

WARHAMMER 40,000 CODEX:

SPACE WOLVES

Mise à Jour Officielle pour la 7^e Édition, Version 1.0a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos Codex. En outre, nous proposons périodiquement de nouvelles versions des règles, qui nécessitent d'opérer quelques changements dans les versions antérieures. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements seront précédés du symbole #. 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 qui sera précédée du symbole §.

Chaque mise à jour se divise en trois parties : Amendements, Errata et Foire Aux Questions. Les Errata rectifient les erreurs du Codex, tandis que les Amendements le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire : il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

AMENDEMENTS

Notez qu'il s'agit d'un codex antérieur à l'édition actuelle des règles. Vous devrez donc consulter le tableau suivant pour avoir une liste mise à jour des Types d'Unité et des Points de Coque des véhicules. En outre, la description de certaines armes de ce Codex diffère du format de profil d'arme en usage *Warhammer 40,000: Les Règles*. N'ayez pas d'inquiétude, elles fonctionnent de la même manière :

Unité	Type
Arjac Poing de Pierre	Infanterie (Personnage)
Canis des Loups	Cavalerie (Personnage)
Cavalier Tonnerre	Cavalerie
Chasseur Gris	Infanterie
Chef de Grande Meute	Infanterie (Personnage)
Cyberloup	Bête
Garde Loup	Infanterie (Personnage)
Griffe Sanglante	Infanterie
Logan Grimnar	Infanterie (Personnage)
Long Croc	Infanterie
Loup Fenrissien	Bête
Loup Solitaire	Infanterie (Personnage)
Lukas le Trompeur	Infanterie (Personnage)
Motard	Motos
Moto d'Assaut	Motos

Njal des Tempêtes	Infanterie (Personnage)
Prêtre de Fer	Infanterie (Personnage)
Prêtre des Runes	Infanterie (Personnage)
Prêtre Loup	Infanterie (Personnage)
Ragnar Crinière Noire	Infanterie (Personnage)
Scout	Infanterie
Seigneur Loup	Infanterie (Personnage)
Serviteur	Infanterie
Ulrik le Tueur	Infanterie (Personnage)

Unité	Type	PC
Bjorn Main Terrible	Véhicule (Marcheur)	3
Dreadnought	Véhicule (Marcheur)	3
Dreadnought Vénérable	Véhicule (Marcheur)	3
Module d'Atterrissage	Véhicule (Découvert, Transport)	3
Land Raider	Véhicule (Char, Transport)	4
Land Raider Crusader	Véhicule (Char, Transport)	4
Land Raider Redeemer	Véhicule (Char, Transport)	4
Land Speeder	Véhicule (Antigrav, Rapide)	2
Predator	Véhicule (Char)	3
Razorback	Véhicule (Char, Transport)	3
Rhino	Véhicule (Char, Transport)	3
Vindicator	Véhicule (Char)	3
Whirlwind	Véhicule (Char)	3

Divers – Deux Valeurs d'Endurance

Lorsque le profil d'une figurine présente deux valeurs d'Endurance, la seconde entre parenthèses, utilisez toujours celle entre parenthèses et ignorez l'autre.

Page 23 – Et Ils ne Connaîtront pas la Peur

Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à la règle spéciale Et Ils ne Connaîtront pas la Peur décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 29 – Loups Solitaires, Une Mort Glorieuse

Remplacez les deux dernières phrases par : "De plus, dans les missions où l'on marque des Points de Victoire pour chaque unité ennemie complètement détruite, un Loup Solitaire ne concède aucun Point de Victoire à l'adversaire s'il meurt pendant la bataille. Au contraire, pour représenter le fait qu'il n'a pas réussi à aller au-devant d'une mort glorieuse, il concède 1 Point de Victoire s'il est encore en vie à la fin de la bataille !"

Page 35 – Prêtres Loups, Serment de Guerre
Remplacez la dernière phrase par : “Lui-même et toute unité de la Faction Space Wolves qu’il rejoint ont la règle spéciale Ennemi Juré contre ce type d’unité.”

Page 36, 84 – Règles Spéciales
Ajoutez **Psyker (Niveau de Maîtrise 1)**.

Remplacez la règle spéciale Psyker de cette page par :
“**Psyker**: Un Prêtre des Runes génère ses pouvoirs psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination** et **Télékinésie**.”

Page 36 – Armes Runiques
Remplacez la 4^e et la 5^e phrase par :
“En outre, une figurine avec arme runique a +1 à ses jets d’Abjurer le Sorcier.”

Page 37 – Pouvoirs Psychiques des Prêtres des Runes
Ignorez le 1^{er} paragraphe. Les Psykers Space Wolves génèrent et manifestent des pouvoirs psychiques comme n’importe quel autre Psyker, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Ignorez ces pouvoirs psychiques. Les Psykers Space Wolves génèrent à la place leurs pouvoirs psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination** et **Télékinésie**.

Page 38 – Prêtres de Fer, Forgeron
Remplacez cette entrée par :
“**Forgeron**: Lors de chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un Prêtre de Fer peut tenter de réparer 1 véhicule ami en contact socle à socle ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6 et appliquez les modificateurs suivants le cas échéant:

- Pour chaque serviteur avec servo-bras dans l’unité du Prêtre de Fer +1

Sur 5+, vous pouvez restituer 1 Point de Coque perdu plus tôt dans la bataille, ou réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, avec effet immédiat.”

Page 38 – Prêtres de Fer, Servo-bras
Remplacez cette entrée par :

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant”

Page 44 – Land Raider, Esprit de la Machine
Ignorez cette entrée; référez-vous à la place à Esprit de la Machine dans la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Page 49 – Bjorn Main Terrible, Relique Vivante
Remplacez le deuxième paragraphe par :
“Si Bjorn Explode ou devient une Épave, laissez sa figurine en place. Dès lors, toutes les figurines amies de la Faction Space Wolves gagnent la règle spéciale Sans Peur jusqu’à la fin de la partie. La carcasse de Bjorn devient un objectif spécial valant 1 Point de Victoire dans le cadre des missions utilisant des objectifs (notez cependant qu’elle ne compte pas comme un Objectif Mystérieux). De plus, dans les missions où l’on marque des Points de Victoire pour chaque unité ennemie complètement détruite, le joueur adverse marque à la place 1D3 Points de Victoire pour avoir détruit Bjorn. Tel est le prix de l’échec !”

Page 50 – Ulrik le Tueur, Le Serment du Tueur
Remplacez la dernière phrase par : “Lorsqu’Ulrik et toute figurine de la Faction Space Wolves de son unité allouent leurs attaques à une figurine avec une Endurance de 5 ou plus, ils peuvent relancer tous leurs jets Pour Toucher et Pour Blesser ratés.”

Page 50 – Ulrik le Tueur, Mentor
Remplacez l’avant-dernière phrase par : “Pour représenter cet enseignement, vous pouvez désigner 1 autre figurine amie de la Faction Space Wolves, qui a été entraînée personnellement par Ulrik (il ne peut pas s’agir d’une figurine de type Unique).”

Page 50 – Ulrik le Tueur, Le Heaume Loup de Russ
Remplacez la deuxième phrase par : “Toute unité amie de la Faction Space Wolves ayant une ligne de vue sur Ulrik peut relancer ses tests de Moral ratés.”

Page 53, 82 – Njal des Tempêtes, Maître Psyker
Remplacez l’entrée par : “Psyker (Niveau de Maîtrise 2)”

Page 53 – Njal des Tempêtes, Effets du Seigneur des Tempêtes, (6) Tornade
Remplacez cette entrée par : “À la fin de la phase de Tir de Njal, 1 figurine ennemie de votre choix dans un rayon de 18" est cinglée par la tornade et subit 1D3 touches de Force 9 PA-. Les véhicules sont touchés sur leur Blindage de Flanc.”

Page 53 – Njal des Tempêtes, Le Bâton des Tempêtes
Remplacez l’entrée par : “Arme runique (sceptre) qui confère à Njal un bonus supplémentaire de +1 aux jets d’Abjurer le Sorcier (pour un bonus total de +2).”

Page 55 – Ragnar Crinière Noire, Téméraire
Remplacez l’entrée par :
“**Téméraire**: Ragnar est aussi avide de gloire que le plus féroce des Griffes Sanglantes et ses exploits sur le champ de bataille sont fameux. Lui-même et toute unité de la Faction Space Wolves qu’il rejoint doivent déclarer une charge chaque fois qu’elle est possible. Toutefois, les assauts impétueux de Ragnar sont devenus légendaires: lui-même et toute unité de la Faction Space Wolves qu’il rejoint reçoivent un bonus spécial de +1D3 Attaques (au lieu du +1 habituel) lorsqu’ils chargent.”

Page 55 – Ragnar Crinière Noire, Cri de Guerre

Remplacez l'entrée par :

“Ragnar et toute unité de la Faction Space Wolves de l'unité qu'il rejoint ont la règle spéciale Charge Féroce. De plus, 1 fois par partie, au début de la sous-phase de Charge, Ragnar peut pousser son fameux hurlement afin de galvaniser ses frères. Jusqu'à la fin de la phase d'Assaut, toutes les unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 12" de Ragnar au début de la phase ont la règle spéciale Charge Féroce.»

Page 56 – Logan Grimnar, Le Haut Roi

Remplacez la dernière phrase par : “Logan et toute unité de la Faction Space Wolves qu'il rejoint ont cette règle spéciale jusqu'à la fin du tour de joueur.”

Page 56 – Logan Grimnar, Légende Vivante

Remplacez la dernière phrase par : “Jusqu'à la fin du tour, toutes les figurines amies de la Faction Space Wolves des unités se trouvant dans un rayon de 18" ont +1 Attaque.

Page 58 – Lame ou Hache de Givre

Remplacez la dernière phrase par les profils suivants :

	Portée	F	PA	Type
Lame de givre	-	+1	3	Mêlée
Hache de givre	-	+2	2	Mêlée, Encombrant

Page 63 – Lame de Bulldozer ; Missile Traqueur ;

Projecteur ; Fumigènes

Ignorez ces entrées ; référez-vous à celles de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Page 81 – Utiliser un Schéma de Structure d'Armée et Missions Standards

Ignorez ces paragraphes et référez-vous à la section Choisir Votre Armée dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Page 81 – Les Mâles Dominants

Remplacez l'entrée par :

“Dans un Détachement de Space Wolves, chaque case QG vous permet de sélectionner jusqu'à 2 choix QG. Cependant, deux personnages ne peuvent pas avoir la même saga, ni posséder la même combinaison d'équipements.”

Page 82, 83 – Le Loup Suprême et Le Roi des Loups

Remplacez chaque occurrence de “votre armée” par “votre Détachement”.

Page 84 – Prêtre des Runes, Options

Remplacez la 1^{re} option par :

“Promouvoir en Psyker (Niveau de Maîtrise 2)25 pts”

Page 86 – Gardes Loups, Chefs de Meutes

Ajoutez la phrase suivante à la fin du paragraphe : “En outre, le Type d'Unité d'un Chef de Meute Garde Loup devient Personnage en plus de son type habituel.”

Page 96 – Pouvoirs Psychiques des Prêtres des Runes

Ignorez ces pouvoirs psychiques. Les Psykers Space Wolves génèrent à la place leurs pouvoirs psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination** et **Télékinésie**.

ERRATA**Page 49 – Maître Tacticien**

Remplacez la dernière phrase par : “Son armée peut relancer le dé du tir au dé pour déterminer quel joueur joue en premier (après avoir vu le résultat de l'adversaire!).”

§ Page 50 – Ulrik le Tueur, Heaume Loup de Russ

Remplacez le début de la deuxième phrase par “Toute unité amie de Space Wolves pouvant (...)”.

Page 62 – Collier en Dents de Loup

Remplacez la dernière phrase par : “Contre des figurines ayant une valeur de CC, une figurine avec collier en dents de loup touche toujours sur 3+ au corps à corps.”

Page 83 – Ulrik le Tueur, Équipement

Remplacez “Arme énergétique” par “Crozius arcanum (masse énergétique)”

Page 84 – Seigneur Loup, Options, cinquième point

Remplacez : “Gantelet énergétique.....10 points” par “Gantelet énergétique, lame de givre ou hache de givre.....10 points”

Page 85 – Prêtre Loup, Équipement

Remplacez “Arme énergétique” par “Crozius arcanum (masse énergétique)”

Page 85 – Chef de Grande Meute Garde Loup, Options, cinquième point

Remplacez : “Gantelet énergétique.....10 points” par “Gantelet énergétique, lame de givre ou hache de givre.....10 points”

§ Page 85 – Chef de Grande Meute Garde Loup, Options, *

Remplacez par : “* Ne peut être choisie que par une figurine en armure énergétique n'ayant ni réacteurs dorsaux, ni moto space marine, ni monture loup tonnerre.”

Page 88 – Meute de Scouts, Options, dernier point

Remplacez “Jusqu'à 2 Scouts peuvent remplacer leur pistolet bolter par : (...)” par “Jusqu'à 2 Scouts peuvent avoir : (...)”.

FAQ

Q. Comment interagit la règle spéciale Téméraire de Ragnar avec la règle spéciale Charge Berserk ? (p55)

R. L'unité gagne +1D3 Attaques quand elle charge, avec un minimum de +2 (puisque c'est le minimum conféré par Charge Berserk). Les deux effets ne se cumulent pas.

Q. Lorsque Logan Grimnar manie la Hache Morkai d'une main, compte-t-elle alors comme une lame de givre (comme le mentionne la règle spéciale) ou comme une hache de givre (comme le suggèrent le nom de l'arme et la figurine) ? (p56)

R. Une lame de givre.

Q. À quel moment précis les Gardes Loups quittent-ils leur unité en vertu de la règle Chefs de Meutes ? (p86)

R. Juste avant le déploiement.

Dernière mise à jour : juin 2014.