

FAQ WARMACHINE – Battle-group.com

03 Octobre 2005

Sources :

En rouge, le texte intégral de l'errata officiel, issu d'Escalation, traduit de l'anglais par Zoroastre. Lorsqu'il n'est pas clairement précisé que le point traité est un remplacement ou une clarification, considérez qu'il s'agit d'une modification du texte original. A noter que la version française du Prime contient des clarifications qui ne sont présentes dans la version originale anglaise. Cette FAQ contient cependant toutes les clarifications, y compris celles incluses dans le Prime version française. Elle contient en outre les corrections apportées entre la première et la seconde impression du Prime vo.

Toutes les clarifications qui ne se déduisent pas directement de la lecture des livres sont tirées des propos tenus par les membres du staff Privateer Press sur le forum américain. En cas de conflit avec les règles, les réponses fournies ici ont préséance.

Règles de base:

**Règle de primauté.*

Q : Lorsque les cartes ne disent pas exactement la même chose que le livre, qui dois-je croire ?

R : Consultez toujours les règles dans les livres. Les cartes n'ont pas toujours les informations les plus complètes. Ce sont des aide-mémoire. En cas de contradiction, le livre a raison, sauf indication contraire dans l'errata. Les cartes américaines couleur étant plus récentes, elles ont préséance sur le Prime et Escalation.

**Un point de focus = un boost.*

Q : Après une charge, ou bien lorsque je dépense un point de focus, combien de jets cela permet-il de booster ?

R : Dans Warmachine, tous les jets sont boostés séparément. De plus, on déclare que l'on booste un jet au moment où on est sur le point de lancer les dés, et pas au moment où l'attaque est déclarée. Cela peut être important lors d'une attaque de tir hors portée. Ainsi, après une charge, seule la première attaque sera boostée «gratuitement» ; si cette attaque échoue, le bonus de charge est perdu.

**Pas de cumul.*

Q : Que se passe-t-il si Caine lance 2 fois le sort Visée létale sur la même cible ?

R : Le même effet ne peut jamais être cumulé à lui-même, sauf précision contraire. Donc, il peut, théoriquement, lancer 2 fois le sort sur la même cible, mais elle ne lancera qu'un seul dé en plus. Si deux effets ont le même nom et la même description, ils ne peuvent pas se cumuler.

**Règle de mesure.*

Q : Deux figurines ne sont pas à la même élévation. Comment doit-on mesurer la distance entre les deux ?

R : Mesurez toujours les distances en ligne droite de bord de socle à bord de socle; «en diagonale», donc. Par conséquent, une figurine sur un terrain à un pouce du sol ne peut pas être engagée par une figurine se trouvant au niveau du sol, sauf si cette dernière dispose de la compétence *Allonge*.

**La zone de contrôle.*

Q : Un warcaster est-il lui-même dans sa zone de contrôle ? Qu'en est-il de l'attaque spéciale *Secousse* du Cuirassé et des autres règles qui sont rédigées de manière similaire ?

R : La zone de contrôle d'un warcaster l'inclut, alors que «à moins de X pouces d'une figurine» est un «anneau» qui n'inclut pas cette

figurine.

***L'arc avant.**

Q : Comment l'arc avant d'une figurine est-il déterminé ?

R : Si une partie, aussi petite soit-elle du socle d'une figurine est dans l'arc avant, alors cette figurine est dans l'arc avant. Cela est important pour déterminer si un bouclier est utilisable ou pour la règle d'attaque de dos.

Limitations :

Q : Quelles sont précisément les limitations de construction d'armée lorsque j'utilise un warcaster mercenaire et un warcaster appartenant à une faction ?

R : Les limitations ne sont pas liées aux factions. Elles sont uniquement basées sur le nombre total de warcasters dans votre armée, indépendamment de la faction. Ainsi, dans une partie en 1000 points avec Sorscha et Magnus, on peut aligner deux unités de Tireurs d'élite.

Si tous les warcasters dans une armée sont mercenaires, le reste de l'armée doit être constitué de figurines de mercenaires uniquement. Une telle armée n'appartient à aucune faction.

Q : Les limitations sont basées sur le nombre de warcasters dans mon armée. Cela s'applique-t-il à Magnus et à ses warjacks customisés (lui permettant de prendre quatre Renégats ou quatre Manglers dans une partie en 1000 pts), ou bien Magnus est-il le seul warcaster qui compte pour le nombre de Renégats autorisés dans mon armée ?

R : Les limitations sont basées sur le nombre de warcasters. La règle des warjacks customisés concerne qui est autorisé à les contrôler, et non pas combien on peut en contrôler.

Conditions de victoire :

p.31: Points de Victoire

Remplacez le premier paragraphe par le texte suivant:

Chaque figurine ou unité vaut un nombre déterminé de points de victoire. Accordez les points de victoire d'une figurine ou d'une unité au joueur ou à l'équipe qui la détruit, la met hors-service, la rend inerte, ou cause son retrait du jeu. Si un joueur élimine accidentellement ou intentionnellement une figurine amie, qu'il s'agisse de la sienne ou de celle d'un de ses équipiers, accordez sa valeur totale en points de victoire à chaque joueur ou équipe adverse.

Les points de victoire des figurines détruites ou retirées du jeu sont accordés lorsque les figurines quittent la table. Tous les autres points de victoire dus à l'élimination de figurines sont accordés à la fin de la partie. Une fois qu'un joueur a reçu des points de victoire pour l'élimination d'une figurine, ces points ne sont jamais perdus, même si la figurine revient ensuite en jeu. Si des figurines qui étaient revenues en jeu sont de nouveau éliminées, accordez à nouveau des points de victoire pour leur élimination.

Q: Je joue Cryx et à la fin de la partie, un de mes Spectres mécaniques est en *Fusion mécanique* avec un warjack. Ai-je droit aux points de victoire pour ce warjack ?

R: Un warjack possédé en fin de partie ne rapporte pas de points de victoire. Vous ne gagnez pas de points de victoire pour des figurines ennemies que vous « volez », quelle que soit la méthode employée. Cela inclut les sorts *Conversion* (Sévérius) et *Séduction diabolique* (Dénéghra).

Q : Dénéghra *Séduit* une unité de Fusiliers. Ces derniers sont détruits par le joueur Cygnar. A qui vont les Points de Victoire ?

R : Au joueur Cygnar. A partir du moment où vous prenez le contrôle d'une figurine/unité (quelle que soit la méthode), vous en devenez le possesseur, à tous points de vue, et devrez donc assumer les conséquences de sa destruction.

Q : Une unité fuit au dernier tour de la partie. Mon adversaire gagne-t-il des Points de Victoire ?

R : Non. Pour gagner des Points de Victoire, les figurines doivent avoir quitté la table au moment où la partie s'arrête, même si leur sortie de table était inéluctable.

Le tour de jeu :

p.32: Phase d'Activation

Renoncer à son Activation: Une figurine ne peut renoncer à son activation à moins qu'une règle spéciale ne l'y autorise.

Ligne de vue :

p.33: Ligne de vue

Remplacer la section entière par le texte suivant:

Beaucoup de situations de jeu, telles que les charges, les attaques à distance, et certaines attaques magiques, nécessitent que la figurine ait une ligne de vue (LDV) sur sa cible. Une figurine possède une ligne de vue sur sa cible s'il est possible de tracer une ligne droite continue et sans obstacles entre le centre du socle de l'attaquant, à hauteur de sa tête dans son arc frontal, et une partie quelconque de sa cible, socle inclus. Les figurines de guerrier constituent une légère exception à cette règle. Contrairement aux figurines de warjacks, les objets que les figurines de guerriers tiennent en main – comme leurs armes ou une hampe de bannière – ne comptent pas comme faisant partie de la figurine pour la détermination des LDV. Ainsi, un Tireur d'Elite khadoréen n'a pas de LDV sur un Gardien de la Flamme ménite s'il ne voit que le bout de sa lance poindre au-dessus d'un mur.

En clair, avoir une ligne de vue signifie que la figurine peut voir sa cible. Si la ligne de vue d'une figurine est douteuse, il peut être plus simple pour le joueur de se pencher afin de voir la table du point de vue de la figurine. Un pointeur laser peut également être utile pour déterminer les lignes de vue.

Interférences

Une figurine bloque les lignes de vue vers des figurines possédant un socle de taille égale ou inférieure. Si au moins une ligne, tracée entre le centre du socle de l'attaquant (à hauteur de sa tête) et sa cible, traverse le socle d'une autre figurine, cette figurine compte comme une figurine faisant interférence. Il n'est pas possible de tracer de ligne de vue passant à travers le socle d'une figurine faisant interférence vers une figurine possédant un socle de taille inférieure ou égale à celui de la figurine faisant interférence. Cependant, il est toujours possible d'avoir une ligne de vue sur la cible si son socle n'est pas complètement masqué par celui de la figurine faisant interférence.

Une figurine faisant interférence ne bloque pas les lignes de vue sur des figurines possédant un socle de taille supérieure – ignorez-la lorsque vous déterminez une ligne de vue.

Ecrantage

Une figurine faisant écran est une figurine faisant interférence qui possède un socle de taille supérieure ou égale à celui de la cible d'une attaque, et située à un pouce ou moins de ce dernier. La figurine ciblée est écrantée vis-à-vis de la figurine attaquante et gagne +2 DEF contre les attaques magiques et à distance. La cible ne reçoit pas ce bonus si la figurine faisant interférence possède un socle plus petit que le sien, si la ligne de vue de l'attaquant sur la figurine faisant écran est complètement obstruée par des décors ou si son socle est à plus de 1 pouce de celui de la figurine faisant interférence, quelle que soit la taille du socle de cette dernière. Le bonus d'écrantage ne s'applique qu'une fois, quel que soit le nombre de figurines faisant écran.

Figurines en hauteur et LDV

Lorsque vous tracez une ligne de vue à partir d'un attaquant situé sur une position plus élevée que sa cible, ignorez toutes les figurines faisant interférence situées plus bas que la figurine attaquante à l'exception de celles qui écranteraient normalement la cible. De plus, il est possible de tracer une ligne de vue à travers les figurines écrançant la cible si ces dernières possèdent un socle de taille inférieure ou égale à celui de l'attaquant. La cible conserve toutefois le bonus de +2 DEF dû à l'écrantage.

Lorsque vous tracez une ligne de vue sur une cible située sur une position plus élevée, ignorez toutes les figurines faisant interférence situées plus bas que la figurine ciblée. De plus, une figurine A n'écrançant pas une figurine B si B est située plus haut que A.

Mouvement :

p.34: Mouvement (clarification)

Le terme *mouvement normal* se réfère au mouvement accompli par une figurine durant la partie de son activation consacrée au mouvement, et non à un mouvement dû à une cause extérieure, telle qu'un sort ou la conséquence d'un Grand Slam. Certaines règles, telles que la charge ou le Grand Slam, nécessitent que la figurine puisse se déplacer de la totalité de son mouvement normal. Bien que la caractéristique de MVT d'une figurine puisse être modifiée en cours de jeu, c'est le MVT non modifié qui détermine son *mouvement normal*. Une figurine qui subit une pénalité de MVT ou dont le mouvement est pénalisé (sans tenir compte des éventuels bonus annulant cette pénalité) est considérée comme incapable de se déplacer de la totalité de son *mouvement normal*, et

ce, quelle que soit la cause de cette pénalité: effet subi en cours de partie (comme la mise hors-service du système mouvement d'un warjack), sort (comme Etreinte), talent ou effet d'une arme, effet d'un élément de décor, ou toute autre cause.

Q : Dans quel ordre doit-on faire les opérations qui modifient le mouvement ?

R : Multipliez, divisez, ajoutez, et, enfin, soustrayez.

Les modificateurs au MVT s'appliquent avant les autres modificateurs du mouvement.

Avoir le système mouvement hors service ainsi que *Dysfonctionnement* (Talon) réduisent le MVT de base à 1, et sont donc appliqués en premier, avant n'importe quel autre modificateur. La course modifie le mouvement, pas le MVT, ce qui explique les différences de fonctionnement *Supériorité* (Irusk)/*Accélération* (Némo) et *Charge forcée* (Vladimir)/course.

Quelques exemples :

*Juggernaut avec *Supériorité* (Irusk) : avance de 6", court à 12", charge à 9".

*Juggernaut avec *Marche forcée* (Vladimir) et *Supériorité* (Irusk) : avance de $4 \times 2 + 2 = 10$ ", court à 20", charge à 13".
Même situation avec *Dysfonctionnement* (Talon) : le Juggernaut avance de $2 \times 1 + 2 = 4$ ", court à 8", ne peut pas charger.

*Juggernaut sous *Etreinte* (Deneghra) : avance de 2", ne peut pas courir, ni charger.
Même situation avec *Marche forcée* (Vladimir) : avance de $2 \times 4 - 2 = 6$ ", ne peut pas courir, ni charger.

*Juggernaut avec système mouvement hors service et *Supériorité* : avance de $1 + 2 = 3$ ", court à 6", ne peut pas charger.

*Cuirassé + *Accélération* (Némo) à +6 : avance de 11", court à $5 \times 2 + 6 = 16$ ", charge à 14".

Q : Puis-je vérifier dans quelle type de formation mes troupiers se trouvent pendant qu'ils se déplacent ?

R : Oui.

Q : Puis-je mesurer la zone de corps-à-corps de mes figurines pendant leur mouvement ?

R : Oui.

p.35: Avance

Supprimez la dernière phrase: «Une figurine en train d'avancer qui engage un adversaire doit mettre fin à son déplacement et faire face à la cible contre laquelle sera dirigée sa première attaque.»

La course.

Q : Un warcaster peut-il lancer un sort ou bien utiliser son pouvoir avant de courir ?

R : Non. De plus, l'activation s'arrête juste après la course et la figurine ayant couru ne peut donc plus rien faire.

La charge.

p.35: Charge

Une figurine peut tenter de charger n'importe quelle figurine, amie ou ennemie, dans sa ligne de vue au début de son mouvement normal. Déclarez la charge et sa cible avant de déplacer la figurine.

Q : Lors d'une charge, si ma première attaque échoue, puis-je bénéficier du boost «gratuit» sur une éventuelle deuxième attaque ?

R : Non. Seule la première attaque est susceptible de bénéficier de la charge.

Q : A quelle condition suis-je en droit de déclarer une charge ?

R : La cible doit être éligible (un Centurion, par exemple, n'est pas éligible si vous êtes dans son arc avant au début de votre activation). Même si votre charge n'a aucune chance d'atteindre une figurine à cause de la distance, cette cible est éligible. Même chose s'il vous est impossible de l'atteindre à cause de figurines faisant interposition ou d'un terrain difficile se trouvant sur votre chemin. Enfin, vous pouvez déclarer une charge même si vous êtes dans un terrain difficile. Votre charge échouera néanmoins aussitôt, sans que vous ayez eu l'occasion de vous déplacer.

Clarification à propos des charges et Grands Slams:

Bien que différents, ils fonctionnent de manière similaire. Si une figurine ne peut pas charger, elle ne peut pas effectuer un Grand Slam non plus.

Q : Une unité reçoit un ordre de charge. A quel moment précisément chaque troupier déclare-t-il la cible de sa charge ?

R : Juste avant que le troupier ne commence son mouvement. Cela veut dire qu'en se déplaçant, un troupier va pouvoir dégager une ligne de vue ou un passage à un autre troupier qui n'aurait pas pu déclarer de cible au début de l'activation de l'unité.

Q : Que se passe-t-il si deux troupiers chargent la même figurine et si le premier réussit à détruire la cible ? Le second peut-il reporter son attaque de charge sur une autre figurine ? Est-ce un cas d'échec de la charge ?

R : Si la cible du second troupier est détruite avant qu'il n'ait l'occasion de faire son attaque de charge, cette attaque est perdue. Il peut néanmoins faire ses autres attaques, s'il en a, dans la mesure où il y a une autre figurine à distance de corps-à-corps. La raison de cette règle est que l'on doit faire l'attaque de charge contre la cible initiale... Plus de cible, plus d'attaque de charge.

Q : Puis-je séparer une unité en deux groupes pendant une charge.

R : Une charge ne doit pas avoir pour conséquence qu'un troupier termine son mouvement hors formation de façon volontaire. Si cela devait risquer de se produire, le troupier concerné ne peut pas charger. Il court à la place, afin de rester en formation.

Q : Après une charge, suis-je obligé de faire une attaque ?

R : Oui ; cette attaque fait partie intégrante de la charge. Vous devez effectuer une action de combat après une charge réussie, et la première attaque doit cibler la figurine chargée.

Q : Est-il possible de donner l'ordre de charge à une unité dont certains membres sont au corps-à-corps ?

R : Oui. Et une figurine ne pourra obtenir le bonus de charge que si elle se déplace d'au moins trois pouces.

Formation :

p.36: Formation des unités

Un chef d'unité est toujours considéré comme étant en formation. Le statut des autres troupiers est déterminé par leur proximité au chef ou à d'autres troupiers en formation avec le chef. Si une unité est très dispersée, ceux des troupiers qui sont en formation de tirailleurs vis-à-vis de leur chef sont considérés comme étant en formation, les autres non, même si ces autres groupes possèdent un effectif plus important. Si le chef n'est plus en jeu, c'est alors le plus grand rassemblement cohérent de troupiers qui est en formation. Si deux groupes ou plus possèdent le même nombre de troupiers, le joueur les contrôlant choisit celui qui est en formation. Si l'unité ne compte qu'un survivant, il est toujours en formation.

Les formations ne s'excluent pas mutuellement. Les figurines en formation serrée satisfont également aux critères des formations rapprochées et en tirailleurs. De même, les figurines en formation rapprochée satisfont également aux critères de la formation dispersée.

Une formation serrée peut être constituée d'un nombre quelconque de rangs, mais chaque rang doit inclure au moins deux fantassins.

Q : Comment fonctionne précisément la formation serrée ?

R : Un groupe de troupiers est en formation serrée lorsque les troupiers sont alignés, épaulé contre épaulé, regardant dans la même direction (exactement dans la même orientation), comme le suggèrent les illustrations du Prime. Cela a pour conséquence que des troupiers en formation serrée ne peuvent pas adopter un profil "recourbé".

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs groupes en formation serrée dans la même unité. Par exemple, on peut avoir cinq groupes de deux Chevaliers caspiens en formation serrée ; ils bénéficieront tous de la *Ligne défensive*.

Dans le cas du Mur de boucliers, il faut que le chef soit dans le groupe en formation serrée ; et seul ce groupe bénéficiera du bonus. Il ne doit pas y avoir de trous dans les rangs d'un Mur de boucliers.

Q : La taille des Crocs d'acier m'empêche de les coller socle à socle lorsque je donne l'ordre Mur de boucliers. Comment doit-on gérer cette situation ?

R : On considère qu'ils sont en contacts socle à socle. Cela a pour conséquence qu'un second rang ne peut pas attaquer «entre» les figurines du premier rang, même si la position réelle des figurines sur la table permet de l'envisager.

Q : Si un effet affecte une unité entière, va-t-il affecter des troupiers qui sont hors formation ?

R : Oui. Cela est vrai, entre autres, pour les créatures terrifiantes, les sorts et les effets dus aux *Étendards de bataille* (Cuirassé tempête, par exemple).

Combat au corps à corps :

Q : Je ne comprends pas bien la règle interdisant d'attaquer au travers d'une interférence... Dans une unité, une figurine ayant la compétence *Allonge* et se trouvant au second rang peut-elle attaquer un warjack se trouvant devant le premier rang.

R : Tout d'abord, la cible doit se trouver dans votre zone de corps à corps. De plus, pour faire une attaque, vous devez pouvoir tracer une ligne partant de n'importe quelle partie du socle de l'attaquant et allant à n'importe quelle partie du socle de la cible. Cette ligne ne doit pas traverser un autre socle ou une obstruction.

Q : Il est écrit qu'une figurine au tapis n'est jamais au corps-à-corps. Cela veut-il dire qu'on ne peut pas l'attaquer ?

R : Non. Il n'est pas nécessaire d'engager une figurine pour pouvoir l'attaquer ; il suffit qu'elle soit à portée de corps-à-corps.

Q : Une figurine peut-elle faire une percussion en guise de frappe gratuite ?

R : Oui.

Q : Pendant une frappe gratuite, le système mouvement de mon warjack est détruit. Que se passe-t-il ?

R : Il peut bouger de un pouce. S'il lui restait normalement moins de un pouce de mouvement, il peut faire le reste de ce mouvement (donc, moins de un pouce).

Q : Peut-on faire une percussion "volontairement" ?

R : Les percussions sont les attaques de la dernière chance. Un warjack ne fait une percussion que si il n'a pas d'autre arme de corps-à-corps disponible.

Q : Peut-on être engagé par des Cœliaques (qui n'ont pas d'arme de corps-à-corps) ?

R : Oui. Une figurine sans arme de corps-à-corps dispose quand même d'une zone de corps-à-corps.

Q : Lors de la résolution d'une attaque, dans quel ordre les effets spéciaux sont-ils appliqués ?

R : La règle est que l'on applique les dégâts et les règles spéciales de l'attaquant avant celles de la cible. Il y a trois exceptions : *Rafale* (Sentinelle), *Coup circulaire* (Dominateur), et *Tronçonner* (Renegade). Dans ces 3 cas, résolvez complètement chaque attaque individuellement avant de passer à la suivante. *Maelstrom* (Caine), qui n'est pas une attaque en soit, se résout de manière similaire à ces trois exceptions.

Bouclier :

Q : Que se passe-t-il si j'effectue un Grand Slam sur une figurine disposant d'un bouclier à effet spécial ?

R : Si le bouclier n'est pas détruit par l'attaque, il fait effet à distance, aussi surprenant que cela puisse paraître. Par exemple, si vous effectuez un Grand Slam sur un Vengeur, et si le bouclier n'est pas détruit par le Slam, et bien la figurine attaquante sera repoussée de un pouce.

Changement de règle sur les boucliers/Murs de boucliers (ordre) :

Un bouclier fonctionne contre tous les dégâts qui ne prennent pas leur origine dans l'arc arrière de la figurine. De manière similaire, un Mur de boucliers confère +4 en ARM contre des dégâts qui ne prennent pas leur origine dans l'arc arrière.

Dans le cas d'un pouvoir, les dégâts ont pour origine la figurine qui utilise le pouvoir ; idem pour l'*Appel de la tempête* des Electromanciens. Dans le cas du *Feu* et autres effets continus, les dégâts ne prennent pas leur origine dans l'arc arrière, donc la victime bénéficie du bouclier. Elle ne bénéficie pas du Mur de boucliers dans ce dernier cas, mais uniquement pour des raisons de timing ; en effet, **le Mur de boucliers prend fin avant que les effets continus ne soient résolus.**

Prises spéciales :

p.41: Coup de Boule

Un warjack peut tenter de donner un coup de boule à une figurine, qu'elle soit amie ou ennemie.

p.41: Grand Slam

Un warjack peut tenter d'effectuer un grand slam contre une figurine amie ou ennemie en LDV au début de son mouvement normal. Déclarez le grand slam et sa cible avant de déplacer la figurine.

Q : Puis-je effectuer un Grand slam contre une figurine qui ne peut pas être déplacée ?

R : Oui. La figurine ne bouge pas mais subit les dégâts normaux du Grand slam. Rien ne l'empêche d'être ciblée par un Grand slam ou une Projection.

Q : Puis-je faire une Clé de bras ou une Prise de tête à une figurine mise au tapis ?

R : Non.

Q : Puis-je casser une Clé de bras/Prise de tête en effectuant une Clé de bras sur la figurine responsable du premier blocage ?

R : Non. Le premier blocage reste en jeu.

Q : Un warjack pris dans une Clé de bras ou une Prise de tête peut-il faire une prise spéciale qui n'implique pas le système bloqué ?

R : Vous devez obligatoirement essayer de vous libérer. Cette tentative est la première chose que vous faites pendant votre action de combat. Il n'est pas possible de faire une attaque spéciale dans ce cas.

Q : Un warjack pris dans une Clé de bras ou une Prise de tête peut-il sacrifier son activation pour être réparé par des mécanos ?

R : Non. Un warjack bloqué doit absolument essayer de se libérer ; il doit donc s'activer, ce que ne peut pas faire un warjack que l'on répare.

Q : Comment le mouvement d'une prise spéciale de Poussée est-il résolu dans le cas où plusieurs figurines sont impliquées ?

R : Une figurine poussée s'arrête si elle rencontre un socle de taille supérieure ou égale au sien. Un socle plus petit n'arrête pas la figurine poussée : il est poussé lui aussi. Dans le cas où se produisent des réactions en chaîne, utilisez votre jugement pour résoudre le mouvement.

Exemple : une figurine avec un socle moyen pousse une figurine montée sur petit socle. Si le petit socle rencontre un grand socle, ce dernier n'est pas poussé. Déplacez alors la figurine au petit socle sur le côté, afin de faire de la place pour que la figurine de départ (celle ayant un socle moyen) puisse continuer son mouvement. La figurine au socle moyen s'arrêtera de se déplacer si elle rencontre la figurine au grand socle.

Clarifications sur le fonctionnement du Piétinement :

Si vous n'avez pas la place pour positionner le warjack effectuant le Piétinement «derrière» les figurines piétinées, le Piétinement échoue et le warjack termine son mouvement en contact socle à socle avec la première figurine qu'il essayait de piétiner. Dans le cas d'un succès, résolvez complètement chaque attaque avant de passer à la suivante. Cela inclus les Frappes gratuites.

Q : En cas d'échec lors du Piétinement, l'activation s'arrête-t-elle ?

R : Non. Vous pouvez acheter des attaques de corps-à-corps supplémentaires avec des points de focus.

Q : Est-il possible de changer d'orientation à la fin d'un mouvement de Piétinement ?

R : Non.

Combat à distance :

p.46: Viser une figurine au corps à corps

Remplacez la section entière par ce qui suit. Si vous possédez PRIME vf, vous pouvez ignorer ce passage puisque les modifications ont été intégrées à cette version.

Une figurine effectuant une attaque à distance contre une cible en corps-à-corps, que cette dernière engage ou qu'elle soit elle-même engagée, prend le risque de toucher une autre figurine, amie ou ennemie, prenant part à ce corps-à-corps. Les règles de choix de cible standard doivent alors être respectées, y compris en ce qui concerne la ligne de vue et l'écrantage. Les attaques à distance combinées ne peuvent pas viser une figurine au corps-à-corps - il est impossible de concentrer une telle puissance de feu sur une

cible unique dans une mêlée tournoyante.

En plus de tout autre modificateur, une attaque magique ou à distance contre une cible au corps-à-corps subit un malus de -4 sur son jet d'attaque. Toutes les règles spéciales de la cible et tous les effets en jeu s'appliquent. Par exemple, une attaque visant une figurine possédant la compétence Furtivité à plus de 5" rate automatiquement, alors qu'une attaque visant une figurine affectée par le sort Injonction de Mort touche toujours automatiquement.

Si le jet d'attaque contre la cible initiale rate, un autre combattant peut être touché. L'attaquant doit immédiatement relancer son attaque contre une autre figurine participant au corps-à-corps. Déterminez au hasard quelle autre figurine impliquée dans le combat, à l'exclusion de la cible initiale, devient la nouvelle cible. Ne sont considérées comme faisant partie du combat que les figurines qui sont au corps-à-corps (engageant ou engagées) avec la cible initiale et celles qui sont au corps-à-corps avec lesdites figurines. Toute figurine satisfaisant à ces critères est une cible éligible - on ne tient alors pas compte des lignes de vue - sauf dans deux cas particuliers : une figurine ne peut être désignée comme nouvelle cible si une règle spéciale l'empêche d'être prise pour cible, ou si la ligne de vue de l'attaquant est complètement bloquée par un élément de décor. Si plusieurs figurines du corps-à-corps font des cibles potentielles, déterminez aléatoirement laquelle devient la nouvelle cible.

Par exemple, s'il y a trois autres figurines dans le combat, la première deviendra la nouvelle cible sur 1 ou 2 sur 1D6, la seconde sur 3 ou 4, la troisième sur 5 ou 6. Cependant, si l'attaquant ne peut tracer de LDV vers l'une de ces figurines à cause d'une obstruction (par exemple, si elle se trouve derrière le coin d'un mur), ignorez-la et déterminez la cible de l'attaque parmi les deux autres : 1 à 3 pour la première, 4 à 6 pour la seconde. Si l'une de ces deux figurines ne peut être prise pour cible pour une raison quelconque (comme par exemple la protection du cantique de guerre Voie Sacrée), une seule figurine est une cible éligible et il n'est pas utile de lancer le dé.

Lors de la relance du jet d'attaque, tous les modificateurs affectant l'attaquant (tels que le dé de boost du jet d'attaque, le bonus de visée, l'effet de sorts, ou le malus de -4 pour une cible en corps-à-corps) s'appliquent. Tous les modificateurs affectant la nouvelle cible s'appliquent également, mais il faut ignorer ceux qui ne concernaient que la cible initiale. Si ce second jet d'attaque est manqué, l'attaque est un échec complet et aucune autre figurine n'est affectée.

Par exemple, Stryker est au corps-à-corps avec un Vengeur affecté par une Protection de Menoth. Un Bélier cible le Vengeur avec ses Canons Jumelés en restant immobile, dépensant 1 point de focus pour booster le jet d'attaque. Ce jet reçoit donc un dé de boost, le bonus de visée, et le malus dû à la cible au corps-à-corps. De plus, la DEF du Vengeur contre cette attaque est augmentée du fait du sort qui l'affecte. Si l'attaque est un échec, le Bélier relance les dés, cette fois en visant Stryker : ce second jet inclut le dé de boost, le bonus de visée et le malus de corps-à-corps. Si Stryker est protégé par le sort Flou, ou s'il est derrière un couvert par rapport au Bélier, il gagne les bonus correspondants contre cette attaque. De même, si Stryker est sous le coup d'une Injonction de Mort, l'attaque touche automatiquement sans avoir à être relancée.

Dans le second exemple Stryker est au corps-à-corps avec Deneghra et un Equarisseur. Un Grognard entre dans ce combat par le côté et engage Deneghra, mais par l'Equarisseur. Le Bélier tente une attaque à distance contre l'Equarisseur et la rate. Puisque Stryker est en corps-à-corps avec l'Equarisseur et que Deneghra est en corps-à-corps avec Stryker, les deux warcasters participent au même combat que l'Equarisseur. Le Grognard n'est pas inclus dans la mesure où il n'est ni en corps-à-corps avec la cible initiale (l'Equarisseur), ni avec une figurine elle-même au corps-à-corps avec la cible initiale (Stryker) - il est suffisamment loin pour ne pas être touché par accident. Un jet de dé désigne Deneghra comme étant la nouvelle cible. Malheureusement, puisque Deneghra est à plus de 5" du Bélier, sa compétence Furtivité fait que l'attaque rate automatiquement sans jet de dé. Même si Furtivité l'empêche d'être touchée, elle peut être prise pour cible. Comme l'attaque a raté à la fois la cible initiale et la nouvelle cible, c'est un échec complet, et ni Stryker ni le Grognard ne seront touchés.

Une attaque à aire d'effet qui rate une cible au corps-à-corps dévie normalement au lieu de suivre les règles ci-avant.

p.48: Attaques à aire d'effet (Clarification)

Le point d'impact d'une attaque à aire d'effet détermine la direction de l'attaque pour les figurines qui subissent les dégâts d'explosion. Par exemple, supposons qu'une attaque à distance et ADE vise un fantassin bénéficiant de Mur de Boucliers dans son arc frontal, et que cette attaque rate et dévie jusque derrière le fantassin. Puisque le point d'impact est maintenant situé derrière la figurine, et que l'explosion se fait dans son arc arrière, il ne bénéficie pas du Mur de Boucliers.

p.48: Attaques à Effet de Souffle

Les éléments de décor bloquant les LDV arrêtent également les attaques de souffle. Une figurine située sous le gabarit de souffle ne peut être touchée par l'attaque si l'attaquant n'a pas de LDV sur elle du fait d'un élément de décors. Une figurine prise sous un gabarit de souffle ne bénéficie d'aucun écrantage.

p.49: Situations Spéciales

Effets simultanés: si plusieurs règles spéciales aux effets contradictoires sont déclenchées en même temps, la règle spéciale de

l'attaquant prend le pas sur celle du défenseur. Par exemple, supposons que Kreoss et Severius soient en désaccord sur la meilleure façon de rendre gloire à Menoth. Si Kreoss touche Severius avec Brise-Arcane, le sort Vision de Severius sera dissipé sans que ce dernier puisse en bénéficier.

Attaques touchant ou ratant automatiquement: certaines règles spéciales permettent aux attaques de toucher ou de rater automatiquement. Dans les cas où ces règles entrent en contradiction, une réussite automatique prend le pas sur un échec automatique. Par exemple, l'attaque spéciale Purge touche automatiquement, ce qui annule les règles spéciales causant un échec automatique, comme la compétence Furtivité.

Q : Je sais qu'il n'est pas possible de cibler une arme ou une bannière tenue par un guerrier. Qu'en est-il des bannières non tenues, comme celles du Senechal ?

R : Elles sont ciblables.

Q : Une figurine peut-elle se tirer elle-même dessus ?

R : Tu plaisantes, j'espère.

Q : Quelle est la hauteur des ADE ?

R : Ce sont des cylindres de hauteur «infinie» . Une aire d'effet peut très bien affecter deux figurines se trouvant à des élévations différentes. De même, vous pouvez cibler une figurine se trouvant au niveau du sol, puis la déviation peut atteindre une autre figurine, au sommet d'une falaise. Vous trouvez ça étrange ? Oui, mais c'est comme ça que ça marche.

Q : La règle de détermination du point d'impact d'une ADE s'applique, telle qu'elle est rédigée, aux dégâts d'explosion. Qu'en est-il pour les autres types d'attaque, comme Souffle de corruption (Asphyxious) ou Des cendres aux cendres (Severius, Grand exécuteur)?

R : Pour une ADE qui utilise un gabarit de 3, 4 ou 5 pouces, la règle s'applique (*Souffle de corruption*, par exemple). Pour les autres (*Des cendres aux cendres*, par exemple), le warcaster (ou catalyseur) est le point d'origine, comme d'habitude.

Q : Lorsque je tire sur une figurine hors portée avec une ADE, quelle est la déviation maximale ?

R : La déviation maximale est toujours égale à la moitié de la distance entre l'attaquant et la cible, comme il est écrit dans Prime.

Q : Lorsque je cible une figurine se trouvant au corps-à-corps, bénéficie-t-elle de l'écrantage ?

R : Oui ; le fait que la cible soit au corps à corps ne change en rien la règle d'écrantage.

Q : Comment puis-je savoir si une règle qui concerne les attaques à distance (tirs) s'applique aussi aux attaques magiques ?

R : Les règles sont très précises à ce sujet. Lorsqu'une règle s'applique aux deux types d'attaques, cela est précisé.

Q : Avec le sort *Injonction de mort* (Severius), il est dit que les attaques de tir touchent automatiquement. Cela veut-il dire que les Libérateurs n'ont pas besoin de lancer les dés, et donc évitent le risque d'un *Accident de tir* ?

R : Il n'est pas nécessaire de faire un jet d'attaque pour une attaque qui touche automatiquement. Cependant, vous pouvez décider de faire le jet (pour tenter d'obtenir un coup critique), mais dans ce cas, vous devrez accepter les résultats d'un double 1 (échec de l'attaque dans tous les cas, et *Accident de tir* dans le cas des Libérateurs)

Q : Mes Libérateurs tirent sur une figurine qui est hors de portée ; dois-je faire le jet d'attaque, pour voir s'il y a un *Accident de tir* ?

R : Oui. Lorsqu'une attaque est un échec automatique, il n'est normalement pas nécessaire de lancer les dés, sauf s'il y a un possible effet négatif, ce qui est le cas ici. Notez bien qu'un double six ne sera en aucun cas considéré comme une réussite automatique.

Cibles stationnaire :

p.49 : Cibles Stationnaires

Une figurine n'est jamais considérée comme étant en corps-à-corps avec une figurine stationnaire. Les figurines stationnaires n'engagent ni ne peuvent être engagées par une autre figurine. Une figurine stationnaire n'a pas de zone de corps-à-corps.

Q : Mon Vengeur est devenu stationnaire à cause du pouvoir de Sorscha. Son bouclier continue-t-il de fonctionner

normalement ?

R : Oui. Si une figurine est stationnaire, son bouclier continue de fonctionner normalement.

Les Clés de bras, Prises de tête, Projections et Poussées contre une figurine stationnaire requièrent quand même le jet de force en opposition, bien que le jet d'attaque réussisse automatiquement.

Q : Un warcaster stationnaire peut-il se soigner ?

R : Oui.

Figurine au tapis :

p.49: Au Tapis (clarification)

Une figurine au tapis ne fournit pas d'écrantage, ne bloque pas les lignes de vue, et ne sert ni de dissimulation, ni de couvert. Toutes les attaques portées contre une figurine à terre le sont dans son arc frontal. Une figurine à terre ne peut être lancée.

Q : Mon Marauder peut-il effectuer son *Combo slam* contre une figurine mise au tapis ?

R : Une figurine mise au tapis ne peut être slamée par aucun moyen. Par comparaison, le *Champ de répulsion* protège le Centurion uniquement contre les Prises spéciales Grands Slams. Il n'est pas immunisé aux autres types de slams (Combo slam du Marauder, Frappe du tonnerre de Caine, etc.).

Si une figurine est au tapis, son bouclier continue de fonctionner normalement ; et même un peu mieux, en fait, puisque la figurine n'a plus d'arc dorsal. Il protège donc dans toutes les directions.

Q : Une figurine au tapis qui se relève en sacrifiant son mouvement peut-elle viser ?

R : Non. Pour viser, il est impératif de ne pas changer d'orientation. En se relevant, on change d'orientation. On passe en effet de "pas d'orientation" à "orienté dans une certaine direction".

Q : Mon Cuirassé est au corps à corps avec un Juggernaut. Stryker lance *Tremblement de terre* sur le Juggernaut, et le met au tapis. Mais le Cuirassé est pris dans l'air d'effet. Puis-je ensuite relever le Cuirassé pour attaquer le Juggernaut ?

R : Non, une figurine mise au tapis pendant votre tour ne peut pas se relever avant votre prochain tour.

Q : Mon Cuirassé est mis au tapis pendant le tour de l'adversaire. A mon tour, il est pris dans l'aire d'effet d'un *Tremblement de terre*. Étant donné que le même effet ne peut pas se cumuler, peut-il se relever, considérant que le *Tremblement de terre* ne compte pas ?

R : Non : le *Tremblement de terre* "remplace" la mise au tapis précédente.

Q : Un Warjack mis au tapis et dont le système mouvement est détruit peut-il se relever en sacrifiant son mouvement ?

R : Oui.

Attaques au corps à corps combinées :

p.50: Attaques au corps-à-corps et à distance combinées (clarification)

Si la cible d'une attaque au corps-à-corps combinée est affectée par une règle spéciale ou un effet particulier qui concerne ses attaquants (comme *Châtiment*) seul l'attaquant principal – la figurine qui est considérée comme effectuant l'attaque – souffre de ces effets ou règles.

Attaques à distance combinées :

p.50: Attaques à distance combinées (clarification)

Pour pouvoir participer à une attaque à distance combinée, un fantassin doit être en formation rapprochée avec tous les autres participants.

Si la cible d'une attaque combinée peut revendiquer une dissimulation ou un couvert vis-à-vis d'un membre quelconque du groupe de figurines attaquantes, elle bénéficie du bonus correspondant.

Quand une attaque à distance combinée cible une figurine avec la capacité Furtivité, aucune des figurines situées à plus de 5 pouces de la cible ne contribue aux bonus d'attaque et de dégâts. Cependant, toutes les figurines participant à l'attaque combinée sont considérées comme ayant effectué leur action, qu'elles contribuent aux bonus ou non. Si l'attaquant principal est à plus de 5 pouces de la cible, l'attaque combinée dans son ensemble est un échec, quels que soient les bonus.

Q : Trois Fusiliers effectuent un *Tir combiné*. Lorsque l'on regarde les lignes de vue, on voit que la cible est écrantée vis-à-vis de deux tireurs sur les trois. Aura-t-il droit au +2 en DEF dû à cet écrantage ?

R : En dehors des exceptions spécifiées dans l'Errata (couvert, dissimulation, et, d'une certaine façon, furtivité), les bonus et pénalités à appliquer à une attaque combinée sont basés sur la figurine désignée comme attaquante. Donc, si le troisième troupier est désigné comme tireur, il n'y a pas d'écrantage. Rappelons que si l'un des tireurs a une ADT supérieure à celle des autres, il doit obligatoirement être désigné comme tireur, même si sa position n'est pas la plus avantageuse.

Charge à la baïonnette :

Q : Il est écrit que lors d'une Charge à la baïonnette, les figurines ne sont pas considérées au corps à corps au moment où elles font leur tir. Puis-je déclarer une charge à la baïonnette contre une cible avec laquelle je suis déjà au corps-à-corps, afin de "gagner" un tir ?

R : Une figurine qui commence son activation au corps à corps ne peut pas faire de Charge à la baïonnette (ni une aptitude similaire). Si elle reçoit un tel ordre, elle doit effectuer une charge normale, si elle le peut.

Q: Dans le cas d'une Charge à la baïonnette, une figurine doit-elle tirer sur la cible de la charge?

R: Oui. Idem pour une aptitude similaire.

Clarification à propos des Charges à la baïonnette :

Lorsqu'une unité effectue une Charge à la baïonnette, déplacez tous les troupiers, puis faites toutes les attaques de tir, puis toutes les attaques de corps-à-corps. S'il y a un jet de commandement à faire à cause d'une créature terrifiante, faites-le dès que la dernière figurine a fini son mouvement.

Q : Que se passe-t-il si un troupier détruit sa cible avec son tir ?

R : Il perd son attaque de charge car une attaque de charge doit forcément être portée contre la cible initiale de la charge. Comme il n'y a plus de cible, l'attaque est perdue. Une situation similaire peut se présenter si deux troupiers déclarent une charge à la baïonnette vers la même cible. Si le premier troupier détruit la cible avec son tir, il perd son attaque de charge ; de plus, le second troupier perd son tir et son attaque de charge.

Q : Est-il possible d'effectuer un tir combiné en guise de charge à la baïonnette ?

R : "Oui, mais il faut que tous les participants aient chargé la cible du tir combiné."

Mur de boucliers :

Changement de règle sur les boucliers/Murs de boucliers (ordre) :

Un bouclier fonctionne contre tous les dégâts qui ne prennent pas leur origine dans l'arc arrière de la figurine. De manière similaire, un Mur de boucliers confère +4 en ARM contre des dégâts qui ne prennent pas leur origine dans l'arc arrière.

Dans le cas d'un pouvoir, les dégâts ont pour origine la figurine qui utilise le pouvoir ; idem pour l'*Appel de la tempête* des Electromanciens. Dans le cas du *Feu* et autres effets continus, les dégâts ne prennent pas leur origine dans l'arc arrière, donc la victime bénéficie du bouclier. Elle ne bénéficie pas du Mur de boucliers dans ce dernier cas, mais uniquement pour des raisons de timing ; en effet, le Mur de bouclier prend fin avant que les effets continus ne soient résolus.

Q : Une fois que des troupiers sont en Mur de boucliers, que se passe-t-il si l'un d'entre eux est slammé ou poussés hors du mur ? Perd-il le bonus ?

R : Il garde le bénéfice du Mur de boucliers.

Q : Lorsque l'ordre Mur de bouclier est donné, les troupiers sont-ils obligés de faire tout leur possible pour obéir ?

R : Non.

Q : Si un chef est au tapis, peut-il donner l'ordre Mur de bouclier ?

R : Non. Un chef donne ses ordres au tout début de son activation. A ce moment, il est au tapis, donc stationnaire ; par conséquent, il ne peut pas donner d'ordre.

Marqueurs d'âme :

p.51: Marqueurs d'Ame et de Cadavre

Seules les figurines détruites génèrent des Marqueurs d'Ame et de Cadavre. Les figurines retirées du jeu ne génèrent pas de Marqueurs d'Ame ou de Cadavre.

Q : Comment fait-on si deux figurines peuvent recevoir un marqueur d'âme et son équidistantes de la figurines détruite ?

R : On tire au sort.

Q : Une figurine est détruite puis retirée du jeu. Ceci est un phénomène très rare (exemple : le Hachoir de Goreshade). Y a-t-il, oui ou non, création de marqueurs ?

R : Non. Retiré du jeu prend le pas sur détruit.

Q : Comment se fait-il que le sort *Annihilation* (Terminus) crée des marqueurs d'âmes alors qu'il retire la cible du jeu ?

R : C'est le sort et non la figurine qui crée le marqueur.

Dégâts :

p.51: Jets de dégâts (clarification)

Une *attaque* doit être comprise comme étant une seule utilisation d'une arme ou d'un sort offensif, même si elle génère de multiples jets d'attaque et/ou de dégâts. Pour ce dernier type d'attaque, il faut résoudre tous les jets d'attaque et de dégâts avant d'appliquer les règles spéciales des cibles, exactement comme s'il s'agissait d'une attaque à un seul jet d'attaque et de dégâts. Par exemple, une attaque à ADE touche trois Chevaliers Templiers. Effectuez la résolution des trois jets de dégâts avant que les Chevaliers restants ne bénéficient de *Lien Fraternel*.

p.51: Gestion des dégâts

Détruit et Retiré du Jeu – Lorsqu'une figurine reçoit suffisamment de dégâts pour être éliminée du jeu, elle est dite détruite. Une figurine sans capacité de dégâts est détruite dès qu'elle subit un point de dégâts. Les figurines plus résistantes sont détruites lorsque toutes leurs cases de dégâts sont remplies. Les figurines détruites sont enlevées de la surface de jeu et mises de côté. Il est possible de faire revenir en jeu des figurines détruites.

Parfois, des figurines seront purement et simplement retirées du jeu. Une figurine retirée du jeu ne peut pas revenir sur la table pour quelque raison que ce soit.

p.51: Warjack Hors-Service (Clarification)

L'épave d'un warjack hors-service est toujours considérée comme un warjack, et donc comme une figurine. Un warjack hors-service n'a pas d'arc frontal ou arrière, perd toutes ses capacités spéciales, ne peut recevoir de Focus, et n'a pas de bonus d'ARM dû à un bouclier ou un écu.

Les marqueurs d'épave, que ce soit pour les warjacks hors-service ou complètement détruits, ne comptent jamais comme des figurines faisant interférence et n'écrantent jamais. Cependant, ils fournissent un couvert. Des attaques de corps-à-corps peuvent être faites à travers des marqueurs d'épave. Les marqueurs d'épave ne peuvent ni subir de grand slam, ni être lancés, ni être déplacés.

Q : Mon Seether a son cortex hors service. Peut-il utiliser son point de focus gratuit ?

R : Un warjack dont le cortex est détruit ne peut pas utiliser de focus. Ce n'est pas écrit noir sur blanc dans Prime, mais cela est précisé dans les règles introductives.

Warcasters:

p.53: Règles spéciales des Warcasters (Clarification)

Un warcaster peut utiliser son talent ou lancer des sorts à n'importe quel moment de son activation. Cependant, il ne peut

interrompre pour ce faire son mouvement ou une attaque. Un warcaster peut utiliser son talent ou lancer des sorts avant ou après son mouvement, mais pas en cours de mouvement. De même, il peut utiliser son talent ou lancer des sorts avant ou après chaque attaque, mais il ne peut pas interrompre une attaque non résolue. Enfin, il ne peut utiliser son talent ou lancer des sorts entre la phase de mouvement et la phase d'attaque d'une action de charge. Les sorts et les talents peuvent être utilisés avant d'initier une attaque ou après l'avoir complètement résolue, c'est-à-dire avoir effectué les jets pour toucher et de dégâts, et appliqué les effets spéciaux.

p.54: Zone de Contrôle (Clarification)

Un joueur peut mesurer la Zone de Contrôle de ses warcasters à n'importe quel moment. Pour les effets affectant des figurines ennemies dans la Zone de Contrôle, un joueur n'est pas obligé de mesurer cette zone avant que la figurine ennemie ait résolu son mouvement ou son action. Par exemple, le joueur contrôlant Haley n'est pas obligé de mesurer sa Zone de Contrôle pour *Barrière Temporelle* avant que la figurine qui entre dans cette zone ne se déplace, afin de ne pas influencer la décision du joueur adverse. Au lieu de cela, le joueur adverse ajustera simplement la position de sa figurine s'il s'avère qu'elle est entrée dans la Zone de Contrôle et a été ralentie par le sort.

***Règle de prémesure.**

Un joueur peut mesurer la zone de contrôle de son warcaster à n'importe quel moment.

Un joueur peut mesurer la distance entre son warcaster et n'importe quel figurine se situant dans la zone de contrôle, à n'importe quel moment.

Un joueur peut faire ces mesures quelle que soit la raison, mais doit toujours tenir son adversaire informé du résultat de ses mesures.

p.55: Sorts offensifs

Une figurine effectuant une attaque magique contre une autre figurine avec laquelle elle est engagée au corps-à-corps ne subit pas le malus dû à *une cible en corps-à-corps*. Lorsqu'une telle attaque (avec un sort ne possédant pas d'ADE) rate et que plusieurs figurines sont impliquées dans le corps-à-corps, l'attaque peut toucher une autre cible déterminée aléatoirement, à l'exclusion de la cible initiale et de l'attaquant – ce sont les règles de la page 46 qui s'appliquent. Un sort à ADE qui rate sa cible dans cette situation dévie normalement.

Un sort offensif ne peut viser son propre point d'origine.

Q : Doit-on appliquer la règle de "warcaster au corps-à-corps" (pas de +4 au jet de dés) aux Seigneurs gris ?

R : Oui ; cette règle s'applique à toute figurine jetant des sorts en étant au corps-à-corps.

Q : Un sort utilisant un effet de souffle peut-il affecter une figurine qui ne peut pas être ciblée par un sort ?

R : Oui, du moment qu'elle n'est pas désignée comme cible principale.

Q : Doit-on avoir une ligne de vue sur la cible d'un sort non offensif ?

R : Sauf précision contraire, un warcaster doit toujours avoir une ligne de vue sur la cible d'un sort, qu'il s'agisse d'un sort offensif ou non.

***Clarification sur les sorts affectant des unités entières :**

Lorsque vous lancez un sort, vous désignez toujours une figurine comme cible. Si le sort affecte une «figurine/unité», alors l'effet du sort va s'étendre à l'unité entière. Si le sort ne mentionne pas l'unité, alors il n'affecte que la figurine cible. Dans tous les cas, la cible du sort est une figurine (et pas une unité). Cela est important pour des effets tels que celui de *Vortex* (Haley). *Vortex* peut être utilisé uniquement si la cible "directe" du sort se trouve à portée de Victoria.

p.56: Transférer un sort.

Un catalyseur peut transférer un sort s'il engage une figurine en corps-à-corps tout en n'étant pas lui-même engagé.

Si le catalyseur est complètement dans l'arc arrière de sa cible au moment où un sort offensif est transféré, traitez ceci comme une attaque de dos.

Commandement:

p.57: Tests de commandement (Clarification)

Une figurine ou une unité réussissant un test de commandement provoqué par sa proximité avec une créature terrifiante ne fait pas de tests de commandement supplémentaires du fait de la présence de cette créature aussi longtemps qu'elle reste à l'intérieur de la zone à l'entrée de laquelle le premier test a été provoqué. Si la figurine/unité est par la suite éloignée de la créature terrifiante (NdT: càd qu'elle sort de la «zone de terreur»), et qu'elle la rencontre à nouveau (NdT: càd qu'elle rentre à nouveau dans la «zone de terreur»), un nouveau test de commandement devra être effectué.

Q: Si des troupiers sont ramenés à la vie (pouvoir du Grand exécuter) en contact avec une créature terrifiante, à quel moment font-ils le jet de commandement? Aussi, si un mouvement involontaire (une attaque puissante de Poussée, par exemple) provoque le contact, à quel moment le test de commandement est-il fait?

R: Faites le test de commandement dès que la figurine est «en contact» avec la créature terrifiante.

Q : Si une unité de Vagabonds maudits engage une unité de Fusiliers, combien dois-je faire de jets de commandement ?

R : Un seul. Une unité ayant une règle spéciale causant la terreur doit être considérée comme une unique entité terrifiante.

*Lorsque vous faites un jet de commandement au niveau de l'unité, vous devez utiliser le CMD du chef si il est toujours en jeu. En l'absence de chef, utilisez le troupier ayant le plus haut CMD (Utiliser le CMD d'un warcaster se trouvant à proximité reste toujours une option).

Q : A quel moment exactement dois-je faire un test de commandement pour perte massive ?

R : Ce jet fait partie de la résolution des dégâts de l'attaque le causant. On ne fait qu'un seul jet pour perte massive par tour, quelles que soient les pertes futures.

Q : Des figurines en fuite risquent-elles des attaques gratuites ?

R : Oui.

Q : Un troupier est en fuite et réussit à se rallier. Il se trouve donc très certainement hors formation. Doit-il faire un test de commandement à cause de cela ?

R : Oui.

Q : Pendant la fuite, les troupiers doivent-ils respecter la règle de formation ?

R : Non. Les troupiers en fuite sont dispensés d'une telle obligation.

*Errata – La règle indiquant qu'une figurine en fuite ne peut plus utiliser ses règles spéciales n'est plus appliquée.

Terrain :

Q : Peut-on faire des dégâts sur une structure avec une ADE de puissance 12 ?

R : Oui ; une ADE n'est pas sujette au minimum de 14 de puissance pour être efficace contre une structure. De même, une attaque qui PEUT causer la *Corrosion* ou le *Feu* n'est pas sujette à cette restriction.

Q : Peut-on effectuer un Grand Slam sur une structure ?

R : Non ; une structure ne peut pas être slamée ; par aucun moyen.

Q : Une déviation peut-elle endommager une structure ?

R : Non, les structures ne sont endommagées que par un impact direct.

Q : Comment précisément cible-t-on les structures ?

R : Il faut cibler un endroit bien précis (une partie faisant un pouce de large, comme décrit dans Prime).

Q : Est-il possible de cibler une structure avec un sort qui est censé n'affecter que les warjacks ?

R : Non.

***A propos des collines :**

La nature d'une colline est à déterminer au début de la partie :

Si il s'agit d'une colline en pente douce, alors elle ne fournit aucun couvert. Si elle est comptée comme obstacle (et n'est, finalement, pas une colline), alors elle modifie le mouvement et fournit un couvert.

***Scénario 5 : «Une colline de trop»**

Dans ce scénario, les points de victoire pour destruction des figurines adverses ne sont pas comptabilisés. Seul le contrôle de la colline compte.

Q : A quel moment détermine-t-on le joueur qui a le plus de figurines sur la colline ?

R : A la fin de chaque tour de jeu.

Autres clarifications de règles

Quitter la zone de jeu: Une figurine qui fuit en dehors de la table est retirée du jeu. Une figurine qui devrait quitter la table pour toute autre raison (par exemple, l'effet d'une projection de warjack ou un mouvement obligatoire comme celui imposé par *Brouillage*) s'arrête en fait au bord de la table et reste en jeu. Le bord de table ne compte pas comme un obstacle: les figurines ne subissent pas de dégâts en s'arrêtant dessus.

Warjacks inertes: Un warjack inerte n'a pas d'arc avant ou arrière, perd toutes ses capacités spéciales, et ne gagne pas de bonus d'ARM dû à un bouclier ou un écu.

p. 183: Glossaire

Formation serrée – effacez la dernière phrase, qui dit: «Les fantassins qui débutent leur activation en formation serrée ne peuvent ni courir ni charger» .

CYGNAR

Caine :

p.75: Lt. Allister Caine

Fin tireur – Remplacer le texte par: Les cibles de Caine ne bénéficient d'aucun écrantage.

Frappe du Tonnerre – La figurine ciblée et touchée par *Frappe du Tonnerre* est directement repoussée comme sous l'effet d'un grand slam, à d6'' dans la direction directement opposée à celle du point d'origine du sort, avec les mêmes effets qu'un grand slam.

***Maelstrom** : déterminez si une figurine peut être prise pour cible au moment où vous déclarez l'attaque, et non pas au moment où vous utilisez le pouvoir. Cela veut dire qu'il est possible d'ouvrir des lignes de vue pendant l'utilisation de Maelstrom. Il n'est pas nécessaire de voir toutes les cibles à l'instant où on déclare l'utilisation du pouvoir.

Maelstrom ne peut pas être utilisé si Caine est au corps-à-corps.

Q : Caine sacrifie son mouvement pour gagner le bonus de visée. Va-t-il en bénéficier s'il utilise *Maelstrom* ?

R : Oui.

Q : Lorsque Caine utilise son Pouvoir, doit-il respecter la CDT de ses armes ?

R : Non.

***Frappe du tonnerre** est un slam à PUI 14. Cela veut dire que les dommages collatéraux sont eux aussi effectués avec une puissance de 14.

Q : Les dégâts collatéraux causés par *Frappe du tonnerre* sont-ils considérés comme une attaque magique ?

R : Non. Ils n'affectent donc pas une figurine *Intangible*.

Q : Flou protège-t-il contre les sorts ?

R : Non ; uniquement contre les tirs.

Q : Si je cible une unité avec le sort *Visée létale*, combien de tir vont-ils en bénéficier ?

R : *Visée létale* affecte le premier tir de chaque figurine de l'unité ciblée.

Q : Je lance *Sniper* sur Caine. Cela augmente-t-il la portée de ses 2 pistolets-tempête ?

R : Oui. Ce sort affecte toutes les armes de tir de la figurine/unité ciblée.

Q : Si Caine utilise le sort *Eclair* pour quitter un corps à corps, risque-t-il une frappe gratuite ?

R : Oui. De plus, si il est victime d'un *Gel critique* (Juggernaut), le sort ne fait pas effet.

Q : Caine peut-il utiliser le sort *Eclair* pour aller sur une obstruction ou se rendre à un endroit inaccessible par un mouvement normal ?

R : Oui.

Q : Caine est entièrement entouré par des figurines. Peut-il utiliser le sort *Eclair* pour s'échapper ?

R : Oui.

Haley :

p.77: Capitaine Victoria Haley

Défense améliorée – Haley bénéficie de +2DEF contre les Charges et les Grands Slams provenant de son arc avant.

Barrière Temporelle - La Barrière Temporelle n'affecte que les figurines ennemies.

Q : Quels types d'attaques puis-je effectuer avec le pouvoir d'Haley ?

R : *Blitz* permet de faire des attaques normales, et en aucun cas des attaques spéciales.

Q : Lorsque j'utilise *Chaîne d'éclairs*, quel est le point d'origine de l'attaque pour déterminer si un bouclier est utilisable ?

R : La dernière figurine touchée.

Q : Avec le sort *Chaîne d'éclairs*, si deux figurines sont équidistantes, comment détermine-t-on la cible ?

R : Au hasard.

Q : Un warcaster cible un troupière avec un sort capable d'affecter toute l'unité. Haley peut-elle annuler ce sort avec *Vortex* si l'un quelconque des troupières se trouve à moins de trois pouces d'elle ?

R : *Vortex* peut être utilisé uniquement si la cible "directe" du sort se trouve à portée de Victoria.

Q : Imaginons que j'estime pouvoir utiliser *Vortex*, puis que, finalement, je sois hors portée. Le point de focus est-il dépensé ?

R : Non. Notez qu'il est toujours possible d'effectuer une prémesure puisque Victoria est un warcaster.

*Une figurine qui commence son activation hors de la *Barrière temporelle* peut charger. De plus, comme la *Barrière temporelle* n'est pas un effet de terrain, elle n'arrêtera pas une charge, mais la ralentira tout de même.

Q : Que se passe-t-il si Haley lance une *Barrière temporelle*, puis, pendant le tour adverse, Deneghra utilise son pouvoir et réduit la statistique FOC d'Haley ?

R : Le pouvoir de Deneghra réduit instantanément le rayon de la Barrière de 4".

Q : Que se passe-t-il si une figurine au tapis est sous l'effet du sort *Brouillage* ?

R : Elle s'active et ne fait rien.

Q : Une figurine affectée par le sort *Brouillage* risque-t-elle une attaque gratuite ?

R : Oui.

Q : Si je cible une unité avec le sort *Visée létale*, combien de tirs vont-ils en bénéficier ?

R : Visée létale affecte le premier tir de chaque figurine de l'unité ciblée.

Stryker :

Q : Je lance *Sniper* sur Caine. Cela augmente-t-il la portée de ses deux pistolets-tempête ?

R : Oui. Ce sort affecte toutes les armes de tir de la figurine/unité ciblée.

Q : *Flou* protège-t-il contre les sorts ?

R : Non ; uniquement contre les tirs.

Némo :

Q : Lorsque j'utilise *Chaîne d'éclairs*, quel est le point d'origine de l'attaque pour déterminer si un bouclier est utilisable ?

R : La dernière figurine touchée. A propos de ce sort, si plusieurs cibles sont équidistantes de la précédente figurine touchée, faites la détermination aléatoirement.

Q : Avec le sort *Chaîne d'éclairs*, si deux figurines sont équidistantes, comment détermine-t-on la cible ?

R : Au hasard.

Q : Nemo gagne-t-il un marqueur lorsqu'un Seigneur gris ou un Acolyte lance un sort dans sa zone de contrôle ?

R : Oui. Un sort est une sort.

Q : Nemo gagne-t-il un marqueur lorsqu'un sort est relayé dans sa zone de contrôle ?

R : Non ; à moins, évidemment, que le warcaster ne soit lui-même dans la zone de contrôle de Nemo.

Darius :

Q : Combien de warjack peut-on réparer en même temps avec un Halfjack ?

R : Un seul warjack par halfjack, que ce soit lors de l'utilisation du pouvoir (cela vaut aussi pour Darius) ou avec l'action spéciale *Rafistoler*.

Q : Est-il possible de détruire les mines ?

R : Non. Seul Darius peut détruire les mines. Elles ne sont pas ciblables non plus.

Q : Un warjack est sous l'effet de *Consolider* et de *Brouillage* (Haley). Que se passe-t-il ?

R : La figurine s'active pendant la phase de maintenance, ne peut pas bouger, et termine son activation.

Q : Les dégâts collatéraux causés par le sort *Fusion* sont-ils considérés comme une attaque magique ?

R : Non. Ils n'affectent donc pas une figurine *Intangible*.

Brisbane :

Q : Comment sont calculés les dégâts d'explosion lorsqu'une *Lame Tempête* sous l'effet du sort *Explosivo* bénéficie de l'aptitude *Arcs Electriques* du Sergent ?

R : On ajoute avant de diviser.

Epic Haley :

Q : Haley Epique peut-elle reproduire et transférer le sort *Cataclysm* de la Harbinger ?

R : Oui. La portée est d'abord mesurée à partir de l'arc nodal. Si elle est supérieure à 8 pouces, le sort échoue. Ensuite, la distance est mesurée à partir de Haley pour déterminer les dégâts. On remplace ainsi la Harbinger par Haley dans la description de la capacité.

Q : Haley peut-elle reproduire un sort lancé par un Acolyte ?

R : Non.

Q : Haley peut-elle utiliser le sort *Backfire* avec un Arc nodal Défectueux (Renégat) ou avec l' *Arcantrik Relay* (Scrap jack)

R : Non.

Q : Lorsqu'un warjack est affecté par le sort *Domination*, est-il toujours ami/ennemi ?

R : Il est amical envers l'armée Cygnar pour la durée du sort ; et il devient donc aussi un ennemi de "son" armée d'origine.

Cuirassé :

**Secousse* est une attaque de corps-à-corps, mais elle ne nécessite pas de cible. On peut donc l'utiliser si aucune figurine ne se trouve dans la zone de corps-à-corps du Cuirassé.

Q : Un warcaster est-il lui-même dans sa zone de contrôle. Qu'en est-il de l'aptitude *Secousse* du Cuirassé et des autres règles qui sont rédigées de manière similaire ?

R : La zone de contrôle d'un warcaster l'inclut, alors que «à moins de X pouces d'une figurine» est un anneau qui n'inclut pas cette figurine.

Lancier :

p.87: Lancier

Défense renforcée – Le Lancier bénéficie de +2 DEF contre les Charges et les Grands Slams provenant de son arc avant.

Champ disruptif (Clarification) - Ne reportez le dégât additionnel au cortex avant les dégâts normaux que lorsque le Lancier attaque avec son Bouclier Disruptif. NdT : dans tous les autres cas de figures, reportez le dégât additionnel au cortex après les dégâts normaux."

Sentinelle :

p.88: Sentinelle

Rafale (Clarification) – Une figurine ne peut pas être choisie comme cible supplémentaire si une règle spéciale l'empêche d'être prise pour cible ou si la ligne de vue de l'attaquant est complètement bloquée par une obstruction.

Rafale (Clarification)– Résolvez chaque attaque de Rafale individuellement, en appliquant les règles spéciales de la cible au moment où chaque attaque est résolue.

*Les cibles d'une *Rafale* peuvent bénéficier de l'écrantage.

Q : Une *Rafale* peut-elle atteindre des figurines qui sont en fait hors portée (nous parlons ici des attaques supplémentaires) ?

R : Oui.

Centurion :

Q : Le bouclier du Centurion le protège-t-il contre le *Combo slam* du Maraudeur ?

R : Non, le bouclier est uniquement efficace contre le Grands Slam causé par la Prise spéciale du même nom. **Il y a une erreur sur la carte couleur.**

Q : Le bouclier du Centurion peut-il faire une Clé de bras sur un Devastator ?

R : Non.

Hunter :

Q : Un Hunter peut-il utiliser son Réservoir pressurisé alors qu'il a le système mouvement détruit ?

R : Oui. Il peut en fait se déplacer de son MVT actuel. Dans le cas présent, de un pouce.

Q : Comment l'armure est-elle calculée lorsque le Hunter tire sur une figurine montée sur socle moyen ou grand ?

R : On divise d'abord par deux l'ARM de base (arrondi au-dessus), et on applique ensuite les éventuels modificateurs. Le bonus de Mur de bouclier, la Surcharge du champ de protection des Warcasters, Dépérissement (Deneghra), etc., s'appliquent APRES la division. En revanche, un bouclier ou la *Coque blindée* d'un Exterminateur sont des modificateurs à l'ARM de base et sont donc appliqués avant la division.

Un Exterminateur fermé aura donc ARM 13 (25/2 arrondi). Un Cataphracte en mur de bouclier aura ARM 13 (17/2 arrondi ; +4). Et un Vengeur avec son bouclier aura ARM 10 (19/2 arrondi).

Q : Un Hunter peut-il utiliser son Réservoir pressurisé après une course ?

R : Oui. Et il se déplace de son MVT actuel.

Q : Comment calcule-t-on la Distance de contrôle améliorée lorsque Nemo utilise Surcharge ?

R : Doublez, puis ajoutez.

Thunderhead :

Même si la compétence *Disruptor Field* n'emploie pas le terme *Disruption*, il s'agit cependant bel et bien d'une *Disruption*, à tous points de vue.

Fusiliers :

Q : Peuvent-ils se relever d'une mise au tapis et tirer deux fois ?

R : Non. Ils ont déjà sacrifié leur mouvement pour se relever.

Grognards :

Statistiques du Fantassin Grognard - CMD 7 au lieu de 6.

Q : Mes Grognard vont-ils perdre leur bonus en DEF et ARM en se relevant d'une mise au tapis ?

R : Etre mis au tapis ou se relever n'annule pas le bonus de tranchée.

Mécanos :

Q : Si j'en crois le livre, il semble que les Rafistoleurs ne puissent pas s'entraider ; est-ce exact ?

R : Oui, ils ne peuvent qu'aider le Chef d'équipe.

*Erreur sur la première impression de la carte : chef et 3 troupiers : 16 pts

Mages balisticiens :

p.80: Mages Balisticiens

Enfer Hermétique (Clarification) – Toutes les figurines participantes doivent être en formation rapprochée vis-à-vis du chef de l'unité, qui doit également être un participant valide. Les troupiers ne pouvant pas participer à l'attaque peuvent ignorer l'ordre et

agir normalement.

Q : Comment exactement doit-on résoudre la poussée résultant d'un projectile électrique ?

R : De la même façon qu'une prise spéciale Poussée.

Chevaliers caspiens :

*Erreur sur la carte première impression. L'unité de base coûte 56 pts.

Soutien d'unité – officier lame tempête :

**Tir groupé* est un ordre qui donne aux membres de l'unité la possibilité d'effectuer des *Tirs combinés*. Rien de plus. Cela a pour conséquence que vous pouvez regrouper les tirs comme pour un *Tir combiné*, et qu'aucun troupier n'a pour obligation de participer, pas même le chef.

*Pour bénéficier de l'aptitude *Conducteur*, les Lames-Tempêtes doivent être en formation rapprochée avec le Porte étendard, c'est à dire dans un groupe dont les membres forment une chaîne de figurines espacées de moins d'un pouce, le Porte étendard faisant lui-même partie de la chaîne.

Unité grognards – équipage de mitrailleuse :

Les cibles d'une *Rafale* peuvent bénéficier de l'écrantage.

Q : Une *Rafale* peut-elle atteindre des figurines qui sont en fait hors portée (nous parlons ici des attaques supplémentaires) ?

R : Oui.

Capitaine adepte mage balisticien :

**Tir lointain* change la portée de base de l'arme; par conséquent, il peut se cumuler avec Sniper (Caine, Stryker).

Q : Le Capitaine adepte mage balisticien perd-il sa compétence Commandant lorsqu'il fuit ?

R : Non. Il peut se rallier lui-même et il peut rallier des unités.

Electromancien :

Q : Dans le cas d'une *Triangulation*, la compétence *Lien fraternel* des Chevaliers templiers va-t-elle faire effet entre deux jets (d'un même Electromancien) ?

R : Non. Les multiples jets d'attaque et de dégâts générés par la même attaque sont considérés comme étant "simultanés", sauf mention contraire. Même si l'*Appel de la foudre* n'est pas, à proprement parler, une attaque, il suit cette règle générale.

*Les Electromanciens ne font pas d'attaque magique, ni d'attaque de tir. Ils ne font pas de jet d'attaque, mais un jet de compétence. *Appel de la foudre* ignore les compétences comme *Furtif* ou *Invisible*. N'étant pas une attaque magique, il ne peut pas non plus blesser une figurine *Intangible*.

Q : Faut-il avoir une ligne de vue sur la cible pour utiliser *Appel de la foudre* ?

R : Non.

Q : Un Electromancien peut-il utiliser l'*Appel de la foudre* lorsqu'il est au corps-à-corps ?

R : Oui ; idem si c'est la cible qui se trouve au corps-à-corps. Pas de pénalité, non plus.

Q : Peut-on m'expliquer précisément la taille maximale du triangle (lors d'une *Triangulation*) ?

R : Premièrement, les trois Electromanciens doivent être au maximum à 20" les uns des autres. Ensuite, le triangle est délimité par "le bord extérieur" des socles.

Compagnon Warcaster :

*Un Compagnon peut réactiver des warjacks comme un warcaster.

CRYX

Asphyxious :

Q : Les dégâts infligés par *Malédiction de l'acier* peuvent-ils être boostés ?

R : Non. Il ne s'agit pas, au sens strict, d'un jet de dégâts.

Q : *Flétrissure dévorante* précise que le pouvoir ne peut pas être utilisé pendant qu'un sort est lancé. Que cela signifie-t-il ?

R : Tout simplement que si il reste 3 points de focus à Asphyxious, et qu'il souhaite lancer un sort qui coûte 4 points, il devra utiliser son pouvoir avant de lancer le sort, les 3 points étant « perdus ».

Q : Si le sort *Souffle de corruption* manque sa cible et dévie, toutes les figurines prises sous le gabarit vont-elles subir des dégâts à PUI 12 ?

R : Oui.

Deneghra :

p.123: Deneghra

Rage mortelle – Remplacez le texte par: lorsque la figurine ciblée subit suffisamment de dégâts pour être détruite, *Rage mortelle* prend fin. La figurine ciblée reste en jeu pendant un tour et ne peut pas être détruite durant cette période. Après un tour, la figurine est détruite.

Furtif— Si Deneghra est à plus de 5 pouces de l'attaquant, elle n'est pas considérée comme faisant interférence.

**Furtif*: n'importe quelle attaque (tir, magie, autre) portée d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement.

Q : Est-ce que les *Barbelures magiques* annulent le bonus d'attaque de dos de Magnus conféré par sa capacité *Coup vicieux* ?

R: Oui.

Q : J'ai lancé *Rage mortelle* sur une figurine. Elle prend des dégâts et le sort s'arrête ; la figurine va survivre un tour. Puis-je relancer le sort sur la même figurine pour la faire survivre plus longtemps ?

R : Il n'est pas possible d'empêcher la destruction d'une figurine un tour de jeu après que *Rage mortelle* a été déclenchée, même avec une autre *Rage mortelle*.

Q : Au dernier tour de la partie, une figurine sous *Rage mortelle* prend des dégâts qui auraient dû la tuer ; vais-je gagner les points de victoire pour sa destruction ?

R : Non. Si la partie s'arrête alors qu'une figurine est «en sursis» grâce à *Rage mortelle*, elle ne compte pas comme une perte.

Q : Comment la compétence *Robustesse* et le sort *Rage mortelle* interagissent-ils ?

R : Faites d'abord le test de *Robustesse*. Si il est manqué, activez *Rage mortelle*.

*Une figurine sous *Entrave ténébreuse* et au tapis peut se lever, mais doit pour cela sacrifier son action. Elle ne peut pas sacrifier son mouvement car la seule chose qu'elle peut faire avec *Entrave ténébreuse*, c'est changer d'orientation.

**Séduction diabolique* ne modifie pas la faction d'origine des figurines affectées. Idem pour la *Fusion mécanique* des Spectres mécaniques. En revanche, les figurines sous l'effet *Conversion* de Severius changent de faction. Cela est important pour les effets qui nécessitent une figurine cryxienne, comme le *Coup sacrificiel* de Skarre, par exemple.

Q : J'ai lancé *Séduction diabolique* sur une unité de huit troupiers. Puis-je choisir de ne pas payer «totalement» le coût d'entretien ?

R : Non. Tout ou rien.

Q : Le pouvoir de Dénéghra affecte-t-il la statistique FOC des warcasters présents dans la zone de contrôle de Deneghra ?

R : Oui. Cela signifie que le warcaster recevra 2 points de focus en moins au prochain tour, mais aussi que sa zone de contrôle est réduite de 4 pouces pour un tour. De plus, si Asphyxious est affecté et décide d'utiliser son pouvoir, il faut utiliser la valeur 5 pour sa stat FOC.

Clarifications :

Retirer du jeu* n'est pas un cas particulier de *Détruire*. *Retirer du jeu* et *Détruire* sont donc complètement indépendants. Lorsqu'une figurine subit «suffisamment de dégâts pour être détruite», cela a pour conséquence qu'elle est détruite, et cela sera dorénavant appelé “coup fatal**” par soucis de simplification. En revanche, «être retiré de la partie» est une conséquence de bon nombre de règles spéciales. L'autre chose qu'il faut bien assimiler, est que subir un coup fatal et être détruit sont deux événements séparés, qui déclenchent chacun des effets différents.

**Kamikaze* (Nécrobombe), par exemple, n'est pas déclenché par la destruction d'une figurine. Cet effet est déclenché par la même chose qui cause la destruction de la figurine : le coup fatal. (“quand la Nécrobombe subit suffisamment de dégâts pour être détruite”). *Rage mortelle* ne reporte pas l'effet de *Kamikaze* car ce sort n'affecte pas la cause (le coup fatal). *Rage mortelle* reporte une, mais pas toutes, les conséquences de cet événement. Donc, la règle spéciale *Kamikaze* est déclenchée au moment où la Nécrobombe subit le coup fatal, indépendamment de la présence de *Rage mortelle*.

**Kamikaze* et *Rage mortelle* sont donc déclenchés en même temps. Peu importe lequel des deux effets est résolu en premier car la différence entre *détruit* et *retiré du jeu* rend *Rage mortelle* inutile dans cette situation.

Kamikaze retire du jeu, mais ne *détruit* pas. Hors, *Rage mortelle* ne s'intéresse qu'à la *destruction*. La figurine est immédiatement *retirée du jeu* sans être *détruite*. Allez directement en prison sans passer par la case départ.

De même, l'*Explosion mortelle* des Nécrobombes et la *Purge* des Coeliaques retirent du jeu. Ils ne causent pas de coup fatals, ni la destruction, donc *Rage mortelle* n'a strictement aucun effet (l'effet n'est même pas déclenché).

*Une dernière chose, “reste en jeu” dans la description de *Rage mortelle* est purement descriptif. Une fois que *Rage mortelle* est déclenchée, le sort empêche la destruction de la figurine affectée pour un tour, puis détruit la figurine à ce moment-là. Il n'y a pas d'autre effet.

Skarre :

p.121: Skarre

Coup sacrificiel – Remplacez le texte par: Retirez du jeu une figurine de troupiier cryxien ami dans un rayon de 1’’ de Skarre. Une figurine dans la Zone de Contrôle de Skarre subit un jet de dégâts de PUI égale à l'ARM de la figurine sacrifiée. Ce jet de dégâts peut être boosté.

Magie du Sang - Affecte toutes les figurines cryxiennes amies dans la Zone de Contrôle de Skarre.

Absorption de vie - Remplacez le texte par : Skarre regagne un point de dommage à chaque fois qu'elle tue une figurine vivante ennemie avec Sanguinaire.

Assistance maudite - Affecte toutes les figurines cryxiennes amies dans la Zone de Contrôle de Skarre.

**Contrecoup* et *Rétroaction* affectent les warcasters mais aussi les *Commandants de phalange* (donc les Compagnons warcasters).

Q : A propos du sort *Contrecoup*, que se passe-t-il si une règle spéciale cause des dégâts supplémentaires, comme, par exemple, le Bouclier disruptif du Lancier ?

R : Si une attaque cause des dégâts supplémentaires, le Warcaster ne prend qu'un seul point de dégâts.

Q : Le *Coup sacrificiel* est-il aussi pratique qu'il semble l'être ?

R : Oui. Pas de jet pour toucher, pas de ligne de vue nécessaire. *Furtivité* et *Invisibilité* ne protègent pas la victime. *Vision* (Severius) et *Châtiment* (Kreoss) sont inefficaces eux aussi.

Q : Y a-t-il un moyen quelconque, et astucieux, d'éviter la perte de la figurine sacrifiée lors de l'utilisation du sort *Agneau sacrificiel* ou de l'action spéciale *Coup Sacrificiel* ?

R : Non. Une figurine sacrifiée est immédiatement retirée du jeu. Rien ne peut l'éviter, ni ramener la figurine en jeu.

Q : Lorsque j'utilise le sort *Agneau Sacrificiel*, à quel moment précisément doit-on lancer le dé ?

R : Lorsque le sort est lancé.

Goresshade :

Q : *Portail des âmes* dit que le warjack affecté ne peut pas bouger. Peut-il gagner le bonus de visée ?

R : Non.

**Siphon* n'affecte pas seulement les warcasters, il affecte les figurines ayant la compétence *Manipulation de focus* (comme le Compagnon warcaster).

Lorsque Goresshade utilise son pouvoir, les Pestiférés ne doivent pas nécessairement être positionnés entièrement à moins de 3 pouces de Goresshade. C'est de bord de socle à bord de socle qu'il doit y avoir moins de 3 pouces. Ce qui est différent, par exemple, du sort *Muraille de vent* de Vladimir.

Q : Les dégâts du sorts *Déliquescence* peuvent-ils être boostés ?

R : Non.

Q : Sur la carte couleur de Goresshade, il est dit que *Affaiblissement Mystique/Mage Blight* est un sort à entretien.

R : C'est une erreur.

Q : Lorsque Goresshade crée un *Damné* en détruisant une figurine vivante, cela crée-t-il des marqueurs d'âme ou de cadavre ?

R : Non.

Witch Coven :

Q : Si un *Deathjack* ou un *Skarlock* lancent un sort alors que les *Witch Coven* sont en *Perfect Conjunction*, ont-ils droit aux boosts gratuits ?

R : Non.

***Clarification** : Les Sorcières ne peuvent pas être disruptées par *Eiryss*, ne sont pas privées de focus par le Pouvoir de Sévérius, et n'ont pas leur nombre de points de focus réduit par le Pouvoir de Dénéghra. Si vous voulez réduire leur nombre de points de focus, il faut en détruire une.

Epic Asphyxious :

Q : Que se passe-t-il lorsqu'*Asphyxious* utilise son *Pouvoir* sur des figurines ne pouvant pas charger ?

R : Si la figurine ne peut pas charger pour une raison ou une autre, elle ne fait rien.

Q : En ce qui concerne les dégâts d'explosions du sort *Death Knell*, à quel moment les bonus à la PUI sont-ils appliqués ?

R : Après la division.

Faucheur :

*Une figurine *Tractée* s'arrête si elle rencontre un obstacle ou une obstruction. Elle subira les effets de l'eau, de la lave ou des zones à risques.

Q : Puis-je *Tracter* un warjack qui vient juste d'être mis hors service ?

R : Non ; il devient instantanément une épave et une épave ne peut pas être déplacée.

Q : Puis-je *Tracter* une figurine mise au tapis ?

R : Oui.

Q : Est ce qu'une figurine est soumise aux attaques gratuites lorsqu'elle est *Tracté* ?

R : Non.

Rôdeur :

Q : Comment *Bond* et *Barrière temporelle* (Haley) interagissent-ils ?

R : Si un Rôdeur commence son activation à l'intérieur de la Barrière temporelle, il ne peut pas *Bondir*. Si il commence son activation hors de la Barrière, il peut.

Q : Le Rôdeur peut-il bondir après un *Portail des âmes* (Goreshade) ?

R : Non. Pas de mouvement après *Portail des âmes*, donc pas de mouvement supplémentaire du Bond.

Q : Y a-t-il une limite maximale au nombre de points de focus que le Rôdeur peut *Drainer* ?

R : Telle que la règle est écrite, non. Mais cela pourrait changer. Il est étrange, par exemple, que l'on puisse *Drainer* plus de 3 points de focus à un Compagnon warcaster.

Q : Que se passe-t-il si un rôdeur bondit au-dessus d'un *mur de feu* (Féora) ?

R : Il subit les dégâts.

**Furtif* : n'importe quelle attaque (tir, magie, autre) portée d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement.

Enragé :

Q : Que se passe-t-il si un Spectre mécanique *Fusionne mécaniquement* avec un Enragé, puisque le spectre contrôle le warjack, peut-il faire le test de commandement ou bien échoue-t-il automatiquement ?

R : Il échoue automatiquement.

***Clarification** à propos de la *Charge incontrôlée* :

Un Enragé incontrôlé charge la figurine tangible la plus proche qui est en ligne de vue. Si il ne peut pas le faire, il avance vers la plus proche figurine tangible.

Q : Que se passe-t-il si Haley lance *Brouillage* sur un Enragé ?

R : Un Enragé Brouillé court dans une direction aléatoire, qu'il réussisse le jet de CMD ou non.

Léviathan :

Q : Que se passe-t-il en cas de *Broyage critique* sur un Devastator?

R : Un Exterminateur ne peut pas subir de Clé de bras. Il subit uniquement les dégâts supplémentaires.

Q : Peut-on faire un *Broyage critique* sur une figurine au tapis ?

R : Cela fonctionne en tenant compte des mêmes règles qui concernent les situations où les figurines ne peuvent pas subir de Clé de bras : Donc elle subit les dégâts supplémentaires, mais le système bras/tête n'est pas bloqué.

Deathjack :

Q : Un Deathjack peut-il utiliser un arc nodal contrôlé par son warcaster ?

R : Non.

Q : La *Disruption* affecte-t-elle les points de focus gagnés grâce à *Soul Furnace* ?

R : Non.

Nécropantins :

*Erreur sur la carte de la première impression : les troupiers ont un MVT de 6".

Cœliaques :

p.125: Coeliaques

Purge – Remplacez le texte par: (*Attaque) Le Cœliaques se dégonfle en expurgeant le contenu entier de ses entrailles, ce qui touche automatiquement toutes les figurines à 6 pouces dans son arc frontal. Les décors qui obstruent les LDV bloquent l'attaque de Purge. Une figurine à portée de Purge ne peut pas être touchée si l'attaquant n'a pas de ligne de vue sur elle du fait d'un élément de décors. Toutes les figurines touchées subissent un jet de dégâts de PUI 12 et sont affectées par *Corrosion*. Retirez ensuite le Cœliaque du jeu. Purge est une attaque à distance.

Pillards satyxiennes :

**Contrecoup* et *Rétroaction* affectent les warcasters mais aussi les *Commandants de phalange* (donc les Compagnons warcasters).

Pestiférés :

Furtif — Si un Pestiféré est à plus de 5 pouces de l'attaquant, il n'est pas considéré comme faisant interférence.

**Furtif* : n'importe quelle attaque (tir, magie, autre) portée d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement.

Nécrotech et Nérobombes :

p.127: Nécrotech et Nérobombes

Immobilisation – Une figurine immobilisée est libérée de la Pince-Etau si le Nécrotech se déplace, effectue une attaque contre une autre figurine, est détruit ou est retiré du jeu.

Kamikaze – Remplacez le texte par: quand la Nérobombe subit suffisamment de dégâts pour être détruite, elle explose avec une ADE de 4 pouces. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 8. Lorsque la Nérobombe explose, retirez-la du jeu.

Explosion Mortelle – Explosion Mortelle est une action spéciale qui combine le mouvement et l'action de combat de la Nérobombe. Déclarez l'Explosion Mortelle lorsque la Nérobombe est activée. Déplacez la Nérobombe d'une distance maximale de deux fois son MVT (comme si elle courait), et résolvez ensuite l'Explosion. Centrez l'ADE sur la cible de la Nérobombe si l'attaque réussit, et sur la Nérobombe elle-même si elle rate. La Nérobombe est retirée du jeu après avoir effectué une *Explosion Mortelle*.

**Rage mortelle* n'a strictement aucun effet sur une Nérobombe, car une Nérobombe ne peut pas être détruite. Elle est toujours retirée du jeu, ce que *Rage mortelle* ne peut empêcher.

Soutien d'unité - nécro chirurgienne :

Q : Peut-elle créer des chefs ?

R : Non. Uniquement des troupiers de base.

Acolyte :

p.129: Acolyte

Lien (clarification) – Un Acolyte ne peut être *lié* qu'à un warcaster cryxien. Un warcaster ne peut posséder qu'un seul Acolyte.

Spectre chasseur :

Q : Un Spectre chasseur *Intangible* peut-il tirer sur une figurine alors qu'il est dans sa zone de corps-à-corps ?

R : Oui. Un Spectre chasseur *Intangible* peut tirer une fois avant que l'on ait à se demander si il est au corps-à-corps.

Q : Que se passe-t-il si deux Spectres atteignent la même figurine avec leur *Frisson mortel* ?

R : Une figurine doit seulement sacrifier son mouvement ou son action, peu importe le nombre de Spectres chasseurs qui l'ont atteint avec un *Frisson mortel*.

Spectre mécanique :

Q : Que se passe-t-il si deux Spectres mécaniques essaient de *Fusionner* avec le même warjack ?

R : Le premier garde le contrôle du warjack.

Q : Est-ce que le sort *Electrochoc* de Nemo sera efficace contre un Spectre mécanique qui *Fusionne* avec un warjack ?

R : Non. Le spectre n'est plus là au moment où le sort devrait faire son effet.

Q : Est-ce que le sort *Riposte* du Boucher sera efficace contre un Spectre mécanique qui tente de *Fusionner* avec un warjack ?

R : Non ; le spectre entre dans le warjack avant qu'il puisse faire son attaque .

*Si un warjack est détruit alors qu'il est possédé par un Spectre mécanique, considérez que le warjack fait partie de l'armée Cryx pour déterminer à qui vont les points de victoire.

*Au moment où un Spectre mécanique *fusionne mécaniquement* avec un warjack, les sorts à entretien qui l'affectent (le spectre) s'arrêtent, tout comme les effets continus.

**Séduction diabolique* ne change pas la faction des figurines affectées. Idem pour la *Fusion mécanique* des Spectres mécaniques. En revanche, les figurines sous l'effet de *Conversion* de Severius changent de faction. Cela est important pour les effets qui nécessitent une figurine cryxienne, comme le *Coup sacrificiel* de Skarre, par exemple.

Q : Un Spectre mécanique possède un warjack. Le cortex du warjack est ensuite détruit. Cela va-t-il nécessairement expulser le Spectre ?

R : Non.

KHADOR

Le Boucher :

Q : Puis-je faire une attaque spéciale lorsque j'utilise le sort *Riposte* ?

R : Non ; uniquement des attaques "normales".

Q : Une figurine au tapis peut-elle bénéficier du sort *Riposte* ?

R : Non. Le fait d'être stationnaire l'empêche d'effectuer des attaques. Le sort reste cependant actif.

Q : Est-il possible d'effectuer une *Riposte* lorsqu'on est victime d'une attaque gratuite ?

R : Non. Le sort riposte ne fonctionne pas pendant votre propre tour.

Vladimir :

p145. Vladimir, le Prince Noir

Sang des Rois – Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

Marche forcenée—Affecte uniquement les warjack khadoriens amis présent dans la zone de contrôle de Vladimir au moment où le pouvoir est utilisé.

Mimétisme—Remplacez le texte par : “Lorsqu'il fait une attaque de corps-à-corps avec Skirmisher, il peut copier une règle spéciale de n'importe quelle arme de corps-à-corps d'un warcaster présent dans sa zone de contrôle. Déclarez quelle règle est copiée

avant chaque attaque.

Parry—Remplacez le texte par : “Les attaques gratuites contre Vladimir échouent automatiquement.”

Signes et présages— Affecte toutes les figurines khadoriennes amies présentes dans la zone de contrôle de Vladimir au moment où le sort est lancé.

Q : Est-il possible d'utiliser le *Mimétisme* pour copier la Compétence *Attaque prolongée* (Asphyxious) ?

R : Oui, à condition de toujours déclarer que vous copiez la règle spéciale *Attaque prolongée*. Si vous copiez une autre règle spéciale, alors vous devrez faire un jet pour toucher car vous ne bénéficierez plus de l'*Attaque prolongée*.

Q : Vladimir peut-il copier *Danse macabre* (Goreshade) ?

R : Non.

Q : Vladimir peut-il copier une attaque spéciale ou une action spéciale ?

R : Non.

Q : Vladimir peut-il copier : *Dégâts brutaux* (Boucher), *Dévitisation* ou *Absorption de vie* (Skarre) ?

R : Oui.

Q : Comment cela se passe-t-il exactement lorsque Vladimir copie *Entrave ténébreuse* (Dénéghra) ?

R : *Entrave ténébreuse* a une durée de un round. Si Vladimir le copie encore, et touche une autre figurine, l'effet est retiré de la figurine précédente. Si il touche une figurine différente sans copier *Entrave ténébreuse*, la dernière figurine est tout de même libérée. Cela reste vrai même si l'attaque est effectuée avec Ruine.

Q : Vladimir charge. A quel moment doit-on déclarer ce que Vladimir *Mime* ?

R : Avant de commencer à se déplacer.

Q : Vladimir peut-il copier *Allonge* ?

R : Oui, mais pas lors d'une frappe gratuite.

Q : Un warjack doit-il payer un point de focus pour pouvoir charger lorsqu'il est sous l'effet de *Charge forcenée* ?

R : Non.

Q : A quel moment doit-on regarder si une figurine est affectée par *Signes et présages* ? Est-ce au moment où le sort est lancé ou bien au moment où les figurines effectuent leurs attaques ?

R : Au moment où le sort est lancé. C'est un sort dit "à impulsion", à opposer aux sorts de type "aura", centrés sur le warcaster et dont la zone d'effet se déplace avec le warcaster.

Sorscha :

p.143: Kommodore Sorscha

Bourrasque – Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

Bourrasque doit être traitée comme un mouvement "normal", et donc subir tous les effets pénalisant le mouvement. Ainsi, si Sorscha utilise *Bourrasque* alors qu'elle se trouve dans une *Barrière temporelle* (Haley), elle se déplacera à vitesse réduite de moitié.

Q : Sorscha peut-elle avoir un bonus de visée si elle sacrifie son mouvement et utilise le sort *Bourrasque* ?

R : Oui. Si vous sacrifiez votre mouvement, vous avez le bonus de visée, même si vous vous déplacez par d'autres moyens.

Q : Un warjack doit-il payer un point de focus pour pouvoir charger lorsqu'il est sous l'effet de *Charge forcenée* ?

R : Non.

Q : Si le sort *Tempête* manque sa cible et dévie, toutes les figurines prises sous le gabarit vont-elles subir des dégâts à PUI 12 ?

R : Oui.

Karchev :

Q : Karchev est touché par le *Carreau légal* d'Eiryss, que fait-on ?

R : Comme avec un warjack.

***Rideau de fer** : Errata - «Une figurine ne peut subir les effets de *Rideau de fer* qu'une seule fois par round.»

Q : Le sort *Rage surnaturelle* peut-il affecter des figurines *Intangibles* ?

R : Oui.

Zevanna Agha :

Q : Que se passe-t-il lorsque Zevanna est sous l'effet du sort *Lamentation* (Kreoss) et qu'elle souhaite utiliser *Withered Staff* ?

R : Elle entretient son sort gratuitement.

Epic Sorscha :

Q : *Desperate pace* et *Elite cadre* affectent-ils les Equipages de mortiers ?

R : Oui.

Marauder :

Q : Comment les dégâts collatéraux du *Combo slam* sont-ils déterminés ?

R : Le *Combo slam* utilise la FOR actuelle du Maraudeur pour les dégâts collatéraux.

Q : Dois-je me déplacer et dépenser un point de focus pour utiliser le *Combo slam* ?

R : Non. Ce n'est pas une Prise spéciale, même si il en suit certaines règles.

Destructeur :

p.153 : Destructeur

Tir en Cloche – Le Destructeur peut ignorer avec la Bombarde n'importe quelle figurine faisant interférence, à l'exception de celles qui écranteraient normalement la cible.

Devastator :

*Pendant que le Devastator maintient une Clé de bras ou une Prise de tête, son ARM est réduite, exactement comme si le bras utilisé était hors service.

*Maintenir une Prise de tête sur un Devastator n'a aucun effet sur son ARM.

Lorsque le Devastator essaye de se libérer d'une Prise de tête, cela ne diminue pas son ARM non plus.

Q : Lorsqu'un Devastator effectue une charge, à quel moment exactement s'ouvre-t-il ?

R : Lorsqu'il effectue sa première attaque. Donc, en cas d'échec de la charge, il ne s'ouvre pas.

Q : Comment *Rouleau compresseur* et *Piétinement* interagissent-ils ?

R : *Rouleau compresseur*, puis *Piétinement*, impérativement dans cet ordre.

Q : Les dégâts d'une *Grêle de mort* peuvent-ils être boostés après une charge ?

R : Oui.

Kodiak :

Q : Les dégâts d'un *Dégazage* lors d'une charge peuvent-ils être boostés ?

R : oui.

Tireurs d'élite :

Q : Si une attaque ignore la *Dissimulation*, peut-on bénéficier du *Camouflage* ?

R : Non.

Crocs d'acier :

p.147: Crocs d'Acier

Mur de Boucliers– Remplacez le texte par: Lorsque cet ordre est donné, chacun des Crocs d'Acier qui est en formation serrée à la fin de son mouvement gagne +4ARM contre les attaques provenant de son arc avant. Les figurines qui ne terminent pas leur mouvement en formation serrée ne bénéficient pas du Mur de Boucliers. Ce bonus s'applique durant un tour entier même si des figurines adjacentes sont détruites ou retirées du jeu.

Cataphractes :

p.149: Cataphractes

Mur de Boucliers– Remplacez le texte par: Lorsque cet ordre est donné, chacun des Cataphractes qui est en formation serrée à la fin de son mouvement gagne +4ARM contre les attaques provenant de son arc avant. Les figurines qui ne terminent pas leur mouvement en formation serrée ne bénéficient pas du Mur de Bouclier. Ce bonus s'applique durant un tour entier même si des figurines adjacentes sont détruites ou retirées du jeu.

Vagabonds maudits :

Q : Un Vagabond maudit fait suffisamment de dégâts à Goreshade pour le détruire, mais la Damnée est présente. Le Vagabond a-t-il droit à une attaque supplémentaire ?

R : Goreshade n'a pas été détruit, donc la compétence *Berserker* n'est pas déclenchée.

Q : Si un Vagabond maudit met un warjack hors service sans le détruire, cela va-t-il déclencher la règle *Berserker* ?

R : Non. Il faut détruire complètement le warjack pour devenir *Berserker*.

Hommes des bois kossites :

Q : Si une attaque ignore la *Dissimulation*, peut-on bénéficier du *Camouflage* ?

R : Non.

***Clarification :** Lors du déploiement des Kossites, ils ne doivent pas être nécessairement **complètement** à moins de trois pouces du bord de table. Seule une partie du socle est nécessaire. Oui, cela veut bien dire qu'ils gagnent un pouce. D'autre part, ce que dit la règle, c'est qu'il n'est pas possible de choisir le bord de table de la zone de déploiement adverse comme zone d'entrée des kossites. Il est donc tout-à-fait possible d'en placer une partie dans le coin de la zone de déploiement adverse si vous avez choisi le bord de table gauche ou droite de la table pour les déployer.

Mécanos :

Q : Si j'en crois le livre, il semble que les Apprentis mécanos ne puissent pas s'entraider ; est-ce exact ?

R : Oui, ils ne peuvent qu'aider le Chef mécano.

*Erreur sur la première impression, de la carte : leader et 3 troupiers 17 pts.

Seigneurs gris :

Q : Doit-on appliquer la règle de "warcaster au corps-à-corps" (pas de +4 au jet de dés) aux Seigneurs gris ?

R : Oui ; cette règle s'applique à toute figurine jetant des sorts tout en étant au corps-à-corps.

Q : Un Seigneur gris peut-il affecter une figurine *Incorporelle* avec l'un de ses sorts ?

R : oui.

Q : Un Seigneur gris peut-il utiliser sa Compétence magique après une charge ?

R : Non.

Q : Que se passe-t-il si une figurine affectée par *Blizzard* quitte l'aire d'effet ?

R : Elle n'est plus affectée par les modificateurs au MVT et à l'ATT.

Unité garde des glaces – équipage de mortier :

Il n'est pas possible de cibler une figurine à moins de 8 pouces du mortier. Si cela devait arriver, vous êtes libre de refaire votre tir (ou de ne pas tirer du tout).

Traqueur :

Furtif — Si le Traqueur est à plus de 5 pouces de l'attaquant, il n'est pas considéré comme faisant interférence.

**Furtif* : n'importe quelle attaque (tir, magie, autre) portée d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement.

Soutien unité – crocs d'acier & porte étendard :

Q : Quelles sont les figurines qui peuvent être déplacées lorsque j'utilise la *Formation défensive* ?

R : Seules les figurines qui sont en formation rapprochée avec le Porte étendard sont déplacées.

Cataphracte Kovnik :

Q : Un Kovnik effectue un Grand Slam mais ne se déplace pas des 3" requis ; que se passe-t-il ?

R : Si un Kovnik tente un Grand Slam et ne se déplace pas de 3 pouces, il va effectuer une attaque de percussion, conformément aux règles de Grand Slam. Le jet de dommages ne bénéficiera pas de la compétence *Maître d'armes*.

Q : Comment l'attaque spéciale de Slam doit-elle être résolue ?

R : Exactement comme la Prise spéciale de même nom. Il faut donc se déplacer en ligne droite, d'au moins 3 pouces.

PROTECTORAT DE MENOOTH

Kreoss :

p.99: Haut Chapelain Kreoss (Haut-Templier Kreoss)

Lamentation – Remplacez le texte par: Toutes les figurines ennemies dans l'ADE dépensent le double de points de Focus pour lancer ou entretenir des sorts.

Châtiment (Clarification) – *Châtiment* n'est pas déclenché par un dégât collatéral, un dégât dû à un effet continu, ou un dégât infligé sans jet de dégâts.

Q : Un Acolyte est-il affecté par le sort *Lamentation* ?

R : Non. *Lamentation* a pour effet que toute figurine dans la zone de contrôle de Kreoss doit payer le double de points de focus pour lancer ou entretenir des sorts. Si une figurine peut lancer des sorts sans dépenser de focus (comme l'Acolyte), elle n'est pas affectée.

*Le sort *Châtiment* est seulement déclenché par des attaques. Des dégâts causés par un pouvoir, l'*Appel de la foudre*, ou un autre sort *Châtiment*, ne vont pas le déclencher.

*Lorsque le sort *Châtiment* est déclenché, l'attaquant subit le même jet de dégâts. Cela signifie que les dés sont relancés, en appliquant exactement les mêmes modifications qu'au jet qui a causé le *Châtiment*.

*Le sort *Sanctuaire* ne peut être lancé que sur un warjack ami.

Q : Comment la *Dissipation de l'arme de Kreoss* fonctionne-t-elle exactement ?

R : Dès que vous touchez, elle arrête instantanément les sorts à entretien qui sont actifs sur la victime. Si le sort est actif sur une unité entière, le sort s'arrête complètement.

Q : Que se passe-t-il si Kreoss touche une figurine affectée par *Rage mortelle (Deneghra)* au corps à corps ?

R : Le sort est dissipé avant que les dégâts ne soient infligés. La même chose se produirait avec un *Bouclier hermétique* (Stryker, Haley, Compagnon warcaster), réduisant l'ARM de la cible avant que le jet de dégâts ne soit effectué. Idem pour les sorts à entretien qui se déclenchent lorsque la figurine est « touchée » (« hit »), comme le sort *Vision* de Severius.

Severius :

p.97: Grand Scrutateur Severius

Puissance Divine (Prime vo 1ère impression) – paragraph 2, first sentence: "No spell may be cast or channeled within Severius' control area except by other friendly Protectorate models."

Puissance Divine (Clarification) – Puissance Divine empêche toutes les figurines ennemies possédant la compétence Manipulation de Focus et n'appartenant pas au Protectorat de récupérer normalement leurs points de Focus lors de leur phase de contrôle suivante. Cela ne les empêche pas de prendre du Focus à d'autres sources, comme par exemple la conversion de marqueurs d'âme.

Bénédictio de Menoth (Clarification) – La figurine affectée ne peut relancer un jet de dé que si celui-ci résulte de son action directe (par exemple, les jets d'attaques, de dégâts, de localisation de touche, de déviation). Elle ne peut pas relancer de jet de dé concernant un effet qui s'applique sur elle, comme *Corrosion*, ou un effet continu infligé par elle sur une autre figurine, comme *Feu*.

Conversion – Ne peut être lancé que sur un troupiers qui n'est pas en même temps un Personnage. Les figurines converties sont indépendantes et ne peuvent ni courir ni charger si elles n'en ont pas reçu l'ordre, ni se rallier de leur propre chef à moins qu'il ne s'agisse de chefs d'unités ou d'officiers, ou qu'elles y soient forcées par un effet quelconque.

N'importe quel mouvement (y compris être slamé, projeté, etc.) annule l'effet du sort *Sainte garde*.

Q : Est-il possible de lancer le sort *Sainte garde* sur une figurine au tapis ?

R : Oui. Mais le sort est annulé dès que la figurine se relève.

Q : Si une unité est sous l'effet de *Sainte garde* et si un troupiers bouge, l'unité entière perd-elle l'effet du sort ?

R : Oui, le sort s'arrête de fonctionner.

*Quelques clarifications concernant les points de victoire et le sort Conversion :

Tout d'abord un troupiers Converti doit être complètement ignoré pour ce qui concerne l'attribution des points de victoire relatifs à l'élimination de son unité d'origine. Si il était le dernier membre de son unité, les points de victoire doivent être attribués en fonction de la destruction de l'avant dernier troupiers.

Un troupiers Converti ne rapporte aucun point de victoire.

Q : Le sort *Vision* protège-t-il contre le *Coup sacrificiel* de Skarre ?

R : Non.

**Séduction diabolique* ne change pas la faction des figurines affectées. Idem pour la *Fusion mécanique* des Spectres mécaniques. En revanche, les figurines Converties par Severius changent de faction. Cela est important pour les effets qui affectent les figurines du Protectorat, comme le pouvoir du Grand exécuter, par exemple.

Q : Comment *Injonction de mort* et *Furtivité* interagissent-ils ?

R : *Injonction de mort* l'emporte. Une règle spéciale qui donne un touché automatique l'emporte sur une règle spéciale qui donne un échec automatique. Même chose avec le sort *Muraille de vent* de Vladimir.

Q : Que se passe-t-il si je cible une figurine hors portée alors que la cible est sous *Injonction de mort* ? La règle dit qu'une réussite automatique l'emporte sur un échec automatique. Dois-je en déduire que je touche malgré la distance ?

R : Non, c'est une exception à la règle. Si on est hors portée, l'attaque est toujours un échec. Une ADE déviera normalement.

Le Grand exécuter :

p.101: Grand Exécuter

Talent: Résurrection – Faites rentrer en jeu 2d6 fantassins ménites amis, et placez-les dans la Zone de Contrôle de l'Exécuter. Le joueur auquel les figurines appartiennent choisit celles qui reviennent en jeu, et ces dernières peuvent être réintégrées aux unités dont elles sont issues, ou en constituer de nouvelles du même type. Les nouvelles unités formées à cette occasion ne peuvent pas être d'effectif supérieur à l'effectif maximal autorisé pour une unité de ce type. Les figurines ressuscitées et placées dans leur unité d'origine font perdre à cette dernière tous les bonus ou les effets résultants de leur destruction. Les figurines ressuscitées ne peuvent pas être activées durant le tour où elles rentrent en jeu.

*Une figurine Convertie par Severius devient membre du Protectorat. *Résurrection* renvoie en jeu des figurines du Protectorat. Donc, on peut ramener en jeu des figurines Converties (dans une partie en 1000 points, donc).

Q : *Sacrifice Rituel* est-il affecté par la *Disruption* ?

R : Non. La disruption n'empêche que l'allocation «normale» de points de focus, celle que l'on effectue pendant la Phase de contrôle.

Q : Si des figurines ennemies mais appartenant au Protectorat sont détruites dans la zone de contrôle du Grand exécuter, va-t-il obtenir un marqueur ?

R : Oui.

Féora :

Q : Comment le sort *Ignition* interagit-il avec les prises spéciales ?

R : +2 à la PUI de n'importe quelle attaque infligeant des dégâts. Le feu critique marche comme n'importe quel autre effet critique. Il marche, entre autres, sur les Clés de bras.

Q : Dans un scénario où la destruction du warcaster est une condition de victoire, résout-on *Bucher funéraire* avant la fin de la partie ?

R : Le joueur qui a tué Féora gagne la partie. Elle explose et si elle détruit des figurines, son contrôleur marque les points de victoire.

The Harbinger :

Q : Comment *Martyre* et *Robustesse* interagissent-ils ?

R : Appliquez *Robustesse* d'abord.

Q : Comment *Martyre* et *Regeneration* (Seneschal) interagissent-ils ?

R : Vous avez la possibilité d'utiliser *Martyre* en premier. Si vous le faites, *Regeneration* ne sera pas déclenchée.

**Verbe de la loi* : Errata – Apotheosis indique CTRL comme aire d'effet du sort. Remplacez CTRL par CMD dans la ligne de caractéristiques. La description du sort est correcte.

Vengeur :

Q : Comment doit-on résoudre la poussé résultant d'un Bouclier répulsif ?

R : De la même façon qu'une prise spéciale Poussée. Pas d'attaque gratuite, donc.

Exécuteur :

Q : A quel moment les dégâts d'une *Eclaboussure critique* sont-ils appliqués ?

R : Avant les dégâts normaux. De plus, si un bouclier devait être détruit par ces dégâts, il faudrait en tenir compte pour la valeur d'armure lors du jet de dégâts.

Dominateur :

p.112: Dominateur

Coup circulaire (Clarification) – Résolvez complètement chaque attaque individuelle, en appliquant immédiatement les règles spéciales de la cible.

**Coup circulaire* permet à un Dominateur de faire une attaque contre chaque figurine dans sa zone de corps-à-corps. Ces attaques sont résolues complètement l'une après l'autre. Si la destruction d'une figurine rend l'attaque d'une autre figurine possible, vous pouvez faire une attaque contre cette dernière.

*Dans le cas d'une charge suivie d'un *Coup circulaire*, seule la première attaque bénéficie du bonus de charge.

Dévoit :

Q: Pourrais-je avoir quelques clarifications sur le fonctionnement de l'*Attaque préventive* ?

R : Si une figurine ennemie est dans la zone de corps-à-corps du Dévoit et a fini la «partie mouvement» de son activation, alors elle est susceptible de subir une *Attaque préventive*. Cela veut dire que l'on peut subir une *Attaque préventive* même si on ne vient pas d'engager un Dévoit ; le seul fait d'être dans sa zone de corps-à-corps après le mouvement est suffisant. Sacrifier son mouvement ne vous protégera pas de l'*Attaque préventive*. Supposons qu'un warjack soit amené dans la zone de corps-à-corps d'un Dévoit par un Portail des âmes (Goreshade) ; supposons aussi que ce warjack ne se soit pas encore activé ce tour. Lorsqu'il s'active, il ne pourra pas bouger, et subira une *Attaque préventive* avant de faire son action de combat. En revanche, un Rôdeur pourrait utiliser sa compétence *Bond* pour engager un Dévoit sans subir d'*Attaque préventive*. En effet, le *Bond* n'a pas lieu pendant la «partie mouvement». Enfin, une figurine disposant d'une aptitude permettant de sacrifier son activation complète sera aussi sujette à l'*Attaque préventive*, aussi contre-intuitif que cela puisse paraître.

Q : Severius est protégé par le sort *Vision*. Il est touché par une attaque de tir. Le Dévoit peut-il s'interposer au lieu de déclencher l'effet de *Vision* ?

R : *Vision* agit avant que le Dévoit ne puisse bouger.

Chœur de Menoth :

p.102: Chœur de Menoth

Crosse de Combat- Ajoutez aux règles spéciales de l'Aumônier et des Sacristains : Allonge – portée de corps-à-corps de 2 pouces.

*Contrairement à ce que beaucoup de gens croient, le Chant des chœurs n'est pas une bulle qui entoure le prêtre et dans laquelle les warjacks doivent rester. Si un warjack est à portée au moment où le prêtre chante, alors il bénéficie du cantique pour un tour, quoi qu'il fasse ensuite, même si l'Aumônier est détruit.

De plus, un warjack ne peut être affecté que par un seul Cantique à la fois. Si un warjack est sous l'effet d'un Cantique, et si il est dans la zone d'effet d'un nouveau Cantique, il reste sous l'effet du premier.

*Erreur sur la première impression de la carte : chef et 3 troupiers : 18 pts

Chevaliers templiers :

p.104: Chevaliers templiers

Lien fraternel—*Remplacez le texte par:* “Un Chevalier templier gagne +1 FOR et +1 ARM pour chaque membre de son unité qui est détruit. Ces bonus sont perdus si la figurine est remise en jeu.”

Gardiens de la flamme :

p.106: Gardiens de la Flamme

Mur de Boucliers— Remplacez le texte par : Lorsque cet ordre est donné, chacun des Gardiens de la Flamme qui est en formation serrée à la fin de son mouvement gagne +4 ARM contre les attaques provenant de son arc avant. Les figurines qui ne terminent pas leur mouvement en formation serrée ne bénéficient pas du Mur de Bouclier. Ce bonus s'applique durant un tour entier même si des figurines adjacentes sont détruites ou retirées du jeu.

Défense améliorée – Un Gardien de la Flamme bénéficie de +2 DEF contre les Charges et les Grands Slams provenant de son arc avant.

Saints Zélotes :

p.107: Saints Zélotes

Feu critique – Sur une touche critique, toutes les figurines dans l'aire d'effet sont affectées par le Feu.

Gardiens de la flamme - purificateurs :

*Utilisez la valeur la plus faible de l'ARM des Purificateurs pour n'importe quel dégât qui prend son origine dans son arc arrière. Utilisez l'autre valeur pour n'importe quoi d'autre.

Q : L'explosion d'un Purificateur peut-elle créer une réaction en chaîne ?

R : Non. Les Purificateurs explosent lorsqu'ils sont détruits par une attaque qui prend son origine dans son arc arrière. L'explosion d'un Purificateur n'est pas une attaque, donc pas d'explosion pour les éventuels autres figurines affectées.

Q : Une figurine prise sous le gabarit de l'Incinération peut-elle essayer d'en sortir sans subir le dégât de PUI 12 ?

R : Oui ; cela fonctionne exactement comme le sort *Souffle de corruption* d'Asphyxious.

Soutien d'unité - portefaix :

Q : Le Portefaix peut-il utiliser une seconde fois *Destinée divine* si il est remis en jeu par le pouvoir du Grand exécuteur ?

R : Non. Une seule fois pas partie est suffisant !

Sénéchal :

Q : *Enchaînement - projection* dit que le dégât de slam est à PUI 11. Qu'en est-il si la FOR ou la PUI du Sénéchal sont modifiées ?

R : Le nombre indiqué (11) est en fait le P+F actuel. Si l'une ou l'autre des caractéristiques est modifiée, le total l'est aussi.

Q : Que se passe-t-il si je fais un *Enchaînement - projection* contre un marqueur hors service ?

R: Il n'y a aucun intérêt à faire l'*Enchaînement - projection* contre un marqueur hors service car rien ne va se passer si l'attaque est réussie. Le jet de dégâts de *projection* est bien une conséquence du slam. Hors, un marqueur ne peut pas être slamé.

Q : Que se passe-t-il si Goreshade "détruit" un Sénéchal au corps à corps ?

R : Il n'est pas possible de créer une Damnée à partir d'un Sénéchal car jamais Hachoir ne pourra détruire un Sénéchal. C'est la compétence *Regeneration* qui détruit le Sénéchal.

Q : Que se passe-t-il si un Sénéchal subit des dégâts en même temps que d'autres troupiers sont détruits (par une ADE, par

exemple) ?

R : Si les dégâts sont sensés être simultanés, le Sénéchal peut utiliser sa compétence *Regeneration*.

Q : Que se passe-t-il si deux Sénéchaux sont sur le point d'être détruit pendant la phase de maintenance ? L'un des deux va-t-il soigner le second en étant détruit ?

R : Non. Leur destruction est simultanée.

Q : A quel moment précis un Sénéchal qui est à 0 points de vie est-il détruit ?

R : A la fin de la phase de maintenance. Autrement dit, des effets continus pourraient permettre à un Sénéchal de récupérer des points de vie.

Martyr :

*Un Martyr ne peut jamais avoir plus d'un point de focus. Vous ne pouvez pas les accumuler et les gardez pour plus tard !

MERCENAIRES

Magnus :

*Erreur sur la première impression de la carte : Pourfendeur P+F : 12 ; Projectile mystique : PUI : 11

Gorten :

**Glissement de terrain*- Errata: Ajouter : «Les figurines déplacées par *Glissement de terrain* ne peuvent pas être la cible d'Attaques gratuites.»

Q : Si une figurine affectée par *Glissement de terrain* n'est pas déplacée (à cause d'une autre figurine ou du terrain), subit-elle les autres effets du Pouvoir ?

R : Oui.

*Les sorts tels que *Souffle de corruption* (Asphyxious), *Tempête* (Sorscha) et *Explosion* (Irusk) font les dégâts spécifiés dans leur description plutôt que des dégâts d'explosion. *Stabilité* n'annule pas ces dégâts.

Ashlynn :

Q : Si Ashlynn est au tapis, peut-elle sacrifier son action pour se relever, puis lancer le sort *Lame éclatante* et ensuite se déplacer ?

R : Oui.

Q : Est-il possible d'utiliser *Bout Portant* lors de *Riposte* ?

R : Non. *Bout Portant* peut uniquement être utilisé pendant l'activation d'Ashlynn.

Q : Pour le sort *Baiser de Mort*, choisit-on toujours la colonne dans laquelle les dégâts sont appliqués, ou bien est-ce uniquement pour le point de dégât automatique ?

R : Toujours la colonne.

Q : Quelle est la durée du sort *Distraction* ?

R : Un tour.

Renégat :

Q : Si je fais des dégâts avec l'attaque additionnelle procurée par *Tronçonner*, puis-je en faire une autre ?

R : Oui, et ainsi de suite aussi longtemps que vous effectuez des dégâts.

Q : Puis-je utiliser *Tronçonner* dans le cas d'une attaque gratuite ?

R : Oui. Mais seule la première attaque comptée comme attaque gratuite.

Mangler :

**Coup circulaire* permet à un Mangler de faire une attaque contre chaque figurine dans sa zone de corps-à-corps. Ces attaques sont résolues complètement l'une après l'autre. Si la destruction d'une figurine rend l'attaque d'une autre figurine possible, vous pouvez faire une attaque contre cette dernière.

*Dans le cas d'une charge suivie d'un *Coup circulaire*, seule la première attaque bénéficie du bonus de charge.

Vanguard :

*Il y a une erreur dans No Quarter 1 sur le tableau d'avaries du Vanguard. Les cases du Système bras droit devraient être comme pour les autres warjacks : deux cases dans la cinquième colonne et une case dans la sixième.

Herne et Jonne :

*Les tirs additionnels générés par un *Tir de barrage* dévient toujours de D6 pouces, quelle que soit la distance entre le tireur et la cible.

Trollkin :

p.160: Brailletonnerre

Robustesse– Remplacez le texte par : à chaque fois qu'un Trollkin subit suffisamment de dégâts pour être détruit, le joueur qui le contrôle lance un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, le Trollkin est mis au tapis au lieu d'être détruit. Si Brailletonnerre n'est pas détruit, il est réduit à un point de dégâts.

Bombes Puantes – Lancer une Bombe Puante est une attaque spéciale.

*Brailletonnerre est un personnage et ne peut pas être ciblé par un sort que l'on ne peut pas lancer sur un personnage. Si il s'agit d'un sort affectant une unité entière, cette unité est immunisée aussi longtemps que Brailletonnerre sera en jeu.

**Hurlemort* affecte les figurines/unités.

Cerbères :

*Sam ne peut pas participer à un *Tir combiné*. Elle-même ne possède pas cette compétence.

Q : Est-il possible d'utiliser l'*Enchevêtrement* après une charge ?

R : Uniquement si vous avez la cible dans votre zone de corps-à-corps, c'est-à-dire à moins de 0.5 pouce et dans l'arc avant.

Hallebardiers des têtes d'acier

Q : Si Ashlynn lance le sort *Feinte* sur un hallebardiers des têtes d'acier, et si une figurine ennemie finit son mouvement dans la zone de corps-à-corps de la figurine affectée, peut-elle utiliser la compétence frappe préventive avant de bouger ?

R : Oui.

Eiryss :

p.159: Eiryss

Invisibilité – Tant qu'elle est *invisible*, Eiryss ne bloque pas les lignes de vue et ne fournit pas d'écrantage.

*Une figurine stationnaire dispose tout de même d'une activation. Une figurine stationnaire peut utiliser la compétence *Invisible*.

*Le Carreau disruptif enlève les points de focus restant et interdit la récupération normale des points de focus par le warcaster lors de sa prochaine phase de contrôle. Il peut tout de même obtenir des points de focus par d'autres moyens, comme le pouvoir de la Liche ou avec des marqueurs d'âme.

Q : Dans quel ordre les deux effets du Carreau disruptif sont-ils résolus ?

R : Les dégâts d'abord, puis la perte des points de focus.

Q : Si une attaque ignore la *Dissimulation*, peut-on bénéficier du *Camouflage* ?

R : Non.

Q : Eiryss peut-elle commencer la partie à moins de cinq pouces d'un warjack ami ?

R : Oui.

Q : Eiryss peut-elle devenir Invisible pour éviter l'*Allergie à la technologie* ?

R : Non.

Reinholdt :

p. 16 : Reinholdt

Mercenaire (Clarification)– Reinholdt ne travaillera pas pour Cryx ou le Protectorat.

Assistant – Retirez Reinholdt du jeu lorsque son warcaster est détruit ou retiré du jeu.

Longue-vue – Remplacez le texte par: le warcaster peut prêmesurer la distance entre lui-même et une unique figurine en ligne de vue.

Gorman Di Wulf :

Furtif — Si Gorman est à plus de 5 pouces de l'attaquant, il n'est pas considéré comme faisant interférence.

**Furtif* : n'importe quelle attaque (tir, magie, autre) portée d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement.

Ogrun Bokur :

Q : Un Ogrun Bokur a pour client un Spectre mécanique. Si le Spectre possède un warjack, le Bokur est-il toujours à moins de 6 pouces de son client ?

R : Non.

Alexia :

*Il y a une erreur dans No Quarter 2 : Alexia n'est pas un warcaster ; c'est un solo.

TOURNOIS

*Une armée entièrement constituée de figurines mercenaires doit respecter l'un des contrats mercenaires.

Format Steamroller :

Q : Si je joue Mercenaires, mes deux listes doivent-elles respecter le même contrat ?

R : Oui.

*Scenarios 1 et 2 : Une figurine *Intangible* ne peut pas tenir une position, comme dans la campagne Escalation.

***Scenario 3 : «Comme un Balancier»**

Q : Que veut dire «pendant trois tours consécutifs» dans les conditions de victoire ?

R : En bref, cela veut dire que si vous vous «mettez en position», votre adversaire a deux tours pour «casser» cette position, soit en

amenant des figurines dans votre camp, soit en détruisant vos figurines qui se trouvent dans sa moitié de terrain.

- FAQ VF réalisée par Macallan
- Nouvelles Règles Escalation VF par Zoroastre.
- Relecture CCCP.