

# WARHAMMER

## Warhammer: ROYAUMES OGRES

### Mise à Jour Officielle version 1.1b

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

##### Page 42 – Tout Vu Tout Fait

Deuxième phrase, remplacez « (...) », et s'appliquent à tous les membres de l'unité. (...)» par « (...) », et s'applique à tous les mangeurs d'hommes de l'unité. (...)»

##### Page 48 – Trappeurs Gnoblars

Deuxième phrase, remplacez « (...) chaque figurine ennemie qui réussit une charge (...)» par « (...) chaque figurine d'une unité ennemie qui réussit une charge (...)».

##### Page 56 – Graissus Dent d'Or, Le Sceptre des Titans

Remplacez la 2<sup>e</sup> phrase du 2<sup>nd</sup> paragraphe par: "Toutes les attaques de corps à corps effectuées avec cette arme, *piétinements* exclus, ont une Force de 10 et la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*."

##### Page 62 – Poing Affamé

Remplacez la dernière phrase par: "De plus, un sorcier ennemi perd un niveau de sorcellerie et un sort désigné aléatoirement chaque fois qu'il est touché au corps à corps par un ogre portant le Poing Affamé."

##### Page 63 – Rune de la Gueule

Remplacez "Lorsque n'importe quel sort visant (...)" par "Lorsque n'importe quel sort ennemi visant (...)".

##### Page 86 – Légendes des photographies

Deuxième paragraphe, remplacez « 32 points » par « 31 points ».

##### Page 87 – Désosseur, Options

Ajoutez « - Arme lourde.....10 points ».

#### MODIFICATIONS

Aucune.

#### FAQ

Q. Si une unité obtient 10+ sur son jet de distance de poursuite, cela fait-il passer le nombre de touches d'impact de 1 à 1D3 en vertu de la règle spéciale **charge ogre**? (p32)

R. Oui.

Q. Le **poing d'acier** faisant partie des options des bouchers et des désosseurs, cela signifie-t-il qu'ils ont accès aux armures magiques? (p32)

R. Oui.

*Note des concepteurs: Je me dois de faire mon mea culpa pour ne pas avoir vu qu'autoriser un boucher ou un désosseur à prendre un poing d'acier lui permet également de sélectionner une armure magique. Leur donner accès aux armures magiques n'était certainement pas dans mon intention, et je veillerai à réparer mon erreur lors de la prochaine édition du livre d'armée des Royaumes Ogres. Néanmoins, après moult débats, nous avons arbitré que cela ne conférait pas un avantage inéquitable aux ogres, nous avons donc décidé de laisser la règle en l'état dans l'intervalle. Ceci dit, je recommande d'éviter de donner une armure magique à vos bouchers et à vos désosseurs, car même si le faire n'est pas contraire à la lettre de la règle, cela s'écarte beaucoup de l'esprit du jeu.*

*Jervis Johnson, le 7 décembre 2011.*

Q. À quel moment doit-on révéler les règles spéciales sélectionnées pour une unité de **mangeurs d'hommes** en vertu de la règle spéciale tout vu, tout fait ? (p32)

R. Lorsque vous les déployez.

Q. Les touches d'impact et les piétinements de la **cavalerie férox** sont-ils résolus avec la Force des férox ? (p42)

R. Oui.

Q. Les figurines en contact socle à socle avec un **yéti** ou plus sont-elles réduites à CC 0 si elles ratent leur test de peur ? (p45)

R. Oui.

Q. Si une unité ennemie réussit à charger le front de plusieurs unités de **gnoblars** dotées de l'amélioration **trappeurs gnoblers**, combien de tests de terrain dangereux doit effectuer chaque figurine de ladite unité ennemie ? (p48)

R. Un seul.

Q. La **bricole lance-ferraille**, le **canon des Titans Célestes** et la **sphère de givre** suivent-ils la règle spéciale tir lent ? De plus, L'icône de Fer Maudit confère-t-elle une sauvegarde invulnérable contre les blessures causées par ces armes ? (p49, 51 & 55)

R. Oui aux deux questions.

Q. À quel moment doit-on vérifier si une figurine est à portée du frisson paralysant du **mégastodonte** ? (p55)

R. Effectuez cette vérification au début de chaque round de corps à corps. Toute figurine ennemie à portée lors de cette étape suit la règle frappe toujours en dernier pour la suite de ce round de corps à corps.

Par exemple: Une unité de 20 lanciers de l'Empire affronte une unité de 6 ogres. 15 lanciers peuvent attaquer les ogres. Au début du round de corps à corps, 7 de ces 15 figurines se trouvent dans un rayon de 6 ps du mégastodonte placé derrière les ogres, et sont donc affectées par son *frisson paralysant*. Cela signifie que seuls 8 lanciers vont frapper au seuil d'Initiative 3. Les 6 ogres portent ensuite leurs Attaques au seuil d'I 2. Enfin, les 7 lanciers affectés par le *frisson paralysant* frappent en même temps que les *piétinements* des ogres (à condition qu'il reste 7 lanciers encore en vie, bien entendu).

Q. **Golgfag Mangeur d'Hommes** est-il un mangeur d'hommes ? Gagne-t-il également les règles spéciales tenace et avant-garde lorsqu'il rejoint son unité des Mangeurs d'Hommes de Golgfag ? (p57)

R. Oui aux deux questions. Après tout, c'est lui le premier mangeur d'hommes.

Q. Un ogre équipé de la **Masse-Tonnerre** peut-il utiliser son « attaque tonnerre » s'il attaque une unité avec laquelle il n'est pas en contact socle à socle ? (p62)

R. Non.

Q. Que se passe-t-il lorsque plusieurs armées possèdent une **Pierre Kleptomane Gnoblar** et qu'au moins deux d'entre elles « trouvent » le même objet ? (p62)

R. Personne ne peut utiliser cet objet.

Q. Si, à la fin d'une phase de Magie lors de laquelle la **Serpe de Grut** a fait perdre un Point de Vie à une unité, il ne reste plus aucune figurine dans cette unité, doit-on quand même jeter 2D6 pour déterminer si l'unité se retourne contre le porteur de la Serpe ? (p63)

R. Non.

Q. Un **cogneur porteur de la grande bannière** équipé d'un étendard magique peut-il également choisir un Grand Nom valant jusqu'à 50 points ? (p88)

R. Oui.

Dernière mise à jour le 29 avril 2013.