



FAQ STARK 1.5

★ UNITÉS STARK

BOUCLERS LIGES DE LA MAISON TULLY

Q : Comment la Capacité **Ordre : Mur de Boucliers** interagit-il avec le nombre de dés de Défense à lancer ?

R : **Mur de Boucliers** s'active « Après le lancer des dés d'attaque ». Il faut alors lancer un D3, bloquer autant de touches qu'indiqué sur le dé, et ensuite effectuer le jet de Défense pour les touches restantes.

Q : Quel joueur choisit les dés qui sont bloqués par la Capacité **Mur de Boucliers** (si la situation se présente) ?

R : Le joueur qui contrôle les Boucliers Liges.

★ UNC STARK

RODRIK CASSEL (VÉTÉRAN CHEVRONNÉ)

Q : La première partie de la capacité se déclenche-t-elle uniquement lorsque Rodrik s'empare de la zone de Combat ou lorsque **n'importe lequel** de mes UNC s'en empare ?

R : Seul Rodrik active cet effet.

★ ATTACHEMENTS STARK

BRAN ET HODOR (Protecteur et Pupille)

Q : Est-ce que les capacités de l'unité qu'à rejoint Bran s'appliquent aux touches infligées par sa capacité **Change-peau** (en supposant que je les cible avec cette capacité) ?

R : Oui, ces touches supplémentaires sont traitées comme provenant de l'unité (cf. Livret de Règles, p. 12) et gagnent ainsi toutes les capacités, effets, etc. applicables.

BRYNDEN TULLY (Le Silure)

Q : Jusqu'à quand l'effet de l'Ordre Tenir la ligne dure-t-il ?

R : Jusqu'à la fin du tour.

EDDARD STARK (Seigneur de Winterfell)

Q : À quel moment se déclenche la Capacité **Ordre : Pour le Nord** ?

R : Pour le Nord s'active **avant** d'effectuer le lancer d'Attaque (et partage donc le même déclencheur que des effets ou des cartes similaires). Notez que le soin de l'unité peut avoir un impact sur le nombre de dés d'attaque lancés par l'unité.

CAPITAINE ÉPÉE LIGE

Q : Puis-je utiliser le pion Vulnérable de la capacité **Entraînement Martial** sur la même attaque que celle qui le place ?

R : Oui. Le pion est placé « après avoir lancé les dés d'Attaque ». Dépenser un pion Vulnérable ne se produira que lorsque le défenseur aura lancé ses dés de Défense, soit bien après l'attaque.

RICKON STARK (Prince de Winterfell)

Q : La Capacité de Rickon indique que sa figurine est la dernière à être retirée de l'unité. Cela signifie-t-il qu'il ne peut pas être ciblé par des effets éliminant un Attachement ?

R : Non, il s'agit seulement d'un rappel des règles concernant les Attachements. Il est toujours possible de cibler Rickon avec une Capacité ou un effet qui cible ou élimine spécifiquement un Attachement. Il est important de noter, cependant, que la Capacité **Otage Précieux** ne se déclenche que lorsque l'unité est détruite. Si Rickon est tué avant cela, sa Capacité ne se déclenche pas.

OSHA (Gardiennne Piqueuse)

Q : La Capacité d'Osha **Tomber au Combat** peut-elle se déclencher plusieurs fois pendant la même attaque ?

R : Oui.

Q : Question subsidiaire : se déclenche-t-elle lorsque le dernier rang est détruit ?

R : Oui.

★ CARTES TACTIQUE STARK

IMPACT DÉVASTATEUR

Q : À quel moment précis de la Charge puis-je utiliser cette carte ?

R : *Impact Dévastateur* doit être joué au moment où la charge est déclarée (et partage donc le même déclencheur avec des effets ou cartes similaires).

Q : Si une autre capacité me permet de lancer plusieurs dés de distance de Charge, cette carte me permet-elle de les relancer ?

R : *Oui*.

FERVEUR DU LOUP-GAROU

Q : Puis-je utiliser cette carte après avoir effectué mon Test de Panique ?

R : *Non*. La *Ferveur du Loup-Garou* doit être jouée avant que les dés ne soient lancés pour le Test de Panique.

SUPÉRIORITÉ MARTIALE (Rodrik Cassel, Maître d'Armes)

Q : À quel moment précis de l'Attaque puis-je utiliser cette carte ?

R : *Supériorité Martiale* doit être jouée avant que les dés d'Attaque ne soient lancés (et partage donc le même déclencheur que des effets ou des cartes similaires).

FÉROCITÉ NORDIENNE

Q : À quel moment précis de l'Attaque puis-je utiliser cette carte ?

R : *Férocité Nordienne* doit être jouée avant que les dés d'Attaque ne soient lancés (et partage donc le même déclencheur que des effets ou des cartes similaires).

FAUCHER LES RANGS (Brynden Tully, Commandant de Cavalerie)

Q : L'attaque générée par cette carte bénéficie-t-elle de bonus de Flanc ou de Dos ? Si oui, comment sont-ils déterminés ?

R : *Oui*. Déterminez les bonus de Flanc ou de Dos à partir de la ligne de vue de l'unité de cavalerie au début de son action.

L'HIVER VIENT

Q : Lorsqu'elle est jouée, mon adversaire peut-il répondre à cette carte avec des Ordres et/ou des cartes Tactique ?

R : *L'Hiver Vient* n'empêche d'activer des Ordres et de jouer des cartes Tactique qu'une fois résolu. Il existe donc une brève fenêtre durant laquelle votre adversaire peut activer des Ordres ou jouer des cartes Tactique, comme notamment les capacités avec le déclencheur « Lorsqu'un adversaire joue une carte Tactique » (*Contre-Complot*, par exemple, qui peut annuler l'effet de *L'Hiver Vient*, ou si un adversaire dispose d'un Ordre doté d'un effet similaire).



★ MISE À JOUR DES CARTES

Les cartes suivantes ont été mises à jour. Ces versions prennent le pas sur les précédentes versions lors des Parties Officielles.



CHAMPION OMBLE

DÉCHAÎNEMENT DE FUREUR
 Quand cette unité effectue une Attaque de Mêlée, elle peut lancer +2 dés d'Attaque et gagner Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique). Si elle le fait, elle subit D3 Blessures après la résolution de l'attaque, à moins de ne posséder plus qu'un seul rang.



LARD-JON OMBLE
 BANNERET INTREPIDE

ORDRE : FUREUR DE LA MAISON OMBLE
 Quand cette unité effectue une Attaque de Mêlée, après avoir lancé les dés d'Attaque :
 Cette unité peut relancer n'importe quels dés. Les Touches issues de résultats de 6 n'autorisent pas de Sauvegardes de Défense. Cette unité subit D3 Blessures après la résolution de cette attaque.

MASSACRE
 Si elle est ciblée par , cette unité peut effectuer une action de Charge gratuite au lieu d'une action d'Attaque.



SYRIO FOREL
 PREMIÈRE ÉPÉE DE BRAAVOS

ORDRE : DANSE DE L'EAU DE BRAAVOS
 Quand cette unité est attaquée en Mêlée, avant de lancer les dés d'Attaque :
 Les ennemis subissent -1 pour Toucher quand ils ciblent cette unité avec des Attaques de Mêlée.

LEÇON DE LA PREMIÈRE ÉPÉE
 Les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent Précision (Les résultats de 6 n'autorisent pas les Sauvegardes de Défense).



BRAN ET HODOR
 PROTECTEUR ET PUPILLE
 « Hodor. Hodor Hodor. »
 « Tu as raison. Ça a l'air dangereux »

PERSONNAGE

2



BRAN ET HODOR
 PROTECTEUR ET PUPILLE

ORDRE : BRAN LE CHANGE-PEAU
 Quand cette unité ou Été effectuent une Attaque de Mêlée :
 Le défenseur subit D3 Touches automatiques supplémentaires.

HODOR !!!
 Une fois par partie, quand cette unité est Chargée avec succès, l'attaquant subit automatiquement une Charge Désordonnée et -2 dés d'Attaque. L'unité de Bran ne peut plus être ciblée par Bran le Change-Peau.



RODRIK CASSEL
 MAÎTRE D'ARMES

ORDRE : MARQUER LA CIBLE
 Au début d'un tour allié :
 1 ennemi situé à Longue Portée ou moins et en Ligne de Vue devient Vulnérable.

PROFITER DE L'OUVERTURE
 Quand cette unité cible des ennemis Vulnérables, elle peut relancer ses échecs.

★ MISE À JOUR DES CARTES

Les cartes suivantes ont été mises à jour. Ces versions prennent le pas sur les précédentes versions lors des Parties Officielles.



★ MISE À JOUR DES CARTES

Les cartes suivantes ont été mises à jour. Ces versions prennent le pas sur les précédentes versions lors des Parties Officielles.



FUREUR DU BOURREAU

- Si cette unité était engagée au début du tour, les défenseurs ne bénéficient pas de leurs Sauvegardes de Défense contre cette attaque.
- Si cette unité ne possède plus que 1 rang restant, cette attaque gagne **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).

4
3+ 8 6 6
4+ 6+
GRANDES HACHES DE LA MAISON OMBLE



VOLÉE DE FLÈCHES

- Longue Portée
- Cette attaque ignore les unités et les Terrains situés sur sa trajectoire.
- Les Défenseurs qui ratent leur Test de Panique deviennent **Affaiblis** et ne peuvent pas utiliser leurs **Ordres** jusqu'à la fin du round.

5
3+ 8 8 4
4+ 5 4 3
5+ 7+
ARCHERS STARK



ORDRE : REPLI ÉCLAIR

Après avoir été attaquée en Mêlée : Cette unité peut effectuer une action de Repli gratuite.

CAVALERIE

Chaque figurine de cette unité possède 3 Blessures. Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manœuvre gratuite.

EMBUSCADE

Les ennemis chargés de Flanc ou de Dos deviennent **Paniqués** et **Affaiblis**.

6
3+ 8 6
4+ 6+
CAVALIERS STARK

★ MISE À JOUR DES CARTES

Les cartes suivantes ont été mises à jour. Ces versions prennent le pas sur les précédentes versions lors des Parties Officielles.



BOUCLERS LIGES DE LA MAISON TULLY

Lourdement protégés, les Boucliers Liges de la Maison Tully apportent leur puissance défensive à la grande Maison Stark. Ils sont capables d'encaisser l'assaut le plus virulent et nombre de batailles ont été gagnées grâce à leur incroyable ténacité. Ils ne sont certes pas aussi rapides que la plupart des unités offensives, mais ils représentent souvent la ligne derrière laquelle les troupes d'assaut peuvent se replier en toute sécurité après une charge rapide sur l'ennemi.

6



ÉPÉE LONGUE
3+ 7 6 4

ORDRE : MUR DE BOUCLERS
Quand cette unité est attaquée de Front, après le lancer des dés d'Attaque : Bloquez automatiquement D3 Touches.

3+ 6+

BOUCLERS LIGES DE LA MAISON TULLY

✦ JOURNAL DES MODIFICATIONS

DES CARTES STARK

✦ ATTACHEMENTS

Lard-Jon Omble (Banneret Intrépide)

- Suppression de la Capacité **Ordre : Fureur de la maison Omble**.
- Ajout de de la Capacité **Ordre : Débordement**.

Notes de conception : la version non-Général de Lard-Jon, pourtant redoutable, manquait cependant de synergie avec la plupart des unités de la Maison Stark. Cet aspect, combiné à son coût de 3 points, a conduit les joueurs à se tourner d'autres Attachements. Comme réduire son coût n'aurait pas contribué à régler son manque de synergie avec la majorité des unités de la faction, il fut donc décidé d'échanger sa Capacité contre **Débordement**, qui s'intègre plus naturellement avec les thèmes de Mobilité et de Charge de la Maison Stark.

Brand et Hodor (Protecteur et Pupille)

- Réduction du Coût de 3 à 2.
- Hodor.

Notes de conception : comparé aux autres Attachements à 3 points, Bran octroyait une activation supplémentaire avec son Loup-garou Été, ainsi que la Capacité **HODOR !!!** Cependant, bien qu'efficace, cette dernière n'était utilisable qu'une fois par partie et peut être facilement contrée par un adversaire avisé. Cela ne laissait à Bran que **Change-peau**, une Capacité certes intéressante, mais qui nécessitait une unité d'élite pour être vraiment efficace, ce qui augmentait encore l'investissement nécessaire pour rendre cet Attachement efficace. Son coût a donc été réduit à 2, ce qui rend plus acceptable le bénéfice d'une activation supplémentaire (avec Été) et d'une Capacité à usage unique potentiellement puissante.

Rodrik Cassel (Maître d'Armes)

- Suppression de la Capacité **Ordre : Entraînement Martial**.
- Ajout de la Capacité **Ordre : Marquer la Cible**.

Notes de conception : le but de Rodrik est de rendre les ennemis **Vulnérables**, puis d'utiliser cet État à des fins tactiques. Sa première version était hélas limitée à sa propre unité et nécessitait plusieurs des conditions particulières pour être efficace. En remplaçant **Entraînement Martial** par **Marquer la Cible**, Rodrik peut à présent attribuer un pion **Vulnérable** sur l'unité et au moment de son choix, ce qui lui permet d'optimiser les effets de ses Cartes Tactique.

Syrio Forel (Première Épée de Braavos)

- Capacité renommée **Dance de l'Eau de Braavos**.
- Nouvelle Capacité : **Leçon de la Première Épée**.

Notes de conception : Pour son coût, Syrio manquait d'efficacité. Il était certes envisageable de réduire ce coût, mais c'est l'option de le rendre plus performant qui fut retenue. L'unité qui abrite la Première Épée de Braavos bénéficie désormais de sa maîtrise de l'escrime et gagne **Précision** qui lui permet d'être aussi équilibrée en attaque qu'en défense.

Rickon Stark (Prince de Winterfell)

- Réduction du coût de 2 à 1.

Notes de conception : Osha et Broussaille constituent de formidables ajouts à n'importe quelle armée, apportant une activation supplémentaire ainsi que la Capacité **Tomber au Combat**. À eux seuls, ils valent facilement 2 points, voire 3. Mais hélas, le coût supplémentaire en Points de Victoire, à la fois pour le Loup-garou et pour Rickon, finissait par rendre l'addition salée. Afin de conserver la nature « avantage risqué » de cet Attachement, il fut décidé de réduire le coût de Rickon à 1. Le risque se prend donc sur le champ de bataille plutôt que lors de la constitution de l'armée.

✦ UNC

Sansa (Petit oiseau)

- Modification de la Capacité **Répétant les Mots**. Mise à jour v1.5.1

Notes de conception : grâce à sa Capacité qui permet de récupérer une carte du paquet Tactique ou de la défausse à tout moment, Sansa est devenue, pour de nombreux joueurs, « les trois premiers points auto-inclus dans une liste d'armée ». Cette Capacité, déjà puissante, était renforcée par les nombreuses options des cartes Tactique des Stark, le tout pour une UNC à seulement 3 points. Sansa était supposée être une option d'UNC bon marché pour les Stark, et pas une carte disposant d'une Capacité surpuissante. Nous avons donc réduit l'effet de sa Capacité (en revenant en fait à la version d'origine présentée lors de la campagne Kickstarter), afin que Sansa ne soit plus apte à établir des plans tactiques par elle-même, mais simplement à copier ceux qu'elle a déjà vu, comme l'indique le nom de sa Capacité : **Répétant les Mots**.



UNITÉS

Archers Stark

- Valeur de Toucher améliorée de 4+ à 3+.
- Augmentation du nombre de dés d'Attaque de **Volée de Flèches** à 8/8/4.
- Capacité **Volée de Flèches** modifiée.

Notes de conception : les Archers ne présentaient malheureusement que peu de synergie avec le reste de la faction Stark. Quelle que soit son efficacité, une unité qui manque d'interaction avec le reste de son armée ne peut pas briller. Plutôt que d'accentuer leur létalité, il fut décidé d'orienter les Archers vers un rôle de soutien. **Volée de Flèches** donne désormais à la faction Stark un moyen d'affaiblir ses ennemis, ainsi qu'un peu de contrôle en empêchant l'adversaire d'utiliser ses ordres, ce qui permet aux généraux Stark de pouvoir coordonner les charges dévastatrices et les assauts implacables propres à cette Maison.

Boucliers Liges de la Maison Tully

- Réduction du Coût de 7 à 6.

Notes de conception : les Boucliers Liges jouent un rôle très spécifique dans l'armée Stark, mais à leur coût, ils entraînent en compétition avec des unités plus offensives, plus en synergie avec le style de jeu des Stark. Plutôt que d'augmenter la puissance de l'unité afin de la rendre compétitive, son coût a été réduit à 6. En tant qu'unité extrêmement défensive également dotée d'un potentiel offensif certain, les Boucliers Liges occupent ainsi une position unique et deviennent un ajout intéressant aux forces Stark. La diminution du coût en points facilite également l'ajout d'un Attachement, ce qui favorise la spécialisation de l'unité sur le champ de bataille.

Grandes Haches de la Maison Omble

- Nombre de dés d'Attaque de la **Fureur du Bourreau** augmenté à 8/6/6.
- Suppression de la Capacité **Pourfendre**.
- Modification de la Capacité **Fureur du Bourreau**. **Modifiée de nouveau en v1.5.1**

Notes de conception : les Grandes Haches étaient beaucoup trop efficaces pour leur coût dans de nombreux domaines. Le problème était double : **Pourfendre** était l'option utilisée par défaut, éclipçant la **Fureur du Bourreau**, qui était

supposée être l'attaque privilégiée lorsque l'unité était empêtrée en mêlée. En outre, **Pourfendre** se révélait particulièrement efficace pour éliminer les ennemis dotés d'une défense moyenne, au point que les Grandes Haches étaient principalement utilisées contre ce type d'unité. Afin de leur rendre leur rôle initial, celui de pulvériser les unités en armure lourde, **Pourfendre** a été supprimé et **Fureur du Bourreau** a été amélioré afin de devenir leur attaque principale et de leur conférer de capacités accrues lors d'affrontements prolongés. Dans le but contrebalancer ces limitations, leur nombre de dés d'Attaque a été augmenté afin de leur permettre d'engager le combat selon leurs conditions.

Mise à jour v1.5.1 : bien que les changements aient permis de spécialiser le rôle des Grandes Haches, l'augmentation de leur vitesse, censée servir de contrepoids à la contrainte d'être engagées, s'est avérée supprimer une des seules faiblesses de l'unité. Nous sommes donc revenus à leur vitesse initiale de 4. Cela étant, une fois engagées (comme cela a tendance à arriver, quelle que soit la Vitesse de l'unité), les dégâts des Grandes Haches se sont révélés être un peu plus élevés que nous le souhaitions. Plutôt que de supprimer des dés d'attaque, nous avons supprimé leur +1 pour Toucher. Cela réduit légèrement leur potentiel de dégâts, mais permet toujours de réaliser des combos avec les options différentes des Starks (actuelles et futures) qui accordent des bonus pour Toucher.

Cavaliers Stark

- Valeur de Toucher améliorée de 4+ à 3+.
- Dés d'Attaque (du Second Rang) améliorés de 5 à 6.
- Suppression de la Capacité **Assaut Rapide**.
- Ajout de la Capacité **Embuscade**.

Notes de conception : en dehors d'utilisations très spécifiques (à savoir avec la version montée de Brynden Tully, issue du KS), cette unité ne valait pas son coût. Les unités doivent être efficaces sans avoir besoin d'Attachement ou de combos spécifiques. **Assaut Rapide** était loin d'être une mauvaise Capacité, mais afin d'éviter la surenchère de règles spéciales, ajouter une nouvelle Capacité était difficilement envisageable. **Repli Éclair** étant la capacité emblématique de l'unité, lui permettant d'engager le combat ou de se replier avec aisance, il fut décidé de sacrifier **Assaut Rapide**, remplacé par **Embuscade**, qui donne à l'unité des avantages conséquents lors des attaques de flanc de dos, et qui permet également une meilleure synergie avec les thèmes des Stark. Leur potentiel offensif a également été amélioré en faisant passer leur valeur pour Toucher à 3+ et en en ajoutant 1 dé d'Attaque à leur deuxième rang.