transporter, les Terminators ont le mot-clé **Terminator**, les Bikers n'ont pas le mot-clé **Infanterie**, remplacé par le mot-clé **Motard**, et les Vanguard Veterans ont le mot-clé **Réacteur Dorsal**."

Remplacez le texte de Frappe d'Avant-garde par :
"Les Vanguard Veterans peuvent se déplacer à travers les figurines et le terrain comme s'ils n'étaient pas là. En outre, quand une Kill Team qui inclut un ou plusieurs Vanguard Veterans Bat en Retraite, elle peut tirer plus tard dans le tour comme si elle avait le mot-clé **Vol**."

**Page 174 –** Deathwatch Terminators
Remplacez la règle de Crux Terminatus par :
"Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+."

**Page 177 –** Corvus Blackstar, Halo-lanceur Infernum
Remplacez cette aptitude par :
"Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette figurine si elle est équipée d'un Halo-lanceur Infernum et qu'elle a l'aptitude Supersonique."

**Page 177 –** Corvus Blackstar, Transport
Ajoutez la phrase suivante :
"Elle ne peut pas transporter des figurines **Primaris**."

**Page 203 –** Valeurs en Points Space Marines, Seigneurs de Guerre
Ajoutez le texte suivant sous "Points par Figurine" :
"(équipement compris)"

**Page 204 –** Valeurs en Points Space Marines, Autres Équipements
Ajoutez la ligne suivante :
"Lanceurs d'assaut Ironclad | 5"

**Page 215 –** Lance-missiles Blacksword
Remplacez le Type par "Lourde 1".

**Page 216 –** Valeurs en Points Space Wolves
Remplacez l'entrée de Ragnar Blackmane par :
"Ragnar Blackmane | 1 | 141
- Svangir et Ulgir | 0-2 | 9"

**Page 217 –** Valeurs en Points Space Wolves, Armes de Mêlée
Remplacez la valeur en points des "Griffes de Loup (simple/paire)" par "10/14"

**Page 219 – Glacius**
Remplacez l'aptitude par :
"Si une figurine subit au moins une blessure non sauvegardée infligée par cette arme sans être tué, jetez un D6 ; sur 6 la cible subit une blessure mortelle."

**Page 220 –** Tableau d'unités
Remplacez le nombre de figurines par unité pour les Deathwatch Bikers par "3-6".

Remplacez le nombre de figurines par unité pour les Deathwatch Terminators par "5-10".

Remplacez le nombre de figurines par unité pour les Deathwatch Vanguard Veterans par "5-10".

## FAQ

### SPACE MARINES

*Q. Les valeurs en points de certaines unités sont différentes dans l'*Index : Imperium 1 *et dans le livret des Space Marines Primaris de Dark Imperium ? Lesquelles doit-on utiliser ?*
R. Utilisez celles de l'Index.

*Q. Si j'utilise le pouvoir psychique* Puissance des Héros *pour augmenter la caractéristique Endurance d'une figurine dans une unité, quelle caractéristique Endurance faut-il utiliser si mon adversaire tire ensuite sur l'unité alors que le pouvoir psychique fait encore effet ?*
R. Dans ce cas, utilisez la caractéristique Endurance de la majorité des figurines de l'unité quand l'ennemi effectue des jets de blessure contre elle. S'il n'y a pas de majorité, vous pouvez choisir laquelle des valeurs est utilisée.

*Q. Si une figurine d'une unité* **Adeptus Astartes** *s'enfuit, un Apothecary peut-il utiliser son narthecium pour ressusciter une figurine de l'unité ?*
R. Non, le narthecium ne peut servir qu'à ressusciter les figurines tuées d'une unité.

*Q. Le coût du bouclier de combat est-il inclus dans les points du Company Champion et du Company Champion à Moto ?*
R. Non. On doit payer cet équipement (et les "autres équipements" similaires qu'on trouve dans la section des valeurs en points) de la même manière que les armes d'une figurine.

### ULTRAMARINES

*Q. L'aptitude de Roboute Guilliman à revenir en jeu grâce à l'Armure du Destin impose-t-elle au joueur qui le contrôle de payer des points de Renforts ?*
R. Non.

*Q. Si le Sergeant Chronus commande un véhicule qui est réduit à moins de la moitié de ses PV d'origine, est-ce que je continue à utiliser la Capacité de Tir de 2+ de Chronus, ou bien est-ce qu'elle se dégrade en fonction du tableau de dégâts du véhicule (en général, la Capacité de Tir d'un véhicule se dégrade quand il est endommagé) ?*
R. Le véhicle continue à utiliser la CT 2+ de Chronus.

### BLOOD ANGELS

*Q. Quand Astorath utilise son aptitude Messe de Perdition, est-ce qu'on jette un D6 et on applique le résultat à toutes les unités affectées, ou fait-on un jet séparé pour chaque unité ?*
R. Faites un jet séparé pour chaque unité.

*Q. Les bonus de +1 en Force du Calice de Sang et du Graal Rouge se cumulent-ils, pour un total de +2 en Force ?*
R. Non. C'est seulement +1 en Force, même si l'unité est à portée de ces deux aptitudes.

### SPACE WOLVES

*Q. Svangir et Ulgir peuvent-ils embarquer dans un transport ?*
R. Oui. Traitez ces figurines comme s'il s'agissait d'**Infanterie Space Wolves** pour tout ce qui concerne les règles.

### GREY KNIGHTS

*Q. Si une unité de Purifiers manifeste le pouvoir psychique* Châtiment *alors qu'elle est à portée de l'aptitude Ancrage Psychique du Brother-Captain, quelle est la portée de la "flamme purificatrice" consécutive ?*
R. 6".