L'ÉVEIL PSYCHIQUE : LA SAGA DE LA BÊTE

Version Indomitus 1.0

Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. La plupart du temps, ces amendements sont des mises à jour rendues nécessaires par les nouvelles sorties et les remarques de la communauté ; ils sont alors signalés par un astérisque avant la référence de page. D'autres fois, il s'agira d'errata conçus à corriger des erreurs ou à clarifier une règle le cas échéant.

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 nouvelles mises à jour apparaissent en bleu, tandis que les nouveaux errata et questions apparaissent 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 #).

Note du Designer : *Alors que nous avions mis à jour les diverses fiches techniques de Wolf Priest pour inclure les nouvelles aptitudes de Prêtres octroyées aux autres figurines de Chaplain, Ulrik the Slayer, qui devait être en train d'écumer Fenris en quête d'aspirants à ce moment-là, a malheureusement été exclu de ce livre. Nous avons inclus une version mise à jour de sa fiche technique à la fin du présent document afin de corriger cet oubli, et pour que les joueurs Space Wolves puissent employer ces nouvelles aptitudes avec le plus vieux et le plus fameux des Wolf Priest.*

MISES À JOUR & ERRATA

Page 39 – Doctrines de Combat
Remplacez l'aptitude Doctrines de Combat comme suit (notez que la Doctrine Devastator, la Doctrine Tactique et la Doctrine d'Assaut demeurent inchangées) :
"Si votre armée est Réglementaire et que toutes les unités de votre armée ont cette aptitude (à l'exclusion des unités **Servitor** et **Neutres**), cette unité gagne un bonus (voir ci-dessous) en fonction de la doctrine de combat qui est active pour votre armée, comme suit :

- Durant le premier round de bataille, la Doctrine Devastator est active pour votre armée.
- Durant le second round de bataille, la Doctrine Tactique est active pour votre armée.
- Au début du troisième round de bataille, choisissez soit la Doctrine Tactique, soit la Doctrine d'Assaut : jusqu'à la fin de ce round de bataille, la doctrine choisie est active pour votre armée.
- Durant le quatrième round de bataille et les suivants, la Doctrine d'Assaut est active pour votre armée.

Sauf mention contraire, ce bonus ne se cumule pas avec d'autres règles améliorant la caractéristique de Pénétration d'Armure d'une arme (ex : le Trait de Seigneur de Guerre Tempête de Feu)."

***Page 42** – Carabine bolter Instigator de maître, Aptitudes
Remplacez par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

***Page 42** – Wolf Lord en armure Phobos, Aptitudes, Cape de Camouflage
Remplacez par :
"Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée au porteur alors qu'il reçoit les bénéfices du couvert, ajoutez 1 en plus à tout jet de sauvegarde d'armure contre l'attaque."

Page 44 – Rune Priest en Armure Phobos
Remplacez l'aptitude Psyker de cette figurine par :
"Cette figurine peut tenter de manifester deux pouvoirs psychiques à votre phase Psychique et tenter d'abjurer un pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît *Châtiment* et deux pouvoirs psychiques de la discipline d'Obscuration (p. 58) ou deux pouvoirs psychiques de la discipline Tempestas (voir *Codex: Space Wolves*)."

***Page 44** – Rune Priest en armure Phobos, Aptitudes, Cape de Camouflage
Remplacez par :
"Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée au porteur alors qu'il reçoit les bénéfices du couvert, ajoutez 1 en plus à tout jet de sauvegarde d'armure contre l'attaque."

***Page 49** – Fusil bolter de sniper
Balle Executioner, Aptitudes
Remplacez la première phrase par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

Balle Hyperfrag, Aptitudes
Remplacez par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

Balle Mortis, Aptitudes
Remplacez la prmeière phrase par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

Page 49 – Carabine bolter Instigator, Aptitudes
Remplacez par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

Page 49 – Eliminator Squad, Cape de Camouflage
Remplacez par :
"Chaque fois qu'une attaque de tir est allouée à une figurine de cette unité alors qu'elle reçoit les bénéfices du couvert, ajoutez 1 en plus à tout jet de sauvegarde d'armure contre l'attaque."

Page 50 – Repulsor Executioner, Esprit de la Machine
Supprimez cette aptitude.

Page 50 – Repulsor Executioner
Remplacez la description de cette fiche technique par :
"Un Repulsor Executioner est une figurine individuelle équipée de : 2 lance-grenades Fragstorm ; canon gatling Onslaught lourd ; macro-incinérateur à plasma ; 2 bolters Storm ; bolter lourd jumelé ; 2 mitrailleuses Ironhail Icarus jumelées. Elle a des auto-lanceurs."

Page 53 – Aptitudes
Remplacez la première phrase par :
"Toutes les unités (à l'exclusion des unités **Servitors** et **Bêtes**) des Détachements **Space Wolves** gagnent l'aptitude Défenseurs de l'Humanité (voir *Codex: Space Wolves*) et Chasseurs Déchaînés."

Page 55 – Éternel Devoir
Remplacez ce Stratagème par :
"Utilisez ce Stratagème lorsqu'une figurine **Dreadnought Space Wolves** de votre armée est prise pour cible d'une attaque. Jusqu'à la fin de la phase, lorsque vous résolvez une attaque contre cette figurine, vous pouvez réduire de 1 tous les dégâts subis, jusqu'à un minimum de 1 (ceci ne se cumule pas avec d'autres règles réduisant les dégâts)."

Page 55 – Héros du Chapitre
Remplacez la deuxième phrase de ce Stratagème par :
"Choisissez une figurine **Personnage Space Wolves** de votre armée n'étant pas votre Seigneur de Guerre (à l'exclusion de **Murderfang** et de **Lukas the Trickster**) et générez un Trait de Seigneur de Guerre pour elle ; elle est considérée comme votre Seigneur de Guerre au regard de ce Trait de Seigneur de Guerre."

***Page 55** – Nos Canons ne se Reposent Jamais
Supprimez ce Stratagème.

***Page 57** – Cible en Vue
Remplacez la quatrième phrase par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

Page 57 – Vengeance de l'Esprit de la Machine
Remplacez la première phrase par :
"Utilisez ce Stratagème quand une figurine **Space Wolves** de **Land Raider**, de **Repulsor**, de **Stormwolf** ou de **Stormfang** de votre armée est détruite."

***Page 60** – Chante-tempête, Aptitudes
Remplacez par :
"Chaque fois que vous choisissez une cible pour cette arme, vous pouvez ignorer la règle Attention, Monsieur !"

Page 63 – Valeurs en Points
Ajoutez les entrées suivantes :

ARMES DE TIR

ARME	POINTS PAR ARME
Destructeur laser lourd	40
Canon Incendium	15
Carabine bolter Instigator	5
Arquebuse laser	15

Page 63 – Valeurs en Points
Modifiez les entrées suivantes comme suit :

ATTAQUE RAPIDE

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (sans équipement)
Land Speeders	1-3	45
Skyclaws	5-15	16
Swiftclaws	3-15	23 (Swiftclaw Attack Bike = 35)

Page 70 – Ghazghkull Thraka, Grande Waaagh!
Remplacez la première ligne de cette aptitude par :
"Les unités – d'**Infanterie** et **Monstres – Orks** amies à 6" ou moins de cette figurine peuvent charger même si elles ont Avancé à ce tour."

Page 70 – Ghazghkull Thraka, Grand Chef de Guerre
Remplacez la première ligne de cette aptitude par :
"**Grand Chef de Guerre :** Cette figurine peut être incluse dans un Détachement **Ork** sans empêcher d'autres unités de ce Détachement de gagner une Kulture de Clan ou un Sous-kulture."

Page 70 – Makari
Ajoutez l'aptitude suivante à cette fiche technique :
"**Le Meilleur Grot du Boss :** Cette figurine peut être incluse dans un Détachement **Ork** sans empêcher d'autres unités de ce Détachement de gagner une Kulture de Clan ou un Sous-kulture si ce Détachement inclut aussi **Ghazghkull Thraka**. Notez toutefois que cette figurine ne bénéficie d'aucune Kulture de Clan."

Page 71 – Big Mek avec Champ de Force Kustom
Remplacez cette aptitude par :
"**Champ de Force Kustom :** Les unités **Orks** amies ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir tant qu'elles sont entièrement à 9" ou moins de cette figurine. Tant que cette figurine est embarquée, la figurine qui la transporte a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir."

Page 71 – Big Mek avec Champ de Force Kustom
Remplacez le Rang de Puissance de cette figurine par 4 et sa valeur en points par 75.

FAQ

Q : Une unité sous l'effet de Puissance Génoforgée, Brutalité Naturelle et Fureur Sauvage génère-t-elle 3 touches qui blessent automatiquement pour chaque 6 obtenu ?
R : Non. Lorsqu'une ou plusieurs touches additionnelles sont causées par un résultat particulier obtenu sur un jet, cette ou ces touches additionnelles ne sont pas considérées comme ayant été obtenue avec un jet – elles touchent simplement la cible et vous devez poursuivre la séquence d'attaque les concernant (c.-à-d. effectuer un jet de blessure). La touche additionnelle de Fureur Sauvage blessera automatiquement, comme le détaille le Stratagème Puissance Génoforgée. La touche additionnelle générée par Brutalité Naturelle ne blesse pas automatiquement.

Q : Si une figurine gagne un Trait de Seigneur de Guerre grâce au Stratagème Héros du Chapitre, gagne-t-elle aussi le Fait Digne des Légendes associé ?
R : Oui.

Q : Puis-je utiliser le Stratagème Taf de Kustomization si je n'ai pas de Mekboy Workshop dans mon armée ?
R : Non.

Q : La Saga de Majesté étend-elle la portée des Litanies de Bataille ?
R : Oui, mais seulement pour la Litanie de la Haine, la Litanie de la Foi et le Cantique de la Haine.

Q : Les kustomizations Eul' Gros Boum et Zagzap comptent-elles respectivement comme un kanon kitu et un kanon zzap au regard de l'aptitude Périskope d'un Gunwagon ?
R : Oui.

Ulrik the Slayer

7 PUISSANCE

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Ulrik the Slayer	**6"**	**2+**	**2+**	**4**	**4**	**5**	**4**	**9**	**3+**

Ulrik the Slayer est une figurine individuelle équipée de : pistolet à plasma ; crozius arcanum ; grenades Frag ; grenades Krak.
Votre armée ne peut inclure cette figurine qu'en un seul exemplaire.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet à plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est détruit.
Crozius arcanum	Mêlée	Mêlée	+1	-1	2	-
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

APTITUDES

Anges de la Mort (p. 38)

Amulette du Loup : Ulrik the Slayer a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Baumes de Guérison : À la fin de votre phase de Mouvement, cette figurine peut tenter de soigner une figurine. Choisissez alors une unité d'**Infanterie**, de **Cavalerie** ou de **Motards Space Wolves** à 3" ou moins d'elle. Si cette unité contient une figurine blessée, elle récupère aussitôt D3 PV perdus. Une unité ne peut bénéficier des Baumes de Guérison qu'une fois par tour.

Serment du Tueur : Si cette figurine détruit une figurine de **Personnage** ou de **Monstre** ennemie, alors pour le reste de la bataille, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure effectués en phase de Combat pour n'importe quelle unité **Space Wolves** amie à 6" ou moins d'Ulrik the Slayer.

Heaume du Loup de Russ : Les unités **Space Wolves** amies peuvent utiliser le commandement de cette figurine tant qu'elles sont à 9" ou moins d'elle.

PRÊTRE

Cette figurine connaît la Litanie de la Haine (voir ci-dessous) et deux litanies des Litanies de Bataille (p. 59). Au début du round de bataille, cette figurine peut réciter deux litanies qu'elle connaît et qui n'ont pas déjà été récitées par une figurine amie à ce round. Jetez un D6 ; sur 3+ la litanie récitée est réussie et s'applique jusqu'à la fin de ce round de bataille.

Litanie de la Haine : Si cette litanie réussit, vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des figurines des unités **Space Wolves** amies tant que leur unité est à 6" ou moins de cette figurine.

MOTS-CLÉS DE FACTION Imperium, Adeptus Astartes, Space Wolves

MOTS-CLÉS Infanterie, Personnage, Wolf Priest, Ulrik the Slayer