

Errata à partir du forum Edge

Le crédit revient majoritairement à **ummaner** du forum Warhammer Edge qui a fait un travail de fou furieux en terme de recherche d'erreurs.

1 - Générique : Il existe une erreur générique au sujet des descriptions des Distances (i.e. Courte, Moyenne, Longue et Extrême). A chaque fois qu'une distance est énoncée sur une carte, vous devez 'ajouter' le terme 'ou moins'.

2 - Cartes//Guides en VO/VF : Il existe des erreurs de reproduction entre les Cartes et les Tableaux des Guides Joueurs/Créatures/Maître du Jeu en VO et qui ne sont pas corrigées par une FAQ officielle à ma connaissance. Je ne peux donc pas savoir où se situe la 'bonne' réponse. Je suis parti du principe que les Cartes ayant été créées bien avant les Guides et les tableaux correspondant sont donc correctes (sauf si un errata FAQ). J'ai listé ces cartes pour des soucis d'exactitude. EDGE ayant traduit les Guides et reporté le texte sur les Cartes, cela a donc généré des cartes hybrides en VF.

3 - Traduction/Compréhension des règles : Il existe des erreurs dues à une mauvaise compréhension des règles ou un défaut de traduction. J'ai regroupé ces cartes sous cette liste.

Cartes//Guides en VO/VF

ACTIONS DE SOUTIEN

Vitesse d'Asuryan : Il manque le mot **Réaction** dans la liste des traits de cette carte. Mot présent sur la carte mais pas dans les Guides.

ACTIONS DE BÉNÉDICTIONS

-- **Manann** --

Trident de Manann :

♣ : La cible est Démoralisée pendant 2 tours.

-- **Morr** --

Défi de la Non-Mort : Attitude Téméraire (rouge), il n'y a pas de modificateur de difficulté (ne prenez pas en compte les ♦♦). Il apparaît pourtant dans le Guide mais pas sur la carte.

-- **Ulric** --

Fureur d'Ulric : Attitude Téméraire (rouge), la condition "6 Faveurs disponibles immédiatement." est fautive, il faut 3 Faveurs comme pour le Attitude Prudente (verte) qui lui est correct. Dans le livre en VO, il y a la même erreur mais inversé (6 Faveurs pour le Attitude Prudente (verte) et 3 pour le Attitude Téméraire (rouge))

Loup Spectral : Attitude Prudente (verte), ajoutez la ligne :

♣ Retirez 2 jetons de recharge à cette carte

TALENTS D'AFFINITÉ

Accord Aéthérique : Vous bénéficiez d'un □ supplémentaire à l'occasion de vos tests de Focalisation, Piété, Observation, Folklore, Éducation et Intuition si la magie y joue un rôle.

REVERS MAGIQUE

Dilatation Temporelle : Il faut ajouter la phrase suivante : "De plus, subissez 1 Corruption."

ACTIONS DE SORTILÈGES

-- **Magie Commune** --

Incantation Rapide : Attitude Téméraire (rouge), Le modificateur de difficulté est de trop, il n'est pas de ♦ mais Aucun. Le modificateur de difficulté est dans le texte Spécial. Cette erreur est aussi présente dans les Guides en VO. La carte n'existe pas c'est un point de règles bien précis où il n'existe pas de modificateur autre que le Spécial.

-- **Magie Noire** --

Vampirisme Spirituel : Attitude Prudente (verte) : remplacez la ligne ♣♣♣ par :

♣♣♣♣ La cible subit 3 fatigue

-- **Ordre d'Améthyste** --

Usure du Temps : Attitude Téméraire (rouge) :

♣♣ Identique, et la cible subit 1 stress et 1 fatigue

♣♣ Ajoutez 1 jeton de recharge sur cette carte

Le Pouvoir de la Vérité : Attitude Téméraire (rouge), la ligne :

♣ Tant que ce sort est ...

se déclenche à ♣♣ sur la carte mais à ♣ dans le Guide du Joueur en VO. Aucune FAQ en VO n'en parle.

ACTIONS DE SOUTIEN

Évaluation de la Situation : la recharge est de 0.

ACTIONS DES CRÉATURES

Bénédiction : Il manque le Trait **Continu**.

Racines Suffocantes : Attitude Prudente (verte), il manque une ligne :

♣♣ +1 Critique

Sans Issue, Sans Espoir : Attitude Téméraire (rouge) :

♣♣ Ajoutez 1 jeton de recharge de plus à cette carte

Magic Rift : Attitude Téméraire (rouge), la recharge est 2. Dans le Guide c'est 4.

Relever les Morts : Attitude Prudente (verte) : "Effet : " Les décédés plus anciens deviennent des squelettes.

Traduction / Compréhension des règles GUIDE DU JOUEUR

EXPÉRIENCE

Bonus de fin de carrière : remplacer la fin par « deuxièmement, vous obtenez gratuitement, une spécialisation pour chaque compétence clé de carrière que vous avez acquise ou améliorée pendant cette carrière. »

EQUIPEMENT

Arquebuse à répétition : il manque l'attribut **Lourd**.

TALENTS D'AFFINITÉ

Instinctif : Vous bénéficiez de □ supplémentaire à l'occasion de vos tests d'Intuition

Malin : A l'occasion d'une action exigeant un test d'Intelligence pour laquelle vous avez dépensé des points de fortune,

♣♣ Ajoutez ♣ aux résultats

Réfléchi : Si votre attitude est prudente, vous pouvez dépenser 1 point de fortune pour convertir un dé de caractéristique en dé de prudence de plus que votre attitude ne le permet normalement.

Signes : Vous bénéficiez de □ supplémentaire à l'occasion de vos tests d'Intelligence tant que vous êtes en extérieur.

TALENTS DE RÉPUTATION

Voix de la Raison : Épuiser cette carte vous permet de substituer votre Intelligence à votre Sociabilité à l'occasion d'un test de compétence. A l'occasion de ce test :

♣ Ajoutez ✕ aux résultats

CARRIÈRES

Agent

Aptitude de Carrière : Une fois par session, vous pouvez gagner 1 stress et 1 fatigue pour bénéficier d'un ■ supplémentaire à l'occasion de n'importe quel test de compétence.

Chirurgien Barbier

Aptitude de Carrière : Une fois par session, vous bénéficiez d'un ■ supplémentaire à l'occasion d'un test de Premiers Soins ou de Médecine.

Contrebandier

Aptitude de Carrière : Vos tests de Forfaits gagnent :

♣♣ ajoutez un point de fortune à la réserve de groupe.

Mystique

L'icône associée à la carrière est erronée, cela devrait correspondre à **Signes de Foi**.

Scribe

Aptitude de Carrière : Vos tests d'Éducation gagnent :

♣♣ ajoutez un point de fortune à la réserve de groupe.

Tueur de Trolls

Aptitude de Carrière : Tant que vous êtes dans une carrière de *Tueur*, vous ne pouvez porter d'armure mais vous disposez naturellement d'une valeur de défense et d'encaissement de 1. Votre valeur d'encaissement augmente ensuite de 1 chaque fois que vous complétez une carrière de *Tueur*.

Voleur

La valeur de Points de Blessure dans les promotions de la carrière est de 0 (au lieu de 2).

Assassin

L'icône associée à la carrière est erronée, cela devrait correspondre à **Signes de Foi**.

Capitaine Répurgateur

L'icône associée à la carrière est erronée, cela devrait correspondre à **Signes de Foi**.

Aptitude de Carrière : Vous bénéficiez des bonus suivants lors de vos *Attaques au Corps à Corps* et *Attaques à Distance* contre des cibles dotées des traits Cultiste, Chaos et Démon :

♣ +1 dégât

♣♣ +2 dégâts

Flagellant

Aptitude de Carrière : Une fois par session, vous pouvez immédiatement augmenter votre valeur d'encaissement de 1 pour chaque niveau de gravité de la carte de Folie associée à votre fiche de carrière..

ACTIONS DE SOUTIEN

Concentration Martiale : Attitude Téméraire (rouge) :

Spécial : Avant d'effectuer ce test, vous pouvez subir jusqu'à 2 stress. Réduisez le modificateur de difficulté de ■ pour chaque stress subi. Chaque fois que vous touchez avec une *Attaque de Corps à Corps*, retirez 1 jeton de recharge de cette carte.

♣ Lorsque cette carte se recharge, vous entrez dans un état d'acuité totale. Vous pouvez ajouter □ à vos *Attaques au Corps à Corps*.

♣♣♣ Identique, et vos *Attaques au Corps à Corps* infligent +1 dégât

Énerver : Attitude Téméraire (rouge) :

♣ Lorsque cette carte se recharge, les alliés ajoutent à toutes les actions *Attaque au Corps à Corps* ou *Attaque à Distance* effectuées contre la cible.

Je Pensais Que Nous Étions Amis : La cible doit être à moyenne portée et capable de vous voir ou de vous entendre.

Mots d'Inspiration : Attitude Téméraire (rouge) :

♣♣ Vous et toutes les cibles éliminent 1 stress.

♣♣ Vous et toutes les cibles éliminent 1 fatigue.

Mots Miéleux devrait être écrit **Mots Mielleux**

Prédateur ou Proie : il manque le trait **Continu**.

Rats des Champs : il manque le trait **Continu**.

Rats des Villes : il manque le trait **Continu**.

Regard d'Acier : Attitude Téméraire (rouge) :

♣ Ajoutez ■ à votre prochain test de Charisme ou de Ruse tenté par un membre de votre groupe pendant cette rencontre.

Simuler : Attitude Téméraire (rouge) :

♣♣ Identique, et laissez cette carte en jeu comme si elle se rechargeait. Lorsqu'un ennemi effectue une action, vous pouvez recharger cette carte pour l'interrompre et effectuer, vous une action. Le tour de l'ennemi reprend alors normalement.

Tremble, Carcasse ! : Attitude Téméraire (rouge) :

♣♣ Gagnez Peur 2 à la place

Trouver la Faille : il manque le trait **Continu**.

ACTIONS DE CORPS À CORPS

Botte Intrépide : Arme de corps à corps en main, engagé avec la cible, placez 2 jetons de recharge sur l'une de vos *Défenses Actives* quand vous utilisez cette action.

Attitude Téméraire (rouge) :

↪ +2 Critique

Cabriole d'Orion : Attitude Prudente (verte) :

↪ Vous pouvez passer votre attitude immédiatement au 2e cran de Témérité

Attitude Téméraire (rouge) :

Conditions : Formé en coordination, au moins 1 *Danse Rituelle* ou *Attaque de corps à corps* en cours de recharge, engagé avec la cible

↪ Vous pouvez passer votre attitude immédiatement au 2e cran de Prudence

Coup du Duelliste : Arme de corps à corps en main et non engagé avec d'autres personnages sauf la cible

Coup Désorientant : Attitude Téméraire (rouge) :

✧ Vous êtes Exposé pendant 2 rounds.

Coup Insultant : Attitude Téméraire (rouge) :

↪ Vous pouvez utiliser Sociabilité à la place de Force pour déterminer les dégâts.

Fureur de la Tempête : Attitude Téméraire (rouge) :

Conditions : Arme de corps à corps en main, engagé avec la cible.

Jugement vengeur : Attitude Téméraire (rouge) :

Conditions : Souffrant d'une Folie, arme de corps à corps en main, engagé avec la cible.

✧ toute personne engagée avec vous"

Attitude Prudente (verte) :

Conditions : Souffrant d'une Blessure critique, arme de corps à corps en main, engagé avec la cible.

Moulinet Théâtral : Attitude Prudente (verte) :

↪ Chaque membre de votre groupe qui vous voit élimine 1 stress et 1 fatigue.

Piqué du Faucon : Attitude Téméraire (rouge) :

↪ Vous pouvez ajuster votre attitude au premier cran de Prudente.

Voie de la Brise Estivale : Attitude Prudente (verte) :

↪ Vous vous déplacez pour engager la cible et lui infligez les dégâts normaux. Quand cette carte se recharge, vos actions de Voie de l'Épée infligent des dégâts bonus égaux à votre niveau dans l'Attitude Prudente (verte).

Voie de la Chute d'Eau : Attitude Téméraire (rouge) :

↪ Vous vous déplacez pour engager la cible, lui infligez les dégâts -1, puis vous vous désengagez et finissez quelque part à portée courte. Quand cette carte est en cours de recharge, vos actions de Voie de l'Épée gagnent □.

ACTIONS D'ATTAQUE À DISTANCE

Tir et Tir à Distance : Ce sont les mêmes actions de base. Éliminez celle de votre choix

Dans le Mille : Attitude Prudente (verte) et Attitude Téméraire (rouge) :

↪↪ Vous infligez à la cible des dégâts normaux et tirez 3 blessures critiques. Choisissez en 1 à appliquer à la cible et défaussez les autres.

Pistolets Jumeaux :

Attitude Prudente (verte) : supprimer la ligne commençant par ♣ et la remplacer par :

♣♣ Subissez 1 stress.

Attitude Téméraire (rouge) : supprimer la ligne commençant par ♣ et la remplacer par :

♣♣ Subissez 1 stress.

↪ Vous infligez des dégâts normaux à une seconde cible de votre engagement. Ce second coup est effectué par votre arme secondaire.

Tir Immobilisant : Attitude Prudente (verte) :

♣ Ôtez 1 jeton de recharge de cette carte

Tir Instinctif : Attitude Prudente (verte) :

↪↪ Ajoutez 1 jeton de recharge à l'une des cartes en cours de recharge de votre cible

Vol du Phénix :

Test requis : Capacité de Tir (For) contre Défense de la Cible.

ACTIONS DE BÉNÉDICTION

-- Manann --

Tombe Aquatique :

Effet : La cible est Submergée lorsque cette carte se recharge

Trident de Manann : Attitude Téméraire (rouge) :

♣ -1 dégât et subissez 1 stress

-- Morr --

Destruction des Morts-Vivants : Attitude Téméraire (rouge) :

↪↪↪ Identique, mais 8+FM dégâts, dont 1 critique

Par Delà le Voile : Attitude Prudente (verte) :

Effet : Lorsque cette bénédiction se recharge, vous et vos alliés à courte portée peuvent ignorer tout état de durée Brève qui les affecte.

--Myrmidia--

Prière Déconcertante : Les cibles doivent être à courte portée et être capable de vous entendre parler

Spécial : Chaque ennemi ciblé possédant une formation en Discipline ajoute ■ à la réserve de dés.

↪ Toutes les cibles sont Démoralisées pendant 3 rounds

--Ranald--

Chance du Voleur : Attitude Téméraire (rouge), le coup de la bénédiction est de 4 Faveur (et non 3).

Réflexes Félines : Attitude Prudente (verte) :

✦ Lorsque cette carte se recharge, si vous tombez en échouant à un test de Coordination ou d'Athlétisme, vous pouvez dépenser des points de fortune pour réduire le niveau de blessure, de blessure critique et de fatigue à hauteur de la fortune dépensée.

Visage Quelconque : Attitude Prudente (verte) :

✧ Même vos propres amis commencent à oublier votre nom. Avancez la jauge de tension du groupe d'un espace.

--Sigmar--

Marteau De Sigmar : Attitude Téméraire (rouge) :

✦ ✦ Vous frappez votre cible avec +4 dégâts

--Taal/Rhya--

Sommeil de Rhya : Petite erreur de mise en page, les conditions du Attitude Prudente (verte) sont inscrites deux fois.

--Ulric--

Esprit de la Meute : Attitude Téméraire (rouge) :

✦ ✦ Identique, et 🟡 aux tests pour résister à la Peur et à la Terreur pour vous et vos alliés à courte portée.

Fureur du Loup Blanc : Attitude Téméraire (rouge) :

✦ Vous invoquez la bénédiction et vous obtenez 1 manœuvre gratuite que vous devez utiliser pour engager un ennemi à courte portée.

L'Odeur de la Proie : Attitude Prudente (verte) : enlevez la ligne 🐾.

--Verena--

Percer les Illusions : 4 Faveurs, l'illusion ciblée doit être à Portée Moyenne.

Attitude Prudente (verte) :

✦ Vous voyez à travers l'illusion.

ACTIONS DE SORTILÈGES

--Ordre Céleste--

Ailes Célestes : Attitude Téméraire (rouge), la ligne "Effet" présente une erreur. Il faut lire 'Vous atterrissez au début de votre prochain tour.' (et non à la fin de votre prochain tour comme pour le Attitude Prudente (verte) et si vous relancez le sort Attitude Téméraire (rouge) vous n'appliquez pas le malus de ■■ car vous n'êtes plus en l'air au contraire du Attitude Prudente (verte))

Aperçu de l'Éternité : Attitude Téméraire (rouge) et Prudente, la première ligne de ✦ est erroné. Remplacez "...de l'une de vos cartes d'actions ..." par "...de n'importe lesquelles de vos cartes d'actions ..."

--Ordre d'Ambre--

Crocs de Fureur : Attitude Téméraire (rouge), la ligne suivante n'existe pas, ne pas en tenir compte :

✦ ✦ Ajoutez 2 jetons de recharge à cette carte

Crocs de Fureur : Attitude Téméraire (rouge) :

✦ ✦ Identique, mais vous infligez 8 + F dégâts à la place etc ...

Ne pas tenir compte de ".. et la cible subit l'état Submergé pendant 2 rounds" qui n'existe pas en VO.

Hurlement Bestial : Attitude Téméraire (rouge), la ligne 🐾 se déclenche à 🐾.

La Lance du Chasseur : Attitude Téméraire (rouge), la ligne 🐾 se déclenche à 🐾

Vigueur du Sanglier : Attitude Prudente (verte), la ligne 🐾 se déclenche à 🐾

--Ordre d'Améthyste--

Obscure Fatalité : Attitude Téméraire (rouge), le test est "Art de la Magie(FM)" (et non vs Discipline(FM) qui n'est que pour le Attitude Prudente (verte))

--Ordre de Jade--

Canicule : Attitude Téméraire (rouge) :

🐾 🐾 Vous et tous les alliés situés à courte portée ou moins de vous subissent 1 fatigue

Lance de la Nature : Attitude Téméraire (rouge) :

✦ Gagnez 1 énergie et éliminez 1 fatigue

--Ordre Doré--

Empirisme/Dernier Recours : Attitude Téméraire (rouge), la ligne 🐾 Pendant l'initiative du prochain round, ..." se déclenche bien sur un 🐾 et la ligne est correcte.

Garde d'Acier : Attitude Téméraire (rouge), il faut inverser 'Valeur d'Encaissement' et 'Valeur de Défense' dans tout le texte. L'effet est pour la 'Valeur de Défense' alors que la ligne ✦ ✦ est pour la Valeur d'Encaissement.

Loi du Fer Rouge : Attitude Téméraire (rouge), il faut remplacer dans les Conditions '...et portant une armure métallique' par '...et tenant un objet métallique en main'

Or du Fou : Attitude Prudente (verte), remplacez le mot 'Charme' par 'Charisme' (qui est le vrai nom de la compétence)

--Ordre Flamboyant--

Bourrasque Protectrice d'Aqshy : Attitude Téméraire (rouge) :

✦ ✦ Regagnez 2 énergie après avoir lancé ce sort

Explosion de Flammes : Attitude Prudente (verte) :

✦ ✦ +1 dégât

Prestige du Feu :

Test requis : Art de la Magie (Int)

Coût : 3 Énergie

Rafale d'Aqshy : Attitude Téméraire (rouge) :

✧ Un ardent retour de flamme vous inflige 1 blessure par ✦ obtenu (minimum 1).

--Ordre Lumineux--

Clairvoyance/Assurance : Attitude Téméraire (rouge), remplacer la compétence "Charme" (qui n'existe pas) par "Charisme" (qui est le nom réel)

GUIDE DU MAITRE DU JEU

CARACTÉRISTIQUE DES PNJs

Agressivité, Astuce et Adresse (A/As/Ad) ne sont pas traduits et sont toujours raccourcis en A/C/E comme en VO.

Chef de Culte :

F 3(4), E 4(1), AG 3(1), INT 4□, FM 4□, SOC 5

A 2, As 7, Ad3, Blessures 14, Attitude P2

Les attitudes ont une couleur erronée :

Villageois **T1**

Soldat **P1**

Cultiste **P1**

ACTIONS DES PNJs

Défense Solidaire

Utilisé par : PNJs de base

Savez-vous qui je suis ?

Utilisé par : Nobles

Soumission

Utilisé par : Soldats

Mort à l'infidèle

Utilisé par : Tous les cultistes (cultistes, mutants, Chef du culte)

Spécial : Ignorez le modificateur de difficulté de l'attaque si au moins 3 cultistes sont à portée courte.

Délicieuse Corruption

Spécial : Si la cible est blessée, la difficulté du test est ■. Si le Mutant du Culte souffre d'une blessure critique, l'attaque gagne ■.

☠☠☠ L'attaque inflige des dégâts normaux et la cible gagne un nombre de points de fatigue et de stress égal au nombre de blessures critique dont il souffre.

Rites Profanes

Spécial : Si au moins 3 cultistes se trouvent à portée courte de l'attaquant, la difficulté du test est ■.

Coup Sauvage

☠☠ La cible subit des dégâts normaux, +1 critique

Féroce jusqu'au bout

Conditions : Arme en main, engagé avec la cible, a reçu un coup mortel.

Chaos Incarné

☠ Le démon et toutes les cibles engagées sont Affaiblis pendant que cette action se recharge.

Attaque en piqué

Spécial : Cette attaque exige une manœuvre. Puis, si l'attaque est réussie, la gargouille peut effectuer une manœuvre gratuite.

☠☠ L'attaque inflige des dégâts normaux et la cible gagne un nombre de points de fatigue et de stress égal au nombre de blessures critique dont il souffre.

REVERS MAGIQUE

Sens Émoussés : Il manque une seconde ligne :

☠☠ Subissez 2 Stress et 2 Fatigue

FOLIE

Visions Terrifiantes : Ce n'est pas à la fin de chaque tour mais à la fin de chaque rencontre.

MUTATIONS

Écoulement de Pus : Les tests de type Mental des personnages qui sont engagés avec vous ajoutent ■ (et non 2)

Carrure Massive : Il manque l'augmentation des Points de Blessures de 1.

ÉTATS

Deux états sont manquants :

Frénétique

Durée : Brève

Effet : *Annule l'effet Intimidé*. Tous les dés d'Attitude sont des dés téméraires. Vos attaques de *Corps à corps* gagnent :

♣ Inflige z+2 dégâts en plus des effets normaux de ♣

Figé

Durée : Brève

Effet : Compte comme 1 fatigue. Les manœuvres de déplacement coûtent 1 fatigue en plus pour être réalisées.

GUIDE DES CREATURES

BÉNÉDICTION DE CRÉATURE

Bénédition : Attitude Prudente (verte) : La ligne ☠☠ est erronée il n'y a besoin que d'un seul ☠ pour déclencher la ligne

Attitude Téméraire (rouge) : La Valeur de Recharge est de 3 et non 2.

A DISTANCE DE CRÉATURE

Coup de Fouet : Il manque la condition suivante : Ne doit pas être engagé avec un ennemi

Coup de Semonce : Attitude Téméraire (rouge) : Une des condition est fausse; "la cible déclare une action ou utilise une Manœuvre pour se déplacer"

Dard de Plume : Attitude Prudente (verte) :

☠☠ La cible subit 1 Fatigue et 1 Stress

Jet de Bile : Attitude Téméraire (rouge) : La ligne du ☠ comprend une erreur, les dégâts sont E + 5, +1 Critique (et non + 6, +1 Critique)

Jet de Débris : Attitude Prudente (verte) et Téméraire : La ligne ☠☠ il manque le "Identique, et..."

Souffle Enflammé : Attitude Prudente (verte) : Le Modificateur de difficulté est ■■ (et non □□)

Tête de Mort : Attitude Prudente (verte) : Petite précision, le ou les PJs doivent réussir un test de Résistance (E) **Facile (1d)** ou subir 1 Corruption DE PLUS lors du test le PJ gagne 1 Corruption par ☠ obtenu lors du test que celui ci soit réussi ou pas

Vite-Vite, Tuer-Tuer ! : La Recharge de l'action est de 3 (et non de 2)

Le Modificateur de difficulté est ■■ (et non ◆)

Vomi : Attitude Prudente (verte), la ligne suivante n'existe pas (Ne pas en tenir en compte) :

☠ Toutes les victimes de cette attaque gagnent 1 Stress

Attitude Téméraire (rouge), la première ligne Succès est erronée, les dégâts infligés par l'attaque sont Critiques (et non Normaux)

CORPS À CORPS CRÉATURE

Attaque Effrénée : Attitude Prudente (verte) et Téméraire : La ligne ♣♣ est imprécise, les trois pour l'Attitude Prudente (verte) (ou 2 pour l'Attitude Téméraire (rouge)) jetons que vous pouvez ajouter doivent aussi cibler des cartes épuisées (en cours de rechargement)

Attitude Téméraire (rouge) : La ligne ✨ ne comprend pas la mention "ou le porteur d'une Marque du Chaos"

Attaque Purulente : Attitude Prudente (verte) : Il manque une ligne :

♣ La cible gagne 1 Stress

Balayage Dévastateur : Attitude Téméraire (rouge), la Recharge de cette action est de 4.

Coup Sauvage : Attitude Prudente (verte), sur la ligne ♣♣ il manque "Idem, et vous infligez ..."

Éviscérateur/Des Crânes pour le Trône de Crânes! : Attitude Téméraire (rouge), il manque la même ligne de ♣ que celle se trouvant du Attitude Prudente (verte) "Si votre cible est mise KO ..."

Coup Sadique : Attitude Téméraire (rouge), la ligne ♣♣ est erronée, il faut y lire "dégâts +3" et non pas "dégâts +2". De plus, la ligne ✨ est imprécise, il faut lire "Vous vous exposez à une contre-attaque! Si un ennemi décide de vous attaquer à sa prochain tour, ajouter □ à son attaque." (ce n'est pas forcément la cible!)

Horde Inarrétable : La note Spéciale est erronée, il faut lire :

Spécial : Si vous êtes à portée d'au moins trois autres skavens, le modificateur de difficulté devient ■.

(et non pas Ôtez ■)

P'Ti Rusé/Sentier de la Guerre : Attitude Téméraire (rouge), il n'y a pas de Spécial sur ce Côté.

Dangereux Quand Acculé : Il manque le trait Nuée

Débordement : Attitude Prudente (verte), sur la ligne de ♣♣ il manque le mot "Identique, et ..."

Délicieuse Corruption : Attitude Téméraire (rouge), "Spécial : Le modificateur de difficulté de l'action devient ■ (à la place de ♦) si l'attaquant a déjà une blessure critique; ajouter ..." (et non pas réduire d'un ■ la réserve de dés)

Frappe Lépreuse : Attitude Prudente (verte) et Attitude Téméraire (rouge), la ligne de ♣♣, il manque le mot "Idem, ..."

Frénésie Bestiale : La condition "Intelligence de 2 ou moins" n'existe pas. De plus, Attitude Téméraire (rouge), la ligne ♣♣ est erronée, il faut choisir la valeur de critique la plus haute parmi les blessures critiques subit par la créature (et non la plus basse qui n'est que pour le Attitude Prudente (verte))

Je Suis le Marteau : Attitude Téméraire (rouge), la ligne ♣♣♣ présente une erreur, ce n'est pas "+2 Critique" mais "l'attaque inflige des dégâts critiques, +2 dégâts" (la cible ne prend pas 2 blessures critiques mais 1 seule et l'attaque fait des dégâts normaux +2)

Mort à l'Infidèle : Concernant la ligne du Spécial, si au moins 3 alliés sont à portée courte de vous, vous pouvez ignorez le modificateur de difficulté de l'action (et non l'ensemble de dés de difficulté, par ex. si la cible esquive etc...)

Nuée Immonde : Attitude Téméraire (rouge), la condition est fausse, il faut lire "De Multiples Nurglings engagés avec la cible"

Racines Suffocantes : Attitude Prudente (verte) et Téméraire :

♣♣ La cible subit 1 blessure normal et 1 fatigue

Attitude Téméraire (rouge) :

♣♣ +1 Critique

Rites Profanes : Les deux lignes Spéciales (Attitude Téméraire (rouge) et Prudente) de cette action sont erronées, le modificateur de difficulté n'est pas réduite de ■ mais il est réduit à ■ (à la place de ♦)

Sans Issue, Sans Espoir : Attitude Prudente (verte) :

♣♣ Ajoutez 1 jeton de recharge de plus à cette carte

Vague d'Attaques : Attitude Téméraire (rouge), le texte est en Espagnol ... Le texte est le même que celui du Attitude Prudente (verte).

Vieille Dent : Attitude Prudente (verte), il manque une ligne :

♣ La cible est Secouée pendant 2 rounds

SORTILÈGES DES CRÉATURES

Briser la Roue : Attitude Prudente (verte), il manque une ligne :

♣♣ Idem et la cible gagne un nombre de points de corruption égal au niveau de la gravité de la blessure critique

Décharge Arcanique : Attitude Prudente (verte), la ligne ✨ présente une contradiction, la carte que le joueur peut choisir pour y mettre 2 Compteurs de Recharge NE DOIT PAS avoir le trait Continu.

Explosion Arcanique : Attitude Prudente (verte), la ligne ♣ est fausse, prendre celle du Attitude Téméraire (rouge) qui est correcte et identique.

Attitude Prudente (verte) et Téméraire, la ligne ♣♣ est erronée, il faut lire "L'attaque inflige Int + 5 dégâts CRITIQUE et inflige 2 blessures à tous les adversaires engagés avec vous". Donc l'attaque fait 5 + Int dégâts dont Une blessure Critique.

Faveur de Tzeentch : Attitude Téméraire (rouge), le Test est erroné, il faut lire "Discipline(FM) vs Résistance(E)" (le même test que du Attitude Prudente (verte))


Fissure Magique : Dans les conditions Téméraire et Prudente, il faut lire "Porter la Marque de Tzeentch ou être un Serviteur de Tzeentch, cible à portée moyenne ou moins."



Linceul Tourbillonnant : Attitude Téméraire (rouge), la carte est mal traduite il faut remplacer 'degré de formation' par 'niveau d'Adresse' (du fameux Ag/As/Ad de la créature). En effet, Expertise = Adresse et non Rang de formation.

Nuée de Murmures : Attitude Prudente (verte), il manque la même ligne ♣♣ que l'on trouve du Attitude Téméraire (rouge).


Réalité Fantasmagorique : Attitude Téméraire (rouge), la ligne ♣♣ ne comporte bien-sur PAS le mot clé "Idem," car cela n'a pas de sens avec le système de jeu.


La ligne ♣♣ est erronée, il faut lire "Ôtez 1 dé à la réserve de dé d'Astuce de la Bête." (et non d'Agressivité)


Trait Arcanique : Attitude Prudente (verte), la ligne  est complètement fausse, il faut lire :


  +1 Critique

De plus, il manque :


 +2 dégâts

 Subissez 1 Blessure




 L'attaque est un fiasco! Tirez une carte de la pile des cartes des Revers Magiques et appliquez les effets décrits sur la première ligne

Voile Trompeur : Attitude Prudente (verte), la ligne  est erronée, il faut lire "Gagner 1 dé à votre réserve d'Astuce".

SUPPORT DES CRÉATURES

Chaos Incarné : Attitude Prudente (verte), La ligne  est erronée, la condition que subissent les cibles est "Affaibli" (et non Lents)

Attitude Téméraire (rouge) :

   Comme ci-dessus, de plus tous les ennemis à distance courte ou moins subissent 1 fatigue et 1 stress.