



## CHAOS

### FAQ et errata officiels, Version 1.2

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos règles, ou leur esprit n'est pas aussi clair qu'il le devrait. Ces documents recueillent les modifications des règles et proposent une foire aux questions. Comme ils sont mis à jour périodiquement, ils ont un numéro de version ; lorsque des changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements 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

##### REALMGATE WARS : GODBEASTS

###### Page 283 – Bloodscorch Bulltribe

Remplacez le deuxième point du tableau Organisation par :  
"3 unités de Bullgors"

##### GRAND ALLIANCE: CHAOS

###### Page 23 – Godsworn Champions of Ruin

Remplacez le premier point du tableau Organisation par :  
"1 unité de la liste suivante: Daemon Prince, Chaos Lord on Manticore, Chaos Sorcerer Lord on Manticore, Chaos Sorcerer Lord, Lord of Chaos, Chaos Lord on Daemonic Mount"

###### Page 252 – Clanrats, L'Union Fait la Force

Ajoutez "À la place," au début de la seconde phrase.

###### Page 281 – Hell Pit Abomination, Tableau de Dégâts

Remplacez la dernière valeur de la colonne "Blessures Subies" par "9+"

##### BLADES OF KHORNE

###### Page 79 – Traits de Bataille,

Du Sang pour le Dieu du Sang !

Remplacez la première phrase du dernier paragraphe par :

"À moins que de la règle d'une récompense indique le contraire, ces points peuvent être dépensés à n'importe quel point de la phase des héros d'un joueur ou de l'autre, mais une seule fois par phase."

###### Page 79 – Tableau de Dîme de Sang, Désir de Meurtre

Remplacez le texte de règles par :

"Sélectionnez une unité **KHORNE** de votre armée. Si elle est à 12" ou moins d'une figurine ennemie, l'unité choisie peut soit se déplacer comme s'il s'agissait de la phase de mouvement, soit charger comme s'il s'agissait de la phase de charge."

###### Page 79 – Tableau de Dîme de Sang,

Frénésie Apoplectique

Remplacez le texte de règles par :

"Sélectionnez une unité **KHORNE** de votre armée se trouvant à 3" ou moins d'une figurine ennemie ; cette unité peut immédiatement engager et attaquer comme à la phase de combat."

###### Page 80 – Traits de Commandement, Daemon Khorne, Coup Dévastateur

Remplacez le texte de règles par :

"Chaque fois qu'un jet de blessure pour votre général (mais pas pour les attaques de sa monture) donne 6 ou plus, l'attaque inflige autant de blessures mortelles que sa caractéristique de Damage au lieu de ses dégâts normaux (ne faites pas de jets de sauvegarde)."

###### Page 104 – Council of Blood, Rivaux Féroces

Remplacez le texte de règles par :

"À chacune de vos phases des héros, choisissez 1 **BLOODTHIRSTER** du Council of Blood situé à 3" ou moins d'une unité ennemie pour engager et attaquer. Si grâce à cela il tue un **HERO** ou un **MONSTER** ennemi, ou s'il tue la dernière figurine d'une unité, vous pouvez immédiatement choisir un autre **BLOODTHIRSTER** du Council of Blood situé à 3" ou moins d'une unité ennemie pour engager et attaquer. Vous pouvez répéter cette action jusqu'à ce que chaque figurine du bataillon ait attaqué une fois de cette manière, ou que l'un d'eux échoue à tuer un **HERO** ou un **MONSTER** ennemi, ou à détruire la dernière figurine d'une unité ennemie."

**Page 105** – Blood Hunt, Marque de Sang

Remplacez le texte de règles par :

“Après le placement, mais avant le début de la bataille, choisissez un **HERO** ennemi qui reçoit la marque de sang de Khorne. Au début de chacune de vos phases des héros, vous pouvez jeter deux dés pour chaque unité de la Blood Hunt qui se trouve à plus de 3" de toute figurine ennemie. Vous pouvez alors déplacer l'unité d'une distance en pouces égale au total de son jet (elle ne peut pas courir ni finir ce mouvement à 3" ou moins d'une figurine ennemie). L'unité doit finir ce mouvement en étant plus proche de la figurine ennemie portant la marque de sang.”

**Page 108** – Charnel Host, Bouchers de Khorne

Remplacez le texte de règles par :

“À chacune de vos phases des héros, vous pouvez engager et attaquer avec les unités d'un Charnel Host qui se trouvent à 3" ou moins d'une figurine ennemie et à 8" ou moins du Bloodthirster of Unfettered Fury de leur bataillon.”

**Page 110** – Les Reapers of Vengeance, Manifestation de la Vengeance de Khorne

Remplacez le texte de règles par :

“Cette aptitude remplace l'aptitude Marque de Sang des Blood Hunts de ce bataillon et s'applique à toutes les unités des Reapers of Vengeance. Après le placement, mais avant le début de la bataille, choisissez D3 unités ennemies (notez qu'elles ne doivent pas être obligatoirement des **HEROS**) qui reçoivent la marque de sang de Khorne. Au début de chacune de vos phases des héros, vous pouvez jeter deux dés pour chaque unité des Reapers of Vengeance qui se trouve à plus de 3" de toute figurine ennemie, et déplacer chaque unité d'une distance en pouces égale au total de son jet en direction d'une unité avec une marque de sang (à condition qu'elle soit sur le champ de bataille). Vous pouvez alors déplacer l'unité d'une distance en pouces égale au total de son jet (elle ne peut pas courir ni finir ce mouvement à 3" ou moins d'une figurine ennemie). L'unité doit finir ce mouvement en étant plus proche de la figurine ennemie portant la marque de sang.”

**Page 111** – Les Bloodlords, Privilège Exalté de Khorne

Remplacez le texte de règles par :

“Si des unités de Bloodletters et/ou de Bloodcrushers des Bloodlords sont à 3" ou moins d'une figurine ennemie et à 8" ou moins d'un ou plusieurs **HEROS BLOODLETTERS** du bataillon au début de votre phase des héros, elles peuvent immédiatement engager et chaque figurine de l'unité peut effectuer une seule Attack avec une de ses armes de mêlée.”

**Page 122** – Les Goretide, Fléau d'Aqshy

Remplacez le texte de règles par :

“À chacune de vos phases des héros, si le Mighty Lord of Khorne des Goretide est à 8" ou moins d'une figurine ennemie, il peut engager de jusqu'à 8" et attaquer. S'il le fait, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour le Mighty Lord of Khorne des Goretide, y compris pour les attaques de Griffes Sang-noir de son féroce Flesh Hound.”

**Page 137** – Bloodsecrator, Portail de Crânes, Rage de Khorne

Remplacez par :

“*Rage de Khorne*: Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks des armes de mêlée utilisées par les unités **KHORNE** amies tant qu'elles sont à 18" ou moins d'une ou plusieurs figurines avec cette aptitude. En outre, ne faites pas de tests de déroute pour les unités **KHORNE** amies tant qu'elles sont à 18" ou moins d'une ou plusieurs figurines avec cette aptitude.”

**Page 141** – Aspiring Deathbringer avec Hache Gore et Marteau à Crânes, Fléau des Lâches

Remplacez la dernière phrase par :

“Si une ou plusieurs figurines fuient à 8" ou moins de cet Aspiring Deathbringer à la phase de déroute, et s'il est à 3" ou moins d'une figurine ennemie à la fin de cette phase, il peut engager et attaquer comme s'il s'agissait de la phase de combat.”

**DISCIPLES OF TZEENTCH**

**Page 74** – Traits de Bataille, Maîtres du Destin

Remplacez le point “Jet de dégât” par :

“• Jet de Damage (ex : un jet qui détermine une caractéristique Damage, mais pas un jet qui détermine le nombre de blessures mortelles infligées par un sort une aptitude)”

**Page 75** – Tzeentch Arcanites, Mutation Débridée

Remplacez la dernière phrase par :

“Sur 1, votre général subit une blessure mortelle ; si cela entraîne sa mort, avant de retirer sa figurine, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée en la plaçant à 1" ou moins de votre général.”

**Page 75** – Tzeentch Arcanites, Démagogue du Culte

Remplacez par :

“**Démagogue du Culte**: Ajoutez 2 à la caractéristique Bravery des unités **TZEENTCH ARCANITES** amies tant qu'elles sont à 9" ou moins du général.”

**Page 76** – Trésors des Cultes, Terme des Ambitions

Remplacez les deux dernières phrases par :

“Sur 5 ou plus, le **HERO** subit 1 blessure mortelle et, s'il s'agit d'un **WIZARD**, il oublie également un sort qu'il connaît au hasard.”

**Page 76** – Trésors des Cultes, Charme Vole-vent

Remplacez le texte de règles par :

“Une fois par bataille, au début de votre phase de mouvement, vous pouvez utiliser le Charme Vole-vent. Si vous le faites, pendant cette phase de mouvement, le porteur peut voler et vous pouvez doubler sa caractéristique Move.”

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Changelame

Remplacez les deux dernières phrases par :

“Chaque fois qu’un **HERO** est tué par une blessure infligée par cette arme, avant de retirer la figurine du héros, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée en la plaçant à 1" de la figurine du héros.”

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Bâton Nexus

Remplacez les deux dernières phrases par :

“Chaque fois qu’un **HERO** est tué par une blessure infligée par cette arme, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 9" ou moins de la figurine tuée. Sur 4 ou plus, l’unité subit D3 blessures mortelles.”

**Page 77** – Artéfacts du Destin, Bouclier Paradoxal

Remplacez le texte de règles par :

“Relancez les jets de sauvegarde réussis pour le porteur. En outre, ajoutez 2 aux jets de sauvegarde pour le porteur (après que les relances ont été effectuées).”

**Page 78** – Armes Démoniaques, Lame de Flammes Warp

Remplacez la dernière phrase par :

“Les jets de blessure de 6 ou plus pour cette arme infligent une blessure mortelle en plus de leurs dégâts normaux.”

**Page 79** – Pouvoirs Démoniaques, Ichor Maudit

Remplacez le texte de règles par :

“Jetez un dé à la fin de la phase de combat si une ou plusieurs blessures ont été allouées à ce démon à la phase de combat (même si le démon a été tué). Sur 2 ou plus, 1 unité ennemie qui a attaqué ce démon à cette phase de combat subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités ennemies ont attaqué ce démon, déterminez aléatoirement laquelle subit la blessure mortelle.”

**Page 83** – Traîtrise de Tzeentch

Remplacez le texte de règles par :

“Traîtrise de Tzeentch a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie ayant 2 figurines ou plus, visible du lanceur et à 18" ou moins de lui. Jetez un dé pour chaque figurine de l’unité choisie. Elle subit 1 blessure mortelle pour chaque dé qui donne 6 ou plus. Si après avoir alloué des blessures mortelles causées par ce sort, il n’y a plus qu’une seule figurine dans l’unité, les blessures mortelles causées par ce sort qui restent sont annulées et n’ont aucun effet.”

**Page 83** – Mutation Débridée

Remplacez la dernière phrase par :

“L’unité subit D3 blessures mortelles. Une fois les blessures mortelles allouées, jetez un dé. Sur 5 ou plus, l’unité subit 1 blessure mortelle supplémentaire. Si l’unité subit 1 blessure mortelle supplémentaire, jetez un dé après que la blessure mortelle a été allouée ; sur 5 ou plus, l’unité subit 1 blessure mortelle supplémentaire, et ainsi de suite jusqu’à ce que vous n’obteniez plus 5 ou plus.”

**Page 99** – Changehost, Tromperie et Duperie

Remplacez le texte de règles par :

“Au début de chacune de vos phases des héros, vous pouvez choisir deux unités de ce bataillon qui se trouvent à 27" ou moins du Lord of Change de ce Changehost. Ces deux unités intervertissent leurs places : prenez une figurine de chaque unité, et intervertissez leurs places. Retirez ensuite toutes les autres figurines des deux unités, et replacez-les à 9" ou moins de la figurine de leur unité qui vient d’être intervertie. Si un Changehost comprend au moins 9 unités au début de votre phase des héros, vous pouvez intervertir les places de deux paires d’unités au lieu d’une seule. Si un Changehost comprend au moins 18 unités au début de votre phase des héros, vous pouvez intervertir les places de trois paires d’unités au lieu d’une seule. Chaque unité ne peut se déplacer de cette manière qu’une seule fois par phase des héros.”

**Page 102** – Eternal Conflagration,

Pions du Radiant Lord

Remplacez la dernière phrase par :

“Quand le Lord of Change qui doit être pris dans ce bataillon réussit à lancer un Trait Magique ou un Bouclier Mystique, vous pouvez mesurer la portée et la visibilité pour le sort à partir d’un Flamer de ce bataillon au lieu du lanceur.”

**Page 103** – Hosts Duplicitous, Simulacres Scintillants

Ajoutez ceci :

“En ce qui concerne ce sort, on détermine si un jet est réussi ou raté après avoir appliqué les relances et les modificateurs.”

**Page 105** – Arcanite Cabal, Cabale de Sorciers

Remplacez la dernière phrase par :

“À votre phase des héros, chaque **WIZARD** d’une Arcanite Cabal qui se trouve à 9 ou moins de deux autres **WIZARDS** ou plus du même bataillon peut tenter de lancer 1 sort supplémentaire.”

**Page 109** – Tzaangor Coven, Aspirant Gor-kin

Remplacez la première phrase par :

“Si l’unité de Tzaangors d’un Tzaangor Coven est à 3" ou moins d’une unité ennemie et à 9" ou moins de l’unité de Tzaangor Enlightened ou de Tzaangor Skyfires du bataillon au début de votre phase des héros, elle peut engager et attaquer comme s’il s’agissait de la phase de combat.”

**Page 118** – The Changeling, Horreur Amorphe  
Remplacez par :

**“Horreur Amorphe :** À la phase de combat, vous pouvez choisir une arme de mêlée maniée par une figurine ennemie située à 3" ou moins du Changeling, et utiliser les caractéristiques Range, Attacks, To Hit, To Wound, Rend et Damage de l’arme à la place de celles du Bâton du Trompeur. Vous ne pouvez pas choisir une arme qui n’a pas de valeur pour une ou plusieurs de ces caractéristiques (ex : elle indique ✳ ou “voir ci-dessous”).”

**Page 118** – The Changeling, Archi-trompeur  
Remplacez par :

**“Archi-trompeur :** Une fois le placement terminé, vous pouvez retirer le Changeling du champ de bataille et le replacer dans le territoire de votre adversaire, à plus de 3" de toute unité ennemie. Les unités ennemies le traitent comme un élément de leur armée – elles peuvent se déplacer à 3" ou moins de lui mais ne peuvent pas le cibler avec des sorts ou des attaques, etc. Si le Changeling attaque, lance ou dissipe un sort, ou se retrouve à 3" ou moins d’un **HERO** ennemi à la fin de la phase des héros de votre adversaire, il est découvert et cette aptitude ne s’applique plus.”

**Page 118** – The Changeling, Magie

Remplacez la dernière phrase par :

“Au lieu de lancer un sort qu’il connaît, le Changeling peut tenter de lancer 1 sort connu par un **WIZARD** situé à 9" ou moins de lui au moment de lancer le sort.”

**Page 123** – Blue Horrors of Tzeentch, Scission

Remplacez par :

**“Scission :** Si une unité amie de Pink Horrors subit une ou plusieurs pertes pendant la phase des héros, de tir ou de combat, les Horrors tuées se scindent et vous pouvez créer des Blue Horrors à la fin de la phase (après que toutes les autres unités ont effectué leurs actions et leurs attaques). Deux Blue Horrors sont créées pour chaque Pink Horror tuée – s’il y a déjà une unité amie de Blue Horrors à 6" ou moins des Pink Horrors, ajoutez les Blue Horrors créées à cette unité ; sinon, placez-les en tant que nouvelle unité entièrement à 6" ou moins de l’unité de Pink Horrors.

Si une règle (autre que celles de déroute) provoque le retrait de toute unité de Pink Horrors d’un coup, vous pouvez immédiatement créer une unité de Blue Horrors, juste avant de retirer la dernière figurine de l’unité de Pink Horrors. L’unité de Blue Horrors se compose de deux figurines pour chaque figurine de l’unité détruite au moment où elle a été retirée, et doit être placée de sorte que toutes ses figurines soient entièrement à 6" ou moins de la dernière figurine de l’unité de Pink Horrors.

*Notez qu’en Jeu Égal, vous pouvez ajouter des figurines à une unité existante de Blue Horrors, même si cela lui fait dépasser sa taille de départ, jusqu’à ce que l’unité contienne 10 figurines – les Blue Horrors en excès sont perdues.”*

**Page 123** – Brimstone Horrors of Tzeentch, Fission  
Remplacez par :

**“Fission :** Si une unité amie de Blue Horrors subit une ou plusieurs pertes pendant la phase des héros, de tir ou de combat, les Horrors tuées se scindent et vous pouvez créer des Brimstone Horrors à la fin de la phase (après que toutes les autres unités ont effectué leurs actions et leurs attaques). 1 figurine (souvenez-vous que chaque figurine représente deux Brimstone Horrors) est créée pour chaque Blue Horror tuée – s’il y a déjà une unité amie de Brimstone Horrors à 6" ou moins des Blue Horrors, ajoutez les Brimstone Horrors créées à cette unité ; sinon, placez-les en tant que nouvelle unité entièrement à 6" ou moins de l’unité de Blue Horrors.

Si une règle (autre que celles de déroute) provoque le retrait de toute unité de Blue Horrors d’un coup, vous pouvez immédiatement créer une unité de Brimstone Horrors, juste avant de retirer la dernière figurine de l’unité de Blue Horrors. L’unité de Brimstone Horrors se compose de d’une figurine pour chaque figurine de l’unité détruite au moment où elle a été retirée, et doit être placée de sorte que toutes ses figurines soient entièrement à 6" ou moins de la dernière figurine de l’unité de Blue Horrors.

*Notez qu’en Jeu Égal, vous pouvez ajouter des figurines à une unité existante de Brimstone Horrors, même si cela lui fait dépasser sa taille de départ, jusqu’à ce que l’unité contienne 10 figurines – les Brimstone Horrors en excès sont perdues.”*

**Page 126** – Magister, Éclair du Changement

Remplacez la dernière phrase par :

“Si une ou plusieurs figurines ont été tuées par ce sort, avant de retirer la première figurine tuée, vous pouvez ajouter un Chaos Spawn à votre armée en le plaçant à 3" ou moins de l’unité de la figurine tuée.”

## FAQ

*Q : Archaon a deux Attacks à une Range de 1", mais la figurine collée au milieu du socle laisse apparaître un espace de plus de 1" entre la queue de Dorghar et le bord du socle. En mesurant de figurine à figurine, il est donc impossible de toucher quoi que ce soit. Doit-on mesurer depuis le bord du socle, ou Archaon n’est-il capable de frapper que des figurines aussi grosses que lui ?*

**R :** Le socle est ignoré. Les figurines peuvent être placées sur celui-ci lorsqu’elles se déplacent, ou qu’Archaon se déplace.

*Q : Archaon permet aux autres unités du Chaos d’utiliser leurs aptitudes de commandement. Est-ce que le Lord of Plagues peut utiliser Cadeau du Grand-père pour conférer la Pourriture de Nurgle à une unité ?*

**R :** Oui, Seigneur de Guerre sans Égal permet à chacune de vos unités du Chaos d’utiliser leurs aptitudes de commandement, comme si elles étaient votre général, et dans l’ordre que vous désirez.

*Q: Est-ce qu'un Hero – en tant que figurine individuelle – compte comme une unité dans la condition qui exige 8 unités pour une Bloodmarked Warband ?*

R: Oui.

*Q: Puis-je prendre Archaon et des Varanguard dans le cadre d'une Bloodmarked Warband ?*

R: Vous pouvez prendre Archaon mais pas les Varanguard.

*Q: Le Hellcannon du Chaos inflige-t-il D6 blessures mortelles par touche, ou juste un D6 en tout ?*

R: Chaque Attack de Feu Infernal qu'effectue le Hellcannon qui touche inflige D6 blessures mortelles.

*Q: Les 8 blessures infligées par l'aptitude Carnage Total de Skarbrand peuvent-elles être modifiées d'une quelconque manière, par exemple par l'aptitude Squelette de Pierre d'un Stonehorn ? Les blessures peuvent-elles être infligées à une figurine non blessée d'une unité incluant une autre figurine qui a déjà subi une ou plusieurs blessures ?*

R: Non aux deux questions.

*Q: L'aptitude Traîné Vers la Mort du Bloodthirster of Unfettered Fury peut-elle être utilisée pour déplacer une figurine qui ne peut pas être déplacée par ailleurs ? Parce qu'elle se trouve au sommet d'un Balewind Vortex, par exemple.*

R: Non.

*Q: Si je tente de lancer un sort à l'aide des Parchemins de Sorcellerie des Blue Scribes, cela compte-t-il comme ma tentative de lancer un sort à ce tour ?*

R: Oui.

*Q: Lorsqu'on utilise l'aptitude Privilège du Changement des Screamer of Tzeentch, remplace-t-on les jets de touche de 6 par des jets de touche de 1 avant ou après avoir appliqué les relances et les modificateurs ?*

R: Avant. (Un "jet" est la valeur affichée par le dé avant d'appliquer les relances et modificateurs.)

*Q: Le Herald of Slaanesh sur Seeker Chariot a 1 Wound de moins que le Seeker Chariot normal, ce qui paraît bizarre étant donné que le Herald of Slaanesh on Exalted Seeker Chariot a le même nombre de Wounds que l'Exalted Seeker Chariot normal. Est-ce intentionnel ?*

R: Non. Cela a été corrigé dans *Grand Alliance: Chaos* et dans l'appli *Warhammer Age of Sigmar*.

*Q: Quand on obtient 1 pour une Weapon Team du Clan Skryre, elle subit des blessures mortelles. Effectue-t-elle quand même l'attaque qui a déclenché le jet ?*

R: Seulement si les blessures mortelles n'ont pas tué la Weapon Team.

*Q: Si un Deathrunner Skaven est le général, ou a un artefact de pouvoir ou un trait de commandement, ces choses s'appliquent-elles à son double illusoire ?*

R: Oui.

*Q: Les Verminlords n'ont pas le keyword Skaven. Est-ce intentionnel ?*

R: Oui.

*Q: Est-il normal que les Skavenlaves aient 2 Attacks avec leurs Rusty Blades ?*

R: Oui.

*Q: Si j'utilise un Gautfyre Skorch Enginecoven skaven, puis-je utiliser l'aptitude Embusquée dans les Tunnels pour amener une unité supplémentaire, par exemple des Stomvermins ?*

R: Non.

*Q: Sur le warscroll des Plague Monks, des figurines peuvent être des Porte-icônes, et d'autres peuvent être des Hérauts de la Peste. Le warscroll indique que n'importe quelle figurine de l'unité peut être Porte-icône ou Héraut de la Peste. Est-ce que cela permet de doter mon unité des deux options de chaque catégorie ?*

R: Oui, vous pouvez prendre plusieurs étendards et instruments dans une unité si le warscroll le permet.

## **BLADES OF KHORNE**

*Q: À quel moment peut-on dépenser des points de Dîme de Sang afin d'utiliser une récompense à la phase des héros ?*

R: Les points de Dîme de Sang doivent être dépensés avant que votre adversaire utilise une ou plusieurs aptitudes de début de tour lors de votre phase des héros, ou après que votre adversaire utilise une ou plusieurs aptitudes de début de tour à la phase des héros adverse.

## **DISCIPLES OF TZEENTCH**

*Q: Lorsqu'on utilise le sort Simulacres Scintillants de Disciples of Tzeentch, détermine-t-on si les jets de touche ou de blessure sont réussis avant ou après que les relances et les modificateurs ont été appliqués ?*

R: Après. (La réussite est déterminée par le résultat modifié du jet de dé.)