Errata Officiels, Juin 2019

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 13 – Lancer des Sorts
Ajoutez les phrases suivantes au premier paragraphe de cette section.
"Certains sorts nécessitent de choisir un ou plusieurs combattants, cartes, sorts, pions objectif ou cases. Si, quand vous résolvez ce sort, vous ne pouvez pas (par exemple parce qu'il n'y a pas de combattant ennemi dans le rayon requis) le sort échoue. De plus, si un sort nécessite de choisir un ou plusieurs combattants, le lanceur doit avoir une ligne de vue sur le ou les combattants choisi(s) (on considère que le lanceur a une ligne de vue sur lui-même). Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas jouer ce sort."

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."

BRISEURS DE MALÉDICTION DE STORMSIRE – COMBATTANTS
Ammis Dawnguard, Rastus l'Ensorcelé
Ajoutez la phrase suivante à l'action de sort de chaque côté de la carte de combattant.
"De plus, si ce sort est lancé, ce combattant ne peut plus effectuer cette action de nouveau à cette phase."

LA BANDE À MOLLOG – COMBATTANTS
Mollog Exalté
Ajoutez ceci au début de l'aptitude de ce combattant :
"Quand ce combattant a un seul pion Charge, il peut toujours être activé."

LA BANDE À MOLLOG – AMÉLIORATIONS
Régénération #228
Remplacer le titre de la carte par "**Régénérant**."

Errata Officiels, Février 2019

LES KREVARDS DE ZARBAG – COMBATTANTS
Aptitude de Prog Exalté
Remplacer: "…réduisez d'un point la caractéristique Dés des actions d'Attaque de la cible…"
par: "…réduisez **de deux points** la caractéristique Dés des actions d'Attaque de la cible…"

Aptitude de Snirk Sourtongue
Remplacer "**Réaction:** Après son activation, ce combattant devient Exalté."

par: ""**Réaction:** Après **une** activation, ce combattant devient Exalté."

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."

Changez la deuxième aptitude de ce combattant par:
"**Action:** Choisissez deux autres combattants amis n'ayant pas de pion Mouvement ou Charge. Effectuez une action de Mouvement avec chacun d'eux."

Le Veilleur Exalté
Changez la deuxième aptitude de ce combattant par:
"**Action:** Choisissez deux autres combattants amis n'ayant pas de pion Mouvement ou Charge. Effectuez une action de Mouvement avec chacun d'eux."

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."

GARDE SÉPULCRALE – AMÉLIORATIONS
Commandant Ancien (Shadespire #78)
Changez le texte de cette carte par:
"**Action:** Choisissez trois autres combattants amis n'ayant pas de pion Mouvement ou Charge. Effectuez une action de Mouvement avec chacun d'eux."

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."

LES YEUX DES NEUF – MANŒUVRES
Manœuvre Rusée #70
Changez par:
"Choisissez un combattant ami qui n'est pas adjacent à un combattant ennemi et jetez un dé de magie. Sur un jet de canalisation, place-le sur n'importe quelle case de départ. Sinon, placez-le sur n'importe quel pion objectif. Si vous ne pouvez pas, rien ne se passe."

UNIVERSELLES – OBJECTIFS
Laissez-les Douter (Nightvault #340)
Changez la condition de cette carte par:
"Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a effectué au moins 4 actions différentes parmi la liste suivante à la phase d'action précédente: Mouvement (autrement que dans le cadre d'une Charge), Attaque (autrement que dans le cadre d'une Charge), Charge, Garde, une autre action d'une carte de combattant (autre qu'une réaction)."

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."

Fouiller Minutieusement (Nightvault #313)
La valeur en points de Gloire de cette carte passe de 2 à 1.

Errata Officiels, Février 2019

UNIVERSELLES – MANŒUVRES
Centre de l'Attention (Nightvault #400)
Changez le texte de cette carte par:
"Choisissez un combattant et poussez d'une case tous les autres combattants (dans l'ordre que vous voulez) à 1 ou 2 cases de lui afin qu'il se retrouvent plus proches de lui."

Butin Irrésistible (Nightvault #426)
Changez le texte de cette carte par:
"Choisissez un pion objectif. Poussez d'une case tous les combattants (dans l'ordre que vous voulez) à 1 ou 2 cases de cet objectif afin qu'ils se retrouvent dessus, ou plus proches de lui."

Second Souffle (Shadespire #354)
Changez le texte de cette carte par:
"Choisissez un combattant ami ayant au moins un pion Charge. À la prochaine activation, il compte comme ayant un pion Charge de moins, et un pion Mouvement de plus."

UNIVERSELLES – AMÉLIORATIONS
Grimoire de Soins (Nightvault #547),
Grimoire de Vision (Nightvault #549)
Ajoutez le mot-clé **Grimoire Katophrane** à ces cartes.

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."