



## BATTLETOME : SERAPHON

Errata Officiels, juillet 2018

Les errata suivants corrigent les erreurs du *Battletome: Seraphon*. 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 #).

### Pages 98-133 – Warscrolls

Retirez les sorts d'invocation suivants :

- Invoquer le Sang Ancien
- Invoquer le Sang Solaire
- Invoquer le Seigneur Saurus
- Invoquer le Gardien d'Éternité
- Invoquer la Garde Saurus
- Invoquer le Carnosaur
- Invoquer le Chevalier Vétéran
- Invoquer les Saurus
- Invoquer le Porte-astrolithe
- Invoquer les Chevaliers Saurus
- Invoquer le Généthliaque
- Invoquer l'Astropêtre
- Invoquer le Troglodon
- Invoquer l'Officiant
- Invoquer les Skinks
- Invoquer les Caméléons
- Invoquer les Salamanders
- Invoquer les Razordons
- Invoquer les Dresseurs
- Invoquer les Kroxigors
- Invoquer le Bastiladon
- Invoquer les Terradons
- Invoquer les Ripperdactyls
- Invoquer le Stegadon
- Invoquer la Machine Divine

### Page 101 – Lord Kroak, Mort Depuis un Âge Immémorial

Ajoutez ceci à la fin de la règle :

"Pour toute règle autre que celle pour déterminer s'il est tué, Lord Kroak compte comme ayant une caractéristique Blessures de 7."

### Page 101 – Lord Kroak, Délivrance Céleste

Remplacez les règles par :

"Le lanceur peut lancer Délivrance Céleste jusqu'à trois fois à la même phase des héros. Il a une valeur de lancement de 8, 9 puis 10 la première, deuxième et troisième fois qu'il est lancé à la même phase des héros. À chaque fois que ce sort est lancé avec succès, choisissez jusqu'à 3 unités ennemies différentes visibles du lanceur et à 10" ou moins de lui, et jetez un dé pour chacune. Sur 2+, elle subit D3 blessures mortelles. S'il s'agit d'une unité de **DÉMON** du **CHAOS**, elle subit 3 blessures mortelles au lieu de D3."

### Page 101 – Lord Kroak, Prédications Infaillibles

Remplacez les règles par :

"Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de votre phase des héros. Dans ce cas, jetez 3 dés. Pour chaque résultat de 4+, vous recevez 1 point de commandement supplémentaire. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude de commandement plus d'une fois par phase des héros."

### Page 102 – Saurus Oldblood, Parangon de l'Ordre

Ajoutez :

"Une même unité ne peut pas bénéficier de cette aptitude de commandement plus d'une fois par phase."

### Page 112 – Saurus Astrolith Bearer, Canal Céleste

Remplacez les règles par :

"Ajoutez 1 aux jets de lancement de tout **SORCIER SERAPHON** ami à 12" ou moins de toute figurine avec cette aptitude. De plus, ajoutez 8" à la portée de tout sort lancé par tout **SORCIER SERAPHON** ami à 12" ou moins de toute figurine avec cette aptitude."

### Page 114 – Skink Starseer, Héraut Cosmique

Remplacez les règles par :

"Au début de votre phase des héros, vous pouvez jeter un dé pour cette figurine. Dans ce cas, sur 2+, vous recevez 1 point de commandement supplémentaire. Sur un 1, c'est votre adversaire qui le reçoit."

**Page 129 – Ripperdactyl Riders, Appétit Vorace**

Remplacez les règles par :

“Si une attaque de Bec Scélérat d’un Ripperdactyl touche, elle inflige D3 touches à la cible au lieu d’1. Effectuez un jet de blessure et de sauvegarde séparé pour chaque touche.”

**Page 133 – Engine of the Gods, Machine Cosmique**

Changez le résultat 14-17 par :

“Vous pouvez invoquer 1 unité de la liste ci-dessous sur le champ de bataille, et l’ajouter à votre armée. Elle doit être placée entièrement à 12" ou moins de cette figurine et à plus de 9" de toute unité ennemie. Elle ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

- 20 Skinks
- 10 Saurus Warriors
- 3 Ripperdactyls
- 3 Terradons’

Remplacez le résultat 18+ par :

“Le temps ralentit puis s’arrête autour de votre armée. Jusqu’à la fin du tour, doublez la caractéristique de Move de toutes les figurines **SERAPHON** amies et doublez la caractéristique d’Attacks de toutes les armes utilisées par les figurines **SERAPHON** amies.”

**Page 139 – Thunderquake Starhost,**

La Volonté du Créateur

Remplacez la deuxième phrase par :

“Au début de votre phase de charge, vous pouvez déclarer que toutes ces unités seront rapides jusqu’à votre prochaine phase de charge, auquel cas vous pouvez relancer les jets de charge pour ces unités, et les jets de touche pour les attaques effectuées par ces unités. À la place, vous pouvez déclarer que toutes ces unités seront sauvages, auquel cas vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques effectuées par ces unités et les jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent ces unités.”

**Page 140 – Starbeast Constellation, Maîtrise Stratégique**

Remplacez la deuxième phrase par :

“Au début de la bataille, vous recevez D3+1 points de commandement, au lieu de 1, pour chaque Starbeast Constellation de votre armée.”

**Pages 141-144 – Les Règles**

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