

# Errata & FAQ officiels Kings of War

Version du 21 juillet 2016

Les changements depuis la précédente version sont indiqués en bleu.

## Corrections Officielles Livre du Jeu

### Page 57 - Section Charges Multiples :

Remplacez la première phrase par :

“Si deux ou plus de vos unités sont en mesure de charger la même unité ennemie, elles peuvent le faire, à condition de pouvoir toutes prendre place correctement contre le côté du socle de la cible une fois que toutes les charges ont été effectuées.”

Remplacez la dernière phrase par :

“Notez aussi qu’en cas de charges multiples, les unités qui chargent le même côté du socle d’une unité ennemie ne peuvent pas croiser leur trajectoire. Ce qui veut dire qu’elles ne peuvent pas échanger leur place, et doivent rester dans la même position relative au côté du socle de la cible que lorsqu’elles ont commencé leur charge (voir dernier exemple du Diagramme H. Les unités A et B ne peuvent pas échanger leur place pour arriver à la situation finale montrée dans le diagramme du milieu. Et c’est donc la seule façon pour les deux unités de charger légalement).”

### Page 62 - Couvert :

En fin de troisième paragraphe

Remplacer « à l’exception des éléments de terrain difficile à l’intérieur desquels la cible se trouve. » par « Toutefois, si la moitié de la cible se trouve à l’intérieur d’un élément de terrain difficile, celui-ci n’est pas ignoré. »

Remplacez le second point par le suivant :

La LdV vers au moins la moitié du côté de la cible, passe au-dessus d’une unité ou de zone de terrain (y compris le terrain difficile contre lequel l’unité ciblée est en contact).

**Grandes cibles**

Les unités ou éléments de terrain dont la taille est inférieure d’au moins 3 points à celle de la cible, ou de l’unité qui tire, n’offrent aucun couvert.

Ajoutez une section sur les unités de taille 0

Comme pour les obstacles, ces unités sont considérées pour les couverts comme étant de taille 1 mais ils ne bloquent jamais les lignes de vue.

### Page 86 - Page 86, scenario 5: butin !

Remplacez le premier paragraphe par :

Pendant la partie, lorsqu’une de vos unités termine son déplacement (hors déplacements d’Avant-garde) sur un pion Butin, elle peut le prendre si il n’y a aucune unité ennemie en contact avec le marqueur. Cette unité transporte ensuite le pion Butin avec elle.

### Page 100 - Haut paladin sur Dragon :

Remplacer la taille de socle par «50x50»

### Page 124 - Souffle du dragon :

Remplacer la valeur tir 4+ par tir -

### Page 137 - Le Capitaine :

Ajouter à le fin de la règle Maître tacticien : «Ne peut être utilisée sur des unités alliées»

### Page 163 - Chronéas :

Bien qu’il y ait plusieurs monstres de ce genre rôdant parmi les abysses, il est extrêmement rare d’en rencontrer un sur le champ de bataille. Ils sont donc considérés comme des légendes vivantes.

Rajoutez [1] à côté de *Monstre*.

### Page 165 - Ba’su’su l’immonde

**Sous Vol, ajouter :**

«Cette unité ne possède pas la règle spéciale Furie.»

## Empires Inexplorés

### Page 71 - Herja la déchue

Dans Jugement de Korgan, ajouter après unité alliée non infanterie, y compris un Héros (Inf) :

« (mais pas Herja elle même) »





# FAQ Officielle

## Proximités des troupes ennemies

*Q : Parfois les règles évoquent une nécessité de distance supérieure à 1ps des unités ennemies. A l'inverse, elles peuvent aussi évoquer une distance de moins de 1ps. Cela est contradictoire (en particulier lorsqu'il y a exactement 1ps). Quelle est la formulation correcte ? La réponse est particulièrement lourde de conséquences sur les unités lentes. Si elles doivent s'arrêter à plus d'1 ps elles auront besoin d'un 2 sur un jet de déferlement.*

**R :** Oui la formulation est contradictoire. Dans tous les cas, considérez qu'être à exactement 1ps est autorisé. Considérez qu'il ne faut pas être à moins d'1 ps. Cela signifie donc qu'une unité lente peut s'arrêter à 1ps d'une unité ennemie et ensuite un jet de déferlement de 1 sera suffisant pour entrer en contact.

## Mouvement

*Q : Lorsque l'on déclare une charge multiple contre une cible, les unités sont-elles considérées comme chargeant simultanément, ou se déplacent-elles les unes après les autres ?*

**R :** Les charges sont déclarées simultanément mais les unités sont déplacées chacune à leur tour. Cela signifie que les unités doivent avoir une Ligne de Vue vers la cible, et être à portée depuis la position du Chef d'unité pour pouvoir déclarer une charge. Les autres unités chargeant la même cible peuvent être déplacées en premier si cela permet aux unités se trouvant derrière d'effectuer un déplacement correct de charge. Le plus important est qu'il y ait suffisamment de place pour les y emmener légitimement, et d'être correctement en contact contre le côté de la cible à la fin de tous les déplacements de charge.

Notez cependant que les unités ne peuvent toujours pas échanger leur place (croiser les trajectoires de chacun). Elles doivent conserver leur position relative entre elles et l'orientation de l'unité ciblée. Consultez également la question suivante qui s'y rapporte.



*Q : Que veut dire «le chemin le plus court possible» lorsqu'on charge?*

**R :** Cela veut dire que l'unité prend la route la plus directe qu'elle peut, de façon à entrer en contact avec l'unité chargée. L'unité ne doit pivoter que si cela lui est nécessaire pour s'acheminer par le trajet le plus direct, et il se peut que ce soit pour contourner un terrain infranchissable ou un autre unité.

*Q : Lorsque l'on déclare une charge multiple, les unités peuvent-elles être glissées latéralement pour permettre aux autres unités de charger le même côté dans le cas d'une charge multiple, avant que les autres unités se déplacent ? Les unités peuvent-elles potentiellement se bloquer entre-elles lors de la déclaration d'une charge multiple ?*

**R :** Oui aux deux. Considérons que toutes les unités peuvent correctement effectuer leur mouvement de charge, déplacez chaque unité et glissez-les jusqu'à leur position finale (prêtes pour s'accommoder aux autres unités, et partager l'espace disponible) avant de déplacer l'unité suivante. Arrangez les positions des unités contre le côté de la cible après que toutes les unités ayant chargé ont été déplacées, et ainsi permettre de partager correctement l'espace, si vous l'avez mal estimé.

Cela peut arriver lorsqu'une unité située trop proche derrière une autre, bien qu'elle puisse voir sa cible et qu'elle soit à portée, que l'unité la plus proche se déplace en premier, et qu'un seul pivot lors de la charge n'est pas suffisant pour entrer en contact. Cela serait alors une charge ratée, et l'unité doit recevoir un ordre différent. Les unités *Agile* peuvent facilement éviter cela grâce à leur pivot supplémentaire !

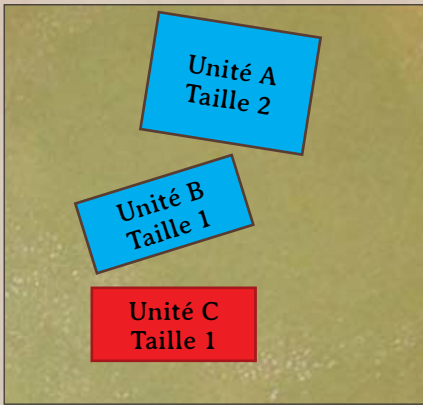
*Merci de vous reporter au diagrammes mis à jour suivants :*

*Q : Lorsqu'une unité est déplacée au contact par un Déferlement, mais que ce contact est contre un coin d'une unité ennemie et non d'un bord, quel arc de l'unité ciblée est pris en considération pour la charge ?*

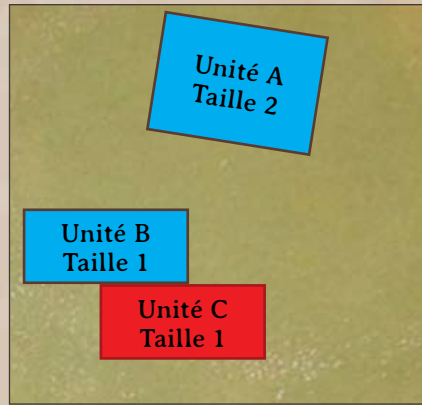
**R :** Si vous pouvez voir ce qui risque de se passer, déterminez dans quel arc de l'unité ciblée la position du chef d'unité est située avant le déplacement. Cela arrive lorsque le côté de l'unité déplacée par le Déferlement sera alignée et lancera son attaque. C'est le seul cas où une unité déplacée par un Déferlement touche un coin, dans les autres cas, les règles normales de Déferlement s'appliquent.



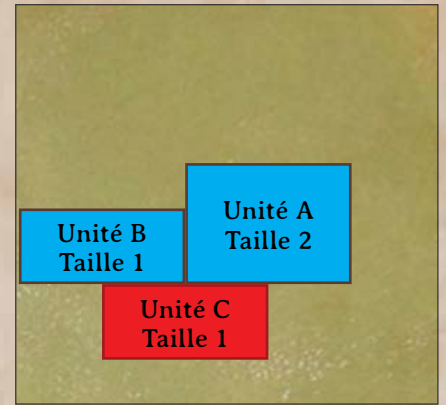




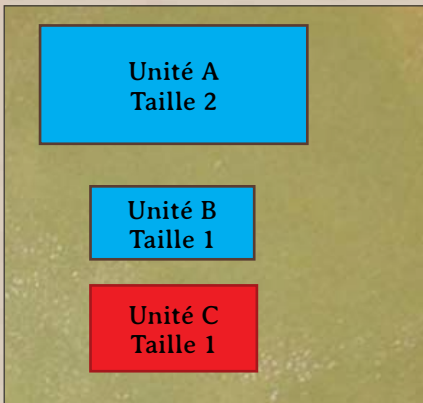
Les Unités A et B déclarent une charge multiple contre l'Unité C.



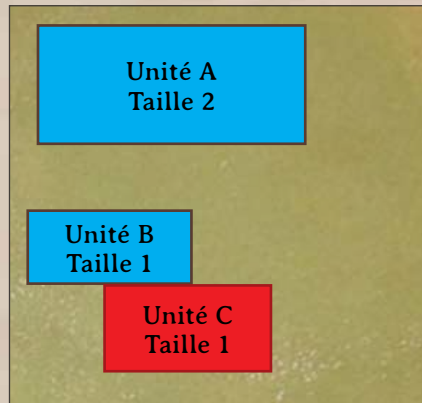
L'unité B se déplace en première et est décalée sur la gauche. L'unité A peut ensuite réaliser un mouvement de charge légal pour se mettre au contact, et également s'aligner sur la face de la cible.



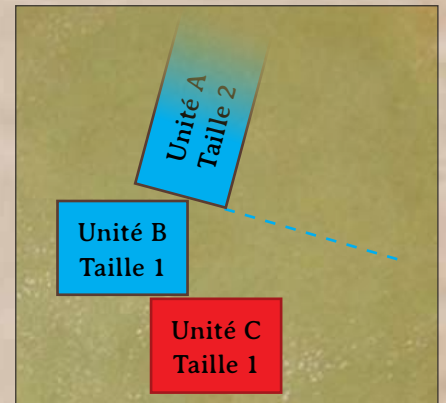
Elles ont chacune conservé leur position relative et leur orientation face à l'unité ciblée.



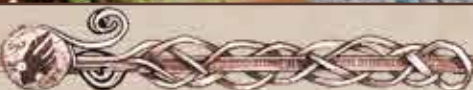
Les Unités A et B déclarent une charge multiple contre l'Unité C.



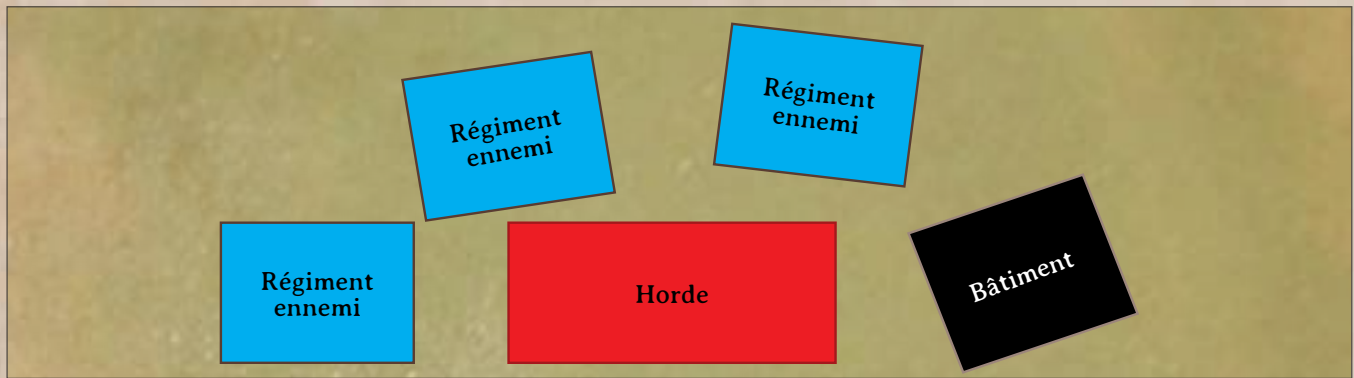
L'unité B se déplace en première et est décalée sur la gauche pour permettre à l'Unité A de se placer correctement.



L'Unité A est trop proche de l'Unité B, ne peut pas pivoter et effectuer de mouvement de charge légale pour se mettre au contact de sa cible. La charge est annulée et l'Unité A doit recevoir un ordre différent. L'Unité B devra alors être repositionnée pour être centrée face à l'Unité C.







*Q : Une unité peut parfois être "encerclée" par plusieurs unités ennemies ou du terrain infranchissable, l'empêchant de faire quoi que ce soit sauf de reculer (et parfois même pas !). La position d'une unité ennemie peut signifier qu'aucune cible viable que l'unité pourrait charger ne peut l'être parce que l'unité qui charge ne pourra pas s'aligner avec aucune d'entre-elle. Comment cela peut-il être résolu ?*

*Le schéma ci-dessus illustre un cas dans lequel la horde a deux régiments ennemis directement devant elle, qu'elle pourrait charger, mais elle est bloquée parce qu'elle chevaucherait les autres unités ennemies ou le terrain infranchissable. Elle est encerclée et ne peut rien faire d'autre que reculer.*

**R :** Il serait inhabituel que cela arrive accidentellement, bien que cela puisse arriver à l'occasion. Il est parfaitement possible de forcer une unité ennemie à légalement charger une unité de votre choix (par exemple "écranter" une unité avec une autre moins chère), mais il n'est pas possible de placer une unité dans une situation où toutes les charges autorisées sont rendues irréalisables. La meilleure façon de résoudre cela est de permettre à l'unité qui charge de choisir une cible de son choix (une parmi les deux unités se trouvant devant elle, dans l'exemple présent), la déplacer au contact et aligner la cible contre l'unité qui charge à la place. Les unités qui ne sont pas impliquées dans le combat sont alors déplacées normalement, si la situation le demande. La façon de résoudre ces situations dépend principalement des autres unités et du terrain. Les joueurs devraient se servir de l'approche recommandée ci-dessus, ou lancer un dé, ou demander à une personne neutre s'ils n'arrivent pas à se décider sur la meilleure solution à adopter pour ce genre de cas spécifique.

*Q : Comment l'alignement des unités fonctionne-t-elle lorsqu'une ou plusieurs unités chargent un Personnage (cf. Indépendant) ?*

**R :** Déplacez la première unité en charge au contact du Personnage. Le Personnage est ensuite aligné contre cette première unité en charge. Les autres unités chargeante viennent ensuite au contact et s'alignent sur le Personnage.

*Q: Si une unité qui charge se décale latéralement pour se centrer sur son unité cible, et que le décalage l'amène dans un terrain difficile ou sur un obstacle, la charge est elle considérée comme gênée?*

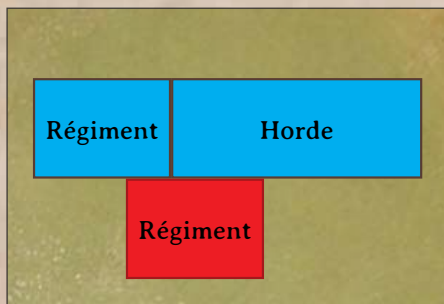
**R: Oui**

*Q: Si mon unité qui charge peut simplement pivoter là où elle est pour entrer en contact, mais alors soit un terrain infranchissable soit une autre unité empêche mon unité de s'aligner, est-ce que mon unité peut d'abord de décaler latéralement, puis s'aligner?*

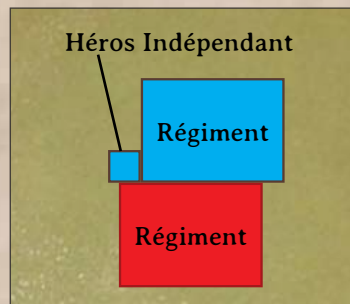
**R: Non,** les étapes sont Mouvement, Alignement, puis Décalage latéral.

*Q: Lors d'une charge multiple sur une même cible, Comment organiser les unités pour les placer équitablement ?*

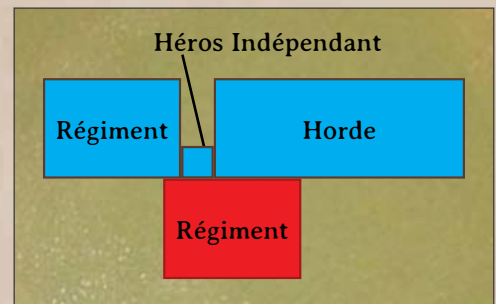
**R :** Dans le cas de charge à 2 unités, chaque unité devra approximativement partager la même fraction au contact de l'adversaire (cf ci-dessous). Dans le cas d'une charge à plus de 2 unités, les unités au centre seront évidemment complètement au contact, il restera à répartir le front restant. Il n'y a pas besoin d'une précision au mm, placez les unités pour que cela soit équitable à l'œil nu. Merci de vous reportez aux schémas suivants pour quelques exemples.



Chaque unité a à peu près un tiers de son front au contact.



Chaque unité a à peu près 5/6<sup>ème</sup> de son front au contact.



Sur les 100 mm de front, l'indépendant prend 20 mm, ce qui laisse 80 mm pour les autres unités, à se partager de façon égale. Ce qui veut dire à peu près 1/4 du régiment, et de la horde au contact.

Q: Lorsque l'on charge, peut on terminer au contact d'un bord différent de celui chargé ?

R : Non. Vous devez contacter le bord, ou son coin, avant de vous aligner.

Q : Durant une charge, mon unité peut contacter l'ennemi mais il n'y a pas la place suffisante là où elle l'a contacté pour s'aligner et se décaler. Puis je « téléporter » l'unité pour la placer là où elle peut entrer, mais en passant au dessus d'autres figurines/ du terrain infranchissable...

R : Non, la « téléportation » n'est pas autorisée.

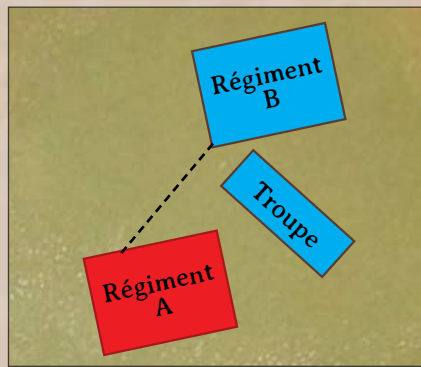
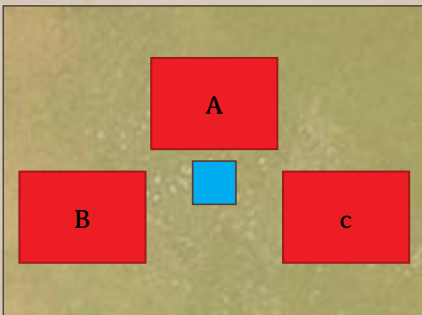
Q: Comment la contre-charge fonctionne-t-elle lorsque le pivot place l'unité au dessus de l'ennemi ?

R : Faites pivoter votre unité dans l'air, puis glissez jusqu'à ce que vous puissiez placer l'unité sur la table. Faites la ensuite avancer vers l'ennemi. Si vous ne parvenez pas à placer votre unité pour pouvoir contacter l'ennemi, la contre-charge n'est pas autorisée.

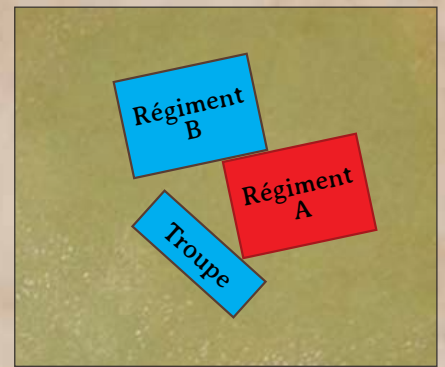
Q: Supposons un corps à corps où l'unité chargeante n'a pas déroulé sa cible. Elle est donc repoussée.

En raison de la proximité des autres unités ennemies, pour garder cette distance de 1ps, cela peut conduire à repousser l'unité à bien plus qu'1ps de l'unité cible. Regardez l'exemple ci-dessous. L'unité bleue a chargé l'unité A et doit maintenant reculer d'1 ps. Pour être à 1ps de toutes les unités ennemies (B et C), l'unité doit reculer bien plus loin. Est-ce la bonne solution ?

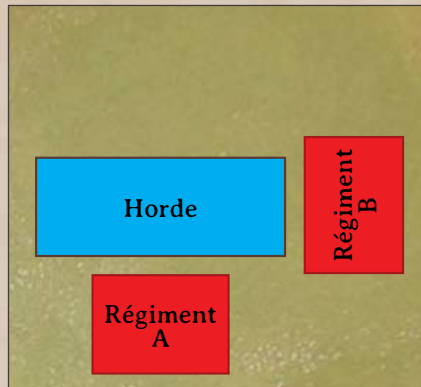
R : Non, Cela ne doit pas être joué ainsi. Après avoir attaqué, l'unité repoussée ne devrait pas parcourir plus d'1 ps. Repoussez les unités de telle manière qu'elles ne soient pas en contact les unes avec les autres. Faites un écart de 1ps entre les unités s'il y a assez de place mais ne soyez pas inquiets si c'est impossible. Ne cherchez pas à tout prix à avoir ce 1ps d'écart si cela entraîne un effet de recul en chaîne.



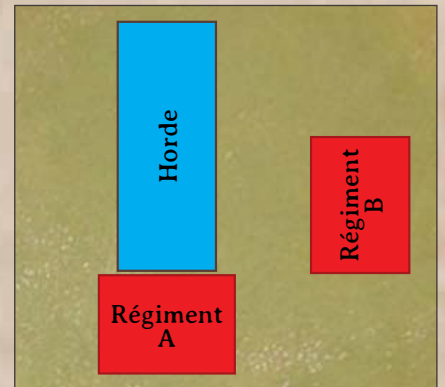
Le régiment A veut charger le régiment B. Il ne peut contacter que le coin du régiment B, mais ne peut s'aligner à cause de la troupe.



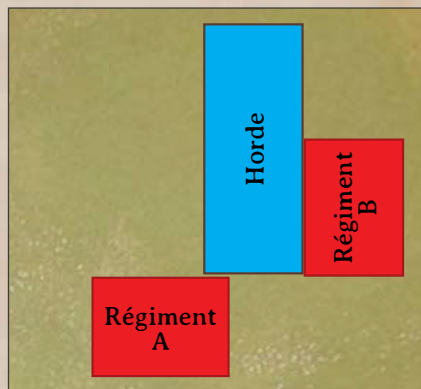
Se «Téléporter» de l'autre côté de la troupe n'est pas autorisé, ainsi cette charge n'est pas autorisée.



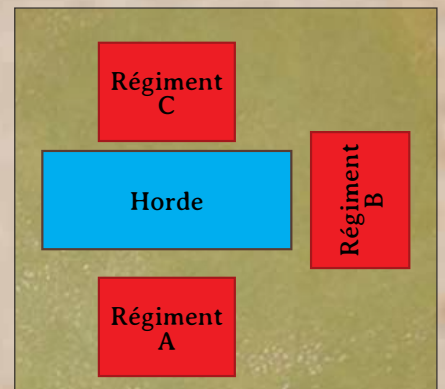
La horde veut contre-charger le régiment B.



Soulevez la horde, et décaler la latéralement jusqu'à ce qu'elle ne soit plus au dessus d'une unité.



Avancez là droit devant jusqu'au contact. Si alors il y a l'espace suffisant, centrez là comme d'habitude, dans cet exemple le régiment A empêche cela. Vous devriez pousser légèrement le régiment A.



La horde veut contre-charger le régiment B. Ce n'est pas possible vu qu'il n'y a pas assez de place pour reposer la horde entre les régiments A et C.



Q : Peut-on pivoter à travers des unités (ami ou ennemie) durant une charge ?

R : Oui, tant que l'unité chargeante termine son pivot à l'écart des autres unités, vous pouvez pivoter à travers en charge (regardez la règle « L'interpénétration lors d'un pivot » dans le chapitre « l'interpénétration des unités »)



## Règles Spéciales

**Q :** Si une unité possède deux attaques de Souffle (par exemple commence avec une et achète le Diadème du Dragon), est-ce que les deux se cumulent ?

**R :** Non, il s'agit de deux attaques à distance distinctes.

**Q :** Une unité peut-elle utiliser sa règle spéciale Vol lorsqu'elle est déplacé droit devant elle par un sort de Déferlement ?

**R :** Non. Les unités qui sont déplacées par un Déferlement se déplacent au sol.

**Q :** Si une unité a l'une des règles suivantes Perforant, Explosion ou Rechargez, puis un artefact magique tel que le diadème du dragon. L'attaque à distance de l'artefact magique bénéficie-t-elle des règles spéciales de l'unité ?

**R :** Non. Perforant, Rechargez ! et Explosion ne s'appliquent qu'aux attaques que l'unité possède déjà. Les règles spéciales des unités auraient pu être formulées plus clairement (par exemple : arbalètes ayant la règle perforant 1 et rechargez). Notez que les règles Vieux et Elite continuent à s'appliquer avec tous les artefacts magiques.

## Terrain et table de jeu

**Q :** Combien d'éléments de décors faut-il sur une table ?

Cela dépend naturellement de ceux à votre disposition. Néanmoins pour vous guider, un élément de décor d'au moins 15cm/15cm par section de 60cm/60cm d'une table, plus quelques obstacles linéaires et des terrains décoratifs devraient suffire. Ainsi, sur une table classique de 1m80/1m20, on trouvera entre 6 et 7 décors plus quelques obstacles, ce qui donne par exemple : une grande colline, une petite, quelques terrains difficiles (une forêt ou deux), quelques éléments infranchissables, quelques murs ou haies.

Ne placez pas tout les décors sur les bords extérieurs de la table au risque de créer un vaste espace central où les armées s'entre-tueront. Rendez le jeu encore plus passionnant pour chaque joueurs en éparpillant les décors sur toute la table, avec peut-être des terrains infranchissables ou difficiles au centre. Ne placez pas non plus toujours les collines dans les zones de déploiement !

Quelques exemples de table :



## Scénarios

**Q :** Dans le scénario 3 Domination : Que signifie le centre de la zone de jeu ? Est-ce le centre de la zone de déploiement ou le centre de la table ?

**R :** Le centre de la table, un cercle de rayon 12ps dont le centre se trouve au milieu du champ de bataille.



**Q :** Quelle taille recommandez-vous pour les éléments de décor ?

Une fois encore, tout dépend de vos envies mais vous pouvez utiliser ceci comme référence.

Colline : taille 1

Bâtiment de plein pied : taille 3

Bois et bâtiments à étage : taille 4 ou 5



## Multi-soclage et utilisation d'unités « compte comme »

**Q :** Lorsque je multi-socle une unité, quel est le nombre minimum de figurines que je peux utiliser pour représenter la taille de l'unité que je veux concevoir ?

**R :** La page 206 du livre de règles indique qu'il faut « s'approcher raisonnablement du nombre correct, afin que vos adversaires ne se méprennent pas sur la taille réelle de votre unité . »

Plutôt que d'empêcher une quelconque créativité, ceci est resté assez vague pour que les gens puissent représenter leurs unités de la façon dont ils l'entendent. Pour des parties amicales, et avec vos partenaires de jeu réguliers, tout est acceptable. Cependant, par souci de respect des joueurs, et pour s'assurer que le spectacle soit conforme aux attentes légitimes d'une bataille de masse auquel le jeu fait référence, il est demandé d'utiliser un nombre minimum de figurines en respect des règles ci-dessous.

Les figurines doivent être soclées sur des socles de taille appropriée et correspondant à leur type. Les unités soclées (ou « multi-soclage ») sont également autorisées du moment où le socle de l'unité correspond à la taille de l'unité. Le nombre de figurines sur un multi-socle doit au moins compter une figurine de plus que le nombre indiqué pour la taille juste inférieure d'une unité (ou plus de 50% du nombre « attendu » de figurines pour l'unité représentée s'il n'y a pas de taille d'unité inférieure ). Par exemple, un Régiment d'infanterie multi-soclé doit compter au moins 11 figurines (une de plus qu'une Troupe). Le nombre préféré de figurine est de 66% ou plus pour conserver un spectacle visuel de bataille de masse.

La table de taille des unités peut être augmentée pour présenter le Nombre Minimum de Figurines (NMF) et le Nombre Préféré de Figurines (NPF).

**Q :** Comment utilise-t-on le système de taille minimale de figurines dans le cas des figurines « compte comme » ou proxies, au lieu des figurines officielles ? Qu'est-ce qui est acceptable pour une figurine alternative ?

**R :** Les figurines proxy et « compte comme » doivent être des alternatives appropriées aux figurines qu'elles représentent (pas d'Hommes-Arbres pour représenter des Orquelines !). Elles doivent suivre les mêmes indications sur le compte minimal de figurines présenté ci-dessus ou doivent occuper un espace équivalent (ou aussi proche que possible) que les figurines qu'elles représentent.

Par exemple, 2 Chars Lourds prennent à peu près le même espace qu'un régiment de 10 chevaliers, l'alternative est donc acceptable. **A TOUT MOMENT**, vos adversaires doivent pouvoir être certains de la nature des unités sur la table. Tenez-les clairement informés avant le début des parties si vous avez de telles unités dans votre armée. N'hésitez pas à leur rappeler durant les parties. Vous devrez éviter toute confusion possible (des figurines qui ont des ailes qui n'ont pas la règle spéciale Vol par exemple).



| TYPE D'UNITÉ | Taille de Socle de Figurine | TROUPE        |     |     | RÉGIMENT      |     |     | HORDE         |     |     | LÉGION        |     |     |
|--------------|-----------------------------|---------------|-----|-----|---------------|-----|-----|---------------|-----|-----|---------------|-----|-----|
|              |                             | Socle d'unité | NMF | NPF | Socle d'unité | NMF | NPF | Socle d'unité | NMF | NPF | Socle d'unité | NMF | NPF |
| Infanterie   | 20x20 mm                    | 100x40mm      | 6   | 7+  | 100x80 mm     | 11  | 14+ | 200x80 mm     | 21  | 27+ | 200x120 mm    | 41  | 41+ |
| Infanterie   | 25x25 mm                    | 125x50mm      | 6   | 7+  | 125x100 mm    | 11  | 14+ | 250x100 mm    | 21  | 27+ | 250x150 mm    | 41  | 41+ |
| Cavalerie    | 25x50 mm                    | 125x50mm      | 3   | 4+  | 125x100 mm    | 6   | 7+  | 250x100 mm    | 11  | 14+ | n/a           | -   | -   |
| Inf GT       | 40x40 mm                    | n/a           | -   | -   | 120x40 mm     | 2   | 2+  | 120x80 mm     | 4   | 4+  | 240x80 mm     | 7   | 9+  |
| Cav GT       | 50x50 mm                    | n/a           | -   | -   | 150x50 mm     | 2   | 2+  | 150x100 mm    | 4   | 4+  | 300x100 mm    | 7   | 9+  |
| Cav GT       | 50x100 mm                   | n/a           | -   | -   | 150x100 mm    | 2   | 2+  | 150x200 mm    | 4   | 4+  | 300x200 mm    | 7   | 9+  |





# Corrections Officielles de la VF

Sont rassemblées ci-dessous, les seules corrections de la version française qui ont un impact en terme de jeu.  
(le numéro d'impression de votre livre King of War se trouve en bas de sa page 3)

## Livre du jeu

### Corrections à apporter aux six premières impressions

#### Page 71 - Corps-à-corps:

Remplacer à la fin du deuxième paragraphe «contre une Machine de Guerre personnage» par «contre une Machine de Guerre Indépendante»

#### Page 153 - Boutefeux goblin rouge :

Remplacer « à 6" ou moins de la figurine » par « à D6 » ou moins de la figurine »

#### Page 79 - Amulette du cœur enflammée de Myrddin :

Remplacer «une autre attaque à distance ou un sort» par «une autre et différente attaque à distance (ou sort)»

### Corrections à apporter aux cinq premières impressions

#### Page 78 - Huile enflammée :

Ajouter en fin de texte : "ou si elle possède déjà ces règles, elles augmentent leur valeur de 1."

#### Page 142 - Sylphides sur aigles :

Ajouter « \* », car ce sont en fait des unités irrégulières

### Corrections à apporter aux quatre premières impressions

#### Page 57 - Schéma H :

Décaler légèrement les 3 unités A, B et C vers l'arrière, sur les 3 illustrations.»

#### Page 152 - Chars Ogres:

Remplacer «Charge Fracassante (1), Force dévastatrice (2)» par «Charge Fracassante (2), Force dévastatrice (1)»

#### Page 127 - Maître veneur :

Remplacer «Garde du palais» par «Avant-garde».





**Corrections à apporter aux trois premières impressions****Page 62 - Section Test de Moral :**

Remplacer la première phrase par :  
«A la fin de la phase de Tir, testez le Moral de toutes les unités auxquelles vous avez infligé au moins une blessure pendant cette phase.»

**Page 70 - Schéma :**

La flèche indiquant le front de 50 mm de largeur qui sera l'origine de l'arc de vue du canon doit être replacée horizontalement, centrée sur l'axe du fût du canon.

**Page 99 - Profil du Phénix :**

Remplacer «*Inspirant*» par «*Motivant*».

**Page 100 - Profil du Haut Paladin sur griffon :**

Remplacer «*Inspirant*» par «*Motivant*».

**Page 126 - Profil du Seigneur chevaucheur de Drake :**

Remplacer «*Inspirant*» par «*Motivant*».

**Page 145 - Profil du Druide :**

Remplacer «*Déferlante*» par «*Déferlement*»,  
«*Chant du fléau*» par «*Mélopée du fléau*»

**Page 146 - Profil de la Licorne ailée :**

Remplacer «*Chant du fléau*» par «*Mélopée du fléau*»

**Page 147 - Profil de Kéris :**

Remplacer «*Déferlante*» par «*Déferlement*»

**Page 203 - Profil du Roi liche :****Roi liche**

Héros (Inf)

| Effectif | Vit | Me | Tir | De | Att | Mo    | Pts |
|----------|-----|----|-----|----|-----|-------|-----|
| 1        | 5   | 5+ | -   | 4+ | 1   | 14/16 | 145 |

**Spécial**

Déferlement (12), Indépendant, Motivant,  
Régénération (5+)

**Options**

- Soin (6) pour +20 points, ou gratuit en remplacement de Déferlement.
- Éclair (5) pour +35 points
- Mélopée du fléau (3) pour +20 points
- Peut chevaucher un destrier mort-vivant pour +20 points. Sa Vitesse passe à 8 et son type devient Héros (Cav).

**Corrections à apporter à la première impression****Page 108 - Profil du Brise-fer :**

Remplacer le nom par «Brise-pavois»

# Empires Inexplorés

(le numéro d'impression de votre livre *Empires Inexplorés* se trouve à la page 2)

**Corrections à apporter aux deux premières impressions****Page 34 - Profil du Monstre d'acier halfling:**

remplacer «Att +15» par «Att D6+15»

**Page 55 - Profil des Hantises :**

Rajouter «Vol» dans les règles spéciales

**Correction à apporter à la première impression****Page 26 - Chasseurs braillards centaures :**

remplacer le nom par «Chasseurs centaures»

