

# WARHAMMER

## Warhammer Armées : BRETONNIE

### Mise à Jour Officielle version 1.6

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres de règles. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements seront précédés du symbole #. Si un numéro de version comporte une lettre (par 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 §.

Chaque mise à jour se divise en trois parties: Corrections, Modifications, et Foire Aux Questions. Les Corrections rectifient les erreurs du livre de règles, tandis que les Modifications le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire: il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

#### CORRECTIONS

Aucune.

#### MODIFICATIONS

##### Types de Troupes

Notez que les versions antérieures de nos livres d'armée ne contiennent pas les différents types de troupes. Si c'est le cas avec le vôtre, vous pouvez vous référer à la section « Bestiaire » qui se trouve à la fin du livre de règles de Warhammer.

##### Pages 64-65 – Liste d'Armée

Ignorez ces pages et utilisez les règles de la section « Choisir Votre Armée » du livre de règles de Warhammer.

##### Puissance d'Unité

Ignorez toutes les références concernant la Puissance d'Unité.

##### Références de Pages

Les références de pages concernant le livre de règles sont fausses, puisqu'elles se réfèrent à une ancienne édition.

##### Page 40 – Formation

Remplacez les deux premières phrases du premier paragraphe par « Une unité de Chevaliers adoptant le Fer de Lance ne compte que trois figurines par rang. Si les unités de cavalerie nécessitent généralement cinq figurines par rang pour que celui-ci compte pour le bonus de rangs, pour la règle indomptable, et ainsi de suite, les Chevaliers en Fer de Lance ne nécessitent que trois figurines. En conséquence, chaque fois qu'une règle mentionne « un rang de cinq figurines ou plus », considérez qu'elle mentionne « un rang de trois figurines. »

##### Page 40 – Formation

Ignorez « (...) soit en modifiant son nombre de rangs (...) » dans le second paragraphe.

##### Page 40 – Schéma

Remplacez le deuxième paragraphe par « Ainsi, les chevaliers en gris foncé peuvent attaquer comme s'ils se trouvaient au contact de l'ennemi (ils peuvent donc effectuer toutes leurs Attaques, même celles de leurs montures). Le chevalier en gris clair au milieu du deuxième rang peut effectuer une attaque de Soutien. Celui au milieu du troisième rang (et ceux derrière lui) ne peut pas attaquer du tout. »

##### Page 41 – Le Fer de Lance au combat

Ajoutez « Les attaques de Soutien des figurines au centre de la formation s'effectuent normalement » au second paragraphe.

##### Page 42 – Le Devoir du Paysan

Remplacez la deuxième phrase par « Les étendards des unités qui suivent la règle Le Devoir du Paysan ne rapportent aucun point de victoire. »

##### Page 43 – Le Serment de la Quête

Remplacez « (...) test de Psychologie raté (...) » par « (...) tests de Peur et de Terreurs ratés (...) ».

##### Page 52 – Reliquaire du Graal

Remplacez « Si l'unité fait un quart de tour ou un demi-tour (...) » dans le premier paragraphe par « Si l'unité se reforme (...) ».

##### Page 52 – Reliquaire du Graal

Ignorez « (...) bien qu'il ne puisse jamais être capturé ou abandonné » dans le troisième paragraphe.

**Page 54 – Pieux de Défense**

Ignorez « (...) un quart de tour ou un demi-tour (...) » dans le deuxième paragraphe.

**Page 54 – Pieux de Défense**

Remplacez les deux derniers paragraphes par « Les pieux de défense comptent comme des obstacles de type Clôture. »

**Page 55 – Chevaliers Pégases, Cavalerie Volante**

Ignorez le texte après les mots « Cavalerie Volante ».

**Page 55 – Pégase Royal, Vol**

Ignorez le texte après le mot « Vol ».

**Page 55 – Hippogriffe, Vol**

Ignorez le texte après le mot « Vol ».

**Page 58 – Vertu d'Héroïsme**

Remplacez par « Le Chevalier suit la règle spéciale Coup Fatal Héroïque. »

**Page 59 – Vertu de Discipline**

Ignorez cette Vertu.

**Page 60 – Objets Magiques**

Notez que si un objet magique existe à la fois dans le livre d'armée et dans le livre de règles de Warhammer, vous devez utiliser la valeur en points du livre d'armée et suivre les règles du livre de règles de Warhammer.

**Page 62 – Griffe de Dragon**

Remplacez « est immunisé aux attaques basées sur le feu » par « possède une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les Attaques Enflammées ».

**Page 62 – Le Cor de Frédémond**

Ignorez « Notez que cela peut aussi affecter leurs distances de poursuite et de fuite. »

**Page 62 – Bois de la Grande Chasse**

Remplacez par « Le Chevalier (et toute unité qu'il accompagne) peut lancer un dé supplémentaire lorsqu'il poursuit et conserver les deux résultats les plus élevés. »

**Page 63 – Sacrement de la Dame**

Ignorez cet objet.

**Page 63 – Cœur Verdoyant**

Remplacez « terrain très difficile » par « terrain dangereux pour toutes les figurines ennemies. »

**Page 63 – Potion Sacrée**

Ignorez « (...) ou empêcher un Fiasco (...) »

**Page 63 – Bannière de la Dame du Lac**

Remplacez le 2<sup>nd</sup> paragraphe par: "Toutes les unités ennemies dont au moins une figurine est en contact socle à socle avec le porteur de la Bannière de la Dame sont *désorganisées* (voir page 52 du livre de règles Warhammer). De plus, les unités skavens ne peuvent pas utiliser leur règle spéciale *l'union fait la force* tant qu'elles sont en contact socle à socle avec le porteur de la Bannière de la Dame."

**Page 63 – Tapisserie du Conquérant**

Remplacez par « Chaque porte-étendard ennemi tué au corps à corps par l'unité brandissant la Tapisserie du Conquérant, ou retiré à cause de la règle Vaillant Sacrifice au cours d'un combat contre cette unité, vaut le double de ses points de victoire habituels. Si le porteur de la Tapisserie du Conquérant est tué, l'ennemi gagne 50 points de victoire au lieu de 25. »

**Page 66 – Seigneurs**

Ignorez le troisième paragraphe en haut à gauche.

**Pages 68 & 69 – Unités de Base**

Ignorez le second paragraphe en haut à droite et à gauche.

**Page 71 – Unités Spéciales**

Ignorez le troisième paragraphe en haut à droite.

**Page 75 – Gardien des Sites Sacrés**

Remplacez le deuxième paragraphe par « Lorsque le Chevalier de Sinople est invoqué, il peut être placé dans n'importe quel bois, marécage ou rivière, tant qu'il ne s'agit pas d'un décor infranchissable. Au moins un élément de décor adéquat doit être placé sur la table. Le Chevalier de Sinople peut se déplacer normalement le tour où il arrive en jeu. »

**Page 77 – La Fée Enchanteresse**

Remplacez la première phrase en italique par « La Fée Enchanteresse compte dans votre total de points de Seigneurs. »

**Page 77 – Silvaron**

Ignorez « Notez que même si Silvaron et la Fée Enchanteresse disposent toutes deux de cette capacité, seule l'une d'entre elles peut ajouter des dés de dissipation contre un sort les affectant. »

**Page 77 – Le Calice des Potions**

Remplacez « (...) égal à la valeur de lancement du sort. » par « (...) égal à la valeur minimum de lancement du sort. Ceci ne nécessite aucun dé de pouvoir et ne peut être renforcé d'aucune manière. »

**Page 77 – Aura Suprême de la Dame**

Remplacez « Bêtes du Chaos » par « Hommes-bêtes ».

**Page 79 – Le Roi Louen Cœur de Lion**

Ignorez la seconde phrase du texte en italique.

**Page 79 – Roy Bien-aimé de Bretonnie**

Ignorez « même s'ils sont normalement Immunisés à la Psychologie. »

**Page 79 – Le Bouclier du Lion**

Ignorez « qui peut dépasser la valeur maximale de Résistance à la Magie autorisée » ainsi que « pour dissiper ce sort ». Ignorez également la dernière phrase du second paragraphe.

**FAQ**

Q. La **Fée Enchanteresse** est-elle considérée comme une **Prophétesse s'agissant de la Formation en fer de Lance**? (p40)

R. Oui.

Q. Une **Damoiselle** au second rang d'un Fer de Lance peut-elle lancer des projectiles magiques à travers la figurine devant elle, comme peut tirer une figurine équipée d'un arc, par exemple? (p40)

R. Oui.

Q. Les **Chevaliers Pégases** combattent-ils en Fer de Lance? (p40)

R. Non.

Q. Une unité soumise au **Devoir du Paysan** bénéficie du Commandement des chevaliers alentour. Si cette unité de chevaliers est elle-même à moins de 12 ps du Général, sans que les paysans eux-mêmes se trouvent dans ce rayon, ces derniers utilisent-ils le Commandement des chevaliers amélioré par la présence du Général (donc en fait, le Cd du Général)? (p42)

R. Non.

Q. Si une figurine bénéficiant de la **Bénédictio de la Dame** est blessée par une Attaque n'ayant pas de valeur de Force, quelle Sauvegarde Invulnérable reçoit-elle? (p45)

R. Une sauvegarde invulnérable de 6+.

Q. Si deux armées bretonniennes se font face, comment gérer la **Bénédictio de la Dame**? (p45)

R. Les deux joueurs commencent par déployer leur armée. Ensuite, chacun prend un dé en main, lui faisant indiquer 6 s'il veut prier, ou 1 s'il ne veut pas prier. Les deux dés sont ensuite révélés. Si les deux joueurs ont prié, tous deux bénéficient de la Bénédictio de la Dame et la partie se poursuit normalement (lancez les dés pour déterminer l'ordre de jeu). Si aucun des joueurs n'a prié, aucun ne bénéficie de la Bénédictio de la Dame et la partie se poursuit normalement (lancez les dés pour déterminer l'ordre de jeu). Si l'un a décidé de prier et l'autre pas, l'armée qui a prié bénéficie de la Bénédictio de la Dame et l'autre pas (ce sont sans doute les méchants de l'histoire), mais ces derniers peuvent alors décider de l'ordre de jeu.

Q. Comment calculer si mes **chevaliers errants** sont à portée de charge eu égard à leur règle spéciale impétueux? (p48)

R. Mesurez à partir de l'unité de chevaliers errants pour déterminer si au moins une unité ennemie se trouve dans le rayon de leur portée de charge maximale possible. Si tel est le cas, appliquez les effets de la règle spéciale impétueux.

Q. Si un **Chevalier du Graal** tue un personnage ennemi au cours d'un défi, le joueur bretonnien empêche-t-il un bonus de Points de Victoire eu égard à la règle Défi Inégal? (p50)

R. Non. Même si un Chevalier du Graal peut livrer un défi comme s'il était un champion d'unité, il n'en est pas un.

Q. Un **personnage sur un Pégase Royal** peut-il rejoindre une unité de Chevaliers Pégases? (p55)

R. Non.

Q. Les bénéfices du Bouclier du Graal, de la Griffes du Dragon ou de la Vertu de Pureté s'appliquent-ils à la **monture du personnage**? (p61, 62, 59)

R. Non.

Q. L'**Étendard de Bravoure** peut-il être porté par le Porteur de la Grande Bannière? (p63)

R. Non.

Q. Si une Damoiselle porte l'**Icône de Quenelles**, peut-elle l'utiliser sur une unité qui suit le Devoir du Paysan? (p63)

R. Oui.

Q. Les **Gardiens du Graal** sélectionnés avec la Fée Enchanteresse comptent-ils dans le total de points réservés aux Seigneurs? (p77)

R. Oui.

Q. Combien de **points de victoire** rapportent respectivement Beaquis et le Roi Louen s'ils sont tués? (p79)

R. Beaquis vaut 230 points et Louen 498 points.

Dernière mise à jour le 17 avril 2013.