**Q&A Questions fréquemment posées**

**Version du 13/04/2021**



**Les modifications apportées depuis la dernière version sont en ROUGE**

**Document à destination des arbitres AOSFF servant de référence aux FSC et FTC, il ne s’agit pas d’un document officiel Games Workshop ®**

**LES RÈGLES CI-APRÈS SONT VALABLES À LA DATE DE PARUTION DE CE DOCUMENT. ELLES NE PRÉSUMENT PAS DE TOUTE ÉVOLUTION DES RÈGLES ET FAQ DE GAMES WORKSHOP.**

**RÈGLES GÉNÉRALES**

**RELANCES**

* Est-il possible de relancer un jet plus d’une fois grâce à plusieurs aptitudes différentes ?

*Non. Un jet ne peut être relancé qu’une seule fois au maximum.*

**VOL :**

* Un volant peut-il terminer son mouvement à moins de 3" d'un ennemi ?

*Non, le Vol est un mouvement normal, il peut donc passer à travers des figurines ennemies mais doit terminer son Move à plus de 3’’.*

* Doit-on mesurer les distances en diagonale ou à l’horizontale ?

*Il convient ici de distinguer mesures des distances et mesure du mouvement. Le mouvement est mesuré à l’horizontale, sans tenir compte des hauteurs. Les distances sont mesurées de socle à socle, elles peuvent donc être mesurées en diagonale si le volant est sur un décor.*

**MESURES :**

Les distances se mesurent à partir du socle des figurines, le plus généralement "à partir de" et "vers" le point le plus proche du socle. A partir de là, 2 notions importantes :

*- Une règle indique que son effet s'applique À TELLE DISTANCE : il suffit qu'un bout du socle d'une figurine de l'unité soit dans cette portée pour que cela fonctionne.*

*- Une règle indique que son effet s'applique pour une figurine ENTIÈREMENT À TELLE DISTANCE : il faut que l'intégralité du socle de ta figurine soit dans la portée pour que cela fonctionne. Dans le cas d'une unité, il faut que l'intégralité des socles de toutes les figurines de l'unité soient dans la portée.*

**COHÉSION :**

* A quel moment est-il possible de perdre la cohésion d’une unité ?

*Uniquement lors des pertes, tous les mouvements et les pile-in doivent respecter la règle de cohésion (sinon l’unité ne bouge pas).*

**INVOCATIONS :**

* Les invocations comptent-elles dans les points de destruction ?

*Non*

**COURSE :**

* Si l’une de mes unités a un mouvement aléatoire, à quel moment dois-je faire mon jet de course ?

*Lorsque vous sélectionnez votre unité, vous effectuez le jet pour déterminer son mouvement, puis vous pouvez décider d’effectuer une course.*

**PILE-IN :**

* Peut-on courir, puis pile-in?

*Oui si la figurine a une capacité lui donnant un bonus pour pile-in. A noter que de la même manière, il est possible de se replier puis faire un mouvement d’engagement.*

* J’ai une compétence qui permet de faire un mouvement de 6’’ pour pile-in, puis-je m’activer à 6’’ pour effectuer ce pile-in ?

*Non, à moins que cela ne soit spécifié dans l’aptitude.*

* Peut-on pile-in si un sort interdit tout mouvement à l’unité ?

*Non (sauf si spécifié dans l’aptitude qu’elle s’applique au mouvement normal).*

**RÈGLE DITE DE « la figurine chancelante »:**

* Cette règle et les règles d’escalade s’appliquent-elles ? ?

*Oui, comme stipulé dans les FAQ. Cependant, pour éviter toute erreur / discussion avec leur adversaire, nous invitons les joueurs à se munir de tout moyen (Patafix, jeton, hauteur écrite sur un papier, …) leur permettant de situer précisément l’emplacement de leur figurine.*

*Les figurines concernées peuvent être placées de côté. En cas de doute quant à l’emplacement d’une figurine, les Arbitres considéreront qu’elle est au sol*

**ENDLESS SPELL :**

* *Quelle est la valeur de conjuration d’un endless spell ?*

*La valeur de conjuration d’un endless spell est sa valeur de lancement + 1.*

* Lorsque l’on conjure un Endless spell, prend-on en compte les bonus de sorts ?

*Non, seuls les bonus à la conjuration sont pris en compte.*

* Si je n’ai pas utilisé toutes mes dissipations sur un tour, puis-je en fin de tour utiliser celles restantes pour dissiper un Endless spell ?

*Non, les conjurations ont lieu au début de la phase des Héros.*

**RÉSERVES:**

* Si je place une unité de Shadows en réserve, le tour ou je les fais arriver sur la table, puis-je en faire sortir un assassin au début de la phase de combat ?

*Oui.*

* L’aptitude cri d’alerte des Gryph Hound permet aux amis à portée de tirer sur une unité qui arrive de réserve. Cela s’applique-t-il à une unité téléportée ? Aux unités invoquées ?

Non dans les 2 cas, il ne s’agit pas d’unités arrivant de réserve.

* Une unité en réserve peut-elle utiliser des aptitudes / capacités de commandement ou sorts sur elle-même en étant en réserve ?

*Non (sauf si spécifié dans la capacité).*

**COMBATS :**

* Si j’ai une compétence qui me fait attaquer en début de phase et mon adversaire une aptitude qui me fait attaquer en fin de phase, comment cela se passe-t-il ?

*La dernière aptitude jouée s’applique.*

* Une aptitude peut-elle se déclencher sur une aptitude / sort qui donne des attaques supplémentaires ?

*Oui, une attaque supplémentaire correspond à +1 attaque*

* Pouvez-vous me rappeler le déroulement de la séquence d’attaque ?

*Toutes les attaques d’une unité contre une cible sont simultanées. Pour chaque arme utilisée on suit la séquence : jets de touche / jets de blessure / Save et on note les blessures infligés (on additionne l’ensemble des dommages). Une fois toutes les attaques réalisées, on alloue les blessures à la cible et vous pouvez tenter de les annuler figurine par figurine (les figs restantes peuvent entrer / sortir d’une aura ce faisant).*

**TIRS :**

* Est-il possible de tirer sur ses propres figurines ?

*Non, seules les unités ennemies peuvent être ciblées.*

* Comment fonctionne les lignes de vue pour tirer ?

*Pour qu’une figurine puisse tirer, il y a 2 conditions : elle doit être à portée d’une fig de l’unité cible ET voir une fig de l’unité cible (ces 2 figs ne sont pas obligatoirement les mêmes).*

**MAGIE :**

* Peut-on dissiper un sort qui n’a pas été lancé avec succès ?

*Non.*

* Comment fonctionnent les sorts affectant une caractéristique quand celle-ci est aléatoire ?

*Les valeurs aléatoires ne sont valables que pour la phase ou le jet est fait. Donc, après que votre Sorcier ai lancé avec succès son sort, la cible effectue son jet pour déterminer la valeur de sa caractéristique. Le sorcier déroule ensuite son sort normalement.*

**APTITUDES :**

* Une compétence qui permet d’ajouter D6 figurines me permet-elle de dépasser mon nombre maximum de figurine ?

*Oui, ne pas confondre avec « Return D6 model » qui lui ne permet pas de dépasser l’effectif de départ*.

**APTITUDES DE COMMANDEMENT :**

* Toutes les unités de mon armée peuvent-elles utilisées pour utiliser une aptitude de commandement ?

*Non, sauf exception précisée sur le warscroll, seuls les* ***HÉROS*** *peuvent utiliser ces aptitudes.*

**CONTRÔLE DES OBJECTIFS :**

* Puis je prendre le contrôle d’un objectif à la fin du tour adverse ?

*Cela dépend du scénario, si rien de spécifié, la prise de contrôle se fait à la fin de chaque tour (à ne pas confondre avec le calcul des points qui lui se fait à la fin du tour du joueur)*

* Est-ce que je garde le contrôle d’un objectif lorsque j’en part ?

*Cela dépend du scénario, si rien de spécifié, oui vous gardez le contrôle.*

* Une unité peut-elle prendre deux objectifs ?

*Cela dépend des scénarios. Si rien de spécifié, une unité peut contrôler deux objectifs, une figurine seule ne peut contrôler qu’un objectif à la fois.*

* Si un objectif est dans ma zone de déploiement et qu’une de mes unités est dessus au début de mon tour 1, en ai-je le contrôle ?

*Vérifier le scénario, mais généralement la prise de contrôle se fait à la fin du tour, il faut donc laisser au moins une figurine dessus lors du premier tour pour le prendre.*

**GARNISONS :**

* Les figurines d’une unité en garnison sont retirées de la table mais considérée comme étant dans le décor, comment résoudre les effets d’un sort / sort persistant ayant une aura pour ses dégâts ?

*Les mesures sont prises de et à partir du terrain. Si le terrain est dans l’aire d’effet, toute la garnison est touchée par le sort ou sort persistant.*

* Si j’ai une unité à côté d’une garnison ou se cache l’un de mes héros, celui-ci bénéficie-t-il de la règle attention messire ?

*Oui, de même lorsque l’unité est dans la garnison.*

* Peut-on se téléporter dans une garnison ?

*Non, les téléportations sont des « placements », or il faut utiliser (sacrifier) son mouvement pour entrer dans une garnison.*

* Un endless spell (ou son équivalent en prière) peut-il entrer dans une garnison ?

*Non, les Endless spell ne sont pas des unités.*

**BATAILLON EN TANT QU’ALLIÉ**

* Comment sont comptés les alliés dans un bataillon ?

*ref : (Core rules : Designer Commentary)*

*Si le bataillon est dans le battletome de l’allégeance jouée, aucune unité incluse dans le bataillon n’est considérée comme un allié pour la création de liste.*

*Si le bataillon est celui d’un battletome allié ET que ce bataillon n’est pas considéré comme faisant partie de l’allégeance jouée, alors le bataillon et toutes les unités qu’il contient sont considérés comme des alliés pour la création de liste.*

**JETS DE SAUVEGARDE**

* Si je subis par exemple 4 blessures sur mon unité, dois-je effectuer les 4 jets de sauvegarde simultanément ou puis-je les effectuer un par un si je le souhaite ?

*ref : (Core rules : Multiple Attacks)*

En cas d’attaques multiples d’une même unité, tous les jets de sauvegardes doivent être réalisés simultanément.

**BATTLE ROUND :**

*De nombreuses questions ont trait à la séquence de jeu, et à l’ordre dans lequel les actions s'enchaînent, l’ensemble est très logique mais doit être maîtrisé. Nous avons traduit ces explications de Warhammer Community afin de vous y aider.*

*Une image contenant texte, capture d’écran

Description générée automatiquement*

**SCENARIO**

LA MÈRE DE TOUTES LES VERTUES

* Erreur de traduction

*ref : (Version Originale)*

*Il est possible pour un joueur de détruire des objectifs qu’il contrôle* ***à la fin de chacun de ses tours.***

**ORDRE**

**EVOCATORS :**

* Comment fonctionne l’aptitude “Celestial Lightning Arc ?’’

*Lancez 2 dés par figurine d’Evocators. En termes de séquençage, cet effet a lieu après la résolution de l’attaque, donc en même temps que l’allocation des blessures (On ne peut pas enlever les figurines à 3’’ pour éviter cette aptitude).*

**TEMPEST LORDS :**

* *Est-ce que l’aptitude des Tempest Lords est accordée à chaque unité tempest lords ?*

*ref : (White Dwarf de Novembre 2020)*

Cette aptitude n’est pas accordée à une unité spécifique, elle est donc accordée au joueur. Même si plusieurs unités avec la même aptitude sont présentes, l’effet ne s’applique qu’une fois.

**STARDRAKE :**

* Le tir du Stardrake indique de cibler jusqu’à D6 unités. Si je fais un 6 alors qu’il n’y a que 3 unités sur la table, est-ce que je fais 2 tirs par unité ?

*ref : (Warscroll Stardrake)*

*Non, le Stardrake cible « jusqu’à 6 unités » mais ne fait qu’une attaque par unité. Donc 1 attaque sur chacune des 3 cibles.*

**CELESTANT PRIME :**

* Comment fonctionne l’aptitude “Retribution from On High ? ’’

*ref : (Warscroll Celestant)*

*Si le Celestant Prime est en réserve, à son tour, le joueur Stormcast peut choisir soit de le poser sur la table, soit de le laisser en réserve (auquel cas le Celestant Prime gagne +2 attaques avec Ghal Maraz jusqu’à la fin de la bataille). Cette aptitude peut se cumuler de tour en tour : T1, je laisse le Prime en réserve, Ghal Maraz gagne 2 attaques. T2, je laisse le Prime en réserve, Ghal Maraz gagne de nouveau 2 attaques (soit +4 attaques). Etc…*

**VANGUARD RAPTOR :**

* L’aptitude de commandement des Anvils of the Heldenhammer permet-elle aux raptor d’utiliser leur bonus pour ne pas avoir bougé ?

*(Ref : Designer commentary Stormcast Eternals)*

*Non.*

**FREEGUILD GENERAL :**

* L’aptitude « Hold the Line » de mon Freeguild général spécifie qu'il donne +1 touche et blesse tant qu'on ne fait pas de mouvement normal ou de charge. L’engagement compte-t-il ? et vu qu'elle dure jusqu’à ma prochaine phase de héros, si mon adversaire me charge à son tour, le buff marche-t-il toujours?

*L’engagement n’est pas un « normal move », il n’est donc pas concerné. Le buff fonctionne durant le tour adverse, à condition qu’il ne vous ait pas obligé à bouger (Khorne, Lumineth)*

**ARCANE VESSEL SERAPHON**

* Puis-je utiliser l’aptitude arcane vessel pour invoquer un endless spell.

(ref : Warscroll du Slaan)

*Non. Cette aptitude ne s’applique qu’aux sorts. Pas aux sorts persistants.*

**ASTROLITH SERAPHON :**

* Celui-ci augmente la portée des sorts de 6“. Cette aptitude fonctionne-t-elle également sur les sorts persistants ?

*Non, les Endless ne sont pas affectés par les augmentations de portée de sorts.*

**BATTLESMITH :**

* Icon of Grimnir est-elle une capacité one shot ou une aura ? (Faut-il rester dedans pour en bénéficier, ou peut-on en sortir une fois l’aptitude lancée)

*Seules les unités dans l’aura peuvent en bénéficier.*

**IRONCLAD :**

* L'Ironclad peut-il “flight high" s’il est engagé avec une unité qui interdit la retraite ?

*Oui.*

**RASOIR MENTAL :**

* Morathi connaît le sort “rasoir mental” sur elle. Elle est au CaC avec des Gloutons Ogor qui a bravery 8 (6 de base +2 via règle Ogor). Le tambour Ogor donne -1 en bravery à Morathi. Morathi inflige 3 ou 4 dégâts ?

*Elle inflige 3 dégâts.*

**VANARI DAWNRIDER :**

* Comment fonctionne le « sillons fatal » sur des unités qui ont plusieurs types de figurine ?

*Cette aptitude cible l’unité et non des figurines, on utilise donc la caractéristique wound du warscroll et non celle de telle ou telle figurine (ex : Salamander Hunting pack, le bonus sera de +2 contre l’unité).*

**HIGH WARDEN / HIGH SENTINEL / STEEDMASTER :**

* *Si j'utilise les chronomatic cogs, puis-je utiliser la relance de save pour mon unité grâce au High Warden / High Sentinel / Steedmaster ?*

*ref : (Désigner Commentary sur les lumineths: Sanctum of Amynthok)*

*Non, un bonus donné au sorcier ne s’applique qu’au sorcier et non à son unité. Les jets de save sont attribués à l'unité et ont lieu avant l'allocation des blessures. Or la relance s’appliquerait uniquement au sorcier qui n’est pas la cible des attaques.*

**AKHELIAN LEVIADON :**

* L’Akhelian Leviadon bénéficie-t-il du trait de bataille de son armée au tour 1 ?

*Non, le Léviadon ne bénéficie des règles de couvert car il s’agit d’un Monstre avec une Wound de 8. La même réponse peut être donnée pour les autres unités présentant le mot clé Monstre et une caractéristique de Wounds de 8 ou plus.*

MORT

**TERRORGHEIST :**

* En Gristlegore, si je fais un 6 pour toucher avec la Gueule béante, combien de touches sont infligées à l’adversaire ?

*Cette touche inflige 6 BM (Gueule Béante) + 1 touche (Gristlegore)*

**MORTEK CRAWLER :**

* Le BT parle d’une distance minimum de 6’’ pour tirer. Il faut que l’intégralité de la figurine ennemie soit à moins de 6” de l’intégralité de la figurine OBR ?

*Oui, l’intégralité du socle de la figurine ennemi doit être à moins de 6’’ pour que le Crawler ne puisse tirer dessus. RAPPEL : on mesure les distances à partir du point du socle le plus proche ! (On ne mesure pas depuis l’arrière du socle du Crawler).*

CHAOS

**EPIDEMIUS, TALLYMAN OF NURGLE**

* Notez le nombre de figurines ennemies tuées par des unités Nurgle amies au cours de la bataille. Est-ce que les figurines ennemies tuées pendant la phase de bravoure compte ?

*Une unité qui fuit n’a pas été tuée par une unité. Elle ne compte donc pas pour l’effet de cette aptitude.*

**THE GLOTTKIN**

* Est-ce que l’aptitude du glottkin, Seigneur de Nurgle (+1 attaque aux armes de mélée aux unités nurgles amis située à 14” ou moins) s’applique au Glottkin ?

*Oui, l’unité émettrice de l’aptitude est bien à moins de 14” d’elle-même et est une unité nurgle amie. L’aptitude s’applique donc aussi au Glottkin lui-même.*

**DAEMON PRINCE :**

* En allégeance despoiler , lorsqu'un prince démon fini un mouvement à 6" d'un décors... On peut le rendre « noir absolu » (TWISTED DOMINION). Il existe un trait de com (PARAGON OF RUIN) qui nous permet avant le premier round de faire un mouvement de 5" avec D3 unité. Ce mouvement peut-il déclencher la règle noir absolu ?

*Oui, il n’est pas spécifié « normal move ».*

**KAIROS :**

* J'ai Kairos qui tente une dissipation a 11. J’obtiens un double 1. Si j'utilise sont orbe du destin, je change l’un des 1 en 6. Est-ce que je peux alors, utiliser sa règle " maître de la magie " pour changer le second 1 en 6, et ainsi faire un jet de dissipation a 12 ?

*Non. Le fait de remplacer un seul D6 dans le cadre du jet de 2D6 (cast, charge, …) compte tout de même comme un « jet modifié ». Par ailleurs, la Faq précise que « Mastery of magic » ne s’applique pas si un jet a été modifié.*

**TZEENTCH**

* Erreur de traduction pour l’aptitude de commandement de la coterie « conflagration éternelle »

*ref : (Version Originale)*

*Le -2 en bravoure n’est applicable qu’une fois, quel que soit le nombre de 6 pour toucher de l’attaque.*

DESTRUCTION

**BATTALION BIG RUKK :**

* Comment fonctionne l’aptitude de ce bataillon depuis l’interdiction du cumul des FnP ?

*Cette aptitude continue de fonctionner normalement, s’agissant d’une relance et non d’un jet supplémentaire.*

**BATAILLON GOREFIST ET MIGHTY DESTROYER (Orruk Warclans p 55 et p 86) :**

* *Grâce à l’aptitude du bataillon Gorefist, si je suis engagé au début de mon premier tour je peux me désengager en phase de héros. Si je me trouve à moins de 9” et à plus de 3“ de l’adversaire, l’aptitude Mighty destroyer des IRONJAWZ précise "must attempt to charge". Puis-je réaliser cette charge malgré le désengagement précédent ?*

*Non, la charge tentée se soldera forcément par un échec puisqu’une unité ne peut réaliser de charge après avoir réalisé un mouvement de désengagement ou de course au cours du même tour.*

ENDLESS SPELLS

**UMBRAL SPELLPORTAL :**

* Si un sort prédateur s’arrête à 6’’ d’un Spellportal, il est replacé à moins de 6’’ de l’autre Spellportal et il est précisé qu’il ne peut plus bouger ni repasser le Spellportal dans l’autre sens. A quel moment s’appliquent les dégâts que ce prédateur peut infliger à la fin de son mouvement ?

*Ils s’appliquent* ***avant*** *que le Prédateur ait été replacé à moins de 6’’ du 2eme portail (la phrase interdisant le mouvement, après qu’il ait été replacé, est là pour éviter un « ping-pong » entre les 2 portails).*

* Si un sort persistant est invoqué à 6’’ d’un Spellportal, puis-je le replacer à moins de 6’’ de l’autre Spellportal ?

*Non, un « placement » n’est pas un mouvement, il n’est donc pas éligible.*

**BALEWIND VORTEX :**

* Lors de la phase de héros, mon sorcier dispell le balewind avec le cast bonus, puis le relance ? Gagne-t-il à nouveau un lancement de sort supplémentaire ?

*Non, le sorcier ne peut tenter d’utiliser un sort supplémentaire avec le Balewind qu’une fois par phase. Sort qui est consommé lors de la conjuration.*

**CADAVEROUS BARRICADE :**

* Celle-ci divise-t-ellebien tout type de mouvement par 2 ? cela s’applique-t-il également aux bonus de mouvement ?

*Oui et non. Les multiplications et divisions sont résolus avant les additions et soustractions. Un mouvement de 6’’ avec un bonus de 1’’ à travers la barricade sera donc de 6/2 +1, soit 4’’.*

**GEMINIDS OF UHL-GHYSH**

* Que se passe-t-il si des Geminid font leur effet entre les deux tours, sont dissipés, relancés et repassent sur les mêmes unités ?

*ref : Warscroll des Geminid.*

*Si l’unité est traversée par le même Geminid (Ombre ou Lumière), alors elle se reprend D3 BM et l’effet du Geminid une deuxième fois.  
Si l’unité est traversée par le Geminid opposé, alors elle ne subit aucun des effets. (Ni BM, ni l’effet du Geminid).*