BATTLETOME : SYLVANETH

Errata Officiels, juin 2018

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

Page 132 – Alarielle the Everqueen, Amphores d'Âmes
Remplacez par :
"**Amphores d'Âmes :** *D'un geste, Alarielle peut extraire des pollens guérisseurs et les graines-âmes contenus dans les amphores disposées sur sa monture.*

À votre phase des héros, vous pouvez guérir D3 blessure allouées à chaque figurine **Sylvaneth** à 30" ou moins de cette figurine. Une fois par bataille, au lieu d'utiliser cette aptitude pour guérir, vous pouvez invoquer sur le champ de bataille 1 unité de la liste suivante, et l'ajouter à votre armée. L'unité invoquée doit être placée entièrement à 9" ou moins de cette figurine et à plus de 9" de toute unité ennemie. Cette unité ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit.

Choisissez une unité de la liste suivante :
- 20 Dryads
- 10 Tree-Revenants
- 10 Spite-Revenants
- 3 Kurnoth Hunters
- 1 Branchwych
- 1 Treelord'

Page 133 – Drycha Hamadreth, Colonie de Frémifuries
Remplacez la deuxième phrase par :
"Quand elle attaque avec cette arme, jetez 10 dés pour chaque unité ennemie située à la portée indiquée dans le tableau de dégâts."

Pages 134, 135 et 136 – Spirit of Durthu, Treelord Ancient et Treelord, Piétinement Sismique
Remplacez les deux premières phrases par :
"Au début de la phase de combat, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins d'une plusieurs figurines avec cette aptitude."

Page 135 – Treelord Ancient, Communion Silencieuse
Remplacez par :
"**Communion Silencieuse :** À votre phase des héros, vous pouvez choisir 1 **Treelord Ancient** ami et jeter un dé. Sur 4+, vous pouvez placer 1 élément de terrain de **Sylvaneth Wyldwood** entièrement à 24" ou moins du **Treelord Ancient** choisi, et à plus de 3" de toute autre figurine ou de tout autre élément de terrain."

Page 137 – Branchwraith, Éveil de la Colère
Remplacez par :
"**Éveil de la Colère :** *Dans des versets acerbes, la Branchwraith chante à ses alliés via les racines des royaumes, les appelant à se joindre à la curée.*

Éveil de la Colère a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, vous pouvez invoquer une unité de 10 **Dryads** et l'ajouter à votre armée. L'unité invoquée doit être placée à plus de 9" de toute unité ennemie, et entièrement sur ou dans un **Sylvaneth Wyldwood** se trouvant à 12" ou moins du lanceur. L'unité invoquée ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit."

Page 139 – Kurnoth Hunters, Envoyés de l'Everqueen
Remplacez par :
"**Envoyés de l'Everqueen :** Si un **Héros Sylvaneth** ami utilise une aptitude de commandement, vous pouvez mesurer la portée de cette aptitude de commandement à partir d'une unité de **Kurnoth Hunters** amie à la place du **Héros**."

Pages 141-144 – Les Règles
Ces règles ne sont plus utilisées. Utilisez les règles de base les plus récentes à la place.