

WARHAMMER

LÉGION D'AZGORH

Mise à Jour Officielle version 3.1

Tous les errata (et R. innovantes) sont au fur et à mesure intégrés à la traduction. Ci-dessous ils sont rassemblés, ainsi que toutes les réponses Warhammer Forge.

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres. 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 apparaîtront en couleur. 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 : **Amendements**, **Errata** et Foire Aux Questions. Les **Errata** rectifient les erreurs du livre, tandis que les **Amendements** 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.

AMENDEMENTS

Aucun.

ERRATA

Page 171 - Arme de Sombreforge - remplacer "Forgeron-Démoniste" par "Prophète-Sorcier"

Page 184 & 185 - Remplacer le texte des règles **Corps embrasé** par ce qui suit :

"Toute figurine (amie ou ennemie) au contact socle à socle avec un ou plusieurs Funeste Taurus ou K'daai, excepté un Nain du Chaos l'utilisant comme monture ou un autre K'daai, prend une touche automatique de Force 4 au début de la phase de corps à corps. C'est une *attaque enflammée*. De plus, toute attaque non-magique doit relancer les jets pour blesser réussis".

Notez que le Grand Taurus n'est pas affecté par cette correction, et suit la règle **Corps Embrasé** telle qu'écrite p 128 du supplément *Tempête de Magie*, et qui ne peut ni ne doit être ainsi amendée.

Page 185 - Ajouter aux règles spéciales du **Grand Taurus** :

« **Haleine de feu**

Confère au Grand Taurus une attaque de *Souffle* de Force 4 qui suit la règle spéciale *Attaques enflammées*.

Rage Sanguinaire

Confère au Grand Taurus les règles spéciales *Frénésie* et *Haine* »

Page 188 - La mention d'un profil amélioré pour **Soufflecentre** doit être ignorée. La phrase remplaçante est : "Soufflecentre est

un puissant Funeste Taurus : il a une attaque de souffle enflammé de Force 5."

Page 188 Ajouter aux options du Grand Taurus du Prophète-Sorcier :

« - Haleine de feu30 points
- Rage sanguinaire30 points »

Page 189 - Castellan Infernal – remplacer "Castellan Sombre" par "Castellan Infernal".

Page 191 - options du **Khan Hobgobelin** – ajouter à l'option Loup Géant : « (gagne alors la règle *Cavalerie Légère* s'il ne porte pas de bouclier) »

Page 191 - 8ème ligne des options des **Gardes Infernaux** – remplacer "Contremaître" par "Masque de Mort"

Page 192 - les coûts de l'état-major des **Jurefers** sont remplacés par :

- Musicien 10 points
- Porte-étendard 10 points
- Masque de Mort 12 points

Page 194 - Modifier le coût du **Canon Apocalypse** à 210 points

FAQ

Q. La règle **Obstinés** de la liste d'armée de la Légion d'Azgorh (*fuite et poursuite à 2d6 -1 ps*) sera-t-elle transformée en la règle Résolu du livre d'armée Nains 8ème édition ?

R. Il n'y a pas de projets actuels pour changer la règle **Obstinés** des Nains du Chaos dans Tamurkhan, car ils sont différents des Nains standards.

Q. Peut-on prendre une arme magique lorsqu'on est déjà équipé d'une **Arme de Sombreforge** ?

R. Vous pouvez remplacer l'**Arme de Sombreforge** par une autre arme magique, mais vous ne pouvez avoir les deux en même temps. Si ce choix est fait, aucun point ne sera "récupéré" pour son remplacement.

Q. Est-ce que **Drazhoath** souffre de la Malédiction des Sorciers ? Ce n'est pas listé dans ses règles spéciales.

R. Oui, il en souffre. La *Malédiction des Sorciers* fait partie de la règle spéciale *Forgeron Démoniste* que possède Drazhoath - voir page 171.

Q. Les **Machines de Guerre** n'ont pas encore de figurine pour leur version « non-tractée ». Peut-on à la place utiliser les anciennes figurines GW (*Lance-Fusées pour Lance-Roquettes, Trembeterre pour Magma/Sismique*) jusqu'à ce que de nouvelles figurines sortent ?

R. Il est toujours bienvenue d'utiliser les anciennes figurines de l'artillerie Nain du Chaos pour les versions non-tractées.

Q. Comment ajoute-t-on un point de vie supplémentaire aux machines de guerre qui sont Possédées ? Doit-on ajouter une figurine de servant Nain du Chaos supplémentaire ?

R. Il est possible, si vous le souhaitez, de représenter le point de vie supplémentaire par un servant Nain supplémentaire, bien qu'il ne donne pas à l'équipage une attaque en plus.

Q. Quelle est la taille de socle du **Démon d'Acier** ?

R. le socle recommandé pour le Démon d'Acier est 60x100 mm.

Q. Le **Démon d'Acier** peut-il tenir sa position & tirer en réponse à une charge ?

R. Non, il ne peut pas.

Q. Les règles de mouvements du **Démon d'Acier** vont-elles changer ? Actuellement il est blocable par des figurines uniques.

R. Les règles de mouvements du Démon d'Acier/Brise-Crâne ne changeront pas. Se faire bloquer par des figurines uniques comme des Aigles et des cavaliers solitaires est un problème habituel pour ce genre de figurines, comme l'Abomination de Malefosse ou la Roue Infernale. Vous devrez développer une stratégie pour éviter ou limiter cette situation.

Q. Comme le **Démon d'Acier** ne peut pas pivoter ou tourner pendant une "charge", cela veut-il dire que lorsqu'il contacte une unité il ne peut pas "fermer la porte", et que c'est l'unité adverse qui "ferme la porte" à la place ?

R. Si le Démon d'Acier contacte une unité ennemie alors les règles normales de combat s'appliquent. et le Démon d'Acier peut fermer la porte. C'est la seule fois où la figurine a le droit de faire une roue. Lorsqu'il charge, le Démon d'Acier doit entrer en contact avec le côté de l'unité chargée auquel il faisait face à son point de départ, sinon cela compte comme une charge manquée.

Q. Comment faire charger un **Démon d'Acier** ?

R. La seule façon de charger avec un Démon d'Acier est de jeter 2D6 et c'est la distance qu'il parcourra en ligne droite, il ne peut pas pivoter ni faire de roue dans ce mouvement. Le seul moment où il peut faire une roue, c'est pour fermer la porte.

Q. Le **Démon d'Acier** peut-il bénéficier de la relance octroyée aux machines de guerre, par la règle Ingénieur Infernal ?

R. Non. Le Démon d'acier est de type Unique et pas une Machine de Guerre comme indiqué dans son type de troupe.

Q. A la page 193, dans les options du **Démon d'Acier**, il est spécifié que « Seules les Touches d'Impact et le Piétinement Furieux, pas l'équipage, deviennent des attaques magiques ». Cela signifie-t-il que les tirs de la Cannonade à Vapeur d'un Démon d'Acier Possédé ne sont pas considérés comme des attaques magiques ?

R. La rédaction de la page 193 a pour but spécifique de séparer les attaques du Démon d'Acier de celles de son équipage, qui ne sont pas affectées par la règle Possédé. Ses attaques de tir sont affectés comme indiqué page 175.

Q. Peut-on tirer avec la **Cannonade à Vapeur** après avoir employé la puissance de sa chaudière à vapeur ? Vous avez écrit « au lieu d'utiliser les règles normales de mouvement et de charge », donc si on utilise pas ces règles, c'est que l'on peut tirer après l'utilisation de la chaudière à vapeur.

R. Un Démon d'Acier peut encore tirer après avoir utilisé sa chaudière à vapeur.

Q. La **Cannonade à Vapeur** tire « sur une cible directement devant elle ». Cela veut-il dire dans l'arc frontal, ou littéralement droit devant, en utilisant la largeur du socle du Démon d'Acier comme référence ?

R. Droit devant, en utilisant la largeur du socle du démon d'acier comme référence - il ne peut pas aller en diagonale.

Q. **Démon d'Acier** : que veut dire la Phrase écrit « Il peut se déplacer normalement de sa distance de Mouvement et faire feu de ses armes sans pénalités »

R. Cela veut dire qu'il ne souffre pas du malus de -1 pour toucher pour avoir bouger et tirer.

Q. Quelle est la taille de socle du **Canon à Magma** ?

R. La figurine est plus longue que celle du Démon d'Acier. Nous recommandons un socle de 200x60 mm (soit deux socles de Cloche Hurlante ensemble).

Q. Lorsque le Lance-Roquette Hurlmort utilise la **Roquette de Desmolition** (le marqueur de 1 ps), est-ce considéré comme un gabarit au niveau règles ? Par exemple si elle touche 2 figurines, les deux sont-elles touchées, ou alors le joueur de la Roquette doit-il choisir ? De même si c'est un cavalier sur un monstre monté, comme la Roquette n'a qu'une seule valeur de Force, les deux parties de la figurine sont-elles touchées (comme pour un boulet de canon) ?

R. La Roquette de Démolition n'utilise pas de marqueur de 1 ps. Elle touche juste une figurine, et si il n'est pas clair de laquelle il s'agit, tirer au hasard parmi les potentielles. Pour un personnage monté sur un monstre, le tir touche les deux éléments de la figurine, comme pour un boulet de canon.

Q. Est-ce que la position/figurine de la **Roquette de Démolition** compte comme un gabarit ? Par exemple si elle touche un bâtiment, est-ce que 1D6 figurines sont touchées (comme pour un boulet de canon/une catapulte) ? Ou si je la place sur un personnage dans une unité, a-t-il droit à un Attention Messire ! comme pour un boulet de canon/une catapulte ?

R. Elle comptera comme un gabarit exactement de cette manière, et les personnages auront droit à Attention Messire !

Q. La règle Incendiaires Infernales du **Lance-Roquette Hurlmort** autorise le gabarit à bouger d'un nombre de ps égal au résultat d'un dé d'artillerie vers l'unité la plus proche, si le marqueur n'arrive pas au contact d'une unité. La direction est elle vers le centre de l'unité la plus proche (comme habituellement dans les règles), ou littéralement vers la figurine la plus proche de l'unité la plus proche ?

R. Quand est déplacé le tir d'Incendiaires Infernales du Lance-Roquette Hurlmort, il l'est vers le centre de l'unité la plus proche, comme dans le Livre des Règles de Warhammer.

Q. Est-ce que le **Mortier Sismique** cause Blessures Multiples (D6) uniquement à la figurine sous le centre du gabarit, ou à toutes les figurines sous le gabarit ?

R. Comme écrit, le mortier fonctionne comme une catapulte, sauf exceptions précisées. Cela signifie que *Blessures Multiples (D6)* ne concernent que les figurines directement sous le centre, et non les autres touches de force moindre infligées par le reste du gabarit.

Q. Comment l'allocation des Blessures fonctionne-t-elle pour les Machines de Guerre Possédées & le membre d'équipage Ogre du **Mortier Sismique** ? Vu que dans le livre des règles de la 8^{ème} édition, les servants de Machine de Guerre sont des marqueurs de points de vie, alors quel marqueur doit-on enlever en premier ? Y a-t-il une hiérarchie dans l'allocation des Blessures ? Est-ce idem pour les autres Machines de Guerre Possédées ?

R. L'Ogre ajoute 3 Points de Vie supplémentaires au profil du Mortier sismique. Quand il perd un Point de Vie, vous choisissez où les point de vie sont retirés. Ainsi si l'unité perd trois Points de Vie à cause de tirs ennemis, vous pouvez retirer le membre d'équipage Ogre, ou trois Nains du Chaos.

Encore une fois, être *Possédé* ajoute simplement un Point de Vie sur le profil. Ainsi par exemple un Mortier Sismique qui est *Possédé* et qui compte un membre d'équipage Ogre, possède un total de 7 Points de Vie

Q. Le +1 pour toucher pour des *Hobgobelins* en cas de **Maudit meurtrier** s'applique-t-il au tir comme au corps à corps ?
R. OUI !

Q. Dois-je effectuer le test de **Consumement Ardent** du *K'daai* au début de chaque Tour de Joueur ?
R. Non, le test est effectué au début de chaque Tour de Jeu, à partir du second, et est effectué par le joueur Nains du Chaos.

Q. Les *K'Daais* sont considérés comme des *Démons* en ce qui concerne les sorts et les effets. Ceci implique-t-il que les attaques des *K'Daai* comptent comme des *Attaques Magiques* ?
R. Les *K'Daais* n'ont pas d'attaques magiques. Ceci parce qu'ils ont été liés dans leur corps d'acier, emprisonnant ainsi leur essence magique dans ces coquilles, et les rendant du coup plus "ordinaires".

Q. Le *K'Daai Destructeur* peut-il prendre des options du *Monstrous Arcanum* ?
R. Le *K'Daai Destructeur* ne peut pas prendre les améliorations du livre *Monstrous Arcanum*, sauf si il est acheté avec un Parchemin d'Asservissement, lors d'une partie où ces règles sont utilisées.

Q. Est-ce que le **Funeste Taurus** est un type plus puissant de *Grand Taurus* ?
R. Le *Funeste Taurus* est une forme plus grande est plus puissante de *Grand Taurus*. Comme vous le noterez page 185, toutes les règles présentées s'appliquent aux deux formes, à l'exception de *Corps Embrassé* (voir « Corrections » ci-dessus). Sinon, seul le coût en points et les caractéristiques sont différents.

Q. Le *Grand Taurus* qui suit la règle *Corps Embrassé de Tempête de Magie*, est-il toujours blessé sur un jet de 6 ?
R. Non. Comme cela est écrit, toutes les attaques non magiques subissent une pénalité de -1 pour blesser contre le *Grand Taurus*.

Q. La seconde partie des règles *Corps Embrassé et Corps en Fusion des Taurus et des K'Daai* : « De plus, toute attaque non-magique... » s'applique-t-elle aux projectiles non-magiques dans la phase de tir (arc, arbalète, boulet de Canon, et autres types de projectiles non-magiques) ? Ou bien cette règle s'applique uniquement à la phase de corps à corps, contre les attaques au contact non-magiques ?
R. La règle s'applique uniquement au corps à corps, et pas aux tir de projectiles.

Q. Un débat est apparu parmi les joueurs de *Warhammer*, à propos de comment incorporer des *Nains du Chaos* dans une armée *Guerriers du Chaos*, comme il est spécifié dans le livre qu'il contient une **liste d'armée officielle**. Certains ont utilisé la citation de la page 105 "De même, est aussi inclus dans cette section une liste d'armée *Nains du Chaos* pour la sombre légion d'*Azgorh*. Cela doit être considéré comme une liste d'armée officielle pour *Warhammer*". La dernière phrase de cette citation veut-elle dire que la liste mélangeant *GdC/NdC* n'est pas une liste officielle ?
R. Toutes les listes d'armée du livre *Tamurkhan* sont des listes officielles.

Q : Pouvez-vous clarifier si la *Légion d'Azgorh* est une liste qui peut être incorporée dans un **Grand Host du Chaos** ? Si oui, comment fonctionnent les règles du **Grand Host** avec la *Légion*

d'*Azgorh* ?

R. Oui, c'est possible. La liste de la page 143 devrait inclure la *Légion d'Azgorh* en quatrième choix de listes de forces du Chaos. Si vous choisissez une *Great Host*, utilisez ces règles de sélection en lieu et place des règles données à la page 186 pour mélanger des *Nains du Chaos* et des *Guerriers du Chaos*.

Q. Peut-on prendre les options masse caudale, exhalaison occulte, sorcier niveau 2 pour le **Lammasu** ?
R. Oui, vous pouvez les prendre au coût prévu dans *Tempête de Magie*.

Q. Est ce que les **Centaures-Taureaux** utilisent les lances comme des figurines d'*Infanterie* (Combat sur plusieurs rangs comme l'implique le Livre de Règles), ou combattent-ils en obtenant le bonus de Force en charge comme la Cavalerie? Je conçois que la seconde option ait été voulue, mais sans rectification de règle par FAQ, ils sont traités comme de l'*infanterie*.
R. Actuellement les *Centaures-Taureaux* ne reçoivent aucun avantage dans la possession de lances, vu qu'ils ne sont ni un dérivé de l'*Infanterie*, ni un de la Cavalerie. Nous faisons suivre cette question précise à notre équipe du livre pour une solution.

Q. Est-ce que les **Canons Apocalypses** peuvent bénéficier des relances de *Forgeron Démoniste* ?
R : Oui, aussi longtemps qu'ils sont pris au sein de l'armée de la *Légion d'Azgorh*.

Q. Sur la FAQ officielle de *Tamurkhan*, un **Canon Apocalypse** bénéficie de la relance du *Forgeron Démoniste*. Cela signifie-t-il que le *Forgeron Démoniste* peut effectuer un jet d'attention mes-sire ! avec le *Canon Apocalypse* ?
R. Le *Canon Apocalypse* bénéficie de la relance du *Forgeron Démoniste* parce que dans sa phase de tir, il tire comme une catapulte. Cependant, vu que le *Canon apocalypse* est un *Monstre* à tout autre moment, un *Forgeron démoniste* ne bénéficiera pas de la règle *attention messire* ! provenant de cette figurine.

Q. Si le **Souffle de Haine** est lancé sur une unité déjà engagée au corps à corps, l'unité bénéficie-t-elle encore de la haine (i.e. ce n'est pas le premier tour pour ce combat précis) ?
R : Oui. Si c'est le cas, la prochaine phase de corps à corps du tour durant lequel le *Souffle de Haine* a été lancé, sera considérée comme la première pour la règle spéciale *haine*.

Q. Une unité sous l'effet du sort **Tempête de Cendres** traite-elle le Terrain Découvert comme du Terrain Dangereux ?
R. Les unités affectés par le sort *Nuage de Cendres* traiteront le Terrain Découvert comme du Terrain Dangereux. Cependant, comme ces unités affectées ne sont pas en mesure de faire des marches forcées, de charger ou de voler, le seul moment où elles effectueront un *test de terrain dangereux* à cause du sort sera lorsqu'elles fuient.

Q. Est-ce que le sort **Flammes d'Azgorh** nécessite une ligne de vue ? Les sorts de *dommage direct* ne nécessitent pas de ligne de vue.
R. Oui. Comme cela est écrit, ceci est une exception aux règles de ce type de sorts. À tous les autres égards, ce sort est considéré comme un sort de *dommage direct* et non pas un *projectile magique*.

Q. Le sort **Flammes d'Azgorh** effectue une touche sur la figurine sous le trou du gabarit, puis ensuite un test d'*Endurance supplémentaire* (à -2). Un jet d'*Attention Messire* ! peut-il être tenté pour le test d'*Endurance* ?
R. Un jet d'*Attention Messire* ! peut être tenté pour le test d'*Endurance*, comme cet effet peut être reporté sur un membre ordinaire de l'unité.

Q. Comment le **Marteau Noir d'Hashut** interagit avec les unités composées de figurines à plusieurs points de vie et étant inflammables (Lémures, Ogres sous l'effet de Nuage de Cendres, etc) ? Est-ce qu'un Lémure/Ogre meurt pour chaque blessure causée par la Marteau Noir ?

R. Quand vous attaquez avec le Marteau Noir une unité avec des figurines inflammables de plus d'un point de vie, vous devez effectuer les jets pour blesser séparément pour chaque touche réussie. Si une blessure est causée et non sauvegardée, la figurine sera tuée et alors vous passez à la figurine suivante. Continuez de la sorte jusqu'à que vous soyez à court de touches, de figurines, ou des deux.

Q. Puis-je utiliser le pouvoir du **Calice de Sang et de Ténèbres** à n'importe quel moment dans la phase de magie ?

R. Oui – à n'importe quel moment de la phase de magie du tour d'un joueur ou de l'autre.

Dernière mise à jour : 7 janvier 2015

Compilé par : jb@warhammer-forum.com

Sources : [Q&A](#) et [Errata VO officiel du 25/02/13](#) + des réponses complémentaires données par des salariés de *Warhammer Forge*, via courriel.