



# Foire Aux Questions

*Frequently Asked Questions (FAQ)*

Cet article est la compilation de 3 FAQ : la plus ancienne, celle de la librairie de Muggee, site anglais traduit par Fanrax le nécromancien, les FAQ parues dans le White Dwarf français et nos propres questions posées sur la mailing liste de WQ sur Yahoo Groupe.

## Table des matières

<b>INTRODUCTION</b>	<b>MONSTRES</b>	<b>OBJETS MAGIQUES</b>
<a href="#">Préambule</a>	<a href="#">Araignées Géantes</a>	<a href="#">Arc de Loren</a>
<a href="#">Au sujet de ce FAQ</a>	<a href="#">Gobelins Fanatiques</a>	<a href="#">Arc de Tiranoc</a>
<a href="#">Abréviations utilisées dans ce FAQ</a>	<a href="#">Grand Taurus</a>	<a href="#">Arc de Tor Alessi</a>
<a href="#">Qu'est ce que Warhammer Quest?</a>	<a href="#">Momies</a>	<a href="#">Arc d'Eltharion</a>
	<a href="#">Jezzail Skaven</a>	<a href="#">Anneau de protection</a>
<b>GUERRIERS</b>	<a href="#">Lance feu Skaven</a>	<a href="#">Anneau de Dadaan</a>
<a href="#">Barbare</a>	<a href="#">Trolls</a>	<a href="#">Épée de Hoeth</a>
<a href="#">Nains</a>	<a href="#">Vampires</a>	
<a href="#">Elfe</a>	<a href="#">Revenants</a>	
<a href="#">Ranger elfe</a>		
<a href="#">Gladiateur</a>	<b>COMBAT</b>	<b>QUESTIONS DIVERSES</b>
<a href="#">Tueur de Trolls</a>	<a href="#">Dommages sans arme</a>	<a href="#">Puits</a>
<a href="#">Danseur de guerre</a>	<a href="#">Arme dans chaque main</a>	<a href="#">Chance</a>
<a href="#">Sorcier</a>		<a href="#">Trésors portés</a>
	<b>SOINS</b>	<a href="#">Bière</a>
<b>ÉQUIPEMENT</b>	<a href="#">Utiliser les objets curatifs</a>	<a href="#">Bourrinage</a>
<a href="#">Équipement perdu</a>		<a href="#">Blocage</a>
<a href="#">Utilisation de l'équipement</a>	<b>MORT</b>	
<a href="#">Arme utilisable une fois par aventure</a>	<a href="#">Résurrection</a>	<b>EXTENSIONS</b>
		<a href="#">Nouveaux guerriers</a>
<b>SORTS</b>	<b>EN VILLE</b>	<a href="#">Guerrier féminin</a>
<a href="#">Lancer des sorts</a>	<a href="#">Achats d'équipement</a>	<a href="#">Extensions GW</a>
<a href="#">Définition</a>	<a href="#">Stocks</a>	
<a href="#">Sorts du sorcier</a>		
<a href="#">Sorts du ranger elfe</a>		

# INTRODUCTION

## Préambule

Toutes les règles et les interprétations données dans ce FAQ ne sont pas définitives, les interprétations sont simplement un consensus arrivé à un certain moment par de diverses parties discutant des règles sur le net. Là où l'interprétation est fournie par Games Workshop on le notera.

*Mais n'oublions pas les deux articles fondamentaux du jeu de rôle :*

*Art 1 - Le maître de jeux à toujours raison*

*Art 2 - Si le maître de jeux à manifestement tort, l'article 1 s'applique.*

Pour faire évoluer cette FAQ, dès qu'un point litigieux survient au cours d'une partie (et il y en a) le maître de jeu applique les articles ci dessus, mais je pense qu'il est intéressant d'essayer d'établir des règles optionnelles et par la même occasion faire vivre la mailing liste WQ Yahoo.

## Au sujet du FAQ de la librairie de Muggee

Ce FAQ est basé sur la version 2.1 du FAQ original de Michaul Anderson (mis à jour en décembre 1995).

Le critère par lequel interroge ce FAQ est celui ci :

Si une question a une réponse évidente qui peut être citée d'après un ou plusieurs livres de règle elle entrera directement dans le FAQ.

Si une question n'a pas une réponse évidente, mais qu'un « consensus général » semble se dessiner à travers les discussions sur le net, elle sera incluse, et en attendant nous expédierons un email à Games Workshop et nous inclurons leur réponse dans la prochaine version du FAQ.

Si une question ne reçoit aucune réponse ou que la discussion de la question n'arrive à aucun consensus général nous expédierons un email à Games Workshop pour une réponse et nous inclurons la question dans le FAQ quand nous recevrons une réponse.

Toutes les questions répondues directement par nous seront marquées BDM (la bibliothèque de Muggee), toutefois nous suggérons que les questions soient si possible publiées sur la mailing liste de Warhammer Quest pour générer une discussion.

À proprement parler, Warhammer Quest est un jeu de plateau avec des éléments de jeu de rôle. Pour cette raison, les gens qui sont habitués aux jeux de rôle traditionnels trouvent quelques règles étranges, comme des guerriers appliquant des bandages sur leurs blessures alors qu'ils combattent, ou des guerriers ne pouvant pas récupérer l'équipement d'un camarade tombé. De telles règles peuvent être changées, ou outrepassé par un Maître de jeux si lui et les joueurs le souhaitent, toutefois ce n'est pas le but de ce FAQ de suggérer des tels changements. Ce FAQ traite des règles données ou implicites de Games Workshop et le Maître de jeux peut les prendre ou les laisser à sa propre discrétion.

## Abréviations utilisées dans cette FAQ

LA	Livre d'aventure
GW	Games Workshop
GWGB	Games Workshop GB
LR	Livre de règle
LRA	Livre de règles avancées
BDM	La bibliothèque de Muggee
WDfr	White Dwarf édition française
WHFB	Warhammer Fantasy Battle
WQ	Warhammer Quest
Yahoo	Mailing liste française Yahoo Warhammer Quest

## Qu'est ce que Warhammer Quest?

Warhammer Quest est un jeu médiéval fantastique basé sur le monde de Warhammer de Games Workshop. Le jeu se concentre sur une bande de hardis aventuriers, explorant des donjons dans les montagnes du bord du monde pour la gloire et la richesse.

C'est un jeu de plateau et un jeu de rôle, WQ est conçu pour être joué par un à quatre joueurs, ou alternativement un à quatre joueurs et un Maître de jeux, si les règles du jeu de rôle sont employées. Quand il n'y a aucun Maître de jeux, le jeu est essentiellement aléatoire, avec des paquets de cartes déterminant la disposition du donjon et les monstres et les trésors présent dans le donjon.

Le donjon est révélé au fur à mesure que les joueurs explorent les pièces. Le jeu entier est joué avec des figurines sur les plans sections en carton reliés par des portes en plastique.

Pour ceux qui sont familiers avec le jeu Dungeons and Dragons, WQ tombe dans le style de jeu « entre et cogne ». Bien que les règles de jeu de rôle soient incluses, le jeu est essentiellement basé autour de l'exploration du donjon. Des aventures dans le désert ou en ville ne sont pas représentées avec le jeu fournis dans la boîte, une série de tableaux d'événements et de hasards sont fournis dans le livre de règles avancées et des règles additionnelles peuvent être trouvées dans les magazines White Dwarf et Citadel Journal.

WQ est conçu pour être simple, amusant et rapide. Ceux qui préfèrent les systèmes de règles complexes avec des tableaux sans fin pour couvrir chaque éventualité possible devront voir ailleurs. De même, ce n'est pas un jeu pour ceux qui préfèrent le combat jeu de rôle réaliste. S'il est joué avec un maître de jeux WQ est un mélange égal des deux.

## GUERRIERS

### Barbare

Q : Quand le barbare devient-il Bersek ?

R: Au début du tour du barbare dans la phase des guerriers (GWGB)

### Nain

Q : Le nain lance-t-il un dé supplémentaire de dommages pour n'importe quelle hache ou seulement pour la sienne?

R: Avec la grande hache seulement. (WDfr)

Q: Quand il utilise sa grande hache, le nain lance deux dés pour les dommages et écarte le plus bas. Comment ceci est-il résolu quand il monte de niveau et que le nombre de ses dés de dommages augmente ?

R: Quel que soit le nombre de dés de dommages, quand le nain utilise la grande hache, il lance un dé additionnel. Le résultat le plus faible est enlevé. Voir la note sur le tableau des nains LRA p. 44 au niveau de combat.

Q: Quand il utilise sa grande hache, le nain lance deux dés de dommages et s'ils sont des doubles (sauf double un) il les ajoute ensemble plutôt que de prendre le meilleur des deux. S'il obtient double un il s'entrave dans sa barbe. Comment ces résultats sont-ils déterminés quand il monte de niveau et que ses dés de dommages augmentent ?

R: Le nain continue à lancer des dés de dommages (un ou plusieurs) et un dé supplémentaire pour la hache. De tous ces dés il retire le plus faible résultat à moins qu'il y ait deux un dans ce cas il s'entrave et c'est fini ou à moins qu'il y a un double, dans ce cas il ajoute tous les dés pour les dommages.

Par exemple un nain du niveau 9 ou 10 lance les dés suivants :

Dés	Hache	Résultat
4 3 1	1 =	Un double un. Le nain s'étale.
4 3 1	2 =	Le nain écarte le plus bas (1). Les dommages totaux sont 9 + force.
4 4 3	1 =	Un double. Il additionne tous les dés. Les dommages totaux sont 12 + force.
5 5 1	1 =	Un double un. Le nain s'étale.

(WDfr)

Q: Quel trésor, le cas échéant, obtient-on pour défaire les monstres dans la salle objectif supplémentaire trouvée par l'intermédiaire de la compétence de Maître des pierres du nain ?

R: Un trésor de pièce objectif. (GWGB)

## Elfe

Q: Le livre de règle déclare qu'un guerrier peut ne pas utiliser d'arme de jet s'il est bloqué. Un elfe ne pouvant pas être bloqué, cela signifie-t-il qu'il peut toujours tirer ?

R: Non. En fait il aurait dû être écrit sur la fiche qu'un elfe, peut toujours s'il le veut, se dégager d'un blocage. Si vous revoyez la page 25 du livre de règles, vous lirez : « Une figurine ne peut tirer que si elle n'est pas adjacente, et donc bloquée par un ennemi ». Un elfe qui choisit de demeurer adjacent ne peut donc pas tirer. (WDfr)

Q: Est-ce que l'arc qu'utilise l'elfe à ses débuts est un arc elfique (utilisation de la force du guerrier) ?

R: Non. C'est un arc qui cause 1D6+3 dommages (GWGB)

Q: Est-ce que l'arc qu'utilise l'elfe à ses débuts est limité à une attaque par tour (comme un arc long), ou il peut tirer autant de fois qu'il a d'attaque par tour (comme un arc court) ?

R: Il est limité à une attaque par tour. (GWGB)

Q: La carte du guerrier elfe ne mentionne pas de flèches. Est-ce que l'elfe n'a pas besoin des flèches pour son arc quand il commence, ou a-t-il un approvisionnement illimité ?

R: L'elfe commence avec assez de flèches pour sa première aventure, après quoi il doit acheter des flèches comme n'importe quel autre guerrier. (GWGB)

Q: L'elfe peut-il employer la compétence 'saut' pour sauter verticalement et gravir un niveau dans une salle multi niveaux ?

R: Non. (GWGB)

## Ranger elfe

Pour les questions concernant les sorts, se reporter à la section Sorts

Q: Si un ranger elfe a des attaques multiples et la compétence « seigneur de bataille », est-ce que 'il peut se déplacer, tirer, aller jusqu'à un monstre et utiliser le reste de ses attaques dans un combat de corps à corps ?

R: Seulement s'il a également la compétence « Flamme de Vengeance » (GWGB)

Q: La compétence « lames de mort » du ranger elfe permet au ranger elfe d'avoir une attaque additionnelle si son attaque touche (même si elle ne fait aucun dommage). Quand le ranger elfe avance en niveau, il gagne des attaques multiples, cette compétence s'applique-t-elle à toutes ses attaques, ou juste à une ?

R: La compétence s'applique à une attaque seulement que le joueur doit indiquer dans la phase des guerriers avant qu'il ne lance les dés. (GWGB)

Q : La compétence du ranger elfe « Cri de Vengeance » fait que tous les coups du ranger elfe qui touche cause des dommages triples. Les dommages sont-ils triplés avant ou après que sa bonification de force soit ajoutée ?

R : Les dommages sont triplés avant que la bonification de force soit ajoutée. (GWGB)

La compétence du ranger elfe « Avertissement d'Asuryan » averti de toutes les embuscades, y compris les embuscades automatiques et magiques ?

R: Oui. (GWGB)

Q: La compétence « seigneur d'arme» du ranger elfe lui permet d'ajouter +1D6 en force. Par quel moyen?

R: Le ranger elfe ajoute 1D6 à sa force en déterminant les dommages. (GWGB)

## **Gladiateur**

Q: Combien d'attaques le gladiateur a-t-il réellement ?

R : Une attaque au commencement s'il utilise n'importe quelle arme autre que la lame de poing. La lame de poing lui donne (2) attaques supplémentaires soit un total de trois attaques au premier niveau s'il emploie uniquement la lame de poing.

Q: Si le gladiateur a plus d'une attaque et emploie la lame de poing, obtient-il +2 attaques pour chaque attaque qu'il a, ou ajoute-t-elle seulement deux attaques à son nombre total d'attaques ?

R : Il ajoute deux attaques à son nombre total d'attaques. (GWGB)

Q: Le gladiateur peut-il utiliser la lame de poing et le fléau d'arène?

R : Non. Pour citer la carte de personnage du gladiateur – « au début de chaque tour, le gladiateur doit déclarer s'il utilise la lame de poing ou le fléau d'arène. Il ne peut pas employer les deux dans le même tour. »

Q : Si le gladiateur a la compétence « Main sûre » peut-il utiliser la lame de poing et le fléau d'arène?

R : Oui. Le gladiateur peut employer n'importe quelle combinaison d'armes, y compris la lame de poing et le fléau d'arène quand il a la compétence « Main sûre » aussi longtemps qu'il annonce ses attaques. (GWGB)

Q : Si le gladiateur emploie plus d'une arme, dont une étant la lame de poing, ajoute-t-il deux attaques chaque fois qu'elle est employée ?

R : S'il emploie pour une ou pour toutes ses attaques la lame de poing il ajoute seulement deux attaques au total. (GWGB)

Q : Dans le livret de gladiateur sur la page 4 selon les règles spéciales, il est écrit que le gladiateur a une chance de réagir si les monstres sont placés suite à un événement inattendu, mais p.6 dans les règles avancées, il indique qu'il obtient la même réaction "... au début de chaque combat." Quel est le cas ?

R : Il a une chance de réagir à n'importe quel événement, inattendu ou pas. C'est une réaction chaque fois que des monstres sont placés. (GWGB)

Q : Quand ils essayent de trouver une école de combat, le résultat de 6+ s'applique-t-il à tous les guerriers éligibles, ou juste au gladiateur ?

R : Tous les guerriers éligibles peuvent la trouver sur un 6+. (GWGB)

Q : L'école de combat peut être trouvée sur un 6+, est-il possible de la trouver dans un village sur 1D6 ?

R : Oui c'est possible. Les écoles de combat rurales dans les petits villages isolés sont tout à fait populaires. (GWGB)

## **Tueur de Trolls**

Q : Combien de dommages le tueur de Troll fait-il avec sa hache runique?

R : La hache runique donne au tueur de Troll un point supplémentaire de dommages (1D6 + force + 1).

Note : Le livret du set de guerrier est beaucoup plus clair que le livre de règles avancées en ce qui concerne les dommages de la hache runique

## **Danseur de Guerre**

Q : La page. 3 du livret et la carte de guerrier du Danseur de guerre indique une Capacité de Combat de 5, pourtant le tableau de niveau à la fin du livret indique qu'il a une CC de 4 jusqu'au niveau 4. Lequel est correct ?

R : La carte de guerrier et le p. 3 du livret sont corrects. La colonne CC du tableau devrait indiquer ceci:(GWGB)

Niveau 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CC 5 5 5 5 6 6 7 7 8 8

Q : L'"aspect du vent" peut-il être gagné sur les deux épées, de ce fait donnant la bonification d'attaque pour chacune ?

R : Le Danseur de guerre gagne les pleins bénéfices sur chaque épée s'il a les deux.(BDM)

## **Sorcier**

Pour les questions concernant les sorts, se reporter à la section Sorts

Q : Le magicien doit-il utiliser son bâton comme arme pour bénéficier de +1 en endurance ?

R : Oui, le bonus n'est accordé que parce que le bâton peut être manié comme arme défensive et parer les coups. (WDfr)

Q : Le magicien doit-il utiliser son bâton comme arme pour bénéficier de la relance de son dé dans la phase de pouvoir?

R : Non. Il lui suffit de le porter. Il peut également l'utiliser pour augmenter sa capacité à lancer des sorts sans devoir pour autant le manier comme une arme. (Wdfr)

Q : Le magicien doit-il utiliser son bâton comme arme afin de stocker ses points de pouvoir ?

R : Il peut être n'importe où sur sa personne lorsqu'il qu'il stocke ses points de pouvoir. (GWGB)

# **EQUIPEMENT**

## **Équipement perdu**

Q : Quand les guerriers perdent de l'équipement, peuvent-ils perdre les objets qui figurent sur leurs cartes de base lors des événements, des hasards de voyage ou citadins? Par exemple la grande hache des nains, l'anneau de jade des prêtres guerrier etc.....

R: Non. (WDfr)

## **Utilisation de l'équipement**

Q : Les guerriers peuvent-ils se passer des armes et des armures dans le combat de la même manière qu'ils peuvent passer des breuvages magiques ?

R: Non. (WDfr)

### Arme utilisable une fois par aventure

Q. Si une arme ne peut être utilisée qu'une fois par aventure, doit on comprendre qu'elle est utilisée une seule fois pour une seule et unique attaque, ou bien que le guerrier l'utilise une fois, mais pour le nombre d'attaques dont il dispose ?

R1. Pour moi c'est pendant le tour complet. (Donc anneau de Stase = encore plus...)

Kurt Helborg ( Yahoo)

R2. D après moi l'arme est utilisée suivant le nombre d attaques enfin nous on joue comme ça on trouve logique qu'un personnage sort son arme magique et l'utilise suivant sa rapidité ( si on considère que le nombre d attaques est du à la rapidité )

Le Duc d'Haussez ( Yahoo)

R3. Il y a des armes supplémentaires à WQ ?! Tu fais toutes tes attaques il me semble...

Benoit Dumeaux (Yahoo)

## SORTS

### Jeteurs des sorts

Q: Un jeteur de sort peut-il jeter un sort et attaquer dans le même tour ?

R: Oui. (WDfr)

### Définition

Q: Que signifie exactement « sur le plateau »?

R: Le sort peut avoir un effet n'importe où dans le donjon exploré jusqu'ici, et sur n'importe quelle section découverte du donjon. (GWGB)

### Sorts du sorcier

#### Boule du feu

Q : Dans la description du sort « boule du feu », il est écrit qu'il affecte « tous les monstres sur un secteur de 2 x 2 cases... » est-ce que les guerriers sont immunisés contre les effets de la boule du feu si un ou plusieurs d'eux se trouvent sur le secteur?

R : L'aérolithe endommage tous les personnages dans son secteur d'effet, monstres et guerriers de même. (GWGB)

Q : La totalité du secteur de 2 x 2 cases doit être dans la ligne de vue du magicien ou seulement une partie d'elle ?

R : Chacune des quatre cases doit être dans la ligne de vue du sorcier. (GWGB)

Q : Est-ce que les 2 x 2 cases peuvent recouvrir une section de mur ?

R : Oui, l'aérolithe peut recouvrir une section murale. (GWGB) Par exemple si le sorcier se tient dans un passage et est attaqué par deux gobelins à côté de lui :

G	G	
	S	

Il peut lancer la boule de feu sur les gobelins adjacents.

### Force de vie

Q : Quand le sorcier lance le sort « force de vie », les blessures ignorés par un monstre avec les capacités spéciales « ignore la douleur » comptent elles pour soigner?

R : Les blessures contrecarrées avec « ignore la douleur » peuvent être employées pour soigner. (GWGB)

### **Zone de silence**

Q : Le sort « zone du silence » empêche-t-il de lancer des sorts dans son secteur d'effet ?

R : Cela semble difficile, car on ne le stipule pas dans la description du sort. En fait le sort serait un peu puissant si c'était le cas car, dans la théorie, pour deux points de pouvoir, le magicien pourrait complètement empêcher les monstres de lancer des sorts. Ce sort semblerait tomber dans la même catégorie que les langues de sort, c.-à-d., en grande partie utilisée pour le jeu de rôle.

### **Sorts du ranger elfe**

#### **Fureur d'Indrauguir**

Q : Est-ce que les blessures provoquées par le sort « fureur d'Indrauguir » sont modifiées ?

R : Elles sont modifiées par l'endurance et l'armure. (GWGB)

#### **Pouvoir de la lumière**

Q : La description de sort indique que « Pouvoir de la lumière » peut seulement être lancé une fois par donjon, que faut-il entendre au juste ?

R : Le sort peut être lancé une fois par donjon entier ou par niveau - c'est à la discrétion du MJ. (GWGB)

#### **Bouclier de Tor Alessi**

Q : Le sort du ranger elfe « Bouclier de Tor Alessi » donne un nombre que doit obtenir les monstres pour toucher les guerriers. Doivent-ils obtenir ce nombre et lancer alors pour toucher, ou est-ce qu'ils n'auront besoin que de ce nombre pour toucher ?

A : Ce nombre obtenu par les monstres suffit pour toucher à moins qu'ils doivent normalement lancer un nombre plus élevé. (GWGB)

#### **Garde d'épée de Hoeth**

Q : Quelle est la durée pour le sort du ranger elfe « Garde d'épée de Hoeth » ?

R : Le reste du tour. (GWGB)

## **MONSTRES**

### **Araignées Géantes**

Q : Si un guerrier est emprisonné par une toile d'araignée, est-ce qu'un autre guerrier peut essayer de le libérer ?

R : Non. Seulement le guerrier emprisonné peut se libérer. (WDfr)

### **Gobelins Fanatiques**

Q : Les gobelins fanatiques ne semblent pas très efficaces pour leur valeur en or. Habituellement les guerriers sont parvenus à les éliminer longtemps avant qu'ils n'aient atteint leur cible. Comment peuvent-ils justifier leur valeur de 300 pièces d'or ?

R : GW a rectifié ce problème avec une modification du fanatique dans la tanière du seigneur orque. Le fanatique est maintenant placé à côté d'autant de guerriers que possible, et comme le boulet et la chaîne peuvent causer des dommages automatiquement à la fin d'un tour, il obtient efficacement une attaque immédiate. Note : Ce n'est pas le but de ce FAQ d'éditer des règles de WQ et ou ses suppléments pour des raisons évidentes de copyright. Dans le cas du fanatique goblin cependant, cette règle semble corriger un défaut évident du livre de règles avancées original. Sur cette base seulement l'information ci-dessus a été incluse. Il y a beaucoup de règles pour les monstres disponibles dans la tanière du seigneur orque.

### **Grand Taurus**

Q : Quelle est la valeur de l'attaque de souffle enflammé du grand Taureau ?

R : 3. (GWGB)



## **Momies**

Q : Les momies affectent-elles leur adversaire par le feu pendant qu'elles brûlent comme dans WHFB ?

R: Non. (GWGB)

## **Jezzail Skaven**

Q : Les équipes de Jezzail Skaven sont-elles comme les lances feu Skaven? La description ne mentionne pas ceci comme elle le fait pour le lance feu.

R: Oui. (GWGB)

Q : Si deux guerriers tuent un membre d'une équipe de Jezzail Skaven chacun, combien d'or chaque guerrier obtient-il ?

R: Ils obtiennent 150 pièces d'or chacun. (GWGB)

## **Équipe de lanceur de feu Skaven**

Q : Le lance feu Skaven a une chance d'exploser chaque fois qu'il est employé. L'explication sur la façon de lancer les jets de dommages pour les victimes du souffle semble suggérer qu'il faille lancer un dé de dommage pour chaque guerrier touché. Est-ce le cas ?

R : Non. Seulement un jet de dommages est fait, qui s'applique à tous les personnages touchés. (GWGB)

Q : Si deux guerriers tuent un membre d'une équipe de lance feu chacun, combien d'or chaque guerrier obtient-il ?

R : Ils obtiennent 350 pièces d'or chacun. (GWGB)

## **Trolls**

Q : Les Trolls affectent-ils leur adversaire par le feu pendant qu'ils brûlent comme dans WHFB?

R: Non. (GWGB)

## **Vampires**

Q : Quand un vampire devient immatériel, remplace-t-il ses attaques multiples avec une attaque simple Gel?

R : Chaque attaque Gel remplace une de ses attaques normales. (GWGB)

## **Revenant**

Q : Dans la section des règles spéciales des monstres du LRA, la description pour immatérialité indique "quelques monstres, tels que le revenant, sont les êtres immatériel et éthérés." Pourtant dans la description du revenant, ils ne n'ont pas la règle spéciale Immatérialité. Sont-ils éthérés ?

R : Dans la description de la règle spéciale immatérialité dans le LRA il devrait être écrit "quelques monstres, tels que les spectres". Les revenants ne sont pas immatériels. (GWGB) La version française tient compte de cette mise à jour (note du traducteur).

# **COMBAT**

## **Dommages sans arme**

Q : Combien de dommages est-ce qu'un guerrier fait s'il n'a pas d'arme ?

R : Un guerrier sans arme cause 1D6 sans modificateurs pour la force.

## **Utilisation d'une arme dans chaque main**

Q : Mon guerrier peut-il utiliser une arme dans chaque main dans WQ ?

R : Non. Certains guerriers peuvent, sauf s'ils ont une compétence qui le permet, par exemple le tueur de Troll peut gagner la compétence « ambidextre », ou le gladiateur peut gagner la compétence « Main sure » qui leur permet d'utiliser plus d'une arme en même temps.

# SOINS

## Utiliser les objets curatifs

Q : Est-ce que dans le combat ou en étant bloqué, un guerrier peut employer des bandages, des rations, ou autres articles curatifs non magiques pour se guérir ?

R : Oui, dans le combat ou pas, bloqué ou non, un guerrier peut employer les articles curatifs non magiques n'importe quand, dans n'importe quel endroit et n'importe où, voir le LRA p. 12. L'exception étant si le guerrier est à zéro point de vie. Voir le LRA p. 12. (GWGB)

Q : Est-ce que dans le combat ou en étant bloqué, un guerrier peut employer les breuvages magiques, ou autres objets curatifs magiques pour se guérir ?

R : Oui, un guerrier peut se soigner en toutes circonstances dans le combat ou pas, bloqué ou non. Seuls les guerriers inconscients font exception à cette règle, voir le LRA p. 12. (WDfr)

Q : Une polémique féroce règne dans mon groupe à propos de l'utilisation des miches de pain de pierre par les nains.

Un tueur de Trolls mal embouché prétend que dans la règle de la page 21 du LRA rien n'interdit aux nains de manger plusieurs miches dans le tour. Cela me paraît contraire à l'esprit de la règle qui précise que le pain est extrêmement difficile à manger. La règle du Tueur de Troll précise que celui-ci peut en manger pendant le combat « juste un bout ».

R1 : Pour moi, c'est une fois par tour le fait de sortir son pain et le mâcher prend effectivement du temps  
Le Duc d'Haussez (Yahoo)

R2 : Je pense que même avec la force d'un tueur de troll le fait de mâcher plusieurs pains de pierres comme un glouton dans le même tour est impossible, vu que ces pains sont extrêmement dur à mâcher, essayer donc de mâcher plusieurs tartine de pains dans un délai très court correspondant à un round et vous m'en direz des nouvelles!!!

Essayez de garder un minimum de bon sens et laissez de côté les idées grosbill.

Si vous faites du JDR vous comprendrez mieux que les idées grobillistes nuisent au bon déroulement d'une partie. De toute façon le pain est à mâcher avant de l'avaler pour qu'il fasse effet donc je pense avoir résolu le problème. Qu'en pensez vous?

Gorgorquest (Yahoo)

R3 : J'ai pas les règles sur moi au boulot, mais j'aurai une réponse simple: c'est qui le Maître de Jeu? Car c'est lui qui décide, s'il considère que l'on peut alors oui on peut, s'il considère que l'on ne peut pas alors c'est impossible.

Personnellement je n'autoriserai pas cet abus.

Kurt Helborg (Yahoo)

# MORT

## Résurrection

Q : Quand un guerrier meurt, les autres guerriers, peuvent-ils récupérer son équipement, le ressusciter, et lui redonner son équipement ?

R : Non. Vous ne pouvez pas dépouiller le corps d'un guerrier. Le livre de règle déclare clairement que n'importe quel équipement porté par un guerrier mort est perdu (l'équipement de base du personnage étant une exception). Voir le LR p. 27.

# EN VILLE

## Achat d'équipement

Nombre d'objet disponible

Q : Si un guerrier est chez un commerçant et qu'il détermine qu'un objet est en stock, il l'achète. Est ce qu'il a le droit de recommencer pour racheter le même objet en plusieurs exemplaires.

R : Non une seule fois par campement (Bruno Yahoo)

## Achat d'équipement (2)

Q : Qu'est ce qui peut empêcher un guerrier qui peut visiter un commerçant d'acheter un objet pour un autre guerrier qui n'a pas pu l'acheter lui même (rupture de stock ou autre empêchement).

R : Euh c'est tordu là ; la règle du campement n'est pas génial. Au bout de quelques parties elle lasse... A toi d'adapter tes propres règles...

(Bruno Yahoo)

## Stocks

Q : Si un guerrier détermine qu'un objet n'est pas en stock, un autre guerrier peut-il essayer de lancer à nouveau sur le stock de ce même objet ou est-il vraiment en rupture de stock.

R : Les guerriers ne sont pas ensemble, chaque guerrier est traité séparément. S'il trouve la boutique pourquoi pas. (Bruno Yahoo)

Q : Si oui est-ce qu'il peut tenter sa chance un autre jour, le commerçant ayant été livré entre temps ?

R : Non. (Bruno Yahoo)

Q : Faut-il que la Confédération Générale des Trolls, qui semble-t-il a la mainmise des transports, dépose un préavis de grève pour empêcher la livraison ?

R : A toi de voir. (Bruno Yahoo)

# TRÉSOR

## Arc de Loren

Q : L'arc de Loren est crédité sur la carte de trésor (paquet de trésor 1) avoir une force de 3. Combien de projectiles par tour peut-il tirer ?

R : Le considérer comme un arc long (1 projectile par tour). (GWGB)

## Arc de Tiranoc

Q : Quand on utilise l'arc de Tiranoc, comment détermine-t-on les dommages ?

R : Le considérer comme un arc long (force 4, 1 projectile par tour). (GWGB)

## Arc de Tor Alessi

Q : Quand on utilise l'arc de Tor Alessi, comment détermine-t-on les dommages ?

R : Le considérer comme un arc long (force 4, 1 projectile par tour). (GWGB)

## Arc d'Eltharion

Q : Quand on utilise l'arc d'Eltharion, comment détermine-t-on les dommages ?

R : Le considérer comme un arc long (force 4, 1 projectile par tour). (GWGB)

## Anneau de Protection

Q : L'anneau de protection peut-il être employé par un guerrier avec des limitations d'armure, par exemple, le gladiateur, le tueur de Troll, le guerrier prêtre, etc. ?

R: Oui. (GWGB)

### **Anneau de Dadaan**

Q : La description de l'anneau de Dadaan commence en disant dans le premier paragraphe qu'il peut être employée une fois par aventure, pourtant le deuxième paragraphe indique qu'il peut être employé seulement une fois. Quand est-il ?

R : Il peut être employé une fois par aventure. (GWGB)

### **Épée de Hoeth**

Q : Si un guerrier qui peut employer plus d'une arme (par exemple un gladiateur avec la compétence « Main sûre ») utilise l'épée de Hoeth, peut-il l'employer pour une attaque et (s'il lance 5 ou 6) avoir l'avantage de l'épée pour l'autre arme qu'il utilise ?

R : Le guerrier gagne l'avantage de l'épée de Hoeth seulement sur les attaques qu'il fait avec elle. (GWGB)

## **QUESTIONS DIVERSES**

### **Puits**

Q : Si un guerrier est dans un puits, peut-il attaquer ou être attaqué par les monstres adjacents ?

R : Non, ni l'un ni l'autre il ne peut pas attaquer ou être attaqué par les monstres adjacents. (WDfr)

Q : Si un guerrier emploie une corde pour sortir d'un puits, ce guerrier peut-il continuer à se déplacer normalement ce tour ?

R : Non. Le guerrier ne peut ne faire aucune autre action. (WDfr)

Q : Si un guerrier emploie une corde pour sortir d'un puits, est-ce que la figurine doit être placée sur une case adjacente ou la figurine doit être sur le même case que le puits, puisque dans l'esprit le guerrier est "hors du puits" ?

R : Le guerrier doit être placé sur une case adjacente vide. (WDfr)

Q : Est-ce qu'un guerrier a besoin de l'aide d'un autre guerrier pour sortir d'un puits, et si oui, quelles pénalités a le guerrier aidant le guerrier emprisonné à s'échapper ?

R : Oui, un guerrier dans un puits a besoin de l'aide d'un autre guerrier pour sortir du puits. Un autre guerrier doit lui passer la corde, ou lancer un sort de lévitation, ou analogues. Ce faisant, le guerrier qui aide ne subit aucune pénalité pour le mouvement, les attaques, etc... (GWGB)

### **Chance**

Q : La chance peut-elle être employée pour relancer des événements de voyage ou citadins ?

R : Oui. (GWGB)

Q : La chance peut-elle être employée pour relancer sur des tableau du donjon Événement ou Monstre ?

R : Oui. (GWGB)

Q : La chance peut-elle être employée pour relancer le dé dans la phase de pouvoir ?

R : Oui. (GWGB)

Q : La chance peut-elle être employée pour relancer des jets de dé sur le tableau de niveau ? Par exemple, relancer pour ajouter des dés de force, de points de vie, de sort ou pour obtenir de nouvelles compétences.

R : Non. Utiliser les indications sur la chance. « Durant une aventure LRA p. 42 ». La formation a lieu quand les guerriers sont entre les aventures » LRA p. 41. C'est un cas spécial, s'entraîner ne fait pas vraiment partie d'une aventure standard." (GWGB)

Q : Si la chance est appliquée à un lancement de deux ou plus de dés, toutes les dés sont-ils relancés, ou seulement un d'entre eux ? Par exemple, lancement pour l'or selon LRA p. 67, ou lancement de deux dés ou plus pour voir si quelque chose est en stock.

R : Le joueur doit relancer tous les dés du lancement. (GWGB)

### **Trésors portés**

Q : Combien d'anneaux un guerrier peut-il avoir et utiliser ?

R : Huit. Les guerriers ne peuvent pas les porter sur leurs pouces. (GWGB)

### **Bière**

Q : La description de la bière indique qu'elle ajoute au lancement des tests de peur. Elle ne mentionne pas la terreur. La bière ajoute-t-elle aux lancements contre la terreur également ?

R: Oui. (GWGB)

Q : Si la bière ajoute aux lancements de terreur, ajoute-t-elle également aux lancements contre la terreur des Grands démons également ?

R: Oui. (GWGB)

### **Bourrinage**

Q : J'ai dans mon groupe un sorcier super bourrin. Niveau 7

Broche de pouvoir : stocke les points de pouvoir inutilisés

Calice de sorcellerie: renouvelle très facilement ses points de pouvoir

Avec ces 2 trésors il est toujours au top de ses points de pouvoir.

Les sorts, pour limiter les dégâts, il n'utilise les sorts d'attaques qu'à la place d'une attaque donc soit une attaque normale soit un sort d'attaque (il a 3 attaques). Par contre il utilise les autres sorts quand il veut selon la règle. Il a deux sorts qui me gonfle particulièrement: Lévitiation: en l'air dès qu'un monstre attaque, j'ai restreint cette utilisation en limitant ce sort comme un sort d'attaque il doit le faire en début de son tour.

Battement de cœur: il récupère tous ses points de vie dès que je lui mets une baffe, c'est frustrant.

Il m'est difficile de concocter un super vilain car le groupe n'est pas homogène, j'ai des guerriers de niveau 2 sur la même partie.

Si un monstre machiavélique a une solution élégante qui ne ressemble pas à du racisme anti-sorcier je suis preneur.

R1 : ET si ; et si ,rôôôôôô mais ben merde alors, vlà t'y pas qu'on arrive dans une zone anti-magie où qu'elle marche pas, gloups, l'sorcier va regarder les orques d'un autre oeil...

Douarf, je vous en prie, Douarfounet pour les naines (Yahoo)

R2 : Personnellement j'interdis les niveaux différents au sein d'un même groupe, tout le monde change de niveau en même temps.

Mais dans tous les cas le sorcier et bien plus fort que les autres, une solution consiste à avoir plein de monstre avec des résistance/dissipation/drain de magie... mais bon ça risque de saouler le mago.

Autre solution encore plus radicale tu ne prends pas de sorcier dans ton groupe !!!

Kurt Helborg (Yahoo).

### **Blocage**

Q. La règle du blocage s'applique aux personnages bloqués par des monstres, mais quand est-il des personnages bloqués par leurs équipiers, par exemple dans un couloir, peuvent-ils utiliser leurs capacités de déblocage pour passer devant ? Dans le même ordre d'idée l'ogre peut-il pousser ses collègues pour se ruer à l'attaque ?

R1. Les Guerriers ne se bloquent pas les uns les autres, pas besoin de faire un jet de blocage pour passer. L'ogre peut passer devant les autres mais il ne peut pas forcer un autre personnage à quitter une case pour lui laisser la place.

D'ailleurs un personnage peut servir de 'pont' aux autres pour passer à côté d'un monstre sans jet de blocage. En effet en passant par un case où il y a un guerrier à côté d'un monstre pas besoin de faire de

jet de blocage vu que le guerrier ne peut s'y arrêter.  
Kurt Helborg ( Yahoo)

R2. Concernant le blocage étant donné que le déplacement est géré par l'initiative je pense que les coéquipiers gênent la progression de ton personnage donc à voir  
Le Duc d'Haussez ( Yahoo)

R3. Il me semble qu'il faut l'autorisation du coéquipier pour lui passer devant...  
Benoit Dumeaux (Yahoo)

## EXTENSIONS

Q : Quels sont les sets de guerriers édités par GW pour Warhammer Quest.

R: Gladiateur; Guerrier Prêtre; Noble Impérial; Ranger elfe; Guerrier du Chaos; Tueur de Troll; Danseur de guerre; Chasseur de Sorcière; Chevalier Bretonnien; en outre, l'Ogre; le Voleur Halfling et l'ex joueur de Blow-ball ont fait l'objet d'une parution dans le Citadel Journal.

Q: Existe-il un type de guerrier féminin?

R : Il n'y a aucune extension de guerrier féminin. GW n'a jamais eu aucune intention de créer des personnages féminins ou de réaliser des versions féminine des guerriers courants.

Q : Quelles extensions existent pour WQ ?

R : GW a édité deux extensions sous forme de boîte d'aventure. La tanière du seigneur orque et les catacombes de la terreur. Ces ensembles ont été réalisés autour d'un type particulier de monstre et incluent un livret de règles, de nouvelles pièces de donjon, de nouvelles figurines et de nouvelles cartes d'événement.