

DIFFÉRENCES VÉRIFIÉES ENTRE V.O. ET V.F.

Sont présentées ici, toutes les différences repérées entre VF et VO, à l'exception de celles maintenant corrigées par les stickers ou la réimpression des articles, feuille de référence de GW France (ce document fut d'ailleurs l'une des sources des stickers). **En utilisant toutes les publications VF (stickerisées !) de Warhammer et ce document, vous êtes sur d'avoir les règles exactes écrites par les concepteurs. L'ensemble des stickers et la plus que complète feuille de référence sur la PU et le Sotlage sont disponibles sur <http://fr.games-workshop.com/telechargement/articles.asp?jeu=1§ion=6> . Je vous conseille plus que vivement la séance d'impression/découpage/collage des stickers, rien que pour rassembler en une seule source toutes les règles à jour de la VF. Indispensable !**

Attention, les réimpressions des livres VF corrigent parfois certaines des différences présentées ci-dessous, qui n'existent donc pas forcément au sein de vos ouvrages personnels VF.

Les versions originales permettant de prouver ces différences sont indiquées entre crochet (<...>) lorsqu'elles sont consultables sur le net. Les URL sont précisées en fin de document. Pour les autres sources non en ligne, je me suis fié aux livres VO ou aux White Dwarf VO. Pour les articles ou Q&R sortis à plusieurs reprises (White Dwarf, Recueils précédents...), seul le passage du Recueil le plus récent est noté comme comportant une différence, car il est attendu qu'il corrige toute erreur précédente, y compris celles de traduction.

LIVRE DE RÈGLES

- p 49 **Roues** « On considère que l'unité entière s'est déplacée autant que la figurine EXTÉRIEURE » et pas « la figurine la plus éloignée ».

- p 82 « Une **unité en fuite à cause de la terreur** DUE À UN ENNEMI dans ses 6 ps au début de son tour, ne peut tenter de se rallier durant ce même tour » et non pas « une unité fuyant un ennemi terrifiant situé dans un rayon de 6 ps au début du tour... ». En VO, excepté lors du tour précis où une unité fuit à cause de la présence d'un ennemi terrifiant à 6 ps ou moins au début du tour, on peut tenter de rallier cette unité.

- p 122 « Si un **boulet** touche une cible à plusieurs éléments (les figurines montées ou LES MACHINES DE GUERRE), vous devez déterminer lequel est touché, comme pour les tirs d'arcs, etc ». La parenthèse n'existe pas en VO, il n'y a donc bien évidemment pas de répartition de touche pour un tir de canon sur une machine de guerre : servant(s) ET machine(s) situés sur la trajectoire du tir sont touchés par ce gabarit, comme par les autres.

RECUEIL 2002

- p 7 **L'interdiction de déployer les éclaireurs dans la zone de déploiement adverse** N'EXISTE PAS EN VO. La phrase VF « vous ne pouvez pas évidemment vous déployer dans la zone de déploiement adverse » résume en fait un paragraphe VO qui explique qu'il est interdit aux éclaireurs d'avoir une vue sur l'ennemi ce qui empêche les déploiements en fond de zone de déploiement adverse en cas de ligne de bataille ne regardant que droit devant elle. Souvenez-vous essentiellement que les éclaireurs doivent être déployés

dans ou derrière un couvert, et ne pas voir d'unités ennemies. Ceci s'applique aussi à des troupes utilisant le déploiement comme des éclaireurs mais sans distance minimum avec l'ennemi (comme les Skinks Caméléons, les Forestiers Elfs Sylvains...). <Article sur **tirailleurs** – *Chronicles Site GW UK*>

- p 16 « **les mouvements de fuite et de poursuite** que vous devriez effectuer de la manière LA PLUS PHYSIQUEMENT PRATIQUE » et non pas « la plus logique ». <Article sur **la résolution des combats** – *Chronicles Site GW UK*>

- p 18 « Les **machines de guerre** (ET PERSONNE D'AUTRE en ce qui concerne ce point) ne peuvent pas être déployées dans un terrain INFRANCHISSABLE » et non pas « Les machines de guerre ne peuvent pas être déployées dans un terrain difficile ». <Article sur **les machines de guerre** – *Chronicles Site GW UK*>

- p 19 **Canons à Flamme** (et lance-feu skavens) : « NÉCESSITENT une ligne de vue » et non pas « ne nécessitent pas de ligne de vue ». Et oui, en VO le canon à Flamme n'a jamais pu tirer sans ligne de vue !!! <Article sur **les machines de guerre** – *Chronicles Site GW UK*>

- p 19 « Si une **machine de guerre** NÉCESSITE UNE ESTIMATION, les **personnages solitaires** font d'excellentes cibles » et non pas « Si une machine ne nécessite pas de ligne de vue... ». Ce qui cette fois est en accord parfait avec règles de base p 100, qui ont toujours autorisées clairement aux machines n'utilisant pas la CT à sniper les personnages se trouvant hors des unités. <Article sur **les machines de guerre** – *Chronicles Site GW UK*>

- p 140 Dans le récapitulatif des **tests de panique de la feuille de référence** : c'est bien « test de panique À 6 PS pour amis détruits ou démoralisés au corps à corps » et non pas « à 4 ps »

RECUEIL 2003

- p 11 **Armure des Dieux** n'est pas combinable avec d'autres « ARMURES » et non pas avec d'autres « équipements ». <Article **Trésor des anciens VO**>

- p 11 **Gantelet du Géant** « frappe (TOUJOURS) en dernier ». Le « toujours » n'existe pas en VO, ce qui permet au gantelet de suivre la règle « frappe en dernier » p 89 (comme les armes lourdes) autorisant à frapper en premier en charge. Chose bien difficile à accorder avec la VF et son « toujours ». <Article **Trésor des anciens VO**>

- p 118 **Queek Coupe-tête** « ET ACCEPTÉ SI L'ENNEMI DÉCLARE LE DÉFI EN PREMIER » fin de phrase disparue de la VF. En VO, il est obligé de relever !

- p 140 Dans le récapitulatif des **tests de panique de la feuille de référence** : c'est bien « test de panique À 6 PS pour amis détruits ou démoralisés au corps à corps » et non pas « à 4 ps ».

RECUEIL 2004

- p 31 **Les Grands Wyrms sont des VOLANTS et pas des « unités volantes ».** Ils ne sont pas tirailleurs !

- p 36 **Prières d'Ulric** : « A CHAQUE phase de magie, un prêtre peut lancer une prière » et non pas « Une fois par phase de magie, ... ». En VO plusieurs prêtres peuvent utiliser une prière par phase de magie. En VF, un seul peut en utiliser une seule.

- p 36 Aura de Slaanesh : « au contact avec UNE OU PLUSIEURS figurine » et non pas « avec une figurine ». En VF, les **Démonettes montées** du Recueil 2004 sont les seules figurines du jeu à pouvoir cumuler les -1 en Cd en fonction du nombre d'entre elles au contact.

- p 77 **Lamenoire** « compte comme un choix de SEIGNEUR » et non pas « comme un choix de héros ».

- p 91 **Tentacules de Tzeench** « obtenir un pouvoir irrésistible ou ÉVITER un fiasco » le « éviter » a disparu en VF. La VO permet de se soustraire au fiasco. <Article Mutations du chaos VO>

- p 97 Dans **Patrouilles**, le HIÉROPHANTE n'est pas limité à 125 pts comme toutes les autres figurines, mais à 165 PTS. En VO il peut être équipé. <Article Warhammer Patrouilles VO>

- p 110 Les **monstres montés** et PAS SEULEMENT les monstres montés PAR UN PERSONNAGE ont la PU du monstre +1.

- p 108 **Redirection de charge** « QUI EST MAINTENANT CHARGEABLE GRACE À LA FUITE de la première fuite » et non pas « que la fuite de la première cible a rendu visible ». En VO on peut tout à fait rediriger sur une deuxième cible que l'on voyait avant, mais que l'on ne pouvait pas charger à cause de la première cible.

- p 108 **Panique pour amis détruits** « si une unité n'a plus qu'une seule figurine au moment de sa DESTRUCTION » et non pas « de sa fuite ».

- p 111 **Monstres avec équipage** « (hydres de guerre par exemple) » et non pas « (SALAMANDRE ET COUREURS SKINKS, OU hydre de guerre par exemple) ». En VO cet encadré ne concerne plus les salamandres (c'était par contre le cas du même encadré dans le recueil 2003, pour la version provisoire des salamandres). Depuis le livre d'armée elles sont des tirailleurs et en suivent toutes les règles.

- p 111 **Charge de coin d'un char** « voir P 266 » et non pas « p 366 »

- p 111 **Brouillard Mortel** lançable si unités ennemies engagées au Corps à Corps « R : Oui » et non pas « non ». En VO il est donc possible de lancer ce sort

si des ennemis sont en Corps à Corps. Cependant le sort n'affectera pas les unités engagées car ce n'est pas clairement précisé dans sa description.

- p 111 **Quand mesurer les portées de sort** « les dés de pouvoir ET/OU DE DISSIPATION sont perdus » et pas seulement ceux de pouvoir comme en VF. Ce qui confirme bien la règle de base: mesure des portées après les tentatives de dissipation !

- p 112 **Objets magiques** « LA PRIORITÉ DE LA MAGIE SUR LES RÈGLES NORMALES N'EXISTE PLUS » au lieu de « vous ne pouvez plus cumuler les effets particuliers des objets magiques ». Cette Réponse va pourtant complètement à l'encontre de la règle du livre de base p 152 « En cas de contradiction les règles spéciales d'un objet magique prennent le pas sur les règles du jeu normales ».

- p 112 **Orque sauvage et armure magique** « et ne peuvent donc prendre qu'un bouclier MAGIQUE » le dernier mot a disparu de la VF, et laisse ainsi plané le doute sur le droit de ces personnages aux boucliers magiques en plus des boucliers normaux.

- p 114 **Globadiers** » leurs attaques n'ont rien d'EMPOISONNÉES », et non pas « n'ont rien de magiques ». En VO les globes sont toujours à base de Malepierre magique !

- p 114 « **la lumière morte** n'affecte que les ENNEMIS » et non pas « que les unités ». En VO le rebond est donc sans effet.

- p 119 Sticker absent de la VF « **Livre de règles p208 Points de victoire**: (...)LE gagnant est le joueur dont l'unité fait PLUS DU DOUBLE de points que l'unité ennemie la plus proche de l'objectif » remplace » au moins le double de point de celle de son adversaire ». <Stickers Annual 2004 – Rulebook>

- p 122 Sticker sur **la Grande Bannière naine** « P 27 » et non pas « p 67 ».

- p 126 Sticker absent de la VF : **Hordes du Chaos p52 Bâton du Changement** : » le porteur peut relancer UN OU PLUSIEURS dés utilisés pour lancer ou dissiper un sort « remplace » ... peut relancer n'importe lequel des dés... ». <Stickers Annual 2004 – Hordes Of Chaos>

- p 123 sticker sur **la Couronne des Damnés** « P 50 » et non « p 51 ».

WHITE DWARF

- Livret **Hordes Sauvages**: **Les hobgobelins montés sur Loup SONT DE LA CAVALERIE LÉGÈRE.**

- Article sur les **débordements** : « les figurines DES dernierS rangS » et non pas » du dernier rang ». En VO, il n'y a

pas qu'un seul rang qui peut déborder l'adversaire.

LIVRE D'ARMÉE ORQUES & GOBELINS

- p 31 **Pik'goret de Porko**: « gagne + 1 en F. DE PLUS il obtient une attaque supplémentaire par rang.. » et non pas « gagne +1 en F ainsi qu'une attaque supplémentaire par rang... ». En VO cette arme ne permet pas d'augmenter sa force jusqu'à +3 mais seulement son nombre d'attaques.

LIVRE D'ARMÉE ELFES NOIRS

- p 16 « les MAGICIENS ELFES NOIRS ajoutent **+1 au total obtenu pour lancer leur sort** » et non pas « les sorcières elfes noires... ». En VO Malékhith a lui aussi ce bonus.

LIVRE D'ARMÉE COMTES VAMPIRES

- p 51 **Bâton du Crâne** « permet de relancer LES dés sur la table des fiascos » et non pas « le dé ». En anglais le singulier et le pluriel de « dé » a la même orthographe qui est « dice ». La bonne traduction est évidemment les dés, vu qu'on en lance deux sur la table des fiascos.

- p 51 **Bannières des lamentations** « les ennemis effectuent leur test DE PEUR causée par l'unité porteuse avec un dé supplémentaire » et non pas « les ennemis devant effectuer un test ». Évidemment cette bannière n'affecte pas d'autres tests causés par l'unité porteuse, comme la terreur par exemple !

- p 58 **Invocation de Nehek** « ce sort ne peut-être lancé qu'une fois par phase de magie, COMME NORMALEMENT ». Le « comme normalement » n'a pas été traduit ! En VO chaque sorcier peut lancer ce sort une fois chacun, mais L'ARMÉE COMTES VAMPIRES PEUT LANCER CE SORT PLUSIEURS FOIS DANS SA PHASE, comme normalement, contrairement à ce que peut laisser sous-entendre la VF.

LIVRE D'ARMÉE HAUTS ELFES

- p 16 **Épée de Bannissement** « Toute touche infligée à une CIBLE » et non pas « à une figurine ». Ainsi on peut faire avec cette arme des blessures multiples aux éléments du jeu possédant des points de vie/de structure sans être exactement des figurines (bâtiments, béliers et tours de siège...).

LIVRE D'ARMÉE SKAVENS

- p 11 **Nuées de rats** : « Une unité formée de (PLUSIEURS) socles de Nuées de Rats suit les règles des tirailleurs ». Les Traducteurs ont ajouté le « plusieurs ». En VO une unique nuée de rats est bien en tirailleur !

- p 41 Il faut l'accord de l'adversaire pour « jouer **les Mercenaires** en rare ET EN SPÉCIAL » et non pas seulement « en rare ». En VO les skavens ne sont pas la seule armée du jeu à devoir demander l'accord pour mettre des mercenaires en troupes rares !

LIVRE D'ARMÉE HORDES DU CHAOS

- p 29 **Démons**, « ils possèdent une **sauvegarde invulnérable** de 5+ qu'ils ne peuvent pas utiliser CONTRE LES ATTAQUES des sorts et des objets magiques » et non pas « qu'ils ne peuvent pas utiliser pour se protéger des effets des sorts et des objets magiques ». En VO c'est une sauvegarde contre les dégâts, et pas contre les règles spéciales des armes magiques !

- p 39 **Scintillement d'Énergie** « si les horreurs sont engagées au corps à corps, OBLIGATOIREMENT contre L'UNE DES unités qu'elles combattent ». En VF ni l'obligation ni le choix d'une des unités en contact n'existent.

LIVRE D'ARMÉE ROIS DES TOMBES

- p 37 **Bouclier de Ptr** « si le porteur RÉUSSIT une sauvegarde d'armure » et pas « effectue une sauvegarde d'armure ».

- p 39 **Jarre Hiératique** « il peut alors en lancer immédiatement une SUPPLÉMENTAIRE » et pas « une autre ». En VO, la jarre permet bien de relancer une incantation déjà lancée par ce prêtre.

LIVRE D'ARMÉE HOMMES LÉZARDS

- p 59 **Kuraq Saurus porteur de la grande bannière** : « il ne peut pas porter d'AUTRE arme non-magique ». Le « autre » n'existe pas en VF. Et oui en VO il a bien droit à son arme de base !

LIVRE D'ARMÉE BÊTES DU CHAOS

- p 26 Le **Champion Shaggoth** peut « PARTICIPER à des défis » et pas seulement en « relever »

LIVRE TEMPÊTE DU CHAOS

- p 47 **Prières d'Ulric** : « A CHAQUE phase de magie, un prêtre peut lancer une prière » et non pas « Une fois par phase de magie, ... ». En VO plusieurs prêtres peuvent utiliser une prière par phase de magie. En VF, un seul peut en utiliser une seule.

LIVRE D'ARMÉE ROYAUMES OGRES

- p 62 **Armure Mastodonte** : « Si son porteur est tué PAR UNE ATTAQUE qui n'est pas effectuée au corps à corps » et non pas « par autre chose qu'une attaque faite au corps à corps ». En VO, la notion de DÉGÂT DIRECT À DISTANCE est plus présente... Et exclue donc certaines morts comme par exemple le fait d'être en fuite et rattrapé par une poursuite ou une charge.

PRÉCISIONS IMPORTANTES N'EXISTANT QU'EN V.O.

Les sources de ces corrections & précisions sont indiquées entre crochet (<...>) lorsqu'elles sont consultables sur le net. Les URL sont précisées en fin de document. Attention ne sont rassemblées ici : **que les précisions qui n'ont pas été traduites par GW France (White Dwarf, Recueils et/ou Stickers) + les Réponses des Q&R VO amenant vraiment un changement ou une nouveauté dans l'application d'une règle (et pas juste une répétition d'une règle claire, pour une situation qui peut l'être moins).** En gros seuls les éléments amenant vraiment du nouveau ont été sélectionnés parmi l'énorme masse de Q&A VO non traduites. Si vous voulez retrouver l'ensemble des Q&R incluant toutes les sources (White Dwarf, Recueils, Site officiel, citations de concepteurs...), rendez-vous sur <http://www.karateninja.com> où vous les aurez toutes, et traduites en français en plus ! Le site dispose d'un très utile moteur de recherche.

LIVRE DE RÈGLES

- p 37 Les sorts et objets magiques permettant de **relancer les D6**, ne permettent PAS de relancer ni les dés d'artillerie, NI les D3. <Gavin Thorpe- Q&R glwl>

- p 45 & 61 CE N'EST PAS LA DISTANCE DE CHARGE MAIS LE MOUVEMENT NÉCESSAIRE AUX CHARGEURS (incluant roue, terrains...) qui est pris en compte pour la possibilité d'un **Maintien et Tir**. Si les chargeurs arrivent au contact en utilisant la moitié ou moins de leur mouvement total de charge, le tir est alors impossible. <Gavin Thorpe - Q&A Mouvements, compilation Direwolf>

- p 72 **L'exemple 3** est FAUX : L'Empire n'a pas de bonus de flanc car moins de 5 lanciers sont présents en fin de phase. <Gavin Thorpe - Q&A corps à corps, compilation Direwolf>

- p 73 Le seul **bonus de résultat de combat** à être calculé au début de la phase de corps à corps est le bonus de rang. TOUS LES AUTRES sont calculés à la fin de la phase de corps à corps. <Gavin Thorpe - Q&A corps à corps, compilation Direwolf>

- p 73 il faut CHARGER avec une unité de PU 5+ pour obtenir les **avantages de dos/flanc**. Ce n'est PAS le cas d'une unité qui obtient cette PU après la charge (donc une fois au corps à corps), grâce à une invocation par exemple. <Gavin Thorpe - Q&A Comtes Vampires, roi des tombes, compilation Direwolf>

- p 75 si une **unité en fuite se fait charger** et n'a normalement QUE le droit de maintenir sa position (certains sorts, poursuite, charge irrésistible), elle FUIT bien évidemment. Elle sera détruite si la charge/poursuite la touche après son mouvement de fuite. <Gavin Thorpe- Q&R glwl> <Mike Marshall- Q&R glwl>

- p 75 **Un personnage, dans une unité en fuite** avec moins de 25% de son effectif initial, PEUT SE RALLIER SI SON UNITÉ (ET PAS LUI !) EST

COMPLÈTEMENT DÉTRUITE PENDANT SA FUIITE. Elle sera bien toujours à moins de 25% de son effectif d'origine, mais en fait n'existe même plus et ne gêne donc plus le pers seul qui est alors ralliable ! <Gavin Thorpe- Q&R glwl>

- p 75 Si **une poursuite amène sur une unité en fuite** mais pas celle poursuivie, les poursuivants doivent CONTOURNER celle-ci, voir DÉCALER LÉGÈREMENT LES FUYARDS pour laisser la place. Au pire, il faut ARRÊTER LES POURSUIVANTS À 1 PS des fuyards qu'ils n'ont pas pris en chasse. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 76 Une unité revenant **d'une poursuite hors de la table** doit commencer son mouvement comme SI SON PREMIER RANG TOUCHAIT LE BORD EXTÉRIEUR de la table. <Gavin Thorpe - Q&A Mouvements, compilation Direwolf>

- p 76 Si une unité ennemie se trouve au début du tour à 8 ps du point d'entrée **d'une unité ayant poursuivi hors de la table**, cette dernière ne pourra pas faire de marche forcée à son retour. <Gavin Thorpe - Q&A Mouvements, compilation Direwolf>

- p 76 Si l'endroit où doit revenir **une unité ayant poursuivi hors de la table** est occupé par une unité ennemi, replacer les POURSUIVANTS AUSSI PRÈS QUE POSSIBLE DE LEUR POSITION DE RETOUR <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 76 Si **une unité ayant poursuivi hors de la table** possède une formation trop profonde pour revenir entièrement sur le plateau de jeu, elle est tout de même entièrement remplacée sur le terrain. <Gavin Thorpe - Q&A Mouvements, compilation Direwolf>

- p 77 **Étendre le front** est un changement de formation DURABLE, pas juste le temps du Corps à Corps. <Gavin Thorpe - Q&A corps à corps, compilation Direwolf>

- p 80 **Panique due à des tirs amis**. Contrairement à ce qui écrit dans le

livre des règles, une unité perdant 25 % de ses effectifs DURANT SA PROPRE PHASE DE TIR, DE MAGIE de mouvements obligatoires... DEVRAIT TESTER ! <Gavin Thorpe- Q&R glwl> <Gavin Thorpe- Q&A skavens, compilation Direwolf>. Voir notamment le Q&R des recueils sur le test de panique des Jezzails provoqué par leurs propres tirs. <Q&A Annual 2003>

- p 81 PAS de **test de panique pour une unité amie s'autodétruisant** dans les 4 ps. <Gavin Thorpe- Q&R glwl> <Gavin Thorpe- Q&A skavens, compilation Direwolf>.

- p 81 une **unité est démoralisée automatiquement par un ennemi causant la peur** si sa PU est inférieure à LA SOMME DES PU de toutes les unités adverses causant la peur ET AU CONTACT AVEC ELLE. **Comme clairement écrit : on oppose PU de l'unité à PU de son ennemi. C'est à dire de toutes les unités au contact avec elle !** <Gavin Thorpe - Q&A Hordes du Chaos, Roi des Tombes, Bêtes du Chaos, compilation Direwolf>

- p 82 les « **unités accompagnées de créatures qui causent la peur ou la terreur y sont immunisées** » N'EST PAS VALABLE POUR DES PERSONNAGES CAUSANT LA PEUR OU LA TERREUR QUI REJOignent DES UNITÉS. Ceci est seulement valable si des unités mélangent des figurines de types différents (Rats-Ogres et maîtres de meute, hydre et apprentis...). <Gavin Thorpe - Q&A Hordes du Chaos, Bêtes du Chaos, compilation Direwolf>

- p 83 une **unité stupide qui quitte la table** à cause de son mouvement obligatoire est considérée comme AYANT FUIT HORS DE LA TABLE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 84 les **troupes frénétiques obligées de charger** (sans déclaration volontaire) bougent APRÈS LES AUTRES CHARGEURS. Notez que ceci est à l'encontre de la chronologie de la phase de mouvement (sous-phase "mouvement obligatoire"). <Gavin

Thorpe - Q&A Psychologie, compilation Direwolf>

- p 88 TOUTE LES FIGURINES D'UNE MÊME unité doivent **utiliser la même arme** au Corps à Corps. <Gavin Thorpe - Q&A Armes, compilation Direwolf>

- p 92 Les **haches de lancer**, bien qu'elles comptent comme une deuxième arme de base au corps à corps, NE PERMETTENT PAS D'UTILISER LA RÈGLE « COMBATTRE AVEC UNE ARME DANS CHAQUE MAIN » (pas de +1A pour les Centigors, les Rangers nains...). <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 99 Si **un personnage seul est impliqué dans un corps à corps** (même multiple, avec d'autres personnages amis), le joueur NE PEUT PAS REFUSER DE DÉFI. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 102 Pour **capturer une Grande Bannière**, IL FAUT LA TUER AU CORPS À CORPS OU LA RATTRAPER. Contrairement aux étendards d'unité, une poursuite ne suffit pas car le porteur de la Grande Bannière ne lâche pas celle ci en étant démoralisé. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 103 pour les **monstres montés**, c'est TOUJOURS LA PSYCHOLOGIE DU CAVALIER QUI PREND LE DESSUS. Seules exceptions pour la monture : peur, terreur, stupidité et frénésie. Alors le cavalier devient immunisé aux 2 premiers, mais suit les mouvements obligatoires des 2 autres. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 106 Un **personnage sur monstre volant** ne peut PAS rejoindre un autre monstre volant. <Gavin Thorpe - Q&A Unités, compilation Direwolf>

- p 109 même si tout le premier rang d'une unité est tué, il fallait DIRIGER DES ATTAQUES sur le **champion** pour l'éliminer. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 109 Dans une unité où il ne reste que l'État-major, si le **Porte-étendard est retiré comme perte**, il faut que l'unité soit détruite ou poursuivie à cette même phase de combat pour que la bannière soit capturée. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 112 les **objets permettant d'éviter une blessure** sans vraiment être une sauvegarde invulnérable (comme la Gemme de Sang) sont traités comme tel pour ÉVITER UN COUP FATAL. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 114 & p 139 Un **personnage possédant une résistance magique qui rejoint une unité**, LUI FAIT BÉNÉFICIER de cette résistance. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 124 Une **baliste tirant sur une unité en fuite** ne tuera JAMAIS PLUS D'UNE FIGURINE. Ces unités n'ont pas

de formation, et donc pas rang. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 138 on n'est PAS OBLIGÉ D'UTILISER FORCÉMENT DES DÉs pour dissiper le **rebond** (4 sur la table des fiascos), mais tout autre moyen habituel est possible. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 139 **Une unité peut très bien être sous l'effet du même sort actif** (ou un sort aux effets durables) 2 FOIS, ET LES EFFETS SONT CUMULATIFS. Ainsi deux « flammes du phénix » auront chacune une chance de causer des blessures, par contre deux « seigneurs de la pluie » ne changeront rien car l'effet est une règle unique et immédiate. <Gavin Thorpe - Q&A Magie, compilation Direwolf>

- p 145 Règle du **Fer Ardent SUIV BIENT LES RÈGLES DU PROJECTILE MAGIQUE QU'IL EST QUAND AU CHOIX DE L'UNITÉ CIBLE** (donc pas les personnages proches des unités, ni les armes régimentaires... Voir règles p 97). Une fois celle-ci désignée, le sort PEUT VISER UN PERSONNAGE OU UN CHAMPION AU SEIN DE L'UNITÉ. <Compilation Q&A - Forum GW UK> <Anthony Reynolds - Q&A Magie, compilation Direwolf>

- p 150 **Vent Hurlant** réduit à demi-vitesse MÊME LE MOUVEMENT DES UNITÉS IGNORANT HABITUELLEMENT LES TERRAINS DIFFICILES. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 152 Un personnage portant une **arme de corps à corps magique** ne peut pas utiliser d'autres armes de corps à corps. Ce n'est pas seulement pour l'utilisation simultanée des deux comme le laisse entendre les « : », IL DOIT TOUJOURS UTILISER SON ARME MAGIQUE AU CORPS À CORPS. <Gavin Thorpe - Q&R glwl>

- p 152 Un personnage qui NE PEUT PAS PORTER DE BOUCLIER NORMAL, NE PEUT PAS CHOISIR une **armure magique incluant un bouclier**. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 152 Les **Objets magiques protégeant des « projectiles »** (Œil Doré de Tzeentch, Bracelets d'Or Noir, Bouclier de Ptolos, Bannière d'Orage...) protègent en fait de TOUT OBJET PROVOQUANT DES DÉGÂTS DIRECTS ET PROVENANT D'UNE SOURCE QUI N'EST PAS AU CONTACT AVEC LA CIBLE (armes de tir, machine de guerre, gabarits...). Noter que SEULS LES SORTS NOTÉS « PROJECTILE MAGIQUES » SONT CONCERNÉS et qu'un Cri de Banshee n'est pas un projectile. <Gavin Thorpe, Anthony Reynolds - Q&A Magie, Objets magiques, compilation Direwolf>

- p 153 Un personnage PERD LES EFFETS d'une **bannière magique** AU MOMENT PRÉCIS OÙ IL QUITTE L'UNITÉ qui la porte (Exemple : la Bannière de Meurtre Elfes Noirs n'influe pas sur la charge d'un

personnage qui sort de l'unité qui la porte).

<Warhammer Chronicles 06/02>

- p 153 Les effets d'une **bannière magique** NE FONCTIONNENT PAS SI L'UNITÉ QUI LA PORTE EST EN FUITE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p208 **Capture**: « (...) LE gagnant est le joueur dont l'unité fait PLUS DU DOUBLE de points que l'unité ennemie la plus proche de l'objectif » remplace « au moins le double de point de celle de son adversaire ». <Stickers Annual 2004 - Rulebook>

RECUEIL 2002

- p 4 Article « Personnages » : Un **personnage stupide dans une unité non stupide** ENTRAÎNE CELLE-CI DANS SON MOUVEMENT OBLIGATOIRE. Noter que ceci contredit exactement le contenu de l'article. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 60 à 65 **Volkmar, Vlad & Isabella, Azhag, Gotrek & Félix et Thorgrim** DEMANDENT DÉSORMAIS L'ACCORD DE L'ADVERSAIRE pour être joués. <Page personnages spéciaux Site GW UK>

- p 61 **Vlad Von Carstein** POSSÈDENT AUSSI LES NOUVEAUX POUVOIRS DE LIGNÉES décrit dans *Tempête du chaos* p88. Lui et Isabella peuvent AUSSI COMMANDER UNE ARMÉE DE SYLVANIE. <Page Personnages Spéciaux Site GW UK>

RECUEIL 2003

- p 14&15 Émissaire et Oracle : un **personnage vivant** NE PEUT PAS REJOINDRE UNE UNITÉ MORTE-VIVANTE, et vice versa. <Ian Hawkes - Q&A Mercenaires, compilation Direwolf>

- p 14&15 Émissaire et Oracle : IMPOSSIBLE D'AVOIR PLUS D'UNE FIGURINE DE CE TYPE dans une même armée. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 33 Les sorcières des **Garnisons des Cités Elfes Noirs** ONT BIEN 1 ATTAQUE ET NON PAS 3. <Kevin J Coleman - Q&A Elfes Noirs, compilation Direwolf>

- p 34 Les **Garnisons des Cités Elfes Noirs** n'intègrent QUE LES CHANGEMENTS DU BESTIAIRE (« L'OST NOIR ») ELFES NOIRS (modification de caractéristiques par exemple, comme le Cd de 9 des chevaliers) mais PAS CEUX DE LA LISTE EN ELLE-MÊME (comme les baisses de coûts, et les deux chars par choix spécial). <Gavin Thorpe - Q&A Elfes Noirs, compilation Direwolf>

- p 114 à 118 **Alarielle, sa garde d'honneur, Rakhart et Queek** DEMANDENT DÉSORMAIS L'ACCORD DE L'ADVERSAIRE pour être joués. <Page personnages spéciaux Site GW UK>

RECUEIL 2004

- p 20 **la Charge Glorieuse** n'annule pas le bonus de Cd skavens dus aux rangs. <Gavin Thorpe – Q&A Skavens, compilation Direwolf>

- p 57 Les **unités de mercenaires** (y compris les régiments de renom) NE PEUVENT PAS ÊTRE REJOINTES PAR DES PERSONNAGES NON-MERCENAIRES. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 69 Si le **Trésorier- payeur** n'est PAS TUÉ AU CORPS À CORPS, sa clef n'est donc pas capturée et L'ARMÉE MERCENAIRE NE HAÏT PAS L'UNITÉ RESPONSABLE DE SA MORT. <Q&R mercenaires>

- p 69 LES AUTRES ARMÉES NE PEUVENT PAS ENRÔLER des **personnages de la liste d'armée de mercenaires** (général mercenaire, seigneur sorcier mercenaires, trésorier payeur, capitaine mercenaires & sorcier mercenaires). <Ian Hawkes - Q&R glwl> <Ian Hawkes - Q&A Dogs of War, compilation Direwolf>

- p 72, 76, 77 **Valten MK1, Eltharion l'Aveugle et Lamenoire** DEMANDENT DÉSORMAIS L'ACCORD DE L'ADVERSAIRE pour être joués. <Page personnages spéciaux Site GW UK>

- p 83 **Tzarina Katarina** : son destrier a bien I 3 et PV 1, et non pas l'inverse comme indiqué. <Gavin Thorpe – Q&A Kislev, compilation Direwolf>

- p 95 **Vent Hurlant** réduit à demi-vitesse MÊME LE MOUVEMENT DES UNITÉS IGNORANT HABITUELLEMENT LES TERRAINS DIFFICILES. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

WHITE DWARF

- WD 81, 116, 124 **Badruk Kass'tête, Valten MK2 et Snikch** DEMANDENT DÉSORMAIS L'ACCORD DE L'ADVERSAIRE pour être joués. <Page personnages spéciaux Site GW UK>

- Le Q&R du White Dwarf VF 109 interdisait aux **personnages de rejoindre un monstre**, C'ÉTAIT UNE ERREUR. Cette partie de la réponse à d'ailleurs été retirée dans sa reprise au sein du Recueil 2004, sans faire remarquer qu'elle annulait la phrase du White Dwarf. <Gavin Thorpe – Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE EMPIRE

- p 19 Bien qu'il puisse prendre pour cible toute figurine ennemie en vue, le **Long Fusil de Hochland** NE PERMET PAS DE TIRER SUR UN CORPS À CORPS. <May 2001 Studio Q&A - Q&R glwl> <Gavin Thorpe – Q&A Empire, compilation Direwolf>

- p 21-23 **Symbole de Sigmar & Bannière de Défense Mystique** : « RÉSISTANCE À LA MAGIE (2) » et non pas « donne deux dés de plus pour dissiper ». <Gavin Thorpe - Q&A Magie, compilation Direwolf>

- p 22 **Le Sceptre de Pouvoir** permet de stocker vos dés et pouvoir ET VOS DÉS DE DISSIPATION. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE ORQUES & GOBELINS

- p 18 Les **Chasseurs de Squigs** ne peuvent PAS être rejoint par des personnages. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 21 Excepté lorsqu'ils déclenchent leur sortie, LES VOLANTS PEUVENT LIBREMENT BOUGER ET CHARGER AU-DESSUS des **Fanatiques** sans se faire toucher. <Warhammer Chronicles 07/02>

LIVRE D'ARMÉE NAINS

- p 9 la **Rune de Feu de l'Enclume du Destin** compte comme une ATTAQUE ENFLAMMÉE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 9 Contrairement à ce qui est écrit, **les tirs visant l'Enclume du Destin** doivent être répartis COMME POUR UNE MACHINE DE GUERRE et ses servants (les touches sur l'enclume en elle même étant ignorées). <Gavin Thorpe - Q&A Nains, compilation Direwolf>

- p 17 Le **Gyrocoptère** n'est PAS UNE MACHINE DE GUERRE. <Gavin Thorpe - Q&A Mercenaires, compilation Direwolf>

- p 20 La **Rune Majeure de Vol** peut être utilisée APRÈS UNE MARCHÉ FORCÉE, et n'est considérée COMME PROJECTILE QUE pour les choses comme les sauvegardes spéciales contre les tirs. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 22-23 **Rune de Sanctuaire & Rune Gardienne** : « RÉSISTANCE À LA MAGIE (1) » et non pas « donne un dé de plus pour dissiper ». <Gavin Thorpe - Q&A Nains, Magie compilation Direwolf>

- p 21 à 23 **Rune Majeure de Stromni Barberouge, Rune de Bataille & Rune d'Entêtement** : Chaque bonus est INDIVIDUELLEMENT CUMULATIF. Par contre on ne pourra pas avoir +2 si la même rune est présente deux fois dans le combat. <Warhammer chronicles 07/02>

LIVRE D'ARMÉE ELFES NOIRS

- p 23 **Liqueur de Sang** : SES EFFETS SONT PÉRUS À LA MORT DE LA MATRIARCHE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE COMTES VAMPIRES

- p 50 Le **Bâton de Damnation** NE FONCTIONNE PAS SUR LES UNITÉS DE MORTS-VIVANTS ENNEMIS <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 58 Le lanceur de **l'invocation de Nehek** N'A PAS À DÉSIGNER LE POINT DE CRÉATION D'UNE NOUVELLE UNITÉ AVANT de jeter ses dés de pouvoir ou avant que l'adversaire ne dissipe. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE HAUTS ELFES

- p 19 Un **Général à 6 ps du Livre Sacré d'Asur** ne transmet pas son Commandement +1 dans les 12 ps. Pour qu'une unité en bénéficie, ELLE DOIT ÊTRE ELLE MÊME À 6 PS DU LIVRE, ET À 12 PS DU GÉNÉRAL. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE SKAVENS

- p 19 **Tunneliers** : Si nécessaire, ILS DOIVENT TESTER LA TERREUR LE TOUR OÙ ILS ÉMERGENT. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 30 Les résultats 8 et 13 de la **Cloche Hurlante** sont traités COMME LA MORT DU HIÉROPHANTE (et non du Général) pour les armées de Rois des Tombes. <Anthony Reynolds – Q&A Skavens, compilation Direwolf>

LIVRE D'ARMÉE HORDES DU CHAOS

- p 44 Dans une **Harde affectée par Flammes Vertes**, les figurines attaquent CELLES DU MÊME type qu'elles (Gors entre eux, Ungors entre eux). <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 45 **Affres de l'Extase** CUMULE LES DOMMAGES DE DÉBUT DE TOUR s'il est lancé à plusieurs reprises sur la même unité. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 45 **Affres de l'Extase** N'AFPECTE PAS LES MONTURES. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 45 Un personnage affecté par **Sadisme Délectable** N'ATTAQUERA PAS LE MONSTRE OU LE CHAR QU'IL MONTE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p52 **Bâton du Changement** : « le porteur peut relancer UN OU PLUSIEURS dés utilisés pour lancer ou dissiper un sort » remplace « peut relancer n'importe lequel des dés ... » <Stickers Annual 2004 – Hordes of Chaos>

- p 53 Un personnage possédant le **Calice du Chaos** NE PEUT MONTER NI SUR UN CHAR NI SUR UN DRAGON DU CHAOS. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 81 Un **Personnage Mortel sur Monture Démoniaque** ou une **Monture de son dieu** NE PEUT PLUS REJOINDRE UNE UNITÉ DE DÉMONS. Chez les mortels, seuls ceux portant le Calice du Chaos peuvent maintenant le faire. <Gavin Thorpe - Q&A Hordes du Chaos, compilation Direwolf> <Livre Bêtes du Chaos p 50>

- p 44 **Flammes Indigo sur les tirailleurs** fait apparaître les horreurs CONTRE LA FIGURINE ENNEMIE LA PLUS PROCHE DU LANCEUR. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 45 **Hallucinations** n'affecte QUE LES MOUVEMENTS VOLONTAIRES de la cible (dont les charges et sorts), pas les mouvements obligatoires (fuites, charges obligatoires...). Elle peut fuir les charges, mais sera toujours affectée par le sort à son ralliement. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 48 La Récompense Démoniaque **Brise-sort** PEUT ÊTRE UTILISÉE POUR DISSIPER UN SORT QUI » RESTE EN JEU » DANS LES TOURS SUIVANT. <Gav Thorpe - Q&R glwl> <Gavin Thorpe – Q&A Hordes du Chaos, compilation Direwolf>

- p 52 **L'Œil Doré de Tzeentch** DONNE AUSSI UNE SAUVEGARDE INVULNÉRABLE AU CHAR que monte le porteur. <Gav Thorpe - Q&R glwl> <Gavin Thorpe – Q&A Hordes of Chaos, compilation Direwolf>

- p 55 Même si on « **choisi d'emblée si le Général sera mortel, démon ou bestial** », cela n'annule pas la règle générale qui veut que LE PERSONNAGE À PLUS HAUT COMMANDEMENT SOIT LE GÉNÉRAL. Ainsi il n'est pas possible d'avoir une armée bestiale comprenant un Seigneur du Chaos, mais commandée par un Wargor ! <Gavin Thorpe - Q&A Hordes du Chaos, compilation Direwolf>

LIVRE D'ARMÉE ROIS DES TOMBES

- p 36 **Destructeur d'Éternité** : il est possible d'utiliser son attaque spéciale DANS LE CADRE D'UNE INCANTATION DU JUSTE CHÂTIMENT D'HOREKHAH. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 38 **Collier de Skapesh** : NE PERMET PAS DE TRANSFÉRER UNE BLESSURE DUE AU RÉSULTAT DE COMBAT. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE HOMMES LÉZARDS

- p 24 La Lumière Morte AFFECTE SÉPARÉMENT le **Slann et son unité**. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 25 En cas de multiples **Slanns** et/ou multiples unités de **Gardes des Temples**, CHAQUE PERSONNAGE DOIT INTÉGRER UNE UNITÉ. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 26 Les **Skinks comptent comme étant hors de vue dans les terrains aquatiques**, UNIQUEMENT EN CE QUI CONCERNE LE DÉPLOIEMENT, pas pour les autres moments de la partie. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 26 à 29 Les **créatures aquatiques** SONT AFFECTÉES NORMALEMENT PAR LE SORT MAÎTRESSE DES MARAIS. <Gav Thorpe - Q&R glwl>

- p 29 Les **unités de Salamandres** N'ONT PAS À TESTER LA PANIQUE POUR 25% DE PERTES DANS LE CAS OU LES COUREURS SONT MANGÉS. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 29 le **crachat des Salamandres** compte bien comme une ATTAQUE ENFLAMMÉE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 30 les javelots des skinks sur **Téradons** ONT BIEN F4. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 49 **Dé de pouvoir supplémentaire due à la seconde génération** : « TOUT SORT TENTÉ » et non pas » tout sort lancé ». Le dé supplémentaire ne s'applique pas que pour les sorts réussis. <Gavin Thorpe – Q&A Hommes-Lézards, compilation Direwolf>

- p 74 **Sauriens des Terres du Sud**: LE HÉROS TUPAC SKINK PEUT PORTER UN ARC COURT EMPOISONNÉ POUR +10 POINTS. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE BÊTES DU CHAOS

- p 18 « À la base, la règle **Indisciplinés** est un inconvénient, IL SERAIT DONC ÉTRANGE QU'UNE UNITÉ PUISSE CHARGER GRÂCE À ELLE, alors que normalement l'unité ne pouvait pas »,

une précision utile pour ceux souhaitant faire charger grâce à l'Indiscipline : une unité arrivant en Embuscade, ou ayant raté un test de peur **en déclarant sur une autre cible juste avant**. <Gavin Thorpe – Q&A Bêtes du Chaos, compilation Direwolf>

- p 19 Si un **gabarit touche une Harde**, ce ne sont pas les Ungors qui subissent les touches en priorité, mais bien LES FIGURINES SOUS LE GABARIT. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 19 Si **tous les Gors d'une Harde sont tués**, les Ungors ne peuvent pas ramasser la bannière et l'instrument de musique comme dans les autres unités. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 62 Même si un Général Démon compte comme bestial avec l'**Idole Impie**, CELA NE PERMET TOUJOURS PAS DE PRENDRE UN SHAGGOTH DANS L'ARMÉE. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 62 Un même personnage démoniaque NE PEUT PAS AVOIR À LA FOIS **Idole Impie** et **Maîtres des Mortels**. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE D'ARMÉE BRETONNIE

- p 42 Le **Devoir du Paysan** permet d'utiliser seulement le Cd DE BASE de tout chevalier à 6 ps, même si ce(s) dernier(s) est à 12 ps de son Général. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 54 Bien qu'ils soient des chevaliers, **les Chevaliers Pégases** NE BÉNÉFICIENT JAMAIS DES AVANTAGES DU FER DE LANCE (Que ce soit par une reformation à 3 de front lors d'un corps à corps, ou à la phase de mouvement par le biais de la reformation en fer de lance autorisée à tous les chevaliers). <Anthony Reynolds – Q&A Bretonniens, compilation Direwolf>

- p 54 Les **Cavalleries Volantes** utilisant leur mouvement au sol suivent les règles des tirailleurs, excepté que celui ci EST RÉDUIT DE MOITIÉ DANS LES TERRAINS DIFFICILES. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 63 Même si les bonus de rang sont calculés en début de phase de corps à corps, les bannières ne sont prises en compte qu'au moment du résultat. Ainsi, **si le porteur de la Bannière de la Dame du Lac est tué** pendant la phase, L'ENNEMI OBTIENT SES BONUS DE RANG NORMALEMENT. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 66-67 les **Vertus** COMPTE BIEN DANS LE QUOTA MAXIMUM DE POINTS D'OBJETS MAGIQUES d'un personnage. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

LIVRE TEMPÊTE DU CHAOS

- p 30 Les **Cavalleries Volantes** utilisant leur mouvement au sol suivent les règles des tirailleurs, excepté que celui ci EST RÉDUIT DE MOITIÉ DANS LES TERRAINS DIFFICILES. <Compilation Q&A - Forum GW UK>

- p 42, 43 **Karl Franz** et **Boris Todringer** DEMANDENT DÉSORMAIS L'ACCORD DE L'ADVERSAIRE pour être joués. <Page personnages spéciaux Site GW UK>

LIVRE D'ARMÉE ROYAUMES OGRES

- p 27 Le **Lance-Harpon** étant une baliste, le seul mouvement possible avant de tirer est de pivoter vers sa cible comme pour toute machine de guerre. Le Chasseur ne peut cependant effectuer ce pivot QUE SI IL N'EST PAS ACCOMPAGNÉ PAR SES CROCS DE SABRE. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 35 L'**Aura de givre** affecte aussi les figurines amies, MAIS PAS LES AUTRES YETIS. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 41 **Étranglement** : Ajouter « le GÉANT DOIT CHOISIR UNE FIGURINE ENNEMIE AU CONTACT pour cette attaque ». <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 45 Les mesures pour le **Sale Caractère** se font APRÈS les déclarations de charges normales. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 45 Le **Lance-Ferraille** compte comme une unité PEAUX-VERTES (pour la haine...). <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 60 Un **Boucher qui lit un parchemin de dissipation** ne voit PAS tous ses sorts actifs immédiatement dissipés, comme indiqué dans les règles de cet objet magique. <Phil Kelly - Q&A Royaumes Ogres, compilation Direwolf>

- p 60 Un **Boucher** NE PEUT PAS VOLONTAIREMENT ARRÊTER UN DE SES SORTS ACTIFS. Il peut cependant lancer un nouveau sort actif de remplacement sur une unité déjà sous l'effet d'un **sort de Gastromancie actif** POUR METTRE FIN à ce dernier. Noter que LA MORT D'UN BOUCHER DISSIPE TOUS SES SORTS ACTIFS. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 60 Un **personnage sous l'effet d'un sort de Gastromancie actif qui rejoint une unité** continue de bénéficier SEUL des effets. Sauf si l'unité est déjà sous les effets d'un autre sort actif (dont bénéficie alors le personnage à la place) ou si un nouveau sort est lancé plus tard sur l'unité. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 60 Un **adversaire peut dissiper un sort de Gastromancie actif** AUSSI A LA FIN DE LA PHASE DE MAGIE DU JOUEUR OGRE. Et pas seulement à sa phase de magie. Ceci en suivant les règles normales (avec ses dés de dissipation restants, le sort n'a pas été lancé à cette phase...) et aussi contre un niveau de pouvoir de 7. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 62 Le **Brise-Siege** touche les CHARS en utilisant la valeur d'I la plus élevée de l'équipage. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 63 Le **Grand-Crâne** n'affecte QUE LES SORCIERS ENNEMIS. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 67 Une seule unité de **Ventre-durs en tant que mercenaires** dans une autre armée PEUT PORTER UNE BANNIÈRE MAGIQUE ISSUE DU LIVRE ROYAUMES OGRES ou de la liste des objets magiques communs. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 74 En cas d'unité regroupant des **Mangeurs d'Hommes** avec des armes différentes, C'EST AU JOUEUR LES CONTRÔLANT DE CHOISIR QUELLE FIGURINE EST RETIRÉE COMME PERTE au bout de 3 blessures. Les attaques ne sont pas réparties. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

- p 77 « **Skragg le Désosseur** doit être accompagné par au moins deux cannibales ». Cela signifie qu'ils doivent être présent normalement dans son armée, et NON QU'ILS FORMENT UNE UNITÉ AVEC LE PERSONNAGE. <Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK>

ERREURS SOUPÇONNÉES DE LA V.O.

Sont repérées ici toutes les incohérences qui se sont révélées ne pas être des problèmes de traduction. Je les ai signalées en attendant qu'elles fassent l'objet d'un correctif. Officiellement, il faut encore les jouer telles qu'elles sont écrites dans les règles ! Certaines son cependant si flagrantes, que je vous conseille tout de même de ne pas les jouer stricto sensu comme actuellement rédigées. Je les ai alors signalées par « Erreur flagrante ! »

LIVRE DE RÈGLES

- p 80 pas de Test de Panique à 6 ps si une figurine individuelle avec moins de 5 PV en profil d'origine est détruite au corps à corps. POURTANT CE TEST A TOUJOURS LIEU SI LA MÊME FIGURINE SE FAIT DÉMORALISER. En l'état actuel des règles, il vaut mieux mourir au combat que fuir, quand on est tout seul.

- p 239 le tableau du nombre maximum de personnages pour la valeur de l'armée est une VIEILLE VERSION car il autorise les seigneurs en dessous de 2000 pts, contrairement à tous les tableaux ultérieurs du même type (Hordes Sauvages et toutes listes d'armées). Erreur Flagrante !

RECUEIL 2003

- p 14&15 : Oracles et Émissaires Noirs sont « recrutés en tant qu'UNITÉS » par les autres armées. Donc pas en en tant que personnages, ce qui expliquerai la disparition de la phrase du livret de la campagne *Dark Shadows* qui leur interdisait d'être généraux. Cependant les Q&R ultérieurs à leur propos en parlent toujours comme des personnages (notamment pour rejoindre d'autres unités), et ILS PEUVENT (et doivent parfois) DONC ÊTRE GÉNÉRAUX de l'armée qu'ils rejoignent.

RECUEIL 2004

- p 26 Les bornes du tableau des alliés sont fausses à une unité près. ELLES DEVRAIENT ÊTRE « 999 ou moins ; jusqu'à 1999 ; jusqu'à 2999 ... » ou MIEUX ENCORE « moins de 1000 ; 1000 ou plus ; 2000 ou plus ... ». Ainsi la phrase en dessous à propos des Seigneurs s'accorde avec le tableau, et celui-ci à maintenant les même bornes que tous les autres tableaux d'armées du jeu. Erreur Flagrante !

- p 58 un Général Mercenaire n'a PAS LE DROIT À L'ARME LOURDE, alors que le capitaine y a accès !

- p 77 Lamenoire serait le seul Elfe Noir à ne PAS AVOIR LA HAINE DES HAUTS ELFES ? Cette règle (certes évidente) n'étant pas citée dans ses règles spéciales. Erreur Flagrante !

- p 108 « toute monture ayant plus d'1 PV est une monstre (de même qu'une

figurine plus grande qu'un HOMME, comme un DOOMBULL) ». Pour être en accord avec les autres points abordant cette règle (Livre de Règles, Tableau de PU/Socle des figurines individuelles du même Recueil...), IL FAUT REMPLACER « HOMME » PAR « OGRE ». Sinon, Ogre, Minotaure et Trolls sont maintenant des Monstres depuis cette réponse. Erreur Flagrante ! Cette correction faite, on ne peut pas vraiment imputer aux concepteurs la volonté que le Doombull (personnage minotaure) soit plus grand qu'un Ogre, et donc qu'un minotaure ! Mais le propos d'origine indiqué juste « qu'un homme », c'est tout !

- p 112 « Un personnage avec UNE ARME MAGIQUE ne peut pas utiliser d'autres armes de corps à corps » et non pas « un personnage avec un objet magique ne peut pas... » Erreur Flagrante !

- p 115 Un Slann ne peut pas lancer ou accepter un défi « à moins qu'il ne se trouve dans un rang qui est au contact de l'ennemi ». Pour respecter la règle de base, il aurait été plus juste d'écrire « À MOINS QU'IL NE SE TROUVE AU CONTACT de l'ennemi ». Car ici un Slann dans une unité dont seule l'extrémité du rang est au contact (et pas lui) peut participer au défi. Erreur Flagrante !

- p 119 l'exemple de l'armée à 1500 pts avec un Seigneur est en accord avec le tableau p 239 des règles, mais AURAIT PLUTÔT DU METTRE A JOUR ce tableau apparemment obsolète vu l'ensemble des publications ultérieures de celui-ci (toutes les listes d'armées, sauf certes celle de la Guerre de la Barbe). Erreur Flagrante !

WHITE DWARF

-WD 116 : Valten MK2, Héraut de Sigmar LES VALEURS D'I ET DE PV DE SA MONTURE ONT ÉTÉ INTERVERTIES. Le destrier sur socle 25x50 n'a pas 3 PV ! Erreur Flagrante !

-WD 125 : Q&R TdC : l'armée du Middenland n'a PAS d'arbalétriers en choix rare. Erreur Flagrante !

-WD 125 : Q&R TdC : le Pèlerin Noir n'a PAS accès aux armures ordinaires. Erreur Flagrante !

LIVRE D'ARMÉE ORQUES & GOBELINS

- p 23 Géant - Cri qui Tue « Ni le géant, ni les figurines en contact avec lui ne peuvent combattre ». LES LANCIERS ET AUTRES PIQUIERS À PARTIR DU DEUXIÈME RANG PEUVENT DONC ATTAQUER le Géant suite à ce cri!

LIVRE D'ARMÉE COMTES VAMPIRES

- p25 « Marche Forcée (...) Toutes les règles normales sur les marches forcées s'appliquent alors (la présence de l'ennemi à moins de huit pas force l'unité effectuant une marche forcée A S'ARRÊTER, etc...) ». Selon les règles de base, c'est la présence d'un ennemi à 8 ps AU DÉBUT DU TOUR qui EMPÊCHE de faire une marche forcée, cette dernière n'est pas arrêtée quand on arrive à 8 ps d'un ennemi ! Erreur Flagrante !

- p62 « 0-1 Seigneur Vampire », de nombreux personnages spéciaux (Manfred, Zacharias, Konrad, Sethp, Vlad, Neferata, Melkhor) sont clairement des Seigneurs Vampires, mais CELA N'EST PAS PRÉCISÉ dans leur description, et ils ont des caractéristiques et des règles spéciales différentes de celles du profil p 62. Cela veut dire qu'en utilisant des personnages spéciaux, ON PEUT AVOIR BIEN PLUS QU'UN SEUL SEIGNEUR VAMPIRE DANS SON ARMÉE (un « normal » + autant de personnages spéciaux que possible).

LIVRE D'ARMÉE HORDES DU CHAOS

- p 59 Un personnage bestial DOIT ÊTRE LE GÉNÉRAL même si un Grand Champion ou un Sorcier mortel a MEILLEUR COMMANDEMENT est dans l'armée. La règle interdisant à ces derniers d'être Général si un personnage d'un AUTRE type est dans l'armée, a été écrite alors qu'il n'y avait que des personnages mortels et démons à Cd jamais inférieur. Avec la sortie de *Bêtes du Chaos*, « l'autre » est devenu trop généraliste car il implique une exception forcée à une règle élémentaire (Le Général est le personnage qui a le plus haut Cd).

LIVRE D'ARMÉE BÊTES DU CHAOS

- p 76 « Le terme *Chaman* est utilisé pour décrire les lanceurs de sorts hommes-bêtes, que ce soient des chamans, des Gran-chamans ou encore des individus portant la marque de Tzeentch ». Cette phrase laisse penser que le **Sceptre de Darkoth** EST ACCESSIBLE AU SEIGNEUR DES BÊTES, WARGOR & DOOMBULL PORTANT LA MARQUE DE TZEENCH, malgré que sa description porte « Chamans Uniquement » et non pas « personnages bestiaux uniquement » comme pour d'autres objets du même ouvrage.

LIVRE D'ARMÉE BRETONNIE

- p 48 Unité de **Chevaliers Errant** : « quand elle DÉCLARE UNE CHARGE, l'unité et tout personnage l'ayant rejointe sont immunisés à la psychologie pour le reste du tour », serait sûrement plus juste que « quand elle charge ». Actuellement elle doit tester la peur/terreur au moment où elle déclare une charge, car la déclaration est avant la charge en elle même dans la séquence du tour. **Erreur Flagrante !**

LIVRE TEMPÊTE DU CHAOS

- p 68 La **Grande Bannière des Tueurs de Karak Kadrin** PEUT PORTER UNE ARME LOURDE OU UN ARME SUPPLÉMENTAIRE. Les Grandes Bannières de cette unique cité naine sont moins encombrants que toutes les autres du jeu ?

SOURCES OFFICIELLES CONSULTABLES SUR INTERNET

<Article Trésor des anciens VO>:

<http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/assets/treasures.pdf>

<Warhammer Chronicles 06/02>:

http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/chronicles/assets/warhammer_QA.pdf

<Q&R glwl>:

http://sgabetto.free.fr/Telechargements/glwlfaq_23oct02.doc

<Q&R Mercenaires>:

http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/regiments_of_renown/regiments_of_renown_FAQ.htm

<Warhammer chronicles 07/02>:

<http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/chronicles/assets/WARHAMMER%20CHRONICLES%20QA%20July2.pdf>

<Q&A Annual 2003>:

<http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/chronicles/assets/Q&A2003.pdf>

<Compilation Q&A - Forum GW UK> :

<http://uk.games-workshop.com/apps/eshare.pl?do=ReadThread&BoardID=2&ID=3003347&template=uk>

<Compilation Q&A - Direwolf> :

http://www.geocities.com/mi_whplayers/dwfaq.html

<Article Mutations du chaos VO> :

<http://oz.games-workshop.com/news/oz/journal/assets/ChaosMutations.pdf>

<Article Warhammer Patrouilles VO>:

<http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/borderpatrol/assets/WD%20285%20UK%20Border%20Patrol.pdf>

<Stickers Annual 2004 – Rulebook> :

<http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/chronicles/assets/warhammerrulebook.pdf>

<Stickers Annual 2004 – Hordes of Chaos> :

<http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/chronicles/assets/warhammerarmies2.pdf>

<Chronicles site GW UK > :

<http://uk.games-workshop.com/chronicles/>

<Page Personnages Spéciaux Site GW UK> :

<http://uk.games-workshop.com/chronicles/special-characters/1/>

< Q&A Royaumes Ogres - Forum GW UK > :

<http://us.games-workshop.com/membership/eshare.pl?do=ShowArticle&BoardID=2&ID=3959288>

**SI VOUS DÉCOUVREZ D'AUTRES DIFFÉRENCES ENTRE LA V.F. ET LA V.O., OU
DES PRÉCISIONS V.O. NOVATRICES NON CITÉES CI-DESSUS, N'HÉSITÉS PAS
À M'EN FAIRE PART :**

JB.M@ifrance.com

**(Merci d'ailleurs à Celeborn, Da he Di, Nyckeau, Dreadaxe, Xody, Flytox, Nico, Sun
Tzu, Ghuy Nayss, Perno, Vador, Jojo, Karateninja, Finarfin & Sire Lambert)**