

🎲🎲🎲 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.

♦ *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.

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, il n'y a pas de notion de « zone de contrôle » à **Alkemy**.

Mise à couvert d'une figurine en combat

Q : **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. **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.

Réaction / activation

Q : Est-ce qu'une figurine avec 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, car une réaction n'est pas considérée comme une activation.

Taille et ligne de vue

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 sur une figurine à couvert d'une autre

Q : Un **Tuareg Malikh** tire sur **Tamel'Seh** à couvert du **Kabircheik Hakim**. Il touche tout juste (11 soit exactement la défense de **Tamel'Seh**), mais le corbeau réussit son jet de couvert. C'est donc le **Kabircheik** 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, 11 ne suffit pas pour le toucher et la flèche est perdue ?

R : La règle (page 29) 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.

🎲🎲🎲 COMPÉTENCES 🎲🎲🎲

Activation et compétences

Q : Un certain nombre de compétences (**Pisteur**, **Volonté Supérieure**,...) donnent accès à des agissements gratuits. Ces « agissements » sont-ils 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.**

Cimeterre Alchimique

Q : Le dé de bonus d'**Tècha**, 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

Précision : Les effets Coriace/+x provenant de plusieurs formules ne se cumulent pas.

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 6" 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** chargent une figurine. Est-ce que la compétence **Enchaînement** fonctionne pour le combat du premier **Khergar** ou à partir du combat du deuxième ?

R : La charge est un mouvement qui donne par la suite une attaque gratuite. Les deux **Khergars** font donc leur déplacement et sont mis en contact de la figurine. On résout ensuite les attaques gratuites. La compétence **Enchaînement** fonctionne donc dès le premier combat.

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 ?

R : Oui, l'activation prend fin 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 4" et 6" ? 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 4", la charge est réussie. Si la distance est supérieure à 4" (peu importe qu'elle soit inférieure ou supérieure à 6"), la charge est considérée comme ratée. 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 intervertit-on les figurines lors d'une charge, d'un tir ou du lancement d'une formule ?

R : 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

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** ?

Hakim force à consommer 1 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** donne une réaction gratuite (pas un PA).

Immunité Diplomatique

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

R : Oui, car **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...).

Imposition des mains

Une fois par tour pendant son activation, l'hospitalier peut soigner un avalonien ami en contact socle à socle. L'hospitalier coche une ou plusieurs cases blanches dans sa ligne de vie. Pour chaque case cochée, l'avalonien ami est soigné de deux cases de vie.

Nuée de Corbeaux et mesure

◆ *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, par contre, 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* : Le **Lance-Ruches Crapaud** peut lancer la ruche à 10", mais il n'est pas écrit qu'il faut le lancer à proximité d'un ennemi. Contre qui se fait le jet de Combat au moment où le marqueur est mis sur la table ? N'importe qui sur la table ? 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 2" du pion.

Une fois que le pion est posé :

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

- toute figurine qui passe/s'arrête dans l'air d'effet subit l'attaque au moment où elle arrive à 2" (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 coté d'une figurine aux aguets, elle subira l'attaque immédiatement. En revanche, elle s'activera plus tard dans le tour sans conséquence. 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 1" 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 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* : **Lee Ping** est au contact d'un **Templier Avalonien** mis à terre par la **Bourrasque Violente**. Un **Arbalétrier** vise **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 Immunité Diplomatique

Q : *Hakim* conserve-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...

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 : 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.

Cimeterre Alchimique

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

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

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 8" 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**.

Déploiement des cartes multiples

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.

Les 13" de distance et les objectifs à 1"

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

Logiquement une fig 2PA qui se déploie à la limite de sa zone et qui court en ligne droite à 12" 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 13". Donc un figurine à 2PA qui ferait une course à 12" lors du premier tour se retrouverait à plus de 1" de l'objectif et ne pourrait donc pas activer une borne par exemple.