

WARHAMMER

Warhammer Armées : SKAVENS

Mise à Jour Officielle version 1.7e

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 33 – L'Union Fait la Force

Remplacez la seconde phrase du premier paragraphe par: «Toute unité de l'armée skaven dotée de cette règle spéciale ajoute son bonus de rangs actuel à sa valeur de Commandement pour tous les tests basés sur cette caractéristique.»

Page 33 – Courageux mais pas Téméraires

Remplacez le second paragraphe par: «Si un joueur skaven refuse un défi, un personnage skaven ou un champion est placé comme d'ordinaire dans le rang arrière et ne pourra pas attaquer, mais son unité pourra toujours utiliser sa valeur de Commandement et bénéficier de sa Grande Bannière malgré sa position.»

Page 33 – Armes à Malepierre

Remplacez la seconde phrase par «Les armes à Malepierre et leurs attaques sont comptées comme étant magiques.»

Page 33 – Arsenal

Remplacez la seconde phrase par: «Chaque figurine ne peut avoir qu'un seul exemplaire de chacun de ces objets, mais le même objet peut être acheté par plusieurs personnages de l'armée.»

Page 36 – Sacrifiables

Remplacez la première phrase par: «Tous les skavens, à l'exception des autres Esclaves, réussissent automatiquement les tests de Panique causés par les Esclaves amis.»

Et, dans la deuxième phrase, remplacez «attaques de tir» par «attaques à distance».

Page 36 – Acculés

Remplacez la fin de la deuxième phrase par: «(...) plus une touche par rang de 5 figurines ou plus que compte l'unité d'Esclaves en plus du premier.»

Page 39 – Grand Rat Pesteux, Règles Spéciales

Ignorez «Sauve qui Peut!» et «L'Union fait la Force».

Pages 42 & 99 – Cloche Hurlante, Règles Spéciales

Ajoutez «Indémoralisable.»

Page 43 – Poussée

Remplacez la première phrase par: «Une seule Cloche Hurlante peut être déployée dans chaque unité de Guerriers des Clans ou de Vermines de Choc.»

Page 43 – Sonner la Cloche, résultat 14-16

Remplacez le début par: «Toute figurine de chaque unité skaven amie dans un rayon de (...)»

Page 46 – Encensoir à Peste

Remplacez la première phrase du troisième paragraphe par: «Au début de n'importe quel round de corps à corps, toute figurine combattant avec un encensoir à peste, et toute figurine (amie ou ennemie) en contact avec une ou plusieurs figurines combattant avec un encensoir à peste doivent réussir un test d'Endurance ou perdre 1PV sans sauvegarde d'armure.»

Pages 48 & 101 – Creuset de la Peste, Règles Spéciales

Ajoutez «Indémoralisable.»

Page 49 – Poussé

Remplacez la première phrase par «Un seul Creuset de la Peste peut être déployé dans chaque unité de Moines de la Peste.»

Page 49 – Boulet Enfumé

Remplacez le début de la deuxième phrase par: «Cette attaque est résolue en suivant la règle spéciale Frappe Toujours en Dernier.»

Page 49 – Creuset de la Peste

Ajoutez la règle spéciale suivante :

“Détruire le Creuset de la Peste

Si le creuset lui-même est détruit, retirez sa figurine et placez le prêtre de la peste où l’ancien emplacement du creuset. Le prêtre rejoint l’unité. C’est la seule manière dont le prêtre peut quitter le creuset de la peste.”

Page 54 – Règles Spéciales

Ignorez «L’Union fait la Force.»

Page 55 – Règles Spéciales

Ignorez «L’Union fait la Force.»

Page 60 – Tableau d’incidents du Lance-feu, Woufff!

Remplacez la première phrase par : «Placez le centre du grand gabarit circulaire sur le centre de l’Équipe d’Arme et résolvez les touches normalement.»

Page 64 – Déploiement par Tunnel

Ajoutez le nouveau paragraphe suivant après le dernier paragraphe : «Si, pour quelque raison que ce soit, il est impossible de déployer l’unité et la Foreuse, alors les skavens restent sous terre et devront suivre la même procédure que précédemment pour voir s’ils arrivent au tour suivant. Notez que vous devez jeter le dé de déviation et le dé d’artillerie à chaque fois que l’unité et la Foreuse émergent.»

Pages 65 & 105 – Jezzails, Règles Spéciales

Ajoutez «L’Union fait la Force.»

Page 67 – Roue Infernale, Zzzzap!

Remplacez la première phrase par : «Au cours de chaque phase de tir amie, même si elle est engagée au corps à corps ou qu’elle fuit, la Roue Infernale projette trois éclairs d’énergie.»

Et remplacez la première phrase du 3^e paragraphe par : «Jetez 1 dé d’artillerie pour déterminer la puissance de tous les éclairs.»

Page 68 – Tableau d’incidents du Canon à Malefoudre, Surcharge

Remplacez les deux dernières phrases par : «Résolvez le tir avec une Force de 10. Celui-ci parcourt 4D6 ps à partir de la bouche du canon et touche tout ce qui se trouve sur la trajectoire. Placez ensuite le grand gabarit circulaire en bout de course et résolvez les touches de manière habituelle.»

Page 70 – Fouet de Domination, dernière phrase

«(...) mais tout ennemi perdant un Point de Vie à cause de cette arme (...)» doit être remplacé par «(...) mais toute unité ennemie perdant un Point de Vie à cause de cette arme (...)».

Page 71 – Garde du Corps Vermineuse

Remplacez le début de la dernière phrase par : «Toute unité ennemie en contact avec Skweel au début de n’importe quel round de combat subit (...)»

Page 75 – Cape des Ombres

Remplacez le début de la quatrième phrase par : «La présence non remarquée de Snikch n’empêchera pas l’ennemi de se déplacer, d’effectuer des marches forcées, de charger ou de tirer sur d’autres cibles (...)»

Page 77 – Garde du Corps de Thanquol

Remplacez la quatrième phrase par : «Tant qu’il est en veille, Vorhax ne peut rien faire du tout, il sera touché automatiquement et ne répliquera pas.»

Page 78 – Invocation des Crevasses

Remplacez le second paragraphe par : «Un bâtiment (ou une section dans le cas de structures plus larges) s’effondre sur un résultat de 5+. Toute figurine à l’intérieur doit réussir un test d’Initiative ou être retirée comme perte. S’il y a des survivants, placez-les en dehors du bâtiment comme décrit dans la Quitter un Bâtiment, puis remplacez le bâtiment (ou la section) par un élément de terrain difficile de taille équivalente.»

Page 78 – Frénésie Mortelle, 2^e paragraphe

Remplacez le début de la deuxième phrase par : «S’il est lancé avec succès, les figurines de l’unité (...)»

Et dans la dernière phrase, remplacez “1D6 pertes” par “1D6 blessures automatiques”.

Page 79 – Infecte Bénédiction, 2^e paragraphe

Remplacez “de la règle Attaques Empoisonnées” par “de la règle spéciale *attaques empoisonnées* au corps à corps” dans la 1^{re} phrase.

Page 79 – Peste

Remplacez la troisième phrase par : «Chaque figurine de l’unité affectée doit réussir un test d’Endurance ou perdre 1PV...»

Page 79 – Le Très Redouté 13^e Sort

Remplacez le début de la deuxième phrase par : «Ce sort peut affecter une seule unité d’infanterie ennemie (...)». Remplacez le début de la troisième phrase par : «Si le total obtenu est égal ou supérieur au nombre de figurines présentes dans l’unité, (...)»

Page 103 – Rats Géants, Règles Spéciales

Ignorez L’Union fait la Force.

Page 107 – Arme de Technomage

Ajoutez : «Tout Technomage de l’armée peut être équipé de cet objet, mais ils ne peuvent l’avoir qu’une fois chacun.»

Page 107 – Lame Suintante

Ajoutez : «Tous les Coureurs Mortels de l’armée peuvent être équipés de cet objet, mais ils ne peuvent l’avoir qu’une fois chacun.»

Page 108 – Fragment de Malepierre

Ajoutez : «Une seule utilisation.»

Page 109 – Breuvage Skaven

Le premier paragraphe doit être remplacé par : «Une seule utilisation. Au début de la bataille, le porteur peut forcer une unité de Guerriers des Clans ou de Vermines de Choc avec laquelle il est en contact socle à socle à boire ce liquide.»

Page 109 – Fumigènes

Ajoutez: «Tous les Coureurs Mortels de l'armée peuvent être équipés de cet objet, mais ils ne peuvent l'avoir qu'une fois chacun.»

Page 110 – Orbe d'Airain

Remplacez: «(...) dans un rayon de 8 ps du lanceur. (...)» par «(...) dans un rayon de 8 ps du lanceur et dans sa ligne de vue. (...)».

Page 110 – Fusée Funeste

Après la première phrase, ajoutez: «La Fusée Funeste peut être utilisée durant la phase de tir ou en réaction à une charge. Voir Tenir sa Position et Tirer.»

Page 110 – Pique à Bétail

Ajoutez: «Tous les Maîtres Corrupteurs de l'armée peuvent être équipés de cet objet, mais ils ne peuvent l'avoir qu'une fois chacun.»

Page 110 – Électro-fouet

Ajoutez: «Tous les Maîtres Corrupteurs de l'armée peuvent être équipés de cet objet, mais ils ne peuvent l'avoir qu'une fois chacun.»

Page 111 – Étendard de Vivacité Vermineuse

Ajoutez: «Une seule utilisation.»

Page 111 – Bannière d'Orage

Remplacez «Les tirs non magiques qui n'utilisent pas la CT (...)» par «Tous les tirs qui n'utilisent pas la CT (...)» au début de la troisième phrase.

Page 111 – Bannière de Supériorité des Clans

Remplacez le début de la phrase par: «Lors d'un combat où l'unité portant cette bannière a plus de rangs de 5 figurines ou plus que son adversaire (...)».

Page 111 – Suaire de Mort Suintante

Remplacez la fin de la première phrase par: «(...) subissent une touche de Force 3 sans sauvegarde d'armure au début de chaque round de corps à corps.»

Page 111 – Bannière de l'Empire Souterrain

Remplacez la fin de la première phrase par: «(...) subissent 2D6 touches de F2 au début de chaque round de corps à corps (...)».

MODIFICATIONS**Type 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.

Page 97 – Liste d'armée

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

Page 33 – L'Union fait la Force

Quatrième paragraphe, remplacez la deuxième phrase par: «Le bonus de rangs de l'unité du Général n'est pas transmis aux unités à portée de la règle Présence Charismatique.»

Page 36 – Sacrifiables

Ignorez les deux dernières phrases.

Page 39 – Monture Domestiquée

Remplacez par: «Un Rat-ogre Broyeur est une Bête Monstrueuse, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer, avec les exceptions suivantes: il ne peut rejoindre qu'un régiment de Guerrier des Clans, de Vermines de Choc ou de Rats-ogres.»

Page 39 – Cavalerie Vermineuse

Remplacez par: «Le Grand Rat Pesteux est une Bête de Guerre, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Nous préconisons pour lui un socle de 40 x 40 mm.»

Page 43 – Terrain Difficile et Obstacles

Remplacez le titre par Terrain. Remplacez la règle par: «La Cloche Hurlante considère le terrain de la même façon qu'un Char.»

Page 43 – Sonner la Cloche, résultat 9-10

Remplacez le résultat 9-10 par «La Cloche elle-même (et non le prophète Gris) lance immédiatement le sort Geyser de Flamme avec une Valeur de Lancement de 5 (aucun dé ne pouvoir n'est requis; cette valeur ne peut être améliorée d'aucune manière), voir page 78.»

Page 43 – Sonner la Cloche, résultat 11-12

Remplacez la deuxième phrase par: «Toutes les figurines du champ de bataille dotées d'une Endurance de 7 ou plus subissent immédiatement une blessure avec la règle spéciale *blessures multiples (1D3)*.»

Page 43 – Sonner la Cloche, résultat 13

Remplacez les deux dernières phrases par: «De plus, si l'unité poussant la Cloche Hurlante est en corps à corps, tous ces rangs peuvent porter des attaques de soutien.»

Page 47 – Catapulte de la Peste, profil

Remplacez les caractéristiques PV et A des servants par «1». Remplacez le paragraphe sous le profil par: «La Catapulte de la Peste est une Machine de Guerre dotée de trois servants.»

Page 47 – Catapulte de la Peste, Servants Intoxiqués

Remplacez le paragraphe par: «L'équipage de la Catapulte de la Peste suit la règle spéciale Frénésie. Ajoutez +1 Attaque pour chaque servant tant qu'ils sont sujets à la Frénésie.»

Pages 47& 106 – Catapulte de la Peste, Machine Pesante

Ignorez cette règle spéciale.

Page 49 – Déplacer le Creuset de la Peste

Remplacez le paragraphe par: «Le Creuset de la Peste effectue ses mouvements et traite le terrain de la même façon qu'une Cloche Hurlante (voir page 43).»

Page 54 – Marée de Rats

Remplacez la deuxième et la troisième phrase par: «Les Rats Géants suivent la règle spéciale Combat sur Plusieurs Rangs, à l'exception du fait qu'ils combattent avec un rang de plus, y compris le tour où ils ont chargé.»

Page 57 – Horreur Rampante

Cette règle doit être entièrement remplacée par :

«L'Abomination suit la règle spéciale Mouvement Aléatoire, décrite dans le livre de règles de Warhammer, avec les exceptions suivantes :

- Si un triple est obtenu pour le déplacement de l'Abomination de Malefosse (sauf si elle fuit ou poursuit) ne la déplacez pas mais effectuez immédiatement un jet sur le Tableau Berserk.
- Si son déplacement l'amène au contact d'une unité amie, au lieu de s'arrêter à 1 ps d'elle, elle la percute de plein fouet, lui infligeant immédiatement 1D6 Touches d'Impact. Elle est ensuite reculée d'1 ps et son mouvement se termine là.»

De plus, ignorez le paragraphe situé après le Tableau Berserk.

Page 57 – Tableau Berserk, Furie Aveugle

Ignorez les deux dernières phrases.

Page 59 – Leur Vie ne Vaut Rien

Remplacez par : «Les globadiers ont le droit de tirer dans un corps à corps. À condition qu'ils ne soient pas en contact socle à socle avec un ennemi, ils peuvent cibler une unité ennemie à portée et en ligne de vue, même si cette unité est engagée en corps à corps. Toutes les touches de globe de vent empoisonné réussies doivent être réparties aléatoirement entre les unités qui combattent (1-3 : l'unité amie ; 4-6 : l'unité ennemie). S'il y a plusieurs unités amies ou ennemies engagées, effectuez un second jet pour déterminer laquelle est touchée. Ne répartissez pas les touches causées par une Sphère de Mort : toutes les figurines situées sous le gabarit sont touchées.»

Page 64 – Tableau d'incidents de la Foreuse à Malepierre, Grizzz... Blop!

Remplacez la fin de la dernière phrase par : «(...), sans tenir compte de l'Initiative.»

Page 65 – Le Jezzail, profil

Remplacez par :

Portée Force Règles Spéciales

36 ps 6 Perforant, munitions instables, pavois.

Page 67 – La Mort qui Roule

Cette règle doit être entièrement remplacée par :

«La Roue Infernale suit la règle spéciale Mouvement Aléatoire, décrite dans le livre de règles de Warhammer, avec les exceptions suivantes :

- Si son déplacement l'amène au contact d'une unité amie, elle lui inflige 1D6+1 touches de Force 6, réparties comme s'il s'agissait de tirs. Elle s'arrête ensuite à 1 ps de l'unité (ou bien elle fuit à travers si elle était en fuite).
- La Roue Infernale considère le terrain à la façon d'un Char.»

Notez que la règle Perte de Contrôle est maintenue.

Page 67 – Roue Infernale, Perte de Contrôle

Ignorez le second paragraphe.

Pages 68, 106 & 112 – Canon à Malefoudre, profil

Remplacez les caractéristiques PV et A de l'ingénieur et des servants par «1».

Pages 68 & 106 – Canon à Malefoudre, Règles Spéciales

Ignorez la règle spéciale Machine Pesante et remplacez le second paragraphe par : «Le Canon à Malefoudre est une Machine de Guerre dotée de trois servants.»

Page 70 – La Tueuse de Choses

Remplacez la dernière phrase par : «De plus, contre les figurines d'Infanterie Monstrueuse, de Cavalerie, de Bêtes et de Monstres, elle suit la règle spéciale Blessures Multiples (1D3).»

Page 78 – Magie Skaven, paragraphe d'introduction

Ignorez la seconde phrase.

Page 106 – Abomination de Malefosse

Remplacez «Type d'Unité» par «Type de Troupe.»

Page 107 – Objets Magiques Communs

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 107 – Lame de Corruption

Remplacez la première phrase du second paragraphe par : «Le porteur gagne +1 en Force pour toutes ses attaques portées au corps à corps, et suit la règle spéciale Blessures Multiples (2).»

Page 107 – Lame Suintante

Remplacez le deuxième paragraphe par : «Une Lame Suintante suit les règles spéciales Perforante et Blessures Multiples (1D3).»

Page 109 – Breuvage Skaven, Folie Furieuse

Remplacez la dernière phrase par : «Lors de chaque phase de Mouvements Obligatoires amie suivante, l'unité perdra 1D6 Points de Vie sans sauvegarde d'armure.»

Page 109 – Flûte de Taches-noires

Remplacez la dernière phrase par : «En cas d'échec, l'unité effectue un mouvement d'1D6 ps, comme si elle avait raté une charge.»

Page 109 – Étoiles de Jet en Malepierre

Remplacez la première phrase du second paragraphe par : «Les Étoiles de Jet en Malepierre sont des armes de jet suivant la règle spéciale *tirs multiples* (3).»

FAQ

Q. Comment interagit la règle spéciale **L'Union fait la Force** avec la règle «Indomptable» ? (p33)

R. L'Union fait la Force s'applique après la règle Indomptable, c'est-à-dire que le bonus de rangs est ajouté au Commandement non modifié.

Q. Une unité désorganisée dotée de la règle **L'Union fait la Force** peut-elle ajouter son bonus de rangs à son Commandement ? (p33)

R. Non.

Q. Le bonus de Commandement conféré par la règle **L'Union fait la Force** est-il limité à un maximum de 3 ? (p33)

R. Oui.

Q. Toutes les attaques de corps à corps d'une figurine comptent-elles comme étant magiques si elle utilise un **pistolet à malepierre** ? (p33)

R. Oui.

Q. Peut-on quand même tirer sur une unité ennemie en corps à corps avec une unité d'**esclaves** si celle-ci a été rejointe par un personnage ? (p36)

R. Non.

Q. Peut-on sélectionner plusieurs verminarques dans une armée ? Si oui, auront-ils chacun un Vouge Maléfique ? (p40)

R. Oui aux deux questions. Bien qu'on ne puisse posséder chaque objet magique qu'en un seul exemplaire, il peut être dupliqué lorsqu'il s'agit d'un équipement standard.

Q. Un **Prophète Gris** peut-il substituer deux sorts, l'un par **Évasion** et l'autre par le Très Redouté Treizième Sort ? (p41)

R. Non.

Q. Peut-on utiliser le mouvement supplémentaire d'1D6 ps accordé par les résultats «Clameur Impie» ou «Avalanche d'Énergie» sur le tableau de **Sonner la Cloche**, pour effectuer une reformation ? (p43)

R. Non.

Q. Toutes les figurines d'une unité dont l'Endurance a été améliorée à 7 ou plus sont-elles affectées par le «**Glas Assourdissant**» ? Les sauvegardes sont-elles autorisées contre cet effet ? (p43)

R. Oui aux deux questions.

Q. Est-ce que les bâtiments qui s'effondrent sous l'effet de «**Glas Assourdissant**» sont retirés du jeu de la même manière que ceux affectés par le sort Invocation des Crevasses ? (p43)

R. Oui.

Q. Lorsqu'une unité poussant une cloche hurlante attaque un bâtiment ou une machine de guerre, et qu'elle obtient «**Par-delà le Voile**» en faisant sonner la cloche, cela affecte-t-il le nombre de figurines pouvant combattre lors de ce tour ? (p43)

R. Non.

Q. Les dés utilisés pour faire **sonner la Cloche Hurlante** sont-ils des dés de pouvoir ? (p43)

R. Non.

Q. Comment résout-on les touches d'un **gabarit** placé sur une cloche hurlante ou un creuset de la peste servant de monture à un personnage ? (p43 & 48)

R. Résolvez en suivant les règles décrites p105 du livre de règles - Tirer sur les Monstres Montés. Par exemple : un lance-rocs touche une cloche hurlante montée par un prophète gris. Le trou central est au-dessus du socle. On jette 1D6 pour déterminer qui subit la touche de Force 9. On obtient 4, ce qui signifie que c'est la cloche hurlante qui la subit, tandis que le prophète gris subit une touche de Force 3.

Q. Si la cloche hurlante/le creuset de la peste est atteint par un **sort** comme Abîme de Noirceur ou Les Êtres du Dessous, le cavalier et la cloche hurlante/le creuset de la peste doivent-ils effectuer des tests séparés pour déterminer s'ils sont retirés comme pertes ? (p43 & p48)

R. Oui.

Q. La Cloche Hurlante ou le Creuset de la Peste doivent **rejoindre une unité** au début de la bataille. Que se passe-t-il si jamais l'armée ne comporte pas d'unité appropriée pour les y inclure ? (p43 & p48)

R. Il n'est pas possible de déployer une Cloche Hurlante ou un Creuset de la Peste dans ce cas.

Q. Peut-on **adjoindre des personnages** aux unités poussant une Cloche Hurlante ou un Creuset de la Peste ? (p43 & p48)

R. Au déploiement, des personnages peuvent être déployés dans les unités poussant une Cloche Hurlante ou un Creuset de la Peste et ils deviendront alors Indémoralisables, mais ils ne pourront pas quitter l'unité tant que la Cloche Hurlante ou le Creuset de la Peste seront là. Une fois la bataille commencée, aucun autre personnage ne pourra plus rejoindre l'unité. En outre, seuls les personnages du clan Pestilens peuvent rejoindre une unité incluant un Creuset de la Peste.

Q. Si l'unité poussant une Cloche Hurlante ou un Creuset de la Peste est annihilée, une **autre unité** peut-elle pousser la Cloche Hurlante ou le Creuset de la Peste ? (p43 & p48)

R. Non.

Q. Si le Prophète Gris ou le Prêtre de la Peste est **tué**, qu'arrive-t-il à la Cloche Hurlante ou au Creuset de la Peste ? (p43 & p48)

R. L'une comme l'autre continuent de fonctionner normalement au sein des unités qui les poussent. La seule différence notable est que les attaques à distance contre le Creuset ou la Cloche les touchent directement sans avoir à répartir les touches.

Q. Un effet particulier affecte-t-il une Cloche Hurlante ou un Creuset de la Peste lorsque son Prophète Gris ou son Prêtre de la Peste est **tué** ? (p43 & p48)

R. Non.

Q. Est-ce qu'une Cloche Hurlante ou un Creuset de la Peste sont considérés séparément des unités qui les poussent au regard de ce qui affecte la **cible la plus proche** ou **toutes les unités** dans un certain rayon ? (p43 & p48)

R. Oui.

Q. Quel type de **mouvement à l'intérieur de son unité** peut effectuer une Cloche Hurlante/un Creuset de la Peste durant la partie ? Par exemple : se déplacer à l'intérieur de son unité pour atteindre une position lui permettant de combattre ? (p43 & p48)

R. Quand l'unité se reforme, la Cloche Hurlante/le Creuset de la Peste est immédiatement replacé(e) au centre du premier rang. Si cela s'avère impossible, par exemple si l'unité est engagée au corps à corps et la Cloche Hurlante/Creuset de la Peste est au contact d'un ennemi, alors l'unité ne peut pas se reformer.

Q. Quelle est la valeur de **Commandement** de la Cloche Hurlante/Creuset de la Peste ? (p43 & p48)

R. La Cloche Hurlante comme le Creuset de la Peste ont une valeur de Commandement de 0.

Q. Lorsqu'une figurine armée d'un **encensoir à peste** inflige une blessure à un monstre monté ou à une autre figurine dotée de plusieurs éléments «séparés», comment sont distribués les dégâts? (p46)

R. Effectuez le test d'Endurance avec la meilleure valeur d'Endurance disponible pour le monstre monté/char/figurine disposant de plusieurs PV. Si le test est raté, répartissez la blessure aléatoirement, comme pour un tir.

Q. Les **Vapeurs Virulentes** peuvent-elles être libérées même quand l'unité effectue une marche forcée? (p48)

R. Oui, le grand encensoir fonctionne même encore mieux quand il est poussé encore plus fort!

Q. Combien d'Attaques la **Frénésie** ajoute-t-elle au Creuset de la Peste? (p48)

R. Une seule, pour un total de 7 Attaques. Les Moines de la Peste sont surtout occupés à agiter le grand encensoir!

Q. Les figurines tuées par Intoxication, Linceul de Brume, encensoirs à peste, bannières magiques ou toute autre règle ayant une chance de **provoquer des dommages dans votre propre unité**, sont-elles prises en compte dans la résolution de combat? (p48)

R. Oui.

Q. Si une figurine reçoit plusieurs touches dues au **Linceul de Brume**, subit-elle une blessure pour chaque test d'Endurance raté? (p49)

R. Oui.

Q. Peut-on décider de ne pas utiliser le **Boulet Enfumé**? (p49)

R. Non.

Q. À quel moment précis une unité de **Coueurs Nocturnes** peut-elle effectuer son mouvement dû à la règle furtifs? (p50)

R. Elle l'effectue en même temps que les mouvements d'avant-garde. Si votre adversaire a lui aussi des coueurs nocturnes ou des unités avec la règle avant-garde, tirez au dé pour savoir qui déplace ces unités en premier.

Q. Une unité de **Coueurs Nocturnes** qui a utilisé sa règle furtifs peut-elle déclarer une charge lors du premier tour? (p50)

R. Oui.

Q. Une unité de **Coueurs Nocturnes** accompagnée par un personnage peut-elle effectuer un mouvement dû à la règle furtifs? (p50)

R. Seulement s'il s'agit d'un personnage du clan Eshin.

Q. Un **Assassin** peut-il être révélé seulement lorsque son unité est au combat? Ses règles de placement stipulent qu'il ne peut être placé qu'à un endroit où il peut combattre... (p52)

R. Non, il peut être révélé même si l'unité n'est pas au combat, auquel cas il doit être placé au premier rang de l'unité, comme n'importe quel personnage.

Q. Comment sont résolus les tirs de baliste contre une unité de Rats Géants ou de Rats-ogres qui inclut un **Chef de Meute**? Doit-on répartir les touches au premier rang, ou voir si le tir de baliste atteint le second rang? (p53)

R. Déterminez au moyen de la règle spéciale Unité Mixte quelle figurine est touchée en premier lieu, que ce soit un Rat Géant,

Un Rat-ogre ou un Chef de Meute. Puis attribuez aléatoirement la touche à une figurine de ce type s'il y en a plus d'une dans le rang. Poursuivez ensuite la résolution normale d'un tir de baliste, qui touchera la figurine placée juste derrière celle qui vient d'être tuée. Si le jet de dé pour définir le type de figurine touchée en premier lieu désigne une figurine qui n'est pas au premier rang, utilisez cette figurine comme repère, et remontez les rangs pour déterminer la première cible du trait de baliste.

Q. Un **chef de meute** peut-il utiliser son fouet derrière un rang supplémentaire de rats géants ou de rats-ogres s'ils sont déployés en horde (respectivement de 10 ou de 6 figurines de large)? (p53)

R. Non.

Q. Doit-on placer les **Maîtres Corrupteurs** au premier rang puisque ce sont des champions? (p53)

R. Oui.

Q. Comment fonctionnent les règles spéciales des **Chefs de Meute** Courir avec la Meute et Meute de Bêtes? (p53 & p55)

R. Les figurines de Chef de Meute et de Maître Corrupteur sont ignorées pour déterminer le bonus de rangs, seuls les Rats-ogres sont pris en compte. Utilisez la valeur de Cd du Chef de Meute ou du Maître Corrupteur (ou du Général) comme Cd de base pour l'unité puis ajoutez le bonus de rangs des Rats-ogres.

Q. Les **meutes de Rats Géants** sont constituées de rats géants, qui sont des bêtes de guerre et suivent de ce fait la règle Rapide, ainsi que de chefs de meute, qui sont de l'infanterie et n'ont donc pas la règle Rapide. Lorsque ces unités chargent, fuient ou poursuivent, jettent-elles 2D6 ou 3D6 pour déterminer la distance parcourue? (p54)

R. 2D6. Toutes les figurines d'une unité doivent posséder la règle Rapide pour jeter 3D6.

Q. Doit-on effectuer un jet sur le tableau Berserk lorsqu'on obtient un triple sur un résultat de distance de fuite/poursuite pour une **Abomination de Malefosse**? (p57)

R. Non.

Q. Que se passe-t-il si une **Abomination de Malefosse** obtient un résultat Les Rats Jaillissent ou Elle est Vivante mais qu'il n'y a pas suffisamment de place pour poser les figurines dans les 3 ps du marqueur et à 1 ps de l'ennemi? (p57)

R. Les figurines sont détruites.

Q. Les Nuées de Rats générées par le résultat **Les Rats Jaillissent** rapportent-elles des points de victoire? (p57)

R. Non.

Q. Est-ce qu'une Abomination compte comme détruite si on obtient le résultat **Les Rats Jaillissent**? (p57)

R. Oui.

Q. Est-ce au joueur skaven de choisir l'unité qui subira les 2D6 touches infligées par l'attaque spéciale **Avalanche de Chair**? (p57)

R. Oui.

Q. Si une Abomination de Malefosse subit un résultat **Injection de Fluides**, est-ce que toutes ses attaques ultérieures au corps à corps seront résolues avec une Force 7? (p57)

R. Oui.

Q. Les attaques réalisées par les **Globes de Vent Empoisonné** suivent-elles la règle spéciale Empoisonné? (p59)

R. Non.

Q. Peut-on placer le gabarit du **lance-feu** de telle sorte qu'il pourrait causer des touches à des figurines amies après l'avoir déplacé de la distance indiquée par le dé d'artillerie? (p60)

R. Oui, bien que vous ne puissiez le placer sur aucune figurine amie avant de le déplacer.

Q. Est-ce qu'un résultat Bbbrrrrttt d'une **Mitrailleuse Ratling** inclut les tirs des dés qui ont causé l'incident de tir? (p61)

R. Oui, tout comme le résultat Perte de Contrôle.

Q. Les tirs dus à un résultat Perte de Contrôle sont-ils limités par la portée de la **Mitrailleuse Ratling**? (p61)

R. Oui.

Q. Avec quelle Force sont résolues les Touches d'Impact de la **Ratasphère**? Celle de ses servants ou de la machine? (p62)

R. Celle de la machine.

Q. Est-ce que la sauvegarde d'armure accordée par la règle spéciale La Meilleure Défense de la **Ratasphère** se combine avec l'armure de ses servants? (p62)

R. Non.

Q. Est-ce que placer le marqueur lié à une **Foreuse à Malepierre** équivaut à déployer une unité dans les scénarios ou les joueurs doivent alterner le déploiement de leurs unités? (p64)

R. Oui.

Q. Si la **Roue Infernale** perd un dé de mouvement du fait d'un résultat Désastre sur le tableau des incidents de la Roue Infernale, ce dé est-il aussi perdu pour les mouvements de fuite/poursuite? (p66)

R. Oui.

Q. Si une **Roue Infernale** subit plus d'une blessure par phase, et obtient plus d'une fois 1 pour la règle spéciale Perte de Contrôle, effectue-t-elle un mouvement Hors de Contrôle par 1 obtenu ou un seul mouvement quel que soit le nombre de 1? (p66)

R. Seul un mouvement Hors de Contrôle est effectué dans ce cas.

Q. Doit-on effectuer un jet pour toucher pour chaque éclair «Zzzzap!» d'une **Roue Infernale**? Peut-on Maintenir sa Position et Tirer avec cette arme? (p66)

R. Non aux deux questions.

Q. Un éclair «Zzzzap!» de **Roue Infernale** peut-il toucher une unité engagée en corps à corps? (p66)

R. Oui.

Q. La portée du **canon à malefoudre** est-elle de 48 ou 60ps? (p68)

R. 48 ps.

Q. Si un tir de **canon à malefoudre** ne tue pas une figurine de monstre, d'infanterie monstrueuse, de bêtes monstrueuses ou de cavalerie monstrueuse, le tir est-il stoppé? (p68)

R. Non. Toutes les figurines sont touchées.

Q. Les projectiles magiques de **Malefoudre** ignorent-ils les sauvegardes d'armure? (p69)

R. Oui.

Q. La règle spéciale Trophées de **Queek Coupe-têtes** signifie-t-elle qu'il pourrait blesser automatiquement un ennemi (lorsqu'il affronte un nain, il blesse sur 2+ et il reçoit un bonus de +1 sur ses jets pour blesser dans le cadre d'un défi)? (p72)

R. Oui.

Q. Est-ce que **Tretch La-Queue-qui-Frétille** peut utiliser sa règle spéciale «Attendez, je vais chercher de l'aide vite-vite!» pour quitter, ou pour rejoindre, une unité déjà engagée au corps à corps? (p73)

R. Oui. Il peut même quitter une unité engagée au corps à corps pour en rejoindre une autre elle aussi engagée, à condition que celle-ci se trouve à portée.

Q. Combien de points de victoire rapporte **Vorhax**? (p77)

R. En lui-même, Vorhax ne rapporte rien du tout. Sa valeur en points est incluse avec celle de Thanquol, comme pour le coût en points d'un objet magique.

Q. Est-ce que **Vorhax** peut rejoindre des unités? (p77)

R. Non.

Q. Un seigneur de guerre sur litière de guerre peut-il être déplacé grâce au sort **Évasion**? (p78)

R. Oui.

Q. La ligne de 4D6 ps de l'**Invocation des Crevasses** compte-t-elle comme un gabarit? (p78)

R. Oui.

Q. Les figurines se trouvant dans un bâtiment touché par l'**Invocation des Crevasses** doivent-elles effectuer un test d'Initiative si le bâtiment ne s'effondre pas? (p78)

R. Non.

Q. Si une unité est affectée par la **Malédiction du Rat Cornu** mais n'est pas détruite, comment retire-t-on les pertes subies? Qu'en est-il des personnages appartenant au type de troupe infanterie ayant rejoint l'unité? Et s'ils appartiennent à un autre type de troupe? (p79)

R. Comparez le résultat des 4D6 au nombre de figurines d'infanterie dans l'unité. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de figurines d'infanterie (y compris les personnages de type infanterie), retirez toutes les figurines d'infanterie et remplacez-les par un nombre égal de Guerriers des Clans. Les figurines n'étant pas de l'infanterie doivent être placées par le joueur qui les contrôle à 1 ps de l'unité qui vient d'être créée, en faisant face à n'importe quelle direction. Si le résultat des 4D6 est inférieur au nombre de figurines d'infanterie de l'unité, les blessures sont allouées comme des attaques de tir.

Q. Lorsqu'une nouvelle unité est créée au moyen de la **Malédiction du Rat Cornu**, où est-elle placée, quelle est sa formation, et comment est-elle orientée? (p79)

R. Le centre de l'unité créée doit être au même endroit de la table que le centre de l'unité qu'elle a remplacée et la nouvelle unité doit être orientée dans la même direction. La nouvelle unité doit avoir le même nombre de figurines dans son premier rang que ce qu'il y avait dans l'unité qu'elle a remplacée et sa formation doit être autorisée. Toutes les figurines qui ne pourront pas être placées seront perdues.

Q. Peut-on cibler une unité composée à la fois de figurines de type infanterie et d'autres types de troupe avec la **Malédiction du Rat Cornu**? (p79)

R. Non, à moins que toutes les figurines de l'unité ciblée qui ne sont pas de type infanterie soient des personnages. Ces unités sont uniques et de ce fait, ne peuvent pas être ciblées par la **Malédiction du Rat Cornu**. Notez qu'ajouter un personnage à une unité appartenant à un différent type de troupe n'en fait pas une unité unique, son type de troupe reste inchangé.

Q. La **Malédiction du Rat Cornu** peut-elle affecter une unité d'infanterie monstrueuse? (p79)

R. Non.

Q. Est-il possible de lancer le sort **Décrépitude** sur une unité amie? (p79)

R. Oui.

Q. Que se passe-t-il pour les personnages qui rejoignent ou quittent une unité affectée par **Décrépitude**? Est-ce que de nouvelles figurines ajoutées à l'unité sont affectées par le sort? (p79)

R. Toutes les figurines qui rejoignent ou quittent l'unité sont affectées par le sort. Si un personnage quitte l'unité et en rejoint une nouvelle, il reste affecté par le sort mais l'unité qu'il vient de rejoindre ne l'est pas.

Q. Un Technomage peut-il acheter **deux pistolets à malepierre**? (p100)

R. Non.

Q. Un **porteur de la Grande Bannière** peut-il avoir des objets issus de l'Arsenal qui sont aussi considérés comme magiques? (p101)

R. Oui.

Q. Un **Rat-ogre de Maître** est-il un champion d'unité? (p104)

R. Oui.

Q. Peut-on sélectionner dans une armée skaven une unité composée de **2 Rats-ogres** et de **2 Chefs de Meute**? (p104)

R. Oui.

Q. Si le porteur de la **Lame Fatale** s'inflige lui-même une touche, doit-il relancer ses sauvegardes invulnérables réussies? (p107)

R. Oui.

Q. Lorsque la figurine équipée de la **Lame de Corruption** est autorisée, pour quelque raison que ce soit, à relancer ses jets pour toucher, quels résultats d'1 prend-on en compte pour déterminer les effets néfastes de la Lame: les premiers ou les seconds jets? (p107)

R. Les dés relancés (lorsqu'un dé est relancé, seul le second résultat est pris en compte).

Q. Le bonus de Force octroyé par une **Lame de Corruption** et par le **Fléau des Nain** s'applique-t-il aux attaques effectuées par une arme caudale, un Ratweiller ou toute autre attaque bonus? (p107)

R. Non.

Q. Lorsqu'il affronte des Nains, le porteur du **Fléau des Nains** peut-il relancer pour blesser ses attaques de tir ou magiques, et ces attaques suivent-elles la règle spéciale Perforante? (p107)

R. Non.

Q. Si une figurine équipée de l'**Armure d'Éclats de Malepierre** s'inflige elle-même une blessure en corps à corps et réussit une sauvegarde d'armure, est-elle affectée par la touche de F4 causée par l'armure? (p108)

R. Oui.

Q. Est-ce que l'**Armure du Bord du Monde** fonctionne dans le cas d'une attaque qui tue son porteur sans infliger la moindre blessure en tant que telle? (p108)

R. Oui.

Q. Combien de temps durent les effets du **Talisman en Peau de Rival**? (p108)

R. Un round de corps à corps seulement.

Q. Le **Talisman en Peau de Rival** peut-il affecter une figurine qui relève un défi face à une autre figurine que son porteur? (p108)

R. Non.

Q. Une figurine lançant un sort peut-elle utiliser des **Fragments de Malepierre** pour passer outre la limite des six dés de pouvoir pour lancer un sort? (p108)

R. Non.

Q. Si une **Bombe Infernale** est placée à l'intérieur d'un bâtiment, une unité en garnison dans ce bâtiment subira-t-elle 1D6 touches de F10 avec la règle spéciale blessures multiples (1D3) si la bombe explose? (p109)

R. Oui.

Q. La **Fusée Funeste** a-t-elle besoin d'une ligne de vue sur une cible pour être tirée? (p110)

R. Non.

Q. Les moines de la peste formant l'équipage d'un creuset de la peste bénéficient-ils des effets de la **Bannière Pestilentielle**? (p110)

R. Oui.

Q. Quelle distance peut parcourir une unité dotée d'une caractéristique de Mouvement de 5 lors du tour où elle active l'**Étendard de Vivacité Vermineuse**? (p111)

R. 15 ps.

Dernière mise à jour le 24 octobre 2013.