ERRATA & COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Mars 2020

Ce document contient tous les errata et commentaires des designers pour Warcry, et suit ce plan :

1. Livre de Base
2. Cartes de Plan de Bataille
3. Cartes d'Aptitudes et Cartes de Combattant
4. *Monstres et Mercenaires*
5. *Tome des Champions*

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 66 – Gagner et Dépenser des Points de Gloire
Remplacez le tableau par celui-ci :

GAGNER DES POINTS DE GLOIRE	
Participer à une bataille de campagne	3 points de gloire
Gagner la bataille	2 points de gloire
Le chef de la bande ennemie a été mis hors de combat	1 point de gloire
Au moins un tiers des combattants de la bande ennemie a été mis hors de combat	1 point de gloire
Au moins deux tiers des combattants de la bande ennemie ont été mis hors de combat	1 point de gloire
Tous les combattants de la bande ennemie ont été mis hors de combat	1 point de gloire
La bande ennemie domine au moins 2 territoires de plus que la vôtre	1 point de gloire

 # 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."

Page 96 – Tableau d'Artéfacts de Pouvoir, Chakram Ardent
Remplacez le texte de règles par :
"Quand le porteur utilise l'aptitude "**Lancer d'Étoiles et de Chakrams**", jetez 3 dés au lieu de 2 (et allouez les dégâts de chaque résultat séparément)."

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).

Q : Certaines règles ajoutent ou soustraient aux points de dégâts alloués par chaque touche et/ou touche critique d'une action d'attaque. En pareils cas, cela s'applique-t-il à chaque touche et chaque touche critique causées par l'action d'attaque ?
R : Oui. Par exemple, l'aptitude Coup en Traître est formulée ainsi : "(...) ajoutez la valeur de cette aptitude aux points de dégâts alloués par les touches et touches critiques de cette action d'attaque." Cela signifie que si l'action d'attaque a infligé 2 touches et 1 touche critique, et si la valeur de l'aptitude est 3, l'action d'attaque alloue 9 points de dégâts supplémentaires (3+3+3).

Q : Beaucoup de règles mentionnent une "caractéristique de Portée de 3 ou moins". Une arme qui a une caractéristique de Portée avec une portée minimum de 3 (ex : "3-7") est-elle considérée comme ayant une caractéristique de Portée de 3 ?
R : Non.

Q: Quand un combattant vole, peut-il voler au-dessus des autres combattants ?
R: Oui. Quand un combattant se déplace, il ne peut pas se déplacer *à travers* d'autres combattants (Livre de Base p. 41), mais aucune règle ne lui interdit de se déplacer *au-dessus* des autres combattants.

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."

BEASTS OF CHAOS
Carte d'Aptitudes
Remplacez "Volée de Flèches" par:
"**[Triple] Volée de 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"."

BÊTES CHAOTIQUES
Carte de Combattant du Fomoroid Crusher
Ajoutez la marque runique d'**Allié** (⬡).

Carte de Combattant du Mindstealer Sphiranx
Ajoutez la marque runique d'**Allié** (⬡).

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 "Aura d'Effroi" par :
"**[Double] Aura d'Effroi :** Choisissez un combattant ennemi visible à une distance en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude. Jusqu'à la fin de ce round de bataille, soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) à la caractéristique de Force des actions d'attaque du combattant choisi. Un combattant ne peut pas être ciblé par cette aptitude plus d'une fois par round de bataille."

Remplacez "Âme Marquée" par :
"**[Double] Âme Marquée :** Choisissez un combattant ennemi visible ayant au moins 1 point de dégât alloué et à 3" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des actions d'attaque des combattants amis qui ciblent le combattant choisi. Un combattant ne peut pas être ciblé par cette aptitude plus d'une fois par round de bataille."

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."

SKAVENS
Carte de Combattant du Clawleader
Remplacez la valeur en points par 145.

Carte de Combattant du Rat Ogor avec Canon à Maleflamme
Remplacez la caractéristique de Blessures par 30.

STORMCAST ETERNALS : CHAMBRE SACRO-SAINTE
Carte de Combattant du Castigator-Prime
Ajoutez la marque runique de **Leader** (✵).

SERAPHON
Carte de Combattant du Saurus Knight Alpha
Ajoutez la marque runique de **Leader** (✵).

COMMENTAIRE DES DESIGNERS

DISCIPLES DE TZEENTCH : DÉMONS
Q : Les aptitudes "Division" et "Redivision" ajoutent de nouveaux combattants à votre bande. Comment interagissent-elles avec les cartes de victoire comme "Aucune Pitié" et "Dominer" ?
R : Les nouveaux combattants sont ajoutés à votre bande mais ne font partie d'aucun groupe de combat. Cela signifie que dans le cas d'Aucune Pitié, ils sont pris en compte pour déterminer si la condition de victoire est remplie, alors que dans le cas de Dominer ou d'une carte de victoire similaire, ils ne le sont pas.

4. MONSTRES ET MERCENAIRES

ERRATA

Page 43 – Suite de Varanguard, Cartes de Combattant
Échangez les valeurs de caractéristique de Mouvement (➚) et de caractéristique d'Endurance (◉) sur chaque carte de combattant.

Page 47 – Tableau d'Allégeance des Monstres
Remplacez le tableau par le tableau d'allégeance des monstres à la fin de ce document.

Page 53 – Tableau d'Allégeance des Alliés
Remplacez le tableau par le tableau d'allégeance des alliés à la fin de ce document.

Page 54 – Slaves to Darkness, Tableau d'Aptitudes, Coup Fatal
Remplacez "**[Double]**" par "**[Quadruple]**".

Page 59 – Daughters of Khaine, Carte de Combattant de Slaughter Queen
Remplacez la marque runique d'**Élite** (✵) par la marque runique de **Champion** (✵).

Page 60 – Nighthaunt, Cartes de Combattant
Ajoutez la marque runique de **Vol** (⚘) aux cartes de combattant du Lord Executioner, du Spirit Torment et de la Tomb Banshee.

Page 62 – Ironjawz, Tableau d'Aptitudes, Cadence du Warchanter
Remplacez par :
"**[Double] Cadence du Warchanter :** Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque ayant une caractéristique de Portée de 3 ou moins des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant."

5. TOME DES CHAMPIONS

ERRATA

Page 120 – Flesh-eater Courts, Crypt Horror
Remplacez la marque runique de **Leader** (✵) par la marque runique d'**Élite** (✵).

Page 121 – Nighthaunt, Tableau 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."

Page 121 – Bonesplitterz, Tableau 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"."

Page 124 – Gloomspite Gitz, Squig Herder
Remplacez la valeur en points par 45.

Page 124 – Legions of Nagash, Tableau d'Aptitudes
Remplacez "Siphon Nécrotique" par :
"**[Triple] Siphon Nécrotique :** Choisissez un combattant ami visible à 6" de ce combattant. Allouez autant de points de dégâts au combattant choisi que la valeur de cette aptitude. Puis retirez autant de points de dégâts de ce combattant que le double de la valeur de cette aptitude."

COMMENTAIRE DES DESIGNERS

Q : La règle de la Crypte de l'Orage Cachée page 79 indique qu'on reçoit immédiatement un artéfact de pouvoir. Lequel peut-on choisir ?
R : Choisissez un artéfact de pouvoir du tableau d'artéfacts de pouvoir de la quête de campagne que votre bande a entreprise. Si un combattant de votre bande porte déjà un artéfact de pouvoir de ce tableau, vous ne pouvez pas choisir à nouveau le même artéfact.