



Foire aux questions VF :

Ordres :

1) Q: Une unité peut-elle charger une autre unité suite à un deuxième ordre dans la même phase d'ordre. Cette question est due au fait que certains joueurs interprètent la phrase 'Une unité peut seulement charger un ennemi qu'elle peut voir au début de son mouvement' comme 'Une unité peut seulement charger un ennemi qu'elle peut voir au début de la phase d'ordre'.

R: Dans Warmaster le joueur donne un ordre et fait un mouvement, il donne un autre ordre à la même unité et fait autre mouvement, un troisième ordre réussi donnerait un troisième mouvement. Une unité doit être capable de voir l'unité d'ennemi qu'elle charge quand l'ordre est donné (donc au début de son mouvement). Peu importe que l'unité ennemie soit visible ou non au début de la phase d'ordre).

2) Q: Si je donne à une brigade un ordre de charge est-ce que toutes les unités de la brigade peuvent attaquer?

R: Si vous donnez avec succès un ordre à une brigade, alors toute unité de la brigade peut charger tout ennemi qu'elle peut atteindre comme décrit dans les règles de charge (p32). Elles ne sont pas obligées de le faire, certaines peuvent charger et d'autres non. Toutes les unités qui ne chargent pas doivent être déplacées 'en un seul corps' (doivent finir leur mouvement en se touchant. Les unités qui chargent ne doivent pas obligatoirement toucher les autres membres de leur brigade (elles peuvent se séparer (p35)). Pour résoudre la charge d'une brigade il est essentiel de déplacer les unités les une après les autres, car le mouvement de la première unité peut affecter les lignes de vue des autres unités.

3) Q: Est-ce qu'un mage peut donner des ordres à une brigade dans laquelle seulement certaines des unités sont dans son rayon de commandement?

R: Pour déterminer si une unité est dans le rayon de commandement d'un personnage, mesurez la distance du socle le plus proche de l'unité au socle du personnage. Si la distance est égale ou inférieure au rayon de commandement du personnage alors il peut essayer d'émettre un ordre. C'est ainsi que les distances sont généralement mesurées, la même chose s'applique pour les pénalités de commandement par exemple (p15).

Dans le cas d'un mage avec un rayon de commandement de 20cm il peut essayer donner un ordre à une unité tant que la distance entre le mage et la partie la plus proche de l'unité est de 20cm ou moins. Il n'est pas nécessaire que l'unité entière soit dans un 20 cm radius du mage ou même qu'un socle entier soit dans les 20 cm de rayon.

Pour donner un ordre à une brigade, le personnage doit avoir toutes les unités de la brigade dans son rayon de commandement. Il suffit alors de mesurer la distance séparant le personnage de l'unité la plus éloignée de la brigade. Si l'unité est en dehors du rayon de commandement comme décrit dans la question, alors elle ne peut pas être inclus dans un ordre de brigade. Cependant, le personnage pourrait encore donner un ordre de brigade aux unités qui sont dans le rayon de commandement.

4) Q: Est-ce qu'une unité volante peut voir une unité sur une colline s'il y a une autre unité devant sur la même colline ? Si oui, est-ce que les volants peuvent charger l'unité sur la colline? Si oui, où placer les socles de volants s'il n'y a pas la place à cause de l'autre unité?

R: Dans cette situation les volants ne peuvent pas voir. L'aptitude d'une unité volante à voir et à charger est la même qu'une unité terrestre (p42).

5) Q: Est-ce que les troupes volantes peuvent survoler d'autres unités quand elles se déplacent lors de la phase de commandement?

R: Dans la phase de commandement des troupes volantes peuvent survoler d'autres unités de l'un ou l'autre camp de la même manière qu'elles peuvent survoler les terrains qui sont normalement infranchissables aux troupes terrestres (p60 Terrain).

Noter que les volants peuvent survoler d'autres volants comme les unités conventionnelles. Les volants ne peuvent pas terminer leurs mouvements au-dessus d'autres unités. Les socles de personnages doivent être déplacés pour rejoindre une unité amie si une unité de volants ennemis termine son mouvement au-dessus d'eux comme décrit dans la section des règles sur les Généraux, Mages et Héros (voir p56).

6) Q: Les volants peuvent seulement recevoir un ordre s'il y a un personnage à 20 cm. Faut-il que ce soit le personnage donnant l'ordre, ou simplement avoir un personnage à 20cm des volants même si ce n'est pas lui qui donne l'ordre.

R: Une unité volante peut recevoir des ordres donnés par un personnage à 20 cm. Comme pour toute unité, une unité volante peut seulement recevoir des ordres d'un seul personnage pendant la phase d'ordre et le personnage donnant l'ordre doit être dans les 20 cm.

7) Q: Qu'arrive t'il si lors d'une gaffe on obtient 6 sur le tableau des gaffes pour le chariot de guerre ? Résultat ignoré ? On relance le dé ? Déplacement vers l'ennemi le plus proche mais sans charge ?

R: La règle dit que l'unité doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche et le charger si possible. Il existe beaucoup de situations où une charge est impossible, dans un tel cas l'unité doit se déplacer aussi loin que possible mais sans charger. Le chariot de guerre se déplace donc aussi loin que possible, mais comme il ne peut pas charger il est placé à 1 cm de l'unité la plus proche.

8) Q: Qu'arrive t'il si lors d'une gaffe les tueurs de trolls obtiennent « Notre mort ne servirait à rien Messire »?

R: Les tueurs de trolls se déplacent de la moitié de leur mouvement et ne chargent pas comme les autres unités. Peut-être que vos tueurs de troll ne sont pas assez fidèles à leurs vœux. Peut-être jugent ils l'ennemi indigne de leur sacrifice. Votre opposant trouvera indubitablement des raisons pour que vos tueurs de trolls se comportent apparemment en lâche.

9) Q: (6/3/2001) Est-ce que les machines peuvent charger par initiative?

R: Oui. Il n'y a aucune règle qui empêche les machines de charger par initiative. Certaines machines pourraient avoir des règles propres l'interdisant. L'artillerie ne peut pas charger en utilisant l'initiative (p22 et p67) mais cela s'applique spécifiquement à l'artillerie et pas aux machines.

10) Q: (6/03/2001) Est-ce que le *chariot de guerre* ne peut vraiment pas charger? (WarMag2 armée Kislévite p16-17)

R: C'est correct – le *chariot de guerre* ne peut pas charger.

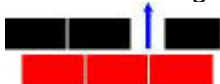
Le *chariot de guerre* est une forteresse mobile hérissée de canon. Son rôle est de fournir à l'armée un point fort statique sur le champ de bataille. Le *chariot de guerre* est mobile seulement pour être déplacé vers une position convenable où il peut être mis en palissade et préparé contre les attaques. S'il est attaqué lors de son déplacement, le chariot de guerre est aisément détruit.

11) Q: (6/03/2001) Est ce que les socles d'une unité qui se déplace doivent suivre le même chemin pendant le mouvement, ou est-ce que chaque socle doit effectuer son mouvement en entier avant qu'un autre socle puisse bouger?

Les règles indiquent clairement que pendant le mouvement normal, les socles de la même unité ne peuvent pas se déplacer à travers un autre socle, mais ce n'est pas la même chose.

Les règles sur le ralliement après le corps à corps impliquent qu'ils le peuvent, puisque vous pouvez faire pivoter un socle d'une unité en formation régulière sans déplacer les autres socles. Est ce un cas spécial?

Cela fait la différence entre l'aptitude ou l'incapacité de l'unité rouge à se déplacer par l'espace entre les deux unités noires dans le diagramme suivant :



R: Lors du mouvement d'une unité, on déplace les socles les uns après les autres, chacun devant terminer son mouvement avant de passer à un autre. C'est la meilleure solution pour être certain de respecter pleinement les règles. Si les joueurs trouvent commodes de déplacer l'unité entière d'une seule pièce, c'est acceptable si le mouvement est légal et que la position exacte de l'unité n'a pas une grande importance.

Quand une unité évite, recule ou se replie, les socles de la même unité peuvent se déplacer les uns à travers les autres. Ils doivent le faire en respectant les règles. Dans ces situations j'imagine toujours les formations se séparant en petites

sections ou s'ouvrant en une formation plus lâche, ou même déroutant avant de se réorganiser pour se préparer à lutter une fois de plus.

Dans les autres situations les socles ne sont pas autorisés à se traverser les uns les autres.

Les règles n'empêchent pas les socles de bouger en oblique ou en tournant. C'est parfois nécessaire pour passer dans des espaces étroits. Cependant, cela peut parfois permettre à des unités de charger de manière trop flexible – entre deux unités ennemies par exemple. La règle suivante est donc proposée.

Charge à travers un espace étroit :

Quand des socles chargent, sur initiative ou sur ordre, ils ne peuvent pas se déplacer au travers d'un espace au moins aussi large que le front du socle. Une unité d'infanterie avec des socles de 4cm de large ne peut se déplacer dans un espace de moins de 4cm de large. Une avance est aussi considérée comme une charge dans ce cas.

Le seul frein à cette proposition est qu'il est possible d'imaginer des situations où un défilé, un chemin, ou un élément similaire rendrait impossible l'engagement d'un adversaire par une unité d'infanterie. Il est alors permis aux joueurs de modifier la règle dans ces cas.

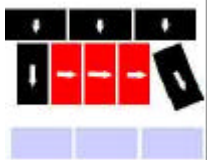
12) Q: (6/3/2001) Les règles de charge décrivent qu'un socle bouge avant les autres. Est-ce que cela réfère à l'ordre dans lequel ils sont placés contre l'ennemi, ou cela signifie que, quand ils chargent, les socles se déplacent un à un de leur mouvement complet ? Autrement dit, dans le diagramme précédent, est-ce que l'unité rouge pourrait charger un ennemi par l'espace entre les unités noires?

R: Quand une unité se déplace, bouger toujours les socles les uns après les autres; dans une charge c'est surtout important parce que le mouvement de charge et la position de l'unité dans le combat est donnée par la position du premier socle.

Dans la situation du diagramme, le mouvement serait impossible pour un mouvement normal ou une charge car il n'y a pas la place pour le premier socle de passer dans l'espace sans traverser l'adversaire ou un autre socle de sa propre unité.

13) Q: (6/3/2001) Les règles énoncent que des socles chargeant qui ne peuvent pas être placés avec leurs fronts entièrement au contact de l'ennemi peuvent être placés pour que leurs fronts touchent partiellement ou coin à coin. Si le mouvement d'un socle est limité par le terrain ou par d'autres unités, il est possible qu'il ne puisse pas se tourner pour affronter l'ennemi. Dans ces situations, est-il possible de le déplacer pour que son flanc touche l'ennemi, en considérant que le coin avant est maintenant en rapport avec l'ennemi?

Si ce n'est pas possible, que se passe-t-il? Vraisemblablement l'unité qui désire charger ne peut le faire, mais les règles ne décrivent pas la possibilité d'une charge ratée.



L'unité rouge veut charger l'unité bleue, mais est limitée dans ces mouvements par les autres unités de sa brigade (les éléments noirs).

R: L'éligibilité à effectuer une charge (ou dans ce cas pour éviter) sur initiative est établie au début du mouvement de l'unité – l'unité doit être capable de voir sa cible au début de son mouvement comme habituellement pour les unités qui charge (p32). Les unités se déplaçant une après l'autre par initiative pendant la phase de commandement, il est parfaitement possible qu'une unité s'étant déplacée permette à une autre unité de voir une cible et de charger par initiative.

Le mouvement d'une unité peut aussi bloquer la ligne de vue d'autres unités, mais il est aussi implicite que ce mouvement peut ouvrir une ligne de vue pour d'autres unités.

14) Q: Une unité de cavalerie est à 15cm d'une unité d'infanterie ennemie à l'orée d'un bois et à 20cm d'une unité de char ennemie juste devant elle - les deux unités ennemies sont visibles.

La cavalerie ne peut pas charger l'unité d'infanterie parce que le bois est infranchissable.

L'unité de cavalerie peut-elle employer son initiative pour charger les chars ennemis puisque c'est l'unité ennemie la plus proche qu'il pourrait charger (P22) ?

R: Non, à part les unités ennemies fortifiées et les unités séparées mutuellement par un terrain infranchissable, une unité peut seulement employer son initiative par rapport à l'ennemi le plus proche indépendamment du fait qu'il puisse le charger ou pas. Dans l'exemple, la cavalerie peut ignorer l'infanterie mais ne peut pas charger, si l'unité d'infanterie ennemie était fortifiée plutôt que juste dans un bois alors la cavalerie pourrait l'ignorer et employer son initiative pour charger les chars.

Tirs :

1) Q: Si j'ai deux unités tirant sur la même cible de directions différentes, par exemple une de face et une autre de dos, comment résoudre le repli de la cible?

R: Totaliser les pertes et les dés de distance, effectuer le repli par rapport au plus proche ennemi qui tire. Voir p27 'repousser l'ennemi'. Si deux socles ou plus sont également distants, le joueur dont l'unité est repoussée peut choisir le plus proche.

2) Q: Pendant le tir et le combat, des socles de la même unité peuvent être 'à découvert' et d'autres 'défendus' (et dans certains cas 'fortifiés') comment est déterminé le statut de l'unité si elle est repoussée par les tirs. Est-ce que tous les socles d'une unité doivent être 'défendus' pour que l'unité compte comme 'défendue' ou simplement certains parmi eux?

R: Cela ne peut être résolu avec le livre de règle, nous donnons donc une réponse provisoire en attente d'un amendement. Ceci remplace les deux paragraphes p27.

Les unités avec un ou plusieurs socles en position défendue lance un dé de moins quand elles sont repoussées.

Les unités avec un ou plusieurs socles en position fortifiée lance deux dés de moins quand elles sont repoussées.

3) Q: Quand une unité est repoussée sur un ennemi par un tir ou forcée de se replier dans un combat, à quelle distance doit être l'unité ennemie pour que l'unité repoussée soit confuse (repoussement) ou détruite (repli). La question survient parce que les unités qui sont repoussées doivent stopper à 1 cm de l'adversaire (p49 cas 4) qu'arrive t'il à une unité qui s'approche à moins de 1 cm mais qui ne touche pas?

R: Dans les deux cas unités/socles sont pénalisés s'ils sont de contacté un socle ennemi (c'est-à-dire si l'un ou l'autre touchent ou traverse des socles ennemis. Les mêmes restrictions s'appliquent aux socles effectuant un recul). La raison pour appliquer la règle des '1cm' quand les unités sont repoussées est d'établir une position formelle pour des unités qui autrement passeraient au-dessus d'autres unités ou les toucheraient. Si le mouvement de l'unité l'amène vers un ennemi sans le toucher peu importe la distance tant qu'elle ne touche pas l'ennemi.

4) Q: Est-ce que des unités ennemies engagées bloquent la ligne de vue de l'artillerie tirant?

R: L'artillerie peut tirer au-dessus des obstacles, y compris les socles amis, situés plus bas qu'elle ou sa cible (tir au-dessus p67). Habituellement l'ennemi visible le plus proche sera la cible (mais si des socles ennemis sont engagés en combat ils sont inéligibles comme cibles et l'artillerie peut tirer par-dessus comme s'ils étaient des obstacles ou des amis. Les obstacles situés au même niveau bloquent la ligne de tir (y compris les socles engagés en combat).

5) Q: un socle dont une partie du front est bloquée par un socle ami peut-il tirer? Ou seulement si une partie de son front peut tracer une ligne de vue vers une cible.

R: Une unité peut tirer si elle peut voir la cible de n'importe quel point de son front (ou d'un de ses bords dans le cas de certaines unités). Donc, un socle n'a pas besoin pour tirer d'avoir une ligne de vue à partir de tout son front (p25), mais seulement d'un point de ce front, quel qu'il soit.

6) Q: Quand une unité de canons tire sur une unité située dans une forêt et obtient 2 blessures combien de dés sont lancés par l'unité repoussée? Est ce 2 parce que la cible défendue compte comme étant en terrain découvert pour les tirs de canon (p68) ou 1 parce que les unités défendues comptent un dé de moins pour être repoussées (p27).

R: Quand on lance les dés pour toucher pour des canons, on compte les cibles défendues comme étant à découvert (4+ pour toucher) et les fortifiées comme défendues (5+ pour toucher). Cela concerne seulement le score nécessaire pour toucher et il serait mieux de parler d'un bonus de +1 pour toucher contre des cibles fortifiées ou défendues. Le nombre de dés lancés pour les repousser n'est pas affecté. Si une unité située dans un bois prend 2 blessures par un tir de canon, un seul dé est lancé car une unité défendue ignore la première blessure pour ce qui est du repoussement.

7) Q: La page 24 des règles énonce que les unités tirent sur la cible ennemie visible la plus proche. Est-ce que l'artillerie doit tirer sur l'ennemi le plus proche?

R: Oh oui! La seule exception c'est lorsque l'artillerie tire sur les murs, portes et tours (p91). Malgré tous, les murs, portes et tours doivent être visibles pour que l'artillerie tire sur eux.

Cela est aussi valable pour les tirs des machines mais pas pour les sorts.

8) Q: Le livre de règle dit que le *canon feu d'enfer* peut faire jusqu'à 6 attaques, mais le rapport de bataille du *White Dwarf* 246 indique autre chose. Pouvez vous clarifier?

R: Le livre de règle est correct (le feu d'enfer obtient 6 attaques jusqu'à 10 cm, 3 attaques jusqu'à 20 cm et 1 attaque jusqu'à 30 cm (p68)).

9) Q: Est-ce qu'un monstre monté qui a rejoint une unité amie peut de nouveau tirer sur un ennemi chargeant s'il possède une attaque par souffle? Si oui comment est résolu le tir?

R: Oui la monture monstrueuse peut tirer contre l'unité chargeant. Les tirs sont résolus une fois que les socles chargeant sont en place, mais sont supposés être survenu à n'importe quel point du mouvement de charge (voir tir de contre charge (p28)). Toutes les pertes sont enlevées avant le combat et retenues pour résoudre le premier round de combat (p28).

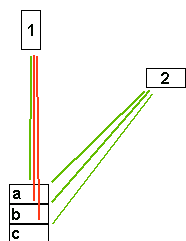
Le problème avec les attaques par souffle est la ligne de vue et la position du personnage? Ou, en d'autres termes : 1) est-ce que le personnage lui même doit être capable de voir la cible 2) Est ce un socle de l'unité accompagnée par le personnage qui doit voir la cible?

Le livre de règle ne couvre pas cela. A mon avis le personnage doit pouvoir voir la cible. Cependant, cela contredit le principe que le personnage est 'dans' l'unité. Nous pouvons alors introduire une nouvelle règle. Ceci est une règle optionnelle :

Monture monstrueuse tirant :

Quand un monstre monté par un personnage ayant une attaque de tir rejoint une unité, il est supposé être dans l'unité indépendamment de sa position réelle dans l'unité. Quand il tire dans la phase de tir, ou pendant la phase de commandement s'il tire alors sur une unité chargeant, le joueur désigne un socle dans l'unité que le personnage a rejoint. Les tirs sont issus de ce socle selon la procédure normale. Tous les tirs sur une unité cible sont calculés à partir du même socle, le personnage peut changer de socle pendant le tour si nécessaire. Cela peut arriver pendant la phase de commandement si l'unité est chargée par plus d'un ennemi, par exemple.

10) Q: Une unité d'archer est en colonne. Est ce que tous les socles de l'unité peuvent tirer sur une cible ou seulement le premier ? Au combat, les coins d'un socle comptent pour que l'unité compte comme engagée, est ce que les coins comptent comme appartenant au bord avant pour le tir ? Dans ce cas une unité abc serait capable de faire 3 tir sur la cible 2 et un sur la cible 1.



R: Un socle doit toucher un socle ennemi pour compter dans un combat (de face, de flanc, de dos ou par un coin p36).

Un socle doit être capable de voir sa cible pour tirer. Dans la plupart des cas cela signifie que le socle doit avoir une ligne de vue ininterrompue sur la cible (p25 et schéma 25.1).

La seule manière de réaliser quelque chose de similaire à la situation montrée dans le diagramme est que les socles soient légèrement décalés exposant ainsi une partie de leur front. Dans un tel cas la formation est irrégulière et l'unité perd ces soutiens au combat. Le seul autre cas où une telle situation est possible c'est avec les unités tirant sur 360° (Ex : chevauteur de loup p137).

11) Q: Une brigade est composée d'une unité de tireur en ligne devant trois unités d'infanterie en colonne. Toutes les unités sont à 20cm de l'ennemi et la brigade a reçu un ordre. Est ce que l'unité de tireur peut se déplacer sur le côté pour que les trois autres unités chargent (si des cibles sont disponibles) tout cela avec le même ordre ? Certains ont dit que les règles de charge disent que les unités d'une brigade ne doivent pas être en contact qu'à la fin du mouvement. Le livre de règle ne dit pas dans quel ordre les unités doivent être déplacées. Est ce que les unités qui chargent doivent se déplacer en premier, puis les unités qui ne chargent pas, ou est ce que les unités peuvent être déplacées dans n'importe quel ordre ?



R: Les unités peuvent être déplacées dans n'importe quel ordre. La règle dit que les unités recevant un ordre de brigade doivent encore former une brigade une fois que les déplacements sont finis. Peu importe l'ordre dans lequel les unités se touchent pourvu qu'elles restent toutes en contact. Cependant, les unités qui chargent sont séparées de leur brigade et ne doivent donc pas être en contact avec la brigade une fois que toutes les unités se sont déplacées. (p17).

La meilleure manière de comprendre les règles de brigade est de suivre une routine en bougeant les unités les une après les autres. Pour la rapidité du jeu, il est parfois commode de pousser l'ensemble de la brigade d'un coup. Mais c'est à éviter si des charges sont programmées.

1. Donnez un ordre à la brigade. On suppose qu'il est réussi.
2. Décidez qu'elle unité vous désirez déplacer en premier. L'unité compte maintenant comme ayant reçu son ordre. Vérifiez la ligne de vue en cas de charge (si charge) et déplacez l'unité jusqu'à sa nouvelle position.
3. Décidez qu'elle unité se déplace en second. Vérifiez la ligne de vue en cas de charge (si charge) et déplacez l'unité jusqu'à sa nouvelle position.
4. Comme 3 pour la troisième unité et la quatrième unité si nécessaire.
5. Une fois que le mouvement est réalisé les unités qui ne chargent pas doivent encore former une brigade.
6. Donnez un nouvel ordre à la brigade et recommencez en cas de succès.

12) Q: (6/3/2001) Est-ce que les machines Peuvent tirer par dessus des troupes situées plus bas?

R: La règle générale de tir par-dessus des troupes amies de la page 67 du livre de règle s'applique seulement à l'artillerie.

La catégorie machine a tendance à attirer exceptions et règles spéciales. Quand Warmaster était en développement nous avions une plus grande gamme de machines. C'est pourquoi la catégorie est incorporée aux règles bien qu'il y ait seulement que deux machines dans le jeu (*gyrocoptère* et *tank à vapeur*). Mais c'est une catégorie utile car elle permet de gérer les exceptions.

Il n'y a aucune règle générale qui permet aux machines de tirer par-dessus les autres troupes. Cependant, il est possible qu'à l'avenir nous créerons une nouvelle machine qui peut avoir une telle aptitude. Cela sera énoncé spécifiquement dans les règles spéciales de cette machine.

La règle générale de tir par-dessus des troupes amies permet à l'artillerie à longue portée d'effectuer des tirs sur des cibles distantes. Chaque tir représente un bombardement continu de positions statiques plutôt qu'un seul tir. Le *tank à vapeur* et le *gyrocoptère* sont envisagés comme des armes conçues pour le combat rapproché – il ne semblait pas approprié de leur donner la même aptitude.

Il est utile de se rappeler que les tirs d'artillerie sont des bombardements sur un temps long. Les tirs sont attentivement observés par des guetteurs ou rapportés par des individus plus proches de l'action, et les tirs sont continuellement ajustés. Les *tanks à vapeur* et les *gyrocoptères* par contre sont des machines mobiles, bruyantes, surmenant les équipages qui peuvent seulement tirer efficacement sur les cibles proches.

13) Q: (6/03/2001) Est-ce que le gyrocoptère et le chariot de guerre peuvent tirer en contre charge?

R: Oui. Sauf précision contraire dans les règles, tout socle capable de tirer peut tirer sur les unités ennemies le chargeant s'il peut les voir. Voir p28 du livre de règle Warmaster.

14) Q: (6/3/2001) Est-ce que des troupes armées d'armes de jet sont obligées de tirer sur les unités ennemies, ou peuvent elles retenir leurs tirs ? Pendant une charge ennemi, est on obligé de faire un tir de contre charge ?

R: Aucune règle n'oblige une unité à tirer c'est au choix du joueur.

15) Q: (6/3/2001) les pertes dues au tirs sont enlevées lorsqu'elles surviennent. Si l'unité ennemie la plus proche est entièrement détruite, l'unité tire sur la prochaine cible la plus proche, ou est-ce que son tir est perdu ?

R: Une unité tire sur la cible la plus proche lors de la résolution du tir. Si une cible potentielle est détruite avant que l'unité ait pu tirer, alors l'unité peut tirer sur la cible non détruite la plus proche.

16) Q: (6/3/2001) Les règles précisent que les pertes de socles consécutives à un tir de contre charge sont enlevées après la résolution des tirs qui ont lieu à la fin du mouvement de l'unité chargeant. Cela implique t'il qu'une deuxième unité pourrait alors charger dans l'espace libéré par les pertes consécutives aux tirs ?

R: les pertes des unités chargeant sont enlevées tout de suite. Les chargeurs se déplacent et le défenseur fait feu, les socles détruits sont enlevés et les pertes sont notées.

Cela signifie qu'un espace peut être créé permettant à une autre unité de charger le tireur. Cela peut occasionnellement exposer le tireur à une deuxième charge. Cependant est ce un réel désavantage si l'on tient compte de la perte d'un socle ennemi, libérant un socle pouvant tirer sur la deuxième charge ou empêcher éventuellement l'ennemi de charger de flanc ?

17) Q: Si vous tirez d'une colline sur une cible qui est aussi sur une colline et que toutes les deux sont à la même hauteur, la cible compte elle comme défendu ou en terrain dégagé (p26) ?

R: En terrain dégagé – une socle ciblé (infanterie ou artillerie) est seulement en position de défense s'il occupe une position plus haute que ses attaquants. Cependant, cela peut être difficile de le déterminer -particulièrement si votre terrain est modelé avec réalisme - et de temps en temps, il peut être pratiquement impossible de dire si un socle est plus haut qu'un autre (dans un tel cas la meilleure solution est de jeter un dé pour décider). Souvenez-vous, les statuts fortifié et défendu est déterminé socle par socle donc c'est possible que certains socles soient plus hauts que la cible tandis que d'autres ne le sont pas -Dans ces situations on peut toujours choisir les socles les moins protégés pour cibles même si d'autres socles plus durs à toucher de la même unité sont plus proches (p26 paragraphe 3).

18) Q: Une unité repoussée de 8cm dans un combat éloigné de 6.5cm. L'unité est donc confuse et doit faire halte à 1cm du plus proche socle engagé. Qu'est-ce qui arriverait si la même unité devait être repoussée de 6cm dans la même direction ? Elle doit faire halte 1cm du socle le plus proche ? Est-elle confuse (p49) ?

R: L'unité repoussée se déplace simplement en arrière de 6cm et finie son mouvement à 0.5cm de l'engagement. Elle n'est pas confuse. La seule raison d'avoir spécifié 1cm de séparation est que c'est une distance commode pour séparer des unités ne se touchant pas. De temps en temps, il peut s'avérer impossible de laisser 1cm entier de séparation dans ce cas un espace plus petit peut être laissé. La seule chose importante est qu'il soit clair quel les socles ne se touchent pas.

Combats :

1) Q: Est-ce que l'on peut employer le recul a la fin d'un combat pour se déplacer dans toutes les directions? Les règles page 44 semblent en faveur de cela, mais "reculer" vers une formation ennemie semble bizarre.

R: le recul ne se fait pas obligatoirement 'en arrière.' il peut être fait dans toutes les directions, mais les unités ne peuvent pas s'approcher à moins de 1 cm de l'ennemi lors du recul. Ainsi, par exemple, ils ne peuvent pas utiliser ce mouvement pour pénétrer dans une ligne d'ennemi. Bien que nous ayons essayé de mettre en place une règle obligeant à s'éloigner de l'ennemi, nous avons opté pour une simplification.

2) Q: Si deux unités amies perdent un round de combat et qu'une est complètement détruite, la distance de repli est-elle encore divisée par deux ou est ce que l'unité détruite est ignorée ?

Ou autrement dit, est-ce que des unités détruites sont comptées pour la distance de repli dans les combats multiples?

R: Dans la résolution des replis pour les socles rescapés, il faut compter les unités détruites pour la distance. Page 46 Replis et Poursuites, "La distance de repli est égale à la différence du nombre de pertes divisée par le nombre d'unités du camp perdant en incluant toute unité détruite."

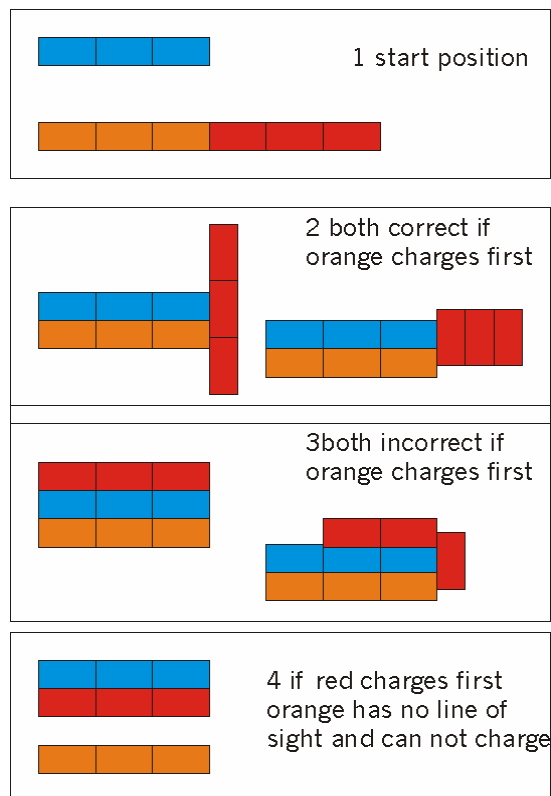
3) Q: Quand deux unités opposées s'affrontent sur une colline sans aucun avantage de hauteur, est ce que l'une ou l'autre peut être considérée comme défendue?

R: le statut Défendu s'applique individuellement aux socles plutôt qu'aux unités entières. Un socle compte comme 'défendu' s'il est situé en crête ou sur le dessus d'une colline ou s'il occupe une position située plus haut que celle de l'ennemi. Voir p45 du livre de règle. Dans le cas d'un socle sur une colline, cela signifie qu'il compte comme défendu s'il est plus haut que l'ennemi qu'il touche. Si aucun côté n'est plus haut, aucun ne compte comme défendu. Il est difficile de

définir strictement ce que signifie 'plus haut' à moins de définir assez rigoureusement les décors employés. C'est pourquoi le livre de règle n'impose pas de définition. Cependant, il y a des notes sur comment interpréter cette règle avec de différents éléments de décors dans L'appendice 2 sur p147 du livre de règle.

4) Q: Pouvez vous nous expliquer comment charger de front et mettre des unités sur le flanc d'une unité.

R: Stephan a gentiment dessiné un ensemble de diagrammes explicatifs. Le point important à se rappeler quand on résout des charges multiples est que les unités effectuent leur mouvement l'une après l'autre. Cela signifie que le mouvement de la première unité peut compromettre les lignes de vue de la seconde unité et des autres. Un ordre donné à une brigade autorise simplement les unités à faire un mouvement (il n'y a pas d'ordre de charge) on résout le mouvement comme si les unités avaient reçu des ordres séparés. Une fois que la première unité s'est placée, les autres unités résolvent leur charge en fonction de leur position au début de leur mouvement.



5) Q: en se référant au diagramme suivant. Dans les deux des situations montrées, trois unités (bleu, bleu clair et orange) ont été chargées par une quatrième (rouge). Les socles attaquant de l'unité rouge ont infligé des blessures suffisantes pour enlever une unité complète. La question est la suivante, dans la première situation les trois unités sont en colonne et les socles sont enlevés de l'arrière, alors que dans la deuxième situation les trois unités sont arrangées en lignes, et la première unité subit toutes les pertes et est enlevée. Quels sont les bonus de soutien dans les deux circonstances.



R: Dans le premier exemple, le bonus de soutien est de +3 et dans le second de 0 (les socles perdus ne peuvent ni soutenir ni être soutenus). Voir p40 Troupes en soutien.

On pourrait justifier cela en imaginant que le premier exemple représente une 'défense en profondeur' avec des troupes postées en réserve, en fait cela n'est pas réellement satisfaisant et nous travaillons à une révision des règles de soutien.

6) Q: Dans un combat, un socle chargé de flanc ou de dos peut-il se retourner pour poursuivre s'il gagne le combat? Si cela est permis, est-ce la pénalité pour combattre de flanc/dos est annulée?

R: Lors d'un combat, où une unité combat seulement sur son flanc ou son arrière (non sur son avant) il est parfaitement possible de tourner les socles poursuivants pour qu'ils combattent de face. Ceci est couvert par 'tous les autres socles' dans le paragraphe final p42.

Dans cette situation l'unité poursuivante prendrait un de ces socles engagés au combat, de préférence un de ceux qui voient l'adversaire et le placerait au contact (centre à centre, front contre front, avec le socle se repliant qui n'aura pas changé son orientation). Tous les socles restants de l'unité poursuivante peuvent alors être placés par rapport au premier.

7) Q: Une unité de cavalerie est chargée dans le flanc par une unité de chars, la cavalerie gagne le combat. Comment l'unité poursuivante de cavalerie est placée. Est-ce que la cavalerie est placée comme si elle avait initié une charge front contre front?

R: (Note: Cette réponse est simplement une suggestion et non une règle) je ne pense pas que cette situation soit totalement clarifiée par le livre de règle. Cependant, Je ne suis pas exactement sûr de ce que devrait être la réponse. Comme les règles se lisent, les socles de cavalerie pourraient être placés où le joueur le désire (même si leurs faces ne touchent pas), mais il serait ridicule de les placer sur les flancs ou l'arrière. Dans ce cas, il faut déplacer le socle en contact (ou un des socles en contact s'il y en a plus d'un) contre le front d'un des socles qui se replie (centre à centre) et réarranger alors la cavalerie.

8) Q: Quand un volant se repli après un combat, peut-il survoler un terrain infranchissable ou d'autres unités? Est-il détruit si son chemin est bloqué par un bois ou par une unité amie qui ne laisse pas passer?

R: Les volants ne sont pas traités différemment des autres troupes en combat. Si des socles sont forcés de se replier au travers de socles ennemis ou de socles amis qui ne les laissent pas passer, les volants sont détruits (p41).

Cette situation représente des troupes entourées et accablées par l'ennemi, ou étant poussées par leurs amis à la panique avant de s'enfuir du champ de bataille. Imaginez les créatures volantes paniquant et s'éparpillant. Beaucoup s'écraseraient au sol, seraient tuées ou blessées, mais la majorité survivrait et prendrait l'air pour s'éparpiller dans toutes les directions.

En termes Warmaster cela signifie que le socle est détruit (il a perdu sa capacité à combattre. Ceci est vrai pour tous les types de troupes. Dans toutes les batailles réelles, davantage de troupes fuient, capitulent, tremblent ou deviennent inutilisables par épuisement qu'elles ne sont réellement détruites. Dans Warmaster cela signifie qu'elles sont détruites!

Dans le cas d'un terrain infranchissable, la règle dit que les socles forcés de se replier en terrain infranchissable sont détruits (p41). Il faut définir à quel type de troupe le terrain est infranchissable. Si de la cavalerie se replie dans un bois elle est détruite mais pas l'infanterie. Dans le cas des volants, les bois comptent comme terrain infranchissable et la règle veut donc que les volants se repliant dans un bois soient détruits.

9) Q: Est ce que les monstres (mouvement de 20cm) peuvent poursuivre la cavalerie (30cm de mouvement)?

R: Oui, les mouvements de poursuite ne sont pas basés sur les distances tactiques de mouvement.

10) Q: les tueurs de trolls gagnent ils le bonus de +1 attaque s'ils combattent une unité rejointe par un personnage chevauchant un monstre ?

R: les *tueurs de trolls Nains* obtiennent leur bonus de +1 attaque quand ils combattent un élément de monstre. Il n'y a pas de bonus s'ils combattent une unité rejointe par un personnage chevauchant un monstre.

11) Q: En supposant que les volants descendent d'une hauteur significative quand ils chargent une unité ennemie, est ce que des unités situées sur une colline ou une crête de colline comptent comme 'défendues' quand elles sont attaquées par des volants. Dans le chapitre consacré aux volants il est énoncé spécifiquement qu'une unité en position fortifiée conserve la protection contre des unités volantes, du fait des ouvrages défensifs, mais il n'y a aucune mention sur les unités défendues.

R: La règle précise que les volants peuvent attaquer des troupes fortifiées, ceci pour rappeler que les volants sont une exception aux règles normales de combat pour les murs de château et les tours (page 60). Seuls l'infanterie et les volants (et dans certaines limites les *géants*) peuvent attaquer un ennemi protégé par des fortifications : l'infanterie est supposée porter des échelles ou utiliser des tours de siège (voir page 45). Les Volants, bien sûr, n'ont pas de problèmes pour atteindre leurs adversaires, mais l'ennemi fortifié compte comme fortifié et des troupes défendues compte comme défendues.

12) Q: Quand un socle de troupes a des socles ennemis touchant ses côtés et arrière quel est son modificateur d'attaque : -1 ou -2 (p37) ?

R: -1, la pénalité est seulement appliquée une fois.

13) Q: Une unité défaite doit se replier de 5cm, mais en raison du placement peu commun d'unités dans le combat multiple, certaines des unités poursuivantes ne se déplacent pas du tout pour rester dans au contact. Quel est le bonus de poursuite – est-ce +1 pour une poursuite de ' 0'cm ou +2 pour une poursuite de + de 3cm (p37) ?

R: +2. Le bonus de poursuite est basé sur le résultat du combat, pas sur les distances réellement parcourues par les poursuivants, qui seront souvent différentes. La situation décrite n'est pas rare, où des unités se battent sur leur front et leurs côtés – et un ennemi s'étant placé sur le côté peut toujours être au contact une fois que l'unité défaite s'est repliée.

14) Q: Une unité d'infanterie de trois socles s'est placée en ligne et perd deux socles. Le joueur doit enlever les deux socles des côtés de la formation en partant du socle central, ou peut il enlever n'importe quels socles (p38) ?

R. Dans cette situation il peut enlever n'importe quels socles. Les socles perdus sont enlevés des côtés d'une formation pour que l'unité reste entière. Dans ce cas il est plus facile d'enlever un socle puis l'autre - ils sont dans ce cas tous les deux sur le côté de la formation au moment où ils sont enlevés. Dans Warmaster il est fréquent de s'occuper d'un seul socle à la fois

15) Q: Une unité est impliquée dans un combat multiple et son camp gagne le combat. Peut-elle poursuivre une unité ennemie qui n'était pas en contact pendant le combat (de p42) ?

R: Non, une unité peut seulement poursuivre une unité ennemie qui était en contact pendant le combat. Notez qu'il n'est pas important de savoir si l'unité a subi des touches, seulement qu'elle ait été en contact, même si c'était seulement coin à coin.

16) Q: Les poursuivants ont été déplacés contre une unité ennemie s'étant replié. Les poursuivants maintenant se retrouve aussi en contact avec d'autres unités ennemies qui n'étaient pas en contact dans le précédent tour.

Les poursuivants peuvent-ils attaquer ces nouveaux ennemis ou doivent ils attaquer l'unité poursuivi ?

S'ils attaquent d'autres unités comment les bonus de poursuite sont-ils calculés (p42) ?

R: Les poursuivants peuvent attaquer n'importe quelles unités en contact. Les bonus de poursuite s'appliquent contre les unités qui se sont repliées du même engagement dans le round précédent. Les bonus de poursuite ne s'appliquent pas contre des unités qui n'ont pas été engagé (par exemple qui soutenait dans le round précédent).

17) Q: Si une unité doit reculer d'un minimum de 6cm, peut-elle se déplacer de 3cm dans une direction et ensuite de 3cm dans la direction inverse, se déplaçant ainsi de 6cm se retrouvant au même endroit finalement (p44) ?

R: Non! Au moins un socle doit faire un mouvement de 6cm mesuré de son point de départ jusqu'à l'endroit où il finit.

18) Q: Une unité charge une unité de cavalerie ennemie qui est derrière une haie ou sur une hauteur.

L'unité chargeant obtient-elle le bonus pour charger un ennemi à découvert (p45) ?

R: Oui. La Cavalerie et les chars comptent toujours comme à découvert même placé comme indiqué - seule l'infanterie et l'artillerie peuvent revendiquer un statut défendu ou fortifié.

Magie :

1) Q: Le *Bâton d'Envoûtement* peut être employé contre un mage ennemi qui échoue au lancement d'un sort (p77). Est-ce que le *Bâton d'envoûtement* peut être employé si le sort d'un mage est dissipé postérieurement, ou seulement si le sort a réellement échoué?

R: Le joueur lance le dé pour réussir un sort. Si le jet est réussi le sort passe. Voir p72 « lancer des sorts » pour une explication de comment cela fonctionne. Le *Bâton d'Envoûtement* peut seulement être employé quand un sort échoue. Si le sort est réussi, le *Bâton d'Envoûtement* ne peut pas être employé même si le sort est postérieurement dissipé.

2) Q: Si un mage est maudit par le *Bâton d'Envoûtement*, est-ce pour la durée totale de la bataille?

R: Oui. Un mage maudit souffre du -1 de pénalité au dé à chaque fois qu'il essaie de lancer un sort et ce pour le reste de la partie.

3) Q: Si une unité est dans une position fortifiée ou défendue est victime du *Cri de Gork* comment est-elle repoussée.

R: de 5xD6cm comme pour tout autre unité. Comme le *Cri de Gork* n'est pas basé sur des pertes mais sur un jet de dé aléatoire et aucun modificateur n'est appliqué pour le repoussement de la cible.

4) Q: Si un Mage *Haut Elfe* lance le sort *Feu du Ciel* sur une unité accompagnée d'un héros monté sur un dragon, est-ce que le héros sur dragon peut retirer avec le reste de l'unité?

R: La bonne réponse est non (le sort s'applique spécifiquement à l'unité de cavalerie ou infanterie et non aux personnages ayant rejoint l'unité).

5) Q: Dans la section *Magie* (p72) il est dit que le même sort ne peut être lancé avec succès qu'une seule fois sur la même unité dans la même phase de tir (paragraphe final page 72). Dans certaines des descriptions de sort, ceci est répété.

Cette règle s'applique à tous les sorts ou seulement à ceux ayant la règle précisée dans la description du sort. Si la règle s'applique à tous les sorts, comment traitez les sorts (tels que *Boule de Feu*) qui frappent toutes les unités sur une ligne de 30cm, car il est possible qu'une unité soit victime de deux boules de feu lancées par des mages différents même si elles n'en sont pas la cible initiale.

R: La règle est générale, elle s'applique à tous les sorts et est destinée à rendre impossible l'exploitation de la magie à grande échelle. Dans le cas d'une *Boule de Feu* (ou d'un sort comparable) une unité ne peut être affectée qu'une seule fois, si une *Boule de Feu* frappait une deuxième fois l'unité, elle ne causerait aucune blessure (même si aucune blessure n'avait été causée par la première).

6) Q: A quel moment les tentatives d'*Anti-magie* des *Nains* sont testées, avant les jets du mage pour lancer un sort ou après que le sort ait été lancé avec succès?

R: L'*Anti-Magie* des *Nains* et les *Parchemins d'Anti-Magie* peuvent être employés une fois que le sort a été jeté avec succès. Voir p75 *Anti-Magie* des *Nains* et p77 *Parchemin d'Anti-Magie*.

7) Q: Si une unité de *tueurs de trolls* est victime du *Cri de Gork*, est-elle repoussée?

R: Non, les *tueurs de trolls* ne sont jamais repoussés.

8) Q: Qu'arrive-t'il quand un *géant* sous les effets du sort *désespoir* doit charger l'unité ennemie la plus proche au double de son mouvement ?

R: En cas de contradiction complète entre des résultats obligatoires nous recommandons que le résultat le plus récent prenne toujours la préséance. Dans le cas ci-dessus le *géant* ignore le résultat *désespoir* et applique le résultat de *Démence du géant*.

9) Q: Les murs de forteresse, les tours et portes ne peuvent être endommagés par les flèches & autres tirs légers (p91). Ceci signifie que le *Chaos* & les *Hauts Elfes* ne peuvent pas détruire un mur de forteresse puisqu'ils n'ont aucune artillerie capable de faire les dommages nécessaires? Est-ce que les sorts "*Malédiction du Chaos*" et "*Pluie de Destruction*" ou "*Tempête de Pierre*" peuvent être employés pour endommager les murs des forteresses?

R: Ces sorts doivent être employés contre des unités ennemies et ils ne sont d'aucune aide pour attaquer des forteresses. L'équipement de siège n'est pas inclus dans les listes, les listes étant destinées principalement aux opérations de guerre classiques. On suppose que les tours de siège, béliers et autres machines de siège sont disponibles pour chaque armée dans un siège. Il est prévu d'ajouter des machines aux machines de siège décrites dans le livre de règle. Par exemple, trébuchets, bombarde, mangonneaux et autre.

10) Q: (6/3/2001) Dans les parties multi joueurs, l'aptitude du *Maître des Runes* à tenter de dissiper tout les sorts n'importe où sur la table est trop puissante (ceci particulièrement lorsque les *Nains* représentent une petite portion de l'armée (ex : 1000 pts sur 3000 pts) où le *Maître des Runes* dissipe régulièrement la magie à plus de 150 cm du moindre *Nain*.

Un certain nombre de règles maison ont été proposées, incluant:

- 1) Limiter les tentatives de dissipation à 60cm du *Maître des Runes*, ou les sorts concernant directement des unités de *Nains* commandées par le même Général que le *Maître des Runes*.
- 2) Réduire la probabilité de dissipation en fonction de la proportion de *Nain* dans l'armée.
- 3) Le *Maître des Runes* doit essayer de dissiper tous les sorts, mêmes ceux des mages alliés.

Qu'en pensez vous ?

R: La première semble correcte mais pourrait être appliquée aux sorts lancés à 30 cm d'une unité de *Nains*. Certains sorts concernent indirectement les unités de *Nains*.

La seconde n'est pas claire, est ce la proportion en début de partie ou au moment de la tentative de dissipation?

La troisième semble inutilement pénalisante pour les autres joueurs. On pourrait l'adoucir en dissipant les sorts alliés sur 5 ou 6+ seulement.

11) Q: (6/3/2001) Les deux sorts avec une aire d'effet et une durée : *Fureur des Dieux* et *Aura de Bataille*, peuvent être interprétés de deux manières : soit les unités affectées sont déterminées lorsque le sort est lancé, soit les unités peuvent être affectées en se déplaçant dans l'aire d'effet. Qu'elle est la bonne solution ?

R: Les deux sorts concernent des unités suffisamment proches du mage. Le bonus s'applique si le mage est à la bonne distance au moment où l'action est résolue. Il est parfaitement possible qu'une unité se déplace en dehors de l'aire d'effet, et perde le bonus, ou vienne dans l'aire d'effet et donc le gagne.

Par exemple, une unité de *Hauts elfes* à 30cm d'un mage qui a lancé *Aura de Bataille* gagne +1A, le bonus s'applique pour la durée de la phase de combat à toutes les unités à 30cm du mage quand le combat est résolu.

12) Q: (6/3/2001) La perte d'un socle de *tirailleur* ne cause pas à une unité d'infanterie de l'*Empire* une pénalité de commandement, cela cause t'il la perte des bénéfices d'une *Bannière de Protection* ou de *Ténacité*? Si la réponse est négative, est-ce que le *tirailleur* bénéficie de ces types de protection, lui?

R: Le bénéfice de la *Bannière de Protection* s'applique à l'unité entière incluant l'élément de *tirailleur*, améliorant la valeur d'armure de 1 jusqu'à un maximum de 3+. Le bénéfice de la *Bannière de Ténacité* s'appliquera aussi à l'unité entière incluant l'élément de *tirailleur*.

Les deux types de bannière cessent de fonctionner une fois qu'un socle est perdu, que celui ci soit un *tirailleur* ou un autre socle. Cela ne représente pas la perte de la bannière, mais la perte de son efficacité, son pouvoir étant graduellement dissipé.

13) Q: Quand une nouvelle unité de Squelettes est créée par le sort invoquer les morts, cela augmente le nombre d'unités dans l'armée et donc le nombre des unités qui doivent être perdues avant que l'armée déroute ? Comment sont calculés les points de victoire pour de telles unités (p73) ?

R: Une unité de squelettes créés par le sort « invoquer les morts » est ignorée pour le calcul des pertes nécessaires à une déroute et pour celui des points de victoire.

14) Q: Si un magicien Haut Elfe réussi à jeter un sort avec son premier jet de dé et que le sort est par la suite dissipé avec un parchemin d'anti magie le magicien Haut Elfe peut-il jeter son dé de relance habituel pour un sort raté (p74) ?

R: Non le magicien Haut Elfe ne peut pas utiliser sa relance une fois que le sort a été dissipé ou contré par un Maître des Runes Nain - il peut seulement le relancer s'il rate son premier jet de dé.

Divers :

1) Q: Dans les listes d'armée est-ce que les valeurs min/max s'appliquent à chaque début de tranche de 1000 pts ou à chaque tranche complète? Une armée de 1500 pts est elle sujette aux restrictions fondamentales (min/max) ou au double comme pour une armée de 2000 points. Quelles sont les restrictions pour 999 pts ou les plus petites armées?

R: p127 paragraphe final : Unités/Personnages, "Les restrictions min/max applique pour chaque tranche pleine de 1000 points de valeur d'armée".

Si vous jouez une partie à 2000 point ce qui correspond à deux tranches pleines de 1000 points, doublez les valeurs min/max. Si vous jouez une partie à 1500 point ce qui correspond à une tranche pleine de 1000, employez les restrictions de bases, une partie de 2500 utilise le double, une partie de 3500 le triple, et pour moins de 1000 points, ont utilise les limites de 1000 points.

2) Q: Quand une armée bat en retraite faut-il finir le tour, comme il est dit dans le sommaire de fin de chapitre de bataille (p62), ou terminer le jeu aussitôt comme il est dit dans le texte (p.63) ?

R: La fin de la partie intervient aussitôt qu'un camp retraite. Vous ne jouez pas la fin du tour.

3) Q: Quel est la valeur en points des shamans *Orques* et *Gobelins* (certaines traductions ont des valeurs différentes).

R: La version Anglaise est correcte. Un Shaman *Orque* vaut 45 points et un Shaman *Gobelin* vaut 30 points.

4) Q: Dans la liste d'armée *Orques* et *Gobelins*, le *Géant* a une sauvegarde d'armure de 5+ (certaines traductions ont des valeurs).

R: Une fois encore la version Anglaise est correcte avec une sauvegarde de 5+.

5) Q: Si une unité de *tueurs de troll* perd deux socles, comment sont attribués les points de victoire?

R: Toute unité de *tueurs de trolls* restant sur la table en fin de partie donne au joueur adverse la totalité de ces points de victoire (p141). Si un seul socle survit, l'ennemi gagne la totalité des points (80 pts), comme s'il restait deux ou trois socles. Fondamentalement, pour rapporter des points de victoire au joueur Nain, ils doivent tous mourir.

6) Q: Sur un jet de 6 sur la table de *démence du géant* (p137), les attaques du *Géant* sont doublées. Est-ce que les attaques de bonus sont aussi doublées?

R: Ce sont les Attaques actuelles du *géant* qui sont doublées (de 8 à 16). Les modificateurs d'attaque s'ajoutent ou se soustraient des attaques comme d'habitude. Si, le *géant* a 16 Attaques +1 pour charger en terrain découvert, +1 pour un Monstre chargeant = 18. Ce qui n'est déjà pas mal!

7) Q: Est-ce que vous permettez au *Géant squelette* les mêmes libertés qu'au *Géant* dans un siège?

R: Non, car il est nettement plus petit.

8) Q: (6/3/2001) Comment est-ce que vous comptez les points de victoire pour l'infanterie de l'*Empire* avec des *tirailleurs* attachés? Si le socle de *tirailleurs* est le seul socle rescapé (l'enlever le premier n'est pas obligatoire), le *tirailleur* peut-il opérer indépendamment (avec un -3 au jet de commandement)? Est-ce que l'unité est considérée détruite pour les points de victoire ou le point de rupture de l'armée?

R: La valeur du socle de *tirailleur* (25pts) représente la valeur supplémentaire de l'unité plutôt que sa valeur propre. En ajoutant un socle de *tirailleurs* vous améliorez l'aptitude au combat de l'unité entière.

D'un point de vue conceptuel, vous ajoutez un corps de guerriers capables d'action indépendante sur les flancs, en avant du corps principal, ou au sein du corps principal. Il est commode pour nous de représenter ce fait en ajoutant à l'unité un discret socle de *tirailleurs* mais qui ne reflète pas la réalité – les *tirailleurs* combattrait probablement en ordre lâche – c'est une abstraction pratique.

Avec ceci en tête – une unité avec des *tirailleurs* est une unité de 4 socles. L'unité est détruite une fois que les 4 socles sont détruits. On gagne la moitié des points de victoire si l'unité est réduite à un seul socle que ce soit le socle de *tirailleurs* ou non. La valeur de l'unité inclut la valeur de ses *tirailleurs* ainsi que tout article magique qu'elle porte.

Si l'unité est réduite à un seul socle, *tirailleurs* ou autre, ce socle peut continuer à opérer avec un -3 aux ordres (-1 par socle perdu comme d'habitude). L'unité existe encore même si le seul socle restant est son *tirailleur*.

9) Q: Dans l'armée Impériale, une unité de *Flagellants* peut-elle inclure un socle de *Tirailleurs* (p129) ?

R: Oui. Les règles des *Flagellants* s'appliquent à l'unité entière, incluant son *Tirailleurs*.

Notes :

Document tiré des Q&A officielles des Warmag et du site des Fanatic, traduit par Jacques Desbordes et Sicard Christophe, corrigé et réorganisé par Sicard Christophe.

Le Flagellant : <http://leflagellant.free.fr>

Version : 2 (17/06/04)

<http://chsic.free.fr/>