

# ALKEMY - FAQ e-Genesis [15-03-2013]

[Attention ! Les règles e-Genesis ont été reprises pour régler la plupart des points de la FAQ]

Vous trouverez le livre de règles à jour au format pdf ainsi que la FAQ « courante » sur <http://alkemy-the-game.com/>.

La version papier du livre de règles est disponible à l'achat dans la boutique en ligne <http://alkemy-the-game.com/shop/>

## RÈGLES GÉNÉRALES

### Alchimie

◆ *Q* : Un alchimiste fait un mouvement de réaction pour éviter un tir et se retrouve au pied d'un pion composant. Peut-il extraire les composants alchimiques du décor à la fin de ce déplacement de réaction ?

R : Oui, un mouvement de réaction est une action et l'alchimiste peut donc extraire les composants du décor. Attention, il n'est possible d'extraire des composants alchimiques qu'une seule fois par tour.

◆ *Q* : Un alchimiste peut-il lancer plusieurs fois la même formule dans un même tour ?

R : L'alchimiste ne peut pas préparer deux fois la même formule dans un même tour. (Voir règle page 19, fin de page.)

◆ *Q* : Les améliorations proposées peuvent-elles être utilisées plusieurs fois ?

R : Oui, dans la limite des pierres autorisées.

Exemple 1 : Le **Chaman-Médecine Crapaud** lance la formule **Baiser de Walosi** sur un **Guerrier-Tonnerre Auroch** à portée. Comme c'est un alchimiste du Cercle Extérieur, il peut dépenser jusqu'à 4 pierres alchimiques pour améliorer sa formule. Il pourra, par exemple, soigner 2 cases de vie supplémentaires (pour un total de 3) en utilisant 2 fois la deuxième amélioration (et dépensera donc 4 pierres alchimiques).

Exemple 2 : Le **Chaman-Nuit Loup** lance la formule **Hurllement Funeste**. Comme c'est un alchimiste du Cercle Intérieur, il peut dépenser jusqu'à 6 pierres alchimiques pour améliorer sa formule. Il pourra, par exemple, augmenter la portée de l'aire d'effet de la formule de 6p (pour un total de 12p) en utilisant 6 fois la première amélioration (et dépensera donc 6 pierres alchimiques).

◆ *Q* : Lorsqu'une formule est lancée avec succès (exemple : **Bourrasque Violente**) et que l'on veut l'améliorer en touchant d'autres figurines, les figurines doivent-elles être dans la ligne de vue de l'alchimiste ou seulement dans la zone d'effet ? Autrement dit une figurine cachée qui serait dans la zone d'effet d'amélioration d'une formule peut-elle être affectée par celle-ci ?

R : Une figurine cachée ne peut pas être affectée, une Ligne de vue est nécessaire.

◆ *Q* : Une figurine peut-elle être sous les effets de plusieurs formules en même temps ?

R : Oui, mais elle ne peut pas cumuler les effets d'une même formule lancée plusieurs fois.

◆ *Q* : Quand une formule comme **Baiser de Walosi** cible une figurine amie, est ce que l'alchimiste peut se cibler lui-même ?

R : Oui, ami sous entend qui fait partie de son propre camp, pas que c'est une figurine distincte. C'est aussi valable pour les effet des compétences telles que **Pacifiste** ou **Tambour de Guerre**.

### Aux aguets

*Q* : A quel moment une figurine est-elle aux aguets, seulement lorsqu'elle a été activé (et qu'il lui reste des Points d'Action) ? ou l'est-elle même si elle n'a pas été jouée ?

R : Une figurine « aux aguets » est une figurine à qui il reste des Points d'Action, qu'elle ait déjà été jouée durant le tour en cours ou pas. (Voir règle page 13, en haut de la 2° colonne.)

### Bonus de visée et mouvement de réaction

◆ *Q* : Deux **Arbalétriers Avaloniens** d'une même carte tirent sur un même **Tuareg Malikh** et estiment bien. Le **Tuareg Malikh** effectue un tir de réaction sur un des **Arbalétriers Avaloniens**. Qui a un bonus de visée ? (Même question s'il effectue un mouvement de réaction pour se mettre à couvert d'un seul tireur ?)

R : Personne n'a de bonus de visée. Une réaction à un tir (mouvement de réaction ou tir de réaction) fait perdre le bonus de visée à toutes les figurines qui lui tirent dessus à ce moment là.

◆ *Q* : Deux **Arbalétriers Avaloniens** (carte multi-figurines) tirent sur un **Ghulam**. Le **Ghulam** annonce un mouvement de réaction pour se cacher derrière un décor de taille 3. Le mouvement de réaction ne s'effectue qu'une fois que les 2 tirs sont résolus ? ou doit-on résoudre le 1er tir et le mouvement de réaction avant de résoudre le 2ème ?

R : Le **Ghulam** fait perdre le bonus de visée pour les deux tireurs mais doit encaisser les deux tirs avant d'aller se cacher.

◆ *Q* : Deux **Arbalétriers Avaloniens** tirent sur un **Tuareg Malikh**. Le **Tuareg Malikh** peut-il effectuer un tir de réaction sur chacun des deux **Arbalétriers Avaloniens** ?

R : Une figurine ne peut réagir qu'avec 1 PA. Un seul tir de réaction est donc possible, il doit donc choisir un des 2 **Arbalétriers Avaloniens** pour cible. Par contre, les 2 **Arbalétriers Avaloniens** perdront leur bonus de visée (s'ils en bénéficiaient).

### Carte multi-figurines et charge

*Q* : J'active une carte comportant deux **Miliciens-Lanciers**. Je déclare la première actions des deux figurines en même temps. Je choisis de faire charger les deux **Miliciens-Lanciers** sur la même cible. J'active ensuite l'un des **Miliciens-Lanciers** qui réussit sa charge et, sur un coup de bol, tue la cible.

Que devient l'action du 2<sup>ème</sup> **Miliciens-Lanciers** ? Peut-il rediriger sa charge sur une autre figurine ? Doit-il se déplacer vers l'ancienne position de la cible ? Subit-il toutes les conséquences d'une charge (ratée qui plus est) ?

R : Pour les cartes « multi-figurines », les actions sont effectivement simultanées. Lorsque l'on joue 2 ou plusieurs figurines qui dépendent de la même carte, il faut bien déclarer ce que l'on fait avec chacune des figurines. Dans le cas évoqué ici, on déclare que chaque **Miliciens-Lanciers** charge la cible. On déplace ensuite les 2 figurines vers la cible (charge). Pour rappel, la charge est un mouvement qui donne ensuite une attaque gratuite ; la charge des deux figurines est donc achevée lorsque celles-ci sont au contact de la cible et avant de résoudre un combat. On résout ensuite l'attaque de chaque figurine l'une après l'autre, dans l'ordre voulu par le joueur attaquant. Le 2<sup>ème</sup> **Miliciens-Lanciers** a chargé avant la résolution du combat du 1er lancier, la charge n'est donc pas ratée, mais il ne pourra pas utiliser son attaque gratuite si la cible est hors jeu. Il n'est pas possible de rediriger la charge sur une autre figurine.

## Carte multi-figurines et combat

*Q* : Deux figurines d'une même carte initient le combat contre une même cible. Doit-on résoudre les actions des deux figurines simultanément ou l'une à la suite de l'autre ? (Les conséquences des changements d'état de santé sont-elles prises en compte ?)

*R* : On résout les actions de combat l'une après l'autre (dans l'ordre choisi par l'attaquant). Les conséquences d'un changement d'état de santé lors du premier combat sont prises en compte pour le suivant.

## Carte multi-figurines et CC Inactif

Si une figurine joue la **CC Inactif** lors de son activation, et que son adversaire fait de même, l'activation de toutes les figurines liées à cette carte est terminée, même si certaines des figurines avaient encore des PA.

*Exemple* : Un joueur Triade de Jade active une carte de **Miliciens-Lanciers** comportant deux figurines. Si l'une d'entre elle, en combat, joue la **CC Inactif**, et que son adversaire fait de même, l'activation des deux **Miliciens-Lanciers** est terminée.

## Carte multi-figurines et Tir

*Q* : Deux tireurs d'une même carte tirent sur une même cible. La cible souhaite effectuer un mouvement de réaction. Doit-on résoudre les actions des tireurs simultanément ou l'une à la suite de l'autre ?

*R* : C'est un tir simultané quand les tireurs sont sur une carte multi-figurine.

## Charge

*Q* : Peut-on charger une figurine ennemie et se placer tout autour de celle-ci voir carrément derrière pour peu que notre mouvement le permette ?

*R* : Oui, c'est possible. Contrairement à d'autres jeux de figurines, il n'y a pas de notion de « zone de contrôle » à **Alkemy**.

## Mouvement de réaction

*Q* : Une figurine qui n'a pas de couvert à portée ou qui ne peut se mettre hors de portée du tir a-t-elle le droit de faire un mouvement de réaction dans l'unique but de faire perdre le bonus de visée au tireur ?

*R* : Non, un mouvement de réaction à un tir dans le cas d'une marche doit obligatoirement se finir à couvert, hors de portée ou de vue (voir règle page 18). Néanmoins, dans le cas d'une figurine avec la compétence **Furtif**, ce mouvement est possible puisque la figurine est alors toujours considérée comme à couvert (voir règle page 22).

## Réaction / activation

*Q* : Est-ce qu'une figurine de base (2 PA) aux aguets, non encore activée, qui effectue une réaction et donc dépense 1 PA, peut plus tard être activée normalement avec le PA qui lui reste ?

*R* : Oui, une réaction n'est pas considérée comme une activation. Donc, une figurine de base (2 PA) qui a fait une réaction et a qui il ne reste qu'un PA peut évidemment s'activer par la suite, car ce n'est pas une réactivation.

## Réaction : mise à couvert d'une figurine en combat

*Q* : Le **Chevalier-Légit Garlan** vient de se faire charger par **Tecum'Seh** en allonge. Il est en combat et se trouve à moins d'1p de **Tecum'Seh**. **Tamel'seh** décide de lui tirer dessus. Le **Chevalier-Légit Garlan** peut-il effectuer un mouvement de réaction pour faire une marche et se mettre à couvert derrière **Tecum'Seh** ?

*R* : Oui, lorsqu'il bouge, il met fin au combat avec **Tecum'Seh** en faisant un désengagement.

## Reliefs

*Q* : Comment doit-on résoudre un combat lorsque deux figurines adverses sont sur deux niveaux différents de décors ?

*R* : Toute figurine peut être en combat avec une figurine se trouvant à son niveau, un niveau plus bas ou un niveau plus haut.

## Taille et ligne de vue

♦ *Q* : Une figurine de taille 2 sur un décor de taille 1 cache-t-elle les figurines taille 2 derrière elle ?

*R* : Oui

♦ *Q* : Une figurine de taille 2 sur un décor de taille 1 effectuera-t-elle des jets de couverts taille 2 ou taille 3 ?

*R* : Elle effectuera ses jets de couverts comme une taille 2. Elle est considérée Taille 3 pour la détermination des lignes de vue, pas du jet de couvert.

## Tir de réaction sur charge ratée

*Q* : Une figurine « aux aguets » peut effectuer un tir de réaction contre toute figurine qui la charge ... Est ce que ça implique les charges ratées ou pas ?

*R* : Un tir de « contre-charge » ne s'effectue que contre une figurine qui charge, pas une figurine qui tente un mouvement de charge. On ne peut donc pas faire un tir de réaction contre une charge ratée.

## Tir sur une figurine à couvert d'une autre et jet de couvert réussi

*Q* : Un vil **Tuareg Malikh** tire sur **Tamel'Seh** à couvert du **Kabircheik Hakim**. Et touche tout juste (Il soit exactement la défense de **Tamel'Seh**), mais le corbeau réussit son jet de couvert. C'est donc le **Kabircheik Hakim** qui essuie le tir, mais il a une défense de 12. Que se passe-t-il ?

*Se prend-il les dégâts sans tenir compte de sa défense ? ou, Il ne suffit pas pour le toucher et la flèche est perdue ?*

*R* : La règle (page 18) ne fait pas mention de la défense de la figurine servant de couvert donc le **Kabircheik Hakim** se prend bien la flèche et les dégâts associés.

## Tir et notation

*Q* : Tour 1, mon **Milicien-Archer** tire sur une figurine adverse. Elle se trouve à 16p. Ai-je le droit de noter la distance pour m'en servir pour le tour 2 ?

*R* : Non, le principe général d'**Alkemy** est l'estimation, autant pour le mouvement, la charge que pour le tir.

## COMPÉTENCES

### Activation et compétences

*Q* : Un certain nombre de compétences (**Pisteur**, **Volonté Supérieure**...) donnent accès à des agissements gratuits. Quel est le statut de ces « agissements » ? Est-ce des actions ?

R : Ces agissements ne comptent pas comme des actions. Une figurine ne peut donc pas s'activer, bénéficier de sa compétence et terminer son activation.

Par exemple, un **Tuareg Malikh** avec **Pisteur** ne peut pas s'activer, réaliser son mouvement gratuit, et terminer son activation. **Il doit déclarer au minimum une action.**

### Chef

*Q* : Il est indiqué dans la constitution des troupes, maximum 2 héros en 300 pts par exemple. Peut-on prendre 2 héros avec la compétence chef (soit 2 chefs) ?

R : Oui.

### Cimeterre Alchimique

*Q* : Le dé de bonus d'**Iëcha**, lorsqu'elle est équipée de son **Cimeterre Alchimique**, est-il aussi valable sur les parades (donc parade à 4 dés) ?

R : Oui, le **Cimeterre Alchimique** lui confère un dé de bonus « de base ». Lorsqu'elle choisit la **CC** qui va bien (par exemple **CC Normale** contre **CC Brutale**), ça lui fait 4 dés... Et donc pareil pour la parade !

### Cor de Guerre du Chasse-Pluie Auroch

*Q* : Est-ce que ça concerne également le jet de **Réflexes** au début du combat ?

R : Oui. Un combat démarre lorsque les cartes de Combat ont été choisies. Du coup, le jet de **Réflexes** fait parti du combat puisqu'il dépend des cartes de Combat choisies. Si cela n'avait concerné que le jet de Combat, il aurait été spécifié « Jet de Combat ».

### Coriace

*Q* : Une figurine avec **Coriace/I** (comme le **Chevalier-Légat Garlan**) se trouve à la fois dans la zone de **Prière aux pierres** et d'**Oraison de la roche**. Il a aussi joué la **CC Robuste** juste avant. A-t-il la compétence **Coriace/4** ?

R : On ne peut pas cumuler plusieurs **Coriace +I** provenant d'une même source (ici l'alchimie). Ce qui fait que les **Coriaces** de **Prière aux pierres** et **Oraison de la roche** ne se cumulent pas. Par contre, on peut cumuler **Robuste** et **Prière aux pierres** avec un **Coriace** « naturel ».

### Empathie

*Q* : La capacité **Empathie** se joue t-elle pendant le tour de l'**Aurlok** qui subit des dommages, ou pendant le tour du **Chaman-Médecine** ?

R : Elle se joue pendant le tour de l'**Aurlok** qui subit des dommages. C'est une capacité passive qui peut être utilisée au moment où un **Aurlok** à 6p ou moins du **Chaman-Médecine** subit des **DOM**. A ce moment-là, on choisit de transférer un **DOM** ou pas.

### Enchaînement

*Q* : Cette compétence dit qu'après un jet de Combat réussi, que l'adversaire ait subi ou non des dommages, etc... Qu'entend-on par « réussir un jet de Combat » ? C'est bien passer la Défense de son adversaire ?

R : Oui, pour réussir son jet de Combat, il faut passer la Défense de l'adversaire. Mais le blesser n'est pas nécessaire. La case du tableau de dégâts peut, par exemple, indiquer « 0 dégât ». L'attaque étant réussie, bien qu'il n'y ai pas dégâts infligés, le combattant bénéficie d'une attaque supplémentaire.

### Esprit de Meute

*Q* : Deux **Khergars du Désert** chargent une figurine. Est-ce que la compétence **Enchaînement** fonctionne pour le combat du premier **Khergar du Désert** ou bien à partir du combat du deuxième ?

R : Puisque la charge est simultanée (carte multi-figurines), les deux **Khergars du Désert** sont en contact en même temps sur la figurine ennemie, donc la compétence **Enchaînement** fonctionne dès le premier combat. Pour rappel, la charge est un mouvement qui donne ensuite une attaque gratuite ; la charge des deux figurines est donc achevée lorsque celles-ci sont au contact de la cible et avant de résoudre un combat.

### Feinte et charge

*Q* : Peut-on utiliser la compétence **Feinte** si on a chargé ?

R : Non, on ne peut pas utiliser la compétence **Feinte** lors d'une charge. En effet, lorsqu'on charge, on doit jouer obligatoirement une **CC Normale**, **Rapide** ou **Brutale**. On ne peut donc pas utiliser la compétence **Feinte** pour remplacer la **CC** jouée par une **CC Inactif**.

### Feinte et Inactif

*Q* : **Iëcha** s'est faite chargée par une figurine avec **Allonge**. Elle engage par la suite la figurine adverse et elle choisit la **CC Parade**. Son adversaire a joué la **CC inactif**. Si elle utilise **Feinte** pour remplacer sa **CC Parade** par la **CC Inactif**, son activation prend-elle fin (vu qu'elle a jouée la **CC Inactif**, mais qu'elle n'a pas « choisi » la **CC Inactif**) ?

R : Oui, l'activation prend donc fin comme le stipule les règles (page 16) car on considère que la carte choisie est celle qui est jouée au final.

### Frappe Préventive et Coriace

*Q* : Il est indiqué dans la compétence **Frappe Préventive** que le **Gardien Ermadhi** inflige directement les **DOM** indiqués par les dés du jet de Réflexe en opposition. Est-ce que la compétence **Coriace** fonctionne sur ce jet en opposition ?

R : Bien que les **DOM** soient issus d'un jet de Réflexe en opposition, ils sont infligés durant un combat en quelque sorte. Donc oui, la compétence **Coriace** fonctionne.

## Furtivité et charge

*Q* : Une figurine désire charger une figurine **Furtive**. A quel moment vérifie-t-on la distance entre les deux figurines pour l'application de la **Furtivité** ?

*Q* : Que se passe-t-il si les figurines sont à une distance entre 4p et 6p ? Est-ce une charge ratée ? Une fois la distance connue, peut-on annuler la charge ?

R : La vérification de la distance entre les deux figurines se fait juste après la déclaration de la charge. Si la distance est inférieure à 4p, la charge est réussie. Si la distance est supérieure à 4p (peu importe qu'elle soit inférieure ou supérieure à 6p), la charge est considérée comme ratée. La figurine ayant déclaré la charge doit alors se déplacer au maximum de sa valeur de marche vers la figurine ciblée sans se mettre au contact de celle-ci. Une fois que la distance a été mesurée, on ne peut plus annuler la tentative de charge.

## Garde

◆ *Q* : Lorsque l'on utilise la compétence **Garde**, à quel moment intervient-on les figurines lors d'une charge, d'un tir ou du lancement d'une formule ?

Il faut appliquer la compétence **Garde** de cette façon :

- une figurine déclare une action qui cible une figurine ennemie (charge, tir, alchimie),
- on échange la figurine ciblée et la figurine qui **Garde**,
- on résout l'action (charge, tir, alchimie).

◆ *Q* : Doit-on faire un test de désengagement si l'on utilise la compétence **Garde** alors que la figurine **Gardée** est en combat avec un adversaire ?

R : Non

◆ *Q* : L'utilisation de la compétence **Garde** fait-elle perdre le bonus de visée au tireur ?

R : Non

## Garde de taille 1

◆ *Q* : Un **Arbalétrier Avalonien** annonce qu'il tire sur un alchimiste sur qui il a une ligne de vue. Un **Chinge** utilise sa compétence **Garde** pour prendre sa place.

Le **Chinge** de taille 1 se trouve derrière des figurines de taille 2, l'**Arbalétrier Avalonien** n'a plus de ligne de vue sur lui. Que se passe-t-il ?

R : Le tir a été déclenché, il a donc lieu. Par contre le **Chinge** bénéficiera du couvert (s'il est à moins d'1p derrière les figurines de taille 2, comme un couvert « standard »). En revanche, lors de l'utilisation du deuxième PA de l'**Arbalétrier Avalonien** par exemple, celui-ci ne pourrait pas tirer sur le **Chinge** car il n'aurait plus de ligne de vue sur lui.

◆ *Q* : Le **Chevalier-Légit Garlan** annonce une charge sur un alchimiste sur qui il a une ligne de vue. Un **Chinge** utilise sa compétence **Garde** pour prendre sa place. Le **Chinge** de taille 1 se trouve derrière des figurines de taille 2. Le **Chevalier-Légit Garlan** n'a plus de ligne de vue sur lui au début de son mouvement. Que se passe-t-il ?

R : De même que pour le tir, la charge a été déclenchée, elle a donc lieu.

## Hémotoxique

*Q* : Est-ce qu'un **Guerrier-Tonnerre Crapaud** inflige un dommage en retour grâce à sa compétence **Hémotoxique** si son adversaire le blesse en le faisant passer de l'état indemne à l'état grave ou critique ?

R : Non, il faut que le **Guerrier-Tonnerre Crapaud** soit en état grave ou critique avant de se prendre un coup pour que la compétence **Hémotoxique** soit effective.

## Kabircheik Hakim et Prémonition

*Q* : Comment une figurine sous l'influence de **Prémonition** se comporte si elle est à proximité du **Kabircheik Hakim** ?

Le **Kabircheik Hakim** force à consommer un PA de plus pour toute action tir/combat/alchimie. La figurine sous influence de **Prémonition** à qui il ne reste aucun PA peut-elle faire une réaction (qui coûterait normalement 2PA donc ...) ?

R : Oui, elle peut faire une réaction car l'**Oracle de la Lignée de Sorhna** donne une réaction gratuite (pas un PA).

## Immunité Diplomatique

◆ *Q* : Quand le jet d'Esprit est perdu par le **Cheik Araoui** par exemple, un combat a lieu... Admettons qu'il y a ensuite un désengagement sans que le **Cheik Araoui** n'ait essayé de frapper son adversaire. Celui-ci doit-il de nouveau effectuer le test s'il veut charger à nouveau le **Cheik Araoui** ?

R : Oui, car le **Cheik Araoui** n'aura pas effectué de jet pour toucher.

◆ *Q* : A quel moment doit-on faire le test d'**Immunité Diplomatique** ?

R : Le joueur déclare qu'il fait le jet d'Esprit pour pouvoir charger la figurine bénéficiant de l'**Immunité Diplomatique**.

Si le résultat est un échec : la figurine ne peut pas charger la cible pendant ce tour. Aucun PA n'est dépensé et elle peut faire autre chose (se déplacer, charger une autre figurine, tirer...).

Si le résultat est un succès : la figurine charge la cible (sous réserve que les conditions de la charge soient réunies : portée valide, **Furtivité**, etc...).

## Inactif, Prémonition et Vicieux

*Q* : Un **Jaraya Malikh** inactif, réagit à la charge du **Chevalier-Errant Mordren de Klarmen** grâce à **Prémonition** de l'**Oracle de la Lignée de Sorhna**. Le **Jaraya Malikh** est-il considéré comme inactif pour la capacité **Vicieux** du **Chevalier-Errant Mordren de Klarmen** ?

R : Non. La capacité **Vicieux** n'affecte qu'une cible qui joue la **CC Inactive**.

## Nuée de Corbeaux

◆ *Q* : Avec **Nuée de Corbeaux**, **Tamel'Seh** peut-il mesurer n'importe quelle distance ? (Peut-il mesurer une distance qui n'a aucun rapport avec une de ses actions ?)

R : Oui, rien ne l'interdit, il n'est pas précisé que la distance doit être mesurée depuis son socle par exemple ... Il est par contre précisé que c'est avant d'effectuer une action. Donc c'est avant qu'il n'effectue lui-même une action. Il ne peut pas mesurer une distance pour une autre figurine pendant l'activation de celle-ci.

◆ *Q* : « Toute figurine ennemie en contact avec **Tamel'Seh** a un dé de malus à tous ses jets de Combat. » Est-ce que cela concerne également le jet de **Réflexes** au début du combat ? Est-ce que cela affecte également les combattants ayant la capacité **Allonge** ?

R : Il est spécifié « jets de Combat », donc cela ne concerne pas le jet de **Réflexe** mais uniquement les jets de **Combat**. Une figurine utilisant son **Allonge** pour combattre **Tamel'Seh** ne subira pas le malus car elle n'est pas au contact de celui-ci.

## Ruches (Lances-Ruches Crapaud)

◆ *Q* : Contre qui se fait le jet de Combat au moment où le marqueur est mis sur la table ? N'importe qui sur la table ? Car le **Lance-Ruches Crapaud** peut lancer la ruche à 10p, mais il n'est pas écrit qu'il faut le lancer à proximité d'un ennemi. Comment ça marche s'il la lance dans « la pampa » ?

R : Au moment où la ruche est jetée (donc le pion posé) on effectue une attaque immédiate contre toute figurine alliée ou ennemie à 2p du pion.

Une fois que le pion est posé :

- toute figurine qui s'active dans l'aire d'effet subit l'attaque au moment où elle s'active

- toute figurine qui passe/s'arrête dans l'aire d'effet subit l'attaque au moment où elle arrive à 2p (on n'attend pas la fin du mouvement, notamment si c'est une charge...)

Dans tous les cas, il est impossible qu'une même ruche attaque 2 fois une même figurine dans un même tour.

Par exemple, si le **Lance-Ruches Crapaud** jette sa ruche à côté d'une figurine aux aguets, elle subira l'attaque immédiatement. En revanche, elle s'activera plus tard dans le tour sans conséquences. Par contre, si elle ne se sort pas de l'aire d'effet, elle pourra subir une attaque lorsqu'elle s'activera au tour suivant.

◆ *Q* : Un **Lance-Ruches Crapaud** peut-il lancer une ruche de l'autre côté d'un obstacle de taille 4 ?

R : Non, une ligne de vue est obligatoire pour pouvoir placer la ruche.

◆ *Q* : Les alliés peuvent-ils être affectés par les ruches ?

R : Oui, rien ne spécifie le contraire.

◆ *Q* : Si une ruche disparaît, est-ce qu'elle « revient » dans la main du **Lance-Ruches Crapaud** ou bien est-elle définitivement perdue ?

R : Si une ruche disparaît suite à une double masse, elle est définitivement perdue.

◆ *Q* : Le marqueur ruche marqueur est-il considéré comme un terrain gênant (dans le sens où on peut le traverser en perdant 1p de mouvement) qui ne procure pas de couvert ?

R : Non, on peut traverser un marqueur sans problème et il ne procure pas de couvert.

## Tambour de Guerre

◆ *Q* : Lorsqu'un **Aurlok** sous l'effet d'un **Tambour de Guerre** se fait charger/engager par une figurine, quelle **CC** peut-il jouer ?

R : Un **Aurlok** dans l'aire d'effet du **Tambour de Guerre** n'est obligé de jouer une **CC** autre que **Parade** ou **Inactif** que lors de son activation. Lorsqu'il réagit, il peut donc jouer toutes les **CC**.

◆ *Q* : Quand est-ce qu'une figurine bénéficie des effets du **Tambour de Guerre**, est-ce lors de leur activation ou dès qu'ils sont à 6p ?

R : Dès qu'ils sont à 6p ou moins tous les **Aurloks** amis ont 1 dé de bonus au combat. Lors de leur activation, s'ils sont dans l'aire d'effet du **Tambour de Guerre**, ils ne peuvent pas jouer de **CC Inactif** ou **CC Parade**.

## Tambour de Guerre et Enchaînement

*Q* : L'attaque obtenue grâce à l'**Enchaînement** bénéficie-t-elle du bonus du **Tambour de Guerre** ?

R : Non elle n'en bénéficie pas.

## Transfert Vital

*Q* : Que se passe-t-il si je transfère le **DOM** à une cible ayant **Coriace** ?

R : **Coriace** ne marche que sur des dégâts effectués par un jet pour toucher et n'a donc aucun effet ici.

## Uchronie

*Q* : En cas de jet d'opposition, la relance doit-elle avoir lieu avant ou après le jet de l'adversaire ?

R : Pour le cas d'**Uchronie** en cas de jet en opposition, la relance concerne ses propres dés (en l'occurrence qu'un seul parmi les deux ou trois ou quatre), la relance peut être faite après le résultat de son jet et de celui de ton adversaire. Un jet en opposition est « simultané » même si l'adversaire jette les dés en premier.

## FORMULES ALCHIMIQUES

### Bénédictio Mortelle

*Q* : Est-ce que la formule s'arrête une fois la **CC** d'attaque jouée ou la cible continue-t-elle de bénéficier de l'effet pour le reste du jeu ?

R : Elle prend fin une fois qu'un adversaire s'est pris les **DOM**. C'est le même principe que la **Litanie des Ronces** du **Prêtre de Campagne Avalonien**.

### Bourrasque Violente

*Q* : Lorsqu'une figurine est mise à terre par une **Bourrasque Violente**, doit-on coucher physiquement la figurine ou indiquer avec un marqueur qu'elle est à terre ?

R : Il ne faut pas coucher physiquement la figurine mais simplement signaler son état avec un marqueur.

### Bourrasque Violente, précision sur les effets

◆ *Q* : Le **Capitaine Lee Ping** est au contact d'un **Templier Avalonien** mis à terre par la **Bourrasque Violente**. Un **Arbalétrier Avalonien** vise le **Capitaine Lee Ping**. Ce dernier est-il considéré comme étant en combat avec le **Templier Avalonien**, ce qui lui permettrait de faire un jet de couvert (et donc le **Templier Avalonien** pourrait se prendre une flèche perdue) ?

R : Oui, Les 2 figurines sont toujours considérées comme étant en combat.

◆ *Q* : Un **Milicien-Lancier** est au contact ou à portée d'allonge d'un **Templier Avalonien** mis à terre par la **Bourrasque Violente**. Le **Templier Avalonien** s'active ; est-il considéré comme engagé par le **Milicien-Lancier** avant de se relever ou après s'être relevée ?

R : La **Bourrasque Violente** n'a pas mis fin au combat. Si les 2 figurines étaient en combat, elles le sont toujours.

### Bourrasque Violente et Autorité Religieuse

*Q* : Lorsqu'on lance **Bourrasque Violente** sur une figurine **Avalonienne** puis que le **Prêtre de Campagne Avalonien** utilise **Autorité Religieuse** sur cette même figurine au sol, celle-ci a-t-elle besoin d'attendre son activation pour se relever ou la règle spéciale lui permet de le faire de suite ?

R : Oui, il faudra attendre que la figurine mise au sol par la **Bourrasque Violente** soit activée pour qu'elle puisse se relever. En effet, la formule **Bourrasque Violente** indique qu'il faut dépenser 1 PA lors de son activation.

### Bourrasque Violente et Immunité Diplomatique

*Q* : Le **Kabircheik Hakim** garde-t-il son **Immunité Diplomatique** et son **Pacifiste** sous l'effet de la **Bourrasque Violente** ?

R : Oui, il n'y a pas de raison qu'il perde ses compétences, même sous la **Bourrasque Violente**. Il va devoir dépenser 1 PA pour se relever et sa DEF est à 8, c'est tout...

### Cimenterre Alchimique

*Q* : **Iëcha** bénéficie-t-elle d'un dé bonus pour le jet de Réflexe lorsqu'elle est en combat avec le **Cimenterre Alchimique** ?

R : Non, **Iëcha** a seulement un dé de bonus pour ses jets de Combat, et non pour ses jets de Réflexe.

### Litanie des Ronces

*Q* : Il est indiqué : « Chaque fois que la cible subit des **DOM** en corps-à-corps. » Est-ce qu'une figurine qui combat avec l'**Allonge** peut être affectée par les **DOM** de la **Litanie des Ronces** ?

R : Non, cela fonctionne seulement pour les figurines « socle-à-socle ».

### Prières aux Pierres

*Q* : Un **Prêtre de Campagne Avalonien** qui a lancé au préalable sa **Prière aux Pierres** reçoit 3 **DOM** dus à un tir adverse. **Coriace** s'applique-t-il pour ce tir ? Ou la formule prend-elle fin au moment d'appliquer les dommages ?

R : **Coriace** s'applique pour ce tir. Une fois qu'il a subit les dommages, la formule prend fin.

### Souffle Vengeur, combat et portée

◆ *Q* : La formule dit que la portée est de 8p autour de l'alchimiste. Mais que se passe-t-il si une des figurines à portée au moment du déclenchement de la formule sort de cette portée ? Est-ce que l'alchimiste peut encore augmenter un de ses jets ?

R : C'est au moment où l'on souhaite utiliser l'effet du sort (et non lors de son déclenchement) que l'on vérifie si la figurine est à portée ou non (et que l'on applique (ou pas) l'effet de la formule).

◆ *Q* : Quand la dépense de la pierre alchimique pour augmenter le jet de Combat, de Tir ou les **DOM** a-t-elle lieu ? Est-ce avant que la figurine dans l'aire d'effet fasse son jet et dans ce cas doit on dire si l'on augmente le jet de Combat, de Tir ou les **DOM** ? ou est-ce après le jet ?

R : Pour l'effet de la formule, l'alchimiste l'utilise quand il veut (et il peut donc le faire après le jet ...).

### Tornade Acérée

*Q* : Si **Feng Sao** est en combat avec une figurine et qu'il lance sa **Tornade Acérée**, peut-t-il faire une attaque rapide gratuite sur l'adversaire au titre du désengagement si son sort réussit ?

R : Oui, car il possède la compétence **Rapide** comme l'**Éclair**.

---

## SCÉNARIOS

---

### Déploiement de deux figurines sur une même carte

*Q : Lors du déploiement, il faut bien sûr déployer les figurines d'une même carte en même temps (sauf **Le Carnaval des Récoltes de Dong-Yi** pour l'instant), mais faut-il les déployer dans la même zone de déploiement lorsqu'il y a plusieurs zones sur un scénario ? (Par exemple pour les scénarios : **La Route du Froid** et **Les Machines Alchimiques**.)*

*R : Oui pour **La route du Froid**. Non pour **Les Machines Alchimiques**.*

### La Route du Froid

*Q : Un joueur a 3 Points de Victoire, et deux de ses figurines portent une marchandise à 3 chacune, mais ce sont ses deux dernières figurines.*

*S'il les sort, et qu'à la fin du tour l'adversaire ne cumule pas 9 Points de Victoire, y-a-t-il égalité ou victoire pour ce joueur ?*

*R : Victoire.*

### Le Carnaval des Récoltes de Dong-Yi

*Q : Peut-on cibler un **Avalonien** ami et son ambassadeur avec la formule **Liaison Corruptive** ?*

*R : L'ambassadeur ne fait pas partie de l'armée, ce n'est pas une figurine amie et il ne peut donc pas être la cible d'une formule amie (en particulier **Liaison Corruptive**).*

### Les Coffres

♦ *Q : Sur le scénario officiel **Les Coffres**, comptabilise-t-on 2 points de victoire à chaque fin de tour par coffre ouvert même si c'était au tour précédent qu'il a été ouvert ou uniquement le tour où il est ouvert ?*

*R : Le tour où il est ouvert puis tous les suivants.*

♦ *Q : Une fois ouvert par un joueur est-ce qu'un coffre peut ensuite passer sous le contrôle de l'autre joueur ?*

*R : Non puisqu'il est ouvert. Le joueur l'ayant ouvert est celui qui le contrôle. Il marque donc 2 points par tour.*

♦ *Q : Peut-on crocheter le coffre, utiliser une compétence telle que **Pisteur**, **Maître corps-à-corps** ou autre, puis crocheter le coffre à nouveau ?*

*R : Non, il n'est pas possible de crocheter un coffre avec 2 PA consécutif. Une compétence ne requiert pas de PA, donc il n'est pas possible de crocheter, utiliser **Pisteur** par exemple, puis crocheter à nouveau. En revanche, une figurine qui possède 3 PA peut crocheter, faire une marche (ou faire un niveau de concentration, combattre, ...), puis crocheter à nouveau.*

### Les 13p de distance et les objectifs à 1p

*Q : Sur beaucoup de scénario, on se déploie à 13p des objectifs, qui eux même peuvent être activé à 1p. Donc  $12p+1p = 13p$ .*

*Logiquement une fig 2PA qui se déploie à la limite de sa zone et qui court en ligne droite à 12p pourrait alors activer l'objectif dès le tour 2 (une borne par exemple).*

*R : En fait, pour le déploiement, en général c'est à **plus de 13p**. Donc un figurine à 2PA qui ferait une course à 12p lors du premier tour se retrouverait à **plus de 1p** de l'objectif et ne pourrait donc pas activer une borne par exemple.*

---

## RÉVISION DE PROFILS

---

### Disciples de l'école du soleil de cristal

Le nom de la formule est modifié par rapport à e-Genesis : Ce n'est plus **Influence du Vent** mais **Légèreté du Vent**.