



BATTLETOME : IDONETH DEEPKIN

Errata Officiels, mai 2018

Les errata suivants corrigent des erreurs du *Battletome : Idoneth Deepkin*. 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 “Révision 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 88 – Artéfacts Akhelians, Éperon d’Ankusha
Remplacez la deuxième phrase du texte de règles par :
“En outre, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques effectuées par la monture du porteur.”

Page 99 – Mor’phann, Warscroll Battalions
Ajoutez ce paragraphe :
“Un Namarti Corps (p. 122) Mor’phann peut inclure jusqu’à 6 unités de Namarti Reavers.”

Page 133 – Akhelian Leviadon, Razorshell Harpoon Launcher
Remplacez la caractéristique Attacks par 6.

Page 135 – Namarti Thralls, Porte-icônes
Remplacez la première phrase par :
“1 figurine de cette unité sur 10 peut être un Porte-icône.”

Page 135 – Namarti Reavers, Porte-icônes
Remplacez la première phrase par :
“1 figurine de cette unité sur 10 peut être un Porte-icône.”



BATTLETOME : IDONETH DEEPKIN

Commentaire des Designers, mai 2018

Le commentaire suivant vient compléter le *Battletome* : *Idoneth Deepkin*. Il se présente sous la forme d'une série de questions-réponses ; les questions sont inspirées de celles que les joueurs ont posées, les réponses sont apportées par l'équipe qui a rédigé les règles et expliquent la façon dont les règles sont censées être appliquées. Les commentaires aident à dresser un cadre par défaut pour vos parties, mais les joueurs peuvent tout à fait discuter des règles avant une partie, et modifier certaines choses comme bon leur semble, si tous les joueurs sont d'accord (ce genre de modifications est souvent appelé "règles maison").

Nos commentaires 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 "Révision 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 #).

Q: Le trait de bataille Cauchemars Oubliés indique "On peut tirer avec des armes à projectiles sur une unité IDONETH DEEPKIN ayant ce trait ce bataille seulement si elle est l'unité ennemie visible la plus proche." Puis-je ignorer cette restriction si l'unité qui attaque a une aptitude qui lui permet de cibler une unité qui n'est pas visible ?

R: Non.

Q: Les règles indiquent que les armées Idoneth Deepkin ont l'aptitude de placer deux Vortex Éthériques. Un Gloomtide Shipwreck est un Vortex Éthérique pouvant être placé en deux moitiés. Cela veut-il dire que le nombre total de moitiés de Shipwreck pouvant être placées par un joueur Idoneth Deepkin est 4 ?

R: Non, le nombre total de moitiés de Shipwreck pouvant être placées est 2. Les règles permettent au joueur Idoneth Deepkin de placer 2 éléments de terrain de Vortex Éthérique ; comme il est noté sur son warscroll, si une figurine de Gloomtide Shipwreck est séparée en deux, chaque moitié de la figurine est 1 élément de terrain, et chaque moitié compte donc comme 1 des 2 éléments de terrain que vous pouvez placer.

Q: Si un HERO utilise le Nuage de Minuit à la phase de tir adverse et s'il est l'unité visible la plus proche d'un attaquant, cela empêche-t-il l'attaquant de tirer sur d'autres unités IDONETH DEEPKIN ?

R: Oui.

Q: Si un Royal Council Ionrach inclut plusieurs Tidecasters ou Soulscriers, doivent-ils tous être à 3" ou moins de l'Akhehian King pour pouvoir utiliser l'aptitude de commandement "Ne leur laissez aucun répit" ?

R: Non. Vous pouvez utiliser l'aptitude de commandement à condition qu'au moins 1 Tidecaster et 1 Soulscrier soient à 3" ou moins de l'Akhehian King.

Q: Le trait de commandement Ionrach Émissaire des Eaux Profondes s'applique-t-il après que votre général a été tué ?

R: Oui.

Q: L'aptitude Rythme Effréné des Tambours de l'Akhehian Corps permet-elle de relancer un des dés d'un jet de charge, ou doit-on relancer les deux dés ?

R: Vous devez relancer les deux.

Q: L'aptitude Énergies Dormantes de l'Eidolon of Mathlann, Aspect de la Mer indique qu'on peut relancer un jet de lancement, et que si on ne relance pas un jet de lancement, on peut soigner D3 blessures. Peut-on guérir D3 blessures si on a utilisé une autre règle ou aptitude pour relancer le jet de lancement ?

R: Non.

Q: Ai-je le droit d'ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour un Akhehian Leviadon grâce à son aptitude Tambour du Néant ?

R: Pas lors d'une Bataille Rangée, où les **MONSTRES** ne bénéficient pas du modificateur de sauvegarde dû au couvert (l'effet du Tambour du Néant combiné à l'épaisse carapace du Leviadon est représenté par l'excellente valeur de sauvegarde de la figurine).