



FAQ 2021 V1.0

❖ RÈGLES GÉNÉRALES ET ERRATA

Errata du Livret de Règles : P. 16, Effectuer l'Attaque : l'attaquant résout ensuite 1 Attaque de Mêlée (*ce n'est pas une action indépendante*).

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

R : Oui.

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 subit suffisamment de Blessures pour retirer cet Attachement, sans pour autant qu'elle ne soit détruite, l'Attachement est retiré (et donc ses Capacités perdues) ?

R : Oui.

Q : Si un Attachement est détruit dans une unité, et qu'ensuite des Blessures sont soignées dans cette unité, peut-on remettre l'Attachement ?

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

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 : Des Capacités supplémentaires telles que celles conférées par Ordres de la Couronne ou Appât du Gain, 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 mentionnée ?

R : Non. Les zones contrôlées dépendent uniquement de la position des UNC sur le Tableau 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.

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

R : Oui.

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

R : Les unités peuvent effectuer un Pivot hors d'un bord de table, mais ne peuvent pas y effectuer d'autres types de déplacement. Le bord de table est considéré comme ayant le mot-clé Infranchissable.

Q : Si une unité ennemie avec laquelle je suis engagé est détruite par autre chose qu'une Attaque de Mêlée, puis-je effectuer une Percée ou un Pivot avec les unités qui l'engageaient ?

R : Non. Une Percée (*ainsi que le Pivot qu'elle autorise*) 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 pour le round.

Q : Une unité peut-elle se désengager en se Décalant ?

R : Non.

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".

Q : « Après qu'une unité a été attaquée » et « Après qu'une unité a été détruite » sont-ils les mêmes déclencheurs ?

R : Non. Une unité peut être détruite à de nombreuses étapes de la résolution d'une attaque, comme après avoir subi des Blessures dues à des échecs de lancers de dés de Défense ou des Blessures dues à un Test de Panique échoué (*et dans de rares cas, pendant d'autres étapes, généralement causées par des Capacités spécifiques, comme Riposte*). « Après qu'une unité a été attaquée » se déclenche uniquement après que toutes les étapes d'une attaque ont été résolues, c.-à-d. Touches, Blessures, Test de Panique, etc. Cela signifie qu'il se déclenche également après les effets déclenchés « Après qu'une unité a été détruite ».

Q : Dans la continuité. Qu'en est-il de la Percée ?

R : La Percée ne constitue pas l'étape d'une action d'Attaque, c'est un effet de jeu résultant d'une attaque, mais qui n'en fait pas partie. Elle a également des règles spécifiques stipulant qu'elle est résolue uniquement après tous les autres effets et Capacités, y compris les effets déclenchés « Après une attaque ».

❖ RÈGLES GÉNÉRALES (Suite)

Q : Quand je Charge sans traverser d'élément de terrain, mais que je termine mon alignement à l'intérieur d'un tel élément, est-ce que je subis l'effet de celui-ci ?

R : Oui, ces effets doivent être pris en compte pour toute l'action de Charge.

Q : Si plusieurs unités ennemies sont parfaitement alignées côte à côte, et que je réussis ma Charge sur l'une d'entre elles (*entraînant un contact coin à coin de mon unité attaquante avec une unité ennemie*), que se passe-t-il ?

R : Cette unité ennemie est éloignée de 1", en suivant les règles « Engager Plusieurs Ennemis » p. 16.

Q : Peut-on se déployer à moins de 1" d'une unité ennemie du moment qu'il ne s'agit pas d'un déplacement ?

R : Non.

Q : Quand un Attachement avec un Ordre activé est déplacé dans une autre unité, cet Ordre est-il toujours considéré comme déclenché pour ce round-ci ?

R : Oui, l'Ordre a déjà été utilisé.

Q : Est-ce que les Capacités ou les effets déclenchés « Après le lancer des dés d'Attaque » peuvent être utilisés si un autre effet n'autorise pas le lancer des dés de Défense ?

R : Oui. Même si les dés ne sont pas lancés, on ne peut pas faire l'impasse sur les différentes étapes de résolution d'un Combat.

❖ MODES DE JEU

Q : Dans La Bataille des Rois, quelles sont les modalités à appliquer lors du redéploiement des unités ?

R : Les unités sont redéployées sans pion État, sans carte attachée ou quoi que ce soit qu'elles aient pu gagner avant d'être détruites (y compris les figurines ajoutées ou supprimées). Les Capacités et les effets « Une fois par partie » qui ont été utilisés restent dépensés.

Q : Dans La Bataille des Rois, est-ce que je gagne +1 Point de Victoire supplémentaire si l'unité de mon Général détruit une unité ennemie qui ne rapporte normalement pas de PV ?

R : Oui. Le PV est gagné par l'unité de votre Général, et non via l'ennemi.

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 ou moins de n'importe quelle partie de la Muraille de Château.

Q : Dans Feu et Sang, est-ce que je gagne +1 Point de Victoire supplémentaire si mon unité Marquée détruit une unité ennemie qui ne rapporte normalement pas de PV ?

R : Oui. Le PV est gagné par l'unité Marquée, et non via l'ennemi.

Q : Dans Ici Nous Demeurons, est-ce qu'une zone du Tableau Stratégique doit être libre pour que je puisse utiliser l'effet spécial « Au lieu de s'emparer d'une zone, une UNC peut être placée dans un Secteur » ?

R : Non. Vous pouvez placer une UNC dans un secteur même si le Tableau Stratégique est complet.

Q : Dans Ici Nous Demeurons, comment s'appliquent les Règles Spéciales de Victoire pour un Attachement placé dans une unité ennemie (*comme le Félon*) ?

R : Les Points de Victoire sont comptabilisés au bénéfice du joueur qui a payé la Valeur en Points de l'Attachement.

Q : Dans Noires Ailes, Noires Nouvelles, quand commence-t-on à marquer des points grâce aux cartes Mission ?

R : Les cartes Mission peuvent rapporter des points à partir du moment où leurs conditions sont réunies, et ce dès le 1er round.

Q : Dans Les Vents de l'Hiver, si chaque joueur choisit la même Mission, gagne-t-on deux fois les points de Victoire attribués pour avoir rempli les conditions de cette Mission ?

R : Oui.

Q : Si une unité est redéployée dans Ici Nous Demeurons, mais que ses Attachements ont été déplacés dans une autre unité à cause d'un effet comme Regroupement en Formation du Peuple Libre, cette unité est-elle redéployée avec cet Attachement ?

R : Oui, une unité est redéployée exactement comme elle l'a été au début de la partie. Dans un tel cas, les deux unités possèdent chacune un exemplaire de cet Attachement.



★ CAPACITÉS

AFFILIATION : X

Q : La Capacité Affiliation : X ajoute-t-elle à une unité les mots-clés listés, 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.

APPÂT DU GAIN

Q : Si je dispose de plusieurs unités avec la Capacité Appât du Gain, et que l'une d'entre elles perd ses Capacités, puis-je utiliser la Capacité Appât du Gain d'une autre unité portant le même nom pour cibler cette unité ?

R : Oui, tant que l'unité porte le même nom. Par exemple, si vous avez deux unités de « Mercenaires Corbeaux Tornade » et que l'une d'elles a perdu toutes ses Capacités, l'autre continue de bénéficier de « 1 unité de Mercenaires Corbeaux Tornade effectue 1 action d'Attaque » (*telle qu'énoncée, la Capacité peut en effet cibler N'IMPORTE QUELLE unité de « Mercenaires Corbeaux Tornade »*).

ARC DE CAVALERIE (Cavaliers Dothraki)

Q : Si je gagne une attaque grâce à une source extérieure (*comme la zone de Combat du Tableau Stratégique*), puis-je bénéficier de la Capacité Arc de Cavalerie ?

R : La Capacité Arc de Cavalerie est valable pour le tour, et non pour le round. Si l'unité n'a pas effectué la Manœuvre octroyée par la Capacité Cavalerie ce tour-ci, alors elle en bénéficie (*ce qui est vraisemblablement le cas dans une telle situation*).

ASSISTANCE

Q : Puis-je choisir de subir 0 Blessure et de soigner 1 Blessure ?

R : Oui.

ATTAQUE DE FLANC

Q : Comment les unités dotées de la Capacité Attaque de Flanc fonctionnent-elles avec les règles de déploiement standard ?

Lorsque je dois déployer une de mes unités, dois-je déclarer mon unité en Attaque de Flanc ou est-ce que je l'ignore complètement ?

R : Quand une unité doit être déployée (*dans le cas d'un déploiement standard*), l'utilisation de la Capacité est annoncée, et l'unité est ensuite placée en Réserve et non sur le champ de bataille.

ATTAQUE EN BANDE

Q : Cette Capacité s'applique-t-elle uniquement à l'unité qui possède la Capacité Attaque en Bande ou bien à toutes les unités alliées engagées avec l'unité ennemie ?

R : TOUTES les unités alliées engagées avec l'unité ennemie peuvent bénéficier de l'Attaque en Bande, pas uniquement celle qui possède la Capacité.

AUDACE ET BRAVOURE

Q : Comment les Capacités et les effets qui modifient le nombre de dés d'Attaque fonctionnent-ils avec Audace et Bravoure ?

R : Audace et Bravoure modifie la valeur de dés d'Attaque en fonction des rangs. Ceci se fait avant que toutes modifications aux lancers de dés ne soient appliquées (*comme d'habitude*).

BALAYAGE ENRAGÉ

Q : Si l'attaque de Balayage Enragé du Géant gagne plus qu'un dé d'Attaque, et qu'il génère plus d'une Touche, dois-je alors lancer plus que D3 Blessures ?

R : Non, vous ne lancez qu'un seul D3 Blessures, indépendamment du nombre de Touches.

CADEAUX EMPOISONNÉS

Q : Si l'unité ne possède pas la Capacité Pillage, subit-elle les Blessures infligées par cette Capacité ?

R : Oui.

CHARISME FOUGUEUX

Q : Si une Capacité ou un effet remplace une zone du Tableau Stratégique, et que l'effet de cette zone cible cette unité. Ce second ciblage est-il autorisé ?

R : Oui. Charisme Fougueux n'arrête que les Capacités et les effets qui ciblent directement l'unité.

DÉSTABILISATION

Q : Si une unité est engagée avec plusieurs unités ennemies dotées de la Capacité Déstabilisation, ces effets se cumulent-ils ?

R : Non, les effets qui portent le même nom ne sont jamais cumulatifs.

ENHARDIR

Q : Cette Capacité affecte-t-elle sa propre unité ?

R : Oui.

FEU DE JADE (Rhaegal)

Q : Cette attaque génère-t-elle D3+3 Blessures pour chaque Touche ou D3+3 Blessures indépendamment du nombre de Touches ?

R : Non, vous ne lancez qu'un seul D3 Blessures, indépendamment du nombre de Touches.

FEU DORÉ (Viserion)

Q : Cette attaque génère-t-elle D3+3 Blessures pour chaque Touche ou D3+3 Blessures indépendamment du nombre de Touches ?

R : Non, vous ne lancez qu'un seul D3 Blessures, indépendamment du nombre de Touches.

FEU NOIR (Drogon)

Q : Cette attaque génère-t-elle D3+3 Blessures pour chaque Touche ou D3+3 Blessures indépendamment du nombre de Touches ?

R : Non, vous ne lancez qu'un seul D3 Blessures, indépendamment du nombre de Touches.

INSIGNIFIANT

Q : Une unité peut-elle perdre la Capacité Insignifiant ? Et, si elle la perd, rapporte-t-elle des Points de Victoire ?

R : Oui. Insignifiant n'est pas une Capacité Innée et peut être perdue/annulée par d'autres effets, l'unité rapportant donc ainsi des Points de Victoire jusqu'à ce qu'elle récupère sa Capacité.

✪ CAPACITÉS (SUITE)

JUSTICE DES LANNISTER

Q : Cette Capacité se déclenche-t-elle plusieurs fois pendant une action de Charge ?

R : Non. Une Charge et l'Attaque de Mêlée qui en résulte sont considérées comme une seule et unique action (voir FAQ Générale).

LAMES DE SOUDARDS (Hommes de la Montagne de la Maison Clegane)

Q : Si les rangs de l'ennemi passent à « moins de rangs restants » pendant l'attaque, mais avant le Test de Panique, ce test bénéficie-t-il de la Capacité *Cruel* ?

R : Non. Le bonus (+1 pour *Toucher et Cruel*) est vérifié au début de l'attaque.

PERSÉVÉRANCE ET VALEUR

Q : Si la Blessure soignée par cette Capacité reconstruit un rang, l'unité en bénéficie-t-elle pour ses attaques ?

R : Oui.

PIÉTINEMENT (Mammoth de Guerre)

Q : Quand un Mammoth effectue un Pivot pendant le Piétinement, doit-on le considérer comme traversant une unité ennemie pour déterminer ses éventuelles Blessures ?

R : Oui, si les unités ennemies sont ignorées lors du déplacement, elles sont ici considérées traversées et subissent les Blessures du Piétinement.

PRÉSENCE INTIMIDANTE

Q : Si une unité est engagée avec plusieurs unités dotées de la Capacité Présence Intimidante, est-ce que ces effets se cumulent ?

R : Non, les effets qui portent le même nom ne sont jamais cumulatifs.

PRÉSENCE MOTIVANTE

Q : Le Moral modifié avec Présence Motivante peut-il être de nouveau modifié par des bonus/malus supplémentaires ?

R : Présence Motivante ne modifie que le Moral de base de l'unité. Cette modification est appliquée avant tout autre modificateur.

PROTECTEUR DE BRAN

Q : Cette Capacité peut-elle être utilisée avec d'autres Capacités ou effets qui ont le même déclencheur ?

R : Oui, puisqu'il ne s'agit ni d'un Ordre ni d'une carte Tactique.

PROTECTEUR DE RENLY

Q : Cette Capacité peut-elle être utilisée avec d'autres Capacités ou effets qui ont le même déclencheur ?

R : Oui, puisqu'il ne s'agit ni d'un Ordre ni d'une carte Tactique.

PROVOCATION

Q : Comment la Capacité Provocation fonctionne-t-elle avec les Capacités ou effets qui se déclenchent au début de l'activation d'une unité (comme la *Manœuvre de Cavalerie*) ?

R : Dans ce cas, on applique les règles d'Actions Simultanées. L'effet du joueur actif (généralement la *Manœuvre de Cavalerie*) sera dans ce cas résolu en premier. Ceci peut conduire à la situation dans laquelle l'unité avec Provocation n'est plus en Ligne de Vue de l'unité, impliquant donc qu'elle n'est plus affectée par la Capacité (comme indiqué par son texte).

QUOI QU'IL ADVIENNE

Q : Puis-je dépenser immédiatement le pion Affaibli généré par cette Capacité lors de l'attaque qui la déclenche ?

R : Oui.

RÉPANDRE LA PEUR

Q : Un échec au Test de Panique issu de la Capacité Répandre la Peur déclenche-t-il un autre cas de Répandre la Peur ?

R : Oui, il s'agit de deux événements distincts, chacun déclenchant ses Capacités ou ses effets à des moments différents.

REPOSITIONNEMENT TACTIQUE

Q : Puis-je utiliser cette Capacité pour me désengager en me Décalant ?

R : Non. Voir la FAQ Générale.

RIPOSTE

Q : Quand les Touches induites par la Capacité Riposte sont-elles générées ?

R : Sitôt que l'étape de dés d'Attaque est terminée.

Q : *Dans la continuité* : ceci peut conduire à la destruction de l'unité attaquante, que se passe-t-il alors ?

R : L'attaque est quand même résolue.

SOIF DE MASSACRE

Q : Est-ce que « +1 Blessure supplémentaire pour chaque rang détruit du défenseur » fait référence uniquement aux rangs détruits par l'attaque ou bien à tous les rangs détruits ?

R : À tous, pas uniquement les rangs détruits par l'attaque.

SUPRÉMATIE DES LANNISTER

Q : Cette Capacité ajoute-t-elle +1 au total des Blessures en cas de Test de Panique échoué, ou +1 Blessure par rang restant dans l'unité qui possède la Suprématie des Lannister ?

R : +1 Blessure par rang restant.

SUPRÉMATIE DES THENN

Q : Cette Capacité ajoute-t-elle +1 au total des Blessures en cas de Test de Panique échoué, ou +1 Blessure par rang restant dans l'unité qui possède la Suprématie des Thenn ?

R : +1 Blessure par rang restant.

TOMBER AU COMBAT

Q : La Capacité Tomber au Combat peut-elle se déclencher plusieurs fois pendant une même attaque ?

R : Oui.

Q : *Dans la continuité* : Se déclenche-t-elle quand le dernier rang est détruit ?

R : Oui.

UN NOUVEAU NOM

Q : Si je remplace cette figurine par une autre qui possède un Ordre déjà utilisé pour le round, puis-je utiliser cet Ordre ? Qu'en est-il des Capacités ou effets qui mentionnent « une fois par partie » ?

R : La figurine est considérée exactement comme elle l'était précédemment dans le round, ce qui inclut les Ordres et les Capacités utilisées.

VOLONTÉ DE FER

Q : Cette Capacité peut-elle réduire à zéro le nombre de Blessures subies lors d'un Test de Panique ?

R : Oui.

UNITÉS NON-COMBATTANTES

AERON GREYJOY

Q : « ... pour chacun de ses rangs détruits » fait-il référence à l'unité d'Aeron ou à l'unité détruite ?

R : Aux rangs détruits de l'unité d'Aeron.

ALESTER FLORENT

Q : Quand Alester se déplace sur une nouvelle zone, dois-je résoudre l'effet de cette zone ?

R : Non, Alester ne s'empare pas de la zone, il est simplement placé dessus.

BALON GREYJOY

Q : Les attachements peuvent-ils revenir avec sa Capacité ?

R : Oui.

CATELYN STARK

Q : Comment les Capacités et les effets qui modifient le nombre de dés d'Attaque fonctionnent-ils avec « Famille, Devoir, Honneur » ?

R : « Famille, Devoir, Honneur » modifie la valeur de dés d'Attaque en fonction des rangs. Ceci se fait avant que toutes modifications aux lancers de dés ne soient appliquées (*comme d'habitude*).

DAENERYS TARGARYEN (l'Imbrûlée)

Q : Daenerys réduit-elle de 1 le coût de tous les dragons, ou seulement d'un seul dragon ?

R : D'un seul dragon.

JAQEN H'GHAR

Q : Jaqen est-il également considéré comme ayant le nom de l'UNC dont il a copié l'Influence ?

R : Oui. Remplacer toutes les fois où le nom de l'UNC apparaît dans la Capacité par « Jaqen H'Ghar »

LORD VARYS

Q : Puis-je utiliser la Capacité « Oisillons » pour me désengager d'un Combat en me Décalant ?

R : Non. Voir la FAQ Générale.

MARGAERY TYRELL

Q : Dois-je absolument soigner une Blessure pour déclencher la deuxième partie de sa Capacité (*devenir Vulnérable*) ?

R : Non.

OLENNA TYRELL

Q : Si elle utilise sa Capacité sur une UNC qui a déjà résolu sa propre Capacité plus tôt dans le round, que se passe-t-il ?

R : Si une Capacité a déjà été déclenchée et résolue (*comme une Capacité déclenchée une fois par partie qui aurait déjà été utilisée au cours de ce round*), son effet reste en jeu.

PETYR BAELISH

Q : Si « Maître du Jeu » est utilisé au début d'un round, et que Petyr perd ensuite toutes ses Capacités, que se passe-t-il ?

R : « Maître du Jeu » a déjà été utilisé. Il reste donc effectif pour ce round.

TYWIN LANNISTER

Q : Dans quel ordre les effets de la Capacité « Les Pluies de Castamere » sont-ils résolus ?

R : Dans l'ordre choisi par le joueur propriétaire de Tywin Lannister.

WALDER FREY

Q : Comment « Walder Frey le Tardif » fonctionne-t-il avec les Capacités ou les effets qui pourraient accorder des actions supplémentaires, mais pas réellement d'« activations » ?

R : Walder Frey le Tardif ne demande que de vérifier s'il n'y a aucune autre unité à activer, sans considérer les actions gratuites.

WENDAMYR

Q : Puis-je utiliser « S'occuper des Corbeaux » pour me désengager d'un Combat en me Décalant ?

R : Non. Voir la FAQ Générale.



CARTES TACTIQUES

CONDITIONS DIFFICILES

Q : Qui choisit les Capacités perdues ?

R : Le joueur qui joue la carte Conditions Difficiles.

DÉTERMINATION ARDENTE

Q : Les +3 Blessures supplémentaires s'ajoutent-elles au résultat du Test de Panique échoué, ou faut-il remplacer le résultat du D3 par 3, avant les modificateurs ?

R : Il faut remplacer le résultat du D3 par 3, avant les modificateurs.

INTERCEPTER LES ORDRES

Q : Comment comprendre le terme « si possible » ?

R : S'il existe une autre cible éligible, elle doit être choisie. S'il n'y a aucune autre cible éligible, l'unité initialement ciblée le reste (ce fonctionnement est induit par le déclencheur spécifique de cette carte. Ceci signifie donc que cette carte pourrait être jouée alors qu'aucune « autre » cible éligible n'existe réellement).

INTRIGUE ET FAUX-SEMBLANTS

Q : Si cette carte cible une UNC qui a déjà résolu sa Capacité plus tôt dans le round, que se passe-t-il ?

R : Si une Capacité a déjà été déclenchée et résolue (comme une Capacité déclenchée une fois par partie qui aurait déjà été utilisée ce round), l'effet reste en jeu.

LA HORDE SANS FIN

Q : Puis-je redéployer une unité qui comporte le mot Personnage ?

R : Oui.

LE BOUCLIER PROTECTEUR DES ROYAUMES HUMAINS

Q : Le bonus attaché à l'unité, lui permettant de bloquer +1 Touche, s'applique-t-il à l'attaque qui a déclenché cette carte ?

R : Non, la carte n'est attachée qu'une fois l'attaque résolue.

L'ÉPÉE DANS LES TÉNÉBRES

Q : Le bonus attaché à l'unité, lui permettant de gagner +1 dé d'Attaque, s'applique-t-il à l'attaque qui a déclenché cette carte ?

R : Oui.

LE PRIX DE L'ÉCHEC

Q : Dois-je toujours lancer les dés pour cette attaque ?

R : Oui, les dés sont toujours lancés. Même si les attaquent touchent automatiquement, d'autres effets qui dépendent des résultats des dés peuvent toujours être vérifiés.

MANŒUVRE TROMPEUSE

Q : Ma cible peut-elle utiliser des effets qui se déclenchent quand elle est Chargée de Front ou de Flanc (comme Recevoir la Charge) ?

R : Non, l'unité est considérée comme ayant été Chargée de Flanc ou de Dos, en appliquant toutes les règles en conséquence.

MÉTHODES FOURBES

Q : Si je prends une carte qui, une fois jouée, s'attache à une unité, que se passe-t-il ?

R : La carte est remise dans la défausse de votre adversaire quand elle quitte votre main pour n'importe quelle raison que ce soit.

Q : Comment cette carte fonctionne-t-elle avec celles qui pourraient redéployer une unité, comme La Horde Sans Fin ?

R : Si le joueur Greyjoy dispose de l'unité mentionnée, il peut la redéployer.

PARADE EXPERTE (Belwas, le Fort)

Errata (appliqué dans la VF) : Le déclencheur de cette carte doit être lu ainsi : « Quand une unité de Cavalerie ou d'Infanterie est attaquée, après avoir lancé les dés de Défense ».

PAS SANS COMBATTRE

Q : Cette attaque bénéficie-t-elle des Capacités des Attachements dans l'unité ?

R : Oui, en considérant qu'ils sont détruits par la même attaque ou le même effet qui déclenche la destruction de l'unité.

PRENDRE LE NOIR

Q : Comment cette carte fonctionne-t-elle avec les effets qui remettent un Attachement dans une unité et/ou qui redéploient l'unité ?

R : Un exemplaire du Personnage est replacé dans l'unité de la Garde de Nuit.

RETOUR INEXPLICABLE

Q : Comment cette carte fonctionne-t-elle avec les autres effets qui remettent un Attachement dans une unité et/ou qui redéploient l'unité ?

R : Une copie de l'Attachement est replacée dans l'unité.

RIPOSTE FINALE

Q : Cette carte peut-elle générer plus de Touches qu'il n'y a de Blessures restantes dans l'unité ?

R : Non.

Q : Cette carte peut-elle être jouée si le défenseur est détruit ?

R : Au moment où cette carte peut être jouée (que son déclencheur est effectif), son effet ne cible qu'une unité engagée avec le défenseur, donc plus aucune (puisque l'unité a été retirée après avoir été détruite).

SUPRÉMATIE TARGARYENNE

Q : Cette Capacité ajoute-t-elle +1 au total des Blessures en cas de Test de Panique échoué, ou +1 Blessure par rang restant dans cette unité ?

R : +1 Blessure par rang restant.

TOUS UNIS, MES FRÈRES !

Q : Dois-je soigner +2 Blessures si je retire des figurines de l'unité de Jon Snow, ou seulement lorsque son unité est celle qui est soignée ?

R : Seulement si l'unité de Jon Snow est celle qui est soignée.

Q : Puis-je subir 0 Blessure et soigner 2 Blessures en ciblant l'unité de Jon Snow ?

R : Oui.

VOLONTÉ DU ROI LÉGITIME

Q : Puis-je cibler la même unité avec chacun de ces effets ?

R : Oui.