BATTLETOME : NIGHTHAUNT

Commentaire des Designers, juillet 2019

Le commentaire suivant vient compléter les règles du *Battletome Nighthaunt*. Il se présente sous la forme d'une série de questions-réponses ; les questions sont inspirées de celles que les joueurs ont posées, les réponses sont apportées par l'équipe qui a rédigé les règles et expliquent la façon dont les règles sont censées être appliquées. Les commentaires aident à dresser un cadre par défaut pour vos parties, mais les joueurs peuvent tout à fait discuter des règles avant une partie, et modifier certaines choses comme bon leur semble, si tous les joueurs sont d'accord (ce genre de modifications est souvent appelé "règles maison").

Nos commentaires sont régulièrement mis à jour ; lorsque des changements sont apportés, les changements par rapport à la version précédente apparaîtront en magenta. Lorsque la date comporte une note, comme "Mise à Jour Locale 2", 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 (ces corrections locales sont précédées du symbole #).

Q : Concernant Esprits Impérissables, si une figurine est à 12" ou moins de mon général ou d'un ***Héros*** *ami, est-ce que je jette 1 dé pour annuler la blessure ou blessure mortelle, ou 1 dé par* ***Héros*** *ami à 12" ou moins de la figurine ?*
R : Jetez 1 dé (un seul) pour annuler la blessure ou blessure mortelle.

Q : Est-ce que la portée de l'aptitude de dissipation des Myrmourn Banshees est 18" ?
R : Oui.

Q : La charte de bataillon Garde Enchaînée mentionne le sort Translocation Temporelle. Où se trouve-t-il ?
R : Il apparaît sur la charte d'unité livrée avec le Guardian of Souls avec Sablier de Mortalité qui était disponible en édition limitée pour les anniversaires des magasins.

Q : À propos de l'aptitude Mange-sorts des Myrmourn Banshees et de son interaction avec les sorts persistants, en particulier cette partie : "Une fois à chacune de vos phases des héros, si cette unité est à 6" ou moins d'un ***Sort Persistant****, elle peut tenter de le conjurer de la même façon qu'un* ***Sorcier****." – cette aptitude peut-elle être utilisée à n'importe quel moment de la phase des héros ?*
R : Non, elle doit être utilisée au début de la phase des héros (car les **Sorciers** peuvent tenter de conjurer uniquement au début de la phase des héros).