

# ERRATA

## CONFRONTATION RÈGLES DU JEU

### • Activation d'une unité (p. 91)

Le terme « action mystique » ne concerne que les rituels et les communions.

Les miracles et les sortilèges, en revanche, sont employés au moment indiqué dans leur description. Ils peuvent être utilisés n'importe quand, y compris pendant l'activation d'une unité ennemie.

## ARMY BOOK : TEMPLE

### • Demon hunters (p. 50)

Une unité de chasseurs de démons vaut 275 PA

### • Praetorian Guards (p. 53)

Leurs coûts en PA sont erronés. Voici les bonnes valeurs.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE TEMPLIERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	575	+ 85
1 combattant spécial	350	600	+ 85
2 combattants spéciaux	375	625	+ 85
3 combattants spéciaux	400	650	+ 85

(1) : 4 gardes prétoriens dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.

(2) : 7 gardes prétoriens dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.

### • Redemption Riders (p. 54)

Le nom de la troupe est faux. Ce sont en fait des « Knights of Redemption ».

### • Cannon (p. 55)

Une unité de canon vaut 275 PA

## ARMY BOOK : WOLFEN

### • Onyx (p. 28)

Onyx vaut 215 PA. Sa valeur de Résurrection/Duel ne change pas.

Le texte suivant remplace celui de l'artefact « Amulette du Loup ».

**Amulette du Loup (1)** : Cet artefact confère Autorité 3 à Onyx.

### • Y'Anrylh (p. 30)

Formation d'une unité : Y'Anrylh peut se joindre à n'importe quelle unité du Loup.

### • Isakar (p. 33)

Il lui manque les paragraphes suivant :

**Lance** : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

**Tir d'assaut** : Une unité de traqueurs menée par Isakar peut utiliser cette tactique juste après avoir réussi une charge. L'unité effectue un tir à portée 0 avant de résoudre le combat.

### • Deliox (p. 41)

Deliox vaut 315 PA. Sa valeur de Résurrection/Duel est de 6 points d'Élixir.

### • Le Sentier d'opale (p. 42)

Atout du Sentier d'opale : Les armes des combattants du Sentier d'opale sont des armes sacrées. Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

### • Asgarh (p. 44)

Les mentions suivantes ont été oubliées :

**Immortel** : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

**Armes sacrées** : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

### • Karnyrax (p. 44)

Karnyrax ne peut pas employer la communion « Condamnation du chasseur ». Il fallait lire « Psyché divine »

### • Combattants spéciaux (pp. 48, 49, 50 et 51)

Les unités wolfens décrites dans ces pages ne peuvent pas inclure plusieurs combattants spéciaux du même type.

### • Gardiens des runes (pp. 48, 49, 50 et 51)

Tous les gardiens des runes devraient avoir la mention « (Foi 3) » à la suite de leur nom.

### • Invocation d'animaes sylvestres (p. 60)

La durée de cette litanie est « Instantanée » et non « Tour ».

## ACCESSORY SET : WOLFEN CARDS

### • Markhan

La valeur d'Attaque de Markhan est « 5 » et non « 3 ».

# ARMY BOOK : DIRZ

## ♦ Lever une armée (p. 22)

L'ordre des bannières ci-dessous annule et remplace celui qui est inscrit dans l'Army Book.

- Unité d'infanterie ou de créature (👤 / 🐉) (☀️)!
- Unité d'infanterie ou de machine de guerre (👤 / 🏰) (☀️ / ☀️☀️)
- Unité d'infanterie ou de créature (👤 / 🐉) (☀️ / ☀️☀️)
- Unité d'infanterie ou de cavalerie (👤 / 🐎) (☀️☀️ / ☀️☀️☀️)
- Unité d'infanterie ou de titan (👤 / 🏰) (☀️ / ☀️☀️☀️)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

## ♦ Dame Claudia Nesselith (p. 28)

Dame Claudia Nesselith vaut 215 PA. Sa valeur de Résurrection/Duel ne change pas.

## ♦ Sykho Volesterus (p. 29)

Sykho Volesterus vaut 170 PA. Sa valeur de Résurrection/Duel ne change pas.

## ♦ Sasia Samaris (p. 35)

Sasia Samaris vaut 320 PA. Sa valeur de Résurrection/Duel ne change pas.

La Rose du Désert vaut 475 PA. Sa valeur de Résurrection/Duel est de 10 points d'Élixir.

## ♦ Clones (p. 42)

Leurs coûts en PA sont erronés. Voici les bonnes valeurs.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE CLONES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	650	+ 40

(1) : 8 clones dont 1 biopsiste

(2) : 16 clones dont 2 biopsistes

## ♦ Guerriers Skorize (p. 46)

Leurs coûts en PA sont erronés. Voici les bonnes valeurs.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE SKORIZES

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	525	+ 135

(1) : 4 skorizes

## ♦ Phemera Alpha (P. 47)

Le texte de la compétence «Explosif» est remplacé par le suivant :

**Explosif** : Un combattant doté d'Explosif peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant à son contact subit un test de Force (8).

## ♦ Phemera Omega (P. 48)

Le texte de la compétence «Immolation» P. 48 est remplacé par le suivant :

**Immolation** : Un combattant doté d'Immolation peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant ennemi situé à 6 cm ou moins de lui subit un test de Force (4).

## ♦ Dasyatis Evolution (p. 50)

Leurs coûts en PA sont erronés. Voici les bonnes valeurs.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE DASYATIS EVOLUTION

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	250	500	+ 125

(1) : 2 dasyatis evolution

(2) : 4 dasyatis evolution

## ♦ Cuve de clonage (p. 56)

Leurs coûts en PA sont erronés. Voici les bonnes valeurs.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE CUVES DE CLONAGE

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	50	100	+ 75
1 combattant spécial	100	150	+ 75
2 combattants spéciaux	150	200	+ 75
3 combattants spéciaux	200	250	+ 75

(1) : 1 cuve de clonage dont 0 à 2 acolytes et 0 à 1 neuromancien

(2) : 2 cuves de clonage dont 0 à 2 acolytes et 0 à 1 neuromancien

## ACCESSORY SET : SCORPION CARDS

### ♦ Sin Assyris

La valeur « dés » est fausse. (🎲 = 3)

### ♦ Aberration Prime

La valeur de Peur est fausse. (🎲 = 7)