



Errata et FAQ Officiels, Version 1.0

Ce document présente des correctifs aux règles de *Warhammer Underworlds: Nightvault* et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. Les règles de *Warhammer Underworlds: Nightvault* remplacent celles de *Warhammer Underworlds: Shadespire* et ce document remplace l'Errata et FAQ Officiels de *Warhammer Underworlds: Shadespire*. 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

Pages 20 et 30 – Garde

Ajoutez la phrase suivante à la fin de cette règle :
"Un combattant qui est déjà en Garde ne peut pas effectuer une action pour se mettre en Garde."

FAQ GÉNÉRALES

Q: Comment définit-on "unique" en ce qui concerne la constitution des piles ? Ai-je le droit de mettre deux Potions de Soins dans ma pile si elles ont des illustrations différentes ?

R: Le caractère unique d'une carte est déterminé par son nom. Chaque carte de vos piles de pouvoirs et d'objectifs doit être la seule de sa pile à porter ce nom ; par exemple, vous ne pouvez pas mettre deux Potions de Soins dans la même pile. Notez que les cartes qui ont le même nom mais dans des langues différentes comptent comme étant la même carte : une pile ne peut pas inclure la "Potion de Soins" française et la "Healing Potion" anglaise par exemple.

Q: À quel moment ont lieu les relances ?

R: Si une règle vous confère une relance, sauf mention contraire, vous l'utilisez juste après avoir effectué le jet. Par exemple, si un joueur effectue une action d'Attaque, et si lui-même et le joueur dont le combattant est ciblé ont une règle leur permettant de relancer un dé, le joueur attaquant fait son jet, puis relance un de ses dés s'il le souhaite, ensuite le joueur défenseur fait son jet, et relance un de ses dés s'il le souhaite. L'attaquant ne peut pas attendre que son adversaire ait fait son jet pour décider s'il utilise une relance.

Q: Que se passe-t-il quand plusieurs règles me permettent de relancer un dé ?

R: On ne peut relancer chaque dé qu'une seule fois. Toutefois, si par exemple vous avez deux règles vous permettant de relancer un dé quand un combattant effectue une action d'Attaque et si vous jetez deux dés ou plus pour cette action d'Attaque, vous pouvez relancer deux de ces dés. Comme ce sont des aptitudes à part, vous pouvez jeter les dés d'attaque, puis relancer un des dés, et ensuite relancer un autre dé qui n'a pas déjà été relancé.

Q: Le bord du champ de bataille bloque-t-il la ligne de vue ?

R: Non. La ligne de vue est bloquée par les cases bloquées, mais pas par le bord du champ de bataille. Toutefois, lorsque vous comptez les cases pour voir si une action d'Attaque est à portée, comptez uniquement les cases entières.

Q: Lorsqu'une carte fait référence au "territoire ennemi" (ex: Attaque Anticipée), qu'est-ce que cela signifie ?

R: Cela signifie n'importe quelle case qui n'est ni votre territoire, ni le territoire de personne.

Q: Qu'entendez-vous par "éloigner" ?

R: Quand une règle vous dit de pousser ou de déplacer un combattant (ou un objectif) en "l'éloignant" d'une case, d'un combattant ou d'un objectif, cela signifie que la case ou il termine cette poussée ou ce mouvement doit être plus loin de la case, du combattant ou de l'objectif que la case où il a commencé la poussée ou le mouvement. Cette distance est comptée en cases (par le chemin le plus court, même en comptant les cases bloquées).

Q: A-t-on le droit d'appliquer une amélioration à un combattant ennemi ?

R: Non.

Q: Un combattant peut-il effectuer plusieurs actions d'Attaque à l'occasion de plusieurs activations lors d'une même phase d'action s'il n'a pas de pion Charge et s'il a une cible valide ?

R: Oui.

Q: Peut-on activer un combattant qui a un pion Charge pour le mettre en Garde ?

R: Non. Un combattant qui a un pion Charge ne peut pas être activé.

Q: Quand un combattant qui a un pion Charge, Mouvement ou Garde est mis hors de combat, et revient sur le champ de bataille au cours de la même phase d'Action, a-t-il toujours ce pion ?

R: Non.

Q: Les cartes qui modifient la distance que peut parcourir un combattant lors d'une action de Mouvement – Danse Macabre (n° 71) par exemple – affectent-elles la distance que peut parcourir ce combattant lors d'une action de Charge ?

R: Oui. Une action de Charge est une action de Mouvement suivie d'une action d'Attaque. L'action de Mouvement est effectuée comme une action de Mouvement normale, et est soumise aux mêmes modificateurs.

Q: Si une carte accorde un bonus à une action d'Attaque de "Portée de 1 ou 2", peut-elle être utilisée sur une attaque de Portée 3 utilisée à une distance d'une ou deux cases ?

R: Non. "Portée" se réfère toujours à la caractéristique d'une action d'Attaque, et la distance d'un combattant à sa cible ne change pas cette caractéristique.

Q: Si un joueur obtient 1  pour l'action d'Attaque de son combattant, et aucune autre réussite, et que la cible du joueur obtient 1  pour la cible de cette action d'Attaque, et aucune autre réussite, que se passe-t-il ?

R: Les totaux d'attaque et de défense sont égaux, donc l'action d'Attaque échoue. Le joueur dont le combattant a effectué l'action d'Attaque a obtenu au moins une réussite, donc il peut repousser le combattant ciblé.

Q: Si j'obtiens plusieurs réussites pour une action d'Attaque, est-ce que j'inflige plusieurs fois les dégâts ?

R: Non. Chaque action d'Attaque qui réussit inflige une seule fois des dégâts, peu importe le nombre de dés indiquant des réussites.

Q: Quand votre bande est-elle considérée comme ayant infligé des dégâts ou mis un combattant hors de combat (ex: au regard d'Assassinat ou Fronts Multiples) ?

R: Votre bande désigne vos combattants et vos cartes, donc si vous utilisez un subterfuge pour infliger des dégâts à un combattant ou mettre un combattant hors de combat (ex: Agonie, Piège ou Terrain Fracturé), votre bande a infligé ces dégâts ou mis ce combattant hors de combat.

Q: Quand un combattant est-il considéré comme ayant infligé des dégâts ou mis un combattant hors de combat (ex: au regard d'Attaque Fracassante ou Usage Précis de la Force) ?

R: Le combattant est considéré comme ayant infligé les dégâts causés par toute action d'Attaque qu'il effectue, y compris les effets des améliorations et des subterfuges qui ont augmenté ces dégâts (ex: Force Accrue, le dégât supplémentaire infligé aux combattants adjacents

par Décharge Fulgurante, ou Tournez le Couteau). Les combattants (et leurs actions d'Attaque) ne sont pas considérés comme ayant infligé des dégâts causés directement par des subterfuges (ex: Agonie, Piège ou Terrain Fracturé).

Q: Quand un combattant est repoussé, cela fait-il partie de l'action d'Attaque, ou est-ce une nouvelle action ?

R: Quand un combattant est repoussé par une action d'Attaque, cela se produit dans le cadre de cette action d'Attaque (l'action d'Attaque ne se termine pas avant que le combattant ait été repoussé).

Q: Un combattant peut-il être piégé par le bord du champ de bataille ?

R: Oui. Rien ne peut être déplacé dans les cases incomplètes qui entourent le champ de bataille, un combattant ne peut donc pas être repoussé dans ces cases, et être piégé.

Q: La poussée due au Recul doit-elle se faire dans la même direction que la poussée initiale quand on repousse un combattant ?

R: Oui.

Q: Si pendant l'action de Charge de mon combattant, une chose se produit qui empêche de résoudre l'action (ex: mon adversaire effectue une réaction qui met la cible hors de portée de l'action d'Attaque de mon combattant), mon combattant compte-t-il quand même comme ayant effectué une action de Charge ?

R: Oui.

Q: Comment fonctionnent les subterfuges qui confèrent des actions supplémentaires ?

R: Certaines cartes de subterfuge vous permettent d'effectuer des actions supplémentaires avec vos combattants. Elles peuvent le faire de deux manières: soit elles spécifient une ou des actions (ex: Prêt pour l'Action – **Réaction:** Jouez ceci après avoir amélioré un combattant lors d'une phase d'action. Il peut effectuer une action de Mouvement ou d'Attaque.) ou elles autorisent une action non spécifiée (ex: Piège Temporel – "Choisissez un combattant. Il peut effectuer une action. (...)"). Lorsque vous utilisez de telles cartes, souvenez-vous que les actions et les activations sont deux choses différentes, et que si un pion Charge interdit des activations ultérieures du même combattant au même round, une carte subterfuge qui confère une action supplémentaire à un combattant n'est pas une activation de ce combattant.

Quand un subterfuge spécifie une ou des actions, un combattant peut effectuer ces actions même si les règles du jeu ne le lui permettraient normalement pas. Dans le cas de Prêt pour l'Action, un combattant peut faire une action de Mouvement même s'il a un pion Mouvement.

Quand un subterfuge permet à un combattant d'effectuer une action, mais sans spécifier laquelle, le combattant ne peut pas effectuer une action que les règles du jeu ne le lui permettraient normalement pas.

Dans le cas de Piège Temporel, si le combattant choisi a un pion Mouvement, il ne pourrait pas effectuer une action de Mouvement ou de Charge, car les règles interdisent à un combattant une action de Mouvement s'il a un pion Mouvement (et une action de Charge inclut toujours une action de Mouvement). Toutefois, si le combattant a un pion Charge, ce subterfuge lui permettrait quand même toujours d'effectuer n'importe quelle action, car un pion Charge empêche simplement le combattant d'être activé.

Q: Quand un combattant effectue une action dans le cadre d'une activation, et si la fin de cette action est la fin de l'activation (ex: si le combattant effectue une action de Mouvement), les joueurs peuvent-ils jouer à la fois une Réaction déclenchée après une action et une Réaction déclenchée après une activation ?

R: Non. L'action et l'activation se terminent simultanément, donc on ne peut jouer qu'une seule Réaction. Cette Réaction peut être déclenchée par l'action ou l'activation.

Q: Si mon adversaire et moi voulons jouer une réaction en même temps (ex: nous voulons jouer tous les deux Attisé par la Tuerie), applique-t-on les règles de séquençage ?

R: Non. Chaque joueur a une opportunité de réaction à tour de rôle, en commençant par le joueur qui a la prochaine activation (voir page 23 des règles).

Q: Certains objectifs se réfèrent à "tous les combattants", ou à "tous les combattants survivants", ou à "tous les objectifs", mais précisent aussi un nombre entre parenthèses, comme "(au moins cinq)". Puis-je marquer ces objectifs si je remplis uniquement les conditions entre parenthèses, ou dois-je remplir toutes les conditions ?

R: Vous devez remplir toutes les conditions. Par exemple, vous pouvez marquer La Marche des Morts seulement si tous vos combattants survivants ont effectué une action de Mouvement à la phase d'action précédente, et si vous avez également au moins cinq combattants survivants.

Q: Est-il possible de marquer un objectif qui stipule "marquez immédiatement" si, en guise d'activation, je défausse et je tire un objectif, et que je remplis les conditions de cet objectif (ex: si je tire Du Sang pour le Dieu du Sang! à une phase d'action au cours de laquelle trois de mes combattants ont effectué une action de Charge) ?

R: Oui.

Warhammer Underworlds: FAQ Shadespire

Ces FAQ sont relatifs aux cartes de *Warhammer Underworlds: Shadespire*.

PILLARDS DE GARREK – COMBATTANTS

Q: Quels combattants comptent pour la condition d'Inspiration des Pillards de Garrek ?

R: "Combattants" désigne à la fois les combattants amis et ennemis, à moins que les uns ou les autres soient spécifiquement désignés. Les Pillards de Garrek deviennent Inspirés lorsque trois combattants, n'importe lesquels, sont hors de combat. Notez que les combattants qui reviennent sur le champ de bataille ne sont plus hors de combat, et ne comptent pas pour cette condition.

PILLARDS DE GARREK – SUBTERFUGES

Pluie de Sang (n° 11)

Q: Quand on utilise Pluie de Sang, les actions d'Attaque avec la caractéristique ⚡ comptent-elles comme ayant la caractéristique ⚡ à la place, ou en plus, de la caractéristique ⚡ ?

R: La caractéristique est remplacée – toutes les actions d'Attaque de la prochaine activation utilisent la caractéristique ⚡ (et seulement cette caractéristique), même si elles devraient utiliser normalement la caractéristique ⚡.

Insensible (n°16)

Q: Si un combattant est affecté par Insensible, est-ce que quoi que ce soit peut augmenter les dégâts qu'il subit au-delà de 1 dégât à cette activation (ex: si Terrain Fracturé est également en jeu ou si je joue le subterfuge Piège) ?

R: Non.

Pacte de Sang (n° 18)

Q: Que se passe-t-il si mon combattant a Piège à Âme et si j'ai Pacte de Sang en main ? Puis-je utiliser les deux cartes ?

R: La réaction de Piège à Âme se déclenche pendant l'action d'Attaque, et Pacte de Sang se déclenche après l'action d'Attaque. Si vous réagissez pendant l'action d'Attaque avec Piège à Âme, puis que vous ratez le jet, vous pouvez réagir après l'action d'Attaque avec Pacte de Sang (dès lors que les conditions sont remplies).

PILLARDS DE GARREK – AMÉLIORATIONS

Toujours Avancer (n° 23)

Q: Cette amélioration permet-elle de pousser Garrek ou le combattant qui attaque ?

R: Garrek.

CHAMPIONS DE STEELHEART – COMBATTANTS

Angharad Brightshield

Q: Si Angharad Brightshield est attaquée, et devient Inspirée suite à son jet de défense, peut-elle utiliser sa Réaction Furieuse Parade si l'attaque rate ?

R: Non. Elle ne devient Inspirée qu'après que l'action d'Attaque a été résolue, ce qui signifie que l'opportunité de réagir avec une Furieuse Parade est déjà passée.

Q: S'agissant de Furieuse Parade et de Coup de Bouclier d'Angharad: quand vérifie-t-on si l'action d'Attaque de l'ennemi est réussie? Avant ou après qu'Angharad est repoussée?

R: Avant. Si l'action d'Attaque ne réussit pas à cause des résultats des dés d'attaque et de défense (donc avant de vérifier si la cible est piégée), vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces réactions.

Q: Est-ce que la Parade Furieuse d'Angharad peut s'utiliser de la même façon que d'autres actions d'Attaque, ou ne peut-elle être utilisée que comme une réaction?

R: Elle peut être utilisée de la même façon que les autres actions d'Attaque.

CHAMPIONS DE STEELHEART – OBJECTIFS

Rempart de Sigmar (n° 37)

Q: Puis-je marquer Rempart de Sigmar si un de mes combattants a reçu des dégâts puis a été soigné entièrement (et si tous les autres combattants sont indemnes)?

R: Non.

Q: Puis-je marquer Rempart de Sigmar suite à une phase d'action pendant laquelle aucun de mes combattants n'était vivant?

R: Oui.

CHAMPIONS DE STEELHEART – SUBTERFUGES

Assaut Infatigable (n° 45)

Q: Comment utilise-t-on Assaut Infatigable avec une action d'Attaque qui cible plusieurs ennemis, comme le Puissant Coup de Taille de Severin Steelheart?

R: Une attaque qui cible plusieurs ennemis est traitée comme plusieurs actions d'Attaque individuelles exécutées l'une après l'autre, et chacune de ces actions d'Attaque est jugée comme une réussite ou un échec selon que la cible subit des dégâts ou non. Si une des actions d'Attaque d'un Puissant Coup de Taille rate, vous pouvez jouer Assaut Infatigable (cela suspendra le Puissant Coup de Taille, sauf si l'action d'Attaque à laquelle vous réagissez est la dernière action d'Attaque du Puissant Coup de Taille) pour effectuer une nouvelle action d'Attaque qui cible le même combattant. Il peut s'agir d'un autre Puissant Coup de Taille (vous permettant de cibler d'autres combattants en plus du premier). Une fois la Réaction résolue, si elle a suspendu le Puissant Coup de Taille, vous terminez la résolution du Puissant Coup de Taille (sauf si ce n'est plus possible).

CHAMPIONS DE STEELHEART – AMÉLIORATIONS

Riposte Fatale (n° 52)

Q: Si j'utilise Riposte Fatale contre un combattant ennemi qui utilise une action d'Attaque qui cible plusieurs combattants, et que cela met le combattant ennemi hors de combat ou le repousse de sorte qu'il n'est plus à portée des cibles restantes, que se passe-t-il pour la suite de l'action d'Attaque?

R: Comme l'action ne peut plus être résolue, elle se termine là.

Q: Si j'utilise Riposte Fatale et que Steelheart a une action d'Attaque qui cible tous les combattants adjacents (ex: son Puissant Coup de Taille) est-ce que je peux utiliser cette action d'Attaque au lieu d'une action d'Attaque qui ne cible que l'attaquant?

R: Oui, tant que l'attaquant est l'une des cibles.

Décharge fulgurante (n° 56)

Q: Quand Décharge Fulgurante dit "Lorsqu'il inflige une touche critique", "il" se réfère à Obryn?

R: Oui.

Frappe du Juste (n° 57)

Q: Si j'effectue une action d'Attaque Frappe du Juste et que je cible un leader ennemi, et que l'attaque échoue, je peux effectuer une réaction pour effectuer à nouveau l'action d'Attaque. Si elle échoue une seconde fois, est-ce que je peux tenter cette réaction de nouveau (car elle est déclenchée par l'échec de la nouvelle action d'Attaque)?

R: Oui (à condition qu'un adversaire n'effectue pas une réaction après l'action d'Attaque).

GARDE SÉPULCRALE – COMBATTANTS

Q: Le Veilleur Sépulcral peut-il devenir Inspiré en ramenant le même combattant deux fois?

R: Il peut devenir Inspiré si le même combattant est ramené deux fois sur le champ de bataille (que ce soit grâce à son action ou au subterfuge Morts Inapaisés).

Q: Lorsqu'on affronte la Garde Sépulcrale, marque-t-on des points de gloire pour avoir mis un combattant hors de combat une seconde ou une troisième fois après qu'il a été ramené?

R: Oui.

GARDE SÉPULCRALE – OBJECTIFS

Combattez Sans Fin (n° 59)

Q: Puis-je marquer Combattez Sans Fin si j'ai ramené le même combattant deux fois à la même phase, ou faut-il que ce soient deux combattants différents?

R: Vous pouvez le marquer si vous ramenez le même combattant deux fois sur le champ de bataille.

Revendiquez la Cité (n° 60)

Q: Puis-je marquer Revendiquez la Cité si un pion d'objectif a été retiré du champ de bataille (à cause de Profaner par exemple) si je tiens tous les autres objectifs?

R: Oui.

La Marche des Morts (#62)

Q: Si un combattant, lors d'une même phase d'action, effectue une action de Mouvement, est mis hors de combat puis revient en jeu, est-il considéré comme ayant effectué une action de Mouvement à cette phase, même s'il n'a plus de pion Mouvement?

R: Oui.

GARDE SÉPULCRALE – SUBTERFUGES

Le Nécromancie Ordonne (n° 77)

Q: Le Nécromancien Ordonne permet à un combattant qui a échoué à une action d'Attaque de "recommencer l'action d'Attaque". Comment cela fonctionne avec une action d'Attaque qui cible plusieurs ennemis, comme la Faux Tourbillonnante du Faucheur ?

R: Une attaque qui cible plusieurs ennemis est traitée comme plusieurs actions d'Attaque individuelles exécutées l'une après l'autre, et chacune de ces actions d'Attaque est jugée comme une réussite ou un échec selon que la cible subit des dégâts ou non. Si une des actions d'Attaque d'une Faux Tourbillonnante rate, vous pouvez jouer Le Nécromancie Ordonne pour refaire cette action d'Attaque individuelle contre le même combattant.

BOYZ D'IRONSKULL – OBJECTIFS

Trop Bête pour Mourir (n° 96)

Q: Si un des Boys d'Ironskull subit 3 dégâts par une action d'Attaque, y a-t-il une fenêtre lors de laquelle je peux marquer Trop Bête pour Mourir avant que mon adversaire ne joue Piège en réaction à la réussite de l'action d'Attaque et mette mon combattant hors de combat ?

R: Non.

Q: Si un des Boys d'Ironskull subit 2 dégâts par une action d'Attaque et que le joueur attaquant joue Piège pour infliger 1 dégât, est-ce que je peux marquer Trop Bête pour Mourir ?

R: Non. Le dégât infligé par Piège est distinct des dégâts infligés par l'action d'Attaque.

BOYZ D'IRONSKULL – SUBTERFUGES

Ruzé Mais Brutal (n° 101)

Q: Est-ce que je peux jouer Ruzé Mais Brutal en réaction à une action de Mouvement que j'ai effectuée avec Esprit Vif, elle-même effectuée en réaction à l'action de Mouvement effectuée par un autre combattant dans le cadre d'une action de Charge ?

R: Oui.

Mener par l'Exempl' (n° 103)

Q: Quand Mener par l'Exempl' se réfère à un combattant qui n'a pas encore fait d'action de Mouvement ou de Charge, cela veut-il dire "à cette phase" ou "de la partie entière" ?

R: À cette phase.

NUÉE DE SPITECLAW

Q: Comment fonctionne la condition d'Exaltation pour la Nuée de Spiteclaw ?

R: Chaque combattant de la Nuée de Spiteclaw devient Exalté quand il est choisi pour un subterfuge. Un combattant est "choisi" pour un subterfuge si ce subterfuge contient le mot "choisissez" et vous dit de choisir un ou plusieurs combattants, et si vous choisissez ce combattant. Par exemple, si vous jouez Confusion, vous choisissez deux combattants adjacents. Si l'un ou l'autre de ces combattants est de la Nuée de Spiteclaw, il devient Exalté. Toutefois, si vous jouez Aversion Envers la Mort, les combattants que vous poussez ne sont pas Exaltés, car vous ne les "choisissez" pas. De même, si vous jouez Secousse Sismique, aucun combattant de la Nuée de Spiteclaw ne devient Exalté, car vous ne "choisissez" pas de combattants.

NUÉE DE SPITECLAW – SUBTERFUGES

Nerfs à Vif (n° 160)

Q: Puis-je utiliser Nerfs à Vif pour Exalter un combattant de la Nuée de Spiteclaw même s'il n'y a pas de combattants adjacents ?

R: Oui.

NUÉE DE SPITECLAW – AMÉLIORATIONS

Dispensable (n° 167)

Q: Quand j'utilise Dispensable pour retirer mon combattant du champ de bataille, mon adversaire gagne-t-il un point de gloire ?

R: Non. Toutefois, à partir de ce moment, le combattant est considéré à tous égards comme étant hors de combat (ex : pour le décompte des combattants hors de combat et pour déterminer quels combattants peuvent être renvoyés sur le champ de bataille grâce à l'Action de Skritch).

Fuyez! (n° 169)

Q: Puis-je utiliser l'action de l'amélioration Fuyez! pour faire une action de Mouvement avec Skritch et un combattant adjacent, même si l'un ou l'autre a un pion de Mouvement ou de Charge ?

R: Oui, à condition que vous puissiez effectuer l'action de la carte amélioration (c'est-à-dire si Skritch n'a pas fait d'action de Charge à cette phase, ou si vous avez un moyen de lui faire faire une action, qu'il ait fait une action de Charge ou non).

Q: Puis-je utiliser l'action de l'amélioration Fuyez! même s'il n'y a pas de combattant ami adjacent ?

R: Non.

Cours-cours (n° 170)

Q: Cours-cours me permet-il de pousser le combattant amélioré deux fois quand je fais une action de Charge ?

R: Oui. Vous pouvez pousser le combattant une fois après l'action de Mouvement, et une autre fois après l'action d'Attaque (à condition que votre adversaire ne joue pas une réaction avant). Notez que votre combattant doit quand même finir l'action de Mouvement à portée afin de faire l'action d'Attaque (avant la poussée), sinon l'action de Charge ne peut pas être effectuée. De même, si la poussée met votre combattant hors de portée pour effectuer l'action d'Attaque, cette action d'Attaque ne peut pas être résolue.

Q: Cours-cours me permet-il de pousser le combattant amélioré après chaque action d'Attaque séparé lors d'une action d'Attaque ciblant plusieurs combattants (ex : Hallebarde Tournoyante), en admettant que mon adversaire ne joue pas une réaction ?

R: Oui. Toutefois, les seuls combattants que vous pouvez cibler sont ceux qui étaient adjacents au début de l'action, et votre combattant doit être à portée de chacun de ces combattants pour faire une action d'Attaque contre eux. Si le combattant est poussé de sorte qu'il ne peut plus faire une action d'Attaque contre ses cibles restantes, on ne résout plus d'actions d'Attaque.

Fourbe Surinage (n° 171)

Q: Fourbe Surinage me permet-il de pousser le combattant amélioré avant chaque action d'Attaque séparé lors d'une action d'Attaque ciblant plusieurs combattants (ex: Hallebarde Tournoyante)?

R: Oui. Toutefois, les seuls combattants que vous pouvez cibler sont ceux qui étaient adjacents au début de l'action (c'est-à-dire après la poussée initiale, si vous choisissez de l'utiliser), et votre combattant doit être à portée de chacun de ces combattants pour faire une action d'Attaque contre eux. Si le combattant est poussé de sorte qu'il ne peut plus faire une action d'Attaque contre ses cibles restantes, on ne résout plus d'actions d'Attaque.

Q: Puis-je utiliser Fourbe Surinage pour faire une action d'Attaque quand mon combattant n'est pas à portée?

R: Oui, mais seulement si la poussée d'une case place votre combattant sur une case où il a une ligne de vue sur la cible et est à portée d'elle. Vous ne pouvez pas utiliser Fourbe Surinage si vous ne pouvez pas pousser le combattant à portée suffisante pour effectuer son action d'Attaque grâce à la poussée d'une case conférée par Fourbe Surinage.

Si quelque chose se produit (comme une réaction à la poussée) qui fait que le combattant n'est plus à portée suffisante pour effectuer l'action d'Attaque, l'action d'Attaque n'est pas effectuée (sans rater ni réussir) et l'activation se termine. On ne peut alors effectuer aucune réaction déclenchée par une action d'Attaque, et elle n'affecte pas les objectifs comptant les actions d'Attaque effectuées (car l'action d'Attaque n'est pas effectuée).

CARTES UNIVERSELLES – OBJECTIFS

Conquête (n° 247)

Q: Puis-je marquer Conquête si tous mes combattants sont hors de combat?

R: Non.

Confinés (n° 248)

Q: Puis-je marquer Confinés s'il n'y a plus de combattants ennemis survivants?

R: Non.

Coup de Maître (n° 273)

Q: Peut-on marquer Coup de Maître avec un dégât causé par Tournez le Couteau ou Piège?

R: Vous pouvez le marquer avec Piège (la réaction inflige le dégât qui met l'ennemi hors de combat) mais pas avec Tournez le Couteau (la réaction n'inflige pas de dégâts, elle augmente simplement la caractéristique de Dégâts de l'action d'Attaque).

CARTES UNIVERSELLES – SUBTERFUGES

Moquerie Cruelle (n° 312)

Q: Si je joue Moquerie Cruelle sur un combattant, est-ce que ce combattant peut par la suite être Exalté par une carte de subterfuge qui le rend Exalté (ex: l'Exaltation Frappe)?

R: Non.

Double Frappe (n° 319)

Q: Peut-on cumuler Autorité Innée ou Krazez-les avec Double Frappe, de sorte qu'un combattant compte comme plus de deux combattants en soutien?

R: Non.

Secousse Sismique (n° 321)

Q: Comment dois-je résoudre les poussées quand je joue Secousse Sismique?

R: Choisissez une direction, puis poussez chaque combattant simultanément dans cette direction. Les combattants qui ne peuvent pas être poussés dans cette direction (à cause d'une case bloquée, d'un autre combattant qui ne peut pas être poussé, du bord du champ de bataille, ou d'une règle qui les empêche d'être poussés) ne sont pas poussés. Puisque pousser tous les combattants en même temps est un peu ardu s'il y en a beaucoup sur le champ de bataille, vous pouvez tout à fait les pousser un par un, du moment que vous gardez à l'esprit que toutes les poussées se produisent simultanément en termes de jeu (donc, par exemple, une réaction à Secousse Sismique – ou à une poussée due à Secousse Sismique – ne pourra être effectuée qu'après que toutes les poussées de Secousse Sismique auront été résolues).

Opposition (n° 324)

Q: Quand Opposition est jouée en réponse à un subterfuge ayant une chance d'échec (ou un degré de réussite), comme Vol en Plein Jour ou Potion de Soins, peut-on la jouer après avoir déterminé si le subterfuge a réussi (ou dans quelle mesure)?

R: Non, vous devez jouer Opposition avant de déterminer si le subterfuge a réussi ou non.

Q: Puis-je utiliser Opposition en réponse à un subterfuge joué en tant que réaction?

R: Oui – Opposition est déclenchée quand votre adversaire joue un subterfuge, c'est donc un déclenchement différent de celui de sa réaction.

Nourri par la Fureur (n° 327)

Q: Quels dés puis-je relancer en utilisant Nourri par la Fureur?

R: N'importe quels dés d'attaque au choix. Vous pouvez relancer un ou plusieurs dés spécifiques, ou tous les dés.

Voies Cachées (n° 331)

Q: Voies Cachées dit que le combattant est considéré comme ayant effectué une action de Mouvement. Est-ce que cela compte pour déclencher les cartes comme Esprit Vif, Ruzé Mais Brutal, et La Marche des Morts?

R: Le combattant reçoit un pion Mouvement mais Voies Cachées n'est pas une action de Mouvement (ni même une action d'aucune sorte). Ainsi, Esprit Vif et Ruzé Mais Brutal ne peuvent pas être déclenchés par Voies Cachées (car il n'y a aucune action pour effectuer une réaction), et vous ne pouvez pas marquer Couvrir la Distance grâce à Voies Cachées (car ce n'est pas une action de Mouvement). Toutefois, comme le combattant est considéré comme ayant effectué une action de Mouvement à ce round, ce combattant compte pour La Marche des Morts lorsque vous le vérifiez à la phase de fin.

Improvisation (n° 333)

Q: Improvisation peut-elle être utilisée si vous n'avez aucune carte de pouvoir dans votre main pour la défausser ?

R: Oui.

Dernière Chance (n° 336)

Q: Dernière Chance et Le Nécromancien Ordonne peuvent-ils être déclenchés par la même action d'Attaque ?

R: Oui. Dernière Chance est une réaction effectuée pendant une action d'Attaque qui vous permet d'ignorer les dégâts causés par l'action d'Attaque. Comme seules les actions d'Attaque réussies sont celles qui infligent des dégâts, ici l'action d'Attaque rate. À ce moment-là, si le combattant attaquant est de la Garde Sépulcrale, le joueur peut jouer Le Nécromancien Ordonne, qui est une réaction effectuée après qu'une action d'Attaque a raté.

Q: Qu'est-ce que "normalement" signifie dans Dernière Chance ? Est-ce que cela prend en compte la situation du combattant (y compris les combattants en soutien, et les améliorations et subterfuges pertinents), ou est-ce uniquement basé sur la caractéristique de Défense du combattant ?

R: Cela se base juste sur la caractéristique de Défense du combattant – si, par exemple, le combattant a une caractéristique de Défense de ♣, un jet de tout autre que ♣ ou ♠ fonctionnera avec Dernière Chance.

Q: Si un combattant ennemi doit être mis hors de combat par l'action d'Attaque de mon combattant, mais que mon adversaire utilise Piège à Âme ou Dernière Chance pour ne pas être mis hors de combat, puis-je malgré tout repousser ce combattant ?

R: Oui.

Q: Si un combattant subit des dégâts par une action d'Attaque, puis qu'un joueur joue Piège pour infliger 1 dégât supplémentaire à ce combattant (ce qui le mettrait hors de combat), est-il possible de jouer Dernière Chance ?

R: Non. Dernière Chance est jouée lorsqu'une action d'Attaque doit mettre un combattant hors de combat, et Piège n'est pas une action d'Attaque.

Q: Est-ce qu'une combinaison quelconque des réactions de Dernière Chance, Ultime Riposte et Piège à Âme peut être effectuée lors de la même action d'Attaque ?

R: Non.

Puissant Revers (n° 339)

Q: Que se passe-t-il quand j'utilise une Épée d'Ombreverre avec le subterfuge Puissant Revers, en ciblant plusieurs combattants ennemis ?

R: Vous faites l'action d'Attaque contre chaque combattant un par un, dans l'ordre de votre choix. Après la première de ces actions d'Attaques qui a réussi, vous défaussez l'amélioration, ce qui signifie que vous ne pouvez pas résoudre l'action d'Attaque contre les cibles restantes.

Q: Que se passe-t-il quand j'utilise une Arme Démoniaque avec le subterfuge Puissant Revers, en ciblant plusieurs combattants ennemis ?

R: Le combattant subit 1 dégât avant d'effectuer chaque action d'Attaque ; donc il subit d'abord 1 dégât, puis (s'il a survécu) il effectue sa première action d'Attaque, puis

il subit encore 1 dégât, puis (s'il a survécu) il effectue sa deuxième action d'Attaque, et ainsi de suite. S'il est mis hors de combat, vous ne pouvez pas résoudre l'action d'Attaque contre les cibles restantes.

Désorientation (n° 341)

Q: Si un combattant de la Nuée de Spiteclaw est choisi pour un subterfuge, mais si le joueur de ce combattant utilise Désorientation pour changer le combattant choisi, quel(s) combattant(s) ami(s) devient/deviennent Exalté(s) ?

R: Seulement celui choisi pour Désorientation.

Q: Si mon adversaire joue Confusion et choisit un de ses combattants et un de mes combattants, puis-je jouer Désorientation et choisir une différente paire de combattants (à condition de choisir un des siens et un des miens) ?

R: Non. Vous pourriez utiliser Désorientation pour choisir un autre combattant ami (à la place du combattant ami choisi initialement pour le subterfuge) qui est lui aussi adjacent au combattant ennemi choisi pour le subterfuge.

Folie Passagère (n° 342)

Q: Si je joue Folie Passagère, le combattant ennemi que je choisis devient-il un combattant ami pour la durée du subterfuge ?

R: Non.

Q: Si j'utilise Folie Passagère et que le combattant que j'ai choisi a l'amélioration Chasseur de Trophées, est-ce que je gagne un point de gloire supplémentaire si ce combattant met une autre figurine hors de combat ?

R: Non.

À Mon Tour (n° 343)

Q: Est-ce que les dégâts que mon combattant subit car il utilise Arme Démoniaque déclenche À Mon Tour, et si tel est le cas, dans quel ordre cela est-il résolu ?

R: Oui. Vous pourrez jouer À Mon Tour après avoir résolu l'action d'Attaque Arme Démoniaque.

Q: Est-ce que les dégâts que subit mon combattant à cause de Terrain Fracturé alors qu'il effectue une action d'Attaque déclenchent À Mon Tour, et si oui, comment cela est-il résolu ?

R: Oui. Vous pourrez jouer À Mon Tour après l'action de Mouvement effectuée au cours de l'action de Charge (c'est alors que Terrain Fracturé inflige des dégâts au combattant), résolvez À Mon Tour puis, (à supposer que vous le puissiez) résolvez l'action d'Attaque incluse dans l'action de Charge.

Rebond (n° 349)

Q: Qui cause les dégâts infligés par Rebond ?

R: Les dégâts sont infligés par la bande du joueur qui a joué Rebond.

Second Souffle (n° 354)

Q: Est-ce que cette carte me permet d'activer un combattant ami lors d'une activation adverse ?

R: Non. Elle vous permet d'activer un combattant ami (à votre activation) qui n'aurait normalement pas pu être activé (car il a un pion Charge). Si vous jouez cette carte à l'étape pouvoir qui suit votre activation, elle n'aura aucun effet.

Chute d'Éclats (n° 355)

Q: Chute d'Éclats peut-elle être jouée sur une case inoccupée et sur laquelle il y a un pion objectif ?

R: Oui.

Terrain Fracturé (n° 357)

Q: À quel moment un combattant subit les dégâts de Terrain Fracturé – avant ou après s'être déplacé ? Si les dégâts subis le mettent hors de combat, dans quelle case cela se produit-il, la case de départ ou celle d'arrivée ?

R: Après qu'il s'est déplacé – si les dégâts le mettent hors de combat, cela se produit sur la case d'arrivée.

Q: Si un combattant des Boyz d'Ironskull qui n'est pas Inspiré effectue une action de Charge après que Terrain Fracturé a été joué, subit-il des dégâts (et devient donc Inspiré) après avoir terminé l'action de Charge dans son intégralité, ou après l'action de Mouvement et avant l'action d'Attaque ?

R: Il subit des dégâts (et devient donc Inspiré) après son action de Mouvement et avant son action d'Attaque.

Q: Qui marque un point de gloire si un combattant est mis hors de combat par un Terrain Fracturé ?

R: Lors d'une partie à deux joueurs, quand le combattant d'un joueur est mis hors de combat, c'est son adversaire qui marque un point de gloire. Lors d'une partie à trois ou quatre joueurs, si vous jouez Terrain Fracturé et que les dégâts mettent un combattant ennemi hors de combat, vous marquez un point de gloire ; s'ils mettent un de vos combattants hors de combat, personne ne marque un point de gloire.

Q: Combien de dégâts subit un combattant repoussé par une action d'Attaque avec Recul à cause de Terrain Fracturé, s'il est en jeu ?

R: 1 dégât.

Q: Si un combattant se déplace et est repoussé tandis que Terrain Fracturé est en jeu, combien de dégâts subit-il, et quand ?

R: Il subit 1 dégât après le premier mouvement ou la première poussée. Il ne subit pas de dégât pour les mouvements ou poussées suivants à la même activation.

Éclats Fluctuants (n° 359)

Q: Peut-on utiliser Éclats Fluctuants pour déplacer un objectif sur une case de départ ?

R: Oui. Cela reste une case de départ.

Q: Peut-on utiliser Éclats Fluctuants pour déplacer un objectif sur une case bloquée ?

R: Non.

Ailes Spectrales (n° 361)

Q: Est-ce que les Ailes Spectrales ajoutent 2 à l'action de Mouvement d'un combattant incluse dans une action de Charge ?

R: Oui.

Sprint (n° 363)

Q: Quand des caractéristiques sont modifiées, la multiplication est-elle effectuée avant ou après l'addition ? Par exemple, si un combattant avec une caractéristique de Mouvement de 3 a Vitesse Accrue, lui conférant +1 en Mouvement, et si vous jouez Sprint, peut-il se déplacer de 7 ou de 8 cases ?

R: La multiplication (et la division) est effectuée avant l'addition (et la soustraction). Le combattant de votre exemple peut se déplacer de jusqu'à 7 cases.

Piège Temporel (n° 368)

Q: Piège Temporel donne l'instruction de sauter votre prochaine activation. Cela veut-il dire qu'il faut Passer à sa prochaine activation, ou gagnez-vous une activation supplémentaire, ce qui change l'ordre du tour ?

R: Lorsque vous utilisez Piège Temporel, vous faites une action supplémentaire (non une activation). Cette action a lieu à l'étape des pouvoirs, et vous ne retournez pas un pion d'activation en effectuant l'action. Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour faire quelque chose que vous ne pourriez pas faire normalement (ex : effectuer une action de Mouvement avec un combattant qui a un pion Mouvement). Une fois l'action effectuée, l'étape des pouvoirs continue. Vous devez choisir l'activation de joueur "Passer" à votre prochaine activation, qui sera suivie de l'étape des pouvoirs comme d'habitude. Piège Temporel ne modifie pas l'ordre du tour.

Piège (n° 369)

Q: Si un combattant est mis hors de combat par Piège, est-ce que cela se produit avant ou après qu'il a été repoussé ?

R: Après.

Q: Si un combattant est repoussé par une action d'Attaque qui n'avait pas réussi, puis que Piège soit joué pour infliger des dégâts à ce combattant, est-ce que l'action d'Attaque est considérée comme réussie ?

R: Non. Les dégâts sont infligés par le subterfuge, pas par l'action d'Attaque.

Q: J'effectue une action d'Attaque avec mon combattant, et après que les dés sont jetés, il est déterminé que l'action d'Attaque réussit et infligera des dégâts. Mon adversaire joue Rebond en réaction, mais rate le jet, donc rien ne se passe. Nous poursuivons la résolution de l'action d'Attaque: mon combattant inflige des dégâts, et je choisis de repousser le combattant ciblé. Puis-je à présent jouer la réaction Piège ?

R: Oui. Le déclencheur pour Piège est après que le combattant a été repoussé, ce qui est un déclencheur différent du moment où l'on détermine si l'action d'Attaque est réussie ou non.

CARTES UNIVERSELLES – AMÉLIORATIONS

Reliques Katophranes

Q: Combien de fois puis-je utiliser la réaction tirer des cartes avec une figurine ayant 4+ Reliques Katophranes qui effectue une action de Charge ?

R: Vous pouvez effectuer la réaction après chacune des actions du combattant (à supposer que l'adversaire ne joue pas une réaction au même instant), donc vous pourriez normalement utiliser la réaction deux fois pour une action de Charge: une fois après l'action de Mouvement et une fois après l'action d'Attaque. Si l'action d'Attaque cible plus d'un combattant ennemi, vous pouvez utiliser la réaction après chacune des actions d'Attaque incluses dans cette action d'Attaque.

Q: Si j'effectue une activation pour mettre un combattant en Garde, est-ce que cela est considéré comme l'action de ce combattant au regard de la réaction tirer des cartes des Reliques Katophranes ?

R: Oui.

Armure Bénie (n° 377)

Q: Quand un combattant avec Armure Bénie est ciblé par une attaque, jette-t-on un dé séparément pour voir si on obtient un symbole ☘ pour se guérir ou cela se réfère-t-il au jet de défense ? Dans le second cas, peut-on guérir plusieurs blessures si on obtient plusieurs ☘ ?

R: Cette carte concerne les dés que vous jetez pour la défense du combattant. Vous guérissez autant de blessures que vous obtenez de ☘.

Arme Démoniaque (n° 382)

Q: À quel moment le combattant subit-il le dégât quand il utilise l'amélioration Arme Démoniaque ?

R: Avant l'action d'Attaque.

Q: Qui a infligé le point de dégât subit par un combattant effectuant une action d'Attaque avec l'amélioration Arme Démoniaque ?

R: Ce combattant.

Attire-éclats (n° 416)

Q: Si mon adversaire et moi avons tous deux amélioré un combattant avec la carte Attire-éclats, quel Attire-éclats résout-on en premier au début d'une phase d'action ?

R: Ces améliorations devraient se résoudre simultanément, il faut donc utiliser les règles de séquençage pour déterminer quel Attire-éclats s'applique en premier.

Piège à Âme (n° 420)

Q: Est-ce que Piège à Âme peut être utilisé si le joueur attaquant a utilisé Tournez le Couteau ?

R: Oui. Tournez le Couteau est utilisé lorsqu'il est déterminé que l'action d'Attaque réussira, afin d'augmenter le nombre de dégâts infligés par cette action d'Attaque. Piège à Âme est utilisé lorsque le combattant est mis hors de combat (donc lorsque les dégâts sont infligés).

Q: Si un combattant ennemi doit être mis hors de combat par l'action d'Attaque de mon combattant, mais que mon adversaire utilise Piège à Âme ou Dernière Chance pour ne pas être mis hors de combat, puis-je malgré tout repousser ce combattant ?

R: Oui.

Q: Est-ce qu'une combinaison quelconque des réactions de Dernière Chance, Ultime Riposte et Piège à Âme peut être effectuée lors de la même action d'Attaque ?

R: Non.

Frappe Éclair (n° 423)

Q: Comment résout-on une Frappe Éclair ?

R: Choisissez un combattant avec cette amélioration et capable d'effectuer une action d'Attaque (il n'a pas besoin d'être à Portée lorsque vous le faites). Poussez ce combattant d'une case (comme une Réaction) puis effectuez l'action d'Attaque de Frappe Éclair avec ce combattant.

Vous pouvez utiliser Frappe Éclair même s'il n'y a pas de figurine ennemie à portée et en ligne de vue, si la poussée d'une case accordée par Frappe Éclair amène votre combattant sur une case où il est à portée et en ligne de vue de la cible. Chaque fois que vous utilisez Frappe Éclair, le combattant doit finir la poussée sur une case depuis laquelle il peut effectuer une action d'Attaque. Vous ne pouvez pas utiliser Frappe Éclair si vous ne pouvez pas pousser le combattant à portée suffisante pour effectuer l'action d'Attaque grâce à la poussée d'une case accordée par Frappe Éclair.

Si quelque chose se produit (c'est-à-dire une Réaction à la poussée) et fait que le combattant n'est plus à portée pour effectuer l'action d'Attaque, l'action d'Attaque n'est pas effectuée (elle n'échoue pas et ne réussit pas) et l'activation prend fin. On ne peut effectuer aucune réaction déclenchée par une action d'Attaque (puisque celle-ci n'est pas effectuée) et l'action ne compte pas pour les objectifs comme Que le Sang Coule (puisque celle-ci n'est pas effectuée).

Frappe Éclair ne modifie pas le fonctionnement des actions de Charge – à la fin de l'action de Mouvement d'une action de Charge, votre combattant doit avoir une cible valide pour une de ses actions d'Attaque à portée et en ligne de vue.

Offensive Totale (n° 431)

Q: Si j'améliore mon combattant avec Offensive Totale, ai-je le droit d'utiliser le dé d'attaque bonus en effectuant une action d'Attaque qui cible plusieurs combattants ? Si oui, comment est-ce que cela fonctionne ?

R: Vous pouvez utiliser le dé d'attaque bonus en effectuant une action d'Attaque qui cible plusieurs combattants, mais vous aurez le dé d'attaque bonus uniquement pour la première action d'Attaque que vous effectuez de cette manière (c'est-à-dire contre le premier des combattants que vous ciblez).

Charme du Trompeur (n° 432)

Q: Est-ce que Charme du Trompeur fonctionne avant ou après le tir au dé au début de la phase d'action pour déterminer quel joueur effectue la première activation ?

R: Après le tir au dé. Si plus d'un joueur a un combattant avec un Charme du Trompeur, utiliser les règles de séquençage pour déterminer quel joueur résout son aptitude le premier.

Arme Vampire (n° 435)

Q: J'ai un combattant équipé d'une Arme Vampire et je joue Ultime Riposte lorsque ce combattant doit être mis hors de combat. Si ce combattant met un combattant ennemi hors de combat avec l'action d'Attaque accordée par Ultime Riposte, ce qui retire un pion de blessure de mon combattant, que se passe-t-il ?

R: Si, après cette action d'Attaque, le combattant a moins de pions de blessure sur sa carte de combattant que sa caractéristique de Blessures, il n'est pas mis hors de combat et votre adversaire ne gagne pas un point de gloire.

