



## ORDER

### FAQ et errata officiels, Version 1.2a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos règles, ou leur esprit n'est pas aussi clair qu'il le devrait. Ces documents recueillent les modifications des règles et proposent une foire aux questions. Comme ils sont mis à jour périodiquement, ils ont un numéro de version ; lorsque des changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en **magenta**. Si un numéro de version comporte une lettre (exemple : 1.1a), 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 (et sera précédée du symbole #).

#### ERRATA

##### REALMGATE WARS: GODBEASTS

###### Page 282 – Tauroi Warclan

Remplacez le troisième point du tableau Organisation par :  
"1 unité de Flagellants ou plus"

##### GRAND ALLIANCE: ORDER

###### Page 177 – Runelord, Savoir Runique

Ajoutez ceci à la fin du premier paragraphe :  
"Une unité qui est affectée par un pouvoir de Savoir Runique ne peut pas être choisie à nouveau pendant la même phase."

###### Page 199 – Spyreheart Warhost

Remplacez le premier point du tableau Organisation par :  
"2 unités choisies dans la liste suivante, selon n'importe quelle combinaison : Flamespyre Phoenix, Frostheart Phoenix. Aucune unité ne peut être chevauchée par un Anointed."

##### KHARADRON OVERLORDS

###### Page 92 – Barak-Nar, Trait de Commandement,

###### Champions du Progrès

Remplacez la dernière :  
"Les unités de Barak-Nar amies n'ont pas à effectuer de tests de déroute tant qu'elles sont à 3" de votre général."

###### Page 98 – Traits de Commandement, Étoile Montante

Remplacez le texte de règles par :  
"Les unités amies peuvent utiliser la caractéristique de Bravery de votre général au lieu de la leur tant qu'elles sont à 3" ou moins de lui."

###### Page 99 – Traits de Bataille, Amendement, L'Éthermatique ne Laisse pas de Place à la Superstition

Remplacez la dernière phrase par :  
"S'ils peuvent déjà dissiper un sort, ils peuvent tenter de dissiper un sort supplémentaire."

###### Page 101 – Armes Éthermatiques,

###### Éclate-tympan Étherchoc

Remplacez la troisième phrase par :  
"Si une ou plusieurs figurines sont tuées par cette arme, leur unité doit effectuer un test de déroute juste après que toutes les attaques du porteur de cette phase ont été résolues."

###### Page 101 – Trésors des Stratoports, Loupe d'Éthervision

Remplacez la dernière phrase par :  
"S'il peut déjà dissiper un sort, il peut tenter de dissiper un sort supplémentaire."

###### Page 127 – Iron Sky Command, Seigneurs des Cieux

Remplacez le texte de règles par :  
"Ajoutez 1 à la caractéristique Bravery des unités amies tant qu'elles sont à 12" ou moins de l'Arkanaut Ironclad de ce bataillon."

###### Page 127 – Iron Sky Command,

###### Gardes du Corps Indéfectibles

Remplacez la première phrase par :  
"Tant qu'un **HERO** ami est à 3" ou moins de l'Arkanaut Company de ce bataillon, vous pouvez jeter un dé chaque fois que vous lui allouez une blessure ou une blessure mortelle et qu'elle n'est pas annulée."

###### Page 128 – Iron Sky Squadron, Corsaires Intrépides

Remplacez le texte de règles par :  
"Lors du tour où une Arkanaut Company de ce bataillon débarque d'une Arkanaut Frigate de ce bataillon, vous pouvez relancer les jets de course et de charge pour cette Arkanaut Company."

### **Page 136 – Aether-Khemist, Amélioration Éthérique**

Remplacez le texte de règles par :

“À votre phase des héros, vous pouvez dire qu’un Aether-Khemist utilise son Anatomiseur Atmosphérique pour améliorer les armes des Arkanautes à proximité. Si vous le faites, choisissez une unité de **SKYFARERS** amie à 10" ou moins de l’Aether-Khemist, puis choisissez 1 type d’arme porté par les figurines de l’unité. Jusqu’à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à la caractéristique d’Attacks de ce type d’arme quand il est utilisé par des figurines de cette unité. Une arme ne peut être améliorée qu’une seule fois par phase des héros.”

### **Page 136 – Aether-Khemist, Isolation Atmosphérique**

Remplacez le texte de règles par :

“Soustrayez 1 à la caractéristique Attacks des armes de mêlée ennemies, jusqu’à un minimum de 1, tant que la figurine qui les utilise est à 3" ou moins d’un ou plusieurs Aether-Khemists.”

### **Pages 138, 139, 142 et 143 – Arkanaut**

Ironclad, Arkanaut Frigate, Endrinriggers et Skywardens, Stratoharpon

Remplacez le texte de règles par :

“Après que toutes les attaques de cette unité ont été résolues, si une ou plusieurs blessures infligées par le Stratoharpon de cette unité ont été allouées à une unité ennemie et n’ont pas été annulées, vous pouvez déplacer cette unité de D6", à condition qu’elle finisse ce mouvement plus près d’une des unités ennemies à qui les blessures de Stratoharpon ont été allouées.”

### **Page 140 – Grundstok Gunhailer, Drill Cannon**

Remplacez la caractéristique Range par 24".

### **Pages 140, 142 et 143 – Grundstok Gunhailer,**

Endrinriggers et Skywardens, Drill Cannon

Remplacez la caractéristique Damage par “D3”.

### **Pages 142 et 143 – Endrinriggers et**

Skywardens, Skyhook

Remplacez la caractéristique Damage par “D3”.

### **FYRESLAYERS**

#### **Pages 107 et 110 – Auric Runeson on Magmadroth**

et Auric Runeson, Rage Explosive

Remplacez la dernière phrase par :

“En outre, soustrayez 1 à la caractéristique Bravery de l’unité jusqu’à votre prochaine phase des héros.”

### **STORMCAST ETERNALS**

#### **Page 136 – Celestial Vindicators Warrior Chamber, Liés par la Haine**

Ajoutez ceci :

“En outre, les Paladins d’une Hammerstrike Force Celestial Vindicators peut être placée à 12" ou moins des Prosecutors de la Hammerstrike Force, au lieu de 6" ou moins.”

### **# Page 149 – Knight-Vexillor, Pennon du Héraut**

de l’Orage

Remplacez par :

“**Pennon du Héraut de l’Orage**: Une fois par bataille, un Knight-Vexillor portant un Pennon du Héraut de l’Orage peut invoquer un ouragan à votre phase des héros. Pour ce faire, choisissez une unité **STORMCAST ETERNALS** de votre armée et retirez-la du jeu, puis placez-la n’importe où à plus de 9" de l’ennemi. Elle ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.”

### **SYLVANETH**

#### **Page 133 – Drycha Hamadreth, Colonie de Frémifuries**

Remplacez la deuxième phrase par :

“Quand elle attaque avec cette arme, jetez 10 dés pour chaque unité ennemie située à la portée indiquée dans le tableau de dégâts.”

#### **Pages 134, 135 et 136 – Spirit of Durthu, Treelord**

Ancient et Treelord, Piétinement Sismique

Remplacez les deux premières phrases par :

“Au début de la phase de combat, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins d’une plusieurs figurines avec cette aptitude.”

#### **# Page 140 – Sylvaneth Wyldwood, Description**

Remplacez la première phrase par :

“Un Sylvaneth Wyldwood est un élément de terrain qui se compose de jusqu’à trois Citadel Woods.”

### **FAQ**

*Q: Pouvez-vous expliquer l’aptitude de guérison du Lord-Castellant ?*

R: Si le Lord-Castellant vise une unité de Stormcast Eternals avec sa Lanterne Protectrice, chaque jet de sauvegarde de 7 ou plus obtenu par cette unité jusqu’à la phase des héros suivante guérit une blessure à une figurine (de plus, l’unité gagne un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde). Si vous effectuez contre elle plusieurs attaques en même temps (dans le cas d’armes identiques), cela signifie qu’il faut d’abord guérir les blessures pour les jets de sauvegarde de 7 ou plus, puis appliquer les dégâts infligés par les attaques qui n’ont pas été sauvegardées.

*Q: Warscroll de la Thunderstrike Brotherhood: est-il possible de placer une seule unité dans le Royaume Céleste, ou toutes les unités du warscroll ?*

R: Avec la Thunderstrike Brotherhood, vous pouvez placer autant d’unités que vous le voulez dans le Royaume Céleste.

*Q: Est-ce que l'aptitude Ouvrir la Voie du Knight-Azyros signifie que toute l'unité doit se trouver à 5" ou moins de la figurine ?*

R: Non. Il suffit que l'unité soit partiellement à 5" ou moins du Knight-Azyros. Quand une règle demande de mesurer une distance jusqu'à une unité, on mesure jusqu'à la figurine la plus proche de cette unité.

*Q: Sur le warscroll du Lord-Celestant on Dracoth, le bouclier qu'il porte n'est pas décrit.*

R: L'aptitude du Bouclier-tonnerre de Sigmarite (s'il en a un) est la même que celle du Lord-Celestant on Stardrake. Elle a été ajoutée sur le site et dans l'appli.

*Q: Stardrake: si un Bloodthirster est par exemple en combat contre des Paladins et ceux-ci le réduisent à 4 Wounds. Le Stardrake effectue ensuite un engagement. Est-ce que l'aptitude Gueule Caverneuse peut alors fonctionner sur 5 ou plus contre le Bloodthirster, ou le jet est-il effectué contre la caractéristique Wounds originelle telle qu'indiquée sur le warscroll ?*

R: Le jet est effectué contre la caractéristique Wounds originelle telle qu'indiquée sur le warscroll.

*Q: L'aptitude Coup de Fendoir des Decimators: est-ce qu'un Decimator effectue autant d'attaques avec sa Hache du Tonnerre qu'il y a de figurines à portée, ou est-ce que la caractéristique Attacks de la Hache du Tonnerre est égale au nombre de figurines à portée ?*

R: la caractéristique Attacks de la Hache du Tonnerre est égale au nombre de figurines de l'unité cible à portée.

*Q: Seraphons, Terradon Riders et Ripperdactyl Riders. Est-ce que l'aptitude Frappe en Piqué signifie qu'ils volent à haute altitude et qu'ils ne peuvent donc pas être la cible d'attaques en mêlée jusqu'à ce qu'ils plongent vers le sol ?*

R: Non. Cela signifie que vous devez mesurer les portées vers et depuis la figurine selon sa position sur son socle volant, sauf si elle effectue une Frappe en Piqué, auquel cas les portées sont mesurées comme si la figurine était au sol (pas besoin de la retirer de son socle ou de la mettre à l'envers: faites preuve d'un peu d'imagination).

*Q: Le Saurus Oldblood on Carnosaur est le seul Saurus qui ne peut pas "mordre". Est-ce intentionnel ? Est-il édenté à cause de son grand âge ?*

R: Il est juste trop vieux pour bondir au sol et mordre les gens avant de remonter en selle. C'est pour ça qu'on l'appelle Oldblood!

*Q: Puis-je utiliser l'aptitude Héraut Cosmique d'un Skink Starseer pour obliger mon adversaire à relancer ses dés ?*

R: Oui.

*Q: Si une unité d'Eternal Guard utilise l'aptitude Forteresse de Branches, en perd-elle les effets si elle effectue un mouvement d'engagement pendant la phase de combat ?*

R: Si une unité d'Eternal Guard utilise l'aptitude Forteresse de Branches, elle ne peut effectuer aucun mouvement d'aucun type jusqu'à sa prochaine phase des héros. Cela inclut les mouvements d'engagement.

*Q: Est-ce qu'une Branchwraith peut invoquer des Dryads sans Sylvaneth Wyldwood ?*

R: Non.

*Q: L'aptitude Communion Silencieuse du Treelord Ancient précise que chaque Citadel Wood du nouveau Wyldwood doit être placé à plus de 3" des autres "figurines". Est-ce que cela inclut les figurines de paysage déjà présentes sur le champ de bataille quand l'aptitude est utilisée ?*

R: Oui. Noyez que les Citadel Woods qui composent le nouveau Wyldwood doivent être placés à 1" ou moins les uns des autres, comme d'habitude.

*Q: Si je place un Sylvaneth Wyldwood composée de trois Citadel Woods, est-ce que chaque Citadel Wood doit être 1" ou moins des deux autres Citadel Woods, ou peut-il être placé à 1" ou moins d'un seul d'entre eux ? Autrement dit, peut-on placer un Sylvaneth Wyldwood en ligne, ou doit-il être placé en formant un bosquet ?*

R: Chaque Citadel Wood doit être placé à 1" ou moins des deux autres (en formant un bosquet).

*Q: L'aptitude Quête de Connaissances du Gnarroot Wargrove permet à "un Treelord Ancient, une Branchwych ou une Branchwraith de Gnarroot" de lancer et de dissiper des sorts supplémentaires. Cette aptitude affecte-t-elle une seule ou toutes ces figurines du warscroll battallion ?*

R: Toutes ces figurines.

*Q: Est-ce que plusieurs machines de guerre avec l'aptitude nécessaire bénéficient au même tour du bonus conféré par une figurine avec le keyword Engineer, du moment qu'elles sont à 1" ou moins de lui ?*

R: Oui.

*Q: J'ai un canon avec des servants humains. Dois-je le jouer comme un Empire Cannon ou puis-je le jouer comme un Ironweld Arsenal Cannon ?*

R: C'est un Empire Cannon (l'Ironweld Arsenal Cannon a des servants duardins).

*Q: L'aptitude Pieux des Peasant Bowmen Bretonniens indique qu'on peut se servir des figurines de pieux en guise de rappel que l'aptitude est en train d'être utilisée pour protéger l'unité. Si je le fais, comment fonctionnent les figurines de pieux en jeu ?*

R: Les figurines de pieux utilisées comme rappel sont traitées comme des pions et doivent être décalées si elles empêchent des figurines ennemies de finir un mouvement de charge ou d'engagement dans la position voulue. Les figurines de pieux doivent être retirées si l'unité de Peasant Bowmen se déplace ou est attaquée à la phase de combat.

*Q: Si j'ai deux Bloodwrack Shrines, dois-je faire deux jets de Regard Incarnat pour chaque figurine de l'unité cible ? Dois-je faire deux jets simultanés pour les Auras d'Agonie ?*

R: Oui aux deux questions.

*Q: Un Shadowblade Assassin qui se cache dans une unité est placé au début de la phase de combat, puis il peut engager et attaquer. Si plusieurs Assassins sont révélés en même temps, ont-ils le droit de tous engager et attaquer avant que l'adversaire choisisse la moindre unité pour la faire attaquer? Et ont-ils le droit d'engager et attaquer une seconde fois plus tard à la phase de combat? Que se passe-t-il si les deux camps ont des Assassins cachés dans des unités?*

**R:** Les Assassins sont révélés un par un, et effectuent leurs attaques pour cette phase de combat juste après avoir été placés, avant que la moindre unité ennemie puisse attaquer. Ils ne peuvent pas être sélectionnés pour attaquer une seconde fois au cours de la même phase de combat. Si les deux joueurs veulent révéler des Assassins, le joueur dont c'est le tour révèle ses Assassins en premier.