ERRATA & COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Septembre 2019, Mise à Jour Locale 1

Ce document contient tous les errata et commentaires des designers pour Warcry, répartis dans les sections suivantes :

1. Livre de Base
2. Cartes de Plan de Bataille
3. Cartes d'Aptitudes et Cartes de Combattant

Les **errata** corrigent les erreurs éventuelles, tandis que les **commentaires des designers** apportent des réponses aux questions fréquemment posées et expliquent comment les règles sont censées être utilisées.

Ce document est 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 #).

1. LIVRE DE BASE

ERRATA

Page 35 – Règles Générales, Mesurer les Distances
Remplacez le deuxième paragraphe par :
"Habituellement, mesurer les distances tient compte de la distance verticale et horizontale entre deux figurines, mais dans certains cas, une règle peut spécifier de mesurer seulement la distance **horizontale** ou **verticale**.

Quand une règle vous demande de mesurer seulement la distance verticale, elle est arrondie au demi-pouce supérieur. Par exemple, si la distance verticale entre deux points est 2.6" et si une règle vous demande de mesurer la distance verticale entre ces points, les points sont considérés comme étant à 3" l'un de l'autre concernant cette règle. Notez que les distances sont arrondies de cette manière, et jamais à l'inférieur.

Vous pouvez mesurer les distances à tout moment."

Page 36 – Mise en Place d'une Bataille, Les Bandes
Remplacez le point 4 par :
"4. La bande doit inclure 1 combattant avec la marque runique de **Leader** (✡) et ne peut pas inclure plus de 1 combattant avec la marque runique de **Leader** (✡)."

Page 37 – Porter un Trésor
Remplacez le deuxième paragraphe par :
"Un combattant portant un trésor peut utiliser une action pour déposer le trésor (voir p. 39 pour les règles des actions). Si un combattant portant un trésor est mis hors de combat (p. 44), il dépose automatiquement le trésor avant que la figurine du combattant soit retirée du jeu. Dans les deux cas, le joueur qui contrôle le combattant choisit un point de la plateforme ou du sol du champ de bataille à 1" horizontalement du combattant, visible de lui, et soit à son niveau, soit à n'importe quel niveau inférieur, et y place le pion de trésor.

Page 40 – Aptitudes, Aptitudes Universelles
Remplacez l'aptitude universelle "Assaut" par :
"**[Double] Assaut :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'Attaque effectuées par ce combattant qui ont une caractéristique de Portée de 3 ou moins jusqu'à la fin de son activation."

Page 46 – Terrain, Éléments de Terrain, Obstacles
Remplacez le deuxième paragraphe par :
"Lorsqu'une action d'attaque cible un combattant ennemi qui se trouve à ½" d'un obstacle, ce combattant ciblé par cette action d'attaque bénéficie d'un couvert si le combattant effectuant l'action est plus proche de cet obstacle qu'il ne l'est du combattant ciblé.

Le combattant cible d'une action d'attaque bénéficie du couvert si on peut tracer une ligne imaginaire entre les points les plus proches des socles de chaque combattant qui passe à travers un obstacle. Toutefois, si les combattants sont à plus de 1" l'un de l'autre, ne prenez pas en compte les parties d'obstacles à ½" du combattant effectuant l'action d'attaque (ceci représente les combattants équipés d'armes avec une portée plus longue, qui peuvent frapper d'un coin, par des ouvertures, etc.)."

Page 64 – Campagnes, Feuille de Bande, Ajouter des Combattants
Remplacez le point 4 par :
"4. Votre bande doit inclure 1 combattant avec la marque runique de **Leader** (✵) et ne peut pas inclure plus de 1 combattant avec la marque runique de **Leader** (✵)."

 # Page 68 – Tableau d'Artéfacts Mineurs, 31-32 Bière de Peau de Feu
Remplacez le nom de cet artéfact par :
"Outre de Bière-à-feu"

Page 76 – Table de Plans de Bataille B, Plan de Bataille 3 : Brûlez et Pillez
Remplacez la condition de victoire par :
"En commençant par le joueur qui a gagné le jet de priorité, les joueurs placent tour à tour des objectifs, jusqu'à ce qu'ils en aient placé 3 chacun. Chaque objectif est placé sur le champ de bataille, à plus de 4" du bord du champ de bataille et des autres objectifs.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de chaque round, les joueurs peuvent **brûler** tout objectif qu'ils contrôlent s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" de l'objectif. Pour ce faire, retirez-le du jeu.

La bataille se termine au bout de 4 rounds de bataille. À la fin de la bataille, le joueur qui a brûlé le plus d'objectifs est le vainqueur."

Page 77 – Table de Plans de Bataille B, Plan de Bataille 6 : Le Trésor
Remplacez la condition de victoire par :
"Les joueurs tirent au dé et le gagnant place 1 pion trésor sur le champ de bataille à 1" horizontalement du centre du champ de bataille.

La bataille se termine au bout de 4 rounds de bataille. À la fin de la bataille, le joueur dont un combattant porte le trésor gagne la bataille."

COMMENTAIRE DES DESIGNERS

Q : Si une aptitude permet à un autre combattant ami d'effectuer une action bonus (ex : "Belluaire"), à quel moment cette action bonus est-elle résolue ?
R : Immédiatement.

Q : Un combattant qui effectue une action de mouvement peut-il la terminer en train d'escalader un mur et utiliser sa deuxième action pour effectuer une action d'attaque ?
R : Oui. Toutefois, quand il finit son activation, il tombe (Livre de Base, p. 42).

Q : Si une aptitude ramène un combattant mis hors de combat (ex : "Invocation Spectrale" ou "Invocation de Mort-vivant"), et si le combattant a déjà été activé à ce round de bataille, peut-il être activé à nouveau ?
R : Non. Un combattant ne peut pas être activé plus d'une fois par round de bataille (Livre de Base, p. 39). De même, si le combattant attendait quand il a été mis hors de combat et s'il est ramené au même round, il attend encore (Livre de Base, p. 45).

2. CARTES DE PLAN DE BATAILLE

ERRATA

CARTES VICTOIRE
Brûlez et Pillez
Remplacez le texte de règles par :
"En commençant par le joueur qui a gagné le jet de priorité, les joueurs placent tour à tour des objectifs, jusqu'à ce qu'ils en aient placé 3 chacun. Chaque objectif est placé sur le champ de bataille, à plus de 4" du bord du champ de bataille et des autres objectifs.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de chaque round, les joueurs peuvent **brûler** tout objectif qu'ils contrôlent s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" de l'objectif. Pour ce faire, retirez-le du jeu.

La bataille se termine au bout de 4 rounds de bataille. À la fin de la bataille, le joueur qui a brûlé le plus d'objectifs est le vainqueur."

Veillez sur vos Gains
Remplacez le texte de règles par :
"Les joueurs tirent au dé et le gagnant décide qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur.

Le défenseur place 1 pion trésor sur le champ de bataille à 3" horizontalement du centre du champ de bataille.

À la fin du quatrième round de bataille, si le pion trésor est porté par un combattant du défenseur, le défenseur gagne la bataille. Sinon, l'attaquant gagne la bataille."

Voler le Trésor
Remplacez le texte de règles par :
"Les joueurs tirent au dé et le gagnant décide qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur. Au début de la phase de combat du premier round de bataille, le défenseur choisit combattant de sa bande qui portera le trésor. Le combattant choisi doit être sur le champ de bataille.

Le joueur dont un des combattants porte le trésor à la fin du quatrième round de bataille gagne la bataille. Si le trésor est sur le champ de bataille à la fin du quatrième round, l'attaquant gagne la bataille."

Le Trésor
Remplacez le texte de règles par :
"Les joueurs tirent au dé et le gagnant place 1 pion trésor sur le champ de bataille à 1" horizontalement du centre du champ de bataille.

La bataille se termine au bout de 4 rounds de bataille. À la fin de la bataille, le joueur dont un combattant porte le trésor gagne la bataille."

COMMENTAIRE DES DESIGNERS

Q : Si on tire une carte victoire qui ne peut pas être gagnée à cause du placement du terrain – par exemple, si on tire "Terrain Surélevé" alors qu'on utilise une carte terrain du Corpsewrack Mausoleum – que doit-on faire ?
R : En pareil cas, tirez une autre carte victoire. S'il s'agit d'une bataille de convergence, accordez-vous avec votre adversaire sur une nouvelle carte victoire qui correspond au narratif.

3. CARTES D'APTITUDES ET CARTES DE COMBATTANT

ERRATA

APTITUDES UNIVERSELLES
Carte d'Aptitudes
Remplacez "Assaut" par :
"**[Double] Assaut :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'Attaque effectuées par ce combattant qui ont une caractéristique de Portée de 3 ou moins jusqu'à la fin de son activation."

BONESPLITTERZ
Carte d'Aptitudes
Remplacez "Plein d'Flèches" par :
"**[Triple] Plein d'Flèches :** Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de ce combattant à cette activation qui cible un combattant ennemi situé à plus de 3"."

NIGHTHAUNT
Carte d'Aptitudes
Remplacez "Horde d'Épouvante" par :
"**[Double] Horde d'Épouvante :** Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ami visible et ayant la marque runique de **Sbire** (✧) à 3" de lui. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des actions d'attaque de ce combattant jusqu'à la fin de son activation."