



Errata & FAQ - 26 avr. 2026

Publié par le Nid du Dragon le 26 avr. 2026

Rédigé par Loïc Marion et Lucie Marion

Précisions

Magique / dû à la magie

Certaines règles ou effets mentionne des éléments « magique » ou « dû à la magie ». Ces deux qualifications renvoie à la même chose, ici dit comme étant dû à la magie. Cette section clarifie ce qui est compris dans ces qualifications.

- Tout effets de sort sont dû à la magie.
- Toute attaque, touche ou blessure avec la règle *dégât magique* sont dû à la magie. Cependant, une arme, attaque, touche ou blessure obtenant la règle *dégât magique* grâce à l'effet d'une autre règle ne considère comme dû à la magie que les blessures infligés par la règle *dégât magique*.
- Toutes règles, effets, armes ou attaques stipulant qu'ils sont dû à la magie ou magique sont dû à la magie.

Armes de base

Les armes de base / paires d'arme représente toutes les armes à une main, que ce soit des haches des épées ou autre. Certaines unités peuvent avoir des armes que l'on pourrait qualifier d'arme de base tel que les épées, il faut alors imaginer que plus que tout autre arme, l'unité en maîtrise l'art.

Errata

Principe de base

jets & dés > Direction aléatoire

La définition présente dans les règles n'est qu'un exemple, utilisez un dé de déviation, ou autre moyen permettant de déterminer une direction aléatoire est tout à fait acceptable, tant que la direction est bien aléatoire.

Distance > Le Contact

Remplacez la définition du contact du contact par :

Le contact est la zone de 0.1" horizontal autour des figurines. Les unités sont au contact si elles sont à 0.1" entre elles horizontalement et 1" verticalement (2" à la place pour les monstres et 3" pour les béhémoths). De même lors d'un combat, les unités étant à 0.1" horizontalement et 1" verticalement (2" à la place pour les monstres et 3" pour les béhémoths) d'une unité ennemie sont engagées dans le combat avec elle.

Blessure et état

Ajouter la précision suivante : Une unité réduite à 0 Pv ou moins ets détruite, retirez-la du champ de bataille. Unité tuée signifie la même chose que unité détruite.

Unité > Type

Béhémoth : Ajoutez l'effet suivant aux unités de type béhémoth :

Cette unité est *terreur (3")* contre les unités d'infanterie et de bête.

Déroulement de la partie

3 - Phase de mouvement > 2 - résolution des charges > déclarer une charge

Remplacez le paragraphe par :

Pour déclarer une charge, le joueur doit choisir une unité de son armée qui est éligible à la charge pour charger, et une à plusieurs unités ennemies à portée de charge et visible pour être les cibles de sa charge.

Pour déclarer plusieurs cibles, l'unité qui charge doit pouvoir être placée, si sa charge réussit, au contact de toutes ses cibles. Si un tel placement n'est pas possible théoriquement alors il ne peut pas déclarer toutes ces cibles pour sa charge.

La portée de charge est la caractéristique de mouvement plus 4".

3 - Phase de mouvement > 2 - Résolution des charges > résoudre une charge

Deux paragraphes se contredisent. Le second est le bon :

~~Cependant, il peut arriver que par d'autres mouvements, le mouvement de charge ne permette pas d'atteindre toutes les cibles. Dans ce cas, la charge échoue, l'unité doit faire le maximum de son mouvement dans la direction de la cible de la charge la plus proche, mais ne doit pas arriver à moins de 1" de toute unité ennemie.~~

Si une unité ne peut pas atteindre toutes les cibles de sa charge avec son mouvement, alors elle doit parvenir au contact d'un maximum d'entre elles.

Ajoutez également la précision suivante :

L'unité qui chargent doit arriver en priorité au contact des unités l'ayant chargé et dont la charge n'a pas été annulée. Si à la fin de son mouvement, des unités l'ayant chargé qui se sont déplacées de la moitié de la distance qui les séparait ne sont pas au contact de l'unité chargeant, alors elle peuvent, si leur mouvement leur permet, continuer leur déplacement pour venir au contact de l'unité ayant chargé.

3 - Phase de mouvement > 5 - Engagement

Ajoutez la précision suivante :

L'unité peut finir à moins d'1" et/ou au contact d'unité ennemie participant au même combat, cependant l'unité ne peut pas arriver à moins d'1" d'une unité ennemie ne participant pas au même combat.

5 - Phase de mêlée > Résolution des combats > Attaque > Saturation

Remplacez le paragraphe par :

Lorsqu'une unité fait une attaque de mêlée contre une unité, si son attaque a une meilleure caractéristique d'attaque que la caractéristique d'attaque la plus élevée des armes de la cible, alors elle ajoute 1 à son jet de combat. Cependant, si au contraire la cible possède une arme avec une meilleure caractéristique d'attaque, l'unité ciblée augmente de 1 sa parade contre l'attaque.

5 - Phase de mêlée > Résolution des combats

Modifier le paragraphe suivants :

~~Attention : aucune blessure ne doit être résolue dans cette étape, toutes les blessures du tour seront résolues dans un deuxième temps.~~

Attention : aucun jet de défense ni blessure ne doit être résolue dans cette étape. Tous les tests de défenses et les blessures seront résolues dans un deuxième temps.

5 - Phase de mêlée > Résolution des

Blessures

Remplacer le paragraphe par :

Une fois que toutes les unités d'un combat se soient battues, les unités ayant subi des touches vont faire leurs tests de défense. Par ordre d'initiative, chaque joueur va faire les tests de défenses pour toutes ses unités ayant subi des touches durant ce combat. Si une unité a plusieurs test de défense à effectuer, elle choisit l'ordre dans lequel elle effectue ses tests. Appliquez les potentielles blessures d'une test de défense directement après l'avoir effectué, sans attendre de faire les autres tests de défense s'il y en a.

Les armées

Les spécialistes > Briscard

Remplacé la compétence *expertise tactique* par :

Durant la phase d'organisation, si elle n'est ni en fuite ni au contact d'unités ennemies, vous pouvez activer cette unité pour conseiller. Si vous le faites et que votre capitaine est à 6" ou moins de cette unité, alors jetez 1D6, sur 4+ le capitaine gagne 1 Pc.

Disputer une partie

Commencer la partie > Objectif secondaire

Ajouter la précision suivante à l'objectif « Investigation » : coin de table sont considérés comme des points stratégiques aux yeux des unités de votre armée.

Remplacer la description de l'objectif « Suprématie » par :

À partir du second tour, marquez 1 point de victoire si l'unité à moins de 6" du centre du champ de bataille la plus proche du centre est une unité amie. Le centre du champ de bataille est considéré comme un point stratégique pour les unités de votre armée.

F.A.Q.

Est-ce qu'une unité avec une règle d'aura est affectée par sa règle ?

Une unité avec une règle d'aura est toujours à portée de son aura. Cependant, elle n'y est affecté que si elle répond à la condition. Un aura ciblant les unités amies *pulis* n'affecte pas le porteur si ce dernier n'est pas *puli*.

Est-ce qu'une unité avec une règle ou une aptitude ciblant une unité amie peut se cibler elle-même ?

Tant que la règle ne stipule pas « autre unité amie » alors oui. Une unité est toujours considéré comme étant amie avec elle-même, sauf indication explicite du contraire.

Mon unité a subi une touche avec la règle dégât magique durant un combat, quand appliquez la blessure causé par cette règle ?

La blessure dû à la règle dégât magique s'applique en même temps que les autres blessure de la touche, une fois le test de défense effectué, même si le test est réussi et que c'est la seule blessure à appliquer.