



ERRATA/FAQ 1.5.1 – GÉNÉRAL

✦ ERRATA DU LIVRET DE RÈGLES

Changements appliqués au Livret de Règles 1.5 :

Page 6 : Reformulation du texte **Activation et Action** afin de clarifier les différentes étapes (*aucun changement de règle*).

Page 7 : Reformulation du texte des **Unités Individuelles** afin de faire référence à la Capacité **Blessures** (*aucun changement de règle*).

Page 7 : ERRATA : les Unités Individuelles sont composées d'un seul rang (*auparavant, elles étaient considérées comme n'ayant aucun rang*).

Page 8 : Clarification du texte dans le paragraphe **Mêlée/à Distance**, afin de préciser que la **Portée** d'une Attaque à Distance (*Courte ou Longue*) n'est pas une Capacité et ne peut jamais être annulée ou supprimée (*aucun changement de règle*).

Page 10 : ERRATA : les Capacités issues des Attachements sont ajoutées à celles de l'unité et sont considérés comme émanant de l'unité pour tout effet de jeu. De fait, elles sont également annulées lorsque l'unité perd toutes ses Capacités.

Page 14 : ERRATA : Une unité doit toujours avoir une cible légale après s'être Décalée lors d'une Attaque à Distance.

Page 16 : ERRATA : Modification des prérequis concernant la Charge et l'alignement.

Page 16 : L'encart de texte a été remplacé en raison des changements apportés aux règles de Charge. Il précise désormais les règles d'engagement multiple.

Page 17 : ERRATA : Les étapes concernant l'ordre de relance des jets d'Attaque et de Défense ont été ajoutées dans la séquence de résolution des Attaques.

Page 17 : ERRATA : Désormais, la Percée n'a lieu qu'après la résolution de tous les autres effets.

Page 18 : Le paragraphe qui détaille le **Bonus de Charge** a été reformulé pour plus de clarté (*aucun changement de règles*).

Page 18 : ERRATA : Révision des règles de Panique.

Page 20 : ERRATA : Les Unités Non-Combattantes peuvent choisir de ne pas effectuer d'action lors de leur activation (*de la même manière qu'une Unité Combattante*).

Page 21 : Clarification de la définition d'un Déclencheur, ajout d'un exemple (*aucun changement de règles*).

Page 21 : Mise à jour du paragraphe des Actions Simultanées afin de clarifier que la **déclaration** d'un effet par un joueur et sa **résolution** sont des événements séparés.

Page 22 : Reformulation du paragraphe des Relances afin de clarifier que la personne physique lançant les dés n'a pas d'importance : seul le contrôleur des effets importe (*aucun changement de règles*).

Page 22 : ERRATA : Ajustements mineurs dans le timing des relances. L'adversaire vérifie les résultats d'une relance du joueur actif avant de choisir d'utiliser ses propres effets de relance.

Page 22 : ERRATA : Les règles concernant les Unités Combattantes perdant leurs Capacités ont été retravaillées.

Page 32 : ERRATA : Ajout de règles additionnelles pour le mode de jeu **Les Vents de l'Hiver** (+2 Points de Victoire nécessaires pour remporter la victoire).

RÉSUMÉ DES RÈGLES : Mise à jour du texte concernant le Test de Panique.

FAQ GÉNÉRALE

Q : Certains Attachements ont le texte « **Cette figurine est toujours la dernière à être retirée de l'unité** ». Cela signifie-t-il qu'ils ne peuvent pas être détruits par des Capacités ou des effets qui détruisent spécifiquement les Attachements ?

R : *Non. Ce texte rappelle les règles générales des Attachements. Les Capacités ou les effets qui ciblent et/ou détruisent spécifiquement les Attachements peuvent toujours affecter ces figurines.*

Q : Si un Attachement possède une Capacité qui se déclenche lorsque son unité est détruite, que se passe-t-il si cette figurine est détruite ou retirée du jeu avant que l'unité ne soit détruite ?

R : *La Capacité ne se déclenche pas.*

Q : Si mon adversaire joue un Attachement qui est ajouté à mon unité (comme **Jaqen H'ghar, le Sans-Nom**), et que cette unité contient déjà un Attachement, dans quel ordre place-t-on ces Attachements ?

R : *Le propriétaire de l'unité détermine l'ordre dans lequel ils sont placés dans l'unité.*

Q : Question dans la continuité : Cela signifie-t-il que si l'unité reçoit suffisamment de Blessures pour supprimer cet Attachement sans pour autant détruire l'unité, l'Attachement est éliminé (et donc sa Capacité perdue) ?

R : *Oui.*

Q : Puis-je cibler des unités qui ne sont pas présentes sur le champ de bataille (comme des Unités Combattantes en réserve) avec des Capacités ou des effets ?

R : *Non.*

Q : Une unité doit-elle effectuer un Test de Panique chaque fois qu'elle subit des Blessures ?

R : *Non. Une unité doit effectuer un Test de Panique seulement après avoir subi des Blessures lors d'une Attaque, ou lorsqu'un effet l'oblige à le faire.*

Q : Si un Attachement est détruit ou retiré d'une unité, l'unité perd-elle les Capacités de cet Attachement ?

R : *Oui.*

Q : Question dans la continuité : Si un Attachement est détruit et qu'ensuite un effet soigne des Blessures sur son unité, l'Attachement peut-il être restauré ?

R : *Non. Une fois détruit, un Attachement est définitivement perdu. L'unité peut seulement restaurer ses figurines d'origine.*

Q : Des Capacités supplémentaires telles que celles conférées par **Charge Brutale** ou **Assaut Rapide**, qui se déclenchent quand une unité est ciblée par une zone spécifique, se déclenchent-elles si une zone différente gagne l'effet de la zone de Manœuvre ?

R : *Non. Les zones contrôlées dépendent uniquement de la position des UNC sur le plateau stratégique, indépendamment de leurs effets. Le déclencheur de ces effets implique que le joueur contrôle la zone spécifique illustrée sur la Capacité : elle n'est pas liée à l'effet de cette zone. Dans le cas de ces exemples (**Charge Brutale**, **Assaut Rapide**), la Capacité remplace simplement l'effet de la zone (quel qu'il soit) par le sien : ici une action de Charge gratuite.*

Q : Est-ce que la Capacité **Affiliation : X** ajoute les mots-clés listés à une unité, ou remplace-t-elle ceux existants ?

R : *Affiliation : X ne retire aucun mot-clé à une unité. Elle ajoute simplement des mots-clés supplémentaires à partir desquels des effets peuvent être déclenchés.*

Q : Puis-je utiliser des pions État tout en utilisant d'autres effets avec un timing similaire ?

R : *Oui.*

Q : Puis-je me Déplacer ou effectuer un Pivot hors du bord de la table ?

R : *Se Déplacer, non. Pivoter, oui. Le bord de la table est considéré comme ayant le mot-clé Infranchissable.*

Q : Si une unité ennemie avec lequel je suis engagé est détruite par autre chose qu'une Attaque de Mêlée (et le Test de Panique qui s'en suit), est-ce que je peux effectuer une Percée ou un Pivot avec les unités qui l'engageaient ?

R : *Non. Une Percée (ainsi que la Manœuvre ou les Pivots autorisés par celle-ci) ne se produit que lorsqu'une unité ennemie est détruite par une Attaque de Mêlée à partir d'une unité qui l'engage, et à aucun autre moment.*

Q : Que se passe-t-il si je ne peux pas déployer toutes mes unités dans ma Zone de Déploiement ?

R : *Toute unité qui ne peut pas être déployée en début de partie à cause d'un manque d'espace sera entièrement placée dans votre Zone de Déploiement lors de son Activation.*

Q : Lorsqu'elle effectue une Attaque à Distance, une unité peut-elle se Décaler afin de se retrouver à Portée de sa cible, ou doit-elle déjà avoir une cible valide à portée pour effectuer cette action ?

R : *La cible doit être valide une fois que l'unité attaquante s'est décalée. Cela signifie que les unités à Longue Portée peuvent effectuer des Attaques à Distance à partir de 14" et à Courte Portée à partir de 8".*

★ FAQ MODES DE JEU

Q : Dans le mode de jeu **La Bataille des Rois**, quelles sont les modalités à appliquer lors du redéploiement des Unités Combattantes ?

R : Les unités sont redéployées sans pions Condition, sans cartes attachées ou quoi que ce soit (y compris les figurines ajoutées ou supprimées) qu'elles aient pu gagner avant d'être détruites. Par contre, les Capacités et les effets « Une fois par partie » qui ont été utilisées restent dépensés.

Q : Dans **Une Tempête d'Épées**, comment définit-on la Ligne de Vue de l'Attaque à Distance **Flèches** des Murailles de Château ?

R : Les **Flèches** peuvent librement cibler n'importe quelle unité ennemie située à Longue Portée de n'importe quelle partie des Murailles du Château.

Q : Dans **Les Vents de l'Hiver**, est-ce que je gagne des Points de Victoire avec la Mission « Validez cette Mission quand vous détruisez le Général ennemi. », si celui-ci est détruit par un effet contrôlé par son propriétaire ?

R : Oui. Vous marquez des points avec cette mission dès que le Général ennemi est détruit, quelle qu'en soit la cause.

Q : Dans **Les Vents de l'Hiver**, comment fonctionne la seconde moitié de cette Mission si elle est révélée en tant que mission libre : « À la fin du round, gagnez 1 Point de Victoire si vous contrôlez 1 (et 1 seul) Objectif » **ou** « Révélez immédiatement cette Mission et gagnez 3 Points de Victoire si vous détruisez un ennemi qui contrôle un Objectif. » ?

R : Un joueur marque 3 Points de Victoire chaque fois qu'il détruit un ennemi contrôlant un Objectif lors de ce round.