

# WARHAMMER

# LIVRE DE RÈGLES

## Mise à Jour Officielle version 1.9i

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en couleur. Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).

Chaque mise à jour se divise en trois parties: Amendements, Errata et Foire Aux Questions. Les Errata rectifient les erreurs du Codex, tandis que les Amendements le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire: il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

### AMENDEMENTS

#### Page 134 – Seigneurs

Remplacez les deux paragraphes par: "Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en Seigneurs. Les Seigneurs sont les personnages les plus puissants de votre armée, des individus dotés de redoutables capacités martiales ou magiques."

#### Page 134 – Héros

Remplacez les deux paragraphes par: "Vous pouvez dépenser jusqu'à 50 % de vos points en Héros. Les Héros sont moins puissants que les Seigneurs, mais valent chacun plusieurs guerriers ordinaires."

#### Page 135 – Résumé du Choix d'une Armée

Remplacez "Seigneurs – Jusqu'à 25 %" par "Seigneurs – Jusqu'à 50 %".

Remplacez "Héros – Jusqu'à 25 %" par "Héros – Jusqu'à 50 %".

#### Page 162 – Génération des Sorts

Ajoutez à la fin du deuxième paragraphe:

"Tous les Sorciers ont accès au Domaine de la Non-vie." (voir *Warhammer Magie de Bataille: Domaine de la Non-vie* ou *Warhammer: Nagash*, disponibles en format numérique sur [www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com))

### ERRATA

#### Page 5 – Formation des unités, 3<sup>e</sup> §

Dernière phrase, remplacez "(...)" et plusieurs lignes verticales "(...)" par "(...)", et un certain nombre de lignes verticales "(...)"

#### # Page 5 – Retirer les Pertes

Dans la dernière phrase, remplacez "(...)" les pertes sont retirées à une de ses deux extrémités "(...)" par "(...)" les pertes sont retirées équitablement à chaque extrémité "(...)"

#### Page 7 – Les Dés

Ajoutez: "DÉFINIR UNE DIRECTION ALÉATOIRE" Certaines règles nécessitent de définir une direction aléatoire. Dans ce cas, lancez le dé de dispersion, et suivez la direction indiquée par la flèche. Si le résultat est un Hit!, utilisez la flèche figurant sur le symbole Hit! pour déterminer la direction."

#### # Page 17 – TENIR SA POSITION & TIRER, 5<sup>e</sup> §

Remplacez "(...)" en considérant que l'ennemi se trouve à la portée maximale de l'armes utilisées." par "(...)" en considérant que l'ennemi se trouve juste à la portée maximale de l'arme à distance de l'unité ayant la portée la plus courte."

#### Page 24 – RALLIER LES UNITÉS EN FUITE, 1<sup>er</sup> §

Remplacez la dernière phrase par: "Une unité réduite à 25 % ou moins de ses effectifs de départ peut uniquement se rallier sur un double 1."

#### Page 27 – Renforts

Ajoutez à la fin du deuxième paragraphe: "En outre, toutes les figurines de l'unité doivent être déployées à une distance inférieure ou égale au double de leur valeur de Mouvement du bord du champ de bataille par lequel elles sont entrées."

**Page 34** – Tableau des fiascos, Cascade dimensionnelle, 2<sup>e</sup> §, 2<sup>e</sup> phrase, remplacez “(...)”, sa figurine est retirée comme perte.” par “(...), il est retiré comme perte.”

**Page 36** – Résolution du Sort, Sorts Restant en Jeu, 1<sup>er</sup> § Remplacez “(...) (ce qu’il peut faire à tout moment) (...)” par “(...) (ce qu’il peut faire à tout moment, sauf pour les vortex magiques: le sorcier ne peut choisir d’y mettre fin qu’au début d’une phase) (...)”.

**Page 37** – Objets de Sort, Fiasco, 2<sup>nd</sup> point Remplacez “Si le sort résulte d’une capacité propre à la figurine, (...)” par “Si le sort résulte d’une capacité innée, propre à la figurine, (...)”.

**Page 37** – Sort Suivant Remplacez “(...) a terminé toutes ses tentatives, (...)” par “(...) a terminé toutes ses tentatives de lancement et de dissipation (...)” dans la dernière phrase.

**Page 38** – Qui peut tirer? 2<sup>e</sup> puce Remplacer “(...) ralliée ou a raté une charge (...)” par “(...) ralliée ou a déclaré une charge (...)”.

**Page 40** – Jets pour Toucher, Se Déplacer et Tirer Remplacez “(...) lors des phases de mouvement ou de magie du même tour (...)” par “(...) lors de ce tour (...)”

**Page 41** – Tirer à Longue Portée Remplacez les deux références de “(...) 16 ps (...)” par “(...) 18 ps (...)” et remplacez les deux références de “(...) 8 ps (...)” par “(...) 9 ps (...)”.

**Page 42** – Tir, Jets pour Blesser Ajoutez la phrase suivante à la fin du 4<sup>e</sup> paragraphe: “Un jet pour blesser d’1 sur 1D6 est toujours un échec, quel que soit le modificateur.”

**Page 43** – Jets de Sauvegarde Remplacez le troisième paragraphe par “Notez qu’une figurine ne peut jamais avoir une sauvegarde (de n’importe quel type) meilleure que 1+. Cela n’interdit pas à une figurine de posséder des objets magiques ou des règles spéciales qui abaissent encore cette sauvegarde, le jet de sauvegarde est simplement limité à 1+. En outre, souvenez-vous qu’un résultat de 1 est toujours un échec.”

**Page 43** – Boucliers Ajoutez “Si une figurine a pour seule protection un bouclier, elle gagne une sauvegarde d’armure de 6+” à la fin du deuxième paragraphe. Remplacez le troisième paragraphe par “Par exemple: Un Cavalier Noir chevauche un Coursier, lui conférant une sauvegarde de 6+, il porte également une armure légère qui améliore sa sauvegarde à 5+. S’il porte également un bouclier, sa sauvegarde d’armure est améliorée à 4+.”

**Page 48** – Répartir les Attaques Remplacez “(...) ayant des profils différents, elle peut (...)” par “(...) ayant des profils différents, ou avec deux personnages ou plus ou deux unités ou plus ayant les mêmes profils de caractéristiques, elle peut (...)”.

**Page 51** – Corps à Corps, Jets pour Blesser Ajoutez la phrase suivante à la fin du 3<sup>e</sup> paragraphe: “Un jet pour blesser d’1 sur 1D6 est toujours un échec, quel que soit le modificateur.”

**Page 52** – Points de Vie Enlevés Remplacez “(...)le nombre de Points de Vie qu’il restait à la figurine à ce moment de la partie.” par “(...)le nombre de Points de Vie figurant sur son profil.” dans le dernier paragraphe.

**Page 54** – Indomptable Remplacez le premier paragraphe par: “Une unité perdante qui possède plus de rangs que son ennemi effectue un test de moral sans appliquer la différence entre les résultats de combat. Incluez le premier rang pour déterminer si une unité est indomptable.”

Remplacez le quatrième paragraphe par “Les unités Indomptables n’appliquent pas la différence de résultat de combat à leurs tests de Moral.”

**Page 55** – Reformation du Vainqueur Remplacez la première phrase du deuxième paragraphe par “Une reformation de combat se déroule dans l’ensemble comme une reformation ordinaire (page 14), hormis le fait que le point central de l’unité ne doit pas obligatoirement rester le même.”

Remplacez “(...) une restriction (...)” par “(...) deux restrictions (...)” et remplacez “(...) avant la reformation (...)” par “(...) avant la reformation, et l’unité ne peut pas se reformer pour se retrouver en contact avec un côté différent de l’unité ennemie avec laquelle elle est déjà engagée (...)”.

**Page 60** – Indomptables Remplacez “(...) utilise son Commandement non modifié (...)” par “(...) n’applique pas la différence de résultat de combat (...)”.

**Page 63** – Direction de Fuite, Provoqué par de lourdes pertes Remplacez “(...) à l’unité adverse (...)” par “(...) à l’unité adverse/le terrain (...)”.

**Page 66** – Quelles règles spéciales? Ajoutez “Toutefois, à moins que le contraire ne soit précisé, une figurine ne tire aucun bénéfice du fait de posséder plusieurs fois la même règle spéciale.” à la fin du premier paragraphe.

**Page 69** – Attaque Supplémentaire Ajoutez “Contrairement à la plupart des règles spéciales, posséder plusieurs fois la règle spéciale Attaque Supplémentaire a des effets cumulatifs.”

**Page 69** – Combat sur Plusieurs Rangs Ajoutez “Contrairement à la plupart des règles spéciales, posséder plusieurs fois la règle spéciale Combat sur Plusieurs Rangs a des effets cumulatifs.”

**Page 71 – Résoudre les Touches d’Impact**  
Remplacez “(...)cette règle ne lui donne aucun avantage.” par “(...)aucune Touche d’Impact n’est infligée.” à la fin du deuxième paragraphe.

Ajoutez la phrase suivante à la fin du 3<sup>e</sup> paragraphe :  
“On ne peut tenter aucun jet d’Attention messire ! contre des touches d’impact.”

**Page 71 – Coup fatal héroïque**  
2<sup>e</sup> phrase, remplacez “(...), quelle que soit sa taille ou son type. (...)” par “(...), quelle que soit sa taille ou son type, à l’exception des nuées. (...)”.

**Page 74 – Mouvement Aléatoire**  
Ajoutez à la fin du premier paragraphe “Si une figurine suit les règles spéciales Mouvement Aléatoire et Rapide (un char avec Mouvement Aléatoire, par exemple), ignorez la règle spéciale Rapide.”

**Page 75 – Arme à Deux Mains**  
Remplacez “Armes à Deux Mains” par “Requiert les Deux Mains”. À la fin du deuxième paragraphe, remplacez “de manier son arme à deux mains.” par “de terminer le combat.”

**Page 75 – Tir Précis**  
Remplacez “Une figurine effectuant un (...)” par “À moins de tenir sa position & tirer en réaction à une charge, une figurine effectuant un (...)” au début du troisième paragraphe.

**Page 77 – Tirailleurs, Reformation Gratuite**  
Remplacez “(...) son mouvement, du moment (...)” par “(...) son mouvement, même si elle effectue une marche forcée, du moment (...)”.

**Page 77 – Tirailleurs, Troupes Légères**  
Remplacez “(...) pas de rangs (...)” par “(...) pas de rangs en corps à corps (...)”.

**Page 79 – Embuscade**  
Remplacez “(...) au début du tour (...)” par “(...) au début de son tour (...)” dans le deuxième paragraphe.

**Page 79 – Avant-garde**  
Remplacez “(...) effectuer un mouvement de 12 ps (...)” par “(...) effectuer un mouvement de 12 ps maximum (...)”.

**Page 82 – Cavalerie et Règles Spéciales**  
Ajoutez “Si la monture possède la règle Cavalerie Légère, alors toute la figurine suit cette règle.” à la liste des exceptions.

**Page 83 – Cavalerie Monstrueuse**  
Dans le deuxième paragraphe, remplacez “(...) la cavalerie monstrueuse utilise toujours la meilleure valeur de PV de ses deux profils (...)” par “(...) la cavalerie monstrueuse utilise toujours la meilleure valeur d’Endurance et de PV de ses deux profils (...)”.

**Page 83 – Cavalerie Monstrueuse**  
Ajoutez le paragraphe “SOUTIEN MONSTRUEUX”  
En outre, le cavalier d’une figurine de cavalerie monstrueuse peut effectuer jusqu’à 3 attaques de soutien, sans dépasser sa caractéristique d’Attaques.”

**Page 85 – Bêtes Monstrueuses**  
Ajoutez le paragraphe “SOUTIEN MONSTRUEUX”  
En outre, une bête monstrueuse peut effectuer jusqu’à 3 attaques de soutien, sans dépasser sa caractéristique d’Attaques.

**Page 89 – Profils des Armes**  
Premier exemple de profil d’arme, Hallebarde, remplacez “Arme à 2 mains” par “Requiert les deux mains”.

**Page 90 – Arme de Base Additionnelle**  
Ajoutez “Requiert les deux mains.” aux règles spéciales du profil.

**Page 90 – Arme Lourde**  
Remplacez “Arme à 2 mains,” par “Requiert les deux mains,”.

**Page 90 – Fléau**  
Remplacez “Arme à 2 mains,” par “Requiert les deux mains,”.

**Page 91 – Hallebarde**  
Remplacez “Arme à 2 mains,” par “Requiert les deux mains,”.

**Page 91 – Plusieurs Pistolets**  
Ajoutez “Requiert les deux mains.” aux règles spéciales du profil.

**Page 93 – Champions et Tir**  
Remplacez le troisième paragraphe par “Les seules exceptions sont les attaques utilisant des gabarits (comme les canons, les catapultes, les armes à souffle, les vortex magiques, etc.)”.

**Pages 96-97 – Tirer sur les Personnages Isolés**  
Remplacez “(...) d’au moins cinq figurines (...)” par “(...) d’au moins cinq figurines de base appartenant au même type de troupe (...)” dans le deuxième paragraphe.

**Page 101 – Quitter une Unité**  
Ajoutez “Un personnage ne peut pas quitter une unité qu’il a rejointe lors du même tour.” à la fin du quatrième paragraphe.

**Page 105 – Montures de Cavalerie Monstrueuses**  
Ajoutez “même s’il chevauche une bête monstrueuse n’ayant qu’un seul PV” à la fin de la dernière phrase du premier paragraphe.

**Page 105 – Monstres montés, Gabarits**  
1<sup>re</sup> phrase, remplacez “(...), le cavalier (...)” par “(...), les cavaliers. (...)”.

**Page 107 – Le Général, Sélectionner le Général**

Remplacez “(...) lors du ploiment.”

par “(...) avant le déploiement.”

**Page 107 – Le Général, Présence Charismatique**

Remplacez “(...) dans un rayon de 12 ps autour de lui utilisent son Commandement (...)” par “(...) dans un rayon de 12 ps autour de lui peuvent utiliser son Commandement (...)”.

**Page 107 – Le Porteur de la Grande Bannière**

Ajoutez: “Si un porteur de la grande bannière refuse un défi, et se retrouve placé à l’arrière de cette unité en conséquence de ce refus, il perd la règle tenez vos rangs! jusqu’à la fin du tour. Toutefois, si le porteur de la grande bannière possède une bannière magique, ses effets continuent de s’appliquer normalement (ils ne peuvent pas être «éteints”).”

**Page 108 – Machines de Guerre, Profil Double, 2<sup>e</sup> §**

Dans la deuxième phrase, remplacez “L’Endurance de la machine est utilisée contre les tirs (...)” par “L’Endurance de la machine est utilisée contre les attaques à distance (...)”.

**Page 109 – Tirer avec une Machine de Guerre**

Remplacez “(...) toutes les machines de guerre (...)” par “(...) toutes les armes décrites dans cette section (et toutes les autres armes montées sur des machines de guerre )(...)”.

**Page 112 – Canons, Choisir une Cible, 1<sup>er</sup> paragraphe**

Dans la deuxième phrase, remplacez “(...) il peut s’agir de n’importe quel point du champ de bataille.” par “(...) il peut s’agir de n’importe quel point sur le sol.”

**Page 114 – Catapultes, Tirer à la Catapulte**

Remplacez “La totalité du gabarit (...)” par “Le centre du gabarit (...)” au début de la deuxième phrase.

**Page 125 – Portail magique, résultat 2-4**

Remplacez “Fléau des Âmes” par “Dévoreur d’Âmes”.

**Page 127 – Quitter un Bâtiment**

Remplacez la deuxième phrase par “Placez l’unité dans n’importe quelle formation, avec au moins une figurine du rang arrière à 1 ps du bâtiment, et aucune figurine à moins d’1 ps du bâtiment.”

**# Page 142 – Déploiement Alterné, 3<sup>e</sup> phrase**

Remplacez “(...) en différents points de la zone de déploiement (...)” par “(...) en différents points de sa zone de déploiement ou au sein d’unités dans sa zone de déploiement (...)”.

**Page 143 – Points de Victoire**

Remplacez “(...)au moins deux fois plus de points de victoire que votre adversaire. (...)” par “(...)au moins 100 points de victoire de plus que votre adversaire – si vous marquez au moins deux fois plus de points de victoire que votre adversaire, vous remportez une victoire écrasante! (...)”

**Références, Bestiaire – Empire, Tank à Vapeur**

Remplacez le type d’unité du Tank à Vapeur par “Char”, son Endurance par 10 et le type d’unité du Commandant par “-”.

**Références, Bestiaire – Créatures Arcaniques**

Gd Dragon de Feu: remplacez “(...) (Force 5) (...)”

par “(...) (Force 5, Attaques Enflammées) (...)”.

**Références – Domaine du Feu, Propagation**

3<sup>e</sup> phrase, remplacez “(...) sur une unité qui a déjà été victime d’un (...)” par “(...) sur une unité qui a déjà subi au moins une touche d’un (...)”.

**Références – Domaine du Feu, Tête Enflammée**

Remplacez la 1<sup>re</sup> phrase par: “Sort de dommage direct pouvant cibler des unités engagées en corps à corps.”

**Références – Domaine de la Bête, Transformation de Kadon**

2<sup>e</sup> paragraphe, 7<sup>e</sup> phrase, remplacez “Tous les Points de Vie perdus sont par le Sorcier sont reportés sur le monstre en lequel il s’est transformé.” par “Tous les Points de Vie perdus sont par le Sorcier sont reportés d’une transformation à l’autre.”

**Références – Domaine du Métal, Meute Dorée de Gehenna**

Remplacez “(...) (représentant ses camarades le défendant contre les chiens) (...)” par “(...), tant qu’il reste au moins cinq figurines ordinaires du même type de troupe (...)”.

**Références – Domaine de la Lumière, Protection de Phâ**

Dernière phrase, remplacez “Le Sorcier peut décider d’étendre cette protection à toutes les unités amies (...)” par “Le Sorcier peut décider que ce sort affecte toutes les unités amies (...)”.

**Références – Domaine de la Lumière, Distorsion de Birona**

Remplacez “(...)Mouvement (...)” par “(...)Valeur de Mouvement (...)”.

**Références – Domaine de la Vie, Vigueur du Printemps**

Remplacez “L’unité ciblée récupère immédiatement l’équivalent d’1D3+1 Points de Vie en figurines perdues (...)” par “L’unité ciblée récupère immédiatement 1D3+1 Points de Vie perdus (...)” dans la deuxième phrase.

**Références – Domaine des Cieux, Tornade**

Ajoutez la phrase suivante après la 3<sup>e</sup> phrase du 2<sup>nd</sup> paragraphe: “Le bord de table compte comme un terrain infranchissable dans le cadre de la résolution de ce sort.”

**Références – Domaine de l’Ombre, Brumes et Reflets**

Dans la dernière phrase, remplacez “(...) un personnage ami (...)” par “(...) un personnage ami qui n’est pas en fuite (...)”.

**Références – Domaine de l’Ombre, Pendule du Destin**

Ignorez la première phrase du second paragraphe: ce sort n’est d’aucun type.

**# Références** – Domaine de l’Ombre, Lames Mentales d’Okkam

Remplacez “(...) pour leurs jets pour blesser au corps à corps (...)” par “(...) pour toutes les attaques de corps à corps (...)”.

**Références** – Domaine de la Mort, Soleil violet de Xereus  
2<sup>e</sup> paragraphe, 5<sup>e</sup> phrase, remplacez “Toute figurine touchée par le gabarit au cours de son déplacement (...)” par “Toute figurine située sous le gabarit ou sur laquelle il passe (...)”;

et 2<sup>e</sup> paragraphe, 6<sup>e</sup> phrase, remplacez “(...) dans la direction donnée par le dé d’artillerie (...)” par “(...) dans la direction donnée par le dé de dispersion (...)”.

**Références** – Objets Magiques, Paires d’Armes  
Remplacez la dernière phrase par “En plus des effets décrits, les paires d’armes suivent les règles spéciales Attaque Supplémentaire et Requier les deux mains.”

**Références** – Objets Magiques, Que cache le nom ?  
Dernière phrase, remplacez “(...) ou son arme quelle qu’elle soit (...)” par “(...) ou toute autre arme de base appropriée, (...)”.

**Références** – Objets Cabalistiques, Parchemin de Rebond  
Dernière phrase, remplacez “Le lanceur (...)” par “Le Sorcier qui a lancé le sort (...)”.

**Références** – Objets Cabalistiques, Parchemin Maudit de Sivejir  
Dernière phrase, remplacez “(...) au début de chaque phase de Magie suivante, (...)” par “(...) au début de chacune de ses phases de Magie suivantes, (...)”.

**Références** – Objets Cabalistiques  
Ajoutez “BÂTON DE SORCELLERIE.....35 points  
Le porteur bénéficie d’un bonus de +1 sur ses tentatives de dissipation.”

**Références** – Objets Cabalistiques, Parchemin de Pouvoir  
Remplacez par: “PARCHEMIN DE POUVOIR 35 points  
Une seule utilisation. Un Parchemin de Pouvoir peut être utilisé lorsque le porteur tente de lancer un sort. Lors de la tentative de lancement, la valeur de lancement du sort est divisée par deux (en arrondissant au supérieur). Vous ne pouvez pas choisir de renforcer un sort lorsque vous utilisez un Parchemin de Pouvoir.”

**Références** – Objets Cabalistiques, Baguette de Jais  
Dans la dernière phrase, remplacez “Ce dé supplémentaire (...)” par “Ce dé de pouvoir supplémentaire (...)”.

**Références** – Objets Cabalistiques, Badine du Trompeur  
Dans la troisième phrase, remplacez “lorsque l’un de vos sorts” par “lorsque l’un des sorts du porteur”.

**Références** – Objets Enchantés, Potion de Soins  
2<sup>e</sup> phrase, remplacez “Celle-ci (...)” par “Celui qui la consomme (...)”.

**Références** – Objets Enchantés, Potions de Force, d’Endurance, d’Impétuosité et de Célérité  
2<sup>e</sup> phrase, remplacez “La figurine (...)” par “Celui qui la consomme (...)”.

**Références** – Sauvegardes d’Armure  
Ajoutez “Bouclier 6+  
Monté avec bouclier 5+”.

### FAQ

*Q. Comment règle-t-on un conflit entre deux objets magiques ou entre deux règles spéciales ? (p2)*

R. Utilisez “La règle la plus importante”.

### Figurines & Unités

*Q. Lorsqu’une figurine possède une valeur de caractéristique aléatoire, comme 3D6 ou 2D6+2 par exemple, cette caractéristique peut-elle dépasser 10 ? (p3)*

R. Oui, ceci est une exception au maximum habituel.

*Q. À quel moment une arme conférant un bonus de caractéristique le confère-t-elle exactement ? (p4)*

R. La plupart des armes, y compris les armes magiques, indique à quel moment le bonus est conféré. Par exemple, une figurine avec les Lames d’Escrimeur comptera à tout moment comme ayant une Capacité de Combat de 10, tandis qu’une figurine avec une arme lourde n’aura +2 en Force qu’au moment de frapper l’ennemi au corps à corps. Lorsqu’il n’est pas précisé quand s’applique le bonus conféré par une arme, on considère que le porteur n’en bénéficie qu’au moment d’attaquer, ou d’être attaqué, au corps à corps.

*Q. Soit un objet magique ou un sort conférant un bonus de caractéristique. Ce bonus s’applique-t-il en toutes circonstances (ex : effets des sorts, tests de caractéristiques, etc.) ? (p4)*

R. Oui, à l’exception des armes magiques ou à moins que la description de l’objet ou du sort ne précise le contraire.

### Principes Généraux

*Q. Peut-on mesurer les distances et les portées à tout moment ou pour n’importe quelle raison ? (p6)*

R. Oui.

*Q. Est-ce qu’on considère qu’une figurine est en contact socle à socle avec elle-même ?*

R. Non.

*Q. Lorsqu’une figurine bénéficie d’une relance sur ses jets pour toucher, grâce à la règle spéciale haine par exemple, et que la figurine attaquée suit une règle spéciale, possède un objet magique, etc. qui oblige à relancer les jets pour toucher réussis, laquelle de ces deux capacités prend le pas ? (p7)*

R. Elles s’annulent mutuellement: on n’effectue aucune relance tant que ces deux capacités font effet.

*Q. De quelle manière doit-on tenir ou placer un gabarit au-dessus d’une unité ou du champ de bataille ? (p9)*

R. Il doit se trouver au plus proche du champ de bataille ou de l’unité que possible. Essayer de tirer profit de toute autre méthode est tout simplement contraire à l’esprit du jeu!

*Q. Une unité ayant un Cd de "0" ou de «-» rate-t-elle automatiquement ses tests de Commandement ? (p10)*

R. Oui.

*Q. Lorsqu'on effectue un test de Commandement, il arrive parfois de devoir le faire sous cette valeur non modifiée. Qu'est-ce que le Commandement non modifié ? (p10)*

R. Il s'agit de la plus haute caractéristique de Commandement de l'unité. N'appliquez aucun modificateur d'aucune source (par exemple : L'Union Fait la Force, Présence Charismatique ou le sort *Fatalitas*!).

*Q. Si une unité passe un test de Commandement sur lequel s'applique un modificateur, celui-ci s'applique-t-il aussi si l'unité utilise le Commandement du Général, par exemple à cause de la règle Présence Charismatique ? (p10)*

R. Oui.

*Q. Utilise-t-on toujours la meilleure valeur de caractéristique d'une unité lorsqu'on doit effectuer un test de caractéristique ? (p10)*

R. Si c'est l'unité dans son ensemble qui doit effectuer un test de caractéristique, on utilise la meilleure valeur de l'unité. Si c'est chaque figurine de l'unité qui doit effectuer un test de caractéristique, alors chaque figurine utilise sa propre valeur.

*Q. Une unité réussit-elle automatiquement un test de caractéristique si une figurine de l'unité possède cette capacité ? (p10)*

R. Non, toutes les figurines de l'unité doivent posséder cette même capacité pour réussir le test automatiquement.

## **Mouvement**

*Q. Lorsqu'une unité effectue une roue, mesure-t-on la distance parcourue par la figurine à l'extrémité du rang avant ? (p14)*

R. Oui.

*Q. Une fois qu'une unité a déclaré qu'elle fuyait en réaction à une charge, ou si elle est déjà en fuite au début de la phase de Mouvement, doit-elle déclarer et résoudre la réaction fuir pour toutes les charges qui sont déclarées contre elle lors de ce tour ? (p17)*

R. Oui.

*Q. Si plusieurs unités ont déclaré une charge contre une unité qui a choisi de fuir en réaction à ces charges, ont-elles toutes le droit de tenter de rediriger leur charge s'il se trouve une autre cible éligible à portée ? (p18)*

R. Oui.

*Q. Si le seul moyen d'optimiser le nombre de figurines engagées au corps à corps est d'entrer en contact avec une autre unité ennemie, doit-on déclarer une charge contre cette autre unité ? (p20)*

R. Non.

*Q. Une figurine en fuite peut-elle dissiper des sorts ou utiliser des objets magiques ? (p24)*

R. Non.

*Q. Une unité près ou contre un bord de table peut-elle pivoter ou effectuer une roue si cela amène une partie de l'unité (ou de ses socles) temporairement hors de la table ? (p27)*

R. Oui, mais l'unité ne peut pas terminer son mouvement

de façon à ce qu'une partie de celle-ci ou de son socle se trouve hors de la table.

## **Magie**

*Q. Que se passe-t-il lorsqu'un sorcier perd au moins un niveau de sorcellerie ? (p28)*

R. Lorsqu'un sorcier perd un ou plusieurs niveaux de sorcellerie, il oublie instantanément un sort pour chaque niveau perdu, désigné aléatoirement parmi ceux qu'il connaît.

*Q. Une figurine peut-elle perdre des niveaux de sorcellerie conférés par un objet magique ? (p28)*

R. Oui.

*Q. Une figurine qui perd un niveau de sorcellerie peut-elle oublier un objet de sort ? (p28)*

R. Non. Lorsqu'une figurine qui connaît des sorts et possède des objets de sort perd un niveau de sorcellerie, n'intégrez pas les objets de sort lorsque vous déterminez lequel elle oublie.

*Q. Si un Sorcier voit son niveau de sorcellerie réduit à 0, compte-t-il toujours comme étant un Sorcier et peut-il toujours tenter de canaliser des dés de pouvoir et de dissipation ? (p28)*

R. Oui aux deux questions.

*Q. Les dés qui ont été "prélevés" dans la réserve pour lancer un sort comptent-ils toujours dans la limite de pouvoir ? (p30)*

R. Oui. Ils comptent dans la limite de pouvoir jusqu'au moment où ils sont jetés, ils sont alors "dépensés" et ne comptent plus dans la limite de pouvoir.

*Q. Si une règle spéciale octroie des dés de pouvoir ou de dissipation sans préciser quand ils sont générés, ou qui précise qu'ils sont générés au début de la phase de Magie, à quel moment sont-ils ajoutés à la réserve ? (p30)*

R. Ils sont ajoutés après avoir jeté les dés pour déterminer les vents de magie et avant la première tentative de lancement d'un sort.

*Q. Peut-on utiliser plus de 12 dés de pouvoir ou de dissipation au cours d'une phase, même si la réserve est limitée à 12 dés ? (p30)*

R. Oui. La réserve ne peut jamais contenir plus de 12 dés de pouvoir ou de dissipation à un moment donné, mais certaines capacités permettent de générer des dés après le début de la phase de Magie.

*Q. Un Sorcier dont le niveau de sorcellerie a été réduit à 0, mais qui connaît toujours un sort ou plus, peut-il tenter de le(s) lancer ? (p31)*

R. Non.

*Q. Est-ce qu'un sort de dommage direct utilisant un gabarit doit viser une unité ennemie ? (p31)*

R. Oui, le gabarit doit être placé sur l'unité ennemie.

*Q. Les sorts de type dommage direct peuvent-ils être utilisés pour affecter des figurines alliées ? (p31)*

R. Non. Un sort de dommage direct ne peut pas être utilisé d'une manière qui affecte délibérément une figurine amie (mais il peut subir une dispersion pouvant affecter une figurine amie).

*Q. Lorsqu'on vise une unité avec un petit ou un grand gabarit circulaire, est-ce que l'intégralité du gabarit doit se trouver à portée du sort ? (p31)*

R. Non, seul le trou du gabarit doit se trouver à portée.

*Q. Les sorts de type vortex magique peuvent-ils être utilisés pour affecter des figurines alliées ? (p31)*

R. Oui.

*Q. Des figurines peuvent-elles volontairement se déplacer dans/à travers un vortex magique ? (p31)*

R. Non.

*Q. Qu'arrive-t-il aux figurines qui sont forcées de se déplacer dans/à travers un vortex magique à cause d'un mouvement obligatoire et autres effets similaires ? (p31)*

R. Dès que l'unité entre en contact avec le vortex magique, elle subit tous les effets du sort s'il s'agit d'un sort qui affecte les figurines touchées, chaque figurine dont le socle passerait dans/à travers le vortex est affectée par le sort). Ensuite, si l'unité a survécu, elle est placée à 1 ps au-delà du gabarit et son mouvement s'arrête.

*Q. Est-ce que les dés de pouvoir bonus qui sont ajoutés à ceux de la réserve que le Sorcier utilise pour lancer un sort comptent lorsqu'on détermine si un sort échoue à cause de la règle Pas Assez d'Énergie ? (p32)*

R. Oui, quel que soit le moment où ces dés sont ajoutés. Notez que cela ne concerne pas les dés qui ne sont pas spécifiquement des dés de pouvoir.

*Q. Les dégâts causés par un fiasco comptent-ils comme ceux d'un sort ? Une figurine avec une Résistance à la Magie l'ajoute-t-elle à sa sauvegarde invulnérable ? Les dégâts ainsi causés comptent-ils comme ayant été provoqués par le Sorcier ? (p34)*

R. Non aux trois questions.

*Q. Certains objets magiques et règles spéciales provoquent des fiascos lors de lancements de sorts qui donnent un résultat autre qu'un double six. Par exemple, s'il faut effectuer un jet sur le Tableau des Fiascos sur n'importe quel double, le sort est-il quand même lancé ? (p34)*

R. Oui, du moment que la valeur de lancement a été atteinte.

*Q. Peut-il y avoir plus d'une tentative de dissipation sur un même sort par phase de magie ? Un Sorcier peut-il utiliser un parchemin s'il n'est pas autorisé à tenter de dissiper un sort, par exemple, si le sort a été lancé avec un pouvoir irrésistible ou bien si le Sorcier lui-même a préalablement échoué à une dissipation durant ce tour ? (p35)*

R. Non aux deux questions.

*Q. Lorsqu'un vortex magique achève son mouvement sur une unité, il est alors placé à 1 ps au-delà de cette unité. Si cela le*

*fait terminer à nouveau sur une autre unité, doit-on à nouveau déplacer le vortex et répéter le processus jusqu'à ce qu'il ne touche aucune unité ? Lorsque cela se produit, les figurines situées entre le point initial où le vortex a terminé son mouvement et la position finale du gabarit sont-elles affectées par le sort ? (p36)*

R. Oui, il faut déplacer le gabarit jusqu'à ne toucher aucune figurine et non, ces figurines ne sont pas affectées par le sort.

*Q. Les unités qui font mouvement à travers un gabarit de vortex magique en subissent-elles les effets ? (p36)*

R. Oui.

*Q. Est-ce qu'un sort qui reste en jeu s'arrête si le niveau de magie du sorcier qui l'a lancé est réduit à 0 ou s'il oublie ce sort ? (p36)*

R. Non.

*Q. Quelle valeur faut-il dépasser pour dissiper un sort restant en jeu qui a été renforcé ? (p36)*

R. La valeur de lancement de base du sort (pas sa valeur renforcée).

*Q. Si le sort d'un objet de sort provient d'un domaine de magie doté d'un attribut de domaine, celui-ci s'applique-t-il lorsque le sort est lancé avec succès ? (p37)*

R. Oui. Notez bien que certains attributs de domaine affectent le sorcier lançant le sort. Dans le cas d'un Objet de Sort, cela visera à la place qui que ce soit qui lance le sort.

*Q. Un sorcier n'a pas le droit de lancer deux fois le même sort pendant une phase de Magie. Toutefois, s'il possède un magique lui permettant de lancer ce sort à la manière d'un objet de sort, a-t-il le droit de le relancer ? (p37)*

R. Oui.

### **Tir**

*Q. Quel malus doit-on appliquer aux jets pour toucher lorsqu'on tire sur une unité en garnison dans un bâtiment qui bénéficie également de la règle Tirailleurs ? (p40)*

R. -3 au total (-2 pour le couvert lourd et -1 à cause de la règle Tirailleurs).

*Q. Comment sont résolues des touches, autres que des tirs ou des attaques au corps à corps, sur une unité ? (p42)*

R. En suivant l'encadré Résoudre les Attaques Inhabituelles. Notez que toutes les touches résolues de la sorte comptent comme des attaques de tir pour déterminer qui est touché.

*Q. Les règles spéciales provoquant des touches au corps à corps, comme un Piétinement ou une Attaque de Souffle, comptent-elles comme des attaques de corps à corps ? (p42)*

R. Non, elles comptent comme des attaques inhabituelles qui sont résolues comme des tirs.

*Q. Lorsqu'une unité inclut des figurines dotées de différentes valeurs d'Endurance ou de Sauvegardes d'Armure, doit-on utiliser la valeur majoritaire, et en cas d'égalité, la meilleure ? (p42 & 43)*

R. Oui, sauf mention contraire.

Q. Lorsqu'une figurine porte plusieurs pièces d'armure, les sauvegardes d'armure se combinent-elles ? (p43)

R. Oui.

Q. Une figurine avec un bouclier et qui ne peut pas l'utiliser gagne-t-elle quand même un bonus de sauvegarde dû au port d'un bouclier, par exemple, si elle utilise une arme qui requiert les deux mains ? (p43)

R. Non.

Q. Si une machine de guerre est blessée par une touche avec la règle spéciale Blessures Multiples, le nombre de Points de Vie perdus est-il limité à 1 ? (p45)

R. Non.

### Corps à Corps

Q. Les figurines tuées sont généralement retirées dans les rangs arrières. Cependant, si une figurine doit être retirée dans le premier rang (un champion ou un personnage, par exemple), le vide est-il comblé immédiatement par une autre figurine ? (p51)

R. Oui.

Q. Lorsqu'une unité fuit "à l'opposé" d'une autre, cela signifie-t-il qu'elle pivote son centre, pour fuir directement à l'opposé du centre de l'unité qu'elle fuit ? (p57)

R. Oui.

Q. Lorsqu'une unité charge au corps à corps et lors du même tour, le dernier ennemi qu'elle combat est retiré comme perte à cause des règles spéciales instabilité démoniaque, instable ou acculés, ou parce qu'une machine de guerre rate son test de moral, l'unité qui a chargé peut-elle alors effectuer une charge irrésistible ? (p58)

R. Oui.

Q. Si je charge une unité ennemie et que celle-ci est complètement détruite avant le début de la phase de Corps à Corps, puis-je choisir d'effectuer une charge irrésistible ou une reformation ? Si oui, à quel moment doit-on la résoudre ? (p58)

R. Oui. La charge irrésistible est résolue dans ce cas au début de la phase de Corps à Corps, avant d'effectuer la moindre attaque.

### Panique

Q. Si une unité rate un test de panique causé par des pertes subies sans qu'il y ait à fuir quiconque, par exemple, suite à un fiasco d'un Sorcier dans l'unité, dans quelle direction l'unité doit-elle fuir ? (p63)

R. Faites pivoter l'unité de sorte qu'elle s'éloigne diamétralement à l'opposé de l'unité ennemie la plus proche.

### Règles Spéciales

Q. Les améliorations apportées aux personnages d'une liste d'armée spécifique qui ne sont pas des objets magiques ou des équipements spécifiques (comme les Pouvoirs Vampiriques ou les Dons Démoniaques) sont-elles des règles spéciales ? (p66)

R. Oui, à moins que la description de l'amélioration ne précise le contraire.

Q. Les touches d'Attaques de Souffle peuvent-elles bénéficier d'autres règles spéciales, équipements ou objets magiques ?

Et réciproquement ? (p67)

R. Non aux deux questions.

Q. Une figurine avec la règle spéciale Éthérés doit-elle quand même effectuer un test de Commandement pour ne pas être affectée par la Stupidité, ou pour effectuer une marche forcée si elle se trouve dans un rayon de 8 ps d'un ennemi (un échec pouvant la ralentir dans les deux cas) ? (p68)

R. Oui aux deux questions.

Q. Si une figurine avec les règles spéciales Éthérés et Instables perd un combat, perd-elle aussi un nombre de Points de Vie égal à la différence de résultat de combat ? (p68)

R. Oui.

Q. À quoi correspondent les "attaques magiques" ? (p68)

R. Toutes les attaques de sorts et d'objets magiques sont considérées comme des attaques magiques, tout comme les attaques qui sont notées explicitement comme étant des attaques magiques. Les tirs effectués avec des objets magiques comptent également comme des attaques magiques, à moins que leur description ne précise le contraire. Les touches résultant des jets sur le Tableau des Fiascos sont traitées comme des attaques magiques.

Q. Lorsqu'on effectue les mouvements d'une unité de Cavalerie Légère ou de Tirailleurs, doit-on mesurer depuis la position de chaque figurine avant leur mouvement, et la placer n'importe où dans la limite de sa caractéristique de Mouvement (en doublant cette valeur dans le cas d'une Marche Forcée) ? (p68 & 77)

R. Oui, à moins qu'il n'y ait sur leur chemin une unité ou un terrain infranchissable, car la distance parcourue doit alors prendre en compte le contournement de ces obstacles.

Q. Toutes les formes d'Attaques Enflammées provoquent-elles la Peur chez les bêtes de guerre, la cavalerie et les chars ? (p69)

R. Oui, toute figurine capable d'effectuer des Attaques Enflammées cause la Peur chez ces types de troupe. Cela inclut les améliorations d'unité, les figurines ne pouvant effectuer que des Attaques Enflammées au tir et même les Sorciers connaissant des sorts qui provoquent des Attaques Enflammées.

Q. Si une unité Frénétique possède un objet pouvant augmenter sa portée de charge, ou permettant de relancer les jets de charge ratés, est-elle obligée de l'utiliser ? (p70)

R. Non.

Q. La règle spéciale coup fatal fonctionne-t-elle contre un personnage monté sur un monstre, un char ou une bête monstrueuse ? (p72)

R. Non, car le type de troupe du personnage devient respectivement "monstre", "char" ou "cavalerie monstrueuse", ce qui annule les effets de la règle spéciale coup fatal. Seule la règle spéciale coup fatal héroïque fonctionne contre de telles cibles.



*Q. Si une machine de guerre est attaquée par une figurine dotée de la règle spéciale Coup Fatal Héroïque, et que l'attaquant obtient un 6 pour blesser, la machine perd-elle tous ses Points de Vie restants ? (p72)*

R. Oui.

*Q. Une figurine avec la règle spéciale maître du savoir, et qui subit le résultat drain de magie du tableau des Fiascos, oublie-t-elle normalement des sorts ? (p72)*

R. Oui.

*Q. Lorsqu'une unité avec la règle Maîtres des Bêtes doit effectuer un test de caractéristique, quelles valeurs doit-on utiliser ? (p73)*

R. Celles des monstres. Dans ce cas, les Maîtres des Bêtes sont ignorés.

*Q. Lorsqu'une unité avec la règle Maîtres des Bêtes doit effectuer un test de Commandement, quelle valeur doit-on utiliser ? (p73)*

R. La plus élevée.

*Q. Lorsque les figurines d'une unité de Monstre et de Maîtres des Bêtes ont différentes valeurs de Mouvement, laquelle doit-on utiliser ? (p73)*

R. Celle du Monstre.

*Q. Lorsqu'une unité avec la règle Maîtres des Bêtes subit une blessure d'une attaque utilisant gabarit ou permettant de choisir sa cible, doit-on quand même lancer 1D6 pour déterminer si la blessure est infligée au monstre ou à ses maîtres ? (p73)*

R. Oui, sauf si les règles spéciales de l'unité précisent le contraire.

*Q. Pivoter sur place compte-t-il comme un mouvement en ce qui concerne les unités (autres que les machines de guerre), qui ont la règle spéciale Mouvement ou Tir ? (p73)*

R. Oui.

*Q. Les figurines dotées d'Attaques Empoisonnées spéciales, qui blessent automatiquement sur un résultat naturel autre qu'un 6, doivent-elles quand même réussir leur jet pour toucher pour provoquer une blessure automatique ? (p73)*

R. Oui.

*Q. Un Mouvement Aléatoire est-il considéré comme un mouvement "normal" en ce qui concerne le déclenchement des tests de Terrain Dangereux ? (p74)*

R. Oui, à moins que la figurine en question effectue une charge, un mouvement de poursuite ou de fuite, auquel cas il compte comme un mouvement du type approprié.

*Q. Les touches de Piétinement et de Piétinement Furieux peuvent-elles bénéficier d'autres règles spéciales, équipements ou objets magiques ? Et réciproquement ? (p76)*

R. Non aux deux questions.

*Q. Dans le cas d'une figurine dotée d'un profil multiple et bénéficiant de la règle Piétinement ou Piétinement furieux, quel profil doit-on utiliser pour déterminer la Force de la touche/des touches ? (p76)*

R. On utilise toujours celle de la monture.

*Q. Que recouvre le terme "actions", s'agissant des figurines ayant raté un test de Stupidité ? par exemple, un personnage pourrait-il boire une Potion de Soin ? (p76)*

R. Tout compte comme une "action" si vous avez raté un test de Stupidité. Vous ne pouvez rien faire à part tituber d'1D6 ps en ligne droite.

*Q. Est-ce qu'une unité qui a raté un test de Stupidité peut être forcée à se déplacer ou à effectuer une autre action sous l'effet d'un sort ou de tout autre objet magique/règle spéciale ? (p76)*

R. Oui.

*Q. Lorsqu'une unité tire en utilisant la règle spéciale Tir de Volée et que seule une partie de l'unité est capable de tirer, doit-on déterminer le nombre de figurines qui peuvent tirer dans le troisième rang et les suivants, puis diviser le résultat par deux et enfin arrondir au supérieur ? (p78)*

R. Oui.

*Q. Si j'ai une unité de 20 archers, de 5 figurines réparties sur 4 rangs, combien de tirs puis-je effectuer si j'utilise la règle spéciale Tir de Volée ? 15 (les deux premiers rangs, plus la moitié des figurines restantes, arrondie au supérieur) ou 17 (les deux premiers rangs, plus la moitié de chaque rang, arrondie au supérieur) ? (p78)*

R. 15 tirs.

*Q. Les unités déployées en Éclaireurs ou qui effectuent un mouvement d'Avant-garde ne peuvent pas charger au premier tour si leur armée joue en premier. Cela s'applique-t-il aussi à leur première phase de Magie ? (p79)*

R. Oui.

*Q. Est-ce qu'une unité dotée de la Frénésie à portée de charge d'une unité ennemie au premier tour doit passer un test à cause de la Rage Berserk si elle s'est déployée en tant qu'Éclaireurs ou en effectuant un mouvement d'Avant-garde ? (p79)*

R. Non. L'unité frénétique n'effectue un test de Rage Berserk que si elle peut charger. Comme elle n'est pas autorisée à charger, elle n'a pas besoin d'effectuer le test.

*Q. Les unités déployées en tant qu'éclaireurs comptent-elles pour déterminer qui a terminé son déploiement le premier ? (p79)*

R. Non.

*Q. Les unités avec la règle spéciale de déploiement Avant-garde doivent-elles être déplacées avant de jeter les dés pour savoir qui joue en premier ? (p79)*

R. Oui.

*Q. Si un personnage est déployé au sein d'une unité avec la règle spéciale avant-garde, celle-ci peut-elle quand même effectuer son mouvement d'avant-garde ? (p79)*

R. Si le personnage a la règle spéciale avant-garde, la réponse est oui. S'il ne l'a pas, sa présence empêche l'unité d'utiliser cette règle spéciale.

### **Types de Troupes**

*Q. Un char peut-il se déplacer latéralement et en marche arrière ? (p86)*

R. Oui, mais il ne peut effectuer qu'un seul de ces deux types de mouvement lors du même tour.

## Armes

*Q. Si une figurine gagne un bonus de Force "lors du premier round de corps à corps", cela signifie-t-il qu'elle ne reçoit ce bonus qu'une fois par bataille ? Gagne-t-elle le bonus si un nouvel ennemi la charge alors qu'elle est déjà engagée dans un corps à corps en cours ? (p90)*

R. Non aux deux questions.

## Personnages

*Q. La règle "Attention Messire!" s'applique-t-elle à tous les sorts qui utilisent des gabarits ? (p93)*

R. Oui.

*Q. Les champions d'unité ennemis comptent-ils comme des personnages ? (p93, 96)*

R. Non.

*Q. Un porte-étendard peut-il utiliser une arme qui requiert les deux mains ? Peut-il utiliser une arme de base additionnelle ? (p94)*

R. Oui aux deux questions.

*Q. Un personnage appartient-il à un type de troupe ? Si oui, toutes les règles s'appliquant au type de troupe s'appliquent-elles également au personnage ? Et ce personnage sera-t-il affecté par les attaques ou les sorts affectant ce type de troupe ? (p96)*

R. Oui à toutes les questions.

*Q. Est-ce que les personnages peuvent changer de position au sein d'une unité dans le cadre d'un mouvement normal ? (p97)*

R. Oui, mais souvenez-vous que même si seul le personnage se déplace, toute l'unité compte comme s'étant déplacée. Avoir un officier qui pousse ses soldats pour se faire une place ne facilite pas la concentration des tireurs !

*Q. Si un personnage doit rejoindre une unité et que toutes les unités doivent effectuer un test pour déterminer si elles restent en réserve ou si elles arrivent par un bord de table au début du tour, comment résout-on cette situation ? (p97)*

R. Avant d'effectuer les tests pour les renforts, vous devez déclarer quelle unité est rejointe par quel personnage, puis jeter un seul dé pour toute l'unité pour déterminer si elle arrive ou si elle est retardée. Par exemple, une armée skaven avec un Prophète Gris monté sur une Cloche Hurlante affronte une armée d'orques & gobelins avec Skarsnik. Le Prophète Gris doit sélectionner quelle unité de Guerriers des Clans ou de Vermines de Choc il rejoint avant d'effectuer le moindre jet pour déterminer quelles unités sont retardées par les Maniganss' Makiavélik' de Skarsnik.

*Q. Si un Sorcier lance un sort l'affectant lui-même, ou lui et son unité, et qu'il quitte ensuite cette unité, le sort continue-t-il à affecter le Sorcier et l'unité ? (p97)*

R. Non. Une fois que le Sorcier a quitté l'unité, elle n'est plus affectée par le sort. Si le Sorcier rejoint une autre unité, ou s'il réintègre les rangs de l'unité précitée, pendant que le sort est toujours en jeu, alors elle bénéficiera des effets du sort.

*Q. Est-ce qu'un personnage doit prendre place au premier rang d'une unité dès qu'une place se libère ? (p100)*

R. Oui.

*Q. Un personnage ayant rejoint une unité peut-il la "traverser" lorsqu'il quitte celle-ci ? Autrement dit, peut-il la quitter par le flanc ou l'arrière, en mesurant son mouvement depuis sa position de départ ? (p101)*

R. Oui.

*Q. À quel moment, après que le dernier membre d'une unité a été retiré comme perte, le ou les personnages ayant rejoint cette unité comptent-ils comme l'ayant quittée ? (p101)*

R. Dès que la dernière figurine a été retirée, le ou les personnages restants comptent comme une nouvelle unité. Notez que cela va provoquer des tests de Panique pour toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps, y compris pour la nouvelle unité de personnage(s), puisque l'unité en question a été détruite.

*Q. Si une unité dont la valeur de Mouvement a été modifiée contient un ou plusieurs personnages, cela affecte-t-il le personnage lorsqu'il quitte l'unité, notamment s'il tente de charger ? (p101)*

R. Oui, mais seulement pour le mouvement au cours duquel il quitte l'unité.

*Q. Un personnage ou un champion faisant partie de l'équipage d'une machine de guerre peut-il lancer ou accepter un défi ? (p102)*

R. Non.

*Q. Une figurine ayant accepté un défi doit-elle toujours se déplacer pour être en contact socle à socle avec la figurine ennemie qui a lancé le défi ? (p102)*

R. Si la figurine défiée est seule, alors elle doit être placée en contact socle à socle, tant que cela ne l'amène pas à se déplacer sur un côté différent de l'unité avec laquelle il est engagé. Si la figurine défiée est dans une unité, elle doit se déplacer sans que cela l'oblige à quitter l'unité. S'il est impossible de mettre en contact les deux figurines, laissez-les où elles se trouvent et faites comme si elles étaient en contact.

*Q. Si, pour quelque raison que ce soit, un personnage participant à un défi perd son statut de personnage avant la fin du défi (une figurine du Chaos sous l'effet du sort Appel à la Gloire, et qui redevient normale avant la fin du défi parce que les effets du sort ont cessé, par exemple), que se passe-t-il ? (p102)*

R. Jouez le défi lors de ce tour. La figurine qui a perdu son statut de personnage doit utiliser son profil normal (et certainement beaucoup moins puissant) dès que le sort cesse de faire effet. À la fin du round de corps à corps, le défi s'arrête automatiquement.

*Q. Si une figurine avec une attaque de souffle, la règle piétinement ou piétinement furieux, livre un défi, les attaques dues à ces règles spéciales peuvent-elles toucher les figurines qui ne participent pas au défi ? (p102)*

R. Non.

*Q. Une figurine livrant un défi peut-elle diriger ses attaques contre le char ou la monture monstrueuse de son adversaire ? (p102)*

R. Oui.

*Q. Les figurines qui ne livrent pas un défi peuvent-elles diriger leurs attaques contre la monture d'un personnage livrant un défi ? (p103)*

R. Non.

*Q. Un monstre et son cavalier peuvent-ils tous deux tirer lors de la même phase de Tir ? (p105)*

R. Oui. De plus, s'il y a plusieurs cavaliers, tous peuvent tirer.

*Q. Un monstre monté peut-il bénéficier de la sauvegarde invulnérable de son cavalier et réciproquement ? (p105)*

R. Non.

*Q. Les unités bénéficient-elles de la présence charismatique de leur général en ce qui concerne les sorts utilisant le Cd, comme Buveur d'Esprit ou Lames Mentales d'Okkam ? (p107)*

R. Oui.

*Q. Si un porteur de la grande bannière doit être placé au second rang d'une unité faute de place au premier, les effets de la grande bannière s'applique-t-il quand même ? (p107)*

R. Oui.

*Q. Si un porteur de la grande bannière doté d'une bannière magique doit être placé au second rang d'une unité faute de place au premier, les effets de la bannière magique s'applique-t-il quand même ? (p107)*

R. Oui.

### **Machines de Guerre**

*Q. Une baliste a-t-elle besoin de deux servants ou plus pour pouvoir tirer ? (p111)*

R. Non.

### **Champ de Bataille**

*Q. À quel moment prend fin un sort de malédiction ou d'amélioration s'il est lancé par une Rivière de Lumière ? Et que se passe-t-il si le sort lancé par la Rivière de Lumière affecte la capacité de mouvement d'une unité ? (p120)*

R. Les sorts d'augmentation et de malédiction durent jusqu'au début de la prochaine phase de Magie de leur camp – le sort ne prend pas fin au début de la phase de Magie qui suit la phase de Mouvement au cours de laquelle le sort a été lancé. Les effets sur le mouvement de l'unité ne seront pas appliqués avant la prochaine phase de Mouvement – ils n'affectent pas le mouvement lors du tour où le sort est déclenché.

*Q. Si une unité de cavalerie, de cavalerie monstrueuse ou un char charge une unité située juste derrière un obstacle et touche celui-ci, combien de ses figurines doivent effectuer un test de terrain dangereux ? (p123)*

R. Chacune de ses figurines qui touche l'obstacle doit effectuer un test.

*Q. Une figurine peut-elle se déplacer à moins d'1 ps d'un bâtiment sans lui servir de garnison ? (p126)*

R. Non.

*Q. Une unité en garnison dans un bâtiment compte-elle comme ayant des rangs dans certaines situations ? (p126)*

R. Non.

*Q. Si un Sorcier, dans une unité occupant un bâtiment, subit un fiasco et obtient une Cascade Dimensionnelle ou une Déflagration Calamiteuse, ce Sorcier fait-il toujours partie des ID6 figurines touchées ? (p127)*

R. Oui

*Q. Que se passe-t-il lorsqu'une unité en train d'assaillir un bâtiment se fait charger elle-même ? (p127)*

R. L'assaut sur le bâtiment est abandonné (déplacez l'unité qui était en assaut à 1 ps du bâtiment) Les deux unités à l'extérieur du bâtiment sont dès lors engagées dans un corps à corps et livrent un round de corps à corps lors de ce tour.

*Q. Un personnage qui ne faisait pas partie des dix figurines désignées pour prendre part à l'assaut d'un bâtiment peut-il remplacer l'une des pertes subies lors de l'assaut ? (p128)*

R. Non, il est trop occupé à convaincre ses soldats de lancer l'assaut pour s'impliquer lui-même dans le combat.

*Q. Une unité pouvant lancer des sorts comme un sorcier (des horreurs roses de Tzeentch, par exemple) et se trouvant dans un rayon de 3 ps d'une tour de sorcier, connaît-elle tous les sorts du/des domaine(s) qu'elle a choisi(s) tant qu'elle contrôle la tour, comme un sorcier normal ? (p131)*

R. Oui.

### **Choisir votre Armée**

*Q. Il arrive que certains sorts ou règles spéciales affectent de manière bénéfique des figurines d'un certain type. Si l'armée de l'adversaire comprend également de telles figurines, sont-elles également affectées ? Qu'en est-il des unités alliées de son propre camp ? (p132 & p136)*

R. Les sorts et les règles spéciales de ce genre n'affecteront que les figurines amies de leur propre armée. Ils n'affecteront ni les unités ennemies, ni les unités alliées pouvant être à portée.

*Q. Doit-on montrer sa feuille d'armée à son adversaire au début de la partie ou peut-on attendre la fin de la partie, ce qui signifie que l'on a besoin de révéler seulement des choses telles que les objets magiques portés par les personnages au fur et à mesure qu'ils sont utilisés au cours de la partie ? (p132)*

R. Si cela peut poser problème, le mieux est d'en discuter avant même le début de la bataille. Certains joueurs préfèrent une totale transparence tandis que d'autres préfèrent attendre la fin de la partie avant d'échanger leurs feuilles d'armée. C'est aux joueurs de décider de la méthode à utiliser.

### **Jouer une Bataille de Warhammer**

*Q. Peut-on déployer une unité dans un terrain infranchissable ? (p142)*

R. Non.

*Q. Peut-on déployer une unité dans un terrain dangereux ? Que se passe-t-il dans ce cas ? (p142)*

R. Oui. Il n'arrive rien à l'unité.

*Q. Comment se déploie-t-on en terrain mystérieux ? (p142)*

R. Placez une figurine de l'unité dans l'élément de terrain, puis lancez pour déterminer de quel type de terrain il s'agit. Déployez alors le reste de l'unité dans une formation légale et résolvez tous les effets dus au terrain. Notez que déployer l'unité compte comme pénétrer dans le terrain mais ne compte pas comme un mouvement.

*Q. Les effets de certaines règles spéciales, objets magiques, etc. se produisent au début de la bataille, ou avant que la partie commence. À quel moment doit-on résoudre ces effets ? (143)*

R. Après que les deux armées se sont déployées et après avoir résolu les effets des règles spéciales de Déploiement, mais avant le jet de dé déterminant qui a le premier tour.

*Q. Si un personnage meurt mais pas sa monture, l'adversaire marque-t-il des points de victoire pour le personnage uniquement, pour le personnage et sa monture, ou faut-il tuer également la monture pour marquer des points de victoire ? (p143)*

R. Il est nécessaire de tuer le personnage et sa monture pour marquer des points de victoire.

*Q. Des figurines peuvent être créées en cours de jeu sous l'effet de sorts ou de règles spéciales. Ces unités rapportent-elles des points de victoire si elles sont détruites ? (p143)*

R. Non, à moins que leurs règles ne le spécifient.

*Q. Lorsque les joueurs tirent au dé pour déterminer qui se déploie en premier, obtient le premier tour, etc. le vainqueur doit-il se déployer en premier, prendre le premier tour, etc. ? (p144-150)*

R. Oui, à moins qu'il soit clairement spécifié qu'il a le choix.

*Q. Dans le cadre du déploiement aléatoire du scénario Attaque à l'Aube, que se passe-t-il si une unité ne peut pas être déployée dans la zone imposée par le Tableau de Déploiement, parce qu'il n'y a pas assez de place par exemple ? (p145)*

R. L'unité est placée en réserve et entrera en jeu au premier tour en utilisant les règles de renforts de la page 27.

*Q. Si la Tour de Guet est détruite dans le scénario de La Tour de Guet, quelles conditions de victoire sont utilisées ? (p150)*

R. L'unité la plus proche du centre des ruines où se dressait la Tour de Guet détermine le vainqueur.

*Q. Si on utilise un élément de décor alternatif pour le scénario La Tour de Guet (une colline ou une forêt, par exemple), comment détermine-t-on qui en a le contrôle ? (p150)*

R. L'élément de décor est contrôlé par le camp qui a une de ses unités à l'intérieur ou sur celui-ci. S'il est inoccupé, c'est le camp qui a l'unité la plus proche qui le contrôle. Si plus d'un camp a une de ses unités à l'intérieur ou sur l'élément de décor, ou si les unités sont équidistantes de l'élément, utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur.

### **Les Domaines de Magie**

*Q. Peut-on utiliser la Résistance à la Magie contre les blessures causées par les Attributs de Domaine ? (Références)*

R. Oui.

*Q. Comment les attaques de tir qui ne ciblent pas précisément une unité (un tir de catapulte ou de canon, par exemple) interagissent-elles avec le sort Protection de Phâ ? (Les Domaines de Magie)*

R. Effectuez normalement le tir. Si le gabarit, après une éventuelle déviation, recouvre une ou plusieurs figurine(s) d'une unité affectée par la Protection de Phâ, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, le tir est annulé et perdu.

*Q. Si un Sorcier lance Racines de la Vigne avec un pouvoir irrésistible, ignore-t-il le fiasco qui en résulte sur un résultat de 2+ du fait que le fiasco se produit après la résolution des effets du sort ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui.

*Q. Si un Sorcier a lancé Racines de la Vigne sur lui-même et qu'il lance ensuite un sort du domaine de la Vie, il bénéficie de bonus. Le bonus affectant le second sort est-il perdu si Racines de la Vigne est dissipé après coup ? (Les Domaines de Magie)*

R. Non. Un sort lancé alors que Racines de la Vigne est en jeu conserve son bonus jusqu'à ce qu'il prenne fin.

*Q. Certains sorts, notamment Vigueur du Printemps du domaine de la Vie, permettent de ressusciter des figurines tuées, voire d'ajouter des figurines supplémentaires. Que se passe-t-il si certaines ou toutes ces figurines ne peuvent pas être placées à l'arrière de l'unité ciblée ? (Références)*

R. Toute figurine ne pouvant être placée à l'arrière de l'unité est perdue. Si par exemple, l'unité ciblée s'est fait charger de dos, on peut compléter le dernier rang et les figurines en excès sont perdues.

*Q. Puisqu'un étendard est perdu dès que son porteur est tué, comment cela affecte-t-il le nombre de figurines qui peuvent être ressuscitées grâce au sort Vigueur du Printemps ? Par exemple, une unité de 20 Hallebardiers ayant été réduite à 10 hommes et ayant perdu son porte-étendard peut-elle être ramenée à 20 figurines ? (Les Domaines de Magie)*

R. L'unité peut toujours être ramenée à 20 figurines. Vous pouvez ramener à la vie la figurine qui portait l'étendard en tant que figurine de base.

*Q. Des figurines ressuscitées au sein d'une unité qui a chargé lors du même tour comptent-elles comme ayant chargé ? (Les Domaines de Magie)*

R. Non, mais souvenez-vous que l'unité dans son ensemble comptera comme ayant chargé au moment de déterminer le résultat de combat.

*Q. Un sort du domaine des Cieux doit-il être lancé avec succès pour que l'attribut de domaine Tempête puisse s'appliquer ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui.

*Q. Que se passe-t-il si une unité en garnison dans un bâtiment est la cible du sort du domaine des Cieux Tornade ? (Les Domaines de Magie)*

R. On considère que l'unité est incapable de bouger et elle subit 1D6 touches de F3.

*Q. Une fois que les dommages causés par un résultat de 4 à 6 provoquant l'impact de la Comète de Casandora sont déterminés, les marqueurs sont-ils retirés et le sort prend-il fin ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui aux deux questions.

*Q. Une unité volante/avec la règle spéciale Vol touchée par la Comète de Casandora est-elle également affectée par l'Attribut de domaine Tempête ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui.

*Q. Le sort Déluge d'Éclairs peut-il rebondir sur une unité engagée au corps à corps ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui.

*Q. Le sort Distorsion de Birona affecte-t-il les unités suivant la règle spéciale Mouvement Aléatoire ou autre règle spéciale de Mouvement ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui, quelle que soit la distance sur laquelle elles se déplacent normalement, celle-ci sera doublée. Par exemple, une unité avec la règle spéciale Mouvement Aléatoire (2D6) obtient 9. Elle se déplacerait alors de 18 ps.

*Q. Lorsque la Transformation de Kadon transforme un Sorcier en un monstre doté d'une attaque de Souffle, combien de fois peut-elle être utilisée ? (Les Domaines de Magie)*

R. Un Sorcier peut l'utiliser une fois, chaque fois qu'il lance ce sort avec succès (mais tant qu'il est sous sa forme transformée, bien sûr!).

*Q. Si une figurine est transformée, par exemple par le Parchemin Maudit de Sivejir ou la Transformation de Kadon, les règles spéciales de cette figurine cessent-elles de fonctionner comme ses objets magiques et ses équipements ? (Les Domaines de Magie)*

R. Non.

*Q. Si un personnage essaie de quitter une unité affectée par le Filet d'Amyntok (ou tout autre sort ou capacité similaire comme Cage Enflammée), y compris en déclarant une charge, doit-il effectuer un test de Force ? De plus, si le test est raté, les dommages qui en résultent affecteront-ils uniquement le personnage ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui aux deux questions. À noter que le test n'est pas nécessaire s'il quitte l'unité sans se déplacer, en utilisant l'attribut Brumes et Reflets par exemple.

*Q. Quel Mouvement d'une unité avec la règle spéciale Vol ou Planeur est réduit par le Miasme Mystificateur de Melkoth : son mouvement au sol, son mouvement de vol ou les deux ? (Les Domaines de Magie)*

R. Les deux.

*Q. Les sorts qui ciblent des figurines spécifiques, même placées dans une unité, peuvent-ils choisir ce qui est touché s'ils sont lancés sur une figurine avec de multiples localisations ? Par exemple, si Rire de Bjuna est lancé sur un Chef de Guerre orque sur Vouivre, le lanceur du sort peut-il choisir de cibler le Chef de Guerre ou bien la Vouivre et résoudre les effets du sort en utilisant l'Endurance de la cible choisie ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui.

*Q. Si une unité ennemie est affectée par le sort Fatalitas ! et qu'elle est dans le rayon d'action de la Présence Charismatique de son Général, la valeur de Commandement conférée par la Présence Charismatique souffre-t-elle du modificateur même si le Général n'est pas affecté ? (Les Domaines de Magie)*

R. Oui.

### **Objets Magiques**

*Q. Toutes les attaques effectuées avec une paire d'armes (y compris l'attaque supplémentaire) suivent-elles toutes les règles spéciales/bonus de la paire d'armes ? (Références)*

R. Oui.

*Q. Une armée peut-elle inclure plusieurs exemplaires du même objet magique (le Parchemin de Dissipation, par exemple) ? (Références)*

R. Non.

*Q. Que se passe-t-il lorsqu'un objet magique est détruit, quelle qu'en soit la cause ? (Références)*

R. Tous les bonus, les règles, etc. conférés par l'objet sont perdus, et n'ont plus aucun effet sur la bataille.

*Q. Le porteur du Bouclier Ensorcelé peut-il quand même tenter d'annuler sur 2+ la première blessure causée par une attaque qui ne provoque pas vraiment de touches (comme le sort de la Mort Buveur d'Esprit et le cri funèbre de la banshee) ? (Références)*

R. Non. Le Bouclier Ensorcelé fonctionne uniquement contre les attaques qui causent des touches.

*Q. Les attaques de tir d'une unité dotée d'armes de tir et de l'Étendard Tranchant sont-elles perforantes ? (Références)*

R. Non.

*Q. Si le Général se trouve dans une unité avec l'Étendard de Discipline, gagne-t-il +1 en Commandement et peut-il en faire bénéficier à son unité (parce qu'il l'a rejointe), ainsi qu'aux autres unités à portée de Présence Charismatique ? (Objets Magiques)*

R. Oui.

*Q. Un Sorcier dont le niveau de sorcellerie est réduit à 0 peut-il toujours utiliser ses objets cabalistiques ? (Références)*

R. Oui.

*Q. Que se passe-t-il lorsque le Parchemin Maudit de Sivejir est utilisé contre un sort lancé par une figurine qui n'a pas de niveau de sorcellerie ? (Références)*

R. Rien, le parchemin fonctionne uniquement contre les figurines dotées d'un niveau de sorcellerie.

*Q. La Forteresse Pliable de Fozzrik peut-elle être détruite par des sorts ou des règles spéciales qui détruisent les objets magiques ? (Références)*

R. Seulement si le sort ou la règle spéciale est utilisé avant que la Forteresse ait été placée.

Dernière mise à jour : septembre 2014.