

ALKEMY V2 : ERRATA

Les errata ci-dessous sont officiels. Leur utilisation ne nécessite pas l'accord de votre adversaire, y compris en tournoi. Lorsqu'une réédition de la carte incorporant les errata a eu lieu, cela est précisé par une annotation du type **R 07/23**, indiquant la date de réédition. Ces cartes sont alors disponibles à la vente et gratuitement via **Architekt**. *Les modifications récentes sont mises en évidence par une couleur.*

► Livre de règles v2

Les numéros de page indiqués correspondent à la version "couverture rigide" du livre de règles.

- **Notions élémentaires (suite) (p. 24) :** ajouter
 - "**Pions, marqueurs et jetons** : lors d'une partie d'Alkemy, les joueurs peuvent être amenés à faire usage de ces éléments, définis comme suit :
 - un **pion** est un élément de jeu d'un pouce de diamètre et taille 0, sauf précision contraire. De tels éléments peuvent être traversés par les figurines durant leur mouvement. Ils ne peuvent pas être empilés et une figurine ne peut pas terminer son mouvement même partiellement sur un pion ;
 - un **marqueur** sert à indiquer des états, attributs d'une figurine ou des éléments spécifiques au scénario. Ce n'est un élément de jeu et il n'a aucun impact sur les mouvements des figurines ;
 - un **jeton** est un élément de jeu de diamètre 0.5p et taille 0 qui peut être traversé par les figurines durant leur mouvement."
 - "**Gabarits** : sauf mention contraire explicite, un gabarit est un élément de jeu pouvant être traversé librement, placé sur tout élément de jeu (y compris un autre gabarit ou une figurine). Un tel élément n'a pas de taille et n'influe pas sur les LdV."
- **Faire agir ses figurines, généralités (p. 30) :** ajouter
 - "Actions simultanées : dans le cas où deux actions ou compétences doivent être résolues simultanément, procéder comme suit :
 - si la résolution des deux actions ou compétences incombe au même joueur, ce dernier décide de l'ordre effectif de résolution ;
 - si les deux joueurs sont concernés, le dernier joueur n'ayant pas eu l'initiative prend la décision ;

· si les deux joueurs sont concernés et que les actions sont à résoudre avant le premier tour, le joueur qui a terminé son déploiement en premier prend la décision."

- "Lorsqu'une compétence nécessite de dépenser des ressources et que sa résolution est soumise à conditions (portée, LdV, ...), les ressources sont dépensées avant de déterminer si la compétence peut être résolue ou non. Dans le cas d'une compétence utilisable un nombre de fois limité par tour, elle est considérée comme ayant été utilisée une fois, qu'elle puisse être résolue ou non."

- **Alchimie (p. 34) :** ajouter

– "**Jouer la Loge** : les 4 composants alchimiques sont laissés au choix du joueur. Il est possible de mélanger les affinités (par exemple de jouer un composant de chaque élément). En tournoi, ce choix s'applique sans modification possible pour la durée de l'événement."

- **Affinité Eau (p. 35) :** ajouter "L'augmentation de portée des formules ne s'applique pas aux formules (par exemple à aire d'effet) déjà lancées au moment de la collecte du composant."

► Cartes objectifs secrets

- **Tactique batracienne** : remplacer par "Ne jouer que des CC de Bottes ou Inactif durant un tour." Cette carte rapporte **2PV** (et non 4) + **1PV** en cas de victoire.

► Recueil de scénarios 2

- **Objets maudits (p. 15) :** paragraphe **Transmettre un objet maudit à une figurine amie**, remplacer "Une figurine active peut prendre ou transmettre un objet à une figurine amie" par "Une figurine active peut prendre ou transmettre un objet à une figurine amie au contact".

➤ Recueil de scénarios 3

- **Objets maudits** (p. 15) : paragraphe **Transmettre un objet maudit à une figurine amie**, remplacer "*Une figurine active peut prendre ou transmettre un objet à une figurine amie*" par "*Une figurine active peut prendre ou transmettre un objet à une figurine amie au contact*".

➤ Recueil de scénarios 4

- **Échange d'otages** (p. 9) :
 - paragraphe **Conditions de victoire**, remplacer "*9 PS*" par "*12 PS*".
 - paragraphe **Action ligoter un otage**, remplacer par "*Une figurine au contact d'un otage adverse en état grave ou critique et ayant le statut libre peut dépenser 1 PA pour que cet otage obtienne le statut Prisonnier. Une figurine à moins de 3p d'un otage adverse en état critique et ayant le statut Libre, peut dépenser 2PA pour effectuer une marche et se mettre au contact de cet otage qui obtient alors le statut Prisonnier.*"
 - paragraphe **Valeur des otages**, remplacer "*Les joueurs marquent 3 PS à chaque fois qu'un otage ami est retiré du jeu.*" par "*Les joueurs marquent 4 PS à chaque fois qu'un otage ami est retiré du jeu.*"
- **Étranges infectés** (p. 11) : paragraphe **Infectés**, remplacer "*À la fin de chaque tour, chaque figurine amie au contact d'au moins un infecté rapporte 1 PS.*" par "*À la fin de chaque tour, chaque infecté au contact d'au moins une figurine amie rapporte 1 PS.*"

➤ Compétences transverses

- **Hémotoxique** : remplacer par "*Si cette figurine est en état Grave (jaune) ou Critique (rouge), chaque fois que la figurine subit des DOM provenant d'une attaque portée par une figurine En Combat et au contact socle à socle avec elle, cette dernière subit 1 DOM en retour.*"
- **Armes empoisonnées** : ajouter "*Les dés malus ainsi infligés sont cumulables, dans la limite d'un dé par figurine source.*"
- **Effrayant** : ajouter "*Les dés malus ainsi infligés sont cumulables, dans la limite d'un dé par figurine source.*"

Les errata des profils spécifiques à une sous-faction sont répertoriés parmi ceux de leur faction tutélaire et précédés du symbole "o".

➤ Royaume d'Avalon

- **Prieure Caelina** :
 - *Oraison de la roche*, ajouter "*Tant qu'une figurine est soumise aux effets de cette formule, elle ne peut bénéficier de la Prière aux pierres.*"
 - *Oraison de la roche*, remplacer la seconde amélioration par "*2 pierres pour que l'effet dure jusqu'à la fin du prochain tour où une CC d'attaque est résolue contre la cible.*"
- **Prêtre de campagne** : *Litanie des ronces*, remplacer par "*La formule cible l'alchimiste ou une figurine amie non héros à portée. Chaque fois que la figurine subit des DOM provenant d'une attaque portée par une figurine En Combat et au contact socle à socle avec elle, cette dernière subit 1 DOM en retour. Cette formule dure jusqu'à la fin d'un tour où la figurine est blessée.*"
- **Colosse** : *Borné*, remplacer par "*La figurine ne peut pas être affectée par les formules ou compétences amies.*"

➤ Nation Aurlok

- **Chasse-pluie Auroch avec cor** : *Cor de guerre*, remplacer par "*L'effet dure tant que cette figurine est en état Indemne (blanc) ou Grave (jaune). Toute figurine ennemie à 6 pouces ou moins de cette figurine appliquent les effets suivants : tant qu'elle est en combat tout jet de dés se fait avec les dés jaunes si la figurine ennemie est en état Indemne, ou avec les dés rouges si la figurine ennemie est en état Grave.*"
- **Lance-ruches crapaud** : *Lancer de ruches et Abeilles*, remplacer "*marqueur*" par "*pion*".

➤ Empire de la Triade de Jade

- **Xian Ling** : *Illusion rémanente*, remplacer par "*La formule cible deux figurines amies non héros à portée. L'une d'elle obtient un marqueur Illusion et l'autre un marqueur Bluff. Lorsque la figurine possédant le marqueur bluff est chargée, ce dernier est révélé*"

et défaussé sans aucun effet. Lorsque la figurine possédant le marqueur *Illusion* est chargée, placez un pion entre celle-ci et la figurine ennemie ayant déclaré la charge, en alignant ce dernier avec leurs deux socles. Le marqueur *Illusion* est alors défaussé et la charge est automatiquement un échec. Si une figurine possédant un des deux marqueurs déclare une charge, ce dernier est retiré du jeu."

- **Alchimiste de l'école du soleil de cristal :** *Contrôle alchimique*, remplacer par "L'alchimiste ne perd un niveau de concentration lorsqu'il subit des DOM que si le nombre de DOM subi est inférieur ou égal à son niveau de concentration actuel."
- **Lin Biao :**
 - *Bombes paralysantes*, remplacer "souffrent immédiatement d'un malus de mouvement de 2/2/3" par "diminuent leurs valeurs de mouvement de 2/2/3".
 - *Bombe fumigène*, remplacer "Les figurines alliées disposant de la compétence *Furtivité* ne peuvent être chargée à moins de deux pouces." par "Les figurines alliées disposant de la compétence *Furtivité* ne peuvent être chargée à plus de deux pouces." et "Une figurine adverse au contact avec ce décor peut le retirer du terrain pour 1 PA." par "Pendant son activation, une figurine adverse au contact avec ce décor peut le retirer du terrain pour 1 PA."
- **Maïeng Szu :** *Civil*, remplacer par "Aucune action de Charge, Tir, Attaque ni aucune compétence ou formule alchimique ne peut prendre pour cible cette figurine. Cette compétence ne s'applique plus une fois que la figurine a déclaré une Attaque, une Charge ou un Tir."

➤ République Khalimane

- **Litam Bint Sorhna :**
 - *Voix des matriarches*, ajouter "La formule dure jusqu'à la fin du tour."
 - *Invocation d'ondins*, ajouter "Relancer cette formule ne retire aucun ondin présent sur la table."
- **Évocatrice de la lignée Sornha :** ajouter "**Supériorité alchimique :** les marqueurs générés pas les formules de l'alchimiste ne sont pas supprimés lorsque ce dernier relance une de ses formules." R 07/23
- **Iëcha Bint Sorhna :**
 - *Facéties du destin*, ajouter "Si la figurine ne peut pas, pour une raison ou une autre, jouer de CC d'attaque, elle doit jouer la CC Inactif."

– *Cimeterre Alchimique*, ajouter "Si l'alchimiste utilise un niveau de concentration pour réaliser une action, ce dernier est tout de même perdu."

● Kawarij Ermadhi :

- *Pièges*, remplacer par "Au moment où la figurine est déployée, placez 2 pions Piège hors de la zone de déploiement adverse, à plus de 3p de toute figurine adverse, objectif ou autre pion Piège. Une fois par tour, au cours de son activation, la figurine peut placer un pion Piège à 3p ou moins d'elle et à plus de 3p de toute figurine adverse ou autre pion Piège. Dès qu'une figurine adverse se déplace à 2p ou moins d'un pion Piège, son déplacement est immédiatement arrêté, le pion est défaussé et la figurine devient piégée. Une figurine piégée ne peut plus effectuer aucun déplacement et toute figurine en combat contre elle décalera les DOM qu'elle lui inflige d'une colonne vers la droite. Au cours de son activation, une figurine piégée peut dépenser 1PA pour ne plus l'être."
- *Traqueur*, remplacer par "À chaque tour, la première figurine qui subit des DOM suite à un Tir de cette figurine au cours de son activation devient piégée."

➤ Évadés du Pénitencier de la Dent

● Vahks :

- remplacer "Taille 2" par "Taille 1".
- *Animal sauvage*, remplacer par "La figurine ne peut être recrutée que si elle est associée à un Dresseur. Elle ne fait pas partie de la troupe et elle n'est pas affectée par la compétence Chef. Elle ne peut pas remplir les conditions de scénario ni joueur la CC Parade."

➤ Citadelles Naashti

- **Automaton explosif, Automaton de combat et Automaton autonome :** *Automaton*, ajouter "Si à la fin de n'importe quelle activation votre troupe ne contient aucun Contrôleur, retirez cette figurine du jeu."
- **Maître de l'eau foudre :**
 - *Coulée de lave*, remplacer "gabarit rectangulaire de 2p de large sur 4p de long de taille 0" par "gabarit rectangulaire de 2p de large sur 4p de long".
 - *Flaque magmatique*, remplacer "gabarit circulaire de 2p de diamètre de taille 0" par "gabarit circulaire de 2p de diamètre".

- **Dar~Meh'ki** : remplacer "(héros)" par "(héros Oroubours)".
- **Excavateur** : Troglodyte, remplacer "ni effectuer de Charge après l'utilisation de cette compétence. par "ni effectuer de Charge lors d'un tour où elle a utilisé cette compétence."

➤ Utopie d'Irmao

- **Lerofón** : Hymne à la légende, ajouter "Les effets de la formule durent jusqu'à la fin du tour."
- **Apprenti de l'Écume** : Nevoa, remplacer "gabarit de taille 4" par "gabarit".
- **Excavaor** : Choc, remplacer "sa cible devra" par "sa cible pourra". R 07/23

➤ Cultes de Rados

- **Rigosane** :
 - Prêtresse sanguinaire, ajouter "Ceci ne peut permettre à Rigosane de dépasser son nombre de PdV initial."
 - Malédiction du sang, supprimer "La figurine ne peut pas avoir 2 dés Malus avec cette formule."
 - Sacrifice sauvage, ajouter "Les effets de la formule durent jusqu'à la fin du tour."
- **Aloria** :
 - ajouter "**Supériorité alchimique** : les marqueurs générés pas les formules de l'alchimiste ne sont pas supprimés lorsque ce dernier relance une de ses formules."
 - ajouter "**Combustion** : à la fin de chacune de ses activations, une figurine subit autant de DOM que le nombre de marqueurs Combustion qu'elle possède, jusqu'à un maximum de 3 DOM, puis en défaisse un. Durant son activation elle peut dépenser 1 PA pour défaisser deux marqueurs."
 - Feu éternel, remplacer par "Tant qu'elle est située à 6 p ou moins de cette figurine, une figurine ne peut pas perdre de marqueur Combustion à la fin de sa prochaine activation. Elle peut cependant toujours enlever les marqueurs en utilisant ses PA."
 - Miroir de cendres, remplacer par "La formule cible une figurine ennemie à portée. La cible reçoit un marqueur combustion." Remplacer la portée par "7p".
 - Combustion spontanée, remplacer par "La formule cible une figurine ennemie à portée. La cible subit autant de DOM que le nombre de marqueurs combustion qu'elle possède." Remplacer la portée par "5p".

Remplacer la première amélioration par "2 pierres pour une cible supplémentaire à portée." R 07/23

• Prêtresse de Rados :

- ajouter "**Combustion** : à la fin de chacune de ses activations, une figurine subit autant de DOM que le nombre de marqueurs Combustion qu'elle possède, jusqu'à un maximum de 3 DOM, puis en défaisse un. Durant son activation elle peut dépenser 1 PA pour défaisser deux marqueurs."
- Feu de Rados, remplacer par "Chaque fois que la figurine subit des DOM provenant d'une attaque d'une figurine En Combat et au contact socle à socle avec elle, cette dernière reçoit un marqueur Combustion."
- Feu de Thébus, remplacer par "La portée désigne une aire d'effet autour de l'alchimiste. À chaque fois qu'une figurine amie dans l'air d'effets inflige des DOM à une figurine ennemie, celle-ci reçoit un marqueur Combustion. La formule dure jusqu'à la fin d'un tour où l'alchimiste est blessé."

R 07/23

• Wurm Flamboyant :

- ajouter "**Combustion** : à la fin de chacune de ses activations, une figurine subit autant de DOM que le nombre de marqueurs Combustion qu'elle possède, jusqu'à un maximum de 3 DOM, puis en défaisse un. Durant son activation elle peut dépenser 1 PA pour défaisser deux marqueurs."
- Crachat ignée, remplacer par "**Crachat Ignée (5/10)** : cette arme ne peut être utilisée qu'une fois par tour, et ne suit pas les règles habituelles pour infliger les DOM. À la place, la cible et toutes les figurines dans un rayon de 2 p de celle-ci doivent effectuer un jet de REF d'une difficulté égale au jet de TIR. Chaque figurine échouant ce test se voit infliger les DOM comme si elle avait été touchée par le tir et reçoit deux marqueurs Combustion."

R 07/23

• Pyro-Mâne :

- ajouter "**Combustion** : à la fin de chacune de ses activations, une figurine subit autant de DOM que le nombre de marqueurs Combustion qu'elle possède, jusqu'à un maximum de 3 DOM, puis en défaisse un. Durant son activation elle peut dépenser 1 PA pour défaisser deux marqueurs."
- Encensoir ignée, remplacer par "Chaque fois que la figurine inflige des DOM au tir, la cible reçoit un marqueur Combustion."

R 07/23

- **Scarificatrices :**

- Table de dégâts, remplacer par 2/3/3/3/4/4.
- supprimer *Expert (Rapide)*.
- *Effrayant (12)*, remplacer par *Effrayant (13)*.
- *Scarification*, remplacer par "*À chaque fois que la figurine subit des DOM, cette dernière gagne +1 à sa valeur d'Effrayant jusqu'à la fin de la partie. A chaque fois que cette compétence s'active, toute figurine non Effrayée En Combat avec cette figurine doit refaire un jet d'Effrayant.*"
- ajouter "**Sadique** : Une fois par tour, lors de son activation, la figurine peut effectuer gratuitement une action de combat contre une figurine enchevêtrée et/ou effrayée."

R 07/23

- **Wyrms Etincelants : Voraces**, ajouter "*Cette Charge peut être effectuée même si cette figurine a déjà chargé ou couru lors de son activation.*"