

## PDF V8 non officiel

Ce document est là pour recenser les questions fréquemment (ou pas) posées sur les règles de Warhammer. Ce document n'est pas officiel, il n'en reste cependant que je n'invente pas les réponses. Toutes ont un sujet sur le Warfo. Ce document sera régulièrement mis à jour. En général, on ne traitera pas des Q&R officiels, sauf s'ils viennent contredire ce qui est écrit ici.

Certaines questions sont sans réponse, elles ont alors une couleur différente, mettez vous d'accord avec l'adversaire en début de partie, ou demandez aux organisateurs de préciser ces points en l'absence d'un Q&R officiel :

Questions sans réponse, où les règles sont absentes.

Réponses en débat, où les règles ne tranchent pas le litige, mais ne font que mettre de l'huile sur le feu, que les joueurs/organisateur devraient trancher pour éviter des problèmes.

/!\ Réponses normalement sans appel, que les joueurs/orga devraient trancher pour éviter des problèmes.

Questions/Réponses toutes neuves.

Aminaë

Remerciements à Shamux pour le coup de main ☺

Remerciements à Yodan pour la correction orthographique/syntaxique/grammaticale ☺

---

### PRINCIPES GENERAUX

**Q°) Peut-on faire des rangs de moins de 5 figurines ?**

*R°) Oui, mais vous ne bénéficiez ni du bonus de rangs, ni de la règle indomptable. Source : GBR p5 + p51 + p54.*

**Q°) peut-on faire une formation en colonne avec une figurine de front sur X rangs ?**

*R°) Certains disent oui, d'autres non. Source : p.5.*

### LE TOUR

**Q°)**

*R°)*

### CHARGE

**Q°) Comment se mesurent les portées de charge ?**

*R°) "les distances entre les unités sont mesurées entre les deux figurines les plus proches des deux unités". Bref à vol d'oiseau (à partir du premier rang, c'est le seul à voir l'ennemi). Source : GBR p19. /!\ ceci peut mener à de bons abus, il peut être utile de conventionner que les éléments infranchissable doivent être contournés pour la distance "à vol d'oiseau".*

**Q°) Comment se résolvent les réactions quand on se fait charger ?**

*R°) Annoncez les réactions dès qu'une unité à déclaré la charge. Si vous fuyez, vous fuirez à l'opposé de l'unité chargeant. Si vous vous*

refaites charger (pendant la phase de charge), vous refuirez à l'opposé de cette dernière unité et ainsi de suite, *les déclarations de charges s'effectuant à la suite, les réactions se font immédiatement (tant dans l'annonce que dans leur résolution), pour terminer par les mouvements de charge.* Si l'unité fuyante passe sur une unité ennemie qui l'avait chargé initialement, elle fait juste un test de terrain difficile comme d'ordinaire. Source : GBR p 16 et 17, + p25 qui renvoi à la page 116 + Confirmation Q&R Général V8.

**Q°) Mais alors, dans quels cas détruit-on une unité en fuite ?**

R°) Soit votre mouvement de charge vous permet de toucher l'unité après sa fuite (GBR p23).

Soit vous la touchez en poursuivant un ennemi ou en faisant une charge irrésistible, (auquel cas elle n'a pas à refuir avant, c'est seulement en cas de charge qu'elle peut le faire) (GBR p58).

Soit vous la touchez avec une unité qui suit la règle "mouvement aléatoire", auquel cas elle ne peut réagir (GBR p74) elle est donc détruite (GBRp23 ou 58 peut importe).

**Q°) Quand est-ce qu'une unité frénétique doit t-elle déclarer une charge ?**

R°) Quand un ennemi est à moins de 12 pas + le mouvement de l'unité frénétique (soit le résultat maximal de 2D6 + mouvement de l'unité frénétique). Source : GBR P70 + P19.

**Q°) Un personnage volant qui rejoint une unité non volante se déplace à quelle vitesse ?**

R°) La vitesse la plus faible, sachant que le personnage ne peut en aucun cas voler. Une unité qui n'est pas uniquement composée de volants n'a pas le choix (ou la possibilité de voler) et doit donc utiliser sa valeur de Mouvement (au sol donc). Source GBR p70 + p13.

## RALLIEMENT

**Q°) Quel effectif faut il avoir pour se rallier sur un double 1 ? La p24 colonne 1§4 semble contredire la colonne 2§3 de la même page GBR.**

R°) L'errata VO 1.3 précise que dès que l'on atteint 25% de l'effectif initial. Ainsi une unité de 19 figurines rejointe par un personnage se ralliera sur un double as, dès lors qu'elle sera réduite à 5 figurines, personnage inclus. Notez que si l'unité se voit détruite, le personnage survivant pourra alors se rallier normalement (et la destruction de l'unité provoquera un test de panique pour les unités amies à 6 pas) Source : Errata VF 1.2.

## MAGIE – SORTS

**Q°) L'attribut du domaine de l'ombre permet t-il de se téléporter avant d'effectuer le lancement dans le tableau des fiascos ?**

R°) On ne sait pas, les deux se résolvent après le lancement du sort. Source : GBR p.498 et p.34. *Par conséquent, appliquez la règle "Séquence de Jeu" page 10 du GBR (+grande similarité avec "racine de la vigne, voir ci-après).*

**Q°) Peut-on dépasser la limite des 12 dés de pouvoirs pendant la phase de magie.**

R°) Oui, c'est possible, c'est écrit "à un instant T", rien n'interdit d'en utiliser 240 pendant la phase du moment qu'on n'en a pas plus de 12 à un instant 'T'. Les dés qui dépassent sont perdus. Source : *GBR p.30 + Q&R GBR VF 1.2.* /!\ *Ca peut être un peu beaucoup, les organisateurs devraient réfléchir a deux fois pour poser un cap de dés utilisables par phase.*

**Q°) Si un sorcier lance le sort "racine de la vigne" et fait un double 6 (fiasco). En suivant les règles (P34 §1) je lis le sort est actif lors de la résolution du fiasco donc celui est ignoré sur 2+?**

R°) *Oui. Voir Q&R Général VI.2 + GBR p496 + p34.*

Q°) **Peut-on cumuler plusieurs sorts identiques de type "augmentation" ou "malédiction" sur une unité ? (Par exemple, puis-je lancer trois fois le même sort qui augmente des caractéristiques sur une même unité?).**

R°) *Vraisemblablement oui Source GBR p 31.*

Q°) **Le sort transformation de Kadon, lorsqu'il est dissipé lors d'un tour ultérieur fait-il reporter les blessures subies par le monstre sur le mage ? Est-ce que ça signifie que si pendant que le sorcier est transformé en chimère il subit 4 blessures, lorsque le sort est dissipé et que le mage revient à la normale, ces quatre blessures sont transférées au sorcier (et donc qu'il est vraisemblablement mort)?**

R°) *Oui et oui. Au lancement, le mage se transforme en monstre, à la dissipation, le monstre se transforme en mage. Deux transformations, deux reports de blessures. Source : GBR p493 + VO qui parle "between transformation".*

Q°) **Je ne comprends pas le Q&R Officiel : "Q. Si une figurine est transformée, par exemple par le sort Transformation de Kadon, ou le Parchemin Maudit de Sivejir, les règles spéciales de cette figurine ainsi que ses objets magiques et ses équipements cessent-ils de fonctionner ? (Les Domaines de Magie) R. Non." Le sort Transformation de Kadon et le parchemin précisent pourtant que ses objets magiques cessent de fonctionner temporairement, qu'en est-il ?**

R°) *Il y a une erreur dans le PDF (même en VO). Considérez que les objets magiques ne fonctionnent pas, ainsi qu'il est décrit dans le sort/parchemin. Par contre les règles spéciales "naturelles" ou conférées par des "dons" des*

*"capacités" des "vertus" ou je ne sais quoi d'autres continuent de fonctionner, ce a quoi aurait du se limiter le PDF, la règle des objets/sorts en question étant très claires. /\ Dans l'absolu, ça fonctionne avec les dons démoniaques, les pouvoirs vampiriques, l'ASF ou la haine des elfes, etc... ca peut être un peu beaucoup, mieux vaudrait convenir que toutes les règles conférées par n'importe quoi, a l'exception de sorts d'augmentation et de malédictions, cessent temporairement de fonctionner et se réactivent à la fin de la transformation induite par le sort ou l'effet du parchemin.*

Q°) **Un sorcier peut-il lancer des sorts nécessitant une ligne de vue lorsqu'il est placé au second rang ?**

R°) *A priori c'est possible, car la page 31§ projectile magique demande de faire comme si le sorcier utilisait une arme de tir conventionnelle. On va donc en p39 du GBR au §tir, puis au §tirer sur deux rangs lequel permet de prendre la ligne de vue de la figurine située devant le sorcier, conformément à la p10. /\ Ca peut être un peu facile de planquer ses mages sans contrepartie, mieux vaudrait convenir que c'est impossible.*

Q°) **Comment interagit le sort Lumière protection de PHÂ avec les machines de guerre ou autre armes de tirs/souffle n'utilisant pas la CT ?**

R°) *Voir Q&R Général VF 1.2.*

Q°) **Quelles unités sont affectées par la version augmentée du sort protection de PHÂ ou Vitesse de la lumière ? Une unité à 24pas ainsi que toutes les unités amies à 12 pas ?**

R°) *Non, la VO est très claire à ce sujet, seules les unités à moins de 12 pas. Source GBR VO p495.*

## TIR

**Q°) Un bouclier seul offre-t-il une sauvegarde d'armure de 6+?**

R°) *Oui. Le tableau n'est pas exhaustif, c'est indiqué juste au dessus. GBR p43 + Q&R GBR VF.*

**Q°) Combien de tirailleurs peuvent tirer dans une unité ?**

R°) *Seuls les deux premiers rangs et éventuellement un tir de volée si elle n'a pas bougé. La règle V7 qui permettait à l'unité de tirer en entier a été supprimée. Source : GBR p.77 + p.39.*

**Q : Le Gyrocoptère et le Canon à Flamme ne peuvent-ils tirer qu'une seule fois par partie ? Idem pour toutes les armes qui utilisent le gabarit de souffle (lance-flamme skaven, salamandres, etc...) ?**

R : *On doit distinguer une attaque de souffle (en VO : Breath weapon, qui veut plutôt signifier « Arme de souffle »...) dû à une Règle spéciale (donc en italique dans son profil) et une arme utilisant le gabarit de souffle (Au § Machines de guerre / lance-flammes). Les premières tirent une fois par partie, les secondes peuvent tirer tout le temps, sauf spécification contraire de l'arme utilisée. Source : GBR p114 + p67 + Q&R des armées en question.*

**Q°) Je ne comprends pas le Q&R Officiel :**

*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 précision contraire."*

**Quand est-ce que ça s'applique ? Cela signifie-t-il que s'il me reste un personnage E5 svg1+ et une figurine de base E3 svg6+ dans une unité, on prend l'E5 et la svg1+ comme majoritaire?**

R°) *Premièrement ce cas s'applique uniquement au tir, étant donné qu'au corps à corps on*

*alloue ses attaques (sauf cas particulier des machines de guerre). Ensuite, il ne faut pas qu'une règle contraire vienne spécifier une répartition préalable (tir sur des salamandres HL ou des chasseurs de squigs par exemple) ce qui est le cas de quasiment toutes les unités à E/svg différentes. Reste les personnages intégrés dans des unités. A ce moment là, soit le(s) personnage(s) est dans une unité de plus de 5 figurines ordinaires du même type que lui, auquel cas, on résout le tir obligatoirement contre l'unité (et donc son E et sa svg). Soit le personnage est dans une unité de moins de 5 figurines ou n'est pas du même type de troupe auquel cas on alloue les tirs aux figurines que l'on souhaite. Il en va de même si l'attaque ne cible pas directement une des figurines de l'unité ou le personnage (catapulte, canon, gabarits, sorts de tous poils), puisque de toutes manières on résout figurine par figurine. Pour ce qui est de la sauvegarde majoritaire, ignorez complètement ce qui est dit, puisque les touches sont allouées aux personnages/membres de l'unité après avoir blessé et donc on connaît la sauvegarde de chacun. Cela signifie dans la question posée que si 20 tirs touchent l'unité, les 20 seront réparties. 10 iront sur le personnage et blesseront contre l'E de ce dernier, et 10 sur le survivant de l'unité et blesseront contre l'E de ce dernier. Chacun sauvegardera avec sa propre sauvegarde. Bref, en résumé, ne tenez pas compte de ce Q&R, qui ne sert absolument à rien. Source GBR p99 + Q&R Général V8.*

## CORPS A CORPS

**Q°) Un personnage ou un champion qui a été tué (même dans le cadre d'un défi) est-il remplacé par une figurine ordinaire qui pourra taper éventuellement (en aucun cas le personnage survivant du défi) ?**

R°) *Oui, GBR p.51 + Q&R Général VF 1.2.*

**Q°) De la même manière, si un personnage ou un champion a été tué (même dans le cadre**

**d'un défi), par une figurine d'une unité ayant une plus grande initiative (typiquement un héros dans une unité d'infanterie basique), est-ce que les autres personnages de l'unité peuvent alors "taper dans la masse" ?**

*R°) Oui, GBR p.50 + p.51.*

**Q°) une unité ayant un rang de 5 (ou plus) figurines terminant un corps à corps contre une unité n'en ayant pas est-elle indomptable ?**

*R°) la règle dit seulement avoir "plus de rangs" que l'ennemi, pas de "bonus de rang", donc oui. Source : GBR p54.*

**Q°) Puis-je ignorer le centre de mon unité lorsque je tente de me reformer après un round de combat lorsque l'ennemi n'est pas démoralisé ?**

*R°) Oui. Q&R Général VF1.2. Voir l'addendum à la fin du PDF pour plus d'explications et des schémas sur ce qu'il est possible de faire ou pas.*

**Q°) Lorsqu'une unité est mixte (type rat-ogre et leurs dresseurs ou les squigs à pied et les gobelins qui les accompagnent), si l'on n'alloue pas de touches à un type de figurine de l'unité et que l'on extermine l'autre, est-ce que les blessures supplémentaires sont reportées sur l'autre type de figurine ?**

*R°) A priori non. On est dans le cas des profils différents, même dans un cas où l'ennemi n'est pas en contact avec l'un des types de figurines que composent l'unité. Les figurines auxquelles on n'aura pas alloué d'attaque, a priori ne subissent pas de dégâts non plus, mais seuls les personnages ont cette immunité explicite, ainsi que les champions (et ils ne sont ni l'un, ni l'autre... mais ne sont pas attaqués selon la règle citée). Source : GRB p48. Notez qu'il n'y a pas lieux d'appliquer le Q&R Général relatif à la svg/E majoritaire, qui ne vise pas ce genre de cas (et quand bien même, on ne saurait toujours pas comment retirer les pertes).*

**Q°) Si un personnage porte un objet qui force les ennemis à relancer leurs sauvegardes (d'armure, invulnérable, régénération éventuellement), réussies ou qui annule celles-ci (typiquement bidul' bizar' O&G et l'autre badine du trompeur du GBR). Si d'autres figurines amies sont au contact des figurines ennemies, elles-mêmes en contact du porteur de ces objets, peuvent-elles allouer toutes leurs attaques sur lesdits ennemis (et réciproquement, les ennemis sur les figurines amies en contact) ?**

*R°) Oui, les figurines peuvent allouer les attaques aux figurines avec lesquelles elles sont au contact. Par exemple, les deux figurines (ou plus, n'oubliez pas qu'on peut allouer en diagonale) amies qui sont situées de part et d'autre du porteur d'un de ces objets peuvent allouer leurs attaques aux figurines ennemies au contact du porteur. De cette manière, il sera plus facile de les tuer. Les blessures en trop sont quand même réparties sur les autres figurines de l'unité. (Source GBR : p 48 + Q&R HB V8, (Cygor) qui vient confirmer qu'on peut allouer spécifiquement ses attaques à une figurine particulière de l'unité pour bénéficier d'un quelconque bonus) + p.51 pour le retrait des pertes supplémentaires.*

**Q°) Un Char peut-il faire de même, c'est-à-dire allouer ses touches d'impact aux figurines ennemies en contact du porteur d'un tel objet ?**

*R°) Non, car les touches d'impact sont réparties comme des tirs, c'est donc le joueur ennemi qui répartit les tirs. Cependant, si le nombre de touches est très important (ou la taille de l'unité très réduite), les figurines au contact du porteur d'un objet susvisé pourraient être forcées de se voir allouer des touches et subir les effets de l'objet. Par contre, les créatures tirant le char et l'équipage peuvent tout à fait allouer leurs attaques de la même manière que les figurines d'un régiment classique (voir ci-dessus). Source*

GBR p86 +p71 + p42 + p96 (voir aussi question ci-dessus).

**Q°) Ces objets ont-ils un effet si le porteur est en contact d'un ennemi qui est engagé dans un défi, ou s'il est lui-même engagé en défi ?**

*R°) Oui, être engagé en défi signifie que les deux protagonistes ne peuvent être attaqués l'un que par l'autre, pas qu'ils ne peuvent pas être affecté par les effets produits par les figurines au contact. Source GBR p102.*

**Q°) Soit une unité A, en horde, qui est engagée au corps à corps contre deux unités B et C, qui l'attaquent de front. A Gagne le combat et démoralise B et C. A décide de poursuivre B. A fait 12 sur son jet, B fait 8, C fait 1. Jet de poursuite de A>B => B détruit. On doit déplacer A de 12 pas. Sauf qu'en ce faisant, elle rentre forcément en contact avec C. Que fait-on ? C est elle détruite aussi alors qu'elle n'est pas poursuivie initialement ou s'arrête-t-on à un pas?**

*R°) Certains disent qu'elle est détruite, en se basant sur la page 58, d'autres qu'on s'arrête à un pas en se fondant sur la page 60. /\ L'esprit semble être de ne détruire qu'une seule unité, celle poursuivie. Cette dernière est fauchée dès l'origine, et on s'arrête à 1 pas de l'autre.*

**Q°) Si une unité est engagée par le dos, est-ce que les pertes peuvent riposter ?**

*R°) Oui, en fait, toutes les figurines au contact socle à socle quand viennent leur moment de frapper peuvent riposter. Lorsqu'elles sont au dernier rang, il faut de toutes manières avancer l'ennemi s'il y a un espace. Source GBR p51+61.*

### REGLES SPECIALES

**Q°) Faut-il rater son test de stupidité pour être immunisé à la psychologie ?**

*R°) Non, c'est permanent, mauvais réflexe de la V7 à oublier. Source : GBR p76.*

**Q°) Un personnage, doté d'un souffle, ou sur un monstre qui souffle, peut-il, dans le cadre d'un défi, souffler sur le personnage ?**

*R°) Oui, il ne peut même le faire que sur le personnage. Source Q&R Général VF 1.2.*

**Q°) Qu'en est-il, hors défi, si le personnage est sur une monture dans une unité d'infanterie dans laquelle son socle ne s'intègre pas (ou cas équivalent) ? Est-il ciblable?**

*R°) Non, car s'il s'agit toujours d'une attaque de corps à corps elles sont réparties comme des tirs (Cf Q&R Général VF 1.2). Le joueur contrôlant l'unité subissant le souffle alloue alors les touches lui-même (Voir GBR p98 Titre "Tir" §2).*

**Q°) L'attaque de souffle au corps à corps doit-elle être répartie comme des tirs ?**

*R°) Ce n'est pas précisé, mais on ne saurait pas en faire autrement. Confirmé par le Q&R Général VI.2.*

**Q°) Les touches d'écrasement portés par une figurine bénéficiant de la règle "attaque toujours en premier", interviennent-elle quand frappe celui qui les provoque ?**

*R°) Non, c'est une règle particulière, qui n'est jamais affecté par les règles spéciales de la figurine qui la provoque (Confirmé par le Q&R Général I.1).*

**Q°) Une monture qui a la règle "cavalerie légère" le confère-t-elle à son cavalier lorsque c'est un personnage ?**

*R°) Oui. Cf Q&R Général I.1.*

**Q°) Une unité/figurine soumise à un mouvement aléatoire, peut-elle pivoter sur elle-même si des ennemis sont à un pas, et ce faisant arriver à un quelconque moment du pivot à moins d'un pas? Peut-elle engager un ennemi en pivotant sur elle-même?**

*R°) Rien de bien clair. Certains disent oui, d'autres non. Source : PDF Skaven V8, GBR p74, page 13, pages 17 et 18.*

**Q°) Peut-on cumuler les règles spéciales ? Existe-t-il des exceptions ?**

*R°) Non. Source Q&R Général V8 (GBRp66). Les exceptions cumulables sont les règles "Attaque supplémentaire" et "combat sur plusieurs rangs". Source identique (GBRp69).*

**Q°) Avoir deux arme et être frénétique confère combien d'attaque ?**

*R°) En partant du postulat de base que la figurine possède 1A, cela fait +2A pour un total de 3A. Source Q&R Général V8.*

**Q°) Une unité soumise à un mouvement aléatoire, provoque-t-elle un test de terreur lorsqu'elle arrive au contact d'un ennemi ?**

*R°) Non car une unité à mouvement aléatoire ne déclare pas de charge et que la terreur entre en jeu en cas de charge. Source GBR p74 et p78.*

### TYPES DE TROUPES

**Q°) l'infanterie monstrueuse à droit à 3 attaques de soutien dans leur description et sont les seuls, alors que dans le tableau récapitulatif en fin du GBR, les bêtes monstrueuses et la cavalerie monstrueuse l'ont, qu'en est-il ?**

*R°) Il s'agissait d'un oubli. Toutes ont droit au soutien monstrueux (que les cavaliers pour les cavaleries monstrueuses). Source Q&R Général V8 (GBRp83 et 85).*

**Q°) Quelle est la CC d'un char sans équipage ? Celles de ses montures ? Même si le char est engagé de flanc ou de dos ? Si un personnage le monte, on prend celle du personnage ? Si le personnage meurt ?**

*R°) Il n'existe pas de réponse claire à cette question.*

### ARMES

**Q°) Peut-on choisir d'utiliser arme de base + bouclier au lieu d'utiliser une autre arme ?**

*R°) Non. Source : GBR p.88 et 89.*

**Q°) Peut-on bénéficier des effets d'augmentation de caractéristique d'une arme sans s'en servir (contre les tirs/magie par exemple) où en combattant au corps à corps avec une attaque qui annule et remplace les attaques normales (pendentif du crâne du sang par exemple)? Idem pour les autres effets? Quelles sont les exceptions ?**

*R°) Non aux deux premières questions. Ce que précise très bien le Q&R Officiel V8 (GBRp89). Raisonner de la même manière pour toutes les armes et les effets qu'elles confèrent, à moins que l'inverse ne soit clairement indiqué (et non pas simplement "omis") dans la description de l'arme, même ce n'est pas explicitement écrit. Source : GBR, page 89 et raisonnement ab absurdo. En ce qui concerne les exceptions à cette règle, il n'y a que la terreur et la peur qui semble devoir trouver grâce à cette exception, sous peine de rendre ces armes quasi inutiles. Les autres exceptions sont les autres objets magiques, qui confèrent des bonus permanents aux caractéristiques de leur porteur (sauf indication contraire) Source : Q&R Officiel V8.*

### ETAT MAJOR

**Q°)**

*R°)*

### PERSONNAGES

**Q°) Peut-on se servir de la règle "faites place dans les rangs" pour échanger la place d'un personnage situé dans le second rang avec un membre de l'état major.**

*R°) Ce n'est pas clair. Sources : GBR p92, 97 et 100. /\ Il semble qu'il soit préférable de permettre de le faire dans l'intérêt du jeu.*

**Q°) Un personnage qui est situé au second rang et qui refuse un défi peut-il être déplacé dans un rang arrière ou doit-il rester en place car il n'est au contact d'aucun ennemi ?**

*R°) Il peut rester sur place (et n'attaquera pas, ou être déplacé dans un rang et être déplacé), les règles n'obligent, ni n'interdisent ni l'un, ni l'autre. Source GBR p102.*

*/!\ Il semble qu'il soit préférable de permettre de laisser l'adversaire choisir, afin de ne pas profiter indument d'un avantage non souhaitable.*

**Q°) Un personnage qui a refusé un défi doit-il être déplacé au premier rang (ou au second s'il n'y a plus de place) à la fin du round de corps à corps ? Cas échéant, peut-il/doit-il prendre la place d'un autre personnage si cela est possible ?**

*R°) Pour la première question, il semble qu'il doive reprendre sa place au premier rang si possible. Les règles parlent de quand le personnage rejoint l'unité, mais c'est le seul paragraphe qui parle de sa position. Il semble qu'il ne puisse pas prendre la place d'un autre personnage (en se fondant sur la règle "faites place"). Source GBR p97. /!\ Il est souhaitable de réintégrer la place initiale du personnage, si possible, afin que le joueur ayant refusé, ne bénéficie pas d'un avantage indu en plaçant son personnage où il le souhaite.*

**Q°) Un personnage sur un plus grand socle que son unité (Héros sur Juggernaut dans des guerriers du chaos par exemple), peut-il/doit-il être placé au premier rang si un autre héros de l'unité peut être est bougé au second rang ?**

*R°) Deux cas sont à distinguer, soit le personnage rejoint une unité contenant déjà un personnage, auquel cas le deuxième doit être placé au second rang, soit les deux personnages rejoignent l'unité en même temps (au déploiement par exemple), auquel cas il semble*

*que le joueur qui les contrôle choisisse. Source GBR p97.*

**Q°) Un personnage placé dans une unité peut-il bouger volontairement à l'intérieur de celle-ci autrement qu'en se servant de la règle "Faites place dans les rangs" ?**

*R°) Non. La règle permettant de bouger un personnage durant la phase "autres mouvement" en V7 a disparu dans le livre V8. Source : Interprétation a contrario de la règle "Faites place" GBR p100. Par contre il est tout à fait possible de bouger le personnage en reformant dans l'unité (sans le faire quitter les figurines engagées au corps à corps cas échéant) Sources : GBR p14 + p55 + Q&R Général VI.2a.*

**Q°) Un personnage placé au second rang d'une unité doit-il être déplacé au premier rang dès qu'une place se libère ? (par suppression du Champion, de l'étendard ou mort d'un autre personnage)**

*R°) Il semble qu'il doive reprendre sa place au premier rang si possible. Les règles parlent de quand le personnage rejoint l'unité, mais c'est le seul paragraphe qui parle de sa position. Il ne peut pas prendre la place d'un autre personnage, si l'interdiction disparaît, il doit reprendre la place qui devrait être la sienne. Au cas où il y a plusieurs personnages en concurrence, le joueur choisit lequel va au premier rang. Source GBR p97.*

**Q°) Un personnage qui est situé sur le côté de son unité parce-que son socle est trop grand ou trop petit, peut-il refuser un défi ? Peut-il être déplacé dans un rang arrière ou doit-il rester en place et perdre ses attaques ? S'il peut refuser et qu'il reste en place, l'ennemi peut-il l'attaquer ?**

*R°) Oui, à la première question. La règle "nul part où se cacher" n'implique pas de se réfugier dans les rangs arrières, juste de ne pas être au contact (cela peut arriver par exemple si l'unité*



*du personnage est plus large que l'unité adverse qu'elle combat). Par contre, il ne peut pas se déplacer dans les rangs arrières à cause de la page 98. Ainsi si deux personnages ayant des tailles de socles différentes sont dans l'unité, l'un des deux devra relever le défi si l'un d'eux est au contact de l'ennemi, car on ne pourra pas le mettre hors de contact sans violer la page 98. Si un personnage a refusé un défi et qu'un ennemi est en position de l'attaquer, c'est qu'il n'était pas possible de refuser le défi. Recommencez.*

**Q°) Que se passe-t-il si un autre personnage entre dans le cadre de la règle de "nul part où se cacher" et qu'un autre personnage peut lui, refuser le défi. Le personnage qui ne peut être retiré du contact de l'ennemi doit-il alors le relever ?**

*R°) Rien ne permet de trancher la question proprement, Mais il semble fort que ce soit parfaitement logique que le personnage soit obligé de relever (sinon on profite d'un avantage indu en refusant un défi).*

### MACHINES DE GUERRE

**Q°) Avec un canon, peut-on viser un point du champ de bataille non occupé, afin de viser une figurine, derrière une colline par exemple ?**

*R°) Oui, rien ne l'interdit. Notez que seuls les obstacles et les éléments infranchissables arrêtent les boulets /!\ ceci peut mener à de bons abus, il peut être utile de conventionner que le canon fonctionne autrement. Notamment que ses boulets soient arrêtés par le bord opposé au canon de tout élément de décor (notamment les collines), afin de ne pas pouvoir se cacher dedans, mais de l'autre côté.*

**Q°) Qu'est-ce que le canon doit voir pour pouvoir tirer ?**

*R°) Le premier point d'impact, doit être dans la ligne de vue du canon, avant de jeter les dés d'artillerie. Source GBR p112.*

**Q°) Que signifie la phrase qui interdit de tirer dans des unités amies ou dans des unités ennemies engagées au corps à corps ?**

*R°) Que le point d'impact initial ne peut pas être placé à 20 pas ou moins (le résultat maximal des deux dés d'artillerie à ajouter après détermination du point d'impact initial) d'une unité visées par l'interdiction.*

**Q°) Comment se passe un tir de machine de guerre sur une figurine constituée de plusieurs éléments.**

*R°) Voyez l'addendum en fin du présent document.*

### TERRAIN

**Q°) Le Portail magique (p125), indique de lancer un sort qui n'existe pas. Lequel faut-il prendre ?**

*R°) Le sort numéro 3. Source GBR VO, p125+ p499.*

**Q°) Je ne comprends pas le Q&R Général Officiel : "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 plus d'1ps du bâtiment, et aucune figurine à moins d'1ps du bâtiment.". Puis-je me téléporter ?**

*R°) Il s'agit d'une petite erreur de formulation de la phrase, considérez que la phrase est : "Placez l'unité dans n'importe quelle formation souhaitée, avec au moins une figurine du rang arrière à 1ps (précisément) du bâtiment, et aucune figurine à moins d'1ps du bâtiment."*

### CHOISIR VOTRE ARMEE

**Q°) Les unités des livres V7 qui "ne comptent pas dans le nombre minimum d'unités de**

base" ou équivalent, comptent-elle dans les pourcentages V8 ?

R°) Non, il faut trouver les 25% mini ailleurs.  
Source : GBR p 134.

## SCENARII

Q°) Dans le scénario n°6, le tour est-elle destructible ? Qu'arrive-t-il si elle est détruite ?

R°) Elle est destructible, car rien ne l'en empêche. *Si elle est détruite, c'est l'unité la plus proche du centre des ruines qui l'emporte*  
Source Q&R Officiel Général 1.2.

Q°) Une unité avec un détachement peut-elle être déployée avec ces derniers dans le cadre du scénario 6 ? Dans la négative, comment sont-ils déployés ? Comment gérer les réactions des détachements lorsque l'unité mère est chargée ? (même question pour les armes régimentaires skaven ou toute autre unité qui doit être déployée, en même temps qu'une autre).

R°) A priori, on suit les règles du LA Empire (ou LA en question), qui amendent le livre de règle. Il est donc possible de placer les détachements avec l'unité mère dans le bâtiment. *Pour les réactions, rien n'est précisé. !\ Mieux vaut considérer qu'elles ne peuvent pas répondre aux charges menées contre l'unité mère.*

## OBJETS MAGIQUES

Q°) Peut-on avoir dans la même armée deux objets, l'un issu de l'armée, l'autre du livre de règles qui font la même chose ? Par exemple, un parchemin de dissipation et une broche du grand désert chez les RDT, ou encore une épée de force de l'Empire et une lame ogre ?

R°) Oui, à condition qu'ils ne s'appellent pas pareil. S'ils s'appellent pareil, prenez l'objet du livre de règle. Source : interprétation dans le sens et à contrario des erratas V8.

Q°) Un objet magique/don/habilité diverse possédé par un personnage peut-il affecter sa monture ? Et si l'objet affecte toute la "figurine" ? Et si l'objet affecte toute l'unité?

R°) Non et non, à moins que ce ne soit expressément précisé l'inverse sur l'objet, don, habilité diverse. Oui pour la dernière question, un monstre monté par un personnage formant une "unité" Source : interprétation a contrario des objets qui permettent justement d'affecter la monture + GBR p5 pour la dernière question.

Q°) L'étendard de discipline donne-t-il un bonus au cd du général s'il est intégré dans l'unité ? Le général peut-il toujours donner son commandement ? Quel est le commandement de l'unité ?

R°) Oui, le personnage fait partie intégrante de l'unité (GBR p99). Oui, la bannière ne précise pas que le général ne peut transmettre son commandement via la règle "présence charismatique" qu'à la seule unité qui porte la bannière (GBR p503). Le meilleur commandement, donc souvent celui du général +1, car même s'il ne peut faire bénéficier le régiment à distance, on utilise le meilleur commandement de l'unité (GBR p10 +p100). + *Confirmé Q&R Général VF 1.2.*

Q°) Les personnages autres que les sorciers peuvent-ils porter un objet de la section "armure magique" (donc y compris les boucliers magiques), alors qu'ils n'y ont normalement pas accès?

R°) Oui, c'est très clair. GBR p500. Les personnages sorciers doivent, eux seuls, avoir la possibilité de porter une armure (ou équivalent) ordinaire pour avoir accès aux dites armures magiques.

Q°) Porter une bannière magique, qui fait faire des attaques enflammées, empoisonnées, octroie des attaques supplémentaire, etc... fait-elle faire des attaques magiques à l'unité.

R°) Non, c'est spécifiquement indiqué quand c'est le cas. Source, bannière des feux de l'enfer CV, interprétation a contrario.

Q°) **Que fait le Chapeau de sorcier, lorsqu'il est porté par un magicien classique d'un niveau supérieur à 2 ? Conserve-t-il ses sorts de magicien "classique"? Que se passe-t-il lorsqu'il est porté par un désosseur ogre ? Par un grand prêtre liche ou un roi des tombes ? Par un archidiacre de l'empire ? Ou tout autre lanceur de sort qui a son domaine propre ? Conservent-ils leurs domaines de base ? Ajoutent-ils les deux niveaux du chapeau à leur propre niveau ?**

R°) A priori, le chapeau fonctionne comme le livre des secrets des GDC. Le Q&R GDC V8 nous précise bien qu'un sorcier d'un niveau supérieur à 1 qui porte le livre devient niveau 1 *et perd ses autres sorts*. Par analogie, celui-ci fonctionne de la même manière. *Par contre, il n'y a aucune raison que le personnage perde ce qui n'est pas sorts (donc maintient des pouvoirs fonctionnant comme des "objets de sorts innés")* Source : Q&R GDC V8 + GBR p505. Par conséquent. /!\ ceci peut mener à de bons abus, avec les RDT en particulier, qui peuvent ainsi se servir des dés de pouvoirs de base qu'ils génèrent, outre leurs dés "innés". Attention donc...

Q°) **Un personnage portant le Chapeau de sorcier fait un fiasco 10-12. Il perd un niveau. Reste-t-il niveau 2 ? Que se passe-t-il si l'objet est détruit ? Reste-t-il sorcier et stupide ?**

R°) Non, il devient niveau 1, car on fait comme si c'était un sorcier niveau 2 à la base. Par contre, si l'objet est détruit, alors il ne porte plus l'objet, n'est donc plus sorcier, mais n'est plus stupide. Source Q&R GDC V8 + GBR p505

Q°) **L'étendard tranchant (ou équivalent Elfe Noir) affecte-t-il les armes de tir d'une unité ?**

R°) Non, seules les attaques de corps à corps, l'étendard tranchant ne confère que la règle "attaques perforantes" à l'unité. Il ne confère pas la règle "attaques perforantes" aux armes possédée par l'unité. Source GBR p503 + 67. LA EN p103.

### EMPIRE

Q°) **Les prêtres-guerriers sont-ils des sorciers? Peuvent-ils focaliser ? Génèrent-ils toujours des dés de dissipations ?**

R°) Non, non et oui. Source : LA EMP p53 + GBR p30.

Q°) **Le Tank à vapeur n'est plus immunisé aux sorts. Le Q&R Officiel V8 nous indique qu'il est immunisé au sort 5 (Abime de Noirceur) du domaine de l'ombre.**

R°) Non, le Q&R VO 1.2 corrige le tir et supprime cette immunité à l'abime.

Q°) **Quand doit-on annoncer qu'on utilise la faculté de l'ingénieur ? A n'importe quel moment (on regarde si le résultat du tir nous convient et on décide éventuellement de relancer), ou avant de faire tirer une arme particulière?**

R°) Il n'y a pas de réponse connue. *On devrait faire pareil que pour les nains, soit, a priori, c'est quand on veut.*

### MERCENAIRES

Q°) **Les géants sont-ils accessibles en tant que mercenaires aux armées qui ne l'ont pas directement en rare (O&G, HB, GdC et RO) ?**

R°) Non, sauf accord de l'adversaire/orga. Source : Q&R V8.

### VAMPIRES

Q°) **le Bâton de Damnation permet-il de faire des attaques de soutien ?**

R°) Comme si on était dans la phase de corps à corps. Voir Q&R CV VF 1.2.

Q°) Peut-on utiliser l'épée qui donne 10CC avec le heaume de commandement ? Ou utilise-t-on la CC de base du porteur du heaume?

R°) Non. Voir la section "arme" pour avoir une réponse plus complète. Par contre, si un objet autre qu'une arme confère un bonus/malus de CC au vampire, il transfère sa CC modifiée (Voir Q&R CV 1.2 pour ce dernier point).

### GUERRIERS DU CHAOS

Q°) La Mère des Lames, rend-elle son porteur invulnérable ?

R°) C'est une erreur de traduction corrigée dans le Q&R GDC VF 1.2a.

Q°) Que fait la marque de Nurgle quand on rate un test de peur ?

R°) D'abord on passe à CCI, puis on a -1 pour toucher suite à la modification de la règle des Nurgleux (Q&R GDC 1.2). Le Nurgleux attaque normalement une CCI... Source : Q&R GDC V8 + GBR p69 + GBR p4.

Q°) Le prince démon est-il cheaté dans le Q&R Chaos VF **modifié** ?

R°) Oui, il y a une erreur de traduction, **qui persiste dans la dernière modification 1.2a** qui laisse supposer qu'il a accès aux "objets et dons" notés "Sorciers uniquement" alors qu'il s'agit en VO des "dons" uniquement. Considérez que la question est "Un prince démon qui est sorcier peut-il prendre les dons "sorcier uniquement" ? Et que la Réponse est "Oui". Ni plus, ni moins. Sources : Q&R GDC V8 VO & VF.

Q°) Les trolls des GDC peuvent-ils vomir depuis le second rang ?

R°) Oui depuis le Q&R GDC VI.2.

Q°) La marque de Tzeench confère-elle une sauvegarde de parade de 5+ aux guerriers qui peuvent en bénéficier.

R°) Oui, par pure application des règles. Source GBRp88 + LA GDC p110.

### SKAVENS

Q°) **Lame de corruption, on se prend une touche même si ne on fait pas de 1 ?**

R°) Oubli ou erreur, la VO est claire quant à elle, voici la réponse issue du Q&R officiel V7 Skaven dernière version : Page 107, Lame de Corruption, remplacer la 2. phrase par : "Toutefois, si le porteur obtient au moins deux résultats de 1 sur ses jets pour toucher, il subit immédiatement une blessure, qui provoque la perte de 2PV, sans sauvegarde d'armure possible."

Q°) Si je lance décrépitude et dévoreur d'âme sur une unité qui avait déjà une E2, l'unité est-elle détruite ? Est-ce que l'ordre de lancement de ces deux sorts influence la solution ?

R°) Pas de réponse. Mettez vous d'accord avant la partie ou changez de cible (honnêtement, on s'en moque un peu).

Q°) La règle "Sacrifiable" des esclaves s'est vue amputée de la répartition (Q&R Skaven V8), qu'est-ce que cela signifie ?

R°) On peut toujours tirer sur l'ennemi, tous les tirs sont alloué sur lui. Cela signifiera quand même que le joueur skaven tirera probablement avec un malus de couvert lourd (-2) **si l'arme nécessite un jet pour toucher**. Source, LA SKAVEN, p.36 + GBR p41.

### ELFES SYLVAINS

Q°) Le Q&R Officiel dit : "À quel moment du round de corps à corps une unité de Danseurs de Guerre doit-elle choisir la Danse des Ombres qu'elle exécute ? (p.19)

R. C'est le joueur dont c'est le tour qui

**décide." Cela signifie-t-il que l'adversaire à son tour peut décider de ne pas choisir une danse ?**

R°) *Le Q&R vient au cas où 2 adversaires ont des danseurs de guerre ou autres figurines ayant à faire des choix au début du corps à corps. Dans ce cas la c'est le joueur dont c'est le tour qui choisit qui de lui ou de l'adversaire choisit sa danse en premier. En aucun cas l'ennemi ne peut attaquer avant que les danseurs n'aient choisit car ils agissent "au début de chaque phase de combat", donc avant mêmes les touches d'impact et les défis. Source, un peu de logique et p.19 LA ES. **Correctif pris en compte dans la mise à jour du Q&R ES VF 1.1a***

### O&G

**Q°) est il possible qu'un personnage rejoigne une unité de troupeau de squigs ?**

R°) *Rien qui l'interdis. Un personnage peut rejoindre une unité sauf mention contraire.*

**Q°) Si je n'utilise pas la capacité du Tap' K'un Koup, ou si je l'ai déjà utilisé, est ce que mes attaques sont quand même magiques ?**

R°) *Une arme magique fait des attaques magiques, peut importe qu'on utilise ou non sa capacité.*

**Q°) Ai-je le droit de décider d'utiliser une arme lourde plutôt que le Tap' K'un Koup ?**

R°) *Non, on utilise toujours son arme magique. Source : GBR p501.*

**Q°) Les socles de snotlings sont-ils devenus des nuées et en suivent-ils toutes les règles ?**

R°) *Oui et non. A défaut de précision inverse dans les Q&R, les snots suivent toujours leurs propres règles (tenaces entre autre), comme le précisent les règles page 80. GBR p487.*

**Q°) Que fait le sort Waaagh (de la grande Waaagh) aux machines de guerre O&G ?**

R°) *Rien du tout, il ne les affecte pas, voir Q&R O&G VO 1.3.*

**Q°) Le sort Waaagh peut-il affecter des unités ayant raté un test de stupidité ?**

R°) *Le sort Waaagh permettra de déplacer et faire charger les unités stupides (règle spéciale de livre d'armée vs règle spéciale du livre de règles, cette dernière prend le pas).*

**Q°) Le sort Waaagh peut-il affecter des unités ayant fait 1 sur le test d'animosité ?**

R°) *Impossible de définir laquelle prend le pas sur l'autre, puisque ce sont toutes deux des règles spéciales de livre d'armée.*

**Q°) Doit-on faire le test de stupidité avant de déclarer la waaagh ?**

R°) *Les deux règles intervenant en même temps, le joueur O&G choisit s'il fait son test avant ou après. GBR p74 et p12, LA O&G p16*

**Q°) Les chevaucheurs de squigs peuvent-ils attaquer au second rang? Peuvent-ils lancer un assaut contre un bâtiment? Combien ont-ils d'attaques dans les deux cas?**

R°) *Ils sont devenus de la cavalerie, donc ils ne peuvent plus pénétrer dans les bâtiments. Pour ce qui est des assauts, on nous dit que seul le cavalier attaque, hors là, on a un profil unique et on ne peut pas avoir le profil du cavalier. Il est tentant de dire qu'ils ne peuvent pas attaquer. Voir aussi Centigors Hommes-bêtes.*

**Q°) Les trolls O&G peuvent-ils vomir depuis le second rang ?**

*Oui, ils n'ont pas besoin d'être en contact. **Tout comme les trolls des GDC.** Source GBRp48 + LA O&G p32.*

**Q°) Les champignons magiques, lorsqu'ils provoquent un fiasco, font il lancer 1 ou 2d6 dans le tableau des fiascos de la waaagh?**

R°) *Erreur de traduction (**non prise en compte dans le Q&R O&G VF 1.3**), lancez 2D6, source Q&R O&G V8 VO.*

**Q°) Que se passe-t-il lorsqu'une unité dans un bâtiment fait (ou "compte comme faisant") 6 sur son test d'animosité ?**

*R°) Si l'on procède dans l'ordre. L'unité devrait sortir, éventuellement bouger (de combien de pas, ça on ne sait pas)... Elle ne devrait pas pouvoir charger grâce au D6 et s'arrêter à 1 pas de l'ennemi. L'unité devrait pouvoir déclarer une charge ensuite comme si elle avait été en dehors du bâtiment.*

**Q°) Un sorcier dans une unité qui a fait "1" sur son test d'animosité peut-il canaliser les dés de pouvoir/dissipation.**

*R°) Le Q&R Officiel VF ou VO ne semble pas l'interdire.*

### **HOMMES BETES**

**Q°) Est-ce qu'un Cygor peut relancer ses jets pour toucher contre une figurine d'infanterie ayant arme de base + bouclier.**

*R°) Oui, car le Cygor relance pour toucher contre ce qui a une invu... Et les guerriers avec arme de base bouclier ont une invu à 6+. Notez que le Q&R HB V8 lui permet de cibler spécifiquement la bannière magique d'un régiment pour pouvoir relancer ses jets pour toucher. Source : LA HB p49 + GBR p88 + Q&R HB V8.*

**Q°) Les centigors peuvent-ils attaquer au second rang? Peuvent-ils lancer un assaut contre un bâtiment? Combien ont-ils d'attaques dans les deux cas?**

*R°) Ils sont devenus de la cavalerie, donc ils ne peuvent plus pénétrer dans les bâtiments. Pour ce qui est des assauts, on nous dit que seul le cavalier attaque, hors là, on a un profil unique et on ne peut pas avoir le profil du cavalier. Il est tentant de dire qu'ils peuvent attaquer depuis le second rang. Voir aussi Chevaucheurs de squigs O&G.*

**Q°) Dans quel ordre doivent être effectués les tests de fureur primitive et de peur ? (En cas de double 1, on n'a pas à faire le test de peur, alors que l'immunité psycho ne sert à rien une fois le test de peur raté).**

*R°) Le GBR indique en page 10 que c'est au joueur dont c'est le tour de choisir. Procédez de la sorte en attendant un Q&R.*

### **ELFES NOIRS**

**Q°) L'Anneau d'Hotek est cheaté en VF ?**

*R°) Plus maintenant, l'erreur de traduction a été corrigée, et la VF conforme à la VO.*

**Q°) Je possède un sorcier ayant 2PV de base, monté sur une monture monstrueuse possédant 3PV. Il tire ses sorts dans la magie noire et tombe sur le voleur d'âme. Si le sort passe, combien de PV maximum peut posséder le sorcier ?**

*R°) Avec les nouvelles règles de monture monstrueuse, profil unique, figurine unique, donc deux fois 3PV, soit 6PV maxi. Source GBR p83.*

### **NAINS**

**Q : Quel est le niveau des Maîtres et Seigneurs des runes en terme de dissipation ?**

*R : Pour le moment, et même si ça ne colle pas très bien avec le système de magie v8, les Maîtres et Seigneurs des runes n'ont pas de bonus à la dissipation mais génèrent des dés de dissipation. Source p.30 LA Nains, absence de précision contraire dans les Erratas.*

**Q : Une ou plusieurs MdG à 3ps d'un Maître ingénieur nain bénéficient-elles toutes des avantages de la règle « Maître artilleur » de l'errata v8 des Nains ?**

*R : Non, une seule machine. « In addition, one war machine that is within 3" of a Master Engineer receives the following benefits ». One est exclusif et signifie bien "une" (et une seule, c'est ce qu'il faut comprendre), à la différence*

de «a» qui ne l'est pas. Source Errata Nains VO VI.1 et un dictionnaire d'anglais.

**Q°) Quand doit-on annoncer qu'on utilise la faculté de l'ingénieur ? A n'importe quel moment (on regarde si le résultat du tir nous convient et on décide éventuellement de relancer), ou avant de faire tirer une arme particulière?**

*R°) Réponse dans le Q&R Nains VI.2 A priori, c'est au choix du joueur nain.*

**Q°) Un seigneur nain sur porteurs de boucliers est-il toujours immunisé aux coups fatals ?**

*R°) Non. Celle-ci était due à une PU de 3 en V7. Comme la PU n'existe plus dans la v8 cette immunité n'a plus lieu d'être. Les porteurs de bouclier sont considérés comme une "amélioration" du seigneur et que le dit seigneur reste une figurine d'infanterie malgré tout. Du reste, le Q&R Général précise désormais que si le cavalier est de type infanterie, il peut souffrir du coup fatal.*

**Q°) Comment tire le Gyrocoptère ?**

*R°) A défaut d'errata, il est indiqué qu'il suit ses propres règles dans le GBR p483, c'est-à-dire comme indiqué dans le LA Nain p42. Il s'agit d'une figurine qui suit son propre genre (Un) qui peut tirer à chaque tour, à condition de ne pas avoir fait de marche forcée (interdit indiqué dans le GBR p38), il continue de faire des touches partielles et son tir est de F3 avec -1 à la svg. Ce n'est pas une attaque de souffle, il ne peut pas tirer au corps à corps. /\ Les orgas*

*devraient autoriser la suppression des partiels pour gagner du temps et se prononcer sur la possibilité de tirer après une marche forcée éventuellement.*

**Q°) Le Gyrocoptère peut-il fuir ? Les règles précisent en effet qu'il faut fuir et poursuivre avec son mouvement au sol.**

*R°) Le Q&R Nains VI.2 précise que oui. Il a maintenant Mvt 1 et la fuite/poursuite sur 3D6 en raison de sa règle "vol".*

### HOMMES LEZARDS

**Q°) Un Slann peut-il porter l'objet magique "Tapis d'Arabie" ?**

*R°) Non, Source : Q&R VO 1.2. (Hourra!)*

### BRETONIENS

**Q°) Les chevaliers de la quête ne relancent plus les tests de panique ratés, mais seulement les tests de peur/terreur, est-ce un oubli ?**

*R°) Non, la VO parle seulement des tests de peur/terreur. Source, Q&R Bret V8 VO.*

**Q°) Quid du reliquaire si les pèlerins sont démoralisés, il compte comme une bannière, est-il détruit ? Que se passe-t-il si le reliquaire est victime d'un coup fatal ?**

*R°) On n'en sait rien. /\ A défaut, vu qu'il compte comme une bannière, il est retiré comme perte. En ce qui concerne le coup fatal, le reliquaire est de type infanterie, il doit en subir les conséquences et décéder s'il rate sa sauvegarde invulnérable.*

## ADDENDUM

### Tirs de machines de guerre, magie, tests de caractéristiques et figurines constituées de plusieurs éléments

#### Identification du problème

##### **Q°) Qu'est-ce qu'une figurine ?**

*R°) Pour faire simple 1 socle = 1 figurine, qu'il y ait 1, 2, 3 ou 50 bonhommes dessus n'influence pas. Source p80 GBR.*

##### **Q°) Que sont des figurines constituées de plusieurs éléments (= profils multiples) ?**

*R°) Ne sont déjà concerné par cette section, que les figurines constituées de plusieurs éléments ciblables (volontairement ou par répartition). On les appellera figurines à profils multiples.*

##### **Q°) Quelques exemples de figurines à profils multiples :**

*R°) Chars montés par un personnage, personnage sur monstre, ou sur monture ciblable (creuset de la peste/cloche hurlante), stégadon (on doit répartir les tirs et les attaques).*

##### **Q°) Quelques exemples de figurines à profils combinés, qui ne sont pas concernés par la présente section :**

*R°) On retrouve les chars seuls (il y a plusieurs profils, mais ils ne sont pas ciblables individuellement, la cloche-creuset elle-même (on ne peut pas choisir de cibler la cloche ou le rat-ogre par exemple). Les personnages sur monture de cavalerie monstrueuse (il n'y a pas de répartition).*

##### **Q°) Alors une cloche creuset montée par un personnage c'est quoi ?**

*R°) C'est pareil qu'un personnage qui monte un char : Une figurine à profils multiples, dont un des éléments est à profil combiné.*

#### Machines de guerre et profils multiples/combinés

##### **Q°) Comment se passe un tir d'arme à gabarit (canon/catapulte) ou encore un sort utilisant un gabarit (sauf exceptions ; voir après chapitre magie) contre une figurine à profils multiple ?**

*R°) Chaque élément prend une touche. Ainsi un boulet de canon sur un stégadon par exemple, voit ce dernier et les 5 skinks dessus prendre chacun une touche de F10 qui fait 1D6 blessures. Source GBR p105.*

##### **Q°) Comment se passe un tir d'arme à gabarit (canon/catapulte) ou encore un sort utilisant un gabarit (sauf exceptions ; voir après chapitre magie) contre une figurine à profils combinés ?**

*R°) Seulement une touche est infligée, c'est le cas classique. En général c'est expliqué clairement. Dans le cas d'un char on prend l'endurance et la sauvegarde du char, dans le cas d'une cavalerie monstrueuse montée par un personnage, on prend l'E/svg du personnage et les PV les plus importants entre la monture monstrueuse et le personnage.*

##### **Q°) Comment se passe un tir d'arme à gabarit (canon/catapulte) ou encore un sort utilisant un gabarit (sauf exceptions ; voir après chapitre magie) contre une figurine à profils multiple et avec profils combinés ?**

*R°) On cumule les deux règles ci-dessus. Chaque profil multiple prend sa touche. Les éléments à profils combinés prennent donc une seule touche, peut importe combien de profils forment le profil combiné et celle-ci est résolue selon les règles de la figurine. Par exemple si*



*un personnage sur char ou sur creuset de la peste se prend un boulet de canon, le personnage prend une touche et le char/creuset une seule touche (malgré les profils combinés équipages/montures/profils divers et variés).*

**Q°) Dans le cas des catapultes, qui prend la touche de F élevée (9 généralement) ?**

*R°) La page 105 du GBR est claire, on répartit quand la figurine est à profil multiple. Quand le profil est combiné, la question ne se pose pas, il y a une seule touche de F9.*

### Magie – Tests de caractéristiques

**Q°) Que se passe-t-il lorsqu'un sort non à gabarit (être du dessous par exemple) provoquant un test de caractéristique, affecte une figurine à profils multiples (et/ou combiné, peut importe ici) ?**

*R°) On applique le GBR page 10. On prend la meilleure caractéristique entre les profils disponibles. Si le test est raté, la figurine intégrale subit les effets du sort. Il n'y a pas de répartition, aucun élément n'étant "touché" individuellement.*

**Q°) Que se passe-t-il lorsqu'un sort à gabarit (soleil violet par exemple) provoquant un test de caractéristique, affecte une figurine à profils multiples (et/ou combiné, peut importe ici) ?**

*R°) On applique le GBR page 10. On prend la meilleure caractéristique entre les profils disponibles. Si le test est raté, la figurine intégrale subit les effets du sort. Il n'y a pas de répartition, aucun élément n'étant "touché" individuellement.*

**Q°) Ainsi, un personnage chevauchant un dragon affecté par un soleil violet ou par un être du dessous, fera un seul test en prenant la meilleure force des deux et si on rate, on retire le personnage + le dragon ?**

*R°) Tout à fait.*

**Q°) Que se passe-t-il lorsqu'un sort à gabarit (soleil violet par exemple) provoquant un test de caractéristique, affecte une figurine à profils combiné ?**

*R°) On prend la meilleure caractéristique entre les profils disponibles. Si le test est raté, la figurine intégrale subit les effets du sort, selon la règle normale.*

### Cas particulier de la cloche hurlante / creuset de la peste Skaven :

**Q°) Que se passe-t-il lorsqu'un sort non à gabarit (être du dessous par exemple) provoquant un test de caractéristique, affecte une cloche hurlante / creuset de la peste ?**

*R°) On applique le GBR page 10. On prend la meilleure caractéristique entre les profils disponibles. Si le test est raté, la figurine intégrale subit les effets du sort. Il n'y a pas de répartition, aucun élément n'étant "touché" individuellement.*

**Q°) Que se passe-t-il lorsqu'un sort à gabarit (soleil violet par exemple) provoquant un test de caractéristique, affecte une cloche hurlante / creuset de la peste ?**

*R°) On applique le GBR page 9. Chaque élément est "touché" individuellement. On fait donc un test par élément, suivant son propre profil. Si le test est raté, seul l'élément ayant raté le test subit les effets du sort.*

**Q°) Dans le cas des catapultes, affectant une cloche hurlante / creuset, qui prend la touche de F élevée (9 généralement) ?**

*R°) La page 105 du GBR est claire, on répartit quand la figurine est un monstre. Ici les creuset/cloches, ne sont pas des monstres. Donc par pure application des règles, chaque élément ciblable devrait prendre une touche de F9 D6 blessure. /\ C'est quelque chose de très technique. Il manque un Q&R officiel suivant pour aligner la cloche et le creuset sur les monstres normaux : "Q : Comment fonctionnent*

*les gabarits sur un creuset de la peste ou une cloche hurlante ? R : De la même façon que pour un monstre monté (voir page 105 du GBR) à l'exception de la table de répartition. Procédez de même pour toutes les unités de type "Un" qui pourraient exister."*