



# TOME DE BATAILLE: SLAVES TO DARKNESS

## COMMENTAIRE DES DESIGNERS, DÉCEMBRE 2022

Le commentaire suivant vient compléter le *Tome de Bataille: Slaves to Darkness*. Il se présente sous la forme d'une série de questions-réponses; les questions sont inspirées de celles que les joueurs ont posées, les réponses sont apportées par l'équipe qui a rédigé les règles et expliquent la façon dont les règles sont censées être appliquées. Les commentaires aident à dresser un cadre par défaut pour vos parties, mais les joueurs peuvent tout à fait discuter des règles avant une partie, et modifier certaines choses comme bon leur semble, si tous les joueurs sont d'accord (ce genre de modifications est souvent appelé "règles maison").

Nos commentaires sont 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 #).

**Q:** Si je choisis l'effet *Démonification* pour le résultat *Sombre Apothéose du tableau de l'Œil des Dieux* et si le **HÉROS** a une ou plusieurs blessures qui lui sont allouées, le *Prince Démon* ajouté à mon armée a-t-il lui aussi une ou plusieurs blessures allouées?  
**R:** Non.

**Q:** Si une figurine avec *Bannière Ensorcelée* est tuée, l'effet de sa *Bannière Ensorcelée* continue-t-il de s'appliquer?  
**R:** Non, sauf si la figurine avec *Bannière Ensorcelée* est ramenée dans l'unité.

**Q:** L'aptitude "*Rituels Blasphématoires*" de la sous-faction des *Cabalistes* et l'artéfact de pouvoir universel *Volume Obscur* ont des effets additionnels pour un **HÉROS** qui est déjà un **SORCIER**. Si je choisis la sous-faction des *Cabalistes* pour mon armée (qui fait que tous les **HÉROS** qui ne sont pas des **SORCIERS** deviennent des **SORCIERS**) et si je donne le *Volume Obscur* à un **HÉROS** qui n'est pas un **SORCIER**, ce **HÉROS** est-il considéré comme étant déjà un **SORCIER** pour les effets de l'aptitude "*Rituels Blasphématoires*" ou du *Volume Obscur*?  
**R:** Non pour les deux.

**Q:** Les **HÉROS** qui ont le mot-clé **L'ŒIL DES DIEUX** peuvent-ils recevoir le mot-clé **KHORNE** si j'ai choisi la sous-faction des *Cabalistes* pour mon armée?  
**R:** Non.

## ERRATA, NOVEMBRE 2022, RÉVISION 1

Les errata suivants corrigent les erreurs du *Tome de Bataille: Slaves to Darkness*. Les errata sont 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 #).

**# Pages 68-69** – Unités de Coalition  
Ignorez ce paragraphe.

**Page 70** – Marque du Chaos Universel, *Vaincre les Adversaires de Valeur*  
Remplacez le texte de règles par:  
"Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de combat. Une unité amie **ESCLAVES DES TÉNÈBRES UNIVERSEL** doit recevoir cet ordre. Jusqu'à la fin de cette phase, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de l'unité qui reçoit cet ordre ciblant un **HÉROS** ou un **MONSTRE** ennemi."

**# Page 70** – Marque de Khorne  
Remplacez la dernière phrase du premier paragraphe par:  
"Un **HÉROS ESCLAVE DES TÉNÈBRES** de **KHORNE** peut donner l'ordre suivant:"

**Page 71** – L'Œil des Dieux, *Démonification*  
Remplacez le texte de règles par:  
"**Démonification**: Vous pouvez ajouter un Prince Démon **ESCLAVE DES TÉNÈBRES** à votre armée. Dans ce cas, placez-le à 1" de ce **HÉROS** puis retirez ce **HÉROS** du jeu (il ne compte pas comme ayant été tué).

Le Prince Démon a le même mot-clé de Marque du Chaos que le **HÉROS**. Il a toutes les optimisations qu'avait le **HÉROS**. Si le **HÉROS** était votre général, le Prince Démon est désormais votre général. Tous les autres résultats du tableau de l'Œil des Dieux qui s'appliquaient au **HÉROS** s'appliquent désormais au Prince Démon."

**# Page 78** – Légion du Premier Prince, *Serviteurs Infernaux*  
Remplacez les trois paragraphes de règles par:  
"Les unités alliées Sanguinaires, Horreurs de Tzeentch, Portepestes et Démonettes bénéficient du trait de bataille Marques du Chaos (p. 70) comme si elles avaient le mot-clé **ESCLAVES DES TÉNÈBRES**."

**Page 79** – Cabalistes, *Rituels Blasphématoires*  
Remplacez le premier paragraphe du texte de règles par:  
"Les **HÉROS CABALISTES** deviennent des **SORCIERS**. Ils peuvent tenter de lancer 1 sort à votre phase de héros et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Si le **HÉROS** est déjà un **SORCIER**, il peut tenter de lancer 1 sort supplémentaire à chacune de vos phases de héros et connaît 1 sort supplémentaire du *Domaine des Damnés*."

**Page 82 – Quêtes, Rafler le Butin**

Remplacez le dernier paragraphe par :

“Une fois que vous avez gagné au moins 3 points de quête, vous accomplissez cette quête. Quand vous accomplissez cette quête, vous pouvez effectuer 1 jet d'exploration supplémentaire à la séquence de fin de cette bataille Pour la Gloire. Pour ce jet, le dé des dizaines est automatiquement 6, ce qui vous donnera un résultat entre 61 et 66.”

**# Page 92 – Archaon, L'Œil de Sheerian**

Remplacez la première phrase de la règle par :

“Une fois par bataille, au début de votre phase des héros, si Archaon fait partie de votre armée d'Esclaves des Ténèbres et est sur le champ de bataille, vous pouvez dire qu'il consulte l'Œil de Sheerian.”

**Page 94 – Prince Démon Esclave des Ténèbres, Architecte Ésotérique**

Remplacez par :

“**PRINCE DÉMON de TZEENTCH** seulement. Si c'est la phase des héros ennemie, vous pouvez jeter un dé chaque fois qu'un sort cible cette unité. Sur 2+, ce sort n'a aucun effet sur cette unité. Si c'est votre phase des héros, et si cette unité fait partie d'une armée d'Esclaves des Ténèbres, elle peut tenter de lancer 1 sort du Domaine des Damnés de la même façon qu'un **SORCIER**. Si cette unité est déjà un **SORCIER**, ce sort vient en plus des autres sorts qu'elle peut tenter de lancer.”

**Page 103 – Seigneur du Chaos, Suite Seigneuriale**

Remplacez par :

“**SUITE SEIGNEURIALE**: Au début du premier round de bataille, avant de déterminer qui a le premier tour, vous pouvez choisir 1 unité de **GUERRIERS DU CHAOS** ou d'**ÉLUS DU CHAOS** amie qui est sur le champ de bataille et qui n'est pas la suite d'une autre unité, qui sera la suite de cette unité.”

**Page 104 – Héros du Chaos Exalté, Sombres Bénédiction**

Remplacez le texte de règles par :

“Si cette unité fait partie d'une armée d'Esclaves des Ténèbres, après le déploiement, vous pouvez faire un jet dans le tableau de l'Œil des Dieux pour cette unité.”

**# Page 107 – Char Événreur, Élan Inarrêtable**

Remplacez l'avant-dernière phrase de la règle par :

“De plus, après chaque mouvement de ce type, vous pouvez choisir 1 unité ennemie qui a été traversée et jeter un dé pour chaque figurine de l'unité de Chars Événreurs.”

**# Pages 108, 109, 116 – Thedra Lit-dans-les-Crânes,**

Reine de Guerre Noir-serment, Chef de Guerre Noir-serment, Maréchal Centaurion, Mots-clés

Remplacez “**Regard des Dieux**” par “**Œil des Dieux**”.

**# Page 110 – Élus du Chaos, Porte-étendard**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique de bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porte-icônes.”

**# Page 110 – Élus du Chaos, Musicien**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 aux jets de charge pour cette unité si elle inclut un ou plusieurs Tambours-crânes.”

**# Page 111 – Guerriers du Chaos, Porte-étendard**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique de bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porte-icônes.”

**# Page 111 – Guerriers du Chaos, Musicien**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 aux jets de charge pour cette unité si elle inclut un ou plusieurs Sonneurs de Cor.”

**# Page 111 – Chevaliers du Chaos, Porte-étendard**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique de bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porte-étendards.”

**# Page 111 – Chevaliers du Chaos, Cavaliers de l'Effroi**

Remplacez la règle par :

“Quand une figurine de cette unité fait une attaque avec sa Lance Maudite, au lieu d'utiliser la caractéristique de Portée pour cette attaque, vous pouvez cibler les unités ennemies à 1/2" d'une autre figurine de cette unité étant elle-même à 1/2" de la cible.”

**# Page 112 – Cavaliers Maraudeurs du Chaos, Champion**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée (pas à celles de sa monture).”

**# Page 112 – Cavaliers Maraudeurs du Chaos, Porte-étendard**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique de bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porte-icônes.”

**# Page 112 – Maraudeurs du Chaos, Champion**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée.”

**# Page 112 – Maraudeurs du Chaos, Porte-étendard**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 à la caractéristique de bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porte-icônes.”

**# Page 111 – Maraudeurs du Chaos, Musicien**

Remplacez la dernière phrase de la règle par :

“Ajoutez 1 aux jets de charge pour cette unité si elle inclut un ou plusieurs Tambours Barbares.”

**# Page 116 – Légionnaires du Chaos, Semer la Confusion**

Remplacez la règle par :

“Une fois par tour, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez déclarer que cette unité va semer la confusion. Dans ce cas, choisissez une unité ennemie à 6" d'elle et jetez un dé. Sur 4+, l'unité choisie ne peut pas donner ni recevoir d'ordre à cette phase. Vous ne pouvez pas choisir la même unité comme cible de cette aptitude plus d'une fois par phase.”

**Page 121 – Golems de Fer, Résistance de Fer**

Remplacez le texte de règles par :

“Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette unité si elle n'a pas fait un mouvement normal, une course, un repli ni un mouvement de charge au même tour.”

**# Page 127 – Char Événreur, Notes**

Remplacez la dernière phrase par :

“La valeur en points est 115 pour 1 figurine, 345 pour 3 figurines.”