**Clarifications de règle**

**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 ®**

### OSSIARCH

* Combien de sorts le Soulmason peut-il lancer par phase ?

*L’écriture des capacité* ***Mortek Throne*** *et* ***Brutal Power*** *(Weirdnob Shaman) étant proche et les 2 Battle Tome étant sortis pratiquement en même temps, on considère que* ***Mortek Throne*** *permet de lancer* ***Soul-Guide*** *en plus des sorts déjà lancés par le Soulmason.*

* Peut-on dissiper le sort lancé en fin de phase via le trône du Soulmason ?

*Oui s’il vous reste des Sorciers pouvant dissiper.*

* Est-il nécessaire d’avoir une LdV pour tirer avec un Mortek Crawler ?

*Oui. Il s’agit d’une arme de tir utilisant une munition spéciale, celle-ci exonérant le joueur de faire les jets de touches et blessures. A noter que toutes ses armes ont une rédaction proche (Ex : armes warp des Skavens, Crawler Ossiarch, boule de givre du Frostlord). La plus récente, celle du Frostlord, rappelle qu’il est nécessaire d’être en vue et à portée.*

* Comment fonctionnent les points de commandement pour les Ossiarch ?

*Les OBR gagnent normalement 1 PC au début de leur tour, ce qui permet à leur adversaire éventuellement de le voler. Mais les OBR ne peuvent ensuite l’utiliser, ce qui inclut leurs alliés et les effets de royaumes.*

### GOTREK

* Comment fonctionne **Avatar of Grimnir** avec l’aptitude **Celestial Lightning Arc** des Evocators ?

*Bien que cette aptitude tienne compte du nombre de figurines dans l’unité, cela reste 1 aptitude. Donc, quel que soit le nombre de BM infligées,* ***Avatar of Grimnir*** *réduira les dégâts à 1.*

* Comment fonctionne **Avatar of Grimnir** avec l’aptitude **Warpstone Snipers** des Jezzails ?

*Bien que l’on utilise la règle « attaques multiples », les attaques sont résolues une par une.* ***Avatar of Grimnir*** *s’applique donc à chaque 6 obtenu (ie : si les 2 BM ne sont pas annulées, Gotrek subit 1 dommage). Attention à veiller à faire des jets séparés pour chaque 6 obtenu (les Jezzails font 6 attaques et obtiennent deux 6, soit 2 BM. Avec son Épaulière, Gotrek annule 1 BM de la première attaque et 0 BM de la deuxième, il subit 2 dégâts).*

*4), l’ensemble est très logique mais doit être maîtrisé.*

### APTITUDES / FAQ

* Les 2 FAQ suivantes se contredisent-elles ?

Slaanesh : Q: Si une unité est affectée à la fois par Privilège de Diversion et Horrible Fascination, et si elle a une aptitude qui lui permet d’attaquer en premier, toutes ces règles s’annulent-elles ? R: Oui

Core rule : Q: Quand deux aptitudes qui se contredisent s’appliquent simultanément à une unité, comment détermine-t-on celle qui s’applique ? R: Si deux aptitudes qui s’appliquent à une unité se contredisent et ne peuvent pas être utilisées toutes les deux, l’aptitude qui s’est appliquée en deuxième l’emporte.

*Non. La FAQ du Core rule s’applique tout le temps… sauf lors de l’application de la règle spécifique du privilège de Diversion de Slaanesh.*

### TZEENTCH

* Les Horreurs split lorsqu’elles sont **tuées**. Cela se produit-il également si elles sont détruites ou retirées du jeu ?

*Que ce soit en phase de combat, lors d’une déroute, ou du contrôle de la cohésion, les figurines retirées sont considérées comme* ***tuées****. Comme il n’y a pas de phase précisée pour les horreurs, quelle que soit la cause, la figurine peut split (attention à respecter les règles de pose des nouvelles figurines).*

* Soit le sort « fold reality » : La règle dit que si nous faisons un 1 sur notre d6, l'unité est destroyed. Imaginons que l’unité ciblée soit une unité d’horreurs et que je fasse un 1, les horreurs se divisent ou l'unité est retirée du jeu ?

*L’unité est détruite, donc retirée du jeu.*

* Comment procède-t-on lorsque l’on fait un jet de déroute de 1 sur une unité d’Horreurs ?

*Dans le cas présent, les figurines qui retournent dans l’unité doivent être des figurines précédemment détruites. On peut donc remettre dans l’unité un nombre d’horreurs roses dans la limite de leur nombre initial. Pour les bleu et Brimstone il est nécessaire de tenir un compte des figurines éliminées.*

### KHARADRONS

* Combien de temps dure « Emergency Ventplane » ?

*Le fait que cela ne soit qu’une fois par partie nous indique que cela dure* ***jusqu'à la fin de la phase****.*

* Comment s’applique le +1 à un jet de touche de «Clouez-les, taillez-les, finissez-les » ?

*Il s’applique à l’une des armes définies lorsque les 3 types d'armes sont présents dans l’unité.*

### GARNISONS ET BLOQUANTS (INFRANCHISSABLES)

* Afin de gagner en fluidité et de simplifier certaines situations de jeu (en particulier avec les volants), nous préconisons de rendre garnison ou bloquant (infranchissable) tous les terrains faisant **plus de 6’’ de haut**. En accord avec la dernière mise à jour des warscroll de terrains, les garnisons ainsi définies pourront accueillir un nombre de points de vie dépendant de la dimension du décors :
  + - Décors rentrant dans un carré de 6’’ x 6’’ : 20 PV
    - Décors rentrant dans un carré de 12’’ x 12’’ : 30 PV
    - Décors rentrant dans un carré supérieur à 12’’ x 12’’ : 40 PV
* Toute figurine de l’unité ne pouvant être déployée dans le décor est détruite.
* Toute unité ayant une capacité de garnison ne peut entrer dans une garnison.

### TERRAINS DE FACTION

* À la suite de la parution du MdG 2020, a quelle distance des objectifs et décors peut-on placer son terrain de faction ?

*Les conditions du warscroll et du MdG se cumulent, il faut donc appliquer la moins favorable****.*** *Dans le cadre d’un tournoi ou les décors sont placés par l’organisateur, faire attention à ne pas trop charger les tables ou à ne pas mettre trop de gros décors. Certaines armées sont en effet très dépendantes de leur terrain de faction.*

### GLOOMTIDE SHIPWRECK

* J’ai une unité sans le mot clef vol qui souhaite traverser le bateau Idoneth en son centre, Combien cela me coûte-t-il de mouvement ? 7’’ ou 11’’ ?

*Tout dépend de la taille du socle de la figurine. S’il permet de redescendre dans le bateau, toutes les mesures doivent être prises, il faudra dans ce cas 11’’ de mouvement pour traverser. Sinon, lorsque le socle est trop grand, le mouvement total nécessaire est de 7’’.*

### MONTURES EN IDONETH

* La règle d’allégeance de l’enclave Fuethan, “Créatures Féroces”, précise la notion de montures. Qu’est ce qui correspond à une monture en Idoneth étant donné que le terme n’apparaît dans aucun warscroll (Battletome ou Broken Realms Morathi) ?

*Le terme monture n'apparaît pas en gras dans la règle “Créatures Féroces”, ce n’est pas un mot clé. Les descriptions de warscroll présents dans le battletome Idoneth font référence à la notion “d’équipage” ou de “chevaucher”. Les traits de montures apparaissent pour les léviadons et les Deepmare dans Broken Realms Morathi.*

*Les attaques de Fangmora, d’Allopex, de Leviadon et de Deepmare (jaws, tails, maw, fins, ferocious bite) sont considérées comme des attaques de montures et sont affectées par la règle “Créatures Féroces”.*

### ALLOCATION DE BLESSURES À UN WIZARD DANS UNE UNITÉ

* une aptitude cible spécifiquement un wizard et lui inflige des blessures. Dans le cas d'une unité de Dawnrider incluant un Steedmaster, qui prend les dégâts ? Une figurine de l'unité ou le sorcier (quitte à avoir 2 figurines blessées dans l'unité) ?

*Les blessures et blessures mortelles sont assignés à l’unité, pas à une figurine particulière. Il ne sera donc pas possible d’avoir deux figurines blessées dans une même unité. Ces deux règles sont fondamentales et c’est ce qui explique ce choix de clarification.*

### SONS OF BEHEMATH

* Comment s’applique la règle “Mightier Make Rightier”, notamment sur les scénarios des héros ?

*Le choix du type de règles utilisées pour le contrôle d’objectif ne peut être fait par le joueur Sons Of Behemath que si une de ses unités est à 6” de l’objectif dont on détermine la règle. De plus, si les unités Sons Of Behemath quittent toutes l’objectif, alors celui-ci prend la règle de scénario.   
Sans cela, il est possible d’empêcher son adversaire de capturer tous les points pour toute la partie.*

### 

### STARDRAKE

* Comment fonctionnent les « Cavernous Jaws » ?

*Sélectionner la cible de chacune des attaques, puis lancer les dés (une cible peut être sélectionnée plusieurs fois, mais avant de lancer les dés).*

### 

### DEGATS ENDLESS SPELLS + APTITUDE

* Le sceptre du Celestant, ou les effets des endless spells, infligent-t-il le résultat d’un D3 dommages à toutes les unités à portée, ou bien 1D3 dommages à chaque unité à portée ?

*Lancez 1D3 sur chaque unité à portée pour connaître les dégâts qu’elle subit.*

### GREAT UNCLEAN ONE :

* La Bileblade est-elle spammable ?

*La Bileblade ne peut être utilisée qu’une seule fois par sort / dispell mais peut-être utilisée sur plusieurs sorts (vous ne pouvez obtenir qu’un seul +1 en l’utilisant).*