

FAQ IR 2014

Règlement & conventions

Points de Brutalité (PBs)

Q: *Doit-on se préoccuper d'un **démon** pouvant choisir une arme magique déjà présente dans l'équipe ? Si oui comment gère-t-on son PB?*

R: Les démons peuvent prendre les armes magiques sans restriction et sans PB supplémentaire.

Q: *Un Slann (ou le perso HE) qui connaît **tous les sorts primaires** compte-t-il comme un mage de chaque domaine par rapport aux PBs ? Dès qu'une autre armée a un sorcier d'un domaine du GBR, est-ce qu'on paye un PB?*

R: Dans le cadre des PBs, le package "tous les sorts primaires" compte comme un domaine à part entière. Ainsi, une équipe comprenant un Slann (HL) et un Maître du Savoir de Hoeth (HE) aura un PB supplémentaire dû à la présence de ces 2 personnages (et de leur "domaine" associé)

Q: *Même question pour les **Conjurateurs du Feu Maudit**, est-ce qu'ils comptent comme un mage de la mort?*

R: Non.

Q: *"2+ **machines de guerre** identiques (même dénomination) », qu'est-ce que cela signifie exactement?*

R: "Identique" est à prendre pour la même dénomination (ex: Canon, Catapulte, Canon Orgue). Exemple:

- 2 Canons => 1PB
- 3 Canons, 2 Catapultes, 2 Canons Orgues => 3PB (1 pour les 3 Canons, 1 pour les 2 Catapultes, 1 pour les 2 Canons Orgues)

Q: *Un personnage GdC portant la **marque de Slaanesh** compte-t-il dans le total des marques de Slaanesh en ce qui concerne le comptage des PBs?*

R: Non.

WISYWIG ('What You See Is What You Get')

Q: *Les **unités "cachées"** (ex: Assassin Elfe Noir, Fanatique Gobelin, etc.) doivent-ils être représentées sur la fiche WYSIWYG?*

R: Non.

Règles WHFB V8

Les Q&R édités par GW sont applicables (sauf contordre clairement exprimé ici)

Déploiement

Q: *A quel moment doit-on déclarer un "**déploiement inhabituel**" (par exemple la règle Embuscade des Hommes-Bêtes p.33 du livre d'armée)?*

R: Avant de déployer la moindre unité. Si les deux joueurs doivent déclarer un "déploiement inhabituel", *tirez au dé* (GBR p.7) pour déterminer quel joueur commence à déclarer ses déploiements en alternant entre les joueurs.

Q: A quel moment doit-on **générer les sorts** des sorciers ?

R: Juste avant le déploiement des personnages (GBR p.162).

Mouvement

Q: Peut-on déclarer une **charge avec plusieurs personnages** au sein d'une même unité (p.101)?

R: Oui, c'est un personnage de manière générale, "a character" en anglais.

Q: Que se passe-t-il si une unité non engagée au corps-à-corps se retrouve à **moins d'1ps d'une autre unité ou d'un terrain infranchissable** (après la résolution d'une charge par exemple)?

R: Traitez ce cas comme si l'unité se trouvait à plus d'1ps de l'autre unité ou de l'infranchissable en question. Tâchez cependant de résoudre cet écart dès que possible lorsque cela est possible (ex: reformation de combat, phase des autres mouvements, etc.).

Q: Lors d'une charge doit-on maximiser le nombre total de combattant en considérant les **attaques de soutien**?

R: Non. Seul le nombre de figurines en contact socle à socle doit-être maximisé.

Q: Un personnage peut-il **charger seul depuis le 2^{ème} rang**? Si oui, comment est considérée sa ligne de vue? Peut-il effectuer sa roue à l'intérieur de l'unité? Peut-il charger s'il ne peut pas clairement se détacher de l'unité depuis laquelle il charge (unité à 1ps en face par exemple)?

R: Oui. Sa ligne de vue est déterminée depuis la figurine directement devant lui. Il peut effectuer sa roue à l'intérieur de l'unité mais doit complètement sortir de celle-ci pour que la charge soit valide.

Q: Est-ce qu'une unité déjà engagée peut **fermer la porte**?

R: Non. Une charge requérant une telle manœuvre échouera automatiquement et sa déclaration sera donc illégale.

Q: Un personnage n'ayant pas effectué de **marche forcée** rejoint une unité en ayant effectuée une. Ce personnage peut-il tirer avec une arme de tir?

R: Oui.

Q: Un personnage peut-il quitter une unité ayant effectué une **reformation rapide**?

R: Non. Il peut cependant la quitter avant.

Q: Peut-on **voler** par-dessus un **Vortex**?

R: Non.

Q: Une unité est-elle obligée de déclarer une **charge multiple** si le défenseur peut fermer la porte de telle façon que l'unité chargeante ne contacte pas plusieurs unités?

R: Non. Si le défenseur peut fermer la porte de façon à ce que l'unité chargeante ne contacte pas plusieurs unités, elle doit le faire.

Magie

Q: Les montures d'une unité sont-elles affectées par les **Lames Mentales d'Okkam**? Si oui, quelle valeur de commandement utilisent-elles?

R: Oui. La même que leur cavalier.

Q: Un sort de **dommage direct** utilisant un **gabarit** peut-il le placer de sorte que le centre de celui-ci soit en-dehors d'une unité?

R : Oui mais une partie du gabarit doit cependant recouvrir une unité cible.

Q: Comment est effectué un **test de caractéristique** pour une figurine comportant plusieurs profils (un monstre monté par exemple)?

R: Un test unique en utilisant la plus haute valeur de l'unité.

Q: Un personnage bénéficie-t-il de la règle **Attention Messire!** contre un sort effectuant des touches (projectile magique, ...) s'il se trouve à moins de 3ps d'une unité composée d'au moins 5 figurines de même type? Et contre un sort à gabarit (Tête Enflammée, Soleil Violet de Xereus...)

R: Non. Oui.

Q: Comment sont gérées les restrictions de lancement des sorts des **domaines de magie des Livres d'Armée V6 ou V7**?

R: A moins que le contraire ne soit précisé, ils ne peuvent être lancés sur une unité engagée au corps-à-corps, ne requièrent pas d'arc frontal ni de ligne de vue et peuvent viser des figurines amies comme ennemies.

Q: Est-ce que les sorts traçant une **ligne droite** sont considérés comme des sorts à gabarits? Doivent-ils désigner une **cible**?

R: Oui et oui.

Q: Concernant le **Filet d'Amyntok**, une unité peut-elle retenter l'action plusieurs fois si son premier test échoue? Est-ce qu'un personnage appartenant à l'unité échouant un test interdit un autre personnage de l'unité de tenter d'effectuer la même action? Si un personnage échoue son test lorsqu'il tente d'effectuer une action, est-ce lui ou son unité qui prend les touches?

R: Non et non. C'est le personnage qui effectue le test mais l'unité prends les touches, excepté si le personnage tente de quitter l'unité.

Q: Est-ce qu'une unité sous la **Malédiction d'Anraheir** traite les terrains découverts comme des terrains dangereux?

R: Oui.

Q: Est-ce que les effets d'un même sort lancé plusieurs fois sur la même unité se cumulent?

R: Oui.

Q: Est-ce que l'attribut du **domaine des Cieux** affecte un personnage volant dans une unité ne l'étant pas?

R : Non.

Q: La **Distorsion de Birona** peut augmenter la valeur de Mouvement au-delà de 10?

R: Non.

Q: Est-ce que l'attribut du **domaine de l'Ombre, Brumes et Reflets** permet à un personnage de quitter un corps-à-corps?

R: Oui. Notez cependant que les autres restrictions habituelles s'appliquent toujours (Éthéré, Indémoralisable, etc.).

Q: Si deux unités sont touchées par un **gabarit**, les effets sont-ils résolus dans l'ordre au choix du joueur actif?

R: Non, simultanément.

Q : Est-ce que les sorts **Bête Sauvage de Horros** et **Ceinture Impénétrable de Pann** affectent aussi les montures?

R: Non.

Q: Est-ce qu'une unité peut effectuer une roue, reformation ou reformation rapide sous l'effet d'un **sort de mouvement** (tels que *Danse Macabre de Vanhel*, *Passe-Muraille* ou *Incantation du Vent du Désert e Khsar*) ?

R: Oui.

Tir

Q: Un **canon** doit-il voir sa cible pour tirer (p.112)? Doit-il voir le point au sol?

R: Il n'y a pas de convention sur les tirs de canon. On applique strictement le GBR : on tire sur un point au sol (pas sur un décor) ou sur une figurine ennemie, les 2 devant impérativement être visibles depuis le fut du canon. Il n'est pas nécessaire de voir la cible finale.

Q: Est-ce qu'une figurine sur un socle plus grand que ceux du reste de son unité (*Kroxigor* dans une unité de *Skinks*, personnage monté, etc.) empêche les figurines d'être touchées sur tous les rangs qu'elle occupe concernant un tir de **canon**? Si un tir de canon touche deux figurines différentes sur un même rang, comment est déterminée celle qui est touchée?

R: Non. Dans ce cas, déterminez aléatoirement la figurine touchée.

Q: Est-ce qu'un **gabarit** peut-être placé partiellement hors de la table ? Si un **gabarit** dévie en partie hors de la table, la partie restante au-dessus de la table est-elle toujours considérée au niveau des touches?

R: Oui et oui.

Q: Est-ce qu'un personnage peut utiliser l'**Attention Messire! à 4+** pour transférer un dégât dans un corps-à-corps? Si oui, ce dommage compte-t-il dans le résultat de combat?

R: Non et non.

Q: Est-ce qu'une unité tirant comme une **machine de guerre** (Boute-Fer, Cotre Volant de Lothorn, Canon Apocalypse, etc.) peut pivoter gratuitement lors de la phase de tir avant de tirer? Doit-elle faire directement face à sa cible?

R: Non il suffit que la cible soit dans l'arc frontal. Exceptions faites du Boute-Fer et Canon à Crânes qui tirent dans l'axe de leurs futs.

Corps-à-corps

Q: Comment sont retirées les pertes dans une **unité combinée** comme un Troupeau de Squigs?

R: Le type de figurines ciblé par les attaques est retiré. Les blessures excédentaires ne sont pas reportées sur les autres types de figurines.

Q: Dans quelle direction sont gérées les **fuites de corps-à-corps**?

R: Centre-à-centre.

Q: Lors d'une **reformation de combat**, une unité peut-elle se décaler sur le côté? Une figurine peut-elle profiter de cette reformation pour changer les figurines avec lesquelles elle est en contact sans exclure personne du corps-à-corps? Peut-on changer le côté engagé? Peut-on sortir une figurine d'état-major du corps-à-corps pour la remplacer par une figurine ordinaire?

R: Oui, oui, oui et non.

Q: Peut-on ignorer la **règle des 1ps** lors d'une **reformation de combat**?

R: Non.

Q: Peut-on cibler un personnage au corps-à-corps ayant refusé un **défi** si celui-ci se retrouve exposé (personnage se retrouvant au premier rang après résolution des attaques de plus haute initiative par exemple)?

R: Oui.

Q: Un personnage non engagé relevant un **défi** peut-il, lorsqu'il se met au contact de son opposant, échanger sa place avec un autre personnage ami engagé et ainsi retirer ce dernier du combat?

R: Non.

Q: Une unité comportant une figurine possédant un **socle de taille différente** de celle-ci et donc étant placée sur un flanc est chargée sur ce même flanc. Les figurines de l'unité sont-elles considérées au contact malgré l'espace existant?

R: Oui.

Q: Bénéficie-t-on de la **sauvegarde de parade** contre des attaques spéciales?

R: Oui à moins que le contraire ne soit spécifié (Piétinement ou Touches d'Impact par exemple).

Q: Dans un **corps-à-corps multiple**, deux unités déclarent une **poursuite** sur une unité rompant le combat par une **fuite**. Or, celles-ci se "bloquent" lorsqu'elles pivotent pour faire face à la direction de poursuite (centre à centre avec l'unité comportant le plus de rangs de 5 figurines) en raison de la largeur de leur front et/ou de leur profondeur. Cela signifie-t-il que ces unités sont dans l'incapacité de déclarer une poursuite?

R: Non. Ignorez de tels problèmes lorsque que vous faites faire face à vos unités à la direction de fuite. N'ignorez cependant pas les autres obstructions qui pourraient intervenir ensuite.

Q: *A quel moment peut-on utiliser la règle **Faites Place!**?*

R: Au début de chaque phase de corps-à-corps.

Q: *A quel moment est déterminée la **direction de fuite**?*

R: Avant de décider quelles unités poursuivent.

Objets Magiques

Q: *Une figurine bénéficie-t-elle d'un **bouclier ou d'une arme magique** qu'il n'est pas en train d'utiliser?*

R: Non.

Q: *Est-ce qu'un personnage monté peut utiliser une **lance ou une lance de cavalerie magique** un tour où il n'a pas chargé?*

R: Non.

Q: *Est-ce qu'un sorcier est transformé en grenouille par le **Parchemin Maudit de Sivejir** s'il vient de lancer une **Transformation de Kadon**? Est-ce que sa monture est aussi transformée s'il est monté?*

R: Oui et oui à moins que la monture puisse être ciblée séparément.

Q: *Est-ce que le **Parchemin de Protection** protège toutes les cibles du sort, y compris contre le sort **Comète de Cassandra**?*

R: Oui.

N.B. Pour le sort comète de Cassandra, la sauvegarde invulnérable fonctionne pour les unités amies comme ennemies.

Q: *Est-ce que l'**l'icône de Fer Maudit** fonctionne contre l'**Enclume du Destin** ou toute arme qui tire **comme une machine de guerre**?*

R: Oui et oui.

Q: *Est-on obligé d'utiliser l'**Oriflamme du Lumière** alors que l'unité se trouve à portée de la **Grande Bannière**?*

R: Oui, la relance du premier test de Commandement raté est faite en utilisant l'Oriflamme de Lumière, quelles que soient les autres sources de relance disponibles.

Règles Spéciales

Q: *Les pivots lors des **mouvements aléatoires** (p.74) sont-ils virtuels?*

R: Non. Il faut que le socle de la figurine puisse pivoter librement. Si un élément de décors ou une figurine empêche ce pivot, alors il est interdit. La seule exception est le bord de table qui n'empêche pas de faire des pivots en passant temporairement hors de la table.

Q: *Peut-on passer à moins d'1ps lors du pivot ou du déplacement d'un **mouvement aléatoire** (p.74) si celui-ci permet de charger?*

R: Oui. Néanmoins, si le mouvement aléatoire n'est pas suffisant pour atteindre la cible, la figurine ne bouge pas.

Q: Est-ce qu'une figurine avec la règle **mouvement aléatoire** est affectée par les modificateurs de mouvement? Quelle valeur utilise-t-on si la figurine a deux types de **mouvement aléatoire** (1D6 et 3D6 par exemple)?

R: Oui. La plus basse.

Q: Est-ce qu'une immunité aux **coups fatals** immunise aussi aux **coups fatals héroïques**?

R: Oui.

Q: Est-ce qu'une unité chargeante subit les **touches d'impact** d'une unité ayant chargé aussi ce tour-ci dans le même corps-à-corps (poursuite de charge par exemple)?

R: Non.

Q: Une monture et son cavalier peuvent-ils effectuer tous deux une **attaque de souffle** lors du même tour?

R : Non.

Q: Est-ce qu'**effectuer un test de stupidité** est ma même chose que **d'être sujet à la stupidité**?

R: Oui, à chaque fois qu'une unité effectue un test de stupidité, elle est sujette à la stupidité pour un tour de jeu.

Q: Est-ce que les unités possédant la règle **Planeur** sont affectées par les règles/sorts/effets qui affectent les figurines avec la règle **Vol**?

R: Oui.

Champ de bataille & Décors

Q: Est-ce qu'une unité peut entrer dans un **bâtiment** grâce à un sort? Est-ce qu'une unité peut sortir d'un **bâtiment** et bouger ensuite lors du même tour?

R: Oui. Oui mais pas lors de la même phase de mouvement.

Q: Quand une figurine est partiellement sur une **colline**, compte-t-elle comme se situant entièrement sur ladite colline?

R: Non, seule la partie de la figurine dont le socle est positionné sur la colline compte comme tel.

Q: Dans quelle condition subit-on les pénalités/avantages dues à un **obstacle** au tir? Au corps-à-corps?

R: Lorsque la majorité du premier rang (ou première colonne si l'unité est positionnée de flanc) est positionnée à moins d'1ps de l'obstacle. Lorsque la majorité du premier rang (ou première colonne si l'unité est positionnée de flanc) est collée à l'obstacle.

Formations d'unités & Personnages

Q: Est-ce que la priorité de placement de **l'état-major** au premier rang s'applique seulement au premier rang, permettant ainsi à un personnage de se positionner au second rang et donc de "pousser" les membres restants de l'état-major aux rangs suivants?

R: Oui.

Q: Est-ce qu'un personnage peut rejoindre une unité de **tirailleurs** ayant une taille de socle différente de la sienne?

R: Oui, placez-le alors sur un côté tel que vous le feriez pour une unité non-tirailleur en conservant tout de même environ un demi pas d'écart avec la figurine la plus proche.

Q: Combien de personnages au maximum peuvent rejoindre une unité avec une **taille de socle différente**?

R: Deux, un sur chaque flanc.

Q: Est qu'un personnage sur **Pégase** ou **Disque** bénéficie de la règle **cavalerie volante**?

R: Non.

Q: Est-ce qu'un personnage peut rejoindre une **unité de type Unique**? Peut-il bénéficier d'un **Attention Messire!** dans une telle unité?

R: Oui. Non.

Q: Est-ce qu'un jet d'**Attention Messire!** est obligatoire?

R : Oui pour un AM à 2+, non pour un AM à 4+.

Q: Que se passe-t-il si deux **personnages volants** forment une unité de personnage (après que leur unité est été annihilée par exemple)?

R : Ils sont immédiatement séparés comme deux personnages indépendants.

Divers

Q: Qu'est-ce qu'une **touche**?

R: N'importe quoi qui entraînera ensuite un jet pour blesser ou des blessures automatiques tels que les poisons. Tous les gabarits provoquent des touches. Le Parchemin de Rebond et le Buveur d'Esprit ne provoquent pas de touche par exemple.

Q: Gagne-t-on des points de scénario pour la **mort du Général** si sa monture est toujours en vie?

R: Oui.

Q: Lorsqu'un Abomination de la Malefosse ou un Phénix Spire-de-Feu reviennent à la vie, doivent-ils respecter la règle des 1ps? Leur socle doit-il se trouver entièrement dans la zone délimitée par la distance au marqueur indiquée?

R: Oui. Non.

Armée

Démons du Chaos

Q: Comment seront joués les personnages démons avec plusieurs **armes magiques** qui ont des capacités "latentes". Exemple: un grand immonde avec deux armes magiques dont l'Épée de Vive Mort. La description de cette arme stipule juste que la figurine a la capacité frappe toujours en premier. Le démon peut-il prétendre à ce bonus et manier l'autre arme magique?

R: Non. La figurine ne bénéficie que du bonus de l'arme qu'elle utilise.

N.B. "L'arme choisie l'est pour la durée du combat." (p.173, Utilisation).

Elfes Noirs

Q: Comment fonctionne exactement le **Brouet de Sang** (p.46) sur une Matriarche suivant l'unité dans laquelle elle se trouve?

R: Les figurines non *frénétiques* le deviennent (montures incluses), les figurines déjà *frénétiques* gagnent +2 Attaques au lieu de +1 comme c'est normalement le cas. Si au moins une figurine dans l'unité possède déjà la règle *frénésie*, toute l'unité doit tester avec un malus de -3 en Commandement lors de son test de *rage berserk* (Livre de Règles p.70).

N.B. Vu que la Matriarche possède la règle *frénésie*, l'unité qu'elle rejoint devra forcément tester avec le malus de -3 en Commandement.

Elfes Sylvains

Q: **L'Echeveau Féérique** (p.64) a visiblement été mal traduit. En VO, c'est une sauvegarde invulnérable à 4+ alors qu'en VF une sauvegarde invulnérable à 3+. Je n'ai vu aucun erratum sur la question. Comment sera joué l'objet à l'Inter-Région 2014?

R: Comme une sauvegarde invulnérable à 3+.

Guerriers du Chaos

Q: Est-ce que les **Lames Ensorcelées** sont considérées comme des armes magiques? Peut-on donc les enflammer grâce à la Bannière de Flamme Éternelles?

R: Non. Oui.

Hommes-Lézards

Q: Un **Cube des Ténèbres** (p.63) peut-il dissiper un sort restant en jeu qui a été lancé avec succès durant la phase où il est utilisé?

R: Oui.

Orques & Gobelins

Q: Combien de Squigs doivent contenir au minimum les **Troupeaux de Squigs** (p.84)? S'il n'y a pas ou plus de Squigs dans l'unité, et que les chasseurs ratent un test de moral, l'unité explose-t-elle?

R: Il faut au minimum 2 Squigs et les Chasseurs fuient mais n'explodent pas. "Les troupeaux de squigs sont composés à la fois de gobelins de la nuit et de squigs [...]" (p.84, Troupeaux) & "[...] les squigs deviennent fous et sèment la pagaille. [...]" (p.84, Squigs Sauvages).