

# WARHAMMER : MERCENAIRES

## Mise à Jour 100% sources GW version 2.0a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos publications. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en couleur. **Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).**

Chaque mise à jour se divise en trois parties : **Amendements**, **Errata** et Foire Aux Questions. Les **Errata** rectifient les erreurs des publications, tandis que les **Amendements** le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans nos publications, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire : il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec nos publications.

**Ce document corrige et modifie les seules sources Mercenaires Games Workshop officielles** (= ne demandant pas l'accord de l'adversaire). Elles sont toutes consultables via les liens ci-dessous :

- [Liste d'Armée provisoire Mercenaires 6<sup>ème</sup> édition](#) (2<sup>nd</sup>e parution, dans le Recueil 2004).
- [Liste d'Armée provisoire Régiments de Renom 6<sup>ème</sup> édition](#) (3<sup>ème</sup> parution, sur le Site Internet GW France).
- [Personnages Spéciaux Mercenaires](#) (White Dwarf n 94 & Recueil 2003).
- [Mercenaires d'Albion](#) (White Dwarf n 87+92 & Recueil 2003).
- [Mordilleurs d'Hommes](#) (White Dwarf n 132).
- [Monteurs de Rhinox](#) (White Dwarf n 137).
- [Géant Mercenaire](#) (White Dwarf n 144).
- [Cavaliers infernaux de Toxote](#) (Citadel Journal 41).
- [Les Haches des Mers de Torston](#) (Site Internet GW France).
- [Feuille de Référence Type, Taille de Socle et Puissance d'Unité](#) (Throne of Skulls 2010).

### AMENDEMENTS

#### Types de Troupes

Humain, Nain, Halfing, Elfe, Squelette, Gnoblars, Richter, Beorg, Orque, l'Astiko, Homme Oiseau **Inf**

Ogre, Bêtes des Marais **InfM**

Humain sur Destrier, Hobgobelin sur loup, Skink sur Cornu **Cav**

Sheikh Yadosh sur Coffre **Char**

Pégase, Centaure, Wargan, Cavaliers Infernaux **BM**

Géant, Croc de Mort **Mon**

Canon, Canons Tractés, Catapulte à Marmite, Faucheuse de Gobelins **MG**

Monteurs de Rhinox **Ghazak sur Warghan CavM**

Sources: Fiche de références Type, Socle, PU. Références du livre

de règles 8<sup>ème</sup> édition p 80 et p 482.

#### Puissance d'Unité

Ignorez toutes les références à la puissance d'unité.

Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> éditions

#### Alliance

L'armée Mercenaire est une force Non Alignée pour les règles d'Alliance.

Sources : Livre de règles 8<sup>ème</sup> édition p.136

#### Liste Mercenaires page 3 – Choisir une Armée

Ignorez cette partie et utilisez les règles de la section « Choisir Votre Armée » du livre de règles de Warhammer.

Source : Livre de règles 8<sup>ème</sup> édition p 132.

#### Liste Mercenaires page 4 – Pique

Remplacez les règles par :

Nécessite les deux mains.

Frappe sur plusieurs rangs x3.

Confère la règle « Frappe Toujours en Premier » au premier round de chaque corps à corps.

Lorsqu'elles sont chargées par toute figurine n'étant pas de type Infanterie ou Nuée, les figurines armées de piques ont un bonus de +1 en Force lors du premier round de corps à corps contre ces figurines chargeantes uniquement.

Ces règles spéciales ne peuvent pas être utilisées contre des ennemis situés sur les flancs ou l'arrière de l'unité de piquiers.

Sources : Alessio Cavatore, Livre de Règles V8, Mise à jour 8<sup>ème</sup> édition des Haut Elfes V7.

#### Liste Mercenaires page 4 – Trésorier-Payeur

Remplacez la dernière phrase par :

« Dès cet instant, toutes les unités de l'armée haïssent la ou les unités engagées au Corps à Corps contre l'unité du Trésorier au moment où sa clé est capturée (voir règles p 143). »

Source : Livre de règles 8<sup>ème</sup> édition p143

#### Liste Mercenaires page 4 – Objets Magiques

Ignorer les deux premières phrases de l'encadré.

Notez que si un objet magique existe à la fois dans la liste d'armée mercenaires et dans le livre de règles de Warhammer, vous devez utiliser la valeur en points de la liste d'armée et suivre les règles du livre de règles de Warhammer.

Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> éditions

#### Liste Mercenaires page 6 - Nains

Remplacer « Les nains fuient et poursuivent de 2D6-1 ps et ils haïssent les orques et les gobelins de toutes sortes. Peuvent effectuer des marches forcées à moins de 8 ps de l'ennemi. » par « *Rancune Ancestrale, Résolu, Implacable* (voir Livre d'Armée Nains) »

Source : Warhammer Chronicles du White Dwarf 87

#### Liste Mercenaires page 6 – Halfings

Suivent la règle « Guides des Forêts. »

Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup>

éditions

Liste Mercenaires page 6 – **Catapulte à Marmite Halfling**  
Remplacez « provoque 1d3 blessures » par « suit la règle spéciale Blessure Multiple (1D3) »  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure

Régiments de Renom page 5 - **Pirates Tueurs de Long Drong**  
Remplacez « Obstinés & Implacables : Fuiet et poursuivent de 2D6-1 ps. Peuvent toujours effectuer des marches forcées, même à moins de 8 ps de l'ennemi. » par « *Rancune Ancestrale, Résolu, Implacable* (voir Livre d'Armée Nains) »  
Source : *Warhammer Chronicles du White Dwarf 87*

Régiments de Renom page 5 - **La Compagnie Maudite**  
Remplacez "(4+ au corps à corps grâce à la combinaison du bouclier et de l'arme de base)" par "(ils suivent aussi la règle de Parade)".  
Remplacez la règle "Tests de Moral" par "*Indémoralisables, Instables.*"  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> éditions présentant le même cas de figure (*Comte Vampires, Rois des Tombes*)

Régiments de Renom page 7 - **Les Géants d'Albion**  
Remplacez leur double choix d'Unité Rare par "Ils comptent comme une Unité Rare."  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*)

Régiments de Renom page 8 - **Asarnil, le Maître des Dragons**  
Remplacez ses choix de personnage/unité par "Il compte comme une Unité Rare."  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*)

Régiments de Renom page 8 - **Les Canons Tractés de Bronzino**  
Remplacez la règle "Déploiement" par :  
Déploiement: les canons sont déployés séparément, chacun accompagné de ses servants et opérant alors comme une unité indépendante. Bronzino doit être déployé dans un rayon de 3ps autour d'un Canon Tracté. Il agit ensuite comme un personnage isolé.  
Source : *Livre de Règles Warhammer 8<sup>ème</sup> édition pages 96 à 106 (il n'existe plus de règles sur les Personnages rejoignant une Machine de Guerre).*

Régiments de Renom page 10 - **La Faucheuse de Gobelins de Malakaï Malakaïson**  
Remplacez ses choix d'unité/personnage par "Elle compte comme une Unité Rare."  
Ignorer "des tirailleurs" dans "lorsqu'elle tire sur des figurines isolés, des tirailleur ou d'autres cibles"  
Ajouter "Retirez un servant lorsque la Faucheuse perd son premier PV, le deuxième servant lorsque la Faucheuse perd son deuxième PV, mais ne retirez Malakaï que lorsque la Faucheuse perd son quatrième PV"  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*). *Livre de Règles 8<sup>ème</sup> édition*

Régiments de Renom page 10 – **Faucheuse de Gobelins**  
Règles Spéciales : ajouter « *Rancune Ancestrale, Résolu,*

*Implacable, Indémoralisable, Tueur, Hache de Tueurs* (voir Livre d'Armée Nains) » ; ignorer «, mais ne sont pas affectés par la règle "Eh, snorri des trolls" »  
Source : *Warhammer Chronicles du White Dwarf 87*

Régiments de Renom page 10 - **Les Dépeceurs de Mengil**  
Ignorer "(y compris les variantes, comme le Culte de Slaanesh)"

Régiments de Renom page 10 - **Les Dépeceurs de Mengil**  
Remplacer « sont couvertes de *Venin Noir* (voir livre d'armée Elfes Noirs page 22) » par « sont couvertes de *Venin Fuligineux* (voir livre d'armée Elfes Noirs page 36) ». Notez que la précision spécifique sur les munitions des arbalètes/de l'arbalète de poing dans les règles de ce régiment de renom, fait que selon le livre des règles page 72, le Coup Fatal fonctionne bien à distance.  
Source : *Nouvelle traduction de Dark Venom dans le livre d'armée Elfes Noirs 8<sup>ème</sup> édition*

Personnages Spéciaux page 1 - **Mydas le Cupide**  
Remplacez ses choix de personnage/unité par "Il compte comme un Héros."  
Remplacer "relancer ses tests de psychologie ratés" par "relancer ses tests de Peur, Terreur, Panique ratés"  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*)

Personnages Spéciaux page 2 - **Lucrezzia Belladonna**  
Remplacez ses choix de personnage par "Elle compte comme un Seigneur."  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*).

Personnages Spéciaux page 3 - **Borgio Casse-Murailles**  
Remplacez ses choix de personnage par "Il compte comme un Seigneur."  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*)

Personnages Spéciaux page 3 - **Ghazak Khan**  
Remplacez ses choix de personnage par "Il compte comme un Seigneur."  
Wargan : Remplacer "monture monstrueuse" par "Bête Monstrueuse", et "confère une sauvegarde d'armure de 4+" par "confère à Ghazak un bonus de +3 en sauvegarde, au lieu du +1 habituel pour les montures de *Cavalerie Monstrueuse*"  
Cimetière rouge : Remplacez « lui faire perdre 1D3 Points de Vie au lieu d'un seul » par « suit la règle spéciale Blessure Multiple (1D3) »  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*). *Livre de Règles 8<sup>ème</sup> édition. Règle Iron Skinned de la Cavalerie Rhinox Warhammer Forge 8<sup>ème</sup> édition.*

Personnages Spéciaux page 4 - **Lorenzo Lupo**  
Remplacez ses choix de personnage par "Il compte comme un Seigneur."  
Anneau de Luccina : Ignorer "ce sort ne nécessite aucun dé de pouvoir, toute la puissance requise est contenue dans l'anneau."  
Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (*Brettonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains*).

Mercenaires d'Albion page 3 - **Émissaire Noir**

Remplacez ses choix de personnage/unité par "Il compte comme un Héros."

Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (Bretonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains)

#### Mercenaires d'Albion page 4 - **Oracle**

Remplacez ses choix de personnage/unité par "Il compte comme un Héros."

Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (Bretonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains)  
7<sup>ème</sup> éditions

#### **Mordilleurs d'Hommes**

-Remplacez l'option de bannière magique par :

"Le Porte-étendard peut porter une bannière magique des objets communs d'une valeur de 50 pts maximum ou le Totem de Tête d'Ogre de la liste Gnoblar :

Totem de Tête d'Ogre (bannière magique) 20pts

Lorsque le porteur d'un Totem de Tête d'Ogre rejoint une unité de Gnoblars, elle est dispensée du test de Chamaille et ne peut donc pas subir ses effets. Cependant, toute unité d'Ogres affrontant le porteur ou l'unité qu'il accompagne est sujette à la haine."

-Remplacez la référence au livre d'armée Royaumes Ogres pour la règle Mercenaires par la règle Mercenaires de la liste Gnoblar: "0-2 unités de Mordilleurs d'Hommes peuvent être enrôlés comme unité rare par toute armée d'Orques & Gobelins ou de Nains du Chaos, ou comme unité spéciale par les Mercenaires."  
Source : réponse directe de Kevin J. Coleman, concepteur de la liste Horde Gnoblar.

#### **Monteurs de Rhinocéros**

-Remplacez "un choix d'Unité Rare et un choix d'Unité Spéciale" par "Ils comptent comme une Unité Rare."

-Remplacez "et occupe deux choix d'Unité Rare" par "Ils comptent comme une Unité Rare."

-Ajouter "(arme de base)" après "massue ogre".

-Remplacer "Les ogres bénéficient alors de la sauvegarde d'armure correspondante au corps à corps, mais ne peuvent pas opter pour +1 Attaque." par "Ils comptent comme des boucliers faisant bénéficier de la règle Parade même monté."

Sources : White Dwarf UK 139 & FR 137, Site Internet GW UK, Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des armées 6<sup>ème</sup> présentant le même cas de figure (Bretonnie, Elfes Sylvains, Royaumes Ogres, Rois des Tombes, Nains). Livre de Règles 8<sup>ème</sup> édition, Livre d'armée Royaumes Ogres 8<sup>ème</sup> édition

#### **Unités des Royaumes Ogres**

Les armées Mercenaires ne peuvent plus inclure d'unités issues du Livre d'Armée Royaumes Ogres (Buffles, Ventres-Durs, Crache-Plombs, Mangeurs d'Hommes), suite à la disparition de la règle Mercenaires dans leur profil au sein de leur Livre d'Armée 8<sup>ème</sup> édition.

Les Mordilleurs d'Hommes et le Monteurs de Rhinocéros possèdent encore par contre la règle Mercenaires détaillée au sein de leur profil. Ils peuvent donc encore être joués comme Mercenaires en suivant celle-ci.

Source : livre d'armée Royaumes Ogres V8.

#### **ERRATA**

# Liste Mercenaires page 1 & Régiments de Renom page 1 - **Introduction**

Inverser le premier paragraphe d'un document à l'autre.

Sources : White Dwarf UK 251 & FR 81, Site internet GW UK

#### # Liste Mercenaires page 4 - **Champions, Musiciens et Porte-étendards.**

Remplacer « une Bannière de Guerre de la liste des objets magiques communs » par « une bannière magique d'un coût maximum de 50 points ».

Sources : White Dwarf UK 250 & FR 80, Site internet GW UK.

#### Liste Mercenaires page 5 - **Duellistes**

Remplacer CC3 et I3 par CC4 et I4

Source : différence entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> parution de la Liste d'Armée provisoire Mercenaires 6<sup>ème</sup> édition

#### Régiments de Renom page 2 à 7 -

##### **Confrérie d'Alcatani**

##### **Brigade de Braganza**

##### **Compagnie Léopard de Léopold**

##### **Légion Perdue de Pirazzo**

##### **Garde Républicaine de Ricco**

##### **Vengeurs de Vespero**

##### **Hommes-Ours d'Urslo**

Remplacer « comme une unité Rare pour les autres armées » par

« comme une unité Spéciale pour les autres armées »

Source : différence entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> parution de la Liste d'Armée provisoire Mercenaires 6<sup>ème</sup> édition

#### Régiments de Renom page 3 - **Légion Perdue de Pirazzo**

Dans le contexte de campagne Lustrie uniquement, modification du profil de Pirazzo :

CC4 CT4 F4 E3 PV1 I4 A2

Sources : Livret À la Conquête du Nouveau Monde, White Dwarf n 130

#### Régiments de Renom page 5 - **Pirates Tueurs de Long Drong**

Remplacez les profils par :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Long Drong :	3	6	5	4	5	2	4	3	10
Pirates :	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Source : White Dwarf n 146

#### # Régiments de Renom page 9 - **Gotrek & Félix**

Ce sont bien des personnages spéciaux et pas un Régiment de Renom comme dans leur dernière parution VF uniquement.

Sources : Règles Gotrek et Felix VO – Annual 2002 ou Site internet GW US

#### Régiments de Renom page 11 - **Cavaliers de Tichi-Huichi**

Ajouter « Ils peuvent aussi être engagés comme unité spéciale par les Hommes-Lézards »

Source : différence entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> parution de la Liste d'Armée provisoire Mercenaires 6<sup>ème</sup> édition

Dans le contexte de campagne Lustrie uniquement : règle de cavalerie légère pour les Chevaucheurs de Sangfroids, les Cornus ne sont pas Stupides et ont I3, tous les membres de l'unité ont « Charge Dévastatrice », 1 Skink de base de moins mais pas de modification du coût de l'unité.

Sources : Livret À la Conquête du Nouveau Monde, White Dwarf n 130.

#### **Monteurs de Rhinocéros**

# -Ignorez « matériel de jeu vétéran – à utiliser avec l'accord de l'adversaire ».

Sources : White Dwarf UK 139 & FR 137, Site Internet GW UK

#### **FAQ**

Q. Pourquoi retirer les références aux Mercenaires dans les Livres

*d'Armées de la 7ème édition? (liste mercenaires p4)*

R. Il y a diverses raisons pour retirer les références aux Mercenaires dans les prochains Livres d'Armées et voici les principales :

1. Les règles détaillant comment inclure des Mercenaires dans une armée sont contenues dans la liste/les articles Mercenaires. Par conséquent, si vous avez accès à ces règles, vous avez accès à comment ils peuvent être ajoutés à votre armée.

2. Il se peut que nous souhaitions dans le futur revoir la façon dont fonctionnent les Mercenaires, et il sera très difficile de le faire si dans le même temps nous continuons à perpétuer leurs règles actuelles dans les livres d'armée. Notre intention est que les règles des Mercenaires seront entièrement contenues dans un supplément dédié, et ne demanderont aucune référence dans les livres d'armées. Rien de tout cela ne se veut comme un signal comme quoi nous n'allons jamais/allons refaire immédiatement (effacer la mention nécessaire) un supplément Mercenaire. Il s'agit juste d'une procédure de nettoyage interne qui nous laisse le champ libre pour étudier et poursuivre la suite des opérations futures à propos des Mercenaires.

Source : Note de Gavin Thorpe sur les Mercenaires - Page Dogs of War – Site internet GW UK 2008.

*Q. D'une manière générale, si un point de règle décrit dans un livre d'armée est différent du même point de règle décrit dans le nouveau livre de règles, que faut-il appliquer? Par exemple, la règle des pistolets des Pirates de Long Drong Silver n'a plus rien à voir avec ce qui est écrit pour ce type d'arme dans le nouveau livre de règles.*

R. D'une manière générale, appliquer ce qui est écrit dans chaque livre d'armée, pour cette armée uniquement. Certains points particuliers méritent cependant un traitement différent, ils seront résolus individuellement dans les Q&R.

Source : Alessio Cavatore, concepteur en chef.

*Q. Les listes d'armées alternatives et/ou non principales peuvent-elles engager des mercenaires si l'entrée "Mercenaires" ne se trouvent pas dans leur choix rare? (liste mercenaires p4)*

R. Non, sauf si un Régiment de Renom est intégré directement au sein de la liste d'armée (comme les Pirates de Long Drong dans l'armée de Tueurs de Karak Kadrin)

Sources : Anthony Reynolds, Mat Ward & Kevin J. Coleman ; concepteurs.

*Q. Lorsqu'elles sont chargées par un char, les figurines armées de pique résolvent-elles leurs attaques avant les touches d'impact? (liste mercenaires p4)*

R. Non. Les touches d'impact sont résolues avant les attaques au corps à corps, à moins que le contraire ne soit clairement spécifié.

Source : Gavin Thorpe – Concepteur.

*Q. Si le trésorier payeur est tué au tir, on peut présumer que l'unité/le personnage qui a tué le trésorier payeur n'est pas en mesure de capturer la clé. On peut alors aussi présumer que l'armée Mercenaire ne hait pas l'unité/le personnage qui a tué le trésorier payeur? (liste mercenaires p4)*

R. Exact

Source : Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.

*Q. Est ce que les autres armées peuvent enrôler des personnages non nommés Mercenaires (Général Mercenaire, Seigneur Sorcier Mercenaire, Trésorier-Payeur, Capitaine Mercenaire, Sorcier Mercenaire) comme unité Rare? (liste mercenaires p4)*

R. Non. Vous ne pouvez jouer ces types de personnages que dans

une armée Mercenaire.

Source : Ian Hawkes, concepteur.

*Q. Les personnages mercenaires peuvent-ils être enrôlés dans d'autres armées? Par exemple, si j'ai une armée Orques et Gobelins, puis je utiliser un Général Ogre? Si oui, quels choix occupe-t-il? (liste mercenaires p4)*

R. Pas encore.

Source : Q&A Regiments of Renowm, site internet GW,UK 2001.

*Q. Les Unités Mercenaires ou les Régiments de Renom peuvent-ils être rejoints par un personnage non Mercenaire ?*

R. Non.

Source : Anthony Reynolds - Q+A compilation - Forum Site Internet GW UK 2004.

*Q. Les nouvelles règles sur les nains s'appliquent elles aussi aux nains mercenaires? (liste mercenaires p5)*

R. Toute les règles spéciales des nains (Rancune Ancestrale, Résolu et Implacable) s'appliquent aux mercenaires nains.

Source : Warhammer Chronicles du White Dwarf 87.

*Q. Il y a eu une clarification dans un White Dwarf récent qui expliquait que les nains mercenaires suivent dorénavant les règles spéciales générales des nains. Mais les fichiers PDF des Mercenaires et Régiments de Renom n'ont pas encore été mis à jour pour intégrer ceci (car il n'y a rien d'autre à faire...). Cela peut-il être rappelé dans le Q&R? (liste mercenaires p5)*

R. Le recueil 2002 règle ce problème (donc assurez-vous d'acheter votre exemplaire).

Source : Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.

*Q. Deux adversaires peuvent-ils enrôler le même Régiment de Renom? (régiments de renom p1)*

R. Techniquement c'est possible, mais pour sur ce n'est pas très chouette.

Source : Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.

*Q. Est-ce que toutes le figurines possédant un nom (par exemple, le dragon d'Asarnil, les Géants d'Albion) sont considérées comme des personnages pour ce qui est des défis etc? (régiments de renom p1)*

R. Non. Seuls les chefs comptent (Asarnil et Hengist) dans les exemples que vous avez mentionnés.

Source : Warhammer Chronicles du White Dwarf 87.

*Q. Dans une armée 100% Mercenaire, peut-on enrôler deux unités mercenaires qui se haïssent comme des Nains et les Chevaucheurs Hobgobelins d'Oglah Khan par exemple? (régiments de renom p1)*

R. Oui.

Source : Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.

*Q. J'avais juste une rapide question pour vous. Dans le White Dwarf 251, l'article sur les mercenaires donne à la Confrérie d'Alcatani CC et CT 2. Est-ce correct? (régiments de renom p2)*

R. Oui, mais c'est pourquoi ils sont si bon marché.

Source : WHFB Q&A From the E-Desks of The Studio – 2001.

*Q. Les Pirates Tueurs de Long Drong. Ont-ils la capacité "Tueur" que possèdent les Tueurs Nains, et cela fonctionne-t-il avec des pistolets? (régiments de renom p5)*

R. Ils ne l'ont pas.

Source : Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.

*Q. La Compagnie Maudite est-elle affectée par le Poison?*

*(régiments de renom p5)*

R. Bien sûr (eau bénite, etc...)!

Source : *Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.*

Q. *Est-ce autorisé pour un personnage vivant, comme un Capitaine Mercenaire, de rejoindre une unité de Mercenaires Morts-Vivants (par exemple la compagnie maudite)? (régiments de renom p5)*

R. L'intention des règles est que les unités mort-vivantes ne peuvent pas être rejointes par des personnages vivants, et vice versa.

Source : *Anthony Reynolds, concepteur.*

Q. *À propos des Géants d'Albion, y a-t-il une chance que leurs règles soient mises à jour? Peuvent-ils suivre les règles publiées dans White Dwarf (Géant Mercenaire), ou resteront-ils limités aux seules règles de la liste d'armée Régiments de Renom? (régiments de renom p7)*

R. Ils ne changeront pas.

Source : *Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.*

Q. *Le dragon d'Asarnil possède-t-il une sauvegarde d'armure? (régiments de renom p8)*

R. Oui, une sauvegarde d'armure de 3+ pour sa peau écailleuse comme tous les Dragons.

Source : *Warhammer Chronicles du White Dwarf 87.*

Q. *Combien de points de victoire rapportent Asarnil et son dragon? (régiments de renom p8)*

R. Asarnil vaut 130 points de victoires, et son dragon 330.

Source : *Warhammer Chronicles du White Dwarf 87.*

Q. *En ce qui concerne l'amulette d'Asarnil le maître des dragons, quand des objets magiques donnent une sauvegarde ou des modificateurs contre "tous les tirs", l'intention est elle littéralement que tous les types de projectiles sont affectés que ce soient flèches, carreaux d'arbalètes, étoiles/couteaux/haches de lancer, boulets de canon, munition de mortier, souffles, pierres et rochers, carreaux de balistes, plongeurs de la mort goblin, tir de jezzails, et autres sortes de projectiles ordinaires, et même de projectiles magiques? (régiments de renom p8)*

R. Toute arme/machine de guerre/quoi que ce soit de tir qui nécessite un jet pour toucher (comment appliquer le -1 pour toucher à des boulets de canon ou des projectiles magiques de toute façon?)

Source : *Q&A Regiments of Renowm, site internet GW UK, 2001.*

Q. *Comment fonctionne exactement Époustouflante Beauté si une unité commence à fuir dans les 8 ps autour de Lucrezzia Belladonna? (personnage spéciaux p2)*

R. Si l'unité humaine est à moins de 8 ps de Lucrezzia, elle doit effectuer une fuite d'au moins 1ps, puis se rallier. En cas de fuite suite à une démoralisation cela peut entraîner sa destruction si le jet de poursuite est supérieur à son jet de fuite. Si le jet est inférieur, l'unité humaine fuit d'un ps et se rallie, et les poursuivants sont considérés comme la rencontrant dans le cadre d'une poursuite (considérés comme la chargeant)

Source : *Marc Mann, concepteur.*

Q. *Peut-on avoir plus d'un Émissaire Noir (ou Oracle) dans une armée? (mercenaires d'Albion p3&4)*

R. Non.

Source : *Anthony Reynolds - Q&R du studio -Forum du Site Internet GW UK 2003.*

Q. *Peut-on avoir un Émissaire Noir et un Oracle dans la*

*même armée? (mercenaires d'Albion p3&4)*

R. Certainement pas !

Source : *Anthony Reynolds - Q&R du studio -Forum du Site Internet GW UK 2003.*

Q. *Un Émissaire Noir peut-il lancer le sort Brouillard Mortel si des unités ennemies sont engagées au corps à corps? (mercenaires d'Albion p3)*

R. Oui.

Source : *Clarifications des règles de Warhammer - White Dwarf 103 / Recueil 2004.*

Q. *L'Oracle et l'Émissaire Noir sont-ils considérés comme des personnages (par exemple peuvent ils rejoindre des unités amis, participer à des défis etc.)? (mercenaires d'Albion p3&4)*

R. Oui.

Source : *Gavin Thorpe, concepteur.*

Q. *L'Oracle peut-il aussi être recruté par l'armée des Royaumes Ogres? (mercenaires d'Albion p4)*

R. Oui.

Source : *Gavin Thorpe, concepteur.*

Q. *Dans quelle catégorie comptent les points de Mordilleurs d'Hommes lorsqu'ils sont mercenaires dans d'autres armées? (mordilleurs d'hommes)*

R. La règle *Mercenaires* des Mordilleurs d'Hommes est la même que celle qu'on trouve dans le livre *Royaumes Ogres* 6<sup>ème</sup> édition, ce qui veut dire que les Mordilleurs d'hommes sont un choix spécial dans les armées Mercenaires, et rare dans les Orques et gobelins et les Nains du Chaos. Ils restent 0-2.

Source : *Kevin J. Coleman, concepteur.*

Q. *Les Mordilleurs d'Hommes (ou seulement les guerriers Gnoblars comme marqué dans la règle spéciale) sont ils affectés par la règle chamailleterie? (mordilleurs d'hommes)*

R. Toutes les unités de Gnoblars (sauf les personnages isolés) sont affectées par la règle *chamailleterie*.

Source : *Kevin J. Coleman, concepteur.*

Q. *Les Mordilleurs d'Hommes portent-ils des trucs pointus? Comme le laisse entendre pour tous les gnoblars, les règles générales de l'armée Gnoblar. (mordilleurs d'hommes)*

R. La règle *Trucs Pointus* ne s'applique qu'aux Gnoblars qui les ont dans leur équipement. Donc pas aux Mordilleurs d'Hommes.

Source : *Kevin J. Coleman, concepteur.*

Q. *Si un Géant obtient un double sur un Coup de Massue et que le combat se termine lors du même tour, doit-il quand même renoncer à ses attaques lors du premier round d'un nouveau combat? (géant mercenaire)*

R. Non.

Sources : *Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des Guerriers du Chaos 7<sup>ème</sup> édition, Hommes-Bêtes 7<sup>ème</sup> édition, Orques & Gobelins 7<sup>ème</sup> & 8<sup>ème</sup> édition*

Q. *Si un Géant "ramasse et lance" une figurine qui n'est pas un personnage et que cette dernière survit, que se passe-t-il? (géant mercenaire)*

R. Remettez la figurine dans son unité d'origine.

Sources : *Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des Guerriers du Chaos 7<sup>ème</sup> édition, Hommes-Bêtes 7<sup>ème</sup> édition, Orques & Gobelins 7<sup>ème</sup> & 8<sup>ème</sup> édition*

Q. *Que se passe-t-il si deux Géants qui s'affrontent obtiennent*

*tous les deux le résultat Cri qui Tue? (géant mercenaire)*

R. Le combat est une égalité.

*Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des Guerriers du Chaos 7<sup>ème</sup> édition, Hommes-Bêtes 7<sup>ème</sup> édition, Orques & Gobelins 7<sup>ème</sup> & 8<sup>ème</sup> édition*

*Q. Les pertes subies suite au "lancer" effectué par un Géant comptent-elles dans une éventuelle résolution de combat? (géant mercenaire)*

R. Oui, même si ces blessures sont infligées à une unité qui ne participe pas au même combat, car les dégâts ainsi provoqués ne passent pas inaperçus ! Notez que si l'unité atteinte par la figurine lancée est engagée dans un autre corps à corps, les blessures causées de la sorte ne comptent pas dans le résultat de cet autre combat.

*Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des Guerriers du Chaos 7<sup>ème</sup> édition, Hommes-Bêtes 7<sup>ème</sup> édition, Orques & Gobelins 7<sup>ème</sup> & 8<sup>ème</sup> édition*

*Q. Si un Géant "ramasse et broie" une figurine ou "ramasse et se fait un casse-croûte" avec celle-ci, combien de blessures compte-t-on pour établir le résultat de combat ? (géant mercenaire)*

R. Comptez autant de blessures que la figurine a de points de vie sur son profil.

*Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des Guerriers du Chaos 7<sup>ème</sup> édition, Hommes-Bêtes 7<sup>ème</sup> édition, Orques & Gobelins 7<sup>ème</sup> & 8<sup>ème</sup> édition*

*Q. Lorsqu'un Géant obtient le résultat Coup de Massue, cause-t-il 2D6 blessures séparées ou bien une blessure avec la règle spéciale "Blessures Multiples (2D6)" ? (géant mercenaire)*

R. 2D6 blessures séparées.

*Sources : Mises à jour 8<sup>ème</sup> édition des Guerriers du Chaos 7<sup>ème</sup> édition, Hommes-Bêtes 7<sup>ème</sup> édition, Orques & Gobelins 7<sup>ème</sup> & 8<sup>ème</sup> édition*

Dernière mise à jour : [14 janvier 2015](#)

Compilé par : JB & Belgarath . Avec l'aide des membres du Warhammer Forum