RÈGLES DE BASE

Commentaire des Designers, juillet 2019

Le commentaire suivant vient compléter les règles de base de *Warhammer Age of Sigmar*. Il se présente sous la forme d'une série de questions-réponses ; les questions sont inspirées de celles que les joueurs ont posées, les réponses sont apportées par l'équipe qui a rédigé les règles et expliquent la façon dont les règles sont censées être appliquées. Les commentaires aident à dresser un cadre par défaut pour vos parties, mais les joueurs peuvent tout à fait discuter des règles avant une partie, et modifier certaines choses comme bon leur semble, si tous les joueurs sont d'accord (ce genre de modifications est souvent appelé "règles maison").

Nos commentaires sont régulièrement mis à jour ; lorsque des changements sont apportés, les changements par rapport à la version précédente apparaîtront en magenta. Lorsque la date comporte une note, comme "Mise à Jour Locale 2", cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (ces corrections locales sont précédées du symbole #).

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Q : Comment résoudre les questions soulevées pendant une partie si on n'arrive pas à trouver la réponse dans les règles ou dans ce document ?
R : Dans un jeu aussi détaillé, étendu et profond que *Warhammer Age of Sigmar*, il peut arriver qu'on ne soit pas parfaitement sûr de la façon de résoudre une situation qui s'est présentée en cours de jeu. Lorsque cela se produit, la meilleure solution, et la plus rapide, est presque toujours d'avoir une brève discussion avec votre adversaire, et d'appliquer la solution qui semble la plus appropriée aux deux joueurs (ou la plus amusante !). Si une solution satisfaisante pour les deux joueurs ne se dégage pas, chaque joueur jette un dé, et celui qui obtient le plus haut résultat choisit celle qui est appliquée. Vous pouvez alors reprendre les hostilités !

PLANS DE BATAILLE

Q : Si j'utilise une figurine en tant que pion objectif, compte-t-elle comme un élément de terrain ? Peut-elle bloquer la visibilité ou affecter le mouvement d'une unité ?
R : Non à toutes les questions. Un pion objectif est juste un objet que vous utilisez pour marquer l'emplacement d'un objectif sur le champ de bataille. Si vous voulez déplacer une figurine sur l'emplacement d'un pion objectif, il est parfaitement acceptable de déplacer le pion à condition de continuer à mesurer les distances vers l'objectif en utilisant son emplacement originel.

Q : Peut-on utiliser une figurine de sort persistant pour prendre le contrôle d'un objectif ?
R : Non, à l'exception des figurines de sort persistant qui sont combinées avec une figurine de votre propre armée, comme un Balewind Vortex.

ARMÉES

Q : Peut-on utiliser des figurines de "proxys" pour jouer le rôle de figurines qu'on ne possède pas mais qu'on souhaite utiliser lors d'une partie ? Par exemple, utiliser une figurine de Slaughterpriest pour représenter un Bloodsecrator, ou des figurines de Stormcast Eternals peintes aux couleurs des Hammers of Sigmar pour représenter des Stormcast Eternals d'une autre chambre de guerriers ?
R : L'utilisation de figurines proxys n'est généralement pas vue d'un bon œil, car cela peut induire les autres joueurs (et parfois vous-même) en erreur, et parce que cela gâche un peu le spectacle et l'esthétique du jeu. C'est pourquoi vous pouvez utiliser des figurines proxys uniquement si votre adversaire vous y autorise avant le début de la partie.

Q : Peut-on sélectionner plusieurs fois le même personnage nommé unique (comme Nagash ou Archaon) dans son armée ?
R : On le peut, à moins de jouer une partie avec les règles de Bataille Rangée (qui énoncent qu'une figurine unique ne peut être sélectionnée qu'une seule fois par armée). Ceci dit, énormément de joueurs s'accordent pour n'utiliser les personnages nommés qu'en un seul exemplaire en jeu égal et narratif, afin que le jeu soit plus réaliste et plus immersif.

Q: Quand je sélectionne mon armée, y a-t-il des informations que je peux garder secrète vis-à-vis de mon adversaire ?
R: Non, sauf spécification contraire.

CHARTES D'UNITÉ

Q: Si j'ai deux chartes différentes pour la même unité, ai-je le droit de choisir laquelle utiliser, ou dois-je utiliser la version la plus récente ? Suis-je obligé d'utiliser les errata qui concernent la charte d'unité ?
R: Vous devez utiliser la charte d'unité qui a été publiée le plus récemment et vous devez utiliser les errata qui ont été publiés le plus récemment parmi ceux que votre adversaire ou vous-même possédez. Les chartes qui ont une date de publication sont toujours considérées comme ayant été publiées plus récemment que celles qui n'en ont pas. Si vous avez deux chartes pour une même unité et qu'aucune n'a de date of publication, vous pouvez choisir quelle charte utiliser.

Q: Certaines unités peuvent porter différentes options d'armes, comme des lances ou des épées – ai-je le droit de composer mon unité (et d'assembler mes figurines) avec différentes armes ? Par exemple, 8 lances et 12 épées ?
R: Cela dépend de la description ; si celle-ci dit que l'*unité* peut être armée de différentes options d'armes, vous pouvez utiliser une seule des options d'armes. Si la description indique que des *figurines de l'unité* peuvent être armées de différentes options d'armes, vous pouvez mélanger les options d'armes au sein de l'unité.

Q: Le leader d'une unité peut-il avoir des armes spéciales, comme un Grand Marteau ?
R: Oui.

Q: Si une charte d'unité ou un ensemble d'aptitudes d'allégeance a une règle qui contredit les règles de base, ai-je le droit de l'utiliser ? Par exemple, Lord Kroak a une aptitude qui lui permet de tenter de lancer Délivrance Céleste jusqu'à trois fois à la phase des héros, mais cela contredit la règle de base selon laquelle on ne peut tenter de lancer un même sort qu'une fois par tour.
R: Les chartes d'unité et les aptitudes d'allégeance l'emportent sur les règles de base qui apparaissent avant les règles de base pour les plans de bataille, chartes d'unité et aptitudes d'allégeance. Ceci vous permet de faire des choses que vous ne pourriez pas faire en temps normal. Dans le cas de Lord Kroak, sa règle signifie qu'il peut tenter de lancer Délivrance Céleste jusqu'à trois fois pendant le même tour.

Q: Certaines chartes d'unités ont un profil d'arme qui mentionne "voir ci-dessous" sans préciser de caractéristique Attaques. Combien d'attaques une telle arme effectue-t-elle ?
R: Ce type d'arme peut effectuer une attaque, comme décrit dans les règles qui apparaissent sous les caractéristiques de l'arme. Notez que les règles qui modifient la caractéristique Attaques de l'arme n'ont pas d'effet sur le nombre d'attaques qu'elle peut effectuer.

Q: Beaucoup de battletomes anciens ont une page de règles pour les chartes d'unités, les chartes de bataillons et les aptitudes d'allégeance. Est-ce que ces règles sont remplacées par les nouvelles règles de base des chartes d'unité, des chartes de bataillons et des aptitudes d'allégeance ?
R: Oui.

Q: Certains sorts et aptitudes requièrent qu'on effectue un test contre la caractéristique de Bravoure d'une autre unité. En pareil cas, utilise-t-on la caractéristique de Bravoure après avoir appliqué d'éventuels modificateurs, à la place de la caractéristique non modifiée de la charte de l'unité ?
R: Oui.

Q: Beaucoup de chartes d'unité permettent que des options d'arme ou d'autres améliorations soient données à "1 figurine de l'unité sur x". Par exemple, 1 figurine sur 10 d'une unité de Blood Warriors peut remplacer l'option d'arme de l'unité par un Glaive Gore. Que se passe-t-il si l'unité compte moins de x figurines ?
R: On ne peut pas prendre l'arme ou l'amélioration. Par exemple, une unité de Blood Warriors comptant moins de 10 figurines ne peut pas avoir de Glaive Gore.

*Q: Tantôt un mot-clé apparaît au singulier, tantôt au pluriel. Doit-on les considérer comme des mots-clés différents ? Par exemple, "**Bloodletter**" et "**Bloodletters**" sont-ils des mots-clés différents ?*
R: Non. Le singulier et le pluriel d'un mot-clé sont le même mot-clé en termes de règles.

Q: Lorsqu'une caractéristique est mentionnée (Bravoure, par exemple), parle-t-on de la valeur de la charte d'unité, ou de la valeur de la charte d'unité y compris les modificateurs ?
R: De la valeur de la charte d'unité y compris les modificateurs.

Q: Les modificateurs peuvent-ils réduire une caractéristique à une valeur inférieure à 0 ?
R: Oui, sauf spécification contraire.

UNITÉS ET FIGURINES

*Q: Un **Héros** ou un **Monstre** – en tant que figurine individuelle – compte-t-il comme une unité ?*
R: Oui.

Q: Y a-t-il une orientation des figurines à Warhammer Age of Sigmar ? Peuvent-elles tirer ou se déplacer uniquement dans la direction à laquelle elles font face ?
R: Non aux deux questions.

Q: Certaines aptitudes parlent d'unités qui ont été "détruites". Que signifie ce terme exactement ?
R: Une unité compte comme ayant été détruite quand la dernière figurine de l'unité est tuée ou fuit. Lorsque vous mesurez une distance vers une unité détruite, mesurez jusqu'à la position occupée par la dernière figurine de l'unité qui a été tuée ou a fui.

Q: Quand je place ou déplace une figurine, ai-je le droit de la placer de sorte qu'elle soit sur une autre figurine ou que son socle chevauche celui d'une autre figurine ?
R: Non. Notez que les figurines peuvent être placées ou se déplacer sur un élément de terrain, à condition que cet élément n'ait pas la règle Garnison.

Q: Si une unité sort du champ de bataille pour une raison quelconque et y revient, perd-elle les bonus qu'elle avait reçus grâce à des aptitudes ou des sorts ? En outre, si elle a une aptitude "une fois par bataille", est-elle remise à zéro ?
R: Si une unité sort du champ de bataille et y revient, non aux deux questions. Si les figurines ont été tuées et sont utilisées comme unité ajoutée à l'armée, oui aux deux questions.

Q: Certaines aptitudes permettent de déplacer les figurines adverses. Comment procéder ?
R: Demandez toujours à votre adversaire sa permission de toucher ou de déplacer ses figurines. Si cette idée ne lui plaît pas, dites-lui simplement où la figurine doit se déplacer, et il la déplacera pour vous.

JETS DE DÉS
Q: Certaines aptitudes permettent de relancer un jet réussi (ou raté). Dans de tels cas, la réussite ou l'échec du jet sont-ils déterminés avant ou après avoir appliqué les modificateurs ?
R: Les relances interviennent avant d'appliquer les modificateurs, la réussite ou l'échec seront donc toujours déterminés par le jet non modifié. Notez que lorsqu'une aptitude vous dit que vous pouvez relancer un jet raté, vous êtes en droit de prendre en compte l'effet des modificateurs avant de décider de relancer les dés. Par exemple, si un jet réussit sur 4+ et si vous avez un modificateur de +1, vous ne relancerez probablement pas les jets "ratés" de 3, car ils deviendront des réussites après avoir appliqué le modificateur !

Q: Certaines aptitudes disent que "vous pouvez" relancer un jet de dés. Quel joueur décide de relancer ?
R: Toute aptitude qui dit "vous pouvez" se réfère au joueur qui dirige l'armée dont fait partie l'unité du warscroll en question.

Q: Certaines aptitudes parlent de "doubles". Qu'est-ce qu'un double ?
R: Un double est un jet de 2D6 dont les deux dés donnent la même valeur avant d'appliquer les modificateurs.

Q: Certaines aptitudes permettent de choisir, modifier ou remplacer un jet de dés par le résultat de son choix. Cela se produit-il avant ou après les relances ou les modificateurs ?
R: Sauf indication contraire de l'aptitude, cela se produit avant d'appliquer les relances ou les modificateurs.

Q: Certaines unités – Lord Kroak, Fateweaver et le Coven Throne par exemple – ont des aptitudes pour "relancer 1 dé". Peut-on les utiliser pour relancer un dé d'un jet de 2D6 ? En outre, ces relances se limitent-elles à ses propres jets de dés, ou peut-on faire relancer les dés des jets de l'adversaire ?
R: Oui, vous pouvez relancer un des dés d'un jet de 2D6 (ou 3D6, etc.) grâce à une telle aptitude. Si l'aptitude en question dit "un dé", et non "un de vos dés", elle peut être utilisée pour obliger l'adversaire à relancer un de ses dés (auquel cas l'adversaire ne peut pas utiliser une de ses relances pour le relancer à nouveau).

Q: Un jet de touche, de blessure ou de sauvegarde de 1 non modifié est toujours un échec. Si une autre aptitude se déclenche si le jet donne 6 ou plus, celle-ci se déclenche-t-elle si les modificateurs s'appliquant au jet de 1 raté suffisent à en faire un jet de 6 ou plus ?
R: Non. La séquence d'attaque s'arrête quand un jet de touche, de blessure ou de sauvegarde rate.

Q: Un jet de dé déclenche parfois un effet. Par exemple, une arme peut avoir une règle disant qu'un jet de touche de 6 inflige deux touches à la cible au lieu d'une. Que se passe-t-il si un autre effet s'applique au même jet ? Par exemple, l'arme de l'exemple précédent peut avoir une autre règle disant qu'elle inflige D6 blessures mortelles sur un jet de touche de 6 puis que la séquence d'attaque s'arrête – est-ce qu'elle infligerait 2 touches causant chacune D6 blessures mortelles ?
R: Quand un même jet de dé déclenche plusieurs effets, chaque effet est déclenché une fois. Dans cet exemple, cela signifie que le jet de touche inflige 2 touches, mais une seule de ces touches inflige D6 blessures mortelles (et on suit normalement la procédure d'attaque pour l'autre touche).

Q: Certaines anciennes aptitudes parlent d'un jet de 6. Qu'est-ce cela signifie exactement ?
R: Si une aptitude mentionne un jet de 6 (plutôt qu'un jet de 6+ ou un jet de 6 ou plus), cela signifie un jet de 6 après relance mais avant d'appliquer les modificateurs.

DISTANCES
Q: Parfois une règle précise qu'une figurine ou une unité doit être "entièrement à X" ou moins". Que veut dire "entièrement" ?
R: Une figurine est entièrement à une certaine distance si toutes les parties de son socle sont à cette distance ou moins. Une unité est entièrement à une certaine distance si toutes les parties des socles de toutes les figurines qui la composent sont à cette distance ou moins.

Par exemple, une figurine est entièrement à 12" ou moins du bord du champ de bataille si toutes les parties de son socle sont à 12" ou moins du bord, et une unité est entièrement à 12" ou moins du bord du champ de bataille si toutes les parties de tous les socles des figurines de l'unité sont à 12" ou moins du bord.

Q: Parfois on doit mesurer la distance avec une figurine tuée – comment fait-on puisque les figurines tuées sont retirées du champ de bataille et mises de côté ?
R: Mesurez en utilisant l'emplacement que le socle de la figurine occupait. Vous pouvez laisser la figurine en place, ou la replacer temporairement, le temps d'effectuer la mesure.

Q: Certains sorts ont une aire d'effet (ex: toutes les figurines d'une unité qui sont à 18" ou moins du lanceur, ou toutes les figurines à 3" ou moins d'un point du champ de bataille qui est à 24" ou moins du lanceur). Si une aptitude augmente la portée du sort, la taille de cette aire d'effet est-elle augmentée du même montant que la portée ?
R: Si l'aire d'effet est mesurée à partir du lanceur, oui. Si l'aire d'effet est mesurée à partir d'un point du champ de bataille, non – à la place, l'aptitude augmente la portée jusqu'au point du champ de bataille. En reprenant l'exemple, si une aptitude augmente la portée d'un sort de 6", dans le premier cas le sort affectera toutes les figurines de l'unité qui sont à 24" ou moins du lanceur au lieu de 18", tandis que dans le second cas, la portée du point du champ de bataille sera de 30" au lieu de 24", mais le sort affectera toujours les figurines à 3" ou moins de ce point. Notez que si cette aire d'effet est mesurée à partir d'un point situé "n'importe où sur le champ de bataille", alors une aptitude qui augmente la portée n'aura aucun effet sur ce sort.

RÉSERVES
Q: Les figurines placées en réserve (dans le Royaume Céleste, par exemple) peuvent-elles lancer des sorts, ou utiliser des aptitudes ou aptitudes de commandement pour affecter d'autres unités ?
R: Non. Seules les figurines déployées sur le champ de bataille peuvent lancer des sorts, ou utiliser des aptitudes ou aptitudes de commandement pour affecter d'autres unités.

Q: Certaines aptitudes permettent de retirer une unité du champ de bataille et de la replacer, et disent que cela "compte comme son mouvement pour la phase de mouvement" (ou formulation équivalente). Une telle unité compte-t-elle comme ayant effectué un mouvement au regard d'autres règles ou aptitudes ?
R: Non, cela les empêche seulement de refaire un mouvement à la phase de mouvement.

Q: Est-ce que les figurines comme les Fanatics ou les Assassins cachés dans une unité, ou des unités Kharadron Overlords embarquées, comptent comme étant en réserve ?
R: Seulement si l'unité qui les contient est elle-même en réserve. Une unité en réserve est une unité placée en un lieu autre que le champ de bataille. Les unités sur le champ de bataille ne sont pas en réserve, même si leurs figurines ne sont pas physiquement présentes sur la table de jeu.

ROUNDS DE BATAILLE
Q: Le joueur qui finit de placer son armée choisit-il toujours qui a le premier tour au premier round de bataille, ou seulement si le tir au dé donne une égalité ?
R: Le joueur qui finit de placer son armée choisit toujours qui a le premier tour au premier round de bataille, sauf indication contraire dans le plan de bataille utilisé.

APTITUDES DE COMMANDEMENT
Q: Nombre d'aptitudes de commandement d'anciens warscrolls ne précisent pas la phase à laquelle elles sont utilisées. À quel moment utilise-t-on de telles aptitudes de commandement ?
R: Les aptitudes de commandement qui ne précisent pas quand elles sont utilisées s'utilisent à votre phase des héros.

Q: Certaines aptitudes de commandement parlent d'une figurine "utilisant" une aptitude de commandement. Qu'est-ce que cela signifie exactement ?
R: Cela signifie que lorsque vous utilisez l'aptitude de commandement, vous devez choisir cette figurine comme point de mesure de l'aptitude de commandement. Dans les règles de base, la figurine à partir de laquelle on mesure la portée de l'aptitude de commandement est la figurine qui utilise l'aptitude de commandement.

Q: Puis-je dépenser plusieurs points de commandement pour permettre à la même figurine d'utiliser la même aptitude de commandement plus d'une fois à la même phase ?
R: Oui, sauf si le contraire est précisé.

Q: Comment l'aptitude de commandement Au Pas de Course interagit avec une aptitude permettant de jeter 2D6 quand une unité court (comme l'aptitude Vitesse du Vif-argent des Seekers of Slaanesh) ?
R: On ne fait pas de jet de dés, et le jet de course est traité comme étant un 6.

MOUVEMENT
Q: Peut-on déplacer une unité à travers une autre unité amie ?
R: Les figurines peuvent se déplacer entre les figurines d'une autre unité (s'il y a suffisamment de place), mais ne peuvent pas se déplacer à travers les figurines (à moins de pouvoir voler).

Q: Les figurines peuvent-elles escalader un élément de terrain comme un Fortress Wall ?
R: Pour plus de simplicité de jeu, les règles autorisent toute figurine à escalader tout élément de terrain. Si vous le souhaitez, vous pouvez dire que les figurines peuvent se déplacer seulement là où elles pourraient aller "en réalité", mais vous devrez alors appliquer une certaine dose de sens commun pour faire fonctionner une telle règle maison.

Q: Si la hauteur d'un élément de terrain est supérieure au mouvement d'une figurine, peut-il être escaladé en plusieurs tours ? Une figurine peut-elle courir en grimpant un élément de terrain ?
R: Oui aux deux questions. Une figurine devra peut-être passer plusieurs tours à escalader un élément de terrain particulièrement haut (vous devrez vous souvenir de la hauteur qu'elle a gravie à chaque tour, et mesurer les distances et la visibilité vers cette figurine de l'endroit où elle est censée se trouver).

Q: Une figurine volante peut-elle finir un mouvement normal ou de repli à 3" ou moins d'une unité ennemie ?
R: Non.

Q: Certaines aptitudes demandent qu'une figurine pouvant voler "survole" une figurine d'une unité ennemie. Comment cela fonctionne-t-il exactement ?
R: Pour qu'une figurine en survole une autre, une partie du socle de la figurine qui se déplace doit passer au-dessus de n'importe quelle partie du socle de l'autre figurine. Pour déterminer si c'est le cas, tracez une ligne imaginaire du mouvement de la figurine volante sur le champ de bataille, en vérifiant si son socle est passé au-dessus du socle de l'autre figurine à un point de son mouvement. Notez que cela signifie qu'une figurine volante peut se déplacer jusqu'à une figurine afin que leurs socles se chevauchent, puis reculer; elle comptera quand même comme ayant survolé la figurine.

Q: Certaines aptitudes divisent la caractéristique de Mouvement d'une unité par deux, sans préciser si on arrondit à l'inférieur ou au supérieur. Dans un tel cas, utilise-t-on les décimales ? Par exemple, si je divise un Mouvement de 7", devient-il 3.5" ?
R: Oui aux deux questions.

Q: Si un sort ou une aptitude empêche une unité de voler, cela l'empêche-t-il de se déplacer ?
R: Non, cela signifie juste que les règles de Vol ne s'appliquent pas à l'unité.

Q: Certaines aptitudes s'utilisent après qu'une figurine s'est déplacée. En pareil cas, en supposant que la figurine a le droit de se déplacer, si je décide de la laisser immobile, puis-je quand même utiliser l'aptitude ?
R: Oui. En ce qui concerne les règles de Warhammer Age of Sigmar, si une figurine a le droit de se déplacer, vous pouvez décider de la "déplacer" de 0 pouce.

Q: Si une aptitude empêche de voler une unité pouvant voler, l'unité peut-elle quand même se déplacer ?
R: Oui, elle ne peut simplement pas utiliser la règle de Vol quand elle le fait.

PHASE DE MOUVEMENT

Q: Certaines aptitudes permettent à une unité d'être placée "à la fin de la phase de mouvement". L'unité peut-elle effectuer un mouvement normal après avoir été placée de cette manière ?
R: Non. Les choses qui se passent à la fin de la phase se produisent après toutes les actions normales de la phase; dans le cas de la phase de mouvement, cela signifie qu'elles se produisent après que tous les mouvements ont été effectués.

Q: Certaines aptitudes parlent d'une figurine ou d'une unité effectuant un "mouvement normal". Cela inclut-il les mouvements normaux où la figurine ou l'unité court ou se replie ?
R: Oui.

Q: Certaines aptitudes permettent à une figurine d'effectuer un mouvement hors séquence (à la phase des héros, par exemple), ou d'effectuer un type spécifique de mouvement (ex: un repli de 6"). Peut-on courir en effectuant ces mouvements ?
R: On peut courir seulement si l'aptitude parle d'effectuer un "mouvement normal" (ce qui inclut tout mouvement effectué "comme s'il s'agissait de la phase de mouvement") et si elle ne précise pas la distance du mouvement. Notez que les restrictions qui s'appliquent aux mouvements normaux (ne pas se déplacer à 3" ou moins de l'ennemi, et être obligé de se replier s'il commence à 3" ou moins de l'ennemi) s'appliquent aussi aux mouvements normaux effectués à toute autre phase. Notez également que l'augmentation de la caractéristique de Mouvement si elle court s'applique seulement à ce mouvement.

Donc, par exemple, si l'aptitude dit "cette unité peut effectuer un mouvement normal", l'unité peut courir mais ne peut pas se déplacer à 3" ou moins de l'ennemi sauf si elle se replie; et si elle dit "cette unité peut se déplacer de D6" ", elle ne peut pas courir mais peut se déplacer à 3" ou moins de l'ennemi.

PHASE DE CHARGE

Q: Si je charge une figurine sur un élément de paysage, et s'il n'y a pas la place de poser la figurine en charge, puis-je tout de même effectuer la charge ?
R: Oui. Comme noté précédemment, pour simplifier le déroulement du jeu, on considère que les figurines peuvent gravir n'importe quel paysage, et peuvent terminer leur mouvement à n'importe quel point de celui-ci (vous devrez noter la distance gravie, et mesurer les distances et les lignes de vue comme si la figurine se trouvait à l'endroit théorique).

PHASE DE COMBAT

Q: La figurine ennemie la plus proche au début d'un mouvement d'engagement peut-elle être inaccessible ou ne pas être visible des figurines amies, ou s'agit-il de la figurine ennemie visible et/ou accessible la plus proche ?
R: La première : la figurine la plus proche est déterminée uniquement par la distance, pas par l'accessibilité ou la visibilité.

Q: Si une aptitude permet à une unité d'engager plus loin que les 3" standards, peut-elle engager et attaquer à la phase de combat psi elle se trouve à plus de 3" de l'ennemi ?
R: Non, sauf spécification contraire de l'aptitude.

Q: Certaines aptitudes permettent à une unité d'engager et d'attaquer deux fois, d'autres permettent à une unité d'engager et d'attaquer immédiatement une deuxième fois. Y a-t-il une différence ?
R: Les premières permettent de choisir deux fois l'unité pour la faire combattre au cours de la phase de combat, au lieu d'une seule fois, tandis que les secondes vous permettent de faire combattre l'unité deux fois d'affilée. La première version laissera donc l'opportunité à l'adversaire de choisir une unité pour la faire combattre avant que vous puissiez faire combattre la vôtre à nouveau, pas la seconde version.

Q: Que se passe-t-il quand une unité, qui a été divisée en deux groupes à cause des pertes, engage ?
R: Une unité doit finir n'importe quel type de mouvement en formant un groupe distinct, y compris les mouvements d'engagement. Si pour une raison quelconque, c'est impossible, aucune figurine de l'unité ne peut se déplacer.

Q: Certaines aptitudes permettent ou requièrent qu'une unité combatte au début ou à la fin de la phase de combat. Comment cela fonctionne-t-il ? Qu'arrive-t-il si plusieurs unités doivent combattre au début ou à la fin de la phase ?
R: Les unités qui combattent au début ou à la fin de la phase de combat effectuent un mouvement d'engagement puis attaquent avec leurs armes de mêlée avant que les joueurs commencent à choisir toute autre unité pour la faire combattre à cette phase, ou après que les joueurs ont choisi et fait combattre toutes les autres unités à cette phase, respectivement. Donc, d'abord vous engagez et effectuez les attaques avec les unités qui doivent combattre au début de la phase, puis les joueurs choisissent tour à tour les unités à faire combattre, en commençant par le joueur dont c'est le tour, et enfin vous engagez et effectuez les attaques avec les unités qui doivent combattre à la fin de la phase. Si plusieurs unités doivent combattre doivent au début de la phase de combat, le joueur dont c'est le tour fait combattre toutes ses unités concernées dans l'ordre de son choix, puis son adversaire fait de même. Notez que les aptitudes utilisées au début ou à la fin d'une phase comptent quand même comme étant utilisées pendant la phase en question. Par exemple, le trait de commandement Frappe Sauvage des Flesh-eater Courts permet à un général de combattre au début de la phase de combat, et l'aptitude Canalisation Éthérique des Sequitors Stormcast Eternals est elle aussi utilisée au début de la phase de combat. Au tour des Flesh-eater Courts, le trait de commandement Frappe Sauvage s'applique avant l'aptitude Canalisation Éthérique des Sequitors. Au tour des Stormcast Eternals, l'aptitude Canalisation Éthérique des Sequitors s'applique avant le trait de commandement Frappe Sauvage.

Q: Certaines aptitudes disent qu'une unité ou une figurine "combat au début de la phase de combat, avant que les joueurs choisissent les autres unités pour les faire combattre à cette phase de combat". En pareil cas, "avant que les joueurs choisissent les autres unités pour les faire combattre à cette phase de combat" veut-il dire qu'elle combat après que les aptitudes qui interviennent au début de la phase de combat ont été utilisées ?
R: Non. L'unité ou la figurine combat au début de la phase. La proposition après la virgule sert juste à préciser que puisque cela se déclenche au début de la phase, cela se produit avant que toute autre unité combatte.

Q: Une de mes figurines est à 1" ou moins de la figurine ennemie la plus proche d'une unité. Lorsque ma figurine engage, est-ce que je dois finir le mouvement aussi près ou plus près de cette figurine ennemie, ou puis-je finir le mouvement à 1" ou moins d'une figurine ennemie différente ?
R: Vous devez finir le mouvement aussi près ou plus près de cette même figurine ennemie.

Q: Lorsqu'une de mes figurines engage, si je suis équidistant de deux figurines ennemies, est-ce que je dois finir mon mouvement aussi près ou plus près de ces deux figurines à la fois ? Par exemple, si ma figurine est en contact avec deux figurines ennemies, dois-je finir mon mouvement d'engagement au contact de ces deux figurines ?
R: Oui aux deux questions – si c'est impossible la figurine ne peut pas se déplacer.

Q: Certaines aptitudes indiquent qu'une unité combat au début de la phase de combat. Que se passe-t-il si l'unité n'est pas à 3" ou moins de l'ennemi, mais si une unité ennemie engage à 3" ou moins d'elle plus tard à cette phase ?
R: Une unité qui peut combattre au début de la phase de combat mais qui ne le fait pas a le droit de combattre normalement pendant la phase de combat si une unité ennemie se déplace à 3" ou moins d'elle.

Q: Certaines aptitudes peuvent être utilisées quand une figurine ou une unité a "combattu pour la première fois" pour permettre à l'unité de combattre à nouveau. Cela s'applique-t-il seulement si l'unité a combattu pour la première fois pendant la phase, ou cela s'applique-t-il aussi si l'unité a combattu pour la première fois au début ou à la fin de la phase, ou si elle a le droit de combattre quand elle est tuée ?
R: Cela s'applique toujours, même si la première fois qu'elle a combattu était au début ou à la fin de la phase, ou quand elle est tuée. Notez que si plusieurs aptitudes permettent à une unité de combattre à nouveau après qu'elle a combattu pour la première fois, elles doivent être résolues les unes après les autres. Cela signifie que seule la première de ces aptitudes est éligible après que l'unité a combattu pour la première fois, puisqu'après avoir utilisé une de ces aptitudes, l'unité aura combattu plusieurs fois. Les aptitudes restantes ne peuvent donc plus être utilisées.

Q: Imaginons une Unité A qui est obligée de combattre à la fin de la phase de combat. Si, quand l'Unité A combat à la fin de la phase de combat, son mouvement d'engagement fait qu'une Unité B qui n'était pas éligible pour combattre, parce qu'elle était à plus de 3", le devient, l'Unité B peut-elle désormais engager et attaquer ?
R: Si l'Unité A fait partie de l'armée du joueur dont c'est le tour, l'Unité B pourra combattre (puisque son opportunité de combattre arrive après celle de l'Unité A, et sera éligible pour combattre puisqu'elle sera à 3" ou moins de l'ennemi). Si par contre l'Unité A fait partie de l'armée du joueur dont ce n'est pas le tour, l'Unité B ne pourra pas combattre (car son opportunité de combattre est arrivée avant celle de l'Unité A, alors qu'elle n'était pas à 3" ou moins de l'ennemi).

Q: Une figurine qui a une aptitude qui lui permet d'engager et attaquer quand elle meurt peut-elle quand même utiliser cette aptitude si son unité est obligée de combattre à la fin de la phase de combat ?
R: Oui.

Q: Y a-t-il une différence entre les aptitudes qui s'appliquent "à la phase de combat" et celles qui s'appliquent "jusqu'à la fin de la phase de combat".
R: Non, cela signifie la même chose.

Q: Une de mes unités est engagée en combat avec une unité ennemie qui est obligée de combattre à la fin de la phase de combat. Mon adversaire a activé toutes ses autres unités, et j'ai activé toutes les miennes, mais j'ai une aptitude de commandement qui permet à une unité amie d'engager et attaquer à nouveau. Ai-je le droit d'utiliser l'aptitude de commandement avant que l'unité ennemie puisse combattre ?
R: Oui. Le gros de la phase de combat s'arrête seulement quand les deux joueurs ont passé (voir page 5 du livret des Règles de Base/page 230 du Livre de Base).

ATTAQUER
Q: Peut-on choisir de ne pas faire attaquer une figurine, ou de ne pas utiliser une ou plusieurs armes d'une figurine quand elle attaque ?
R: Vous pouvez choisir de ne pas attaquer avec une unité ou une arme à la phase de tir. À la phase de combat, vous devez choisir une de vos unités pour la faire combattre s'il y en a qui sont éligibles, et les figurines d'une unité choisie pour combattre doivent attaquer avec toutes les armes qu'elles ont le droit d'utiliser et qui sont à portée d'une unité ennemie.

Q: Les jets de touche et de blessure 6 avant modification réussissent toujours, mais la même règle ne semble pas s'appliquer aux jets de sauvegarde. Est-ce correct ?
R: Oui – les jets de sauvegarde ratent automatiquement sur un jet non modifié de 1, mais ne réussissent pas automatiquement sur un jet non modifié de 6.

Q: Certaines aptitudes permettent à une unité d'effectuer "une attaque supplémentaire" avec une arme spécifique. Cela veut-il dire qu'on ajoute 1 à la caractéristique d'Attaques et qu'on ne fait qu'une seule série de jets de touche/blessure/sauvegarde ?
R: Oui.

Q: Quand on utilise la règle d'Attaques Multiples pour effectuer plusieurs jets de touche/blessure/sauvegarde en même temps, les jets de touche/blessure/sauvegarde sont-ils considérés comme un seul jet s'agissant des aptitudes qui permettent de relancer 1 jet touche/blessure/sauvegarde ? Par exemple, si j'ai une unité de 10 figurines, et si je peux relancer 1 jet de touche quand elles attaquent, ai-je le droit de relancer les dix jets de touche ou juste un seul ?
R: Vous pouvez relancer seulement 1 des jets de touche/blessure/sauvegarde. La règle d'Attaques Multiples vous permet simplement de faire tous les jets en même temps – il s'agit quand même de jets séparés, que vous effectuez simultanément.

BLESSURES ET DÉGÂTS
Q: Une attaque avec une caractéristique de Dégâts supérieure à 1 peut-elle tuer plusieurs figurines ?
R: Oui, à condition qu'elles appartiennent à la même unité.

Q: Certaines aptitudes parlent d'unité "subissant" une blessure, d'autres parlent de figurines ou d'unités "infligeant" une blessure – ces aptitudes s'appliquent-elles aux blessures sauvegardées, annulées, guéries ou ignorées ?
R: Non. Dans les règles de Warhammer Age of Sigmar, le terme "subie" ou "infligé" renvoie à une blessure allouée à une figurine et qui n'a pas été annulée ni guérie.

Q: Une blessure ou blessure mortelle qui est annulée compte-t-elle quand même comme ayant été allouée à une figurine ? Certaines aptitudes parlent du nombre de blessures qui ont été allouées à une figurine – est-ce qu'il inclut les blessures qui ont été annulées ?
R: Non aux deux questions. Quand une règle se réfère aux blessures qui ont été allouées à une figurine, les blessures qui ont été annulées ou guéries ne comptent pas.

Q: Une aptitude permettant de relancer un jet de dégâts permet-elle de relancer le nombre de blessures mortelles causées par une aptitude ou un sort ?
R: Non, un "jet de dégâts" concerne uniquement un jet pour déterminer une caractéristique de Dégâts aléatoire.

Q: Si une figurine est tuée mais qu'elle est ramenée au même tour dans son unité, compte-t-elle comme ayant été tuée pour les tests de déroute ? Si elle a été tuée, ramenée et tuée à nouveau, compte-t-elle comme ayant été tuée deux fois ?
R: Oui aux deux questions.

Q: Comment fonctionne une aptitude qui annule les blessures en cas d'excès de blessures (c'est-à-dire quand une figurine est tuée mais qu'il reste des blessures à allouer) ? Doit-on faire des jets jusqu'à ce que le héros soit tué puis on s'arrête ? Par exemple, les Auric Hearthguard ont l'aptitude Protecteurs Attitrés, qui peut annuler une blessure subie par un ***Héros*** *ami et la transférer aux Hearthguard. Dois-je arrêter de faire des jets et de transférer des blessures dès que le* ***Héros*** *est tué ?*
R: Oui à la question et à l'exemple. Les blessures et blessures mortelles sont allouées une par une jusqu'à ce qu'une figurine soit tuée. Si la dernière figurine d'une unité est tuée, les blessures ou blessures mortelles restantes ne peuvent plus être allouées et sont ignorées.

VISIBILITÉ
Q: Certains sorts, aptitudes ou attaques nécessitent qu'une unité soit visible pour pouvoir les utiliser. En pareil cas, l'unité entière doit-elle être visible ?
R: Non, il suffit qu'une seule figurine de l'unité soit visible.

SORCIERS ET SORTS
Q: Certaines aptitudes permettent à une unité d'ignorer les effets d'un sort. Qu'est-ce que cela signifie exactement ?
R: Cela signifie que les effets de règles causés par un sort qui a été lancé avec succès et n'a pas été dissipé ne s'appliquent pas à l'unité. Les autres unités sont affectées normalement.

Q: Les règles disent que les attaques supplémentaires gagnées par l'emploi d'une aptitude ne peuvent pas générer elles-mêmes des attaques supplémentaires (par exemple, si un jet de touche de 6 génère une autre attaque, un nouveau jet de 6 pour l'attaque bonus n'en générera pas d'autre). Cela s'applique-t-il aussi aux sorts ?
R: Oui.

Q: Si un sort apparaît sur deux chartes différentes en portant exactement le même nom, ai-je le droit de les utiliser tous les deux au même tour ?
R: Non.

Q: Une aptitude permet parfois d'ignorer les effets d'un sort. Les effets d'un sort adverse sont-ils ignorés s'il ne cible pas mon unité, c'est-à-dire si mon adversaire le lance sur sa propre unité pour l'améliorer (ex: Lames Flamboyantes pour augmenter ses dégâts).
R: Non. Le sort doit affecter directement votre unité.

Q: Dans la même veine que la question précédente, pour les sorts/sorts persistants ayant des effets persistants ou plusieurs effets, combien de fois fait-on le jet pour ignorer les effets ? Fait-on un seul jet au moment où le sort est lancé/placé ?
R: Non, vous faites le jet chaque fois que le sort affecte directement votre unité, pour cette occurrence particulière de l'effet.

PAYSAGE
Q: Une unité qui est placée après le début de la bataille peut-elle être placée en tant que garnison ?
R: Non, seules les unités placées avant la bataille peuvent l'être en tant que garnison, sauf spécification contraire.

APTITUDES
Q: Si deux aptitudes affectent une valeur, l'une ajoutant un modificateur et l'autre multipliant ou divisant la valeur, applique-t-on les modificateurs avant ou après la multiplication/division de la valeur ?
R: Appliquez les modificateurs après avoir multiplié ou divisé la valeur.

Q: Les aptitudes pré-bataille s'utilisent avant que le premier round de bataille commence. Peut-on les utiliser avant, pendant ou après le placement des armées ?
R: Sauf spécification contraire, on les utilise après le placement des armées et le choix du général.

Q: Certaines aptitudes sont utilisées au début d'un round de bataille. Les utilise-t-on avant que les joueurs tirent au dé pour déterminer qui a le premier tour ?
R: Oui.

Q: Certaines aptitudes sont utilisées au début d'un tour de joueur. Les utilise-t-on avant que commence sa phase des héros ?
R: Oui.

Q: Si plusieurs aptitudes sont déclenchées au même moment (au début d'une phase des héros, par exemple), comment détermine-t-on l'ordre dans lequel on les utilise ?
R: Si plusieurs aptitudes peuvent être utilisées au même moment, le joueur dont c'est le tour utilise d'abord ses aptitudes, l'une après l'autre, dans l'ordre de son choix; puis son adversaire utilise ses aptitudes, l'une après l'autre, dans l'ordre de son choix. Le même principe s'applique à toutes autres choses – comme les traits de commandement ou les artéfacts de pouvoir – qui peuvent être utilisées simultanément. Notez que les aptitudes utilisées au début ou à la fin d'une phase comptent quand même comme étant utilisées pendant la phase en question.

Par exemple, le trait de commandement Frappe Sauvage des Flesh-eater Courts permet à un général de combattre au début de la phase de combat, et l'aptitude Canalisation Éthérique des Sequitors Stormcast Eternals est elle aussi utilisée au début de la phase de combat. Au tour des Flesh-eater Courts, le trait de commandement Frappe Sauvage s'applique avant l'aptitude Canalisation Éthérique des Sequitors. Au tour des Stormcast Eternals, l'aptitude Canalisation Éthérique des Sequitors s'applique avant le trait de commandement Frappe Sauvage.

Q: Si j'utilise une aptitude qui permet à une unité de faire quelque chose à la phase des héros comme s'il s'agissait d'une autre phase, ai-je le droit d'utiliser pendant la phase des héros des aptitudes qui peuvent l'affecter à l'autre phase ? Par exemple, si mon unité peut effectuer une attaque de tir à ma phase des héros comme s'il s'agissait de ma phase de tir, une aptitude lui permettant d'effectuer une attaque supplémentaire à phase de tir s'applique-t-elle ?
R: Non aux deux questions. Les aptitudes qui précisent qu'elles peuvent être utilisées ou s'appliquent uniquement à une certaine phase ne peuvent être utilisées qu'à la phase indiquée et/ou leurs effets ne s'appliquent qu'à la phase indiquée. Donc, si une aptitude dit que vous pouvez l'utiliser à votre phase de mouvement, elle peut être utilisée uniquement à votre phase de mouvement, ou si une aptitude dit qu'elle s'applique à votre phase de tir, vous ne pouvez appliquer ses effets qu'à votre phase de tir, et ainsi de suite.

Q: Certaines aptitudes parlent d'une figurine amie qui est à une certaine distance de "cette figurine" (ou "le porteur", "ce général", etc.). Les deux figurines doivent-elles appartenir à la même armée ?
R: Oui. En pareil cas, "figurine amie" signifie "une figurine de la même armée".

Q: Certaines aptitudes demandent qu'on tire une ligne droite à partir d'une figurine, et tout ce qui est sous cette ligne est affecté par l'aptitude. La figurine à partir de laquelle on tire la ligne est-elle également affectée par l'aptitude ?
R: Non. La ligne est tirée à partir du bord du socle de la figurine, la figurine elle-même n'est donc pas sous la ligne.

Q: Certaines aptitudes stipulent qu'on choisit un certain nombre d'unités qui seront affectées par l'aptitude. Par exemple, on peut choisir D6 unités et jeter un dé pour chacune pour voir si elles subissent une ou plusieurs blessures mortelles. En pareil cas, les unités choisies doivent-elles être toutes différentes, ou peut-on choisir plusieurs fois la même unité ?
R: On doit choisir des unités différentes, sauf spécification contraire dans les règles de l'aptitude.

Q: Si une aptitude annule une blessure, est-ce qu'elle annule aussi une blessure mortelle ?
R: Non, sauf si cela est précisé. De la même façon, une aptitude qui annule les blessures mortelles n'annule pas les blessures normales, sauf si cela est précisé.

Q: Parfois une aptitude précise qu'une figurine tuée n'est pas retirée du jeu, et qu'à la place elle soigne 1 ou plusieurs de ses blessures. S'il reste des blessures à allouer à la figurine tuée ou à son unité après cela, est-ce qu'elles sont annulées ?
R: Non, sauf si l'aptitude précise que les blessures et/ou blessures mortelles restantes sont annulées.

Q: Si une aptitude permet à une unité de "combattre", est-ce que cela signifie qu'elle peut engager et attaquer, ou seulement attaquer ?
R: Elle peut engager et attaquer.

Q: Parfois, une aptitude me permet de relancer un jet de dés. Est-ce que cela me permet de relancer un tir au dé ?
R: Non.

Q: Certains sorts et aptitudes, etc. me permettent de faire revenir des figurines tuées dans une de mes unités. Comment placer ces figurines ?
R: Placez les figurines les unes après les autres, à 1" ou moins d'une figurine de l'unité dans laquelle elles retournent (il peut s'agir d'une figurine replacée plus tôt à cette même phase). Les figurines tuées qui reviennent ne peuvent être placées à 3" ou moins d'une unité ennemie que si une ou plusieurs figurines de leur unité étaient déjà à 3" ou moins de cette unité ennemie.

Q: Certaines aptitudes ne s'appliquent pas spécifiquement à la figurine qui les possède, mais permettent de faire quelque chose au joueur qui a l'unité dans son armée. Par exemple, le Gnawhole a l'aptitude Tunnels dans la Réalité qui permet de déplacer 1 unité **Raz-de-skavens** *amie à travers un Gnawhole, tandis que l'Infernal Enrapturess permet de gagner 1 point de dépravation supplémentaire pour chaque Infernal Enrapturess sur le champ de bataille. Si j'ai plusieurs de ces figurines, ai-je le droit d'utiliser l'aptitude une fois par figurine ?*
R: Non, elles vous permettent d'utiliser l'aptitude, mais vous ne pouvez le faire qu'une seule fois, sauf mention contraire. Par exemple, si vous avez 3 Gnawholes, vous pouvez transporter 1 unité **Raz-de-skavens**, pas 3. De même, si vous avez 3 Infernal Enrapturess, vous gagnez 3 points de dépravation supplémentaires, pas 9.

Q: Certaines aptitudes indiquent qu'elles peuvent être utilisées "au début de la phase des héros" et non "au début de votre phase des héros". Peut-on les utiliser au début de la phase des héros adverse ?
R: Oui.

Q: Une aptitude qui indique qu'elle s'utilise "immédiatement/ juste après" que quelque chose se passe, a lieu avant qu'une aptitude qui dit simplement qu'elle s'utilise "après" que la même chose se passe ?
R: Non, elles ont lieu simultanément.

Q: Si un **Prêtre** *connaît plusieurs prières, peut-il tenter de prononcer chacune d'elles ?*
R: Oui, à condition qu'il n'y ait pas d'autres restrictions.

Q: Une aptitude qui permet à un **Prêtre** *d'invoquer une figurine sur le champ de bataille, comme les Invocations Magmiques et les Jugements de Khorne, est-elle une prière ?*
R: Non.

APTITUDES D'ALLÉGEANCE

Q: On choisit l'allégeance de son armée au moment de sélectionner l'armée – doit-on déterminer les traits de commandement, sorts et artéfacts de pouvoir spécifiques de l'armée au même moment ?
R: Oui. Notez que si une aptitude d'allégeance comme un trait de commandement ou un artéfact de pouvoir requiert que vous "choisissiez une arme", vous devez également le faire au moment de sélectionner votre armée (sauf spécification contraire).

Q: Les règles disent qu'une charte de bataillon peut inclure des alliés et qu'ils ne comptent pas dans le nombre d'alliés de l'armée. Cette règle s'applique-t-elle uniquement aux bataillons qui ont la même allégeance que l'armée, mais qui se composent d'unités appartenant à deux factions différentes (ex: un bataillon d'une armée Daughters of Khaine, qui inclut des unités Daughters of Khaine et Stormcast Eternals) ?
R: Oui. La faction d'un bataillon figure sur sa charte, au-dessus du titre du bataillon. En outre, le bataillon est considéré comme appartenant à la Grande Alliance dont fait partie sa faction. Les chartes de bataillons qui ont la même allégeance que l'armée peuvent toujours être sélectionnées dans celle-ci, et s'ils incluent des unités alliées, celles-ci ne comptent pas dans la limite au nombre d'alliés que l'armée peut avoir (ou dans la limite de points qu'on peut dépenser en alliés en Bataille Rangée). Une armée peut inclure une charte de bataillon d'une allégeance différente du reste de l'armée, mais les unités qui composent ce bataillon comptent alors dans la limite au nombre d'alliés que l'armée peut avoir (et les points du bataillon et des unités qui le composent comptent dans la limite de points qu'on peut dépenser en alliés en Bataille Rangée).

Q: Certaines aptitudes d'allégeance de sort et de prière disent qu'elles peuvent être utilisées par les **Sorciers** *ou les* **Prêtres** *de l'armée. Cela inclut-il les* **Sorciers** *ou* **Prêtres** *alliés ?*
R: Non. Les figurines alliées ne peuvent pas utiliser ni bénéficier des aptitudes d'allégeance.

Q: Si j'ajoute des unités à mon armée après que la bataille a commencé, et si mon armée a une aptitude d'allégeance qui ajoute un mot-clé aux unités de l'armée, les unités éligibles que j'ajoute à mon armée après le début de la bataille reçoivent-elles ce mot-clé ? Par exemple, si j'ai une armée Stormcast Eternals et si j'utilise la règle des Stormhosts pour donner le mot-clé **Hammers of Sigmar** *à toutes les unités Stormcast Eternals de l'armée, les nouvelles unités Stormcast Eternals que j'ajoute ensuite à l'armée auront-elles le mot-clé ? De même, si une aptitude d'allégeance a un domaine de sorts qui confère un sort aux* **Sorciers** *de l'armée, les* **Sorciers** *que j'ajoute ensuite à l'armée et qui ont l'allégeance appropriée gagnent-ils un sort ?*
R: Oui à toutes les questions.

Q: Est-ce que les alliés sont toutes les unités qui n'ont pas le mot-clé correspondant à l'allégeance de l'armée ?
R: Oui, à l'exception des éléments de paysage et des sorts persistants.

Q: Est-ce que les **Héros** *alliés peuvent recevoir des artéfacts de pouvoir, et est-ce que les* **Wizards** *alliés peuvent recevoir des sorts d'un domaine de magie ?*
R: Non aux deux questions.

Q: Un Gnarlroot Wargrove Sylvaneth peut inclure un **Sorcier** *de l'***Ordre***, et un Winterleaf Wargrove Sylvaneth peut inclure une unité de l'***Ordre***. Est-ce que ces unités sont des alliés ?*
R: Oui. Cependant, comme ils font partie d'une charte de bataillon Sylvaneth, ils ne comptent pas dans le nombre d'unités alliées pouvant être incluses à votre armée Sylvaneth, et leurs points ne comptent pas dans le nombre de points dépensés en alliés pour une armée de Sylvaneth lors d'une Bataille Rangée. Notez que même s'ils ne comptent pas dans ces limites, ils sont considérés comme des alliés pour toutes les autres règles, et ne peuvent donc pas recevoir d'artéfacts de pouvoir, connaître des sorts des domaines de magie, etc.

Q: Certaines chartes de bataillons incluses dans les battletomes n'ont pas de faction indiquée dans leur titre. Comment déterminer leur faction pour les aptitudes d'allégeance ?
R: Le bataillon appartient à toutes les factions du battletome. Ainsi, les bataillons du Battletome: Stormcast Eternals font partie de la faction Stormcast Eternals.

Q: Est-ce qu'un personnage nommé est considéré comme ayant un artéfact de pouvoir en termes de règles ?
R: Non.

Q: Certaines armées ont des "sous-factions", comme les Stormhosts du Battletome: Stormcast Eternals et les Enclaves du Battletome: Idoneth Deepkin. Cela impose souvent à leur général de recevoir un trait de commandement spécifique. Que se passe-t-il si le général ne peut pas en avoir, par exemple s'il s'agit d'un personnage nommé ?
R: Si le général ne peut pas avoir de trait de commandement, alors rien ne se passe (il ne reçoit pas le trait de commandement de la sous-faction).

Q: Certains traits de commandement doivent être donnés au général d'armée. Que se passe-t-il si le général est un personnage nommé qui ne peut pas recevoir de traits de commandement ?
R: Le trait de commandement ne peut pas être sélectionné et n'est pas utilisé.

BATAILLES RANGÉES
Q: Certains bataillons et unités ont une charte, mais leurs chartes n'apparaissent pas dans les profils de Bataille Rangée. Peut-on utiliser ces unités ou bataillons lors d'une partie de Bataille Rangée ?
R: Non. Ces unités et bataillons sont conçus pour être utilisées uniquement en parties de jeu libre ou narratif.

Q: Certains éléments de terrain ont un profil de Bataille Rangée. Cela veut-il dire que quand je sélectionne mon armée, je peux les inclure à ma feuille d'armée ?
R: Non, les profils sont inclus pour les cas où un sort ou une aptitude vous permet de placer un élément de terrain.

Q: Lorsque j'ajoute des unités à une armée de Bataille Rangée après qu'une bataille a commencé, ai-je le droit de le faire en dépassant les limités applicables ? Par exemple, ai-je le droit d'invoquer des Béhémoths supplémentaires si mon armée en incluait déjà le nombre maximum ?
R: Les limites au nombre d'unités de Leaders, d'Artillerie et de Béhémoths qui peuvent être incluses dans une armée de Bataille Rangée s'appliquent uniquement au moment de sélectionner votre armée, avant le début de la bataille, vous pouvez donc ignorer ces limites lorsque vous ajoutez des unités de ces types à votre armée. Par contre, les figurines uniques ne peuvent être sélectionnées qu'une seule fois.

Q: Dans une Bataille Rangée, on reçoit 1 point de commandement supplémentaire pour chaque tranche de 50 points qu'on ne dépense pas en unités. Les points dépensés pour des chartes de bataillon, des sorts persistants et des éléments de terrain comptent-ils comme des points dépensés pour des unités en ce qui concerne cette règle ?
R: Oui.

Q: Est-ce qu'inclure un sort persistant dans une armée choisie pour une Bataille Rangée a des effets sur l'allégeance de l'armée ? Est-ce que cela compte dans les points dépensés en alliés ?
R: Non aux deux questions.

Q: J'ai un Errant-Questor Stormcast Eternals de Warhammer World. Sa charte d'unité inclut un profil de Bataille Rangée, mais il n'apparaît pas dans le Manuel du Général 2018 ou dans tout logiciel de création d'armée officiel. Puis-je l'utiliser lors d'une Bataille Rangée ?
R: Oui.

Q: Certaines unités sont de Ligne si elles font partie d'une armée ayant prêté allégeance à une faction particulière. Par exemple, les Judicators sont des unités de Ligne dans une armée Stormcast Eternals. Si je rassemble une armée qui pourrait prêter allégeance à une faction (comme les Stormcast Eternals), puis-je utiliser les aptitudes d'allégeance de Grande Alliance (comme l'Ordre) pour cette armée, tout en comptant tout de même ces unités comme des unités de Ligne ?
R: Non.

Q: Les règles de base et de jeu égal disent que les alliés ne peuvent pas utiliser ni bénéficier des aptitudes d'allégeance. Or il semble y avoir beaucoup de situations où se pose la question "que signifie bénéficier ?" Pouvez-vous les éclaircir svp ?
R: Avec plaisir. Cela signifie que les traits de bataille ne s'appliquent pas aux unités alliées et qu'elles ne peuvent pas les utiliser. En outre, les unités alliées ne peuvent pas recevoir des aptitudes d'allégeance que vous choisissez (ou tirez au dé) pour certains types d'unités de votre armée, comme les traits de commandement, les artéfacts et les pouvoirs ou sorts des domaines de sorts. Notez que, dans ce dernier cas, les unités alliées peuvent être affectées par ces aptitudes d'allégeance quand elles sont utilisées (ou quand leur effet est déclenché) pendant la bataille, à condition qu'aucune autre restriction ne s'applique. Par exemple, vous ne pouvez pas donner un sort d'un domaine de sorts à un **Sorcier** allié, mais une unité alliée peut être affectée par le sort quand il est lancé. Enfin, les règles de paysage pour les éléments de terrain propres à une faction s'appliquent aux unités alliées pendant la bataille.