Errata Officiels, Novembre 2018

Ces errata corrigent des erreurs dans Warhammer Underworlds

Les règles de *Warhammer Underworlds : Nightvault* remplacent celles de *Warhammer Underworlds : Shadespire* et ce document et les Commentaires des Designers de Warhammer Underworlds : Nightvault remplacent l'Errata et FAQ Officiels de *Warhammer Underworlds : Shadespire*.

Les errata sont mis à jour régulièrement. Lorsque des changements sont effectués par rapport à la version précédente, ils apparaîtront en magenta. Si un numéro de version comporte une lettre (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 #).

ERRATA

Page 17 – Poussées et autres exceptions
Changez les deux premières phrases du paragraphe par :

"Quand une règle vous dit de pousser un combattant, poussez sa figurine sur une case adjacente autant de fois qu'indiqué par la règle, à chaque fois dans n'importe quelle direction (sauf si le contraire est spécifié). Notez qu'un combattant ne peut pas être poussé dans ou à travers une case bloquée ou occupée."

Pages 20 et 30 – Garde
Ajoutez la phrase suivante à la fin de cette règle :
"Un combattant qui est déjà en Garde ne peut pas effectuer une action pour se mettre en Garde."

GARDE SÉPULCRALE – COMBATTANTS
Veilleur Sépulcral
Changez sa condition d'Exaltation par :
"Vous ramenez un combattant ami sur le champ de bataille, et vous avez déjà ramené un combattant ami sur le champ de bataille."

GARDE SÉPULCRALE – OBJECTIFS
Combattez sans Fin (Shadespire #59)
Changez par :
"Marquez ceci à une phase de fin si au moins un combattant ami a été ramené sur le champ de bataille à la phase d'action précédente, et qu'un combattant ami avait déjà été ramené sur le champ de bataille à cette phase."

NUÉE DE SPITECLAW – OBJECTIFS
Les vies ne valent rien (Shadespire #152)
Changez par :
"Marquez ceci à une phase de fin si au moins un combattant ami a été mis hors de combat à la phase d'action précédente, et qu'un combattant ami avait déjà été mis hors de combat à cette phase."

UNIVERSELLES – OBJECTIFS
Décapitation Foudroyante (Nightvault #375)
Changez les conditions de cette carte par :
"Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a mis hors de combat un leader ennemi à la phase d'action précédente, et que ce leader a été le premier combattant mis hors de combat à cette partie."

UNIVERSELLES – AMÉLIORATIONS
Ceinture Katophrane (Shadespire #396),
Bottes Katophranes (Shadespire #397),
Gants Katophranes (Shadespire #398),
Capuche Katophrane (Shadespire #399),
Médaillon Katophrane (Shadespire #400),
Plastron Katophrane (Shadespire #401),
Anneau Katophrane (Leaders #51)
Ajoutez la phrase suivante à chacune de ces cartes :
"Un joueur ne peut jouer cette carte qu'en dépensant deux points de gloire (au lieu d'un) et en appliquant cette carte d'amélioration à un combattant éligible."

Esprit Enchaîné (Shadespire #424)
Changez la seconde phrase par :
"Si vous obtenez ou placez-le sur une case de départ de votre territoire, ignorez les dégâts et défaussez cette amélioration (il ne peut pas être repoussé)."

Offensive Totale (Shadespire #431)
Changez le texte de cette carte par :
"Lorsque ce combattant effectue sa première action d'Attaque lors d'une étape d'activation ou de pouvoir (autre qu'une action d'Attaque dans le cadre d'une action de Charge), vous pouvez ajouter +2 Dés à cette action d'Attaque. Dans ce cas, ce combattant ne pourra plus être activé à cette phase."