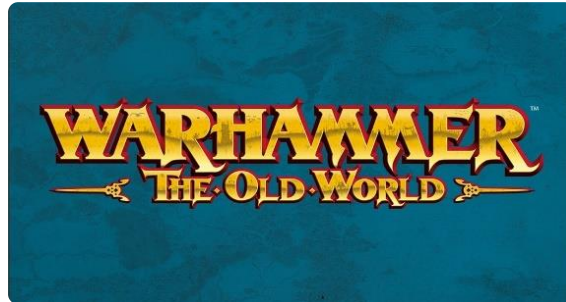


# Rappels • Précisions Clarifications

de règles, pour l'Inter-régions 2026



avec *sources* et exemples, en fin de document

VERSION DU 14/08/2026

## Rappels

---

D'abord, essayer de se mettre d'accord,  
« La Règle La Plus Importante », p. 93 :

l'interprétation qu'il convient de faire des règles. En cas de désaccord, les joueurs sont encouragés à discuter de la règle en question, parvenir à un accord et passer à autre chose. Si cela s'avère impossible, un jet de dé décidera de

Sinon, de base nous appliquerons la réponse automatique de **oldworldFAQ@gwplc.com** :

**« 1. Lire la Règle**

**2. Appliquer la Formulation Exacte de la Règle » (FER)**

## Précisions

---

### Régénération

---

Lorsque les Jets de Dés Rapides sont autorisés [p. 138 & 148], vous pouvez a contrario tenter les Sauvegardes de régénération une par une, car les Jets pour Blesser (et la perte d'un PV consécutif) se font aussi possiblement « un à la fois » [FAQ]. Ainsi, vous pouvez tenter plus de Sauvegardes de Régénération que le nombre de PV restants au début de ce tir/palier d'I.

Lorsque les Jets de Dés Rapides ne sont pas autorisés (comme dans le cadre de Blessures Multiples, car c'est un seul Jet de Blessure qui provoque la perte de plusieurs PV [p. 175]), alors il est impossible de faire plus de Sauvegardes de Régénération que le nombre de PV restants à la figurine touchée, au début de ce jet pour blesser.

N'oubliez pas que pour les unités de figurines à PV multiples, les blessures sont résolues une par une, figurine par figurine [FAQ], mais le retrait des pertes se fait bien dès que l'UNITÉ a assez perdu de PV pour cela, « Vous devez retirer autant de figurines que possible », « vous ne pouvez pas répartir les pertes de PV entre les figurines pour éviter les pertes » [p. 102].

Enfin, en ce qui concerne le Carnage, bien noter que dans ce cadre ce sont les **blessures non sauvegardées** qui sont prises en compte pour le bonus de résultat de combat [p. 152], donc avant éventuelles Blessures Multiples et/ou Régénération ; et non pas les PV perdus ! Quant à la nécessité d'avoir tué son adversaire pour bénéficier du Carnage, la p. 97 précise « Si, à n'importe quel moment, la caractéristique PV d'une figurine est réduite à 0, elle est tuée », donc même si l'adversaire réduit à 0 PV régénère ensuite, et n'est plus « tué », les règles de Carnage s'appliquent néanmoins.

### Canon et Monstres

---

#### À RETENIR

Nous appliquerons bien la touche sur les Monstres entre le point visé et le point d'impact, comme écrit. [FAQ]

### Mouvement des figurines en Tirailleurs

---

(pour la Formation Éparse notamment)

Les UNITÉS n'effectuent pas de Manœuvres, à la place chaque FIGURINE se déplace librement [p. 184]. Du coup chaque figurine peut PIVOTER à tout moment lors de son mouvement, et même plus largement « changer sa position » [FAQ sur « se déplacer »] à la guise du joueur, dans la limite du nombre de pouces parcourable, et du respect de la cohérence de l'unité.

## Clarifications

### Esquiveurs

#### AJOUT

Ajouter à la fin de la règle spéciale « **Revérifier alors les Lignes de Vues, et les Portées** » [p. 168], pour coller à l'utilisation habituelle de la règle, et son esprit supposé.

## Exemples

---

### Régénération

---

**Un Prêtre Mortuaire avec 2 PV se prend un projectile magique, ou une volée de projectiles, causant 8 touches**

1. Effectuer un seul Jet pour blesser
2. Si réussi, tenter une seule Sauvegarde d'Armure
3. Si échouée, tenter une seule Sauvegarde Invulnérable
4. Si échouée, perte d'un seul PV
5. Tenter une seule Sauvegarde de Régénération
6. Revenir au point 1 s'il reste encore des touches réussies non résolues, et au moins un PV encore restant

**Un Nécrotecte avec 2 PV se prend une touche d'une Machine de Guerre ou d'une arme, avec la règle Blessures Multiples (3)**

1. Effectuer l'unique jet pour blesser
2. Si réussi, tenter une seule Sauvegarde d'Armure
3. Si échouée, tenter une seule Sauvegarde Invulnérable
4. Si échouée, perte de deux PV malgré Blessures Multiples (3), car la caractéristique PV ne peut descendre en dessous de 0
5. Tenter donc uniquement deux Sauvegardes de Régénération. Si PV récupéré(s), le Prêtre ne sera dorénavant plus blessé par cette touche, l'étape 1 étant passée

**Une unité de Trolls avec 3 PV chacun se prend plusieurs touches d'une Machine de Guerre ou d'une arme, avec la règle Blessures Multiples (4)**

1. Effectuer le premier Jet pour Blesser pour le premier Troll
2. Si réussi, tenter une seule Sauvegarde d'Armure
3. Si échouée, perte de 3 PV pour ce Troll, le maximum est bien de 3, car la caractéristique PV ne peut descendre en dessous de 0
4. Tenter 3 Sauvegardes de Régénération, car 3 PV perdus par ce Troll
5. Revenir au point 1 pour le Troll suivant
6. Lorsque plus de Troll touché à résoudre, enlever autant de Trolls que de multiple de 3 PV perdus par l'unité, et noter le reste de PV perdu comme manquant à l'unité

#### EXEMPLE · CARNAGE

*Un Nécrophage est en défi. Son adversaire lui inflige 1 blessure non sauvegardée. Le Nécrophage tombe à 0 PV, réussit sa première Sauvegarde de Régénération et se retrouve à 1 PV. Puis il subit une autre blessure non sauvegardée de la part de son adversaire, retombe à 0 PV, échoue sa seconde Sauvegarde de Régénération. Même s'il a perdu uniquement 1 PV au final dans ce défi, le bonus de résultat de combat amené par le Carnage sera de 2, car il y a eu 2 blessures non sauvegardées lors du défi.*

## Canon et Monstres

#### EXEMPLE

*Un personnage se tient juste derrière un Monstre par rapport à un canon ennemi. Ce dernier vise n'importe quel point visible dans la direction du personnage, à maximum 10 pouces devant le Monstre. Jamais le personnage ne sera touché par le tir de canon, mais le Monstre sera touché automatiquement, sauf Incident de Tir du canon.*

## Mouvement des figurines en Tirailleurs

#### EXEMPLE

*Une unité de Chevaliers Pégases faisant une marche forcée en Terrain Découvert, bougera librement chacune de ses figurines de 20" maximum, pivots de chacune compris.*

## Esquiveurs

#### EXEMPLE

*Un Canon tire à la mitraille sur des Coureurs d'Égout à 10". Ce premier vérifie ligne de vue et portée, et les déclare comme cible car en vue et à portée. Les Coureurs utilisent Esquiveurs pour se Replier en Bon Ordre de 5". Le Canon revérifie alors de nouveau portée et ligne de vue, mais ne peut plus tirer sur la cible déclarée, car elle est hors de portée.*

#### EXEMPLE

*La même unité de Coureurs est plus tard déclarée comme cible par une catapulte. Celle-ci « choisit sa cible » [p. 224], et pose le gabarit centré sur l'unité à ce moment-là, c'est alors que les Coureurs se Replient en Bon Ordre de 6", laissant le gabarit posé sur aucune figurine, car il n'est pas repositionné, on revérifie juste Portée et Ligne de vue.*

## Sources

### Régénération

**Régénération (X+):** Changez la règle comme suit:

“Aussitôt après avoir perdu un PV, mais avant que les figurines avec zéro PV ne soient retirées du jeu, une figurine ayant cette règle spéciale peut faire une sauvegarde de “Régénération” en jetant un D6 et en comparant le résultat à la “valeur de Régénération,” indiquée entre parenthèses après le nom de cette règle spéciale (ici, “X+”). Si le jet de sauvegarde de Régénération est égal ou supérieur à la valeur de Régénération de la figurine, le Point de Vie perdu est récupéré, mais reste tout de même compté pour le calcul du résultat de combat. Les règles qui affectent les valeurs d’armure n’affectent pas les valeurs de Régénération, sauf indication contraire.”

FAQ

#### Jets De Dés Rapides

Pour accélérer les choses, au lieu de jeter un dé à la fois pour chaque figurine, comptez le nombre de figurines de votre unité qui tirent et jetez tous les dés en groupe. S’il y a beaucoup de figurines, vous préférerez peut-être jeter les dés par petits groupes.

Cependant, si votre unité contient des figurines qui ont des caractéristiques différentes (comme la Capacité de tir ou la force), ou des figurines qui sont équipées d’armes aux profils différents, le nombre visé requis pour Toucher ou pour Blessier peut varier. Dans de tels cas, vous devez jeter différents groupes de dés, en indiquant clairement ce que chacun représente et le nombre visé requis.

### **Jets De Dés Rapides**

Comme pour le tir, vous pouvez accélérer les choses en comptant le nombre de figurines de votre unité qui combattent et le nombre d'attaques de chaque figurine, et en jetant un ou plusieurs groupes de dés.

Cependant, si votre rang combattant contient des figurines qui ont des caractéristiques différentes (comme la Capacité de Combat ou la Force), des figurines qui sont équipées d'armes aux profils différents, ou des figurines qui dirigent leurs attaques sur des cibles ayant des caractéristiques différentes, les nombres cibles requis pour Toucher ou pour Blesser peuvent varier. Dans de tels cas, vous devez jeter différents groupes de dés, en indiquant clairement ce que chacun représente, et le nombre visé requis.

P. 148

### **Blessures Multiples (X)**

*Les plus puissantes attaques frappent avec une force écrasante, causant chez leur cible des dégâts effroyables.*

Chaque blessure non sauvegardée infligée par une attaque ayant cette règle spéciale est multipliée par le nombre indiqué entre parenthèses après le nom de cette règle spéciale (ici, "X"). Par exemple, Blessures Multiples (2) signifie que chaque blessure non sauvegardée cause la perte de deux Points de Vie. Quand le nombre de Blessures Multiples est généré par un jet de dé, jetez les dés séparément pour chaque blessure non sauvegardée.

*Notez que les blessures en excès causées à une figurine n'auront pas d'effet additionnel à moins que la figurine soit un personnage, auquel cas cette règle spéciale compte pour du Carnage. Les blessures en excès ne "débordent" pas sur les autres figurines de l'unité.*

P. 175

Toutes les caractéristiques sont numérotées sur une échelle de 0 à 10 – elles ne peuvent pas être inférieures à 0 et ne dépassent que très rarement 10. Ces caractéristiques sont :

P. 96

### **Figurines À Points De Vie Multiples**

Certaines figurines ont plusieurs Points de Vie sur leur profil. Si une telle unité perd des Points de Vie, vous devez retirer autant de figurines que possible. Autrement dit, une figurine perdra des Points de Vie jusqu'à ce que sa caractéristique de PV soit réduite à zéro. Passez ensuite à la figurine suivante, et ainsi de suite. Vous ne pouvez pas répartir les pertes de Points de Vie entre les figurines pour éviter les pertes.

Par exemple, une unité d'Ogres, chacun avec trois Points de vie sur leur profil (PV3), perd cinq Points de Vie. Un Ogre perdra ses trois Points de Vie et sera retiré comme perte, et 1 Ogre perdra deux Points de Vie, ce qui ne lui en laissera qu'un seul.

P. 102

**Q:** Si certaines attaques de mon adversaire causent des blessures multiples à chaque jet de blessure non sauvegardé, dans quel ordre ces blessures non sauvegardées sont-elles appliquées à mon unité ?

**R:** *Appliquez les blessures non sauvegardées à une unité une à la fois, et une figurine à la fois. Quand une figurine tombe à zéro PV sur son profil, elle est retirée du jeu comme perte, comme décrit p. 102). Si une figurine perd plus de PV que ce qu'elle a sur son profil, les blessures en excès ne sont pas comptées, elles ne se transmettent pas aux autres figurines de la même unité.*

FAQ

### **Carnage**

Si un personnage disputant un défi tue son adversaire et cause plus de blessures non sauvegardées à son adversaire qu'il n'a de Points de Vie restants, vous pouvez prétendre pour chaque blessure en excès un bonus de +1 point de résultat de combat, jusqu'à un maximum de +5.

P. 152

toucheront donc automatiquement. Si à n'importe quel moment, la caractéristique de Force, d'Endurance ou de PV d'une figurine est réduite à 0, elle est tuée et retirée du jeu.

P. 97

## Canon et Monstres

---

**Q:** Quand on tire au canon, une ligne de vue sur le point visé est requise, mais qu'en est-il du point d'impact ?

**R:** *Un canon ne nécessite pas de ligne de vue sur le point d'impact. Cependant, si quelque objet que ce soit qui pourrait empêcher un boulet de canon de rebondir (voir 5. Crac, page 227) se trouve entre le point visé et le point d'impact, le boulet de canon le touche et s'arrête, et vous ne pouvez pas utiliser un résultat élevé sur le dé d'Artillerie pour "forcer" un boulet de canon à traverser un obstacle imprenable.*

FAQ

## Mouvement des figurines en Tirailleurs

---

### Mouvement & Manœuvres

Chaque figurine d'une unité de Tirailleurs se déplace individuellement. L'unité n'effectue pas de réorientation, de roue ni d'autre manœuvre (bien qu'elle puisse se reformer pour adopter une formation différente, si c'est possible). À la place, chaque figurine est libre de se déplacer dans n'importe quelle direction sans pénalité, du moment que la cohérence d'unité est respectée.

P. 184

## Mouvement

**Q:** Pouvez-vous définir le terme “déplacer”?

**R:** *Tout simplement, si vous touchez une figurine ou une unité et changez sa position de quelque manière que ce soit, celle-ci s’est déplacée. Il peut y avoir des exceptions, une machine de guerre qui pivote sur son axe ne compte pas comme s’étant déplacée, par exemple, mais dans la majorité des cas, le terme “déplacer” suit la définition la plus large : si une figurine ou une unité change son positionnement ou son emplacement, elle s’est déplacée.*

FAQ

## Esquiveurs

“Une fois par tour, quand une unité dont la majorité des figurines a cette règle spéciale est désignée comme cible durant la phase de tir ennemie, elle peut choisir de Se Replier en Bon Ordre et fuir directement à l’opposé de l’unité qui lui tire dessus.”

P. 168

### 1. Choisir l'Unité & Déclarer La Cible

Le joueur actif choisit une unité de son armée en mesure de tirer. Il vérifie ensuite si elle a des cibles à portée et en ligne de vue avant de déclarer sa cible.

P. 136

### 1. Choisir l'Unité & Déclarer La Cible

#### Vérifier Les Lignes De Vue

#### Vérifier La Portée

#### Déclarer La Cible

P. 137

Pour tirer sur quelque chose, une figurine doit être capable de tracer une ligne de vue vers elle, comme décrit page 103.

P. 137

Toutes les armes de tir ont une portée maximale. Une figurine ne peut pas tirer sur une cible qui se trouve au-delà de cette portée maximale. Il arrive souvent que les figurines d'une

P. 137