

## Liste exhaustive des changements de règles entre la V6 et la V7 de Warhammer Battle

Compilés par JB Mondoloni.

Pour tous commentaires/remarques/questions/oublis/erreurs : JB.M@ifrance.com

Version du 23/12/07

La liste ci dessous se veut une énumération brute des modifications qu'apporte la V7 par rapport au jeu joué jusqu'au 8/09/06. C'est à dire la V6 modifiée de tout errata et Q&R d'origine GW à cette date. Vous ne trouverez aucun commentaire, juste un signalement bref de ce qui change, qui est nouveau ou qui n'est plus.

### JOUER À WARHAMMER :

- le jeu « non peint » est abordé
- une méthode de base de placement de décors (zone centrale de 24 ps sans décor)
- le premier D6 désigne celui qui à la fois commence son déploiement et choisit le côté
- personnage clairement déployé comme dernier choix d'unité
- improviser dans les cas non couvert par les règles devient "la règle la plus importante"

### CARACTÉRISTIQUES :

- "-" veut dire 0
- un test sous une carac à 0 est un échec automatique

### UNITÉS :

- ogres, trolls ... = infanterie
- cavalerie que sur 25x50
- loups funestes, chiens du chaos, chiens de chasse, centigors, centaure-taureaux... sont maintenant de la cavalerie
- apparition du concept de "colonnes"
- Pour les lignes de vues, un bois est considéré comme aussi haut que le plus haut des arbres du socle.

### LE TOUR :

- différenciation "tour du joueur" et "tour de jeu"
- apparition du terme "segment" pour une "sous-phase" de jeu

### DÉCORS :

- les décors bloquent les lignes de vues de façon générique, plus de précisions/distinction suivant leur nature
- sur une colline : on voit (et on est vu par) toute fig. au sol. En cas de décor peut être bloquant pour la ligne de vue depuis/sur une colline, regarder physiquement ce que voit la fig.
- terrain très difficile= arrondir les mouvements au 1/4 de ps prêt
- très petits éléments de décors = pas d'influence sur le mouvement
- pas de pénalités de mouvement pour les portes dans les obstacles
- pas de manœuvres si une unité est à cheval sur un obstacle

### MOUVEMENT :

- réorientation : rang incomplet déplacé vers le nouvel arrière de l'unité
- changement de formation : plus de notion de rangs en plus/en moins, mais de figs ajoutées/retranchées au dernier rang
- marche forcée impossible si ennemi à 8 ps au début du mouvement, et pas du tour

- marche forcée s'arrêtent devant terrain/obstacle
- les unités ignorant les pénalités de mouvement dans certains terrains, peuvent faire des marches forcées dans ceux ci
- disparition de l'interdiction explicite de déclarer une charge impossible (attention, elle existe toujours, mais bien moins claire)
- fuite en réaction se fait aux mouvements obligatoires
- tir en réaction possible seulement si l'ensemble des unités chargeantes sont à plus de la moitié de leur mouvement de charge
- tir de contre charge juste avant les mouvements de charge
- arrêt du mouvement des chargeurs à la portée max des armes de tir si maintien et tir
- ralliement dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour
- pers compris dans les 25% d'effectif initial mini pour le ralliement
- mouvements obligatoires dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour
- charges résolues dans l'ordre de déclaration
- le placement des chargeurs de face/flanc/dos d'une unité est déterminé avant que les charges ne soient déclarées (d6 en cas de doute)
- charge sur obstacle : pas besoin d'atteindre l'ennemi mais juste l'obstacle
- roue pour amener un maximum des figs des deux camps au contact
- cette roue gagne le la qualificatif de "nécessaire"
- rencontre d'un nouvel ennemi lors du mouvement complet de charge= nouvelle déclaration de charge ou arrêt à 1 ps. Possible à plusieurs reprises.
- disparition de la redirection de charges.
- déplacement des chargeurs simultanément en cas de charges multiples.
- implication d'un nombre égal de figurines des deux unités chargeantes en cas de charges multiples, et plus répartition spatiale du front.
- plus d'interdiction de charges croisées sur une même cible.
- disparition des engagements des unités à - de 1 ps.
- charge sur cibles multiples : maximiser les figs du chargé principal, puis celles des autres chargés.
- mouvements sortants du cadre normal des règles doivent être déclarés par l'adversaire.
- disparition de la file indienne.
- les bords de la table sont infranchissables hors fuite et poursuite.

#### TIR :

- tirs à estimation résolus dans l'ordre au choix du joueur
- règles normales appliquées aux gabarits atterrissant sur un CàC
- couvert : 1/2 effectif de l'unité dans/derrière le décor (ou 1/2 du corps de la fig individuelle)
- être derrière une fenêtre ou une porte n'est plus un couvert lourd
- -1 au tir sur tirailleurs de PU 1
- 1 est toujours un échec sur une sauvegarde invulnérable
- disparition de la séparation des tirs

#### CORPS À CORPS :

- Le joueur dont c'est le tour doit choisir l'ordre des combats, résolus chacun en entier jusqu'à la poursuite
- répartition des attaques déclarée avant les jets pour toucher du joueur
- plus possible de tourner les figs engagées de flanc ou de dos pour représenter qu'elles combattent
- 1 est toujours un échec pour toucher
- obstacle et CàC = annulent bonus de charges
- le résultat de combat dépend du nombre de PV perdus par chaque camp, et non plus du nombre de blessures infligées
- grande bannière donne un bonus de +1 au combat, cumulable avec celui d'un étendard
- bonus de rang si 5 figurines sur le rang
- perte du bonus de rang si « engagé » sur flanc ou arrière, et plus si « chargé »
- condition du bonus de position surélevée moins clair

- double 1 = réussite automatique de moral (même si démoralisation automatique par la peur)
- retrait des fuyards rattrapés avant leur mouvement de fuite
- pas obligé de poursuivre si défense de bâtiment
- direction de fuite au CàC = pivot sur place pour tourner le dos à l'ennemi
- on jette un dé pour la direction de fuite en cas d'unités ennemies à PU égale
- fuyards finissant sur amis => placés derrière
- fuyards détruits si contact avec terrain infranchissable ou ennemi PU 5+ (non impliqué dans le même CàC)
- Poursuite = pivot sur place face à la même direction que les fuyards
- si gêne entre les poursuivants : priorité à la PU
- charge irrésistible seulement après une charge, strictement équivalent à une poursuite d'ennemi sur son front
- retour sur la table après poursuite : dernier rang contre bord, pas de marche forcée
- déclarer une direction de poursuite, et plus une unité à poursuivre
- réaction de fuite possible si heurté par des poursuivants
- si rencontre d'un nouvel ennemi : ce CàC est résolu de suite si pas encore effectué, poursuivants recombattent dans ce cas mais ne poursuivront pas de nouveau
- si 2 unités chargeantes doivent se battre entre elle : attaque selon l'I
- en CàC simple engagé par le flanc ou l'arrière, si contact rompu : déplacer l'unité non engagée de front
- en CàC multiple, si contact rompu, l'unité libérée pourra se déplacer normalement
- disparition du débordement
- si un vainqueur est engagé d'un seul côté: changement de formation (5 fig de + sur front max) ou réorientation possibles

#### PSYCHOLOGIE :

- unités au CàC ne font pas de tests de psycho
- utilisation obligatoire du Cd d'un pers dans l'unité (si meilleur)
- test de paniques effectuées par défaut au moment où ils sont provoqués et plus en fin de phase
- panique pour amis en fuite en début du tour supprimée
- panique pour 25% de pertes quelque soit la cause. Fuite loin de l'unité ennemie qui a provoqué le plus de pertes (d6 si pertes égales). Fuite vers le bord de table si direction difficile à déterminer. Test immédiat si ces pertes en maintien et tir
- panique pour toute destruction d'unités amies de PU 5+ à 6ps
- panique pour amis PU 5+ démoralisés à 6 ps
- panique si traversé par amis PU 5+ en fuite. Fuite dans la même direction en cas d'échec, sauf si soi même chargé cette même phase
- **Test de peur pour pouvoir déclarer une charge sur une unité faisant peur, et non plus pour pouvoir la charger après la déclaration faite**
- 6 non modifié nécessaire pour toucher ennemi si peur raté et PU suffisante
- si charge impossible pour cause de test de peur, chargeurs comptent comme unité ayant raté la charge
- utilisation du total de PU pour démoralisation automatique due à la peur
- test de terreur pour chargés seulement si ils sont à portée de charge
- les unités en fuite ne causent ni peur ni terreur
- tirailleurs ratant la stupidité bougent selon un dé de dispersion
- amis heurtés par des stupides peuvent bouger à la phase de magie, tir ou CàC
- déclaration des charges et tir impossible si stupidité ratée
- la frénésie affecte les montures
- les frénétiques n'ont plus la possibilité des déclarer de charges volontaires
- déclarations obligatoires des charges des frénétiques après les réactions aux autres charges
- haineux doivent faire une charge irrésistible
- immunité à la psycho ne concerne que les tests peur, terreur, panique & la démoralisation automatique due à la peur. Pas la haine, ténacité, frénésie, ou stupidité.
- nuées vaincues au CàC: pertes additionnelles comme morts vivants (sauf si déjà règle spéciale de moral)

#### ARMES :

- au CàC, le champion d'unité doit utiliser la même arme que les autres membres de l'unité
- + 1 en svg arme de base + bouclier : de face seulement
- les haches de lancer ne sont plus des armes de base au corps à corps
- pistolet = arme de base au CàC. Maintien et tir possible sur ennemis proches. Tir multiple x2 si plusieurs pistolets
- arme lourde : +1 en F pour troupes montées

#### MONSTRES :

- en charge, clairement un seul pivot possible
- gabarit : cavalier et monstre touchés si fig couverte, jet sur 4+ sinon. Répartition aléatoire pour point central
- attaques non réparties = sur la cavalier obligatoirement
- pas de Cd du général pour monstre ayant perdu son cavalier
- cavalier ne charge pas si monstre tué en réaction de tir face à la charge
- Test de réaction du monstre effectué dès la mort du cavalier, même à càc (on n'attend plus que le monstre soit libre de ses mouvements, etc.)
- nouveau tableau de réactions des montres, bien plus avantageux

#### CHARS :

- touches d'impact réparties comme des tirs sauf sur les pers montés sur char ou monstre
- impact sur plusieurs unités en charge, et ce même si chargé après une de ses poursuites lui faisant rencontré un nouvel ennemi ne couvrant pas son front.
- la CC de l'attelage est désormais pris en compte pour trouver la meilleure CC du char à opposer aux les attaquants
- **l'attelage peut attaquer sur tout l'avant du socle du char, et pas juste droit devant chacune des créatures le constituant**
- plus d'interdiction de rentrer volontairement dans les terrains (très) difficiles et obstacles
- infligent des impacts en fuite
- Le +2 en svg pour les pers sur char ne s'applique qu'au tir
- plus de touche pour un pers sur char se détruisant

#### TIRAILLEURS :

- 1 ps d'écart max, seulement à la fin de leur mouvement
- si chargés, ennemis placés au contact du tirailleur visible le plus proche
- perdent marche forcées si ennemi à 8 ps ou moins
- retour sur la table = toutes les figs au contact du bord
- monstres et maîtres des bêtes = tirailleurs sauf : figs des maîtres ignorées pendant charges (distance, position...) & annulation des rangs possible avec la PU du monstre seul

#### VOLANTS :

- peuvent s'arrêter et changer de direction autant de fois que voulu pendant le mouvement de vol
- en plus des bois, les terrains au choix des joueurs peuvent empêcher le décollage/atterrissage
- vol obligatoire en fuite
- Détruit si mouvement de fuite fini sur terrain infranchissable, un bois, une unité ennemis de PU 5+
- En poursuite : choix de survoler ou engager ennemis
- fin de poursuite impossible en terrain infranchissable ou bois. Alors arrêt juste devant ou charge obligatoire

#### CAVALERIE LÉGÈRE :

- tir possible après ralliement suite à fuite volontaire

- un pers non monté qui rejoint une cavalerie légère lui fait perdre ses règles spéciales de mouvement

#### PERSONNAGES :

- pers monté sur montre volant ne peuvent pas rejoindre d'unité
- un pers ne peut pas rejoindre un char, un monstre ou un autre pers
- un pers rejoignant une unité au premier rang déjà tout occupé (EM, autres pers..) n'est plus obligé d'être mis au second rang.
- pers au second rang et non engagé au CàC n'est plus explicitement considéré comme "hors jeu", mais ne peut pas : combattre, lancer de sort, utiliser un objet magique, donner son Cd, donner sa relance ou son bonus de combat de grande bannière.
- pers ne peut pas quitter ou rejoindre une unité ayant fait un mouvement obligatoire ou une charge à ce tour
- repositionnement du pers dans le premier rang autorisé
- disparition de l'interdiction de tir sur le pers proche d'une unité
- fig "ordinaires" = toute fig non pers
- seulement si PU 5+, alors prenable pour cible dans une unité et pas sujet au attention messire
- pers refusant un défi est remplacé dans le rang par une fig ordinaire
- figs restent dans leur unité respective, mais lanceur du défi dorénavant bougeable
- le bonus de sauvegarde due au char ne s'applique plus au corps à corps
- Montures de char participent au défi
- servent ne tapent plus du tout si défi
- plus de descente de char pour pers en défi
- pers immunisé à la psycho l'a perd en rejoignant une unité non immunisée
- pers frénétique/haineux dans une unité non frénétique/haineuse l'oblige à poursuivre
- pers rate stupidité = toute unité affectée
- pers cause peur/terreur => y immunise son unité
- pers tenace rend son unité tenace
- pers indémoralisable ne rejoignent que des unités indémoralisables
- nuées peuvent être rejointes par des pers (indémoralisables !)
- char, monstre, monture ou cavalier stupide = toute la fig affectée si test loupé
- char, monstre, monture ou cavalier immunisé à la psychologie, haineux ou frénétique = toute la fig affectée
- personnage sur créature causant la peur/terreur = toute la fig (PU du cavalier incluse) cause la peur/terreur
- figurine de personnages spéciaux utilisables pour jouer des pers normaux

#### ÉTAT-MAJOR :

- les unités à 12ps sont obligées d'utiliser le Cd de général si le leur est inférieur
- plus de position obligatoire (y compris les pers), tout le monde au premier rang, c'est tout !
- champion, musicien, étendard = membres ordinaires de l'unité
- bannière capturée placée obligatoirement derrière unité capturant, plus un simple possibilité
- étendard repris retiré du jeu
- Porte-étendard et musicien jamais retirés comme pertes tant qu'il reste d'autres figs ordinaires dans l'unité.
- Champion retiré si toutes figs ordinaires de l'unité sont tuées
- Champion peut se déplacer au sein de l'unité comme un pers
- Champion peuvent se déplacer comme les personnages dans les unités engagées
- Champions soumis aux règles de tirs sur les personnages (et pas seulement à « Attention messire ! »)

#### GÉNÉRAUX ET GRANDE BANNIÈRE :

- **Obligation d'utiliser le Cd du général, et la relance de moral de la Grande bannière**
- on peut bien utiliser le Cd d'un général tout juste rallié pour les autres tests de ralliement
- grande Bannière plus forcément différente du général

- grande bannière capturable comme tout étendard sauf si le pers est tué au CàC et que son unité n'est pas démoralisé. La fig du pers peut se retrouver sans bannière si le pers n'est pas rattrapé

#### MACHINE DE GUERRE :

- machine bouge proportionnellement au nombre de servant restant par rapport au nombre initial
- pers dans les machines peuvent tirer sur un cible différente
- pivot lors de la phase de tir
- ligne de vue= de la machine en elle même à sa cible
- tour de rechargement s'ajoute à la pénalité de missfire
- arrêt obligatoire sur la machine en cas de charge
- des servants seuls peuvent charger
- charge irrésistible possible après qu'une machine seule ait été détruite
- servants haineux ou frénétiques doivent poursuivre, mais ne pas charger
- machine seule détruite en fin de phase de CàC, même si l'attaquant poursuit les servants démoralisés
- abandon possible de machine, même si pas d'autre machine amie sans servant sur la table
- les machines abandonnées gênent le mouvement
- les catapultes ne sont plus autorisées à surestimer
- boulet de canons bloqués par les seuls terrains infranchissables solides
- mitraille avec gabarit F=dé d'artillerie, arme perforante, 1d3 blessures, missfire possible
- le tir de canon n'est plus explicitement considéré comme un gabarit
- les catapultes ont une estimation minimum de 12 ps

#### RÈGLES SPÉCIALES :

- souffle possible après marche forcée
- coup fatal sur PU 1 & 2
- coup fatal à distance doit être clairement défini dans le livre d'armée
- les chars craignent les attaques empoisonnées
- régénération quasi équivalente à une svg invulnérable supplémentaire

#### BÂTIMENTS :

- définis comme tels en début de partie
- accessible à une infanterie uniquement (infranchissable sinon)
- PU max dedans = 30
- pas d'entrée possible si reformation ou marche forcée dans la même phase de mouvement
- sortie = retour sur la table après une poursuite
- taille d'une unité dans un bâtiment = taille du bâtiment
- vue sur l'unité si vue sur le bâtiment
- gabarit, canon, attaque sans jet pour toucher = 1d6 touche sur l'unité si le bâtiment est touché
- tir depuis le bâtiment = PU 5 max par niveau de bâtiment
- pour les tirs : étage = colline
- portée de tir mesurée depuis mur du bâtiment
- une seule unité d'infanterie peut lancer un assaut sur un bâtiment
- occupation du bâtiment si cible de l'assaut fuit la charge, et mouvement suffisant
- pas d'assaut possible sur une poursuite/une charge irrésistible
- pas de charge possible depuis un bâtiment
- PU de 10 max par camp dans le corps à corps
- personnages et champion attaqués par 5 de PU max
- pour les règles spéciales : une seul fig au contact d'une seule autre, désignée par adversaire
- seules les blessures comptent dans le résultat de combat d'un assaut
- assaillant recule d'1 ps si il perd le combat, si égalité ou si le défenseur perd mais réussi son test de moral
- si le défenseur fuit, pas de poursuite mais prise de bâtiment (capture étendard possible), si l'attaquant peut y rentrer
- disparition des carac pour les bâtiments

- bâtiment= terrain infranchissable pour fuyards, sauf sortant du bâtiment (posés alors juste après et faisant ensuite tout leur mouvement)
- bâtiment ne fournissent pas de protection contres les sorts (pour sorts à gabarits, voir ci dessus)

#### DÉCORS SPÉCIAUX :

- chapitre entièrement nouveau !

#### VICTOIRE ! :

- unité à 100 pts de victoire chacune si bataille avec armée sans valeur de points définie
- 1/2 des points de victoire marquée si unité tombe à 50% de son effectif initial
- 1/2 des points de victoire marquée si une figurine individuelle tombe à 50% de ces points de vie initiaux
- 1/4 de table capturée si majorité des figs d'une unité dessus
- une unité doit avoir PU 5 pour contester un 1/4 de table
- nouveaux seuils de points de victoires (75, 150, 225, ) et de valeur d'armée (1000, 1500) dans le tableau des types de victoires

#### MAGIE :

- un sorcier n'est plus fluffiquement affilié à un domaine, il peut à priori changer de domaine d'une partie à l'autre.
- disparition de l'interdiction de lancer des sorts en armure
- dés générés utilisable par le sorcier uniquement
- les figurines en fuite (et pas les seuls sorciers) ne génèrent pas de dés de dissip
- relance de sort = tous les dés
- nouvelle table des fiascos (beaucoup de touches, rebond au détriment du niveau de lancement...)
- "lancé avec succès" est enfin clair = après dissip ratée
- pas possible de lancer un projectile magique si l'unité du sorcier est engagée au CàC
- sorts restant en jeu = leur possibilité d'annulation sont désormais toutes intégrées à leurs règles générales et s'appliquent donc à tous
- sort restant en jeu dissipé si le sorcier quitte la table
- clarification des sorts restant en jeu sur une unité et un personnage la rejoignant/la quittant
- disparition de "dure un tour", au profit de "reste en jeu 1 tour " qui n'a plus rien à voir avec les sorts restant en jeu
- résistance à la magie active sur un sort restant en jeu
- le dernier sort lancé sur une cible prend le pas en cas de contradiction avec un précédent qui est alors dissipé

#### FEU :

- épée ardente passe de 6+ à 5+
- la tête enflammée passe de 9+ à 8+, direction choisie par sorcier, génère de la panique à la première blessure
- conflagration fatale nécessite une ligne de vue
- mur de feu peut être lancé sur des tirailleurs (1d6 tch)
- mur de feu génère des touches supplémentaires pour tout mouvement de l'unité, puis se dissipe

#### MÉTAL :

- règle du fer ardent passe de 3+ à 5+, n'est plus un projectile magique, F 1 à 7, sans sauvegarde d'armure
- transmutation en plomb passent de 8+ à 7+, et donne -1 pour blesser aussi
- loi de l'or passe de 9+ à 8+, l'adversaire doit nommer un objet magique, 4+ au dé bloque l'objet pour toute la partie
- nouveau sort : esprit de la forge (à la place de fléau de l'acier)

#### OMBRE :

- destrier d'ombre passe de 4+ à 5+
- mort rampante passe de 1d6 Tch F3 à 3D6 tch F1
- nouveau sort : couronne de Taidron (à la place de manteau des ténèbres)
- ombre de la mort passe de 8+ à 9+, permet une cible au CàC, et donne la terreur si cible cause déjà la peur
- rodeur invisible passe de 10+ à 11+, permet une phase de mouvement immédiate, les réactions aux charges sont habituelles
- abîme de noirceur passe de 11+ à 12+, cible à 24ps et nécessite une ligne de vue, test d'initiative pour chaque fig touchée sinon mort automatique

#### BÊTE :

- fureur de l'ours devient le sort n°1, passe de 6+ à 4+, peut aussi cibler hors CàC, affecter un pers de PU 1 à 12 ps sans ligne de vue, interdit l'usage des boucliers
- chêne qui ne ploie pas devient taureau indomptable et précise que le ralliement marche quelque soit l'effectif
- Peur animale passe de 8+ à 7+, ne nécessite plus une cible au CàC mais l'autorise, interdit l'attaque, interdit tout mouvement sauf fuite
- Loup en chasse permet se diriger vers toute ennemi visible, réactions aux charges possibles
- nouveau sort : Lance de chasse (à la place de cri de l'aigle)

#### CIEUX :

- présage de far devient le sort n°1, n'oblige plus des cibles au CàC mais l'autorise, donc fonctionne pour les tirs, passe de 6+ à 5+
- second signe d'annule limite les relances aux jets de toucher, blesser, sauvegardes
- éclair fourchu passe de 7+ à 6+, nécessite une ligne de vue
- nouveau sort : bouclier céleste (à la place de tempête de Cronos)
- foudre d'Uranon nécessite une ligne de vue
- comète de Casandora passe de 10+ à 12+, et à F4

#### LUMIÈRE :

- regard embrasé devient sort n°1, F6 sur démons et morts vivants
- illumination de Pha peut affecter un personnage ami à 12 ps sans ligne de vue, seulement sur PU 1, armes magiques ennemis comptent comme ordinaire, pas dissipé en fin de CàC
- guérison passe de 7+ à 5+, cible au CàC autorisée, gain d'1 PV seulement
- aveuglement passe de 9+ à 6+, cible à 18ps et engagée au CàC, pas de ligne de vue, n'affecte plus la CT ni le M
- fanal précise que les effets se perdent/gagnent selon présence ou non dans l'aire d'effet
- nouveau sort : lumière purificatrice (à la place de éblouissement)

#### VIE :

- maîtresse des marais passent de 6+ à 4+, cible au CàC autorisée, cumul des rayons de 12 ps autour du décor et du sorcier, fin des effets à la fin du tour adverse
- maître du bois nécessite une ligne de vue, cumul des rayons de 12 ps autour du décor et du sorcier, cible dans bois augmente la F, plus d'immunité aux dryades et hommes arbres
- nouveau sort: don de vie (à la place de père des épines)
- vent hurlant n'affecte plus le mouvement ni les machines de guerre
- seigneur de la pluie passe de 9+ à 8+, réduit le jet pour toucher, augmente le malus que pour les armes perforantes, 4+ pour tirer pour les armes de tirs sans CT
- maître du roc nécessite une ligne de vue, F augmente si cible dans le décor, cumul des rayons de 12 ps autour du décor et du sorcier

#### MORT :

- dévoreurs d'âmes fonctionne sur les non vivants, les PV gagnés au dessus du chiffre initial ne sont plus perdus en fin de bataille
- nouveau sort : mort en marche (à la place d'ultime vengeance)
- fatalitas passe de 12+ à 9+, ne nécessite pas de ligne de vue, cible au CàC autorisée, dure jusqu'à la fin



du tour de jeu

- drain de vie affecte les non vivants, ciblage au CàC autorisé

#### OBJETS MAGIQUES :

- pas de coûts fixes pour les objets magiques communs
- une fig en fuite utilise seulement des OM à effet permanent
- les OM qui détruisent ou dissipent les sorts fonctionnent normalement sur les objets de sorts
- bouclier enchanté n'est plus combinable avec d'autres armures magiques
- parchemin de dissipation n'annule plus tous les sorts actifs du lecteur
- pierres de pouvoir cumulables avec autres objets cabalistiques, permettent de lancer un sort à elles seules, et peuvent générer un pouvoir irrésistible

#### SCENARIOS :

- ce chapitre a disparu, on nous propose dans la section Hobby/Jouer trois scénarios en précisant que ce sont des batailles hors normes, et pas "à la loyale".

#### CHAMPS DE BATAILLE :

- ce chapitre est devenu minuscule en début d'ouvrage, disparition notamment des tables de décors selon le lieu géographique de la bataille
- il est complété par quelques pages toujours dans la section Hobby/Jouer proposant des placements de décors et de déploiement alternatifs demandant l'accord de l'adversaire

#### APPENDICES :

- disparition des règles de campagne, principe juste aborder dans la section Hobby/Jouer
- "préparer la bataille " est remplacé par certaines des pages du livret d'initiation de "la bataille au col du crâne"
- disparition de "escarmouches" (projet d'une réédition du supplément du même nom). Des règles d'escarmouches mises à jour sont toujours dispos sur le site internet de GW)
- idem pour "siège"
- la translation en cas de charge de coin est proposée pour les unités ayant gagné le combat
- disparition des résumés des règles spéciales et de celui de la séquence détaillée du jeu
- le glossaire est remplacé par un index