



COMPENDIUM

COMMENTAIRES DES CONCEPTEURS 1.1

Ce document présente les commentaires des concepteurs de jeu afin de clarifier et développer les règles rares et complexes. Puisqu'il est mis à jour périodiquement, ce document a un numéro de version ; lorsqu'un numéro de version a une lettre, par exemple 1.1a, cela signifie qu'il s'agit d'une mise à jour locale, uniquement dans la langue concernée, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure. Lorsqu'un document est révisé, son numéro de version sera incrémenté et les mises à jour seront identifiées par la présence d'un astérisque (*) avant la référence de page.

GREY KNIGHT

*Q: Est-ce que l'équipement Charme Hexagrammatique (p. 35) peut empêcher les actions psychiques pour lesquelles il n'y a pas de pouvoir psychique à résoudre, comme les actions psychiques d'Opés Tactiques **COTERIE DU WARP**?

R: Oui.

COMMORRITE & VAISSEAU-MONDE

Q: Lorsque vous utilisez le Subterfuge Stratégique Course (pages 109 & 116), comment l'agent accomplit-il une action **Sprinter** avec une action de **Mouvement Normal** ou **Battre en Retraite**?

R: Il peut accomplir l'action de **Mouvement Normal** ou **Battre en Retraite** immédiatement suivie d'une action **Sprinter**, ou vice versa.

VAISSEAU-MONDE

Q: Est-ce que des agents **PLATEFORME D'ARME LOURDE** peuvent effectuer des actions d'**État d'Alerte**? Est-ce que des agents **GARDIEN DÉFENSEUR MITRAILLEUR LOURD** permettent à un agent **PLATEFORME D'ARME LOURDE** d'effectuer une action d'**État d'Alerte** s'il a accompli une action **Contrôler la Plateforme** pendant le Tournant?

R: Non dans les deux cas.

TROUPE

Q: Comment la deuxième puce du Subterfuge Stratégique Flou Prismatique (p. 120) interagit avec la règle spéciale Brutal?

R: Si l'agent est forcé de parer sur un résultat de 4+, la règle spéciale Brutal n'aura aucun effet: l'agent peut parer avec des touches normales dans ce cas précis.

CADRE DE CHASSE

Q: En utilisant le Subterfuge Tactique Tenir et Tirer (p. 146), si je choisis une arme qui a plusieurs profils, puis-je choisir un profil, même si ce n'est pas une attaque de tir?

R: Oui.

*Q: En utilisant le Subterfuge Tactique Tenir et Tirer (p. 146), comment fonctionnent les règles de touche critique de l'arme de tir (le cas échéant)?

R: Seules les règles de touche critiques qui précisent que l'agent combat en mêlée avec l'arme peuvent être utilisées. Par exemple, la règle de touche critique BMx précise "chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme", ainsi cette règle de touche critique-là n'aura aucun effet lorsque l'agent combat en mêlée.

Q: Comment l'aptitude Champ de Camouflage (agents **EXO-ARMURE STEALTH**) interagit avec la règle spéciale Indirect?

R: L'aptitude Champ de Camouflage prend le dessus.