

## 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/orga devraient trancher pour éviter des problèmes.

/!\ Réponses normalement sans appel, que les joueurs/orga devraient trancher pour éviter des problèmes. (contraires à l'esprit du jeu, etc...).

Questions (ou réponses) toutes neuves (avec la couleur officielle GW :D).

Aminaë

Remerciements à Shamux, pour le coup de main ☺

Et à tous les autres qui me font remonter les questions et préciser des points spécifiques ☺

---

### PRINCIPES GENERAUX

**Q°) Peut-on faire des rangs de moins de 5 figurines (3 pour les infanteries / cavaleries / bêtes monstrueuses) ?**

*R°) Oui, mais vous ne bénéficiez pas du bonus de rangs et 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 a déclaré la charge. Si vous fuyez, vous fuyez 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. Si en fuyant vous passez sur une unité ennemie qui vous avait chargé initialement, vous faites 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°) Dans ce cas 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) (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.

### MOUVEMENT

Q°)

R°)

### 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°) A priori c'est une erreur, la page 97 nous donne une indication sur un personnage qui rejoint une unité qui "comptera dans les effectifs de l'unité pour déterminer si elle est à 25% ou plus de ses effectifs de départ pour se rallier".

### 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.

**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 en a pas plus de 12 à un instant 'T'. Les dés qui dépassent sont perdus. Source : GBR p.30 + **Confirmation Q&R Général V8.** !\ 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°) Non, car si le jet dans le tableau est effectué après avoir résolu l'effet du sort, le fiasco est généré avant d'en avoir résolu les effets (au moment du lancé de dés). Il faut distinguer les effets du fiasco plutôt que le fiasco en lui-même. Source : 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°) On en sait rien. Dans le doute prenez des unités différentes !\ Dans l'affirmative, ca peut être un peu beaucoup, mieux vaudrait convenir que c'est impossible.

**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.

**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 précise pourtant que ses objets magiques cessent de fonctionner temporairement, qu'en est-il ?**

R°) Pour ce sort en particulier, le Q&R est un peu rapide en besogne. Considérez que les objets objet ne fonctionnent pas comme décrit dans le sort. 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. Pour ce qui est du parchemin maudit, suivez le Q&R et considérez que tout fonctionne.

### 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 + *confirmé Q&R Général V8*.

**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 + *confirmé Q&R Général V8 (l'unité n'a pas de rang que au corps à corps)*.

**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, mais ne peuvent jamais tirer au corps à corps, *ni après avoir bougé (ce sont des machines de guerre)* sauf spécifications contraires de l'arme utilisée. Source : GBR p114 + p67 + Q&R des armées en question.

### 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°) 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 (à l'exception de celui qui a livré un éventuel défi, ainsi que son éventuelle monture) 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, le Q&R Général V8 permet d'ignorer la référence au centre de l'unité. GBR p55.*

**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.*

**Q°) Si un personnage porte un objet qui force les ennemis à relancer leurs sauvegardes (d'armure, invu, régén 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 ?**

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, 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 affectés par les effets produits par les figurines au contact. Source GBR p102.*

## 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 ennemi ?**

*R°) Oui, et forcément sur ce dernier. Source Q&R Général V8*

**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.*

**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. Source Q&R Général V8 (GBR p83 et 85).*

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

*R°) Non, c'est une règle particulière, qui a la règle attaque toujours en dernier. Ce n'est pas une "attaque". Ce qui n'est pas "attaque" n'est pas affecté par l'ASF. Source GBR p66 + p76 + confirmé Q&R Général V8.*

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

*R°) Oui, Source Q&R Général V8 (GBR p82).*

**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°) 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.*

**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 que la figurine de base possède 1A, cela fait 3A. Source : voir Q° ci-dessus.*

## 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). Raisonnable 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°)  
R°)

### **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. /!\ ceci peut mener à de bons abus, il peut être utile de conventionner que le canon doit tirer en direction d'une figurine ennemie en vue, ou que ses boulets sont arrêté par tout élément de décor.*

**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.*

### **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 comprend 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 traduction, 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, à défaut, le scénario se joue aux points de victoire. Source GBR p150.*

## 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).*

**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.*

**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. Par analogie, celui-ci fonctionne de la même manière. Source : Q&R GDC V8 + GBR p505. Rien ne permet de trancher proprement les autres questions. Dans le doute, ne vous servez pas de cet objet, ou voyez avec votre adversaire, organisateur. /\ 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...*

## EMPIRE

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

*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°) Oui, il semble que ce soit un oubli. Mieux vaut-il ne pas en tenir compte. Ceci étant, il est toujours immunisé dans le Q&R Officiel. Source : Q&R EMP VO V8 1.1.*

**Q°) Quand-est-ce qu'on doit 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. Pareil pour les nains.*

**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 ?**

*R°) A priori, on suit les règles du LA Empire, 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.*

### 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°) Attente de réponse convaincante.*

**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°) voir la section "arme" du présent PDF pour avoir une réponse plus complète. La réponse est non.*

### GUERRIERS DU CHAOS

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

*R°) C'est une erreur de traduction. La VO précise bien que l'effet s'applique uniquement sur les jets pour toucher au corps à corps ayant fait 1. Source Q&R GDC V8.*

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

*R°) D'abord on passe à CCI, puis, en l'absence de précision contraire, on tombe à CC0. Et donc on ne peut plus attaquer le nurgleux. Par contre lui doit faire des jets pour toucher parce que pour lui, on a toujours CCI... Source : Q&R GDC V8 + GBR p69 + GBR p4.*

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

*R°) Oui, il y a une erreur de traduction 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. Source : Q&R GDC V8 VO & VF.*

**Q°) Les trolls des GDC peuvent-ils vomir depuis le second rang ? Dans la négative, que ce passe-t-il pour les trolls du second rang, font-ils 3A normales ?**

*Non, ils ont besoin d'être en contact, contrairement aux trolls des O&G. L'unité doit vomir en entier. Le second rang n'effectue*

aucune attaque quand le premier rang vomit.  
Source GBRp48 + LA GDC p60.

### 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<sup>e</sup> 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°) 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 alloués sur lui. Cela signifiera quand même que le joueur skaven tirera probablement avec un malus de couvert lourd (-2). 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 choisi 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.

### O&G

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

*R°) Rien qui l'interdit. 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°) Est ce que j'ai 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. À 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°) Il n'y a pas de réponse à cette question en attente d'un Q&R. Rien ne permet de trancher. Voyez avec les organisateurs/adversaires.*

**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.*

Seul un Q&R peut répondre à cette question.  
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, contrairement aux trolls des GDC. Source GBRp48 + LA O&G p32.

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

R°) Erreur de traduction, lancez 2D6, source Q&R O&G V8 VO.

### **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 de la cavalerie, ils ne peuvent pas 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. Seul un Q&R peut répondre à cette question. Voir aussi Chevaucheurs de squigs O&G.

### **ELFES NOIRS**

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

R°) Oui, erreur de traduc, en VF, ils nous ont mis "tente de lancer un sort sur une cible dans un rayon de 12 pas". En VO on a "qui tente de lancer un sort dans un rayon de 12 pas". Prenez la VO. Source : Q&R EN VO V8.

**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 artiller » 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-est-ce qu'on doit 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. Pareil pour l'empire.*

**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.*

### **HOMMES LEZARDS**

**Q°) Un Slann peut-il porter l'objet magique "Tapis d'Arabie" ? Et ce, même si une unité de garde des temples est sélectionnée et peut l'accueillir (ce qui peut ne pas être le cas s'il y a un autre Slann dans l'armée par exemple) ?**

*R°) Rien ne lui interdit de porter l'objet. Si une unité de garde des temples est sélectionnée et est en mesure de l'accueillir, alors on sait dès l'origine que cela amène un conflit de règles. Il paraît hasardeux de donner cet item à un Slann dans un pareil cas. Considérez que cet objet n'est portable que par un Slann isolé (deuxième Slann d'une armée comportant une seule unité de garde des temples par exemple).*