

WARCRY™

MISES À JOUR DE RÈGLES & COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Janvier 2023

Ce document contient toutes les mises à jour de règles et tous les commentaires des designers pour Warcry, répartis dans les sections suivantes :

1. Livre de Base
2. Cartes de Plan de Bataille
3. Compendium

Les **mises à jour de règles** améliorent l'équilibre du jeu, clarifient les imprécisions et corrigent les erreurs, tandis que les **commentaires des designers** donnent 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 "Révision 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 64 – Actions de Mouvement

Ajoutez l'encart suivant :

Se Déplacer Sous des Terrains Élevés

Lorsqu'un combattant fait un mouvement normal, il peut se déplacer sans pénalité sous un élément de terrain si la distance entre cette partie du terrain et le sol du champ de bataille est supérieure à la moitié de la hauteur de la figurine du combattant (il se penche pour passer). Pour ce faire, mesurez d'abord en ligne droite la distance sous le terrain. Si le combattant a assez de mouvement pour passer sous le terrain et être placé de l'autre côté, il peut se déplacer en dessous.

Page 68 – Actions d'Attaque

Remplacez le dernier paragraphe de "1. Choisissez une Arme et une Cible" par :

"Enfin, une action d'attaque à projectiles (voir encart de droite) ne peut pas cibler un combattant ennemi qui est à 1" d'un autre combattant de la bande du combattant qui attaque, sauf si ces deux conditions sont remplies :

- L'action d'attaque n'a pas de portée minimum
- L'attaquant est à 3" du combattant ennemi."

Page 70 – Aptitudes

Ajoutez les sections suivantes :

Ajouter, Soustraire, Multiplier et Diviser

Les aptitudes peuvent modifier certaines des caractéristiques des combattants. En pareil cas, commencez toujours par diviser, puis multipliez, puis ajoutez, et enfin soustrayez.

Par exemple, si un combattant qui a une caractéristique de Mouvement de 3" se voit ajouter 2" à cette caractéristique par l'aptitude "Waaagh!", et s'il est ensuite affecté par l'aptitude "Fléchettes Maudites", sa caractéristique de Mouvement est d'abord divisée par deux par l'aptitude "Fléchettes Maudites" (en arrondissant au supérieur) et devient 2", puis l'aptitude "Waaagh!" y ajoute 2", pour un total final de 4".

Combattants Relevés

Certaines aptitudes permettent de ramener sur le champ de bataille des combattants qui ont été mis hors de combat. L'aptitude peut préciser que le combattant garde un certain nombre de dégâts alloués, ou que tous ses dégâts alloués sont retirés. Les combattants ramenés sur le champ de bataille sont appelés "combattants relevés".

Les règles suivantes s'appliquent aux combattants relevés :

- Les combattants relevés ne peuvent pas être activés, utiliser des aptitudes ni faire des réactions à la phase de combat pendant laquelle ils sont placés.
- Les combattants relevés ne peuvent pas utiliser de traits héroïques ni d'artefacts, et ne peuvent pas gagner ni dépenser des niveaux de renom.
- Les combattants relevés ne sont pas affectés par les aptitudes qui les affectaient au moment où ils ont été mis hors de combat.

- Tant qu'ils sont sur le champ de bataille, les combattants relevés ne sont pas considérés comme ayant été mis hors de combat.
- Après la bataille, les combattants relevés sont considérés comme ayant été mis hors de combat pendant la bataille."

Page 75 – Porter un Trésor

Remplacez le deuxième paragraphe par :

"Les combattants ne peuvent pas voler en portant un trésor. Lorsqu'un combattant ramasse un trésor pendant une action de mouvement, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement (jusqu'à un minimum de 3) jusqu'à la fin de l'action de mouvement, et il ne peut plus voler jusqu'à la fin de l'action de mouvement. Si le combattant s'est déjà déplacé plus loin que sa caractéristique de Mouvement modifiée avant de ramasser le trésor, l'action de mouvement se termine.

Si un combattant commence une action de mouvement en portant un trésor, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement (jusqu'à un minimum de 3) pour cette action de mouvement."

COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Q: Ai-je le droit d'utiliser des combattants Bladeborn du Tome des Champions ou de White Dwarf à Warcry?

R: Oui; utilisez les règles de la page 91 du White Dwarf 482.

Q: L'attaquant est-il en rouge et le défenseur en bleu?

R: Non. L'attaquant et le défenseur sont déterminés avant le plan de bataille, après que les deux joueurs ont sélectionné leurs bandes (Livre de Base, p. 60).

Q: Un combattant peut-il tenir sur une plateforme si son socle dépasse du bord de la plateforme?

R: Oui, à condition que le centre de son socle soit sur la plateforme.

Q: Un combattant peut-il tenir sur deux plateformes en même temps?

R: Oui, à condition que le centre de son socle soit sur une des deux plateformes.

Q: Pour gravir des escaliers, mesure-t-on la distance en diagonale?

R: Oui.

Q: Peut-on répartir les attaques d'un combattant entre différentes figurines lorsqu'il fait une action d'attaque?

R: Non.

Q: Certaines règles ajoutent ou soustraient aux dégâts alloués par les touches et/ou touches critiques d'une action d'attaque. En pareil cas, cela s'applique-t-il à chaque touche et chaque touche critique infligées par une action d'attaque?

R: Oui. Par exemple, l'aptitude "Coup en Traître" est formulée ainsi: "... ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche critique de cette action d'attaque." Donc, si l'action d'attaque inflige 2 touches critiques, et si la valeur de l'aptitude est 3, 6 dégâts supplémentaires sont alloués par cette action d'attaque (3+3).

Q: Certaines règles ajoutent ou soustraient aux dégâts alloués par les touches d'une action d'attaque. En pareil cas, cela s'applique-t-il à chaque touche et chaque touche critique infligées par cette action d'attaque?

R: Non. Lorsqu'une aptitude affecte les touches critiques, elle l'indique clairement.

Q: Les réactions sont-elles des aptitudes?

R: Non.

Q: Lorsqu'un combattant dépense un niveau de renom, pour faire une réaction "gratuite" par exemple, perd-il ce niveau de renom?

R: Non. Un niveau de renom "dépensé" signifie simplement qu'il ne pourra pas être utilisé à nouveau pour faire une réaction gratuite pendant la bataille.

Q: Les combattants sont-ils visibles d'eux-mêmes?

R: Non.

Q: Peut-on choisir l'utilisateur comme la cible d'une aptitude qui requiert que la cible soit visible?

R: Non. Les combattants ne sont pas visibles d'eux-mêmes.

Q: Si une aptitude permet à un autre combattant ami de faire une action bonus (ex: "Belluaire"), à quel moment cette action bonus est-elle effectuée?

R: Immédiatement.

Q: Si un combattant a deux règles qui lui accordent des actions bonus au même moment (ex: un héros Esclave des Ténèbres portant le Heaume à Huit Cornes et ayant l'aptitude Champion des Ténèbres), comment résout-on ces actions bonus?

R: Choisissez la règle que vous souhaitez utiliser en premier, résolvez-la entièrement, puis résolvez la deuxième règle entièrement.

Q: Si une aptitude peut seulement être utilisée après si un combattant est à une certaine portée d'un "combattant", "combattant ennemi", "terrain", etc. cette aptitude peut-elle être utilisée si l'utilisateur est à portée de plusieurs de ces combattants/éléments requis?

R: Oui.

Q: Si une aptitude permet à aux jets de touche pour un combattant d'obtenir une touche critique sur 4+, alors que ses jets de touche ont besoin d'un 5+ pour toucher en raison de la Force de l'attaque et de l'Endurance de la cible, les jets de 4 donnent-ils quand même une touche critique, ou sont-ils ratés?

R: Ils donnent une touche critique.

Q: Peut-on donner un artefact de pouvoir à n'importe quel combattant de sa bande?

R: Oui, sauf si une autre règle l'interdit expressément.

2. CARTES DE PLAN DE BATAILLE

COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Q: Si on tire une carte de victoire et si aucun camp ne peut gagner à cause du placement des terrains, que doit-on faire?
R: En pareil cas, tirez une autre carte de victoire.

3. COMPENDIUM

MISES À JOUR DE RÈGLES

MONSTRES DE L'ORDRE

Utilisez ces valeurs en points:

Hydre de Guerre	420
Kharibdyss	425

CITÉS DE SIGMAR

Aptitudes de Combattant Loyaliste d'Anvilgard

Modifiez l'aptitude "Pas de Pitié" pour qu'elle soit un [Quadruple], au lieu d'un [Triple].

Aptitudes de Héros de l'Œil de la Tempête

Remplacez la règle de l'aptitude "Vif comme le Vent" par: "Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Mouvement des combattants amis s'ils font une action de mouvement qui commence à 6" de ce combattant."

FILLES DE KHAINE

Aptitudes

Pour l'aptitude "Coup de Grâce", ajoutez la marque runique de **Trappeur** (☞) à la marque runique de **Héros** (★) et à la marque runique de faction des **Filles de Khaine** (☹) dans la liste des marques runiques requises.

PYROTUEURS

Profil de Berzerker Vulkite avec Hache de Pyracier et Bouclier Affilé de Lancer

Ignorez ce profil de combattant.

Profil de Berzerker Vulkite avec Pic de Pyracier et Bouclier Affilé de Lancer

Ignorez ce profil de combattant.

Ajoutez le profil de combattant suivant:



ÉTERNELS DE L'ORAGE: CHAMBRE DES GUERRIERS

Profil de Libérateur-Primus avec Paire de Lames de Guerre

Retirez la marque runique de Rempart (☞).

Profil de Libérateur-Primus avec Paire de Marteaux de Guerre

Retirez la marque runique de Rempart (☞).

MONSTRES DU CHAOS

Utilisez ces valeurs en points:

Chimère	515
Carnabrute	490
Gargant du Chaos	420
Ghorgon	445
Cygor	415
Mutalithe à Vortex	425
Abomination de Malefosse	465

DISCIPLES DE TZEENTCH: DÉMONS

Profil de Pyrobole

Ajoutez la marque runique de **Vol** (☁).

Profil d'Incendiaire de Tzeentch

Ajoutez la marque runique de **Vol** (☁).

Profil d'Incendiaire Exalté de Tzeentch

Ajoutez la marque runique de **Vol** (☁).

SKAVENS

Aptitudes de Héros

Remplacez la règle de l'aptitude "Chef de l'Arrière" par: "Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant."

LES DÉFAITS

Aptitudes

Remplacez la règle de l'aptitude "Réceptacle du Tourment" par:

"Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis un ennemi hors de combat avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Ce combattant peut faire une action de mouvement bonus. Puis il peut faire une action d'attaque bonus."

MONSTRES DE LA MORT

Utilisez ces valeurs en points:

Chiropterreur	500
Dragon Zombie	540

COURS DE MANGECHAIRS

Aptitudes

Remplacez l'aptitude "Héraut de la Mort" par: [Triple] **Héraut de la Mort**: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Mouvement des combattants amis quand ils effectuent une action de mouvement qui commence à 6" de ce combattant.

SEIGNEURS RUINEMÂNES

Aptitudes de Héros

Remplacez la règle de l'aptitude "Invocation de Mort-vivant" par :

"Choisissez un combattant ami avec la marque runique de faction des **Seigneurs Ruinemânes** (☞) et la marque runique de **Sbire** (✦) qui a été mis hors de combat. Placez-le sur une plateforme ou sur le sol du champ de bataille, entièrement à 3" du combattant qui utilise cette aptitude. Si le combattant replacé a la marque runique d'**Élite** (✦), retirez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude. Sinon, retirez-lui tous dégâts. Le combattant replacé ne compte plus comme étant hors de combat et n'a plus de dégâts alloués."

Profils de Combattants

Ajoutez la marque runique d'**Élite** (✦) aux profils suivants :

- Sénéchal
- Champion Squelette avec Massue
- Champion Squelette avec Hallebarde
- Garde des Cryptes avec Lame de Revenant et Bouclier des Cryptes
- Garde des Cryptes avec Grande Lame de Revenant.

MONSTRES DE DESTRUCTION

Utilisez ces valeurs en points :

Gargant Grandgousier	420
Arachnarok Tissegrouille	475
Troggoth des Cavernes	375

VILS DU FIELOBSCUR

Aptitudes

Dans la règle de la réaction "Empilage", remplacez "Choisissez un autre combattant ami." par "Choisissez un autre combattant ami ayant la marque runique des **Vils du Fielobscur** (☉)."

Pour la réaction "Nuage de Spores", remplacez la marque runique **Agile** (☞) par la marque runique d'**Éclaireur** (☞).

Remplacez la règle de l'aptitude "Ravages du Bonnet-de-fou" par :

"Jetez un dé. Ce combattant peut faire une action de mouvement jusqu'au double de la valeur du résultat. S'il finit l'action de mouvement à 1" d'un ou plusieurs combattants ennemis visibles, choisissez un de ces combattants ennemis. Allouez autant de dégâts au combattant choisi que la valeur du résultat."

MÂCHEFERS

Aptitudes

Modifiez l'aptitude "Tabassez l'Gros Truc" pour qu'elle requière la marque runique de **Brute** (☞) au lieu de la marque runique de **Rempart** (☞).

Profil de Durboy Orruk avec Kikoup' de Durboy et Bouclier de Facture Orruk

Retirez la marque runique de **Rempart** (☞).

KRUELBOYZ

Profil de Hobgrot Boss

Remplacez la valeur en points par 75.

COMMENTAIRES DES DESIGNERS

Q: Certaines aptitudes affectent les combattants amis situés à une certaine distance de l'utilisateur (ex: "Combattre pour le Profit", ou "Ferveur Enflammée"). L'utilisateur bénéficie-t-il lui-même de ces aptitudes ?

R: Oui, à moins que l'aptitude précise "les autres combattants amis" ou requière que les combattants affectés par l'aptitude soient visibles de l'utilisateur (les combattants ne sont pas visibles d'eux-mêmes).

DISCIPLES DE TZEENTCH: DÉMONS

Q: Les aptitudes "Mitose", et "Seconde Mitose" ajoutent de nouveaux combattants à votre bande. Comment interagissent-elles avec les cartes de victoire qui portent sur le nombre de combattants d'un groupe de combat et/ou d'une bande ?

R: Les nouveaux combattants sont ajoutés à votre bande mais ne font partie d'aucun groupe de combat.

Q: Si une Horreur utilise l'aptitude "Mitose" ou "Seconde Mitose", les nouvelles Horreurs peuvent-elles être activées au même round de bataille ?

R: Oui.

SKAVENS

Q: Comment fonctionne l'aptitude Déclamation du Livre des Plaies ?

R: Jusqu'à la fin du round, les combattants ennemis ne peuvent utiliser des aptitudes tant qu'ils sont à 3" du combattant qui a utilisé l'aptitude. Cela n'a aucun effet sur les aptitudes utilisées par des combattants qui sont à plus de 3" du combattant qui a utilisé l'aptitude. De plus cela n'a aucun effet sur les réactions.

4. STÈLES ET SECRETS

MISES À JOUR DE RÈGLES

RÈGLES DE FACTIONS

Ajoutez ceci :

"L'Obélisque de Jade appartient à la Grande Alliance du **Chaos** (☞). Les Chasseurs de Huanchi appartiennent à la Grande Alliance de l'**Ordre** (☞)."

RÈGLES DE FACTION DES CHASSEURS DE HUANCHI

Remplacez la règle de réaction "Insaisissable" par :

"Un combattant peut faire cette réaction après qu'on lui a alloué des dégâts d'une action d'attaque de mêlée. Ce combattant fait une action de désengagement bonus."