

FaQ AOSFF

Version du 03/09/2025

Préambule

Manifestations qui ont une valeur de mouvement	Manifestations qui n'ont une valeur de mouvement	Décors de faction
On peut finir une charge à 1/2'' d'eux.		
Sont affectées par toutes les capacités ennemies.		
Ne sont pas affectées par les abilités alliées (ça comprend les règles de faction)		
On peut leur infliger des dégâts comme à des unités.		
S'il a une attaque de tir et/ou corps à corps à corps, il peut utiliser une CORE ability de tir ou de combat pour l'utiliser.		
Ne peut pas utiliser de command abilities (sauf s'il y en a une sur son warscroll)		
On peut la traverser pendant son mouvement, mais on ne peut pas s'arrêter sur son socle.		Vérifier sur le warscroll s'il est Impassable ou Unstable.
Sont considérées comme des unités pour (quelque soit la phase) : ● la combat range ● le mouvement ● repousser les fep d'unités, de terrains et de manifestations ● être en combat	Sont considérés comme des unités uniquement lors de la phase de combat (pour prendre des coups) Ne peuvent jamais se déplacer (même pour un pile in) Ne gêne ni les déplacements adverse, ni les fep.	
Peuvent être la cible de Power Through	Ne peuvent pas être la cible de Power Through	Avec du Mouvement : Peut être ciblée par Power Through Sinon : Ne peuvent pas être ciblé par Power Through.
Ne compte pas comme des unités pour les tactiques		

Core Rules

2. Tools of War

Comment résoudre un jet de type D3 +1 ?

On détermine le D3, puis on ajoute le +1 (on obtient donc un résultat entre 2 et 4). Si le jet vous demande d'obtenir un 2+, le 1 n'est un échec que s'il est précisé que les jets de 1 naturel sont toujours un échec.

Les joueurs sont-ils obligés d'avoir les modèles (figurines games workshop) représentant les tokens (gryph hound du lord imperatant) ou peuvent-ils les remplacer par des tokens pour plus de lisibilité. De plus, les tokens doivent t-ils être peints alors qu'ils ne font pas partie de l'armée.

Non, on peut les représenter par des jetons / token de notre choix

Si je me déploie à plus 9" du centre de table (car le centre de la table est à la frontière entre les deux territoires) et que j'avance de 6", suis-je à 3" du centre de table ?

(Clarification AOSFF) Non, on se retrouve à plus de 9'' – 6'' du centre de table, soit plus de 3''.

Si je me déploie à 11" du centre de table (car je suis à 11" du bord de table) et que j'avance de 8", suis-je à 3" du centre de table ?

(Clarification AOSFF) Oui, dans ce cas, on est exactement à 11'' du centre au déploiement. En avançant, on est exactement à 3'' du centre.

Si je suis en contact socle à socle avec une unité et qu'elle effectue un mouvement de retreat de 6" en s'éloignant au maximum de moi. Est-il possible avec un mouvement d'engagement de 3" d'être à nouveau engagé avec l'unité ?

(Clarification AOSFF) Oui, on utilise le même raisonnement que dans la question précédente. On considère que quand on est collé au socle adverse, on est exactement à 0'' de l'adversaire. En reculant de 6'', si l'adversaire avance de 3'', il est encore exactement à 3'' et donc en combat.

Note des arbitres : Dans le but de jouer au maximum dans l'esprit du jeu d'intention. Nous conseillons aux joueurs de préciser s'ils souhaitent ou non être exactement en contact socle à socle avec les figurines adverses. Si cela n'a pas été fait, on regardera si les socles se touchent physiquement ou non.

Mon unité a des socles de différentes tailles. Dois-je respecter la consigne de montage de Games ou mettre la figurine que je veux sur le socle que je veux ?

On respecte la consigne de montage. Même si les règles sont un peu floues dans ce cas, en pratique, les quelques cas précisés par Games vont tous dans ce sens.

5. Abilities

Les réactions aux abilities se font en alternant les deux joueurs. Si un joueur passe son tour sans proposer de réaction, peut-il utiliser une réaction plus tard si son adversaire continue à utiliser des réactions ?

Oui, on arrête les réactions quand les deux joueurs ont passé, mais tant qu'au moins un des joueurs utilise des réactions, son adversaire peut en utiliser aussi (cette règle a été réécrite plusieurs fois par l'éditeur, mais à présent les règles sont claires).

Si une ability demande un test sur la caractéristique de Contrôle de l'unité adverse, est-ce que cela prend les bonus/malus sur le score de Contrôle ?

Non, le score de contrôle est un bonus qui affecte l'unité. La caractéristique de Contrôle est le nombre écrit sur le warscroll, ces deux notions sont différentes.

(02/07) - Si une ability me permet de reroll un dé dans un jet de XD6 (par exemple un jet de charge comme l'ability de Sekhar), puis-je utiliser une autre ability pour relancer l'ensemble de mon jet ?

(Clarification AOSFF) Non, si un dé du jet a été relancé, on ne peut plus le relancer. Pour être utilisable une capacité doit être entièrement résolue. Une capacité de relance n'est donc pas utilisable dans ce cas car tous les dés ne peuvent pas être relancés.

NB : Le joueur qui fait la charge a toujours l'opportunité d'utiliser ses réactions en premier et donc de relancer sa charge avant l'utilisation de la capacité par son adversaire. La capacité en question n'est alors plus utilisable puisque les dés ont déjà été relancés.

(27/08) Quand une capacité cible un MONSTRE, un HEROS (ou un autre mot clé similaire qui désigne généralement une unité d'une seule figurine), que se passe-t-il quand on cible une unité de plusieurs figurine ?

L'unité entière est affectée.

(03/09) Si une capacité demande de faire un jet de dé, puis propose deux effets (Lancer un D6, sur 3+ faites EFFET 1 et EFFET 2) le deuxième effet fait-il effet si le jet de dé n'est pas réussi (Comme pour le Rampage de Beltanos ou de Sevireth) ?

Non, les deux effets sont liés au jet de dé dans ce cas.

7. Combat Range

Si une ability de move interdit d'entrer en combat (comme Stalk the Prey de Karanak). Peut-on l'utiliser si on est déjà en combat ?

(Clarification AOSFF) Oui, entrer en combat signifie commencer hors de combat et finir en combat. Si une unité est en combat, elle ne risque pas d'entrer en combat.

Si une aptitude demande de vérifier si une figurine est en combat, qu'est ce que cela signifie ?

Cela signifie que la figurine est à moins de 3" d'une figurine ennemie qu'elle voit.

10. The Deployment Phase

Est-on obligé de déployer son terrain de faction ?

Non, c'est précisé dans les FaQ.

12. Start of the Battle Round

Peut-on avoir plusieurs Underdog ?

Non, en cas de double tour, les points de victoire ne sont plus considérés pour déterminer l'Underdog.

14. Universal Core Abilities

Si une unité A permet à une unité B de s'activer immédiatement après, que l'unité A détruit la seule unité engagée avec l'unité B. L'unité B peut-elle s'activer (si elle n'a pas chargé) alors qu'elle n'est plus en combat ?

(Clarification AOSFF) Non, l'unité B ne vérifie plus les conditions du « Declare » de l'ability Fight.

Si je cours avec une unité qui a un mouvement aléatoire, dans quel ordre dois-je lancer les dés ?

(Clarification AOSFF) D'abord la course puis le mouvement aléatoire. On se fie au texte de l'ability de Course, et on fait ce qui est écrit dans l'ordre dans lequel c'est écrit, on lance donc le jet de course avant de déplacer l'unité (et donc de devoir déterminer sa caractéristique de mouvement).

15. Movement

Peut-on être en cohésion avec des figurines que l'on ne voit pas ?

Oui, c'est étrange mais rien ne l'interdit.

Certaines règles font référence au fait de « pass across » une autre unité, qu'est ce que cela signifie ?

Cela veut dire que le socle de l'unité qui se déplace passe au dessus du socle de l'autre unité. Cela peut arriver avec une unité volante ou une manifestation.

16. Picking Targets

Ai-je le droit de tirer sur une unité ennemie dont une partie des figurines sont visibles mais hors de portée et une autre partie est à portée mais non visible ?

Non, il faut qu'une figurine ennemie soit à la fois visible et à portée. C'est confirmé par la FaQ de mai 2025.

Quand j'ai choisi de tirer avec une unité, est-ce que je DOIS tirer avec toutes les armes de tir de mon unité ?

Oui, c'est confirmé dans la FAQ de mai 2025

Quand j'ai choisi de tirer avec une unité, est-ce que, si j'ai choisi une arme de tir pour tirer, toutes les figs de mon unité doivent choisir une cible (si possible) et tirer avec ?

Oui, il y avait une ambiguïté, mais la FAQ de mai 2025 tranche la question.

17. The Attack Sequence

Ai-je le droit de faire mes attaques une par une (1 jet de touche + jet de blessure + jet de sauvegarde adverse avant de passer à l'attaque suivante) pour profiter pleinement des règles comme celle du Doom Diver ou pour que mon adversaire ait moins d'information pour utiliser des dés de destin par exemple ?

Oui, si un joueur peut ainsi imposer à son adversaire de faire ses sauvegardes une par une. En théorie, le fait de lancer les dés par groupe est une simplification, mais les règles sont écrites comme si les attaques étaient résolues une par une.

18. The Damage Sequence

A quel moment doit-on vérifier la cohésion des unités lors du retrait des pertes ?

A chaque perte. On doit retirer les pertes de façon à préserver autant que possible la cohésion, mais si la cohésion n'est plus respectée, il faut retirer des figurines une par une jusqu'à ce que la cohésion soit correcte. On poursuit le retrait des pertes ensuite.

On rappelle que selon le 18.3, on doit toujours s'arranger pour retirer le moins de figurines possible pour rester au maximum en cohésion. Les manigances pour retirer plus de figurines en abusant de cette règle sont interdites.

A-t-on le droit de volontairement briser la cohésion d'une unité lors du retrait des pertes ?

Non, les règles disent qu'il faut retirer le moins de figurines possibles en faisant en sorte que l'unité reste en cohésion.

19. Strike First and Strike Last

Si j'ai un strike first avec une unité, elle tape et veut s'activer une deuxième fois avec strike last. Perd-elle son strike first à la première activation ? Si non, elle perd donc le strike last et peut être activé normalement ?

L'unité ne perd pas son Strike First et peut donc être activée normalement pour sa seconde activation. Cela permet entre autre de faire taper la même unité deux fois d'affilé à son tour. (Oui, c'est très fort)

Est-ce que, si tu combats avec un héros qui a strike first, qui fait taper une autre unité qui n'a PAS strike first, mais que le héros en question était le dernier à taper en strike first tu fais taper la seconde unité dans le cadre de ton bonus. Et donc tu peux faire une activation classique ensuite derrière ?

Oui. Un même joueur peut dans ce cas enchaîner trois activations si c'est son tour.

Existe-t-il un "reset" des activations quand on commence à activer les Strike Last ? Par exemple, s'il y a trois unités en combat à mon tour :

- L'unité A qui m'appartient
- L'unité B qui m'appartient et qui a strike last
- L'unité C qui appartient à mon adversaire et qui a strike last

Dans quel ordre les unités peuvent-elles s'activer ?

Il n'y a pas de reset pour les strike last. Dans l'exemple, les unités s'activent dans l'ordre A-C-B.

20. Weapon Abilities

Si on applique un effet comme le +1 attaque sur une unité, est-ce que les compagnons sont aussi affectés ?

Non (cf 20.0) à part si mention contraire (exemple all-out attack où c'est précisé).

Certaines abilities ont un effet explicitement sur les armes de Compagnons, mais la règle de compagnon les empêche d'en bénéficier. Ces abilities sont elles inutiles ?

Si une ability affecte explicitement une attaque de Compagnon, elle fonctionne en ignorant la règle Compagnon.

Si une ligne d'attaques a la règle "Companion", peut-elle bénéficier d'une aptitude qui lui donnerait une Weapon Ability ?

(Clarification AOSFF) Non. Quand c'est le cas c'est précisé (comme Euphoric Killer des Hedonites of Slaanesh), cela veut dire que ce n'est pas la règle générale.

24. Setting up Units

Puis-je ramener plusieurs fois une unité qui ne spécifie pas dans son warscroll qu'elle ne peut être remplacée qu'une fois ?

Non, une unité ne peut être ramenée qu'une seule fois. Une unité de remplacement ne peut être ramenée.

Si je ramène une unité à demi effectif, puis-je la faire remonter à son effectif plein ?

Non, car l'unité de remplacement est traitée comme une nouvelle unité.

Si on utilise une ability pour faire revenir une unité mais qu'on ne peut pas la placer que se passe-t-il ?

On ne pouvait pas utiliser l'ability. Il ne se passe rien, l'unité n'est pas placée sur table, et c'est tout.

Si une ability me permet de retreat comme si c'était ma phase de mouvement, la restriction sur l'interdiction de faire une "move ability" si j'ai été set up s'applique-t-elle ?

(Clarification AOSFF) Non, tant que l'on est pas en phase de mouvement, on peut utiliser les Move Abilities.

28. Advanced Ability Rules

Il est indiqué en 17.1 que les jets pour toucher et blesser ne peuvent pas être modifiés au delà de +1/-1, et pour les jets de save au delà de +1. De plus, dans le 27.0, on a l'info qu'une caractéristique (ou un jet) ne peut jamais être modifiée en dessous de 1. Néanmoins je ne vois rien qui semble bloquer des modificateurs positifs notamment pour le mouvement, donc si j'ai un sort/prière UNLIMITED pour donner +2" à la caractéristique de mouvement, puis-je le cumuler à l'infini tant que je réussis le dit sort/prière ?

- Selon le 28.1, les effets persistants sont considérés comme des effets passifs.
- Selon le 5.3 (Rules of One) une même unité ne peut être affectée qu'une seule fois par le même passif.
- Ces deux règles combinées interdisent de cumuler plusieurs instances d'un même sort / d'une même capacité sur une même unité pour cumuler les effets.
- Par contre, on peut cumuler les bonus de mouvements issus d'aptitudes différentes.

Advanced Rules

Commands

Une unité qui utilise deux fois All out Attack (phase de tir puis phase de combat) a-t-elle -2 à sa sauvegarde ?

Non, le -1 à la sauvegarde est un effet persistant, et la règle des Uns empêche d'être affecté deux fois par le même effet.

Si j'utilise All of Attack en phase de tir, ai-je un malus à ma save en phase de Combat ?

Oui, le malus à la save dure jusqu'à la fin du tour.

(18/06) Avec le nouveau Manuel du Général, doit-on prendre en compte les manifestations quand on covering fire ?

Non, le texte de Covering Fire n'a pas changé, il interdit toujours de viser les manifestations et les décors de factions.

J'ai une unité « DESEASED » (Nurgle), elle a au moins un dégât alloué, et a déjà perdu des figurines. Si je fais un jet de rally, que se passe-t-il ?

Si un 4+ est obtenu lors du jet de ralliement, la maladie est retirée (aucun dégât n'est soigné, aucune figurine n'est ramenée). C'est l'intégralité de l'effet « rally » qui est remplacé par la suppression de l'état « DESEASED »

Peut-on redeploy puis covering fire avec une même unité ?

Non, à moins d'avoir une Ability qui permet de tirer après avoir couru. Le texte de Covering Fire semble l'interdire complètement, mais les Ability de course et tir ont justement un texte fait pour contourner cette interdiction.

(30/07) - Peut-on Power Through un décor de faction ?

Si il a une valeur de mouvement oui. Si il n'a pas de valeur de mouvement, il ne compte pas comme étant en combat lors de la phase de fin, et ne peut donc pas être ciblée par l'aptitude.

Peut-on Power Through une unité dans un décor ?

Oui, il n'y a aucune contre indication.

Peut-on Power Through une Manifestation ?

Si elle a une valeur de mouvement oui. Si elle n'a pas de valeur de mouvement, elle ne compte pas comme étant en combat lors de la phase de fin, et ne peut donc pas être ciblée par l'aptitude.

Si je soigne un sorcier avec Rally, ai-je le droit de faire une Magical Intervention avec lui ensuite ?

Non, ce sont des Command Abilities. Une même unité ne peut pas faire plus d'une Command Ability par phase.

Si je cours avec une unité qui a un mouvement aléatoire, ai-je le droit de lancer les dés pour déterminer sa valeur de mouvement, puis décider après avoir vu le résultat d'utiliser ou non l'ordre "at the double" ?

Non, l'ordre est donné en réaction à l'annonce de la course. Le point de commandement est donc dépensé avant de déplacer l'unité, et donc avant de déterminer sa caractéristique de mouvement.

A mon tour, une unité adverse attaque une des miennes. Mon adversaire et moi-même voulons utiliser une réaction (All-out-attack et All-out-Defense), qui doit commencer ?

C'est au joueur qui utilise l'ability de commencer donc toujours les All-out-Attack en premier.

(20/06) Que se passe-t-il quand j'utilise covering fire avec une unité et que l'unité adverse la plus proche est une garnison ?

(Clarification AOSFF) La garnison est attaquée (car les garnisons sont attaquées à la place des unités à l'intérieur)

Terrain

(30/07) Qu'est ce qui a changé dans les règles de terrain ?

Tellement de choses !

Évidemment les règles d'obscuring et de Place of Power ont complètement été retravaillées mais on ne va pas les détailler ici.

La règle de wholly on (entièrement sur un terrain) n'a pas changé.

Pour vérifier si une unité est derrière un décors lors d'une attaque, avec ces nouvelles règles :

- Pour chaque figurine de l'unité attaquante, déterminer le point de son socle le plus proche du point le plus proche d'une figurine au choix de l'unité attaquée.
- Pour chacune des lignes ainsi formées, vérifier si elles passent à travers le terrain.
- On ignore le terrain dans les trois pouces les plus proches de la figurine ATTAQUANTE.
- Si la ligne passe à travers le terrain, l'unité cible est derrière le terrain, et bénéficie donc d'un couvert pour les attaques de la figurine considérée (à moins qu'elle n'ait chargé ou qu'elle ne vole).
- Notez qu'être derrière un terrain Obscuring ne permet de bénéficier de la règle d'Obscuring. On peut vous tirer dessus même si vous êtes derrière une forêt !

Qu'est ce qui a changé dans les règles de terrain de faction ?

Déjà, ils sont affectés par toutes les capacités ennemies (qu'elles ciblent ou non) mais par aucune capacités alliées.

Ensuite, les terrains de factions qui peuvent abriter un héros, ont désormais le mot clé garnison et ses effets sont détaillés dans la partie 1.5.1.

Si une partie des figurines de mon unité est à 1" d'un terrain obscuring mais pas les autres. Les figurines hors du décors voient elles également la portée de leurs tirs réduite ?

Non, pour être affecter par un terrain obscuring, toutes les figurines de l'unité doivent être à 1" du terrain. Si au moins une figurine n'y est pas, elle n'a aucun des avantages et défaut de l'obscuring.

D'où mesure-t-on les distances pour les décors de faction ?

Clarification AOSFF : Pour la majorité d'entre eux on mesure depuis la base (la partie en contact avec le champ de bataille)

Exceptions : Pour les décors Lumineth et Idoneth, on considère pour les mesures que la base est un cylindre qui entoure le décors (comme si on regardait le décors par le haut - la projection orthogonale du décors sur le

champ de bataille pour les matheux). Ces exceptions ont été créées car leur base est beaucoup plus petite que le décors lui-même. Mesurer depuis la base crée des absurdités en terme de règles.

Quand on veut tirer à travers un décors qui a le mot clé obscuring. Doit-on vérifier la visibilité de figurine à figurine ou d'unité à unité ?

D'unité à unité. Si une seule figurine de l'unité voit une figurine de l'unité adverse, toute l'unité peut tirer en ignorant le terrain. C'est surprenant, mais la règle est très claire.

Magic

(27/08) Qu'est ce qu'un spell fail (par exemple pour appliquer l'artefact Idoneth Dritchleech) ?

C'est quand le casting roll (les 2D6) font un résultat inférieur à la casting value. Un sort dissipé n'est pas considéré comme « fail » mais comme dispel.

(18/06) Si une ability demande qu'il y ait ou qu'il n'y ait pas d'unité alliée autour. Prend-on en compte les manifestations ?

Non. Elles ne compte que comme des unités que pour une liste précise d'action listée dans les règles de manifestation.

(18/06) Est-ce que la prière "Sacred Rites" compte comme une prière "answered" par exemple pour les Magic Tokens du Runemaster ?

Non, les prières sont "answered" quand le jet dépasse la "chanting value" de la prière. Sacred Rites n'a pas de chanting value, elle ne peut pas être answered. Cette prière est faite pour remplacer les prières lancées uniquement pour accumuler des points de rituels (et qui ne sont pas "answered" quand on fait de la sorte).

Est-ce qu'on peut bannir sa propre manifestation (friendly ability) ?

Oui, ça ne devrait pas être possible car on ne peut pas affecter les manifestation avec nos propres ability, mais ce cas particulier est autorisé explicitement dans les FaQ.

NB : On obtient un bonus au jet si l'adversaire à plus d'une manifestation sur la table, même si c'est notre manifestation que l'on souhaite bannir et qu'il n'y a pas de rapport.

Dans les Core Rules, on ne peut faire une réaction à un sort que s'il est réussi. A quoi servent les abilities qui me permettent de reroll mon jet de lancement ?

Le Joueur qui lance le sort peut utiliser toutes ses réactions. Son adversaire ne peut utiliser une réaction que si le jet de lancement est réussi. Cette règle a été Erratée

(27/08) Si je lance un sort en faisant 7 sur mon jet de lancement, que mon adversaire dissipe et obtient 8 sur son jet de dissipation. Ai-je le droit d'utiliser une réaction qui me donne un bonus au jet de lancement pour faire échouer sa dissipation ?

Oui, les réactions se font en alterné en commençant par le joueur qui a utilisé la capacité initiale.

(23/07) Quand on invoque une manifestation, doit-on la placer à plus de 9" des manifestations (qui ont un mouvement supérieur à -) ennemies ?

Oui, ça a changé avec le manuel du général 2025.

(23/07) Quand un règle nous demande de placer un terrain à plus de X" des unités ennemies, doit-on les placer à plus de X" des manifestations (avec du mouvement) ennemies également ?

Oui, ça a changé avec le manuel du général 2025.

Une Manifestation peut-elle finir un mouvement de charge à moins de 0.5" d'une manifestation ?

(Clarification AOSFF) Oui. En théorie ce n'est pas précisé, mais on considère que c'est l'intention des développeurs.

Si j'ai une ability protège mes unités en modifiant les jets de touches ou blessures des attaques qui les ciblent (comme le Locus of Change du Lord of Change de Tzeentch ou le Locus of the Murder God de la manifestation des Daughter of Khaine), mes unités sont elles protégées contre les attaques des manifestations ennemies ?

(Clarification AOSFF) Oui, on considère que c'est l'unité ciblé qui a un buff (et non un debuff appliqué à la manifestation). Le fait d'être attaqué par une manifestation ne lui retire pas le buff.

Peut-on cibler une manifestation avec un Covering Fire ?

Non, on ne peut pas la cibler, et elle n'est pas considérée comme une unité pour déterminer la cible du covering fire.

Les abilities qui se déclenchent quand on slain un model (comme la « Sword of Unholy Power » de Mannfred ou le « Necrotic Vortex » du Maelstrom) fonctionne-t-elle quand une manifestation ou un terrain de faction est détruit ?

(Clarification AOSFF) Non pour les deux. De la même manière qu'elles ne déclenche pas les effets qui demande de détruire une unité, on considère qu'elles ne déclenchent pas ces effets là.

Les manifestations sont elles affectées par les effets passifs des terrains (par exemple, la règle obscuring protège-t-elle contre les tirs d'un Horrorthash) ?

(Clarification AOSFF) Oui, comme pour la question précédente, c'est l'unité à couvert qui bénéficie d'un buff.

(20/08) Que se passe-t-il quand une manifestation est invoquée par une règle qui permet de devenir sorcier temporairement (ou qui peut l'invoquer "comme si c'était un sorcier") et que l'unité qui l'a invoqué meurt ?

(Clarification AOSFF) La manifestation est détruite, on étend la règle "Severed Connection" à toute unité qui a invoqué une manifestation.

Army Composition

Les Régiments de Renoms bénéficient-ils des passifs de l'armée dans laquelle ils sont joués ?

(Clarifications AOSFF) Non, on étend la règle qui dit que si le regiment de renom n'a pas le mot clé de l'armée, il ne peut pas utiliser les règles de l'armée aux passifs car on pense que c'est l'intention de l'éditeur.

(27/08) Ai-je le droit d'avoir 5 Régiments et un Régiment de Renom dans mon armée ?

Non, c'est 5 Régiments en tout.

Command Models

Une même figurine peut-elle combiner plusieurs rôles d'état major ?

Non, sauf exception (indiquée dans le warscroll de l'unité)

Battle Tactics

(18/06) Suis-je obligé de valider une tactique si les conditions sont remplies ?

Oui, c'est précisé dans le 3.0 des règles de Battle Tactics. Si les conditions sont remplies, on marque les points. Le joueur n'a aucun choix à ce sujet.

General Handbook

(18/06) Quand j'attaque une unité entièrement dans la zone de contrôle d'un objectif obscuring, ai-je un malus pour la toucher ?

Non, le malus pour toucher les unités dans les terrains vient de l'ability "Cover". Les Objectifs Obscuring n'ont pas cette règle, ils empêchent "juste" d'être vu par les unités ennemies.

(18/06) Quand un objectif gagne le mot clé Obscuring, dois-je placer mes figurines à 1" du pion de 40mm ou du disque en Néoprène pour en profiter ?

Aucun des deux, les Objectifs Obscuring ont leur propre règle, une unité doit être entièrement sur la zone de contrôle de l'objectif (le disque en Néoprène) pour en bénéficier.

Manifestations

Le pendule peut-il pivoter après son déplacement ?

Non, il se déplace en ligne droite et ne peut pas pivoter.

Quand je lance les Soulsnare Shackles, dois-je placer les trois parties du sort entièrement à 18" de mon sorcier ou seulement la première ?

Les trois. Cette manifestation est composée de trois figurines, et l'ensemble de la manifestation doit être placé à 18'' du lanceur.

Quand on invoque les geminids, doivent-ils être à moins de 9" l'un de l'autre ?

(Clarification AOSFF) Oui, on considère que c'est un oubli de la part de l'éditeur.

(18/06) Les spellportals donnent-ils la vision sur les unités ennemies s'ils sont placés à 3ps d'une unité bénéficiant de la règle obscuring?

Oui, si le portail est à portée d'engagement d'une unité, on peut la considérer visible en utilisant le portail.

Battle Tactics Card

(30/07) Dans la carte de tactiques "Attuned to Ghyran", la tactique "Fey Strikes" demande d'utiliser des retreat abilities ou des charges abilities, mais pas de se déplacer. Est-ce normal ?

Cette tactique a été modifiée pour obliger à faire le mouvement.

(30/07) Dans la carte tactique "Scouting Force", quand commence exactement le "start of the battle" pour déterminer les unités qui sont scouts (en particulier, mes unités qui ont un mouvement en phase de déploiement et qui sortent de ma zone de déploiement sont ils des éclaireurs) ?

La phase de déploiement ne fait pas partie de la bataille.

La Bataille commence au début du Round 1.

Toutefois, le texte de la tactique a été modifié, toutes les unités éligibles sur le champ de bataille sont scouts.

(03/09) Est-ce que je peux valider Bold Explorers (le deuxième pallier de la tactique Scouting Force) avec une seule unité scout qui conteste trois objectifs/terrains contrôlés par d'autres unités de mon armée ?

(Clarification AOSFF) Oui. Nous n'étions pas sûr de l'intention de l'éditeur à ce sujet, mais la FaQ d'août 2025 semble la donner : une même unité peut contester autant de terrain/d'objectifs qu'elle le souhaite. Ce n'est que quand il s'agit de vérifier qui contrôle quoi que chaque unité ne compte que pour un.

(18/06) Dans la partie "Strike : Fey strikes » de la carte Attuned to Ghyran, peut-on Retreat avec plus de 2 unités MAIS considérer que les unités au delà des n°1 et 2 ne sont pas des Lure units ?

(Clarification AOSFF) Non, toutes les unités qui retreat sont des Lure Units.

(16/07) Si j'ai la tactique intercept and recover mais que mon adversaire n'a pas déployé d'unité, je vais gagner 15 points, mais quand ?

(Clarification AOSFF) Immédiatement pendant la phase de déploiement.

(23/07) Est-ce que on marque la première partie de la tactique Master the Paths qui demande de tuer un heros si on tue juste une figurine qui est heros et pas l'unité complète (par exemple avec Callis and Toll) ?

Non, le mot clé « détruites » ne s'applique que pour les unités dans le jeu (pas pour les figurines). Il faut donc avoir détruit une unité qui a le mot clé Héros, une figurine d'une telle unité ne suffit pas.

Battleplan

Table 1.2 : Path of the Feys

(18/06) On doit se replacer « au plus proche de l'objectif » qui est un cercle de 40mm, doit on se mettre à la bordure des 40mm ou recouvrir l'objectif pour commencer ?

On doit se mettre en contact avec le cercle de 40mm. Quand on est à 0" de l'objectif, on ne peut pas être plus proche.

(18/06) Lorsque l'on resetup une unité qui possède 7+ modèles, est-ce que la cohésion doit être respectée à la fin du setup ou à partir de la 7ème fig placée ?

A la fin du setup, comme pour tous les setup.

(18/06) Quand une unité blessée est LOST sur le scénario path of the fey, les points de dégâts subis restent-ils attribués à l'unité?

Oui, il n'y a pas de raison de les enlever.

(18/06) A partir de quand une unité LOST est-elle considérée comme détruite?

Jamais, rien ne dit de les détruire.

(18/06) Une unité LOST peut-elle utiliser une autre aptitude de set up que stumbling forth?

(Clarification AOSFF) En théorie ça pourrait. Mais c'est probablement contre l'intention de l'éditeur (qui associe chaque manière d'être placé en réserve à un mot clé différent). On considérera que les unités LOST ne peuvent revenir sur le champ de bataille que par l'aptitude stumbling forth.

(30/07) Que se passe-t-il si un décors de faction avec une garnison est dans les 6" d'un objectif ciblé ?

Les terrains de faction ne sont pas affectés par "The Spirit Paths Open", le héros en garnison vanish, il n'est plus en garnison et doit être remplacé en suivant les règles normales du scénario.

(30/07) Les Manifestations peuvent-elles être affectées par la règle de scénario de Path of the Fey ?

Non, le texte a été modifié pour l'interdire.

(03/09) Peut-on utiliser une capacité qui permet de bouger en phase de héros (comme Mighty Destroyer) juste après avoir été setup dans Path of the Fey ?

Oui. Le setup de Path of the Fey a lieu en dehors du tour du premier joueur (donc n'empêche pas d'utiliser une telle capacité), et interdit de bouger en phase de mouvement.

Table 2.2 : Liferoots

(30/07) On gagne 1 point liferoot par terrain feature que l'on contrôle, quid des terrains des factions, ils comptent ou non ?

Ils ne comptent plus depuis la FaQ de juillet 2025.

Battletomes : Order

Cities of Sigmar

L'ordre CoS « Advance in Formation » peut-il être spam sur la même unité (avec des héros différents) ?

Non, c'est précisé dans la règle qu'une même unité ne peut être affectée qu'une fois par tour.

Si ma 2nd target est aussi humain, je peux pick une 3eme target ? (Et boucler sur une armée full humaine)

Non, quand on résout une ability, on a pas le droit de faire en boucle un effet. On résout ce qui est écrit dans l'ordre est c'est tout.

Le "pick an other target" de Thalia me permet-il si je pick un humain de repick un humain ?

Non, la règle de Thalia ne refait pas tout le declare step de l'ability (qui permet de sélectionner une unité d'humains supplémentaire), elle permet juste d'avoir une cible de plus.

Comment la règle du Luminark et le covering fire interagissent-ils ?

(Clarification AOSFF) Le Luminark ne peut pas faire de covering fire. Comme il ne cible pas une unité, il ne peut pas vérifier la condition qui lui demande de cibler l'unité la plus proche.

Daughters of Khaine

Quand Morathi brûle (contre DoT) ou est malade (contre MoN), peut-elle enlever les flammes ou la maladie en se soignant ?

(Clarification AOSFF) Oui, elle n'a pas le droit de se remonter les points de vie avec des soins, mais elle peut utiliser les ability de soin, et cela suffit pour enlever flammes ou maladie.

La prière Auspicious Strike fonctionne-t-elle sur les attaques de tir ?

Non, car l'effet s'applique après la résolution d'une fight ability, et les ability de tir n'en sont pas.

Si je lance Mindrazor sur une unité, qu'elle charge à mon tour, puis qu'elle charge au tour suivant (celui de l'adversaire), a-t-elle au total +1 ou +2 aux dégâts ?

+1, le bonus de 1 au dégâts et un effet persistant, il est donc considéré comme un effet passif, et la Rule of Ones interdit de cumuler plusieurs fois le même effet passif.

Si je lance Mindrazor sur une unité à mon tour, mais qu'elle ne charge pas, puis que je relance le sort au tour adverse, et qu'elle charge à sa phase de charge, bénéficie-t-elle du +1 au dégâts ?

Oui

Si je lance Mindrazor à mon tour et que l'unité charge, puis que je relance mindrazor sur la même unité et que je recharge au tour adverse, mon unité a-t-elle au total +1 ou +2 aux dégâts ?

+1, le bonus de 1 au dégâts et un effet persistant, il est donc considéré comme un effet passif, et la Rule of Ones interdit de cumuler plusieurs fois le même effet passif.

Si je lance Mindrazor sur une unité, qu'elle ne charge pas à mon tour, mais qu'elle charge au tour suivant (celui de l'adversaire), a-t-elle au total le bonus de dégâts ?

Oui

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) La prière "Blood Ritual" de Krethusa ne précise pas qu'il faut lancer un chanting roll.

Ajouter : "Then make a chanting roll of D6." à la fin de sa Declare step.

(30/07) Peut-on ramener un héros avec l'ability "Gift of Foresight" de Krethusa ? Et Morathi ?

Rien n'interdit de ramener un héros.

Morathi ne peut pas être ramenée car l'ability fonctionne sur les unités NON-UNIQUE.

(18/06) Avec le plan de bataille path of the fey, Si la shadow queen est LOST que se passe-t-il pour l'attribution des blessures sur Morathi ? Peut-on attribuer des dommages à la shadow queen s'il n'y a que Morathi sur le terrain?

(Clarification AOSFF) Cette situation est inédite. Notre manière de voir les choses est de considérer que le pool de 12 points de vie de la Shadow Queen est partagé avec Morathi. En ce sens, si la Shadow Queen est en réserve mais pas Morathi, on considère que les blessures sur Morathi sont toujours attribuées à la Shadow Queen. C'est une exception absolue à ce qui existe dans le jeu, mais il nous semble que c'est ce qui correspond le plus à l'idée de cette unité si particulière.

Fyreslayers

Est-ce que si je possède plusieurs Auric runemasters et que tous utilisent l'ability « master of the rune », est-ce que l'effet de ces runemasters est applicable de façon multiple ?

(Clarification AOSFF) Non, les effets persistants compte comme des passives abilities (28.1), et selon la règle de Un (5.3), la même unité ne peut bénéficier plusieurs fois du bonus d'une passive ability.

Si la Zharrhron Flame-Spitter est au CaC, peut-elle tirer ?

Oui, en phase de tir, elle n'est pas considérée comme au combat. Elle peut donc tirer librement.

Une manifestation peut elle tirer sur une unité à portée de la Ash Cloud Rune ?

(Clarification AOSFF) Non, la Rune donnent un buff aux unités qui protège du tir. Les manifestation n'ignorent pas les buffs adverses.

(16/07) - La règle de la rune of Farsight ne fait pas trop de sens : elle affecte les unités ennemies à 10" des unités Fyreslayers visible. Qu'est ce que ça veut dire ?

(Clarification AOSFF) Il y a une erreur. Elle affecte les unités ennemies à 10" et visible d'une unité Fyreslayers.

SCOURGE OF GHYRAN

(02/07) - Si j'ai deux Warscrolls de Runeson avec la règle "Fire, Blood and Vengeance" puis-je choisir le même Runefather pour avoir le bonus ?

Oui, rien ne l'interdit.

Idoneth Deepkin

Quand je pose mon bateau idoneth en deux parties, ai-je le droit de placer deux fois la même partie de bateau (par exemple poser deux fois la proue) ?

Non

Kharadron Overlords

Peut-on utiliser Assault Boat en contre charge ?

Oui, la contre charge permet d'utiliser une charge ability, Assault Boat en est une.

Est-il possible avec Assault Boat de retirer une unité de la table, ne pas faire ma charge puis de replacer l'unité retirée près de la frégate ?

Non, si on ne peut pas finir à 0,5" l'aptitude n'est pas validée.

Peut-il retirer ses figurines, échouer la charge et donc ne jamais les replacer ?

Non, si une partie de l'effet n'est pas réalisée aucune partie de l'effet n'est résolue. Donc, si l'on ne peut pas effectuer la charge, on ne retire pas les figurines.

Une unité transportée par Assault Boat peut-elle charger après (si elle n'a pas été placée en combat) ?

Non, cela a été confirmé dans la FaQ de Juin 2025.

(13/08) Les Auto-Endrins n'ont pas d'armes de Corps à Corps. Ont-ils le droit de charger ? Peuvent-ils utiliser la capacité Fight (pour pile in) ?

(Clarification AOSFF) Ils peuvent charger, mais comme ils ne peuvent pas désigner de cibles pour leurs attaques de la capacité Fight, ils ne peuvent pas l'utiliser.

(13/08) Comment distribue-t-on les enhancements pour les navires KO ? Peut-on choisir un Great Endrinworks et un Skyvessel upgrades ? Ou doit-on choisir un seul parmi eux ?

On peut choisir un de chaque, ce sont deux enhancements différents.

(13/08) Peut-on prendre avec le flagship un enhancement de bateau qui a déjà été donné à un autre bateau ?

Non, comme toutes les règles similaires, on ne peut pas avoir un enhancement en double, quelle que soit la raison.

(20/08) Que se passe-t-il sur un reroll charge après que le joueur KO retire un dé du jet de charge (avec l'artefact) ?

(Clarification AOSFF) On relance avec un seul dé. Le jet de charge n'a plus qu'un dé après l'utilisation de l'artefact.

(20/08) Grizzled Buccaneers permet aux Arkhanauts de tirer au début de la phase de combat, mais ont-ils le droit de combattre ensuite ?

(Clarification AOSFF) Oui, c'est probablement l'intention de l'éditeur. On considère qu'ils peuvent le faire malgré la Règle des Uns.

(27/08) Comment fonctionne la règle de Brokk (la course et charge pour les bateaux) pour les Gunhauler SoG renforcés ?

L'unité compte pour un Skyvessel, la capacité cible un mot clé, et les mots clé désignent les unités, pas les figurines.

NEW (10/09) Peut-on utiliser Transport Skyfarers avec un bateau qui retreat et qui meurt en le faisant ?

Oui, les blessures sont appliquées après l'effet de la capacité "Retraite", quand le bateau est détruit, le déplacement a déjà eu lieu et le transport aussi.

NEW (10/09) Peut-on utiliser Transport Skyfarers avec un bateau qui est affecté par la capacité "The Dark Master" de Be'lakor ?

Non, s'il n'y a pas de déplacement, une partie de la capacité ne peut se résoudre et donc, il est interdit d'utiliser cette capacité.

Lumineth Realm Lord

(30/07) Le Shrine Luminor est-il considéré comme une unité s'il a un Gardien ?

Non, mais globalement, comme c'est de faction avec du mouvement, il se comporte comme une manifestation avec du mouvement.

Le Gardien du Shrine Luminor peut-il être ciblé par un sort ?

Oui, le Gardien peut être la cible de toutes les abilities qui ne sont pas des attaques.

La Shrine peut elle faire un normal move qui fini a 3" d'une unité adverse ?

Non. Le normal move interdit d'entrer à 3" d'une unité ennemie. Le fait d'être un terrain qui bouge ne change rien à cela.

(30/07) Le Shrine peut-il utilisé retreat car il n'est pas considéré comme "en combat" ?

Il fonctionne comme les manifestations avec du mouvement, il est considéré comme en combat et doit faire un mouvement de retraite pour quitter le combat (et les D3 Bms de la retraite sont pour le Shrine).

Les Riverblades peuvent de traverser les models avec leur aptitude, peuvent-ils traverser les décors ?

Non, les décors ne sont pas des figurines.

Peut-on téléporter le Gardien du Shrine Luminor ?

Oui tant que ce n'est pas une Move Ability.

Si les Lumineth ont une seule unité qui a strike-first (et qu'il n'y en a pas en face), peuvent-ils pick cette unité et une autre pour les faire attaquer tour à tour, puis si c'est leur tour commencer leur activation normale et ainsi faire attaquer 4 unités à la suite ?

(Clarification AOSFF) Non, au moment de choisir les deux première unité, celle qui n'a pas strike first n'est pas éligible car il reste une unité qui a strike first qui n'a pas encore déclaré de fight ability.

Le Shrine Luminor peut-il se placer sur un décors ?

Oui rien ne l'interdit.

(09/07) Le shrine Luminor peut-il charger ?

(Clarification AOSFF) Non, le warscroll du shrine luminor l'interdit, ça contredit la règle générale et nous donne l'intention de l'éditeur à ce sujet.

NEW (10/09) Si le gardien du Shrine sont Entangled (dans le scénario Roiling Roots), peut-il échapper à cette condition en sortant du Shrine en dehors de l'objectif ?

Non, l'intention de l'éditeur est claire : on ne peut pas quitter l'objectif quand on est Entangled.

Quand une Scinari Calligrave lance une manifestation avec sa capacité Realmscribe, est-on obligé de lancer les dés ? Et si je lance les dés et que je fais un fiasco, puis je utiliser Realmscribe quand même ?

On est obligé de lancer les dés, et en cas de fiasco, on ne peut pas utiliser Realmscribe.

Si deux unités Lumineth A et B s'active simultanément, et l'unité A détruit la seule unité engagée avec l'unité B. L'unité B peut-elle s'activer (si elle n'a pas chargé) alors qu'elle n'est plus en combat ?

(Clarification AOSFF) Oui, les deux unités ont été pick à un moment où elles étaient éligibles.

Protection of Hysh affecte-t-il les unités non Lumineth ?

Oui, il n'y a pas de restriction au sort.

Remarques sur la Rune of Enthlai du Scinari Enlightener

Le fait que cette capacité soit une réaction crée des interactions étranges :

- Si je lance mon sort, que j'annonce l'utilisation de la rune, si mon adversaire dissipe mon sort, je perd mon sort et mon utilisation de la rune pour ce tour
- Si je lance mon sort, que je n'annonce pas de réaction, si mon adversaire tente de dissiper et échoue je peux à ce moment utiliser la rune pour doubler mon sort
- Si je lance mon sort, que je n'annonce pas de réaction, si mon adversaire décide de ne pas dissiper, je ne peux plus utiliser la rune, c'est trop tard.

En tant qu'adversaire d'un joueur Lumineth qui a un Enlightener, n'oubliez pas de lui demander s'il a une réaction avant d'annoncer que vous dissipez ses sorts.

SCOURGE OF GHYRAN

(30/07) Comment fonctionne la repop d'Eltharion en terme d'unbind, réaction, ... ?

C'est un passif. Si vous invoquez une manifestation avec succès (et qu'elle n'est donc pas dissipé), au lieu de la placer sur table, vous pouvez faire revenir Eltharion à la place.

(18/06) Plusieurs occurrences parlent de "each time it has been cast by a friendly Wizard this turn." ou "if that enemy unit has already been picked to be the target of this ability this battle round". Cast n'a pas de règles, est-ce qu'on parle de "succesfully cast" donc de sorts qui sont résolus et pas unbind ?

Cast signifie Successfully Cast, il faut donc que le sort soit lancé et non dissipé.

Seraphon

Si je fais un 1 sur mon casting roll et que le dé apporté par le Coatl Familiar fait 1 également, est-ce que j'obtiens un fiasco ?

Non, le Coatl familiar offre un bonus au jet de lancement, il ne rajoute pas un dé au jet de lancement. Le dé lancé n'est donc pas pris en compte pour vérifier si un fiasco est obtenu.

SCOURGE OF GHYRAN

Le monster trait RAMPAGE se cumule t-il avec le rampage déjà présent sur le hero ? Peut on activer les deux rampage lors de la même phase le cas échéant ?

Oui aux deux questions. Rien ne l'interdit.

Stormcast Eternals

Erreur de traduction : Lord Relictor – Mortis Priest ajoute 1 aux jets de prière et non 2

Quand je joue une unité renforcée de Vanguard Raptor, dois-je jouer 2 socles ronds et 4 ovales ou 1 rond et 5 ovales ?

Un socle rond et 5 ovales, le Champion doit être celui sur le socle rond.

L'ability Ruination Chamber protège-t-elle contre l'ordre Covering Fire ?

(Clarification AOSFF) Oui, et sur un 4+, l'ordre n'a pas d'effet.

Si une ability a plusieurs effet dont un qui est annulé par l'ability Ruination Chamber, doit-on résoudre les autres effets ?

Oui, la Ruination Chamber protège les Stormcast mais n'annule pas l'effet de l'ability.

Peut-on jouer Ionus dans l'Armée de Renom : Ruination Brotherhood ?

Oui, mais Iridan doit tout de même en être le général.

Qui utilise la capacité du Stormreach Portal, le décors ou l'unité qui se téléporte ?

C'est le décors. Ce qui veut dire que cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour (de par la règle des uns).

Sylvaneth

Les Kurnoth avec Ares ont-ils le malus de -1 pour toucher les héros de la règle Guarded Heroes ?

Oui, depuis que le texte de l'ability a été modifié, ils subissent bien le malus de -1 pour toucher.

Quand on pose une forêt, est on obligé d'utiliser des models de wyldwood différents, ou peut-on placer plusieurs fois le même model ?

(Clarifications AOSFF) On choisit les models de wyldwood que l'on veut pour former ses forêts.

Suis-je obligé de monter toutes les branches de mes Wyldwood (elles me gênent pour jouer) ?

Techniquement, c'est une question de proxy. Si vous modifiez une figurine, il faut la faire valider. En pratique, les joueurs sont autorisés à remplacer ponctuellement les wyldwood par des empreintes au sol si les branches gênent physiquement le placement des figurines.

L'intérieur du Wyldwood fait-il partie du Wyldwood ou est ce que seules les "racines" comptent ?

L'intérieur fait partie du terrain.

(09/07) Avec la modification de la règle d'obscuring, la Capacité overgrown Wilderness des Wyldwoods est pour le moins étrange. Est ce normal ?

La règle a été réécrite dans la FaQ de Juillet 2025. Maintenant, les Sylvaneth peuvent tirer sur les ennemis dans leurs bois et n'ont pas le malus de portée des décors obscurant quand ils sont dans leurs bois. Toutefois, pour toute autre capacité que le tir, ils ne voient pas leurs adversaires.

(20/08) Peut-on invoquer un Wyldwood de sorte que son socle soit sous le socle d'une unité amie ?

(Clarification AOSFF) Non, on ne peut pas déplacer la figurine amie (ne serait-ce que pour l'élever de 1mm) pendant la résolution du sort d'invocation du Wyldwood.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Quand mon adversaire lance un sort, ai-je le droit de tenter une dissipation classique, puis, si elle rate d'utiliser l'artefact "Ranu's Lamentiri" pour tenter une deuxième dissipation ?

Oui, le règle des Uns interdit d'utiliser deux dissipations classiques pour un même sort, mais rien n'interdit d'utiliser plusieurs Unbind abilities. Après tout, Khorne le fait déjà.

(18/06) Est-ce que la tentative de dissipation de l'artefact "Ranu's Lamentiri" compte dans mon maximum de dissipation que peut lancer mon sorcier ?

Non, la règle de base autorise outrepasser la Règle des Uns en utilisant plusieurs fois l'ability Unbind dans la même phase. Mais "Ranu's Lamentiri" est une autre ability qui peut être utilisée en plus.

(18/06) TOUS les héros Sylvaneth peuvent utiliser Walk the Hidden Paths sans restriction, mais pour une unité non héro elle doit alors être la première ciblée, c'est bien ça ?

C'est exactement ça

Battletomes : Chaos

Blades of Khorne

(13/08) Peut-on Murderlust une manifestation ?

Non, les manifestations ne bénéficient d'aucune aptitudes d'allégeance.

Disciples of Tzeentch

Si Kairos déclare « Arcane suggestion » à son tour puis au tour adverse sur un « magical intervention », peut-il cibler la même unité avec des effets différents du sort ?

(Clarification AOSFF) Non, les effets persistants compte comme des passives abilities (28.1), et selon la règle de Un (5.3), la même unité ne peut bénéficier plusieurs fois du bonus d'une passive ability. L'effet persistant

ici est l'ensemble du texte du sort (tout ce qui est écrit après « Effet ») peu importe que l'on ne choisissent pas le même effet du sort, on ne peut pas être affecté plusieurs fois par le sort.

UPDATED (10/09) Si mon unité de Blue Horror subit 6 blessures, ai-je le droit de retirer les 6 pertes, lancer les 6 dés pour le repop des brimstones puis de placer les brimstones correspondantes ?

(Clarification AOSFF) Non, pour chaque blessure, il faut décider à quelle figurine elle est attribuée, si c'est une blue, lancer le dé, sur un 3+, placer une brim en cohésion (avec des figurines qui étaient déjà présente au début ~~du tour~~ de la phase) puis retirer la blue. Attention, si retirer la blue fait sauter la cohésion, il faut retirer des figurines jusqu'à la retrouver, (et donc probablement enlever la brim). Le seul cas où il est acceptable de lancer plusieurs dés en même temps est celui là :

1- Le joueur Tzeentch désigne toutes les blues qu'il veut retirer.

2- il lance autant de dé que de blues choisies

3- pour chaque 3+, il place une brim en cohésion avec les AUTRES figurines de l'unité (pas celles qui vont être slain)

4- Il retire les blues

(09/07) L'artefact Wyrdflame Blade permet-il d'enflammer les décors ou les manifestations ?

Oui, rien ne l'interdit maintenant que décors et manifestations sont affectées par les capacités qui ne ciblent pas..

Peut-on lancer le sort "transformed to Spawn" si l'on a pas de Chaos en réserve à placer ?

Oui

Si l'on tue une figurine, la spawn est elle placée avant ou après le retrait de la figurine ?

Après, on résoud dans l'ordre dans lequel c'est écrit.

Si le sort détruit une unité, est ce que l'on place une chaos Spawn ?

Non, car on ne peut pas mesurer de portée depuis une unité qui n'est plus là.

Une unité qui n'a pas de blessure allouée peut-elle enlever la brûlure de Tzeentch avec une ability de soin ?

(Clarification AOSFF) : Oui. Pour enlever la brûlure, il suffit d'être capable d'utiliser une ability qui permet de soigner des blessures ou de ramener des figurines tuées. Le fait qu'il y ait ou non de blessures ou des figurines effectivement tuées n'y change rien.

La rend modifie-t-elle les dés de Destin ?

Oui, le texte précise que les dés de destin ne prennent pas les bonus des abilities amies mais en prennent les malus et les modificateurs des abilities ennemies. La rend n'est pas une ability, mais en absence de précision, elle s'applique aux dés de destin comme à n'importe quel dé.

(16/07) Que se passe-t-il si Kairos change de tactique pour Intercept and Recover, mais que l'adversaire n'a pas d'unité sur le champ de bataille ?

(Clarification AOSFF) Il ne peut pas mettre de trésor, et va donc gagner des points de victoire automatiquement. Les points de victoires sont gagnés immédiatement, comme quand il n'y a pas assez d'unité déployée pour donner trois trésors en début de bataille.

(27/08) La capacité « Transfixed by Countless Eyes » du Tome of Eyes peut-elle s'utiliser à chaque fois qu'un sorcier proche lance un sort ou est-ce limité à une fois par tour ?

C'est limité à une fois par ~~tour~~ phase car elle est soumise aux Règles de Un.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Quelles sont les limitations des sorts utilisables durant la phase de combat lancés avec la Battle Formation "Sorcerers of War" ?

A l'exception des sorts Unlimited, les règles de magie précise qu'un sort ne peut être lancé que par un seul sorcier par tour. Ainsi, le sorcier ne peut lancer que les sorts qu'il a lui même lancé à la phase de héros, les sorts non lancés plus tôt et les unlimited. Les sorts Unlimited n'ont comme restriction que le règle des Uns, qui empêchent le même sorcier de les lancer plus d'une fois par phase, il peut donc le relancer en phase de combat.

(18/06) Si je joue la Battle Formation "Sorcerers of War", ai-je le droit de remplacer mon sort par une tentative de Bannissement d'une manifestation adverse ?

Oui, comme précisé au dessus des règles de Bannissement.

Hedonites of Slaanesh

Une unité sortie de la zone d'engagement grâce au sort « phantasmagoria », subit-elle les effets de l'attaque ?

Le déplacement a lieu après la résolution de l'attaque (et donc après en avoir subi les effets).

Si j'ai des dés de tentation à utiliser, ai-je le droit de lancer mon dé, de regarder le résultat et s'il ne me plaît pas, utiliser un dé de tentation pour le modifier ?

Non, quand on utilise un dé de tentation, on ne lance pas le dé, on le remplace immédiatement par le dé de tentation.

Peut-on relancer un jet dans lequel un ou plusieurs dés de tentation ont été utilisés ?

Non. C'est explicite depuis le FaQ d'avril 2025.

Peut-on utiliser un ou plusieurs dés de tentation pour un jet qui est une relance ?

Non. C'est explicite depuis le FaQ d'avril 2025.

Quand le Lord of Hubris utilise « you first, I insist ... » et que la cible accepte le défi. Que font les figurines qui, après pile-in sont à plus de 3" du Lord of Hubris ?

(Clarification AOSFF) Elles ne peuvent attaquer personne. Elles doivent attaquer le lord of Hubris, on en déduit qu'elles ne peuvent attaquer personne d'autre.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) L'ability Master of Temptation empêche-t-elle l'unité adverse d'utiliser ses passifs ?

Non, les passifs ne s'utilisent pas et sont toujours effectifs.

(18/06) Si mon adversaire déclare un All out Attack sur une fight ability ciblant une unité de Slaangors nouvelle version, le move de 3" est résolu quand, après la fight ability ou après la command ? Et pour le redéploiement ?

Le texte de l'ability des Slaangors dit que le mouvement a lieu après l'ordre, ou après l'ability dont l'ordre est la réaction (quand c'est le cas), donc ils partent après s'être fait attaqué dans le cas du all out attack et bougent après le redéploiement.

(25/06) - Les Slaangors peuvent-ils se désengager avec leur capacité ?

Oui, tant qu'ils n'étaient pas en contact socle à socle avant leur déplacement. Dans le cas contraire, comme les Slaangors étaient à exactement 0" de leur adversaire, ils se retrouvent à 3" de leur adversaire, et donc encore en combat.

(18/06) Puis-je lancer le sort de Syll'Esske si je n'ai qu'une unité de démon ou qu'une unité de mortels à portée ?

Oui, le sort demande de cibler jusqu'à une unité démon et jusqu'à une unité de mortels. Il est donc autorisé de n'en cibler aucune.

Maggotkin of Nurgle

Le sort de Miasma of Pestilence de Bloab Rotspawned demande-t-il de lancer un dé par damage alloué ou un dé par ability ?

Un seul dé par ability

Si l'aptitude de fin de tour "WRACKED WITH DISEASE" fait mourir une unité, alors cela déclenche l'aptitude passive "BURST PUSTULES". Si une nouvelle unité devient malade, dois-je faire le jet de dégâts de "WRACKED WITH DISEASE" pour cette nouvelle unité ?

Non, le retrait des pertes se fait après la résolution de l'ability. Burst Pustules se résout après le retrait des pertes, l'effet de Wracked with Disease est terminé à ce moment là.

Une unité qui n'a pas de blessure allouée peut-elle enlever la maladie de Nurgle avec une ability de soin ?

Oui. Pour enlever la brûlure, il suffit d'être capable d'utiliser une ability qui permet de soigner des blessures ou de ramener des figurines tuées. Le fait qu'il y ait ou non de blessures ou des figurines effectivement tuées n'y change rien.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Le sort du nouveau warscroll de Rotigus n'a pas de declare step.

Ajouter : Declare : Make a casting roll of 2D6.

(13/08) Que se passe-t-il si on donne le trait héroïque Unctuous Preacher à un sorcier ?

(Clarification AOSFF) Ajouter "If this unit is a Wizard, it cannot use Spell abilities and Prayer abilities in the same phase" à la fin de texte de Unctuous Preacher, comme dans toutes les autres optimisations qui ont un effet similaire (on considère que c'est un oubli de l'éditeur).

Il est à la fois prêtre et sorcier. La FaQ de Juillet explique bien comment cela fonctionne.

Skavens

Quand j'utilise l'ability "Warp-ambush" du Warp Grinder, ai-je le droit de cibler mon unité qui était sous terre si elle est déjà sur le champ de bataille pour la téléporter ?

(Clarification AOSFF) Non, ce n'est pas l'intention de l'éditeur.

Quand un Verminlord Deceiver utilise son ability Burst from the Shadow, peut-il se téléporter à côté d'une manifestation qui peut bouger, d'une manifestation immobile ou d'un terrain de faction ?

Non pour les trois. Le Verminlord doit désigner un point à 1'' d'une unité ennemie et les manifestations et terrains de faction n'en sont pas.

Qui utilise la capacité du Gnawhole, le décors ou l'unité qui se téléporte ?

C'est le décors. Ce qui veut dire que cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour (de par la règle des uns).

SCOURGE OF GHYRAN

(30/07) Les unités qui sur qui on redirige les blessures avec "Will of the Horned Rat" peuvent-elles utiliser une ward pour l'annuler ?

C'était un oubli de l'éditeur, il l'a corrigé. Les blessures sont allouées, et que les wards ne peuvent pas être tentées pour les éviter.

Slaves to Darkness

Une unité de Furies qui a chargé peut elle retreat avec Sneaky Little Devil puis fight normalement (elle est éligible car elle a chargé) ?

Non, les deux abilities sont core, on ne peut pas faire les deux dans la même phase.

L'ability The Dark Master de Be'lakor affecte-t-elle encore sa cible après sa destruction ? Par exemple, si je l'utilise sur Alarielle, que je tue Alarielle à ce tour puis que mon adversaire à un double tour, ai-je la possibilité d'annuler la capacité d'Alarielle à ressusciter alors qu'elle n'est plus sur la table ?

(Clarification AOSFF) Oui, les unités qui aurait des abilities une fois détruites sont affectées.

Peut-on déclarer que l'on valide son serment si la condition pour valider le bonus n'est pas validée (pour bénéficier du passif de « Pledges to the Dark God » de l'armée de renom) ?

Non, c'est explicite depuis la faq d'avril 2025

(27/08) Si j'ai ciblé une unité adverse avec l'aptitude de Be'lakor et qu'elle essaie de charger, mais rate sa charge. Mon adversaire hésite à relancer sa charge avec un ordre, dois-je lancer le dé de Be'lakor avant qu'il ait à prendre sa décision ou pas ?

En théorie non, c'est au joueur qui a lancé la charge de faire sa réaction en premier, mais comme Be'lakor est obligé de faire sa réaction, son adversaire « passe » sa réaction, puis attend le résultat du jet de Be'lakor avant de décider de faire ou non sa réaction.

SCOURGE OF GHYRAN

(30/07) - Que se passe-t-il si un héros StD à qui on a confié un trésor (avec la tactique « intercept and recover ») se transforme en Prince Démon ?

La règle a été réécrite pour répondre à cette question.

Battletome : Death

Si Nagash cible une unité contenant plusieurs monstres ou plusieurs héros avec sa main de poussière, que se passe-t-il ?

(Clarification AOSFF) Le mot clé HEROS ou MONSTRE concerne toute l'unité. L'unité entière est donc détruite.

Flesh Eater Courts

L'aptitude d'Ushoran permet de placer strike last sur 3 unités ennemies au combat avec lui si le Roll est supérieur à la valeur de contrôle de la cible. Que se passe-t-il si la cible est une manifestation dont la valeur de contrôle est inexistante ?

La Manifestation compte comme ayant une valeur de Contrôle de 0

Si on utilise l'effet "Regicide" de l'ability "Delusion of Justice Served" du "Grand Justice Gormayne" sur une unité qui n'a pas tué d'Abhorrant mais qu'elle tue un Abhorrant plus tard dans le tour, subit-elle les effets du Regicide ?

(Clarification AOSFF) Oui, les effets persistants compte comme des passifs. Celui-là est conditionnel, et dès que la condition est réalisée, il s'applique.

Quand Ushoran lance le sort Glimpse of Delusion sur une unité (la cible) qui tape donc sur une autre unité (la victime), bénéficie-t-il des bonus aux jets pour toucher et pour blesser de la cible ?

(Clarification AOSFF) Non, les combat attack ne sont pas effectués par l'unité qui bénéficie des bonus mais par le joueur qui contrôle Ushoran.

Si la victime bénéficie d'une ability qui donne un malus pour la toucher ou la blesser (comme le Locus of Tzeentch), cela affecte-t-il les combat attack du sort ?

(Clarification AOSFF) Oui, ça reste des combat attack.

Si la victime a une protection contre les dégâts infligés par des sorts, peut-elle l'utiliser ?

(Clarification AOSFF) Oui, ce sont des blessures infligées par une ability qui a le mot clé SORT.

Si la victime du sort est Volturnos et que la cible a un Crit(Mortal), bénéficie-t-il de sa protection contre les blessures mortelles infligées par les sorts ?

(Clarification AOSFF) Oui, ce sont des blessures mortelles infligées par une ability qui a le mot clé SORT.

Si Manfred est la cible du sort, et qu'il tue une figurine, a-t-il le bonus offert par son épée pour avoir tué une figurine ?

(Clarification AOSFF) Non, les figurines ont été tuées par Ushoran (par le biais du sort) pas par Manfred.

Si la victime peut ignorer les effets d'un sort sur un jet de dé (Comme Arkhan), peut-elle bénéficier de cet effet ?

(Clarification AOSFF) Non, la victime n'est pas ciblée par le sort.

Peut-on choisir pour victime une figurine qu'Ushoran ne voit pas ?

Oui, rien n'indique que la victime doit être visible.

Une manifestation peut-elle être la cible du sort ?

Oui, comme tous les sorts.

(09/07) Une manifestation peut-elle être la victime du sort ?

Oui, les manifestations sont affectées par les capacités ennemies comme des unités.

Si le Juge Gormayne donne +1 wound sur une unité, puisque le sort d'Ushoran lui fait des dégâts, bénéficie-t-il du bonus ?

Oui, l'aptitude du juge affecte toutes les combat attack

Nighthaunt

Quand on utilise Wave of Terror et que l'on fait 3 ou moins sur le jet de charge. On ne compte pas comme ayant chargé, mais puis je faire le mouvement quand même ?

Oui, l'unité peut faire le mouvement. Elle ne peut juste pas bénéficier des bonus d'avoir chargé.

(30/07) Avec la règle Hungry Crypts du Nexus of Grief, ai-je le droit de téléporter mon décors sur un décors ?

Le décors doit être placé à 1" des autres décors.

Ossiarch Bonereaper

Quand je lance le sort vieillissement avec Arkhan, je fais des BMs sur un 6+, puis sur un 5+, un 4+, un 3+ puis un 2+. Que se passe-t-il après ?

La séquence s'arrête et on ne lance pas de dé supplémentaire. Quand on résout une ability, on a pas le droit de faire en boucle un effet. On résout ce qui est écrit dans l'ordre est c'est tout.

SCOURGE OF GHYRAN

(25/06) - Pour qu'une unité de Morghast Archai gagne l'arcane charge token, faut-il réussir une ward étant provoquée par un spell/prayer/manif ou faut-il réussir n'importe quelle ward ?

N'importe quelle ward fonctionne. Les deux parties de l'ability sont dans deux paragraphes séparés, elles sont indépendantes.

Soulblight Gravelords

Pour utiliser l'ability "Gut-wrenching Howl" des Askurgan Trueblades, je dois cibler une unité à 3" de l'unité ou de la Figurine de Curseblood ?

Il faut cibler une unité visible et à 3" de la figurine de Curseblood.

(30/07) Vhordrai peut-il utiliser son rampage pour faire un pile in sans finir en combat ?

Oui, depuis la FaQ de Juillet 2025

L'aptitude de Seigneur Vampire sur Coursier de Cauchemar fonctionne-t-elle s'il ne charge pas ?

Non, le fait que l'aptitude précise "avant la charge" est pour expliciter à quel endroit il faut mesurer, mais ça sous entend quand même qu'il doit y avoir une charge.

Quand le Wight King on Skeletal Steed attaque doit-il lancer ses attaques une par une ou peut-il lancer toutes ses attaques en même temps ?

(Clarification AOSFF) Il peut les lancer une par une, dans ce cas, dès qu'un coup critique est obtenu, l'unité adverse est maudite, et le malus de sauvegarde s'applique pour toutes les attaques restantes (il peut d'ailleurs grouper les attaques à partir de ce moment là). Il peut aussi les lancer groupées, mais dans ce cas s'il y a une touche critique, l'unité attaquée est maudite après la séquence d'attaque.

Si le fait de réduire la save est un passif du wight king, que se passe-t-il s'il meurt, et s'il y en a deux ?

Tant qu'il y a au moins un Wight King sur table, toutes les unités maudites ont -1 save. Le fait que l'unité adverse soit maudite est certes un effet persistant, qui dure même après la mort du Wight King. Cependant, le malus à la save subit par les unités maudite est dû au passif du Wight King. Bref, s'il n'y plus de Wight King, les unités sont toujours maudite, mais ça n'a plus d'effet.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Frightening vitality est-il une boucle infini de soin ?

(Clarification AOSFF) Comme c'est écrit oui, mais ce n'est clairement pas l'intention de l'éditeur. On va donc considérer que l'ability ne se déclenche pas elle-même.

(25/06) -Comment interagissent la capacité "Lest You Forget" de Sekhar avec la Battle Formation "Slaughter Troupe" des Daughters of Khaine ?

(Clarification AOSFF) Les deux sont des réactions, elles sont réalisées dans l'ordre d'application. Sekhar peut permettre de relancer le dé qui a été changé en 4.

(16/07) Comment interagissent la capacité "Lest You Forget" de Sekhar avec "Master of Magic" de Kairos ?

(Clarification AOSFF) On applique d'abord les relances avant les effets qui prennent en compte les résultats des dés. Donc Sekhar fait relancer un dé avant que Kairos puisse changer un résultat.

Battletome : Destruction

Gloomspite Gitz

L'ability Tunnel Super Secrets du régiment des Chouraveurs de Braggit peut-elle être utilisée plusieurs fois de façon à mettre plusieurs unités du régiment de renom dans les tunnels ?

Oui, rien ne l'interdit.

Ironjawz

Le lanceur peut-il se cibler lui même pour se téléporter quand il lance le sort Da Great Big Green Hand of Gork ?

Non, c'est un cas précisé explicitement dans les FaQ.

Si je joue en Big Waaagh et que je joue Kraghns, compte-t-il comme un héros Ironjawz, un héros Kruleboyz ou les deux ?

Il ne compte que comme l'un des deux, et ne peut accepter dans son régiment que des unités de la faction choisie.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Dans la sous faction Brutefist, le terme Megabosses désigne-t-il uniquement le Megaboss à pied, ou le Megaboss en Maw Krusha aussi ?

Uniquement celui à pied. Megaboss n'est pas un mot clé, c'est le nom de l'unité, le Megaboss sur Maw Krusha est une autre unité.

(18/06) Quelles sont les limitations exactes de Mad'Un ? Est-ce que mon unité peut l'utiliser en boucle sur une unité sans limitation tant qu'un modèle est enlevé ?

Oui, rien ne l'interdit

Kruleboyz

Avec la sous-faction Kruelboyz, si on veut utiliser le dirty trick « sneaky sneakin' » en phase de mouvement, peut-on retreat une unité éligible puis utiliser le dirty trick ?

Oui, car le dirty trick n'a pas le mot clé CORE donc on peut faire ce dirty trick en plus d'un mouvement. Rappel, il est par contre interdit de se déplacer après un set up.

Si avec la battle formation « trophy finga » des kruelboyz, je gagne le crit(2hit) sur une attaque de companion qui a déjà le crit(mortal), est-ce que les deux se cumulent ?

Non, il faut choisir un des deux (cf 20.0).

Quand j'utilise l'ability Festering Wound, ai-je le droit de sélectionner une unité qui a subi des blessures lors des tours précédents ?

Non, ça a été précisé dans les FaQ du Battletome.

(16/07) Si je fais 4 sur mon jet de lancement avec mon chaman Kruleboyz, je perd mon token avant ou après avoir appliqué le +1 au cast (apporté par le token) ?

(Clarification AOSFF) La deuxième phrase est indépendante de la première. Dès qu'un jet non modifié donne 4 ou moins, le bonus est perdu, y compris pour le jet en cours.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Comment fonctionne clairement la règle du killaboss on great gnashtoff de ghyran sur les héros qui sont en garnison (est-ce qu'on les sort de la garnison, est-ce que le décor vient avec, est ce qu'on ne peut pas les cibler) ?

On peut les cibler, et ils sont sortis de leur garnison (comme précisé dans le dernier paragraphe du 1.5 des règles de terrain)

(30/07) Est-ce qu'on choisi d'utiliser les betting chips avant ou après mes jets de dirty tricks pour Skumdrek ?

Cela a été précisé dans la FaQ de Juillet 2025, il le fait après le lancé de dé.

Ogor Mawtribes

Le trait Great Gutlord affecte-t-il les attaques des montures ?

Non, car l'ability Companion l'interdit.

Si je charge avec un Stonehorn, et que j'obtiens 1 sur mon jet de trampling charge, est-ce que je fais des dégâts ?

Oui, le Stonehorn, comme tous les monstres, a un bonus de 2 a son jet, même si le résultat du dé est 1, après modificateur, on obtient 3 et il inflige donc des dégâts.

SCOURGE OF GHYRAN

(18/06) Avec la Battle Formation Mawpath Menaces, pour être considérée comme ayant chargé, mon unité doit-elle finir en combat, ou juste avoir été déplacée ?

L'unité doit finir son mouvement en combat pour être considérée comme ayant chargé.

Sons of Behemath

Comment fonctionne l'interaction entre la règle de site de pouvoir et l'artefact lanterne luisante des SOB ?

L'artefact ne fait pas du SoB un sorcier. Il a donc une Dispel ou un Banish.

Peut-on prendre un artefact que l'on possède déjà dans notre armée avec cette l'ability "More Stuff For Me Collection" de la Taker Tribe ?

Non, ce n'est pas l'intention de l'éditeur.

Que permet exactement la règle Longshanks des Mega-Gargant ?

Pour les décors, elle permet de passer par dessus les morceaux qui font moins de 4'' de haut. Pour les unités, elle permet de passer par dessus toutes les unités Non Monstres, quelle que soit leur taille.

(30/07) Les manifestations prennent-elles des dégâts en cas de Timberrrrr ! ?

Oui pour celles de l'adversaires. Non pour celles du joueur SoB.

SCOURGE OF GHYRAN

(25/06) - Le héros possédant la personnalité Mega Grump a 24 damage points actuellement, je lui inflige 10 points lors de l'allocation des blessures, est-ce qu'il a 9 jets de ward ou aucun ?

Aucune. La damage séquence précisée dans la partie 18.0 des règles nous explique qu'on fait toutes les wards avant d'attribuer la moindre blessure.