

FAQ & CLARIFICATIONS

Traduction adaptée de la FAQ Warhammer 3 officielle disponible sur le site de Fantasy Flight Games (http://www.fantasyflightgames.com/ffg_content/wfrp/support/FAQ-9-2011/WFRP_FAQ_9-8-11.pdf).

Document élaboré par Lutain (<http://www.overblog.com>).

Ce document n'est pas officiel et n'a pas été approuvé par Edge ou Fantasy Flight Games.

Précision concernant cette version française : Le document initial est destiné à la Warhammer Core Box, non disponible en français. Une bonne partie des erratas et clarifications ayant ensuite été intégrées dans le Guide du Joueur et le Guide du Maître du Jeu disponibles en français, seule une partie du document initial a été traduite. Les sujets ont été réarrangés pour une meilleure lisibilité. Quelques points complémentaires ont été ajoutés (informations sur les portées et sur les actions des créatures du Bestiaire).

Pour toute question ou remarque complémentaire, contactez moi sur mon blog.

Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique © Games Workshop Limited 1986, 2005, 2009. Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, les logos respectifs des marques précitées et tous les logos, marques, lieux, noms, créatures, races et emblèmes/insignes/symboles, véhicules, lieux, armes, unités et emblèmes d'unités, produits et illustrations afférents issus du monde de Warhammer et de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 1986-2013, enregistrés au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde entier. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

PRÉCISIONS & CLARIFICATIONS DE RÈGLES 2

ACTIONS & CARTES D'ACTION	2
ATTITUDES.....	3
BLESSURES & ETATS.....	3
COMPÉTENCES.....	4
CRÉATURES & PNJ	4
EQUIPEMENT.....	6
EXPÉRIENCE & EVOLUTION	7
MODE RENCONTRE.....	7
SORCIERS & PRÊTRES	8
TALENTS.....	10
TRAITS	10

FAQ – QUESTIONS COURANTES 12

EXPÉRIENCE & EVOLUTION	12
ACTIONS, TESTS & MANŒUVRES	12
DÉGÂTS & BLESSURES	13
PNJ & CRÉATURES	14
DIVERS	14

ERRATA..... 15

PRÉCISIONS & CLARIFICATIONS DE RÈGLES

Ce chapitre apporte un ensemble de précisions et de clarifications sur différents points des règles présentées dans les produits de la gamme de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*. Ces clarifications sont présentées par thème et par ordre alphabétique, tous produits confondus.

Les joueurs de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* doivent garder à l'esprit que les règles ont été conçues pour offrir un cadre cohérent pour gérer le déroulement du jeu. Ces règles sont des lignes directrices à disposition des MJ, qu'ils peuvent modifier pour les adapter aux besoins et pratiques de leurs groupes de joueurs.

ACTIONS & CARTES D'ACTION

NIVEAU DE DIFFICULTÉ DES ACTIONS

Sauf information contraire, les actions d'*Attaque au Corps à Corps* et d'*Attaque à Distance* ont par défaut un niveau de difficulté **Facile (1d)**. Les autres actions, comme lancer un sort, ont par défaut un niveau de difficulté **Simple (0d)**, sauf information contraire.

Le MJ est toujours l'ultime arbitre quant au niveau de difficulté d'une action, et peut ajuster ces derniers pour s'adapter à l'histoire et à l'action qui est à accomplir.

Les actions dont le test est réalisé « contre la Défense de la cible » ne sont pas des tests opposés. Elles utilisent par défaut le niveau de difficulté **Facile (1d)**, comme pour une *Attaque au Corps à Corps* ou une *Attaque à distance*. En complément de ce niveau de difficulté, la réserve de dés est complétée selon la valeur de Défense de la cible et le modificateur de difficulté de l'action, ainsi que tout autre éventuel élément spécifique.

La difficulté d'une action dont le test est opposé à une caractéristique de la cible est définie selon la règle de test opposé (voir p.52 du *Guide du Joueur*), à la place de l'éventuel niveau de difficulté indiqué ci-dessus.

Par exemple, si un personnage utilise l'action « Sphère ardente d'U'Zhul » (cf. p264 du *Guide du Joueur*) contre une cible unique avec une Défense de 1, le MJ ajoute un total de ♦♦■ à la réserve de dés de l'action :

- ◆ pour la difficulté par défaut d'une action opposée à la défense de la cible.
- ◆ pour le modificateur de difficulté de l'action.
- pour la Défense de 1 de la cible.

GESTION DES JETONS DE RECHARGE

Les jetons de recharge sont placés sur les cartes d'actions *immédiatement après* une action jouée avec succès. Les jetons de recharge sont ensuite retirés durant la phase de Fin de tour, au cours de laquelle un jeton de recharge est retiré de chaque carte en cours de recharge dont dispose le personnage actif (voir page 75 du *Guide du Joueur*).

Cela signifie qu'un jeton de recharge placé sur une carte d'action sera retiré durant la phase de fin de tour du même tour. Il est malgré important de respecter ces étapes et l'ordre dans lequel elles interviennent, même si cela revient parfois à retirer un jeton quasiment après l'avoir placé, car entre le moment où ils sont placés et la phase de fin de tour, des actions, réactions ou autres évènements peuvent influencer ou se baser sur le nombre de jetons présent sur les cartes d'action.

LIGNE DE SUCCÈS APPLIQUÉE

Un joueur peut choisir une seule ligne de succès parmi toutes celles disponibles, en respectant le nombre de succès requis.

Par exemple, pour une carte comportant une ligne de succès avec un succès ♣ et une autre avec trois succès ♣♣♣, le joueur pourra choisir d'appliquer l'une ou l'autre de ces lignes s'il obtient trois succès au moins. S'il obtient quatre succès ou plus, il devra choisir l'une ou l'autre de ces lignes de succès, mais ne pourra pas appliquer les deux lignes à la fois.

PORTÉE DES ACTIONS

Lorsqu'une portée est indiquée dans un effet ou des conditions, il s'agit de la portée maximale. Les portées inférieures à cette portée maximale sont également valides, à moins qu'une règle n'indique le contraire ou que des effets limitent certaines portées. Par exemple, le côté prudent de la carte d'action Explosion de flammes peut cibler un personnage à portée moyenne ou inférieure (exactement comme le côté téméraire de la carte).

Considérez qu'à chaque fois qu'une portée est indiquée sur une carte, vous pouvez ajouter le terme « ou moins ».

Cela n'empêche pas les autres éventuels effets limitant ou interdisant certaines portées de s'appliquer. Par ailleurs, le MJ est libre d'interdire de cibler une portée inférieure si cela lui semble plus cohérent par rapport à l'action accomplie.

RÉACTIONS & UTILISATION IMMÉDIATE

Le trait *Réaction* n'a pas d'effet particulier en lui-même (voir le point sur les Traits dans ce même document). Cependant, certaines cartes ayant le trait *Réaction* comportent des effets qui peuvent être utilisés immédiatement après un événement déclencheur. Les cartes présentant ce type d'effet immédiat sont jouées pendant le tour d'un autre personnage et ne comptent pas pour la limite au nombre d'action du joueur concerné (qui pourra donc jouer une autre carte action lorsque son personnage sera le Personnage Actif).

Il n'y a pas de limite aux nombres d'actions à effet immédiat qui peuvent jouées en réponse à un même événement déclencheur. Par exemple, si toutes les conditions des actions sont remplies, il est possible de jouer à la fois *Blocage*, *Esquive* et *Parade* en réponse à une même attaque au corps à corps.

UTILISATION DES BIENFAITS & FLÉAUX SUR UNE ACTION ÉCHOUÉE

Les bienfaits  et fléaux  peuvent être déclenchés même si l'action correspondante échoue, comme indiqué en début de page 55 du *Guide du Joueur*.

Cependant, certains effets (en particulier sur les cartes d'action d'attaque) modifient une action réussie. Dans ce cas, déclencher ces effets ne servirait à rien. Les joueurs devraient utiliser ces bienfaits pour déclencher des effets non liés à la réussite de l'action, comme par exemple les effets libres (cf p.55 du *Guide du Joueur*) ou des effets improvisés autorisés par le MJ.

Par exemple, un bienfait ayant l'effet « +2 dégâts » sur une action d'attaque n'aurait aucun effet si l'action a échoué. Cependant, un bienfait ayant l'effet « Vous pouvez effectuer une manœuvre gratuite » pourrait encore être appliqué même si l'action a échoué.

ATTITUDES

ATTITUDE NEUTRE

Lorsqu'un personnage est en attitude neutre, il ne bénéficie d'aucun dé d'attitude. Lorsqu'un personnage effectue une action en attitude neutre, il utilise le côté de la carte d'action correspondant à son attitude dominante (voir page 39 du *Guide du Joueur*).

En mode narratif, on considère qu'un personnage est en attitude neutre, à moins que, avec l'accord du MJ, il soit considéré qu'un élément de l'histoire justifie une attitude particulière, auquel la jauge d'attitude du personnage doit être ajustée.

On considère qu'un personnage débute le mode rencontre en attitude neutre, à moins que, avec l'accord du MJ, il soit considéré qu'un élément de l'histoire justifie une attitude particulière, auquel la jauge d'attitude du personnage doit être ajustée.

BLESSURES & ETATS

PREMIERS SOINS & LIMITES DE SOINS

Les règles de premiers soins présentées en page 88 du *Guide du Joueur* constituent une exception aux limites de soins décrites en page 89.

RÉCUPÉRATION DES BLESSURES

Lorsqu'un personnage légèrement blessé (cf page 87 du *Guide du Joueur* pour la définition des niveaux de blessure) effectue un test de récupération pour se remettre de ses blessures en se reposant, le nombre de blessures normales retirées correspond au nombre de bienfaits obtenus (et non au nombre de succès obtenus).

Lorsqu'un personnage gravement blessé effectue un test de récupération pour se remettre de ses blessures en se reposant, il peut en plus convertir une seule de ses blessures critiques en blessure normale, à condition que le nombre de succès obtenus soit égal ou supérieur à la gravité de la blessure critique concernée.

Les succès ne contribuent à soigner des blessures normales que dans le seul cas où un personnage bénéficie de soins à long terme (cf page 88 du *Guide du Joueur*).

Oui, Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique est véritablement un monde sombre et périlleux...

Sous Pression

Lorsqu'un personnage est Sous pression, c'est-à-dire à la fois Stressé et Fatigué, il gagne une folie temporaire chaque fois qu'il subit de la fatigue ou du stress supplémentaire. Voir page 91 du *Guide du Joueur*.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES AVANCÉES

La formation d'une compétence avancée (cf page 20 du *Guide du Joueur*) se fait en deux étapes. Un personnage ne peut pas utiliser une compétence avancée tant qu'il n'a pas *acquis* cette compétence. Acquérir une compétence avancée constitue donc la première étape, et s'achète via une amélioration de compétence. Une fois qu'une compétence avancée est acquise, un personnage peut tenter des tests basés sur cette compétence, exactement comme s'il s'agissait de l'une des compétences de la liste de compétences de base. Mais il ne bénéficie pas de dés d'expertise.

Une fois qu'une compétence avancée a été acquise, le personnage peut ensuite *former* cette compétence, de la même manière qu'il le ferait pour n'importe laquelle de ses autres compétences de base. Il bénéficie alors de dés d'expertise en nombre égal à son niveau de formation dans la compétence avancée.

Acquérir une compétence avancée ne compte pas dans la limite de formation par rang. Un personnage peut donc *acquérir* et *former* une compétence avancée dans le même rang. Cependant, la limite d'un niveau de formation par rang est toujours applicable (cf page 43 du *Guide du Joueur*).

EDUCATION & LECTURE/ÉCRITURE

Une fois qu'un personnage a acquis la compétence avancée Education, il est considéré comme un lettré, sachant lire et écrire correctement dans sa langue maternelle. Chaque rang de formation en Education perfectionne les compétences littéraires du personnage.

SPÉCIALISATIONS

Un personnage peut acquérir autant de spécialisations qu'il le souhaite pour une compétence.

Cependant, chaque spécialisation est unique. Par exemple, un personnage peut acquérir les

spécialisations Natation, Escalade et Saut pour la compétence Athlétisme, mais il ne peut pas acquérir deux fois la spécialisation Natation.

Si plus d'une spécialisation est applicable à un test de compétence, on applique le bonus de chaque spécialisation. Par exemple, si un personnage poursuit un ennemi à travers un terrain accidenté parsemé de débris et de rochers, la description de la scène peut justifier l'utilisation des spécialisations Course et Escalade sur le test d'Athlétisme, si le MJ l'accepte.

SPÉCIALISATION DANS LES DÉFENSES

ACTIVES

Plusieurs compétences proposent des spécialisations en rapport aux actions de défense actives Esquive, Parade et Blocage. Cependant, ces spécialisations n'apportent pas de bonus aux tests de ces actions, comme indiqué dans l'encadré en page 21 du *Guide du Joueur*.

Si le joueur effectue un test en rapport avec le fait d'esquiver, parer ou bloquer quelque chose (comme par exemple un test de Coordination pour esquiver un rocher qui tombe), le bonus de la spécialisation peut être appliqué.

Ces spécialisations sont notées dans la description des compétences correspondantes parce qu'elles peuvent constituer des prérequis pour des actions publiées dans de futurs suppléments pour *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*.

CRÉATURES & PNJ

ACTIONS DES CRÉATURES

Les créatures présentées dans le *Bestiaire* ont accès aux cartes d'actions suivantes :

1. Toute action de base (voir page 183 du *Guide du Joueur*) cohérente pour la créature. Exemple : il semble peu logique qu'un sanglier dispose de l'action de base Tir, alors qu'un gobelin équipé d'un arc utilise certainement cette action de base.
2. Toute action spéciale mentionnant la créature (ou le type de créature auquel elle appartient) sur la ligne « Utilisée par : ».
3. Toute action que le MJ attribuera à la créature pour la personnaliser.

Le type et le nombre de cartes d'actions recommandés pour personnaliser une créature est

indiqué à l'aide d'icônes sur la carte de créature (voir page 8 du *Bestiaire* pour plus d'informations). Alternativement, le MJ peut choisir de personnaliser ses créatures en utilisant la règle présentée en page 46 du *Guide du Maître du Jeu*. Le MJ doit cependant garder en tête que plus les créatures auront accès à un nombre important d'actions, plus la rencontre sera difficile pour les PJ.

Toutes les actions « Utilisées par » une créature ne doivent pas nécessairement lui être attribuées – le MJ devrait sélectionner une partie seulement de ces cartes, selon sa vision de la rencontre et la difficulté qu'il souhaite lui donner. Le MJ devrait privilégier les actions disposant du trait de la créature ou de la famille de créature, et en particulier celle disposant du trait Base.

Par exemple, le *Bestiaire* propose une quinzaine d'actions « Utilisées par » le gobelin. Le MJ devrait attribuer à ses gobelins une partie seulement de ces actions. Il devrait pour cela privilégier des actions comme *Koup!* ou *Tous sur lui!*, qui disposent du trait *Peaux-vertes*, de préférence à *Coup bas*, qui est « Utilisée par » les gobelins mais dont le seul trait est *Skaven*. L'action *Koup!* devrait être privilégiée en particulier puisqu'elle possède de surcroit le trait *Base*.

Cependant, il est important de garder à l'esprit qu'il ne s'agit là que de lignes directrices. Le MJ est libre de les adapter pour choisir les actions qui lui sembleront appropriées au style de jeu de son groupe et aux besoins dramatiques de ses rencontres. Par ailleurs, ce système permet de surprendre en variant les actions utilisées par un type de créature qu'ils rencontreraient plusieurs fois. Par exemple, les gobelins n'auront peut-être pas exactement les mêmes actions selon qu'ils soient équipés d'arcs ou de lance, qu'il s'agisse de gobelins des forêts ou de gobelins de la nuit, etc.

Afin de faciliter le MJ dans la préparation des rencontres, vous trouverez dans la suite de ce document des suggestions d'actions pour les créatures les plus courantes, ainsi que la liste complète des actions « Utilisées par » les créatures présentées dans le *Bestiaire*.

CÔTÉ DES CARTES D'ACTIONS DE CRÉATURE

Chaque carte d'action de créature contenue dans le *Compagnon du Bestiaire* dispose de deux faces. L'une représente l'action standard telle qu'elle a été

conçue pour les créatures ou familles de créatures l'utilisant. L'autre face propose une variante de cette action, destinée à étendre son usage à d'autres types de créatures, par exemple en cas de personnalisation de créatures.

La face correspondant à la version « standard » est celle correspondant à l'attitude de la créature l'utilisant. Par exemple, l'action Coup Sauvage est utilisée par les Hommes-Bêtes. Les Hommes-Bêtes ont une attitude téméraire, donc le côté « standard » de la carte est le côté rouge, et sa variante « étendue » est le côté vert. Un Homme-Bête utilisera donc le côté rouge de cette carte, et son côté vert pourra être utilisé par d'autres créatures que le MJ aurait personnalisées en leur fournissant cette action. Ainsi, si le MJ personnalise un Orque en lui attribuant cette action, le côté vert de la carte sera utilisé, bien que l'Orque ait une attitude téméraire.

Cependant, là encore le MJ est libre d'adapter ces lignes directrices afin d'utiliser le côté des cartes qui lui semblera le mieux convenir aux actions qu'il souhaite attribuer aux créatures lors des rencontres.

SUGGESTIONS D'ACTIONS POUR LES CRÉATURES COURANTES

Afin de faciliter la préparation des rencontres, vous trouverez ci-dessous des suggestions d'actions pour les créatures les plus courantes. Le MJ est libre de compléter ces actions selon les lignes directrices précédemment présentées. Le côté de la carte à utiliser est indiqué entre parenthèses.

BÊTES

Araignée Géante : Morsure vicieuse (V) ; Étau invincible (V)

Loup Géant : Morsure vicieuse (V) ; Dangereux quand acculé (R)

Sanglier : Morsure vicieuse (V) ; La tête la première (R) ; Dangereux quand acculé (R)

CHAOS

Maraudeur : Assaut brutal (R) ; Coup dévastateur (R) ; Attaque effrénée (R)

Enfant du Chaos : Assaut brutal (R) ; Mutation déchaînée (R)

Guerrier du Chaos : Assaut brutal (R) ; Attaque effrénée (R) ; Mutation déchaînée (R)

CULTISTES

Cultiste : Mort à l'infidèle (R) ; Rites profanes (R)

Mutant du Culte : Mort à l'infidèle (R) ; Délicieuse corruption (R)

Chef du Culte : Mort à l'infidèle (R) ; Rites profanes (R) ; Litanie blasphématoire (R)

DÉMONS

Diablotin : Chaos Incarné (V) ; Nuée de murmures (V)

Gargouille : Chaos Incarné (V) ; Attaque en piquée (V)

Chien de Khorne : Chaos Incarné (V) ; A la gorge ! (R)

GÉANTS & TROLLS

Troll d'Eau : Balayage dévastateur (R) ; Coup déchirant (R) ; Vomi (R)

Troll de Pierre : Balayage dévastateur (R) ; Coup déchirant (R) ; Vomi (R)

Géant : Balayage dévastateur (R) ; Jet de débris (V)

HOMMES-BÊTES

Ungor : Coup sauvage (R)

Gor : Coup sauvage (R) ; Charge terrifiante (R) ; Hurlement bestial (R)

Gran-gor : Coup sauvage (R) ; Charge terrifiante (R) ; Hurlement bestial (R) ; Féroce jusqu'au bout (R)

MORTS-VIVANTS

Zombie : Sans issue, sans espoir (V) ; ...Cerveauuuuux ! (V)

Squelette : Sans issue, sans espoir (V) ; Vieille dent (V)

Goule des cryptes : Sans issue, sans espoir (V) ; Fureur sanguinaire (R)

PEAUX-VERTES

Snotling : Koup ! (R) ; Tous sur lui ! (V)

Gobelins : Koup ! (R) ; Tous sur lui ! (V) ; Krabouille-les ! (R)

Orque : Koup ! (R) ; Krabouille-les ! (R) ; La grande baffe ! (R)

SKAVENS

Guerrier Skaven : Coup bas (V) ; Horde inarrêtable (V)

Coureur d'égout : Coup bas (V) ; Horde inarrêtable (V) ; Vite-vite, tuer-tuer ! (V)

Rat-ogre : Coup bas (V) ; Désosseur (R)

PNJ BASIQUES

Citadin : Défense solidaire (V) ; Justice des foules (R)

Noble : Défense solidaire (V) ; Savez-vous qui je suis ? (V)

Soldat : Défense solidaire (V) ; Soumission (R)

PNJ EXPERTS

Sorcier : La grande classe (V) ; Trait arcanique (R)

Prêtre : La grande classe (V) ; Bénédiction (R)

Spécialiste : La grande classe (V) ; Travail de qualité (V)

EQUIPEMENT

ARMURE DE GROMRIL

Le joueur peut regarder la blessure critique avant de décider s'il utilise ou non la capacité de son armure (permettant de convertir la blessure critique en blessure normales contre un nombre de fatigue égal au niveau de gravité de la blessure critique).

DOTATIONS TYPIQUES

Les personnages ne débutent pas avec l'équipement indiqué dans la section *Dotations typiques* de leur carrière. Cet équipement n'est décrit qu'à titre indicatif pour permettre aux joueurs de se faire une meilleure idée du matériel typiquement nécessaire pour exercer cette carrière. Pour disposer de cet équipement, le joueur peut s'il le souhaite investir le nombre de points de création nécessaire dans la Richesse afin de disposer d'une somme d'argent suffisante pour se permettre d'acheter cet équipement.

GRANDE ÉPÉE DE HOETH

Pour des raisons de place sur la carte, le texte du second effet de la Grande Epée de Hoeth a été réduit à une forme plus concise. Le texte précis et complet de ce second effet devrait être le suivant :

« Lorsque la Grande Epée de Hoeth inflige des dégâts critiques, révélez deux cartes parmi les cartes blessures infligées pour chaque critique infligée. Pour chaque paire de cartes blessures révélées, choisissez l'une des deux cartes blessures que vous conservez face visible comme blessure critique, et retournez l'autre comme une blessure normale. S'il n'y a pas suffisamment de cartes blessures pour révéler autant de paires de blessures que de dégâts critiques infligés, tirez des cartes

blessures supplémentaires, choisissez les blessures critiques infligées comme précédemment, et remélangez les cartes blessures restantes supplémentaires dans la pile de cartes blessures ».

EXPÉRIENCE & EVOLUTION

AMÉLIORATIONS

EXTRACURRICULAIRES

Les cinq cases des améliorations extracurriculaires et les deux lignes d'améliorations extracurriculaires constituent des limites. Cependant, le MJ est libre d'adapter ces limites s'il souhaite permettre aux personnages d'acquérir plus de deux améliorations extracurriculaires ou d'acheter des améliorations extracurriculaires coutant plus de cinq augmentations.

AMÉLIORATIONS STANDARDS DE CARRIÈRES

Les quatre premières lignes de la table d'améliorations de carrière ne sont pas décomptées des options d'améliorations de la fiche de carrière du personnage.

Cela signifie qu'une amélioration qui n'est pas proposée par les options d'améliorations d'une carrière peut tout de même être acquise via les améliorations standards correspondantes. De même, cela signifie que les améliorations standards peuvent permettre de dépasser les limites définies par les options d'amélioration de la carrière.

Par exemple, même si la fiche de carrière du *Chasseur* ne propose que +1 point de blessure, un personnage pourra prendre jusqu'à +2 points de blessure en suivant cette carrière : un avec une amélioration libre de carrière (mais pas plus du fait de la limite imposée par la carrière), et un autre avec une amélioration standard.

COMPÉTENCES DE DÉPART

Bien que la carrière de départ ait une influence sur le processus de création de personnage, les investissements réalisés à cette étape ne comptent pas pour l'achèvement de la carrière.

Cependant, les niveaux de compétences acquis lors de la création de personnages comptent bien pour la limite d'un niveau de formation maximum par rang du personnage (voir page 43 du *Guide du Joueur*).

FIN DE CARRIÈRE & BONUS DE FIN DE CARRIÈRE

Lorsque les dix lignes d'améliorations de carrière d'un personnage sont complétées, le personnage a achevé sa carrière. Il peut dépenser une augmentation pour acquérir le Bonus de fin de carrière (voir page 46 du *Guide du Joueur* ainsi que l'errata du présent document).

Notez que ce Bonus est une amélioration comme les autres : en achevant une carrière, un personnage ne gagne pas automatiquement ce Bonus – il débloque simplement la possibilité de l'acquérir en dépensant une augmentation.

Lorsque les dix lignes d'améliorations de carrière ont été complétées, la carrière n'a plus rien d'autre à offrir au personnage. Tant qu'il restera dans cette carrière, toute amélioration sera considérée comme une amélioration extracurriculaire, et pourra donc nécessiter de payer un nombre plus important d'augmentations, même si le personnage n'a pas atteint la limite des options d'améliorations de sa carrière. Il pourrait être tant pour le joueur de réfléchir à orienter son personnage vers une autre carrière lui offrant de nouvelles perspectives de développement...

MODE RENCONTRE

DÉCLENCHEMENT DE LA PHASE DE RALLIEMENT

Lorsque qu'un événement déclenche une phase de ralliement, le MJ doit décider si elle démarre immédiatement (c'est-à-dire dès que l'effet déclencheur se produit, et donc potentiellement en plein milieu d'un round) ou à la fin du round, une fois que chaque participant de la rencontre a joué son tour. Les deux possibilités sont valides.

INITIATIVE D'UN PJ OU PNJ VAINCU

Lorsqu'un PJ ou un PNJ est vaincu lors d'une rencontre, son jeton d'initiative n'est pas retiré. Ce jeton continue d'occuper le même emplacement dans la piste d'initiative. Les membres restants de son groupe (groupe de PJ ou groupe de PNJ) ont tout simplement plus d'options pour se répartir l'ordre des tours. Chaque personnage reste limité à un seul tour par round.

MANŒUVRES ADDITIONNELLES POUR LES PNJ

Les PNJ et les monstres peuvent effectuer des manœuvres additionnelles, comme les PJ. Pour un PJ, chaque manœuvre additionnelle coûte 1 fatigue. Comme les PNJ et créatures ne subissent pas de fatigue mais subissent des blessures à la place (voir page 48 du *Guide du Maître de Jeu*), un PNJ ou une créature effectuant une ou plusieurs manœuvre(s) additionnelle(s) subit une blessure pour chacune d'elle. Dans le cas d'un groupe d'hommes de main effectuant collectivement une manœuvre supplémentaire, le groupe encaisse collectivement la blessure (et non pas chaque membre du groupe).

MANŒUVRE DE DÉSENGAGEMENT

Un personnage doit effectuer une manœuvre de désengagement pour se désengager d'un ennemi ou d'un engagement comportant au moins un ennemi. La phrase « [...] pour se désengager en toute sécurité » en page 66 du *Guide du Joueur* est simplement là pour indiquer pourquoi une manœuvre est requise pour quitter l'engagement.

PORTÉES & DISTANCES

Lorsqu'un personnage souhaite effectuer un déplacement nécessitant plusieurs manœuvres (par exemple pour se déplacer de portée longue à extrême), il n'est pas obligé de dépenser toute les manœuvres dans un même tour – il peut dépenser ces manœuvres en plusieurs tours. Si besoin, des jetons peuvent être utilisés pour garder une trace des manœuvres dépensées pour changer de portée.

Egalement, il est important de noter que les points de référence peuvent bouger. Par exemple, si un elfe et un gobelin sont séparés par une longue portée et dépensent une manœuvre chacun pour se rapprocher l'un de l'autre, ils seront à moyenne portée l'un de l'autre une fois qu'ils auront agis tous les deux. Il faut retenir que les portées sont relatives et peuvent changer à chaque tour si les participants de la rencontre se déplacent.

En conclusion, l'abstraction et la flexibilité du système de portées devrait encourager les joueurs et le MJ à définir et utiliser les portées en faisant preuve de bon sens au vu du déroulement de l'histoire.

SORCIERS & PRÊTRES

ÉQUILIBRE EN MODE NARRATIF & EN MODE RENCONTRE

L'équilibre correspond à l'état naturel et donc par défaut d'un prêtre ou d'un sorcier lorsqu'il est « au repos ». Par conséquent, un personnage est systématiquement à l'Équilibre au démarrage d'un mode rencontre, sauf cas particulier lié à l'histoire. En mode narratif, on considère que le personnage retourne automatiquement à l'Équilibre, à moins qu'un évènement particulier ne l'en empêche.

Voir la page 111 du *Guide du Joueur* pour plus d'informations sur l'Equilibre des sorciers (et page 121 pour celui des prêtres).

SURPLUS D'ÉNERGIE MAGIQUE & EXCÈS DE FAVEUR DIVINE

Les effets liés aux surplus d'énergie magique (lorsque la quantité d'énergie est plus de deux fois supérieure à la Force Mentale du sorcier – voir page 111 du *Guide du Joueur*) et aux excès de faveur divine (lorsque le nombre de faveurs fait plus du double de l'équilibre du prêtre – voir page 120 du *Guide du Joueur*) sont résolus durant la phase de fin de tour du sorcier.

FORMES ANIMALES DE L'ORDRE D'AMBRE

Les cartes de formes animales de l'Ordre d'Ambre ne sont pas indiquées dans le *Guide du Joueur*, ce qui rend les sorts de formes animales difficiles à utiliser. Les caractéristiques de ces formes animales sont indiquées en page suivante.

Lorsque qu'un sorcier d'Ambre adopte une forme bestiale, les caractéristiques et compétences physiques des formes animales remplacent les siennes. Les compétences exclues ne peuvent être utilisées. Les compétences non physiques et avancées ne sont pas affectées par la forme animale. Les valeurs de ND, Défense et Encaissement des formes animales remplacent également celles issues de l'équipement du personnage.

CORBEAU NOIR

Force	Endurance	Agilité
1□□	3□	5
ND	Encaissement	Défense
3	1	1
Compétences entraînées		
Coordination Forfaits (deux rangs)		
Compétences exclues		
Capacité de tir Equitation		

LOUP GRIS

Force	Endurance	Agilité
4	4	4□
ND	Encaissement	Défense
4	2	1
Compétences entraînées		
Athlétisme Coordination Résistance		
Compétences exclues		
Capacité de tir Equitation		

CORNEILLE

Force	Endurance	Agilité
1□	3	5
ND	Encaissement	Défense
3	0	2
Compétences entraînées		
Coordination Furtivité (2 rangs)		
Compétences exclues		
Capacité de tir Equitation		

LOUP BLANC

Force	Endurance	Agilité
4□	4	3□□
ND	Encaissement	Défense
5	1	1
Compétences entraînées		
Athlétisme Capacité de combat Résistance		
Compétences exclues		
Capacité de tir Equitation		

OURS BRUN

Force	Endurance	Agilité
6□	5□□	3
ND	Encaissement	Défense
6	2	1
Compétences entraînées		
Athlétisme (2 rangs) Capacité de combat Intimidation		
Compétences exclues		
Capacité de tir Equitation Furtivité		

OURS NOIR

Force	Endurance	Agilité
5□	5□□	3
ND	Encaissement	Défense
5	3	1
Compétences entraînées		
Athlétisme Intimidation Résistance (2 rangs)		
Compétences exclues		
Capacité de tir Equitation Furtivité		

QUITTER UNE CARRIÈRE DE PRÊTRE OU DE SORCIER

Si un personnage quitte une carrière de prêtre ou de sorcier ou de prêtre, il ne perd pas sa capacité d'invoquer des bénédications ou de lancer des sorts. Cependant, si sa nouvelle carrière ne dispose pas des emplacements correspondants il ne peut plus utiliser ses talents de Foi et d'Ordre qui sont considérés comme perdus.

Si le personnage a acquis les compétences appropriées (*Piété* pour les prêtres et *Focalisation* pour les sorciers) il peut continuer d'implorer des faveurs divines ou de canaliser de l'énergie, et s'en servir pour lancer des sorts ou invoquer des bénédications – mais sans les avantages apportés par sa capacité d'Ordre ou de Foi s'il n'a pu le talent correspondant.

A noter que d'un point de vue de l'univers de jeu, un tel changement de carrière est particulièrement rare. Quitter un Collège de Magie ou un Ordre Religieux sera certainement considéré par ses anciens confrères comme un traître ou un renégat. Notamment, un sorcier n'appartenant pas à un Collège de Magie n'est normalement pas autorisé à employer cette dernière et pourrait être suspecté de sorcellerie ou être considéré par un renégat, et risque de devenir la cible des fanatiques et répurgateurs.

TALENTS

EMPLACEMENT DE TALENTS & CHANGEMENTS DE CARRIÈRE

Les emplacements de talents ne s'accumulent pas de carrière en carrière. La carrière actuelle d'un personnage met en avant ses capacités à un moment donné, mais un personnage disposant de capacités acquises lors de ses carrières précédentes peut vouloir essayer de les conserver afin de compléter les capacités de sa carrière actuelle.

Si un joueur souhaite que son personnage continue d'utiliser les talents acquis au cours des carrières qu'il a achevées, il peut chercher à s'orienter vers de nouvelles carrières disposant des emplacements de talents correspondants à ceux qu'il a acquis, ou bien à utiliser une Feuille de groupe disposant des emplacements appropriés. Pour cette raison, il peut être utile d'anticiper ses changements de carrière, afin de ne pas investir massivement dans des talents

pour lesquels le personnage n'aura pas d'emplacement par la suite.

TALENTS NON-STANDARDS

Certaines carrières permettent au joueur d'associer à un emplacement de talent une carte qui n'est pas un talent. Par exemple, un Fanatique peut attacher une carte de Folie à sa fiche de carrière.

Cela permet souvent à la carte associée de bénéficier d'un effet spécial ou d'interagir avec des cartes de talent. Par exemple, la capacité spéciale du Fanatique permet d'épuiser la carte de Folie pour bénéficier d'un bonus de dés de fortune dont le nombre est égal au niveau de gravité de la folie.

Lorsqu'une carte est associée à un emplacement de talent, l'effet est généralement décrit soit sur la fiche de carrière correspondante, soit sur la carte de l'aptitude de carrière.

Notez que pour les carrières qui permettent d'associer une carte à un emplacement de talent, cette carte peut être acquise à la création de personnage comme lors de l'évolution de celui-ci, de la même manière que s'il acquérait un talent.

Par exemple, un Fanatique peut dépenser des points de création ou des améliorations pour acquérir une carte de folie (puisque la carrière de Fanatique permet de les considérer comme des talents), même s'il n'a pas acquis cette folie en cours de jeu. Cependant, à moins que la carte de folie ne soit activée, les effets négatifs de la folie sont appliqués, même si la carte n'a pas été associée à un emplacement de talent – la carte est traitée à la fois comme un talent et une carte de folie, et respecte les règles et effets de ces deux types de cartes.

TRAITS

EFFECTS

Les traits en eux-mêmes n'ont aucun effet particulier en termes de jeu et n'ont pas de signification prédefinie. Les traits sont simplement des termes auxquels d'autres éléments de jeu peuvent faire référence pour interagir avec.

Par exemple, le trait *Support* n'a pas de signification ou d'effet particulier en lui-même. Cependant, des effets affectent spécifiquement les actions disposant du trait *Support*. C'est par exemple le cas de l'action *Enlever*. Si une carte

d'action en jeu dispose du trait *Support*, alors l'effet de l'action *Enerver* interagira avec ces cartes.

RESTRICTIONS IMPOSÉES PAR LES TRAITS

Les traits ne constituent pas en eux-mêmes des restrictions. Un trait ne devient une restriction que si une règle interagit uniquement avec un trait spécifique, comme pour l'action *Enerver* ci-dessus dont l'effet est spécifiquement restreint aux actions disposant des traits *Social* ou *Soutien*.

Un trait est simplement un élément de jeu que d'autres éléments de jeu peuvent utiliser. Le trait *Tueur* ne signifie pas que cette carte est réservée uniquement aux Tueurs de Troll. Cependant, il y a généralement une plus grande cohérence ou possibilité d'action entre les carrières, actions et capacités disposant de traits associés.

Par exemple, l'aptitude de carrière du Tueur de Troll interagit avec les carrières disposant du trait *Tueur*, tandis que les effets les actions disposant du trait *Danse Rituelle* interagissent avec d'autres actions disposant du trait *Danse Rituelle*. Mais ni le trait *Tueur* ni le trait *Danse Rituelle* ne signifient que ces cartes ne sont pas accessibles aux autres carrières.

Quelques traits constituent cependant une exception à cette règle. Ces traits sont indiqués dans l'encadré **Traits et Restrictions** en page 63 du *Guide du Joueur*.

Cependant, si MJ estime que cela est plus adapté au style de jeu ou à la campagne de son groupe, il peut décider d'établir un ensemble de règles qui lui conviendront afin de restreindre l'accès aux actions en fonction de leurs traits et de ceux des carrières.

FAQ – QUESTIONS COURANTES

EXPÉRIENCE & EVOLUTION

Si j'augmente mon endurance après la création de personnage, est-ce que mon plafond de blessure augmente également ?

Non. L'endurance n'est qu'un facteur pour déterminer le plafond de blessure initial d'un personnage. Après la création du personnage, si un joueur veut augmenter le nombre de blessures que son personnage peut encaisser, il doit utiliser des augmentations pour améliorer son plafond de blessure.

Si mon personnage commence avec un score de 2 en Agilité (et donc sans l'action de base Esquive), est-ce qu'il gagne automatiquement l'action Esquive s'il augmente son score d'Agilité à 3 ?

Non. Après la création du personnage, si le joueur veut acquérir une nouvelle action pour son personnage, il doit dépenser des augmentations.

La même règle s'applique pour toute action que le personnage aurait pu acquérir à la création s'il avait remplis les conditions correspondantes – comme par exemple les actions de base Blocage ou Parade, ou l'action Implorer pour un prêtre n'étant pas formé en Piété à la création.

Y a-t-il un moyen d'augmenter définitivement le plafond de fortune de mon personnage ?

En principe, non. Chaque personnage reçoit trois points de fortune au début de chaque session. Ce nombre est plafonné à trois pour un personnage, à moins qu'une règle ou un effet spécifique ne viennent explicitement préciser le contraire.

Est-ce que les améliorations acquises lors de la création du personnage comptent pour compléter la carrière ?

Non. Seules les améliorations acquises après la création de personnage sont comptabilisées pour compléter la carrière. Les points de créations ne sont utilisés qu'à la création du personnage, pour

définir les capacités et ressources avec lesquelles il commence le jeu.

ACTIONS, TESTS & MANŒUVRES

Est-il possible de jouer plusieurs défenses actives en réaction à une même attaque ?

Oui. Tant que les conditions de toutes leurs conditions sont respectées, il n'y a aucune limite au nombre de défenses actives qui peuvent être jouées. Consulter la section **Réactions & Utilisation immédiate** ci-dessus.

Un test de compétence est-il également un test de caractéristique ?

Oui. Chaque compétence est associée à une caractéristique précise. Lorsque cette compétence est utilisée pour un test, la caractéristique correspondante est utilisée pour constituer la réserve de dés. Tout effet qui influence la caractéristique influencera également le test de compétence qui s'appuie sur cette caractéristique.

Y a-t-il un modificateur spécifique pour X ou Y ? Comme tirer dans une mêlée avec une arme à distance ? Ou combattre depuis une position surélevée ? Ou tenir son arme de sa main gauche ?

Non. Il n'existe pas de listes de modificateurs précis pour les combats. Au contraire, les dés de fortune et d'infortune permettent au MJ et aux joueurs de représenter simplement une large gamme d'effets possibles. Cependant, le *Guide du Joueur* propose en page 83 une liste d'avantages et désavantages qui peuvent survenir pendant une rencontre. Cette liste n'est pas exhaustive – il s'agit de lignes directrices que le MJ peut utiliser ou non pour déterminer quand introduire des dés de fortune ou d'infortune lors des actions de combat.

Dois-je enlever un jeton de recharge dans le même tour où ces jetons sont posés sur une action ?

Oui. Par souci de cohérence, il est beaucoup plus simple de prévoir une seule phase au cours de laquelle les joueurs gèrent leurs jetons de recharge. Cela garantit que l'étape ne sera pas négligée ou oubliée si le joueur effectue d'autres actions avec son personnage sur le tour, ou si le nombre de jetons de recharge est influencé par d'autres effets d'actions – notamment des actions qui pourraient se produire pendant le tour d'un autre personnage.

Mettre cette phase à la fin du tour de joueur permet au joueur actif de gérer cette étape pendant que le prochain joueur commence son tour.

Ai-je besoin de dépenser une manœuvre pour engager un personnage allié ?

Si le personnage allié est à portée courte et non engagé avec un ennemi, et que votre personnage n'est pas dans un autre engagement, alors il suffit de dépenser une manœuvre de mouvement pour se déplacer à portée courte.

Si deux personnages alliés sont à portée moyenne l'un de l'autre et qu'aucun d'entre eux n'est actuellement engagé, un des personnages peut effectuer une manœuvre de mouvement pour passer de portée moyenne à courte, terminant ainsi son mouvement à une portée suffisante pour considérer les deux personnages comme étant engagés.

Fondamentalement, les manœuvres servent modifier votre position. L'utilisation d'une manœuvre dans le but de s'engager ou de se désengager est à interpréter comme étant nécessaire pour gagner ou quitter en toute sécurité un engagement avec un groupe de personnes ou un ennemi.

Combien d'actions sont nécessaires pour tirer avec un arc ?

Bander un arc et décocher la flèche peut être réalisé en une seule action, généralement représentée par l'action de base Tir à distance, pour un arc court comme un arc long.

La manœuvre standard Gestion de l'équipement indiquée en page 65 du *Guide du Joueur* correspond à une action spécifique de préparation d'une arme en vue de son utilisation tout au long de la rencontre :

Au début d'une rencontre, si un personnage porte son arc dans le dos, ou bien à la main mais sans flèche encochée, il devra utiliser une manœuvre pour être prêt à décocher des flèches tout au long de la rencontre. A l'inverse, s'il est prêt à tirer dès le début de la rencontre (arc en main, flèche encochée et arc bandé, carquois à portée de main), alors il n'est pas nécessaire de réaliser une manœuvre de Gestion de l'équipement.

L'attribut Recharge de certaines armes à distance (telles que l'arbalète ou l'arquebuse) indique les armes particulièrement longues à recharger et nécessitant des efforts supplémentaires pour être utilisées tout au long d'une rencontre. Se reporter à la définition de l'attribut Recharge en page 99 du *Guide du Joueur* pour le rechargement de ces armes.

DÉGÂTS & BLESSURES

Si j'obtiens un effet « +1 critique », dois-je tirer une carte blessure supplémentaire comme blessure critique ?

Non. Le nombre de blessures critiques obtenu indique le nombre de carte blessures retournées parmi celles infligées, mais ne fait pas tirer de cartes blessures supplémentaires. Les textes « +1 critique » et « inflige une blessure critique » ont exactement le même effet et peuvent être lus comme « une carte blessure normale parmi les blessures infligées est retournée et devient une blessure critique ». Se reporter aux informations page 87 du *Guide du Joueur* pour plus d'information.

Si un personnage sombre dans l'inconscience après avoir dépassé son plafond de blessure, que se passe-t-il s'il subit des nouvelles blessures ?

La plupart du temps, lorsqu'un personnage est inconscient, il est tout simplement à la merci de son environnement et du MJ. Si personne ne l'en empêche, le gobelin n'a tout simplement qu'à grimper sur le corps du personnage inconscient pour lui trancher la gorge et lui offrir une mort certaine – il n'y a pas besoin de règles pour gérer cela (mais les choses ne seraient-elles pas plus passionnantes si le gobelin trainait le personnage jusqu'à sa tribu pour l'enfermer dans une cage ?).

Cependant, si vous souhaitez simuler l'encaissement de blessures supplémentaires pour un personnage déjà inconscient, utilisez la règle suivante :

Chaque fois qu'un personnage déjà inconscient encaisse des blessures au-delà de son plafond de blessure, une de ces blessures est transformée en blessure critique (exactement de la même manière que pour les dégâts qui l'ont rendu inconscient). S'il obtient alors un nombre de blessures critiques supérieur à son score d'Endurance, il meurt.

PNJ & CRÉATURES

Est-ce que les PNJ et créatures gagnent un NC lorsque que leur attaque de base est remplacée par une arme standard ?

Oui. Le niveau de menace et la valeur de critique indiqué pour les PNJ et créatures est directement pris en compte dans leurs caractéristiques et effets de leurs actions. Si les valeurs par défaut de ND, Défense et Encaissement sont remplacées par celles d'un équipement normal (voir pages 98 à 102 du *Guide du Joueur*), alors le MJ est libre d'également utiliser toutes les autres caractéristiques de cet équipement, y compris son NC ou ses attributs.

Les PNJ et créatures peuvent-ils utiliser leur réserve d'Agressivité pour ajouter des dés de fortune à leur test d'initiative ?

Oui. Si c'est une rencontre physique ou un combat, pour lesquels l'initiative est déterminée par l'Agilité, alors l'Agressivité peut être utilisée pour améliorer le test d'initiative.

S'il s'agit d'une rencontre sociale ou d'une rencontre où la Sociabilité est utilisée pour déterminer l'initiative, alors c'est le budget d'Astuce qui peut être utilisé pour ajouter des dés de fortune au test d'initiative du PNJ ou de la créature.

Le MJ peut-il utiliser les réserves d'Agressivité ou d'Astuce pour résister à une attaque qui n'est pas un test en opposition ?

Oui. Le MJ peut utiliser la réserve d'Agressivité ou d'Astuce d'un PNJ ou d'une créature pour rendre plus difficile les attaques ou actions le ciblant, à condition que la créature soit la cible directe de ces attaques ou actions.

Les actions de base peuvent-elles également être utilisées par les créatures ?

Oui. Les créatures peuvent également utiliser les actions de base, en plus des cartes d'action de créature. Consultez la section **Créatures & PNJ** du présent document pour plus d'informations.

DIVERS

Est-ce qu'un personnage subit de la fatigue pour chaque symbole d'Effort ♦ obtenu ?

Non. Les symboles d'Effort ♦ et de Retard ☹ indiquent des résultats binaires. Leurs effets sont soit déclenchés soit non-déclenchés – il n'y a pas d'effet croissant selon le nombre de symboles obtenus.

Ainsi, un effet Effort est appliqué si un ou plusieurs symboles ♦ sont obtenus sur les dés. Quelques soit le nombre de symboles ♦ obtenus, l'effet Effort est déclenché et le personnage subira une fatigue ou un stress.

Un elfe sylvain bénéficie-t-il d'un □ à tous ses tests d'initiative lors d'un combat ?

Non. Le bonus d'initiative de l'elfe est basé sur son aptitude raciale Communion avec la nature. Tous les bonus mentionnés par Communion de la nature (bonus de □ aux tests d'Initiative, d'Observation et de Furtivité) ne sont applicables que lorsque l'elfe est en forêt.

ERRATA

Un fichier d'errata élaboré par la communauté de joueurs français est disponible sur le forum de Edge :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros_discusion.asp?efid=201&efcid=5&efidt=179072

Plus d'informations sur <http://lutain.over-blog.com/2014/01/warhammer-3-errata.html>