



# BATTLETOME : DISCIPLES OF TZEENTCH

Errata Officiels, juillet 2018

Les errata suivants corrigent les erreurs du *Battletome: Disciples of Tzeentch*. Les errata sont régulièrement mis à jour ; lorsque des changements sont apportés, les changements par rapport à la version précédente apparaîtront en **magenta**. Lorsque la date comporte une note, comme "Mise à Jour Locale 2", 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 (ces corrections locales sont précédées du symbole #).

## Page 73 – Domaines de Sorts

Remplacez par :

**"Domaines de Sorts:** Les champions de Tzeentch ont toujours été redoutés pour leur maîtrise de la sorcellerie. Les **SORCIERS** de votre armée gagnent 1 sort d'un des deux domaines – celui du Destin ou celui du Changement – selon qu'il s'agit d'un sorcier mortel ou d'un démon de Tzeentch."

## Page 74 – Traits de Bataille, Maîtres du Destin

Remplacez le point "Jet de dégât" par :

• "Jet de Damage (ex : un jet qui détermine une caractéristique Damage, mais pas un jet qui détermine le nombre de blessures mortelles infligées par un sort une aptitude)"

## Page 74 – Traits de Bataille

Ajoutez le trait de bataille suivant :

**"Invoquer des Démons de Tzeentch:** *Les machinations de Tzeentch sont d'une complexité inimaginable. Défier les plans de l'Architecte du Changement revient à se dresser devant le déploiement de la réalité et affronter d'étranges démons nés de la sorcellerie du Chaos.*

Vous pouvez invoquer des unités **DAEMONS** de **TZEENTCH** sur le champ de bataille en dépensant des Points de Destin. Vous recevez 1 Point de Destin chaque fois qu'un jet de lancement est réussi, et que le sort n'est pas dissipé. Notez que vous recevez des Points de Destin que le sort ait été lancé par vous ou par l'ennemi – Tzeentch n'a cure de la provenance de la magie !

Si vous avez au moins 10 Points de Destin à la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez invoquer sur le champ de bataille une ou plusieurs unités de la liste

ci-contre, et les ajouter à votre armée. Chaque unité que vous invoquez coûte un certain nombre de Points de Destin, comme précisé sur la liste, et vous ne pouvez invoquer une unité que si vous possédez d'assez de Points de Destin pour payer son coût.

Les unités invoquées doivent être placées entièrement à 12" ou moins d'un **HÉROS** de **TZEENTCH** ami et à plus de 9" de toute unité ennemie. Soustrayez le coût de l'unité invoquée au nombre de Points de Destin que vous possédez aussitôt après l'avoir placée.

Les unités suivantes peuvent être invoquées dans votre armée :"

Ajoutez le tableau suivant :

DISCIPLES OF TZEENTCH UNITÉ	COÛT
1 Lord of Change	36
1 Herald of Tzeentch sur Burning Chariot	24
10 Pink Horrors of Tzeentch	20
1 Burning Chariot of Tzeentch	18
3 Flamers of Tzeentch	18
1 Exalted Flamer of Tzeentch	12
1 Herald of Tzeentch	12
1 Herald of Tzeentch on Disc	12
10 Blue Horrors of Tzeentch	10
10 Brimstone Horrors of Tzeentch	10
3 Screamer of Tzeentch	10

## Page 75 – Tzeentch Arcanites, Tzeentch Daemons et Tzeentch Mortals, Suprématie Magique

Remplacez par :

"Ajoutez 12" à la portée à laquelle votre général peut tenter de dissiper des sorts."

## Page 75 – Tzeentch Arcanites, Tzeentch Arcanites, Mutation Débridée

Remplacez la dernière phrase par :

"Sur 1, votre général subit une blessure mortelle ; si cela entraîne sa mort, avant de retirer sa figurine, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée en la plaçant à 1" ou moins de votre général."

**Page 75** – Tzeentch Arcanites, Démagogue du Culte  
Remplacez par :

**“Démagogue du Culte:** Ajoutez 2 à la caractéristique Bravery des unités **TZEENTCH ARCANITES** amies tant qu’elles sont à 9” ou moins du général.”

**Page 75** – Tzeentch Arcanites, Mutation Débridée

Remplacez la dernière phrase par :

**“Sur un jet de 1, votre général subit 1 blessure mortelle. Si cela le tue, alors avant de le retirer, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn de Tzeentch à votre armée et le placer à 1” ou moins de votre général.”**

**Pages 75-136 – Chaos Spawn**

Changez toutes les références à “Chaos Spawn” par “Chaos Spawn de Tzeentch” (y compris le nom de la charte d’unité page 131).

**Page 76** – Artéfacts de Pouvoir

Remplacez les règles d’introduction des Artéfacts de Pouvoir par :

**“Si une armée de Tzeentch inclut au moins un HÉROS, l’un d’eux peut porter un Artéfact de Pouvoir d’un des tableaux suivants: Trésors des Cultes, Artéfacts du Destin, Armes Démoniaques ou Pouvoirs Démoniaques.”**

**Page 76** – Trésors des Cultes, Terme des Ambitions

Remplacez les deux dernières phrases par :

**“Sur 5 ou plus, le HÉROS subit 1 blessure mortelle et, s’il s’agit d’un SORCIER, il oublie également un sort qu’il connaît au hasard.”**

**Page 76** – Trésors des Cultes, Charme Vole-vent

Remplacez le texte de règles par :

**“Une fois par bataille, au début de votre phase de mouvement, vous pouvez utiliser le Charme Vole-vent. Si vous le faites, pendant cette phase de mouvement, le porteur peut voler et vous pouvez doubler sa caractéristique Move.”**

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Changelame

Remplacez les deux dernières phrases par :

**“Quand un HÉROS est tué par une blessure infligée par cette arme, avant de retirer la figurine de héros, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn de Tzeentch à votre armée et le placer à 1” ou moins du héros.”**

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Changelame

Remplacez les deux dernières phrases par :

**“Chaque fois qu’un HÉROS est tué par une blessure infligée par cette arme, avant de retirer la figurine du héros, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée en la plaçant à 1” de la figurine du héros.”**

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Bâton Nexus

Remplacez les deux dernières phrases par :

**“Chaque fois qu’un HÉROS est tué par une blessure infligée par cette arme, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 9” ou moins de la figurine tuée. Sur 4 ou plus, l’unité subit D3 blessures mortelles.”**

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Bouclier Paradoxal

Remplacez le texte de règles par :

**“Relancez les jets de sauvegarde réussis pour le porteur. En outre, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour le porteur (après que les relances ont été effectuées).”**

**Page 78** – Armes Démoniaques, Lame de Flammes Warp

Remplacez la dernière phrase par :

**“Les jets de blessure de 6 ou plus pour cette arme infligent une blessure mortelle en plus de leurs dégâts normaux.”**

**Page 78** – Dons Démoniaques

**Supprimez le titre Dons Démoniaques, et les paragraphes d’introduction et de règles (les Dons Démoniaques ne sont pas des Artéfacts de Pouvoir).**

**Page 79** – Pouvoirs Démoniaques,

Ichor Maudit Remplacez le texte de règles par :

**“Jetez un dé à la fin de la phase de combat si une ou plusieurs blessures ont été allouées à ce démon à la phase de combat (même si le démon a été tué). Sur 2 ou plus, 1 unité ennemie qui a attaqué ce démon à cette phase de combat subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités ennemies ont attaqué ce démon, déterminez aléatoirement laquelle subit la blessure mortelle.”**

**Page 79** – Pouvoirs Démoniaques. Marque du Conjurateur

Remplacez les règles par :

**“Si le jet de lancement de ce démon est un double, qu’il est réussi et qu’il n’est pas dissipé, vous recevez deux Points de Destin au lieu d’un.”**

**Page 83** – Traîtrise de Tzeentch

Remplacez le texte de règles par :

**“Traîtrise de Tzeentch a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie ayant 2 figurines ou plus, visible du lanceur et à 18” ou moins de lui. Jetez un dé pour chaque figurine de l’unité choisie. Elle subit 1 blessure mortelle pour chaque dé qui donne 6 ou plus. Si après avoir alloué des blessures mortelles causées par ce sort, il n’y a plus qu’une seule figurine dans l’unité, les blessures mortelles causées par ce sort qui restent sont annulées et n’ont aucun effet.”**

### Page 83 – Mutation Débridée

Remplacez la dernière phrase par :

“L’unité subit D3 blessures mortelles. Une fois les blessures mortelles allouées, jetez un dé. Sur 5 ou plus, l’unité subit 1 blessure mortelle supplémentaire. Si l’unité subit 1 blessure mortelle supplémentaire, jetez un dé après que la blessure mortelle a été allouée ; sur 5 ou plus, l’unité subit 1 blessure mortelle supplémentaire, et ainsi de suite jusqu’à ce que vous n’obteniez plus 5 ou plus.”

### Page 97 – Multitudinous Host, Horrors Innombrables

Remplacez les règles par :

“Lors de chacune de vos phases des héros, ajoutez D3 figurines à chaque unité de Pink Horrors et/ou de Blue Horrors, et ajoutez 1 figurine à chaque unité de Brimstone Horrors de ce bataillon.”

### Page 99 – Changehost, Tromperie et Duperie

Remplacez le texte de règles par :

“Au début de chacune de vos phases des héros, vous pouvez choisir deux unités de ce bataillon qui se trouvent à 27" ou moins du Lord of Change de ce Changehost. Ces deux unités intervertissent leurs places : prenez une figurine de chaque unité, et intervertissez leurs places. Retirez ensuite toutes les autres figurines des deux unités, et replacez-les à 9" ou moins de la figurine de leur unité qui vient d’être intervertie. Si un Changehost comprend au moins 9 unités au début de votre phase des héros, vous pouvez intervertir les places de deux paires d’unités au lieu d’une seule. Si un Changehost comprend au moins 18 unités au début de votre phase des héros, vous pouvez intervertir les places de trois paires d’unités au lieu d’une seule. Chaque unité ne peut se déplacer de cette manière qu’une seule fois par phase des héros.”

### Page 102 – Eternal Conflagration,

Pions du Radiant Lord

Remplacez la dernière phrase par :

“Quand le Lord of Change qui doit être pris dans ce bataillon réussit à lancer un Trait Magique ou un Bouclier Mystique, vous pouvez mesurer la portée et la visibilité pour le sort à partir d’un Flamer de ce bataillon au lieu du lanceur.”

### Page 103 – Hosts Duplicitous, Simulacres Scintillants

Ajoutez ceci :

“En ce qui concerne ce sort, on détermine si un jet est réussi ou raté après avoir appliqué les relances et les modificateurs.”

### Page 105 – Arcanite Cabal, Cabale de Sorciers

Remplacez la dernière phrase par :

“À votre phase des héros, chaque **SORCIER** d’une Arcanite Cabal qui se trouve à 9 ou moins de deux autres **SORCIERS** ou plus du même bataillon peut tenter de lancer 1 sort supplémentaire.”

### Page 109 – Tzaangor Coven, Aspirant Gor-kin

Remplacez la première phrase par :

“Si l’unité de Tzaangors d’un Tzaangor Coven est à 3" ou moins d’une unité ennemie et à 9" ou moins de l’unité de Tzaangor Enlightened ou de Tzaangor Skyfires du bataillon au début de votre phase des héros, elle peut engager et attaquer comme s’il s’agissait de la phase de combat.”

### Pages 112-131 – Warscrolls

Retirez les sorts d’invocation par :

- Invocation de Lord of Change
- Invocation de Burning Herald
- Invocation de Herald on Disc
- Invocation de Herald of Tzeentch
- Invocation de Screamer
- Invocation de Burning Chariot
- Invocation de Exalted Flamer
- Invocation de Flamers of Tzeentch
- Invocation de Pink Horrors

### Page 118 – The Changeling, Horreur Amorphe

Remplacez par :

“**Horreur Amorphe** : À la phase de combat, vous pouvez choisir une arme de mêlée maniée par une figurine ennemie située à 3" ou moins du Changeling, et utiliser les caractéristiques Range, Attacks, To Hit, To Wound, Rend et Damage de l’arme à la place de celles du Bâton du Trompeur. Vous ne pouvez pas choisir une arme qui n’a pas de valeur pour une ou plusieurs de ces caractéristiques (ex: elle indique ✱ ou “voir ci-dessous”).”

### Page 118 – The Changeling, Archi-trompeur

Remplacez par :

“**Archi-trompeur** : Une fois le placement terminé, vous pouvez retirer le Changeling du champ de bataille et le replacer dans le territoire de votre adversaire, à plus de 3" de toute unité ennemie. Les unités ennemies le traitent comme un élément de leur armée – elles peuvent se déplacer à 3" ou moins de lui mais ne peuvent pas le cibler avec des sorts ou des attaques, etc. Si le Changeling effectue un mouvement de charge, attaque, lance ou dissipe un sort, ou se retrouve à 3" ou moins d’un **HÉROS** ennemi à la fin de n’importe quelle phase, il est découvert et cette aptitude ne s’applique plus.”

### Page 118 – The Changeling, Magie

Remplacez la dernière phrase par :

“Au lieu de lancer un sort qu’il connaît, le Changeling peut tenter de lancer 1 sort connu par un **SORCIER** situé à 9" ou moins de lui au moment de lancer le sort.”

**Page 119** – Screamers of Tzeentch,  
Privilège du Changement

Remplacez par :

“**Privilège du Changement** : Remplacez les jets de touche non modifiés de 6 pour les attaques qui ciblent un **HÉROS DAEMON** de **TZEENTCH** amie tant qu’il est à 9" ou moins de cette unité en jets de touche non modifiés de 1. Appliquez ensuite les éventuels modificateurs à ces jets de touche.”

**Page 119** – Screamers of Tzeentch, Locus of Change

Remplacez par :

“Soustrayez 1 des jets de touche des attaques qui visent cette unité tant qu’elle est entièrement à 12" ou moins d’un **Héros Démon** de Tzeentch ami.”

**Page 122** – Pink Horrors of Tzeentch, Porte-icônes

Remplacez les deux dernières phrases par :

“Si le jet non modifié pour un test de déroute pour une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-icônes donne 1, vous pouvez ajouter D6 figurines à l’unité, et aucune figurine de l’unité ne fuit à cette phase de déroute.”

**Page 123** – Blue Horrors of Tzeentch, Scission

Remplacez par :

“**Scission** : *Lorsqu’une Pink Horror est tuée, ses restes se scindent en deux plus petites Blue Horrors, chacune grommelant et grimaçant de contrariété. Ces individus peuvent soit assouvir une vengeance mesquine sur le responsable de leur sort avant de détalier, ou se regrouperont avec d’autres pour attaquer de plus belle.*

Si une figurine de **PINK HORROR** amie est tuée, vous pouvez soit assouvir une vengeance mesquine soit recevoir 2 Points de Blue Horror. Si vous assouvissez une vengeance mesquine, choisissez une unité ennemie à 9" ou moins de la **PINK HORROR** tuée et jetez un dé. Sur 6+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle. Les Points de Blue Horror que vous recevez peuvent être utilisés à la place de ou comme Points de Destin lorsque vous invoquez une unité de **BLUE HORRORS** sur le champ de bataille.”

**Page 123** – Brimstone Horrors of Tzeentch, Split Again

Remplacez par :

“**Fission** : *Lorsqu’une Blue Horror est tuée, elle se subdivise en deux Brimstone Horrors qui brûlent du besoin de faire des ravages. Ces individus peuvent soit assouvir une vengeance mesquine sur le responsable de leur sort avant de détalier, ou se regrouperont avec d’autres pour attaquer d’encore plus belle.*

Si une figurine de **BLUE HORROR** amie est tuée, vous pouvez soit assouvir une vengeance mesquine, soit recevoir 1 Point de Brimstone Horror. Si vous assouvissez une vengeance mesquine, choisissez une unité ennemie à 9" ou moins de la **BLUE HORROR** tuée et jetez un dé. Sur 6+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle. Les Points de Brimstone Horror que vous recevez peuvent être utilisés à la place de ou comme Points de Destin lorsque vous invoquez une unité de **BRIMSTONE HORRORS** sur le champ de bataille.”

**Page 125** – Gaunt Summoner of Tzeentch, Livre d’Infâmes Secrets

Remplacez par :

“Livre d’Infâmes Secrets : *Murmurant d’horribles incantations, le Gaunt Summoner parvient à changer temporairement la destination d’une Realmgate pour permettre à des entités du Chaos d’arriver sur le champ de bataille.*

Une fois par bataille, à la fin de votre phase de mouvement, si cette figurine est à 9" ou moins d’une Realmgate, elle peut utiliser le Livre d’Infâmes Secrets. Dans ce cas, vous pouvez invoquer 1 unité de la liste ci-dessous sur le champ de bataille, et l’ajouter à votre armée. L’unité invoquée doit être placée entièrement à 9" ou moins de cette figurine et entièrement à 9" ou moins de la Realmgate, ainsi qu’à plus de 9" de toute unité ennemie.

Choisissez une unité de la liste suivante :

- 10 Pink Horrors
- 10 Bloodletters
- 10 Plaguebearers
- 10 Daemonettes’

**Page 126** – Magister, Éclair du Changement

Remplacez la dernière phrase par :

“Si une ou plusieurs figurines ont été tuées par ce sort, avant de retirer la première figurine tuée, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn de **Tzeentch** à votre armée en le plaçant à 3" ou moins de l’unité de la figurine tuée.”

**Page 127** – Ogroid Thaumaturge, Éclat de Feu

Remplacez la dernière phrase par :

“Après que les dégâts ont été infligés, vous pouvez placer 1 unité de Brimstone Horrors à 1" ou moins de la cible ; le nombre de figurines placées dans la nouvelle unité est égal au nombre de blessures infligées.”

**Pages 132-135** – Les Règles

Ces règles ne sont plus utilisées. Utilisez les règles de base les plus récentes à la place.