

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.

!/\ Réponses que les joueurs/orga devraient trancher pour éviter des problèmes.

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

Aminaë

PRINCIPES GENERAUX

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

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) 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 refuyez 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.

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).

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. !\ Ca peut être un peu beaucoup, les organisateurs devraient réfléchir a deux fois pour poser un cap de dés utilisables par phase.

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°) 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.

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.50.

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.

REGLES SPECIALES

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

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

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°) Non, si le personnage fait parti d'une unité, car un personnage fait partie intégrante de celle-ci et que le souffle se résout contre une unité au contact. Source GBR p99 + p67.

Q°) Qu'en est-il si le personnage est sur une monture dans une unité d'infanterie (ou cas équivalent) ? Est-il ciblable?

R°) Attente de réponse ++++

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°) On en sait rien, c'est pareil en VO. Dans le doute quand même on prend les règles de base, et pas les récapitulatifs. C'est-à-dire seules les infanteries monstrueuses tapent avec 3 attaques au second rang.

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.

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

R°) Vraisemblablement oui, il est indiqué que les règles ne se transmettent normalement pas de la monture au cavalier et vice-versa. Pourtant il est souvent admis qu'un personnage sur monture volante vole. Il est même admis (Q&R CV V8) qu'un personnage volant sur monture non volante, fasse voler l'ensemble. Ensuite, il serait complètement débile de

préciser que les coursiers elfiques (Q&R ES V8) sont de la cavalerie légère pour ne pas en faire bénéficier les persos qui les montent... Mais après ce n'est pas clairement écrit noir sur blanc.

Q°) Une unité soumise à un mouvement aléatoire, peut-elle pivoter sur elle-même si des ennemis sont 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°) Avoir deux arme et être frénétique confère combien d'attaque ?

R°) La lecture stricte des règles, et le Q&R EN V8 (en ce qui concerne le chaudron de sang), semblent indiquer qu'une seule attaque est ajoutée... Source : Q&R EN V8 et GBR p69. /!\ ceci peut mener à la disparition de certaines unités :D Il peut être utile de conventionner que la règle attaque supplémentaire est cumulative.

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.

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.

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.

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.

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.

SCENARI

Q°)

R°)

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).

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.

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.

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 ++++.

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 CC1, 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 CC1... 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.

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°) 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). 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 choisis 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'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°) 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, à défaut de précision inverse. GBR p487.

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.

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.