

ARMÉES DU GRAND CATHAY

FAQ & ERRATA – VERSION 1.5.2

Ce document regroupe des amendements pour les règles présentées dans *Arcane Journal: Armées du Grand Cathay* et *Arcane Journal: L'Aube du Dragon de Tempête*, et inclut nos réponses aux questions les plus fréquemment posées des joueurs. Ce document étant régulièrement révisé, il comporte un numéro de version. Quand celui-ci comporte une lettre, par exemple "1.1a", cela signifie qu'il a eu un amendement local, dans une seule langue, pour clarifier une question de traduction. Quand ce document sera intégralement révisé, le numéro augmentera.

Errata Armées du Grand Cathay

Vous trouverez ci-dessous des errata pour *Arcane Journal: Armées du Grand Cathay* et *Arcane Journal: L'Aube du Dragon de Tempête*. Quand ce document sera révisé, les sections mises à jour seront en [bleu](#), tandis que les sections nouvellement ajoutées seront en [magenta](#).

Note des concepteurs : Les errata marqués d'un astérisque (*) ont été corrigés lors d'une impression ultérieure et sont peut-être caducs.

Arcane Journal Armées du Grand Cathay

Page 27

Matriarche Suprême de Nan-Gau : Changez la deuxième phrase de la règle comme suit :

"De plus, 0-1 unité de Guerriers de Jade ou 0-1 unité de Lanciers de Jade de son armée peuvent être promues en Gardes du Dragon Céleste pour +2 points par figurine."

Page 30

Destrier Cathayen : Retirez "Première Charge" de la liste des règles spéciales.

Page 31

Options des Magistrats du Grand Cathay : Changez l'option "Peut être monté sur une Lanterne Céleste" comme suit :

- "Un Seigneur Magistrat peut être monté sur une Lanterne Céleste..... voir page 34"

Page 34

Lanterne Céleste : Changez la caractéristique d'Endurance en "4".

Commandant : Retirez "champion" du profil du Commandant.

Règles Spéciales : Retirez "Démoralisable", puis ajoutez "Inflammable" à la liste des règles spéciales.

Désengagement : Changez la règle comme suit :

"Si cette figurine perd un round de combat et doit Céder du Terrain, elle peut tenter de se Replier en Bon Ordre à la place. Les unités ennemies peuvent suivre comme si la figurine avait cédé du terrain, se déplaçant de 2" directement en direction de cette figurine, mais elles ne peuvent pas la poursuivre. En outre, si elle gagne un round de combat et choisit de se retenir & se reformer, cette figurine peut choisir de Se Replier en Bon Ordre au lieu de rester où elle est."

Page 35

Bombes de Lanterne Céleste : Changez la première phrase de la règle comme suit :

"Une fois par partie, si cette figurine est équipée de bombes de Lanterne Céleste, elle peut exécuter une attaque de "Bombardement" contre une seule unité ennemie qui n'est pas engagée en combat."

Page 41

Chargeur Ogre : Effacez (Personnage) du Type de Troupe.

Servants Mercenaires : Changez les deux premières phrases de la règle comme suit :

"Un Chargeur Ogre est un servent additionnel qui peut être pris en tant qu'amélioration pour accompagner une machine de guerre Cathayenne. Pendant le déploiement, positionner le Chargeur Ogre avec sa machine de guerre, comme vous le feriez pour tout autre servent."

Page 43

Étendard de Wei-Jin : Changez les Points en "60".

Icône de Fureur Céleste : Changez les Points en "45", puis

changez les deuxième et troisième phrases de la règle comme suit : "À la sous-phase de Commandement de son tour, s'il n'est pas engagé en combat, le porteur de cette bannière peut tenter de déchaîner son pouvoir en faisant un test de Commandement (en utilisant son propre Commandement non modifié). En cas de réussite, jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle spéciale Vol (X)."

Bannière de l'Œil du Dragon : Changez la deuxième phrase comme suit :

"Sur 4+, le joueur en contrôle du Sorcier doit choisir une autre cible."

Page 44

Éclat de la Gueule : Changez les Points en “50”.

Masque de l'Alchimiste : Changez la règle comme suit :
“Le porteur du Masque de l'Alchimiste peut lancer le sort Fléau du Métal du Domaine de l'Élémentalisme (voir page 327 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*) en tant que sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 1.”

Page 45

Les Vents Élémentaires : Changez la première liste de puces comme suit :

- “Sur un jet de 1-2, les Vents tombent et rien ne se produit.
- Sur un jet de 3-4, les Vents du Yang soufflent plus fort.
- Sur un jet de 5-6, les Vents du Yin soufflent plus fort.”

Page 48

Lance Cathayenne : Changez les Notes de l'arme comme suit :
“**Notes :** Figurines dont le type de troupe est “cavalerie,” “monstre” ou “char” uniquement. Les modificateurs de Force et de Pénétration d'Armure de la Lance cathayenne s'appliquent uniquement contre les figurines ennemies que le porteur a chargées au tour concerné.”

Bombes de Feu du Dragon : Changez la caractéristique de Force en “3”.

Arcane Journal L'Aube du Dragon de Tempête

Page 48

Anneau de Jais : Effacez l'astérisque (*), puis changez la règle comme suit :

"Le porteur de l'Anneau de Jais peut lancer le sort Esprits Sans Repos du Domaine de la Nécromancie (voir page 333 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*) en tant que Sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 1."

Sceau de Xing Po : Changez les Points en "35".

Foire aux Questions Armées du Grand Cathay

Vous trouverez ci-dessous nos réponses aux questions les plus fréquemment posées. Quand c'est possible, les réponses sont données immédiatement, suivies d'explications supplémentaires. Quand ce document sera révisé, les sections mises à jour seront en [bleu], tandis que les sections nouvellement ajoutées seront en [magenta].

Arcane Journal Armées du Grand Cathay

Q : Fanal Céleste vous autorise à modifier le jet de +1 ou -1 quand on fait un jet pour déterminer si les Embusqueurs arrivent. Est-ce cumulable ? En d'autres termes, cela passe-t-il à +2 ou -2 si j'ai deux Lanternes Célestes ?

R : Non, ce n'est pas cumulable. Vous pouvez appliquer un modificateur de +1 ou -1 si vous avez une ou plusieurs Lanternes Célestes.

Q : Les effets de la règle spéciale Impact Tonitruant du Grand Canon Cathayen sont-ils cumulables ? En d'autres termes, si une unité est à portée de deux points d'impact subit-elle un modificateur de -2 à sa caractéristique de Mouvement ?

R : Non, ce n'est pas cumulable.

Q : Maîtrise des Vents Élémentaires ne peut être utilisé qu'une fois par tour, mais est-ce une fois par Sorcier ou une fois par armée ?

R : Une fois par armée.

MISE À JOUR DE LA LISTE DE COMPOSITION DE GRANDE ARMÉE



Publiée initialement dans *Arcane Journal – Brèche Dans le Grand Bastion*, cette page est une mise à jour de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay, parue dans *Arcane Journal – Armées du Grand Cathay*. Il s'agit de la nouvelle liste de composition d'armée par défaut pour cette faction. Utiliser cette liste de composition d'armée pour rédiger votre liste de mobilisation vous offre la plus large sélection d'unités à choisir pour créer une force diversifiée et équilibrée.

Cette liste de composition de Grande Armée actualisée est conçue pour être utilisée en conjonction avec les sections "Former des Unités" et "Armées Warhammer" du livre de règles *Warhammer: the Old World*. Cette page vous donne toutes les informations nécessaires pour inclure ces nouvelles figurines à votre armée, et faire de votre collection une force parée au combat.

Liste de Composition de Grande Armée

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Dragon Cathayen par tranche de 1000 points
- 0-1 Seigneur Shugengan, Maître des Portes, Seigneur Magistrat or Astromancien Suprême par tranche de 1000 pts
- Shugengan, Gardiens des Portes, Stratèges et Astromanciens

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 25% des points de votre armée en :

- Guerriers de Jade et Levées Paysannes
- Si votre Général est un Maître des Portes ou un Gardien des Portes, 0-1 unité de Lanciers de Jade peut être prise en tant que choix d'Unité de Base

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- Lanciers de Jade, Équipes de Canons Grues et Fusiliers Grêle de Fer
- 0-2 machines de guerre choisies dans la liste suivante par tranche de 1000 points:
 - Batteries Pluie de Feu
 - Grand Canon Cathayen
- Si votre Général est un Seigneur Shugengan ou un Shugengan, 0-1 Sentinelle Cathayenne peut être prise en tant que choix d'Unité Spéciale
- Si votre Général un Seigneur Magistrat ou un Stratège, 0-1 Lanterne Céleste peut être prise en tant que choix d'Unité Spéciale

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en :

- Lanternes Célestes et Sentinelles Cathayennes

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 20% des points de votre armée en mercenaires.

Alliés

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% des points de votre armée en un seul contingent allié issu d'une des listes de composition de Grande Armée suivantes :

- Toute liste de composition d'Armée de l'Infamie de l'Empire du Grand Cathay
- Une des listes de composition de Grande Armée suivantes :
 - Forteresses Naines
 - Empire de l'Homme
 - Royaume de Bretonnie (Suspects)
 - Royaumes Elfes Sylvains (Suspects)
 - Royaumes Hauts Elfes (Suspects)

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Gardien des Portes de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Alliés Cathayens

En plus des Alliés listés dans Forces Fantastiques, les armées faites avec les listes de composition de Grande Armée des Forteresses Naines, de l'Empire de l'Homme ou du Royaume de Bretonnie peuvent inclure un Contingent Allié tiré de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay.

Les armées faites avec les listes de composition de Grande Armée des Royaumes Elfes Sylvains et des Royaumes Hauts Elfes peuvent inclure un Contingent Allié tiré de la liste de composition de Grande Armée du Grand Cathay en tant qu'alliés "Suspects".