

WARHAMMER

Warhammer : COMTES VAMPIRES

Mise à Jour Officielle version 1.1d

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 26 – Mort-Vivant, 2^e paragraphe
Remplacez "(ou qu'elle suive la règle spéciale *vampire*)"
par "(ou qu'elle suive la règle spéciale *vampirique*)".

Page 26 – Vampirique, 2^e paragraphe
Remplacez "et peut effectuer des marches forcées"
par "et peut effectuer normalement des marches forcées".

Page 27 – Vampires, Magie
Remplacez "le domaine des Ombres" par "le domaine de l'Ombre".

Page 28 – Nécromanciens, profils
Remplacez "Maître Nécromancien" par "Maître nécromant".

§ **Page 28** – Banshees, Cri Funèbre, 1^{er} paragraphe
Remplacez "La Banshee n'a pas besoin de voir sa cible."
par "La Banshee doit avoir une ligne de vue sur sa cible."

Page 46 – Tableau d'Invocation de la Mort, résultat 4
Remplacez "*Rapide*" par "*guide*".

Page 49 – Dragons Zombie, Vol de Mouches
Remplacez "Les ennemis" par "Les figurines ennemies".

Page 52 – Trônes de Sabbat, tableau de Duel de Volonté
Remplacez le résultat 1-2 par: "L'ennemi souffre de -1 en CC et en CT, jusqu'à un minimum d'1."

Page 55 – Isabella von Carstein, Calice de Sang des Bathori
Remplacez "au début de chaque phase de Magie."
par "au début de chacune de vos phases de Magie."

Page 56 – Manfred von Carstein, Pouvoirs Vampiriques
Remplacez "**Acolyte Noir**" par "**Sombre Acolyte**".

Page 59 – La Hache Noire de Krell
Remplacez "*Frappe Toujours en Premier*"
par "*frappe toujours en dernier*".

Page 60 – Invocation de Nehek, 2^e paragraphe, 4^e phrase
Remplacez "*Vampire*" par "*vampirique*".

Page 60 – Danse Macabre de Vanhel, 2^e paragraphe
Remplacez la 3^e phrase par "De plus, si l'unité n'est pas au corps à corps, elle peut immédiatement effectuer un mouvement de jusqu'à 8 ps, de la même manière qu'elle effectuerait un mouvement normal lors de la sous-phase des Autres Mouvements."

Page 61 – Sombre Acolyte, 2^e paragraphe
Remplacez "à son résultat" par "à son total de lancement".

Page 61 – Savoir Interdit, 2^e paragraphe
Remplacez "génère" par "peut générer".

Page 62 – Skabscrath, dernier paragraphe
Remplacez "n'a tué aucune figurine à la fin de la partie,"
par "n'a tué aucune figurine au corps à corps avant la fin de la partie,".

Page 62 – Bannière Hurlante
Remplacez le nom de cette bannière magique
par "Bannière Larmoyante".

Page 63 – Tableau du Grimoire Maudit, résultat 4
Remplacez "*Buveur d'Esprit*" par "*Dévoreur d'Âmes*".

MODIFICATIONS

Aucune.

FAQ

Q. Un **général** des Comtes Vampires monté sur une grande cible permet-il à toutes les figurines de morts-vivants non vampiriques dans un rayon de 18 ps d'effectuer des marches forcées? (p26)

R. Non.

Q. Un vampire ou un seigneur vampire incapable de choisir les Arcanes Vampiriques (parce qu'il porte le Chapeau de Sorcier par exemple), mais qui reste le sorcier avec le plus haut Cd de l'armée doit-il quand même être le **Général** d'armée? (p26)

R. Oui.

Q. Peut-on ajouter des figurines grâce à l'**Invocation de Nehek** même si cela les place à 1 ps ou moins d'une figurine ennemie? (p26, 60)

R. Ces figurines peuvent être placées dans un rayon d'1 ps des figurines ennemies que leur propre unité est en train de combattre, mais pas dans un rayon d'1 ps des autres ennemis.

Q. Les objets ou les sorts affectant les tirs/projectiles ont-ils un effet sur le **cri funèbre** des banshees? (p31)

R. Non.

Q. Une banshee engagée en corps à corps peut-elle utiliser son **cri funèbre** en ciblant une autre unité que celle avec laquelle elle est en contact socle à socle? (p31)

R. Non.

Q. Peut-on utiliser le **cri funèbre** d'une banshee ou le **cri mortel** d'un terreurgheist contre une unité ennemie engagée dans un corps à corps auquel la banshee ou le terreurgheist ne participe pas? (p31, 48)

R. Oui.

Q. Le **cri funèbre** d'une banshee et le **cri mortel** d'un terreurgheist affectent-ils les cibles immunisées à la psychologie? (p31, 48)

R. Oui.

Q. Les cauchemars d'une unité de **chevaliers de sang** bénéficient-ils de l'attaque supplémentaire conférée par la frénésie de leurs cavaliers? (p45)

R. Non.

Q. Les **émissaires d'outre-tombe** qui se déplacent à travers une unité ennemie pendant la phase de Magie grâce à la Danse Macabre de Vanhel, lui infligent-ils des touches dues à leur règle arpenteurs spirituels, comme ils le feraient pendant la phase de Mouvement? (p47)

R. Oui.

Q. Les Attaques de la horde d'esprits et de la nuée de banshees (qui tirent le **trône de Sabbat** et la **machine Mortis**) sont-elles magiques? Après tout, elles sont éthérées... (p52, 53)

R. Oui.

Q. Les touches générées par le reliquaire de la **machine Mortis** sont-elles magiques? (p53)

R. Oui.

Q. Peut-on cumuler les bonus de régénération s'il y a plusieurs **machines Mortis** à portée? Par exemple, une unité amie de morts-vivants, qui ne suit habituellement pas la règle régénération, qui se trouve à portée de l'aura funeste de deux machines Mortis au cours d'un même tour, gagnerait-elle une régénération (5+)? Et si cette unité avait déjà une régénération (6+), celle-ci serait-elle améliorée en régénération (4+)? (p53)

R. Oui.

Q. L'attribut de domaine **Malédiction de la Non-vie** permet-il de soigner des personnages amis, ou leur monture, autre que le lanceur lui-même? (p60)

R. Oui.

Q. Les unités telles que les vargheists et les chevaliers de sang (qui sont vampiriques) récupèrent-elles 1PV par figurine ou 1PV par unité lorsqu'elles sont affectées par l'**Invocation de Nehek**? (p60)

R. Une unité vampirique ne peut jamais récupérer plus d'1PV grâce à l'Invocation de Nehek.

Q. Une figurine isolée, ou une unité qui n'a qu'un seul rang, sur laquelle passe le gabarit du **Souffle de la Non-vie**, est-elle affectée par ce sort? (p60)

R. Oui. Elle subit 1D6 touches de F3 sans sauvegarde d'armure.

Q. Un personnage avec **sombre acolyte** qui lance Invocation de Nehek ajoute-t-il 1D3 à son total de lancement avant ou après que son adversaire a tenté de la dissiper? (p61)

R. Avant.

Q. Un roi goule peut-il être équipé du **Suaire de Nuit** (armure magique)? (p62)

R. Non.

Q. Si j'ai déjà lancé un sort qui reste en jeu, comme Fatalitas!, que se passe-t-il si je lance le même sort avec le même sorcier parce que celui-ci possède le **Grimoire Maudit**? Puis-je cibler la même unité pour cumuler les effets, ou dois-je cibler une autre unité? (p63)

R. Vous êtes libre de cibler n'importe quelle unité avec le sort dupliqué, selon les règles habituelles, y compris une unité déjà affectée par le sort, auquel cas les effets sont cumulatifs.

Q. Les touches additionnelles de F4 subies par unité ciblée par la **Baguette de Mort Ardente**, et qui se déplace au tour suivant, sont-elles des attaques enflammées? (p63)

R. Oui.

Dernière mise à jour: juillet 2014.