

WARHAMMER

Warhammer: ORQUES & GOBELINS

Mise à Jour Officielle version 1.2e

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 56 – Squigs Broyeurs, Complètement Incontrôlables, 2° • Remplacez «Si le résultat de leur Mouvement donne un triple.» par «S'ils sont devenus Fous Furieux et que le résultat de leur Mouvement donne un triple.»

Page 66 – Wurrzag, Masq' Malfezan': Remplacez «(...) contenant le sort Regard de Gork (...)» par «(...) contenant le sort Feu d'Artifiss' (...)».

Page 72 – Regard de Mork, second paragraphe: Remplacez la première phrase par : "Sort de **dommage direct** pouvant cibler les unités engagés en corps à corps."

Page 73 – Poignards Perfid', second paragraphe: Dans la 2° phrase, remplacez «(...) peuvent relancer pour toucher et pour blesser au corps à corps (...)» par «(...) peuvent relancer pour toucher et pour blesser ratés au corps à corps (...)».

Page 73 – Malédiction de la Lune Funeste, 3° paragraphe: Remplacez «Toute figurine touchée par le gabarit au cours ou à la fin de son déplacement est maudite, (...)» par «Toute figurine située sous le gabarit ou sur laquelle il passe est maudite, (...)».

Page 75 – Bannière de Guerre de Mork: Remplacez «De plus, tous les objets magiques appartenant à l'ennemi cessent de fonctionner (si l'ennemi en contact socle à socle possède un objet qui pourrait empêcher la bannière de fonctionner, tirez au dé pour déterminer quel objet l'emporte).» par «De plus, tous les objets magiques appartenant aux ennemis en contact socle à socle avec le porteur cessent de fonctionner (si un de ces ennemis possède un objet qui pourrait empêcher la bannière de fonctionner, tirez au dé pour déterminer quel objet l'emporte).»

Page 75 – Bannière de la Lune Funeste Remplacez la dernière phrase par: "Enfin, toute figurine ennemie chargeant en contact socle à socle avec le porteur ou son unité doit effectuer un test de terrain dangereux."

Page 75 – Bâton Crâne de Kaloth Remplacez la mention entre parenthèses par: "(en utilisant son propre Commandement non modifié)".

Page 105 – Gobelins, Options Remplacez "Équipement Additionnel:" par "Toute l'unité peut recevoir l'un des équipements additionnels suivants:".

Page 105 – Gobelins sur loup, Options Remplacez "Équipement Additionnel:" par "Toute l'unité peut recevoir les équipements additionnels suivants:".

MODIFICATIONS

Aucune.

FAQ

Q. Une unité comprenant un personnage orque noir peut-elle être la cible du résultat **Chopez-les!** du **tableau d'Animosité?** (p32)
R. Oui.

Q. Une unité engagée au corps à corps peut-elle être la cible du résultat **Chopez-les!** du **tableau d'Animosité?** (p32)
R. Non, car les unités engagées au corps à corps ne sont pas sujettes à l'Animosité.

Q. Une unité ayant effectué un mouvement d'Avant-garde et qui obtient le résultat **Dispute** ou **On va leur Montrer!** du **tableau d'Animosité** lors du premier tour de la partie doit-elle déclarer une charge? (p32)
R. Non. Le mouvement d'Avant-garde l'empêche de charger.

Q. Que se passe-t-il si le mouvement dû au résultat On va leur Montrer! du **tableau d'Animosité** amène une unité au contact d'un bâtiment ou d'un terrain infranchissable? (p32)

R. L'unité s'arrête à 1 ps.

Q. Le bonus de Force accordé par la règle spéciale **Kikoup'** affecte-t-il les Touches d'Impact octroyées par l'Armure de Gork et le Gro' Kitrou'? (p33)

R. Oui, car contrairement aux Touches d'Impact des chars, etc. c'est la force brute des orques eux-mêmes qui cause des dégâts.

Q. Lorsqu'un chaman goblin de la nuit obtient un 1 sur son jet de **Champignons Magiques**, il doit relancer un dé pour déterminer ce qui se produit. Le sort échoue-t-il automatiquement (à moins d'avoir été lancé avec un Pouvoir Irrésistible)? (p43)

R. Oui.

Q. Si un sort échoue à cause du résultat d'un jet de **Champignons Magiques**, cela rompt-il la concentration du chaman goblin de la nuit et l'empêche-t-il de lancer d'autres sorts lors de cette phase? (p43)

R. Oui.

Q. Le résultat du jet de **Champignons Magiques** compte-t-il pour atteindre le minimum de 3+ de la règle Pas Assez d'Énergie!? (p43)

R. Non.

Q. Lorsqu'on révèle les **Zigouillards** d'une unité de gobelins, peut-on déplacer des figurines autres que des figurines ordinaires pour leur faire de la place? (p44)

R. Non, mais ils pourront utiliser la règle Faites Place! s'ils ne sont pas au contact de l'ennemi.

Q. Les unités survolées par un goblin **Plongeur de la Mort** lors de son mouvement optionnel d'1D6ps sont-elles touchées? (p48)

R. Non, seules sont touchées les unités situées sous le socle du goblin une fois déterminée sa destination finale.

Q. Est-ce que le fait de tuer un Grand Chaman Gobelins sur **Arachnarok** oblige cette dernière à passer un test de réaction de monstre? (p51)

R. Pas s'il reste des gobelins des forêts vivants dans l'équipage.

Q. Une unité de gobelins de la nuit sous l'effet du sort Main de Gork et abritant des **fanatiques** peut-elle être placée à moins de 8ps d'un ennemi? (p53, 72)

R. Oui, mais on doit suivre les règles normales et faire s'arrêter l'unité à 8ps pour lâcher les fanatiques avant de terminer son mouvement.

Q: Que se passe-t-il si un **Fanatique** Gobelins de la Nuit percute une unité mais qu'il n'est pas possible de la placer de l'autre côté, à 1ps de celle-ci? (p53)

R: Il y a plusieurs possibilités:

1) Si placer le Fanatique à 1ps de l'unité touchée l'amène au contact d'une autre unité, celle-ci est également traversée, et le Fanatique est placé à 1ps derrière elle.

2) Si placer le Fanatique à 1ps de l'unité touchée l'amène hors de la table ou dans un décor autre qu'une colline, il est tué.

3) Si placer le Fanatique à 1ps de l'unité touchée l'amène à 1ps ou moins d'une autre unité, laissez-le où il se trouve (même s'il est normalement interdit de se trouver à 1ps ou moins d'une unité à moins d'avoir chargé). Cela n'affecte pas le mouvement de l'unité dont il est proche, mais si elle le touche au cours de son mouvement, le Fanatique inflige normalement 2D6 touches à l'unité avant d'être tué.

Q. Que se passe-t-il si des **Squigs Broyeurs** touchent une unité et qu'il n'est pas possible de les placer de l'autre côté, à 1ps de celle-ci? (p56)

R. Il y a plusieurs possibilités. Suivez les exemples 1 et 3 des Fanatiques, mais l'exemple 2 est différent:

2) S'il n'y a pas la place de placer les Squigs Broyeurs entre l'unité touchée et le bord de la table, les Squigs Broyeurs terminent leur mouvement au sein de l'unité et lui infligent des touches supplémentaires avant d'être détruits.

Q. Lorsqu'un **Géant** obtient le résultat Coup de Massue, cause-t-il 2D6 blessures séparées ou bien une blessure avec la règle spéciale Blessures Multiples (2D6)? (p61)

R. 2D6 blessures séparées.

Q. Si **Gorbad Griff' eud' Fer** fuit un combat, est-il tué automatiquement du fait qu'il compte comme porteur de la Grande Bannière? (p64)

R. Oui.

Q. Est-on toujours limité à une unité d'orques sauvages ou d'orques sauvages sur sanglier améliorée en kostos dans une armée menée par **Gorbad Griff' eud' Fer**, et qui contient déjà plusieurs unités de kostos orques et de kostos orques sur sanglier? (p64)

R. Oui.

Q. Qu'advient-il de **Niblet** si Grom fuit un combat? (p67)

R. Niblet faisant partie du char de Grom, c'est tout le char et ses occupants qui sont détruits.

Q. L'attribut de domaine **Puissans' d'la Waaagh!** est-il affecté par toutes les unités amies ou uniquement par les unités orques? (p72)

R. Par toutes les unités amies.

Q. Le sort **Poings de Gork** confère-t-il des attaques magiques au chaman en plus des bonus de caractéristiques? (p72)

R. Oui.

Q. Le sort **Main de Gork** permet-il de déplacer une unité dans ou hors d'un bâtiment? (p72)

R. Non.

Q. À quel moment sélectionne-t-on la cible du sort **Coup d'Boule**? (p72)

R. Sélectionnez la cible une fois déterminée la portée du sort. Contrairement à la plupart des autres sorts, le choix de la cible s'effectue juste avant d'en résoudre les effets plutôt que juste avant la tentative de lancement.

Q. Le choix du type de test de caractéristique devant être effectué par les victimes de la version améliorée du sort **Malédiction de la Lune Funeste** doit-il être fait avant ou après avoir jeté les dés déterminant la distance de déplacement du gabarit? (p73)

R. Avant.

Q. Une unité d'orques sauvages peut-elle recevoir plusieurs fois l'option de **Gro' Kitrou'**? (p104)

R. Non, peu importe le nombre de figurines qui portent un Gro' Kitrou' dans l'unité, la règle spéciale reste la même.

Dernière mise à jour : juillet 2014.