Commentaires des Designers, Juin 2019

Les commentaires suivants sont destinés à compléter Warhammer Underworlds. Ils sont présentés sous la forme de questions & réponses, les questions étant basées sur celles posées par les joueurs, les réponses étant données par l'équipe de conception des règles, afin d'expliquer les règles et comment elles doivent être jouées.

Les règles de *Warhammer Underworlds : Nightvault* remplacent celles de *Warhammer Underworlds : Shadespire* et ces Commentaires des Designers et les Errata de Warhammer Underworlds : Nightvault remplacent l'Errata et FAQ Officiels de *Warhammer Underworlds : Shadespire.*

Les commentaires sont mis à jour régulièrement. Lorsque des changements sont effectués par rapport à la version précédente, ils 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 #).

FAQ

GÉNÉRALES

Q : Comment s'appellent les plateaux du pack Chambres Interdites ?
R : Le côté avec un ensemble de 3 cases fatales est la Fosse à Éclats en Fusion, l'autre est le Réfracteur Brisé.

Q : Comment définit-on "unique" en ce qui concerne la constitution des piles ? Ai-je le droit de mettre deux Potions de Soin 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 Soin 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 Soin" française et la "Healing Potion" anglaise par exemple.

Q : Quand je choisis un plateau de jeu, puis-je en prendre un de la collection de mon adversaire ?
R : Non.

Q : Quand je place le dernier pion objectif, puis-je le placer sur une case de bord même s'il y a une case autre qu'une case de bord où je pourrais le placer ?
R : Oui.

Q : Quand j'effectue un mulligan et que je défausse toutes les cartes d'un type de ma main (par exemple, mes cartes Pouvoir), puis-je tirer les nouvelles cartes puis décider d'effectuer un mulligan pour mon autre type de cartes (dans l'exemple précédent, les cartes Objectif ?)
R : Non. Une fois que vous avez pioché toutes vos cartes, vous décidez quel(s) type(s) de cartes défausser en une seule fois, puis vous piochez d'un coup toutes les cartes remplacées.

Q : Puis-je effectuer plusieurs mulligans ?
R : Non.

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: Si une carte dit de pousser un combattant de jusqu'à deux cases, qu'est-ce que cela signifie ?
R: Vous pouvez laisser le combattant où il se trouve (c'est alors une poussée de 0 case, auquel cas le combattant n'est pas considéré comme ayant été poussé), ou vous pouvez le pousser d'une case, ou vous pouvez le pousser de deux cases (notez que vous ne pouvez pas le pousser sur sa case de départ).

Q: Si un combattant est poussé d'une distance de 0 case, compte-t-il comme ayant été poussé ?
R: Non.

Q: Est-ce qu'un combattant subit les dégâts d'une case fatale s'il est placé sur celle-ci (par opposition à y être poussé ou s'il s'y déplace) ?
R: Non.

Q: ce qu'un combattant subit les dégâts d'une case fatale s'il s'y trouve au moment où elle devient une case fatale ?
R: Non.

Q: Est-ce qu'une bande est considérée comme ayant provoqué le dégât d'une case fatale ?
R: Non.

Q: Peut-on appliquer une amélioration à un combattant ennemi ?
R: Non.

Q: Quand un combattant est mis hors de combat, est-ce que ses améliorations vont dans la pile de défausse ?
R: Non. Il conserve ses améliorations.

Q: Si un combattant avec un pion Mouvement effectue une autre action de Mouvement (comme Prêt pour l'Action), gagne-t-il un autre pion Mouvement ?
R: Oui.

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: Quand une caractéristique est modifiée, est-ce que la multiplication s'applique avant ou après une addition ? Par exemple, si un combattant avec une caractéristique Dégâts de 3 a Force Accrue qui lui donne +1 Dégât, que je joue Frappe Létale et qu'il obtient une touche critique, est-ce qu'il provoque 7 ou 8 dégâts ?
R: Une multiplication (et une division) se produit avant une addition (et une soustraction). Dans cet exemple, le combattant provoque 7 dégâts.

Q: Est-ce que la Portée, les Dés, les Dégâts, le Mouvement, la Défense et les Blessures sont la même chose que les caractéristiques Portée, Dés, Dégâts, Mouvement, Défense et Blessures ?
R: Oui quand le terme a une majuscule. Par exemple, +1 en Mouvement signifie "améliorez d'un point la caractéristique Mouvement de ce combattant". Un combattant dont la caractéristique Mouvement imprimée est 3 et qui a +1 en Mouvement (par exemple grâce à Vitesse Accrue) a une caractéristique Mouvement de 4. Autre exemple, une action d'Attaque ayant +1 en Dégâts: la caractéristique Dégâts de cette action d'Attaque devient 2.

Q: Est-ce que les dés de magie sont considérés comme des dés d'attaque quand on effectue une action d'Attaque de sort ?
R: Non. Les cartes qui spécifient "dé d'attaque" n'interagissent pas avec les dés de magie (ainsi, Arme Éveillée ou Nourri par la Fureur ne permettent pas à un sorcier de relancer un dé de magie lors d'une action d'Attaque de sort). Vous ne pouvez par jeter des dés d'attaque lorsque vous tentez de lancer une action d'Attaque de sort (ainsi Armure Légère n'affecte pas une action d'Attaque de sort). Toutefois, les cartes qui affectent la caractéristique Dés affectent les actions d'Attaque de sorts. Ainsi, Armée d'un Seul Homme donnerait à un sorcier un dé de magie de plus pour ses actions d'Attaque de sorts, tout comme Sphère de Hysh, alors que Doute Incapacitant signifie qu'il n'aurait qu'un seul dé de magie. Si Pluie de Sang s'applique lors d'une action d'Attaque de sort, il a une caractéristique ✕ mais le joueur jette tout de même des dés de magie, si bien qu'il aura besoin de ✵ pour obtenir des réussites.

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: Si un de mes combattants effectue une action d'Attaque de sort qui échoue à cause du jet de défense de mon adversaire, est-ce qu'on considère que mon combattant a réussi à lancer le sort ?
R: Non.

Q: Si mon combattant tente de lancer un sort qui nécessite deux symboles ♈, et que j'obtiens un seul symbole ✵, est-ce que cela suffit pour lancer le sort ?
R: Non.

Q: Qui est considéré comme ayant infligé le dégât subi par un sorcier ayant obtenu au moins deux symboles ✵ sur son jet de lancement ?
R: Le sorcier. Si le sort en question est une action d'Attaque de sort, on considère que c'est l'action d'Attaque qui inflige le dégât (mais ça n'en fait pas pour autant une action d'Attaque réussie).

Q: Quand un combattant a au moins un pion blessure et que sa caractéristique Blessures est réduite par un modificateur, que se passe-t-il ?
R: Le modificateur n'a pas d'effet sur les pions blessures de la carte de ce combattant. Une fois le modificateur appliqué, vérifiez si le nombre de pions blessures sur la carte du combattant égale ou dépasse sa nouvelle caractéristique Blessures. Si c'est le cas, le combattant est mis hors de combat. Changer la caractéristique Blessures d'un combattant ne lui inflige pas des dégâts.

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). Un combattant est considéré comme ayant provoqué les dégâts infligés directement par des manœuvres de sorts (comme Malédiction de la Lune Funeste, Flammes Dévorantes ou Sphère d'Azyr).

Q: Si un de mes combattants est mis hors de combat dans une partie à deux joueurs, est-ce que mon adversaire gagne toujours un point de gloire ?
R: Oui, sauf si le contraire est précisé. Par exemple, dans une partie à deux joueurs l'adversaire gagne un point de gloire si votre combattant est mis hors de combat par une case fatale, par l'action d'Attaque de sa propre Arme Démoniaque, par votre Rafale d'Éclats, par des pions Blessure sur sa carte de combattant une fois que le Dessèchement d'Abasoth est résolu, etc.

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: Si un combattant est mis hors de combat par les dégâts d'une action d'Attaque, peut-il être d'abord repoussé ?
R: Non. On repousse après avoir infligé les dégâts, et si les dégâts infligés suffisent à mettre le combattant hors de combat, il ne peut pas être 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 mon action d'Attaque avec Recul réussit, est-ce que je dois repousser l'ennemi de la distance maximale possible ?
R: Non. Par exemple, si votre action d'Attaque avec Recul 2 réussit, vous pouvez décider de ne pas repousser l'ennemi, ou de le repousser d'1, 2 ou 3 cases.

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 un 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.

Si un combattant effectue une action grâce à un subterfuge qui devrait normalement lui donner un pion (comme un pion Mouvement pour avoir effectué une action de Mouvement) il gagne bel et bien ce pion.

Q: Si mon adversaire et moi voulons jouer un subterfuge au même moment (par exemple on veut tous les deux jouer Confusion) est-ce que la règle de séquençage s'applique ?
R: Non. L'étape pouvoir se joue dans un ordre spécifique, donc vous aurez chacun l'occasion de jouer votre subterfuge, et cette occasion est dictée par l'ordre d'activation des joueurs (voir p. 22 des règles).

Q: Pour les réactions effectuées pendant une action d'Attaque, est-ce que les expressions "avant de jeter les dés" et "avant le jet d'attaque" indiquent le même moment (par exemple pour la Potion de Rage et pour Défense Agressive) ?
R: Oui.

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: Est-ce que les réactions qui se produisent après la dernière action d'une activation se produisent lors de cette activation ou pendant l'étape pouvoir ?
R: Ni l'un ni l'autre. Ces réactions ont lieu entre l'activation et l'étape pouvoir.

Q: Est-ce que les réactions qui se produisent après une activation (comme la réaction d'exaltation de Snirk) bloquent la fenêtre de réaction des réactions qui ont lieu après une action d'Attaque (comme Piège à Fosse ou la réaction de Skhathael) si cette action d'Attaque est la dernière action d'une activation et que le joueur ayant la réaction "après une activation" a la priorité pour effectuer une réaction ?
R: Oui.

Q: Est-ce que les réactions qui se produisent après une action d'Attaque (comme Piège à Fosse) partagent une fenêtre de réaction avec des réactions comme À Mon Tour puisqu'elles ont lieu toutes les deux après l'action d'Attaque, en dépit du fait qu'elles ont des conditions différentes (Piège à Fosse nécessite qu'un combattant soi repoussé, et À Mon Tour nécessite que l'action d'Attaque ait provoqué des dégâts) ?
R: Oui.

Q: Qu'est-ce qui se produit en premier après une activation : une réaction à cette activation, ou un objectif "Marquez ceci immédiatement" dont la condition a été satisfaite à cette activation ?
R: Une réaction se produit en premier (si un joueur a une réaction pouvant se produire pendant cette fenêtre de réaction et qu'il veut la jouer).

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-ce qu'une manœuvre compte comme un subterfuge (par exemple pour les objectifs qui nécessitent de jouer un certain nombre de subterfuges)?
R: Une manœuvre est soit un sort, soit un subterfuge. Une manœuvre de sort ne compte pas comme un subterfuge, et ne remplira pas les conditions d'objectifs qui nécessitent de jouer des subterfuges.

Q: Quand je marque des objectifs à la phase de fin, est-ce qu'ils sont marqués simultanément, ou l'un après l'autre, dans l'ordre de mon choix ?
R: L'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Q: Quels objectifs "marquez ceci immédiatement" peuvent être marqués si on les pioche après avoir rempli la condition pour les remplir (au lieu de les avoir déjà en main quand la condition est remplie) ?
R: La norme est qu'un objectif "marquez ceci immédiatement" doit être dans votre main quand la condition pour le marquer est remplie. Si vous piochez l'objectif après avoir rempli la condition, vous devez de nouveau la remplir pour pouvoir marquer l'objecti.

La liste qui suit indique toutefois les exceptions à cette norme (pour les cartes publiées jusqu'en février 2019). Si vous les piochez après avoir rempli la condition pour les marquer, vous pourrez les marquer dès la prochaine phase d'action, réaction ou manœuvre (selon l'objectif).

Du Sang pour le Dieu du Sang
(Shadespire #2 / Nightvault #118)
Attirer le Regard de Khorne
(Shadespire #4 / Nightvault #120)
Que Coule le Sang (Shadespire #8 / Nightvault #124)
Intimidant (Shadespire #30 / Nightvault #146)
Appel de la Waaagh! (Shadespire #30)
Khorne Nous Voit (Shadespire #178)
Pas d'Issue (Shadespire #180)
Attaque de Rangers (Shadespire #211)
Attaque Concertée (Shadespire #246)
Attaque Fracassante (Shadespire #271)
Attirer l'Attention (Leaders #18)
Grand Tueur (Leaders #20)
Clé de Voûte (Leaders #22)
Tueur (Leaders #25)
Emmenez-les! (Nightvault #32)
Nuée d'Esprits (Nightvault #34)
Maître de la Magie (Nightvault #64)

Q: Si je remplis les conditions pour marquer un objectif "marquez ceci immédiatement pendant une action d'Attaque, est-ce que je marque cette carte pendant cette action d'Attaque (et tire immédiatement une autre carte objectif) ?
R: Non. Quand vous remplissez les conditions d'un objectif "marquez ceci immédiatement" pendant une action, vous marquez l'objectif une fois l'action résolue. Si cette action fait partie d'une action de Charge, vous ne marquez pas l'objectif jusqu'à ce que l'action de Charge ait été résolue.

Q: Quand est-ce que je marque des points de gloire pour des améliorations qui donnent des points de gloire à la troisième phase de fin (comme les "clés", le Manteau du Héros et la Carte Changeante)?
R: Au début de la troisième phase de fin, avant que tout joueur marque des objectifs. Si plus d'un joueur a ces améliorations, tous les points de gloire de ces améliorations sont marqués simultanément (et avant que tout joueur marque des objectifs).

Q: Certaines cartes utilisent le mot "supplémentaire", comme Danse Macabre (une case supplémentaire pour une action de Mouvement) et Zélé Défenseur (un combattant en soutien supplémentaire). Est-ce que ces cartes fonctionnent si la valeur à laquelle on ajoute le bonus est 0 (par exemple, si un combattant avec un Mouvement de 0 est affecté par Danse Macabre, ou si un combattant sans combattant ami en soutien est un Zélé Défenseur)?
R: Oui.

Q: Quand je résous une aptitude qui fait revenir dans ma main une carte de ma pile de défausse, est-ce que je dois montrer à l'adversaire la carte que je reprends en main ?
R: Oui.

Q: Quand les sorts qui persistent sont-ils mis dans la pile de défausse ?
R: Quand leur effet prend fin. Jusqu'à cet instant, ils sont en jeu (Il est pratique de les placer près de la carte de combattant du combattant qu'ils affectent) et ne sont pas dans la pile de défausse.

BRISEURS DE MALÉDICTION DE STORMSIRE – COMBATTANTS

Q: Comment Fracassant fonctionne contre Ammis et Rastus quand ils sont Exaltés ?

R: Quand une action d'Attaque a Fracassant, la cible ne compte pas les symboles comme des réussites dans son jet de défense. Cela signifie qu'Ammis et Rastus, une fois Exaltés (et qu'on considère donc dès cet instant qu'ils sont En Garde) peuvent utiliser les symboles et (et des symboles de soutien, le cas échéant) mais pas les symboles comme réussites quand ils sont la cible d'une action d'Attaque Fracassante.

LES BRISEURS DE MALÉDICTION DE STORMSIRE – MANŒUVRES

Chaîne d'Éclairs (#11)

Q: Si la chaîne de ce sort passe plusieurs fois sur le même combattant ennemi, est-ce qu'il subit plusieurs dégâts ?

R: Non.

Conduit Empathique (#13)

Q: Est-ce que je peux choisir un combattant sans combattant ami adjacent pour lancer ce sort ?

R: Oui. S'il est lancé, le sort n'aura aucun effet (mais il comptera comme ayant été lancé).

Focaliser la Tempête (#14)

Q: Combien de temps ce subterfuge dure-t-il ?

R: Il persiste jusqu'au prochain sort que votre bande tente de lancer.

BRISEURS DE MALÉDICTION DE STORMSIRE – AMÉLIORATIONS

Bâton de Foudre (#21)

Q: Si je lance le sort de l'amélioration Bâton de Foudre plusieurs fois sur le même combattant, que se passe-t-il ?

R: Les actions d'Attaque de ce combattant ayant une seule cible auront +1 en Portée à chaque fois que le sort est lancé avec succès, et ce jusqu'à la fin du round.

LES ÉPINES DE LA REINE DES RONCES – COMBATTANTS

Q: Quand les combattants des Épines de la Reine des Ronces deviennent-ils Exaltés ?

R: Au début de votre activation (quel que soit le combattant que vous activez, si vous en activez un), tout combattant ami adjacent à un combattant ennemi devient Exalté.

Q: Est-ce que les combattants des Épines de la Reine des Ronces peuvent être poussés à travers des cases bloquées ou occupées ?

R: Non. Ils peuvent se déplacer à travers ces cases lors d'une action de Mouvement (y compris dans le cadre d'une Charge) mais ils ne peuvent pas être poussés (ou repoussés) sur une case bloquée ou occupée.

Q: Est-ce que les combattants des Épines de la Reine des Ronces comptent toujours les cases fatales comme des cases normales ?

R: Oui.

LES ÉPINES DE LA REINE DES RONCES – OBJECTIFS

Conquérir la Ville (#35)

Q: Est-ce que les objectifs à moitié sur mon plateau de jeu et à moitié sur le plateau de l'adversaire (parce qu'ils ne sont dans le territoire de personne) sont considérés comme sur les deux plateaux à la fois ?

R: Oui.

LES ÉPINES DE LA REINE DES RONCES – MANŒUVRES

Progression Inexorable (#39)

Q: Quand je joue Progression Inexorable, est-ce que je dois pousser tous les Chainrasps amis ?

R: Non (vous pouvez choisir de pousser un Chainrasp de 0 case, ce qui revient à ne pas le pousser). De plus, vous ne pouvez pas pousser un Chainrasp déjà adjacent à un combattant ennemi, car il ne peut alors pas être rapproché d'un combattant ennemi (cela n'empêche pas de jouer la carte, cela signifie simplement qu'elle n'affectera pas ce Chainrasp).

Q: Puis-je jouer Progression Inexorable s'il n'y a pas de combattant ennemi ?

R: Oui, mais dans ce cas, cette carte n'aura pas d'effet.

Apparition Soudaine (#47)

Q: Puis-je l'utiliser pour placer sur le champ de bataille un combattant hors de combat ?

R: Non.

LES ÉPINES DE LA REINE DES RONCES – AMÉLIORATIONS

Vengeance Inéluctable (#55)

Q: Si la Reine des Ronces a une caractéristique Mouvement de 0, peut-elle effectuer une action de Mouvement pour être placée sur une case de départ grâce à Vengeance Inéluctable ?

R: Oui.

LES YEUX DES NEUF – COMBATTANTS

Q: Est-ce que l'action de Vortemis pour invoquer la Blue Horror est un sort ?

R: Non.

Q: Est-ce que K'charik devient Exalté s'il est adjacent à Turosh, Narvia ou une Horror quand ils réussissent leur action d'Attaque ?

R: Non, car leurs actions d'Attaque ne sont pas des sorts.

Q: Est-ce que K'charik devient Exalté s'il est adjacent à un sorcier ennemi qui lance un sort ?

R: Oui.

Q: Est-ce que la Blue Horror peut être mise hors de combat ? Est-ce qu'un joueur gagne un point de gloire s'il met la Blue Horror hors de combat ? Est-ce que des objectifs relatifs à la mise hors de combat de combattants peuvent être marqués en mettant la Blue Horror hors de combat ?

R: Non. Quand la Blue Horror devrait être mise hors de combat, elle est remplacée par les Brimstone Horrors. De fait, elle n'est jamais mise hors de combat.

Q: Si une Blue Horror doit être mise hors de combat par des dégâts pendant son action de Mouvement ou de Charge (par exemple à cause d'une case fatale) que se passe-t-il ?
R: La figurine de Blue Horror est remplacée par la figurine de Brimstone Horrors sur la case où la Blue Horror aurait dû être mise hors de combat. Retirez tous les pions de ce combattant. Si ce combattant ne s'est pas encore déplacé d'autant de cases que sa caractéristique Mouvement, il peut continuer son action de Mouvement. S'il effectuait une action de Charge, il finit de la résoudre. Dans les deux cas, le combattant gagne normalement un pion Mouvement ou Charge.

Q: Si une Blue Horror avec l'amélioration Couronne d'Avarice est mise hors de combat, est-ce que je vole un point de gloire inutilisé de mon adversaire ?
R: Cette situation est impossible car une Blue Horror n'est jamais mise hors de combat.

LES YEUX DES NEUF – AMÉLIORATIONS
Protégé du Destin (#81)
Q: Si K'charik a les améliorations Protégé du Destin et Fidèle Défenseur, comment résout-on ses jets de défense ?
R: Quand vous avez effectué son jet de défense, vous pouvez relancer tous les dés de défense (grâce à Protégé du Destin) ou un dé de défense (grâce à Fidèle Défenseur). Vous ne pouvez pas faire les deux, car il est interdit de relancer une relance.

LES KREVARDS DE ZARBAG – COMBATTANTS
Q: Quand Snirk Sourtongue devient-il Exalté ?
R: Vous pouvez effectuer la réaction de la carte de combattant de Snirk Sourtongue après n'importe quelle activation (la vôtre ou celle de l'adversaire, et pas nécessairement après l'activation de Snirk). Dans ce cas, Snirk devient Exalté.

Q: Est-ce que l'Action sur la face Exaltée de la carte de combattant de Sourtongue est un Mouvement, une Charge ou une action d'Attaque ?
R: Non.

Q: Quand j'utilise l'action spéciale de Snirk Exalté, est-ce que je le pousse d'une case à la fois, en résolvant les effets contre chaque autre combattant après chaque poussée, ou est-ce que je le pousse de 3 cases d'un coup, après avoir poussé hors de son chemin les autres combattants ?
R: 1 case à la fois. Notez qu'il s'agit d'une exception à la façon normale dont un combattant est poussé par une Déviation (et où il est alors poussé d'un coup de toute la distance), car cela permet de résoudre l'impact de Snirk contre les autres combattants. Notez aussi que la poussée de Snirk n'est pas terminée tant qu'il n'a pas été poussé de 3 cases, ou que sa poussée est empêchée, comme décrit sur sa carte de combattant. Par exemple, cela signifie que vous ne pouvez pas jouer la réaction de l'amélioration Rôdeur en réaction de la poussée de Snirk avant que celle-ci soit totalement terminée.

Q: Quand Snirk devrait dévier sur un combattant qui ne peut pas être poussé, Combien de dégâts reçoit chacun de ces combattants ?
R: Snirk reçoit 1 dégât et le combattant qui ne peut pas être poussé reçoit 1 dégât.

Q: Comment Mimique interagit avec l'action spéciale de Snirk Exalté?
R: La réaction de Mimique peut être effectuée après que n'importe quel autre combattant a été poussé par Snirk (c'est alors une poussée d'une case) ou dès la fin de l'action de Snirk (dans ce cas c'est une poussée du même nombre de cases que celle de Snirk).

Q: Est-ce que je dois pousser Snirk Exalté de 3 cases quand j'utilise son action spéciale, ou puis-je le pousser seulement de 2, 1 voire 0 case ?
R: Vous devez le pousser de 3 cases, sauf si la poussée est empêchée, comme décrit sur sa carte de combattant.

Q: Si Snirk est poussé pendant son action spéciale de Snirk Exalté par autre chose que son action spéciale (par exemple par Mimique), puis-je poursuivre ensuite son action spéciale ?
R: Non.

Q: Est-ce que l'action spéciale de Snirk Exalté peut créer une chaîne qui s'étire jusque sur une case incomplète ?
R: Non.

Q: Est-ce que Drizgit peut utiliser l'action de sa carte de combattant pour effectuer lui-même une action de Mouvement, même s'il n'y a pas de Squig ami adjacent ?
R: Oui, s'il n'a pas de pion Mouvement ou Charge.

Q: Quand Drizgit utilise l'action de sa carte de combattant pour permettre à lui et aux Squigs amis adjacents d'effectuer une action de Mouvement, dans quel ordre sont résolues ces actions de Mouvement ?
R: L'une après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur de Drizgit.

Q: Comment l'action de la carte de combattant de Drizgit interagit avec Grégaire?
R: Quand Drizgit effectue une action de Mouvement à l'aide de l'action de sa carte de combattant, cela peut déclencher la réaction Grégaire d'un Grot ami adjacent.

LA BANDE À MOLLOG – COMBATTANTS
Q: Est-ce que le Stalasquig peut utiliser le Cristal de Voie Métaphysique pour effectuer une action de Mouvement ?
R: Non, car il ne peut pas effectuer d'action de Mouvement.

Q: Est-ce que le Stalasquig peut effectuer une action de Mouvement grâce à Prêt pour l'Action ?
R: Non.

Q: Est-ce que la position du Stalasquig peut être changée grâce à Voies Cachées?
R: Oui. Voies Cachées n'est pas une action de Mouvement.

Q : Quand on place le Stalasquig, est-ce qu'on tire d'abord aux dés pour déterminer qui choisit qui joue en premier au premier tour, ou place-t-on le Stalasquig avant de tirer aux dés ?
R : Placez le Stalasquig puis tirez aux dés.

Q: Quand plusieurs joueurs ont un Stalasquig, comment détermine-t-on celui qui est placé en premier ?
R: Suivez les règles de séquençage du livre de règles.

LA MEUTE FANATIQUE – OBJECTIFS
Q: Que signifie le fait de révéler une carte objectif "Serment", quand cela est demandé ?
R : Si vous le désirez, au début de votre première activation de la phase d'action, vous pouvez révéler une ou des carte Objectif "Serment" à votre adversaire : vous les lui montrez, afin qu'il puisse les lire s'il le veut. Ensuite, reprenez ces cartes en main, en les gardant de nouveau cachées de votre adversaire.

LA MEUTE FANATIQUE – MANŒUVRES
Sacrifice Brutal (#184)
Q: Quand je joue Sacrifice Brutal lors d'une partie à deux joueurs et que je mets hors de combat un de mes combattants, est-ce que l'adversaire gagne un point de gloire ?
R : Oui.

LES PROFITEURS DE THUNDRIK – COMBATTANTS
Q: Quand puis-je utiliser l'aptitude Promotion de Thundrik ?
R : Après avoir marqué un objectif et avant de piocher une carte pour le remplacer.

LES PROFITEURS DE THUNDRIK – OBJECTIFS
Tir à la Tête (#235)
Q: Est-ce que l'action d'Attaque de mon combattant doit réussir pour faire un Tir à la Tête ?
R : Oui.

Vivre par et pour le Code (#237)
Q: Est-ce que les objectifs marqués sont considérés comme défaussés vis-à-vis de Vivre par et pour le Code ?
R : Non.

LES PROFITEURS DE THUNDRIK – MANŒUVRES
Gaz Toxiques (#250)
Q: Quand Gaz Toxiques est joué, qui pousse le combattant ?
R : Le joueur qui a joué Gaz Toxiques.

LES GARDIENS D'YLTHARI – COMBATTANTS
Q: Est-ce que Vitalité Corrompue ou Explosion de Vie peuvent Exalter un combattant des Gardiens d'Ylthari si ce combattant n'a pas de pion blessure sur sa carte de combattant ?
R : Non.

Q: Comment fonctionne le texte entre parenthèses de la condition d'exaltation des Gardiens d'Ylthari?
R : Cela permet à un joueur d'utiliser une aptitude qui retire un pion blessure d'un combattant pour Exalter un combattant des Gardiens d'Ylthari même si ce dernier n'a pas de pion blessure sur sa carte de combattant. Par exemple, Potion de Soin, Pulsations Guérisseuses ou Amphore de Vitalité peuvent servir à Exalter un guerrier de cette bande même s'il n'a pas de pion blessure sur sa carte de combattant. Notez que les cartes comme Vitalité Corrompue et Explosion de Vie n'affectent que les combattants qui ont un pion blessure sur leur carte de combattant, donc ces cartes n'Exaltent pas les Gardiens d'Ylthari sauf s'ils ont un pion blessure sur leur carte de combattant.

Q: Est-ce que le fait de "prendre" un pion blessure sur un des Gardiens d'Ylthari après avoir lancé avec succès Échange Empathique déclenche sa condition d'Exaltation due à un "pion blessure retiré" ?
R : Oui. Dans ce cas les termes sont interchangeables.

LES GARDIENS D'YLTHARI – OBJECTIFS
Ultime Espoir de la Clairière (#263)
Q: Est-ce que les pions blessure retirés d'une carte de combattant lorsqu'il est mis hors de combat comptent pour remplir l'objectif Ultime Espoir de la Clairière ?
R : Non. (La distinction se fait entre les pions **retirés** d'une carte de combattant par des effets comme ceux de la Potion de Soins, et les pions **enlevés** d'une carte de combattant, ce qui se passe quand ce combattant est mis hors de combat.)

Récupérer les Lamentiri (#266)
Q: Puis-je marquer Récupérer les Lamentiri sans tenir d'objectif dans un territoire, s'il n'y a pas d'objectif dans ce territoire ?
R : Non.

CARTES UNIVERSELLES – OBJECTIFS
Risque Calculé (#302)
Q: Pour marquer Risque Calculé, est-ce que mon combattant doit juste se déplacer sur une case fatale et survivre, ou doit-il se déplacer sur une case fatale, en sortir et survivre ?
R : La seconde proposition.

Q: Puis-je marquer Risque Calculé si l'action de Mouvement de mon combattant le fait passer à travers une case fatale (et qu'il survit) puis sur une deuxième case fatale qui le met hors de combat ?
R : Oui.

Chance Insolente (#304)
Q: Ma Blue Horror a 3 pions blessure ou plus sur sa carte de combattant (à cause d'une action d'Attaque ayant une caractéristique Dégâts de 3). Elle est remplacée par les Brimstone Horrors, sa carte de combattant est retournée et ses pions sont retirés. Puis-je alors marquer Chance Insolente à la phase de fin suivante (si les Brimstone Horrors n'ont pas été mises hors de combat) ?
R : Oui.

Q: Mon combattant de la Garde Sépulcrale est mis hors de combat au Round 1. Il revient sur le champ de bataille au Round 2. Puis-je marquer Chance Insolente à la phase de fin (si ce combattant n'est pas mis hors de combat) ?
R : Non. Les pions blessure sont retirés de sa carte de combattant quand il est mis hors de combat au Round 1.

Prise de Flanc (#317)
Q. Est-ce que les deux combattants doivent être sur les bords les plus éloignés l'un de l'autre ?
R. Non. Le second combattant doit être sur le bord opposé le plus éloigné du premier combattant.

Prends ça ! (#322)
Q : Puis-je marquer la carte objectif Prends Ça ! grâce au subterfuge Faux Pas (après une action d'Attaque) ?
R : Oui.

Q : Si l'action d'Attaque de mon combattant repousse un combattant ennemi de 2 cases ou plus, mais que sur la deuxième case ou une case ultérieure, le combattant ennemi est mis hors de combat par une case fatale, puis-je marquer Prends Ça ?
R : Oui.

N'Arrêtez pas de Frapper ! (#338)
Q : Est-ce que les actions d'Attaque effectuées en dehors des activations (comme des réactions telles que À Mon Tour, Défense Agressive, ou encore Prêt pour l'Action à l'étape pouvoir) comptent pour N'arrêtez pas de Frapper ?
R : Non.

Laissez-les Douter (#340)
Q. Quelles actions dois-je effectuer pour marquer cet objectif ?
R. Au moins 4 actions différentes de cette liste :
- Mouvement (pas dans le cadre d'une Charge)
- Attaque (pas dans le cadre d'une Charge)
- Charge
- Garde
- une action sur une carte de combattant
Notez que cette dernière option compte comme un seul type d'action, donc même si vous avez plusieurs actions possibles sur une carte de combattant, vous ne pourrez en compter qu'une seule.

Q: Est-ce que les actions effectuées en dehors d'une activation (comme une action d'Attaque grâce à la carte À Mon Tour) comptent comme des actions pour marquer la carte Laissez-les Douter?
R : Oui (mais notez la question et la réponse ci-dessous).

Q: Si je mets un combattant en Garde sans l'activer (par exemple avec Autorité Exaltante ou l'amélioration de Brightshield Blocage) est-ce que cela compte comme une action de Garde pour marquer la carte Laissez-les Douter ?
R: Non. Quand vous mettez un combattant en Garde sans l'activer, vous lui donnez simplement un pion Garde. Ce n'est pas une action.

Q: Est-ce que Grégaire compte comme une action d'une carte de combattant pour marquer la carte Laissez-les Douter ?
R : Oui.

Q: Est-ce que les actions des améliorations comptent comme une action d'une carte de combattant pour marquer la carte Laissez-les Douter?
R : Non.

Q: Si mon combattant se déplace grâce au Cristal de Voie Métaphysique ou à Vengeance Inéluctable, est-ce que cela compte comme une action de Mouvement (ou une action de Charge si le combattant effectue une action de Charge) pour marquer la carte Laissez-les Douter ?
R : Oui.

Q: Si j'utilise Voies Cachées, est-ce que cela compte comme une action de Mouvement pour marquer Laissez-les Douter ?
R : Oui.

Arpenteur (#343)
Q : Peut-on marquer Arpenteur en jouant Voies Cachées pour changer la position d'un combattant et puis en effectuant une action de Mouvement avec ce combattant (par exemple qu'il s'agit de Mollog) ?
R : Oui.

Martyrisé (#347) / Bon Départ (#373)
Q: Si je pioche Martyrisé ou Bon Départ au cours d'un round, après que la condition pour les marquer a été atteinte, est-ce que je peux les marquer ?
R: Non. Vous devez avoir ces cartes en main lorsque la condition pour les marquer est remplie. Notez que les conditions de Martyrisé et Bon Départ peuvent être atteintes à chaque round, donc si vous gardez ces cartes en main après les avoir piochées, vous aurez peut-être l'occasion de les marquer lors d'un round ultérieur.

Q: Si un combattant ennemi et un combattant ami sont mis hors de combat au même moment (par exemple par Rafale d'Éclats), et qu'ils sont les premiers combattants mis hors de combat lors d'un round, est-ce que je peux marquer Martyrisé et/ou Bon Départ ?
R : Non. Dans cet exemple, il n'y a pas qu'un seul combattant mis hors de combat.

Nulle Part où Aller (#354)
Q : Est-ce que les cases incomplètes comptent comme occupées, bloquées ou fatales pour marquer Nulle Part où Aller ?
R : Non. Les cases incomplètes ne sont pas des cases.

Destin Unique (#356)
Q : Si j'effectue un jet de lancement pour une action d'Attaque de sort avec trois dés puis que j'utilise le Grimoire des Incantations pour changer un des résultats afin qu'ils soient tous identiques, puis-je marquer Destin Unique ?
R : Oui.

Q : Si j'effectue un jet de lancement pour une action d'Attaque de sort avec trois dés et que tous leurs résultats sont identiques, puis que j'utilise le Grimoire des Incantations pour changer un des résultats, puis-je marquer Destin Unique ?
R : Non.

Q : Est-ce que les résultats Innés sont considérés comme des dés jetés pour ce qui est de marquer des objectifs comme Destin Unique ?
R : Non.

Représailles Magiques (#370)
Q: Si une action d'Attaque de sort effectuée avec Prêt pour l'Action réussit, est-ce que le joueur dont le combattant a effectué cette action d'Attaque marque Représailles Magiques ?
R: Oui.

CARTES UNIVERSELLES – MANŒUVRES
Déssèchement d'Abasoth (#389)
Q. Si je le lance sur un combattant avec une caractéristique Blessures de 4 qui a 3 pions blessures, que se passe-t-il ?
R. Le combattant est mis hors de combat. Notez que le sort n'est pas considéré comme l'ayant mis hors de combat. Lors d'une partie à deux joueurs, vous gagnerez un point de gloire, mais votre bande ne comptera pas comme ayant mis ce combattant hors de combat.

Défense Agressive (#391)
Q: Si je joue Défense Agressive pendant une action d'Attaque, et qu'un joueur effectue une réaction (comme Assaut Infatigable) après cette action d'Attaque, qu'est-ce qui est résolu en premier: mon action d'Attaque ou la réaction ?
R: Si Défense Agressive est joué pendant une action d'Attaque, et qu'une réaction (comme Assaut Infatigable) est joué après cette action d'Attaque, la réaction est résolue en premier, puis l'action d'Attaque de Défense Agressive est résolue (si elle peut toujours l'être).

Q: Pendant combien de temps dure la partie "ne peut pas être repoussé" de la Défense Agressive ?
R: Jusqu'à ce que le subterfuge ait été résolu, et à ce moment la cible effectue son action d'Attaque.

Q: Si Défense Agressive est joué comme réaction à une action d'Attaque effectuée pendant une activation, est-ce que l'action d'Attaque de Défense Agressive se produit pendant ou après cette activation ?
R: Après.

Q: Est-ce que Défense Agressive peut être jouée sur un combattant sous l'effet d'Uppercut ?
R: Oui.

Q: Puis-je jouer Défense Agressive et À mon Tour pour générer deux actions d'Attaque après la même action d'Attaque ?
R: Oui.

Q: Si j'utilise Défense Agressive et À mon Tour pour générer deux actions d'Attaque après la même d'Attaque, quelle action d'Attaque est résolue en premier ?
R: Celle accordée par À mon Tour.

Q: Un joueur effectue une action d'Attaque à son activation, et l'autre joueur joue Défense Agressive. Si l'action d'Attaque du premier joueur réussit, ce qui permet à l'adversaire de jouer À mon Tour, est-ce que le premier joueur peut utiliser la réaction Bénédiction d'Hydragos sur son combattant pour éviter que son adversaire utilise cette fenêtre de réaction et joue À mon Tour ?
R: Non. C'est l'adversaire qui a la première occasion de jouer une réaction à chaque fenêtre de réaction.

Q: Un joueur commence son activation et utilise Gurzag pour charger Magore, puis le joueur de Magore joue Défense Agressive et après que Magore ait subi des dégâts à cause de l'action d'Attaque, le joueur de Magore joue À mon Tour. Le joueur de Magore effectue alors l'action d'Attaque générée par À mon Tour avec Magore. Au cours de cette action d'Attaque le joueur de Gurzag' répond avec Défense Agressive, suivi de À mon Tour quand Gurzag subit des dégâts. Que se passe-t-il alors ?
R: L'action d'Attaque originelle de Gurzag a été résolue, tout comme l'action d'Attaque de Magore de À mon Tour. La prochaine action d'Attaque à résoudre est celle de Gurzag à cause de À mon Tour. Enfin, il reste à résoudre les deux actions d'Attaque de Défense Agressive. Selon les règles de séquençage, les joueurs tirent au dé et le vainqueur résout son action d'Attaque de Défense Agressive en premier. Puis l'autre joueur résout son action d'Attaque de Défense Agressive. Notez qu'à cause de Défense Agressive, la seule action d'Attaque de cette séquence où un combattant peut-être repoussé est l'action d'Attaque finale.

Illusions Déconcertante (#397)
Q: Quand Illusion Déconcertante fait effet et qu'un combattant devrait effectuer une action de Mouvement (et donc dévier selon les règles d'Illusion Déconcertante) est-ce qu'il compte toujours comme effectuant une action de Mouvement ?
R: Oui.

Q: Que se passe-t-il si mon combattant avec le Cristal de Voie Métaphysique effectue une action de Mouvement pendant qu'Illusion Déconcertante fait effet ?
R: Résolvez normalement le Cristal de Voie Métaphysique, dans ce cas, Illusion Déconcertante n'a pas d'effet.

Q: Que se passe-t-il si mon combattant avec Vengeance Inéluctable effectue une action de Mouvement alors qu'Illusion Déconcertante fait effet ?
R: Vous choisissez: soit ne pas utilisez l'aptitude avec Vengeance Inéluctable, et donc résoudre normalement Illusion Déconcertante, ou utiliser l'aptitude avec Vengeance Inéluctable, dans ce cas Illusion Déconcertante n'a pas d'effet.

Q: Est-ce que mon combattant peut effectuer une action de Charge si Illusion Déconcertante fait effet ?
R: Oui, tant que le combattant serait éligible pour effectuer une action de Charge si Illusion Déconcertante ne faisait pas effet (c'est-à-dire si vous pouviez décider du trajet de son action de Mouvement). Quand vous résolvez l'action de Charge, l'action de Mouvement est affectée comme décrit dans Illusion Déconcertante. S'il y a un combattant ennemi à portée après cette action de Mouvement, votre combattant peut effectuer normalement une action d'Attaque et gagne un pion Charge. S'il n'y a pas de combattant ennemi à portée après cette action de Mouvement, votre combattant ne peut pas effectuer d'action d'Attaque mais il gagne quand même un pion Charge. Notez qu'un combattant qui effectue une action de Charge pendant qu'Illusion Déconcertante fait effet gagne aussi un pion Mouvement.

Contre-charge (#404)
Q: Quand un combattant ennemi effectue une action de Charge et finit son action de Mouvement adjacent à un de mes combattants, est-ce que je peux jouer Contre-charge et pousser un autre combattant ami afin qu'il soit adjacent à un autre combattant ennemi, en évitant ainsi le combattant qui charge ?
R: Non. "au combattant ennemi" désigne bel et bien le combattant ennemi qui charge.

Pacte Horrible (#417)
Q: Puis-je jouer À mon Tour ou Prêt pour l'Action comme réaction après avoir résolu Pacte Horrible ?
R: Oui. Vous pouvez jouer une de ces réactions (mais pas les deux).

Q: Puis-je jouer Pacte Horrible si je n'ai pas d'amélioration en main ?
R: Non.

Mimique (#432)
Q. Si je l'utilise comme réaction à Secousse Sismique, que se passe-t-il ?
R. Toutes les poussées de la Secousse Sismique sont simultanées. Ensuite, vous pouvez jouer Mimique pour choisir n'importe quel combattant et le pousser d'une case.

Q: Est-ce que je peux jouer Mimique quand un combattant de la bande adverse repousse un combattant au cours d'une action d'Attaque ?
R: Oui. Quand vous jouez la carte Mimique ainsi, elle utilise le même laps de réaction que Piège.

Longueur d'Avance (#434)
Q: Quand je joue Longueur d'Avance, est-ce que je nomme une carte Objectif ou un pion objectif ?
R: Une carte Objectif.

Piège à Fosse (#436)
Q: Est-ce que Piège et Piège à Fosse peuvent être déclenchés par la même action d'Attaque ?
R: Oui. Piège est une réaction qui se produit pendant une action d'Attaque, et Piège à Fosse est une réaction qui se produit après une action d'Attaque.

Révocation (#443)
Q: Est-ce que Révocation annule les effets de Moquerie Cruelle ?
R: Non.

Sphère d'Aqshy (#451)
Q: Si le dégât de Sphère d'Aqshy est réduit de 1 à 0 par Atténuation Magique, est-ce que Sphère d'Aqshy compte comme ayant été lancé ?
R: Oui.

Stratégie Magique (#462)
Q: Si j'utilise la manœuvre de sort Stratégie Magique pour récupérer une carte objectif qui est marquée immédiatement, et qu'elle est sur la liste de cartes des Commentaires des Designers qui peuvent être marquées rétroactivement, puis-je de nouveau la marquer immédiatement ?
R: Oui, après avoir effectué une action subséquente, une réaction ou une manœuvre, et tant que la condition pour remplir cet objectif est toujours remplie.

Q: Si j'utilise la manœuvre de sort Stratégie Magique pour récupérer une carte objectif et que je marque deux fois cet objectif, pour combien de cartes objectifs cela compte-t-il pour Tacticien Supérieur ?
R: Une.

CARTES UNIVERSELLES – AMÉLIORATIONS
Familier des Arcanes (#473)
Q: Quand je dois jeter des dés de magie, puis-je utiliser l'amélioration Familier des Arcanes pour changer le résultat du jet, même si ce n'est pas spécifiquement un jet de lancement?
R: Non.

Endurance de Champion (#486)
Q: Est-ce qu'Endurance de Champion et Fidèle Défenseur ont le même effet ?
R: Oui. Si un combattant a ces deux améliorations, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés de défense de son jet de défense (mais pas deux fois le même dé).

Couronne d'Avarice (#489)
Q: Est-ce que la fenêtre de réaction de la carte d'amélioration Couronne d'Avarice a lieu après que mon adversaire a marqué un point de gloire pour avoir mis hors de combat le combattant avec cette amélioration ?
R: Oui.

Cristal de Voie Métaphysique (#499)
Q. Est-ce qu'un combattant avec cette amélioration peut effectuer une action de Mouvement normale ?
R. Non.

Q: Quand un combattant avec cette amélioration effectue une action de Charge, que se passe-t-il ?
R: Le combattant ne se déplace pas normalement. Au lieu de cela, vous le placez sur n'importe quel pion objectif. Notez que vous devez suivre les autres règles pour une action de Charge, il doit donc y avoir un combattant ennemi à portée et en ligne de vue d'une ou plusieurs actions d'Attaque du combattant à la fin de son déplacement.

Q: Est-ce qu'un combattant avec une caractéristique Mouvement de 0 peut utiliser le Cristal de Voie Métaphysique pour faire un Mouvement vers un pion Objectif ?
R: Oui, à l'exception des combattants qui ne peuvent pas effectuer d'action de Mouvement, comme le Stalasquig).

Lame du Destin (#500)
Q: Dois-je jouer le subterfuge Rebond avant que mon adversaire effectue le jet pour voir quelle est la caractéristique Dégâts de la carte d'amélioration Lame du Destin ?
R: Oui.

Q: Suite au précédent FAQ, si je joue le subterfuge Rebond avant de déterminer la caractéristique Dégâts de la carte d'amélioration Lame du Destin, quelle est la caractéristique Dégâts de la Lame du Destin ?
R: Puisque l'attaque échoue à cause de Rebond, on ne peut pas effectuer le jet, donc la carte d'amélioration Lame du Destin a en cet instant une caractéristique Dégâts de 0.

Q: Est-ce que la façon dont la caractéristique Dégâts est déterminée par la Lame du Destin m'empêche d'utiliser le subterfuge Dernière Chance pour éviter que mon combattant soit mis hors de combat ?
R: Non.

Potion de Rage (#529)
Q: Si j'utilise ma Potion de Rage pendant une action d'Attaque qui cible tous les combattants adjacents, est-ce que le +2 dés s'applique à chaque action d'Attaque, ou à une seule ?
R: Une seule, celle pour laquelle vous effectuez la réaction.

Armure Renforcée (#533)
Q: Si un combattant ne subit pas de dégâts à cause d'une action d'Attaque grâce à l'amélioration Armure Renforcée, est-ce qu'on considère que l'action d'Attaque réussit quand même ?
R: Non.

Sceptre du Néant (#555)
Q: Est-ce que le Sceptre du Néant annule les effets de Figé dans le Temps ou Moquerie Cruelle ?
R: Non.

Warhammer Underworlds: FAQ Leaders
La FAQ suivante concerne les cartes de *Warhammer Underworlds: Leaders.*

CARTES UNIVERSELLES – MANŒUVRES
Avance Rapide (#42)
Q: Quand je joue Avance Rapide, est-ce que je dois pouvoir choisir deux combattants amis autres que mon leader, et est-ce que je dois les pousser si je joue la carte ?

R: Vous devez pouvoir choisir deux combattants amis autres que votre leader pour jouer la carte. Lorsque vous la jouez, vous pouvez choisir de pousser un combattant de 0 case si vous le désirez.

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 ⚑.

Q: Quand Pluie de Sang a été utilisé, est-il impossible de lancer une action d'Attaque de sort ?
R: Non – souvenez-vous que ✵ est toujours une réussite, il est donc possible (mais difficile !) de lancer un sort dans cette situation.

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.

Q: Est-ce qu'Insensible affecte les dégâts causés par des réactions jouées après la dernière action d'une activation ?
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.

Frénésie (#24)
Q: Si mon combattant a Frénésie et une action d'Attaque qui cible tous les combattants ennemis adjacents (par exemple grâce à Puissant Revers), est-ce que le dé d'attaque supplémentaire s'applique à chaque action d'Attaque effectuée pendant l'action de Charge ?
R: Oui.

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
Mur de Sigmarite (#42)
Q: Puis-je le jouer si je n'ai pas deux combattants amis adjacents l'un à l'autre ?
R: Non. Dans cette situation, vous ne pouvez pas choisir deux combattants amis adjacents l'un à l'autre, donc vous ne pouvez pas remplir la condition qui permet de jouer cette carte.

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.

Q: Si un combattant effectue une action de Mouvement dans le cadre d'une action de Charge, est-ce que cela compte pour la condition de La Marche des Morts ?
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.

GARDE SÉPULCRALE – AMÉLIORATIONS
Charge Mortelle (#80)
Q: Si mon Champion a l'amélioration Charge Mortelle et effectue une action de Charge, est-ce que le +1 Dégât s'applique à ses actions d'Attaque ayant une Portée de 1 ou 2 pour le restant de la phase d'action (par exemple s'il effectue ensuite une action d'Attaque grâce à la carte Prêt pour l'Action) ?
R: Oui. Notez que si le Champion effectue une autre action de Charge ultérieurement à cette phase, il n'y a pas de modificateur additionnel grâce à la Charge Mortelle.

Frappe Mortelle (#81)
Q: Est-ce que Frappe Mortelle et Fatal Strike et Shrapnel d'Os peuvent être déclenchés par la même cation d'Attaque ?
R: Oui. Frappe Mortelle est une réaction qui se produit pendant une action d'Attaque, et Shrapnel d'Os est une réaction qui se produit après une action d'Attaque.

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 Boyz 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.

Q: Puis-je marquer l'objectif Trop Bête pour Mourir même si mon combattant a été mis hors de combat par les subterfuges Piège à Fosse ou Piège ?
R: Non.

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.

Ultime Riposte (#102)
Q: Puis-je utiliser cette réaction même si mon combattant n'a pas d'action d'Attaque avec une Portée suffisante pour cibler son attaquant ?
R: Oui. Dans ce cas, vous ne pourrez pas résoudre l'action d'Attaque (mais vous aurez toujours utilisé la possibilité d'effectuer une réaction).

Q: Si mon combattant est mis hors de combat par un subterfuge et que j'utilise Ultime Riposte, puis-je choisir n'importe quelle cible pour l'action d'Attaque de mon combattant ?
R: Oui (tant que la cible est à portée et en ligne de vue).

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

Garde du Corps Rémunéré (#166)

Q: Au cours d'une phase d'action, si Krrk est adjacent à Skritch, a l'amélioration Garde du Corps Rémunéré et est repoussé si bien qu'il n'est plus adjacent à Skritch, est-ce que Skritch est toujours en Garde ?

R: Non.

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).

Q: Est-ce qu'un combattant retiré du champ de bataille avec Dispensable compte comme ayant été mis hors de combat pour marquer Martyrisé et Bon Départ ?

R: Oui.

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).

LES SÉIDES DE MAGORE – COMBATTANTS
Q: Puis-je utiliser la réaction Poing Gore après avoir joué avec succès Dernière Chance ?
R: Non – ces réactions occupent la même fenêtre de réaction.

CARTES UNIVERSELLES – OBJECTIFS
Changement de Tactique (#243)
Q: Quand est-ce qu'on marque Changement de Tactique ?
R: Après que l'action de Charge a été résolue.

Attaque Concertée (#246)
Q: Est-ce que l'objectif Attaque Concertée nécessite trois combattants amis différents ?
R: Oui.

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.

Couvrir la Distance (#249)
Q: Si mon combattant se déplace avec le Cristal de Voie Métaphysique ou Vengeance Inéluctable et termine ce Mouvement à 6 cases ou plus de sa position de départ, puis-je marquer Couvrir la Distance ?
R: Oui.

Escalade (#257)
Q: Est-ce que les améliorations appliquées à cause de Butin de Guerre ou Pacte Horrible comptent pour marquer Escalade ?
R: Oui.

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.

Q: Puis-je jouer Moquerie Cruelle sur un combattant qui n'est pas encore Exalté ?
R: Oui.

Curieuse Inversion (#313)
Q: Quels jets sont affectés par Curieuse Inversion ?
R: Uniquement les jets d'attaque et de défense.

Pari Désespéré (#317)
Q: Est-ce que les joueurs font des jets d'attaque ou de défense pour la première action d'Attaque effectuée lors d'une activation quand Pari Désespéré s'applique ?
R: Non.

Q: Si je réussis une action d'Attaque grâce à Pari Désespéré, est-ce que je peux repousser le combattant ennemi ?
R: Oui.

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.

Duel de Ruse (#320)
Q: Quand dois-je jouer Duel de Ruse ?
R: Quand votre adversaire joue un subterfuge, avant de le résoudre. Il s'agit d'une fenêtre de réaction différente des réactions jouées après un subterfuge.

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 Soin, 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.

Q. Si mon combattant n'a pas effectué d'action de Mouvement mais qu'il a un ou plusieurs pions Mouvement (par exemple parce qu'il a été la cible de Regard Paralysant), est-ce que je peux jouer Voies Cachées sur lui ?
R: Oui.

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.

L'Exaltation Frappe (#334)
Q: Puis-je la jouer sur un combattant déjà Exalté ?
R: Oui.

Murs Invisibles (#335)
Q: Comment les modificateurs de Mouvement fonctionnent avec Murs Invisibles ?
R: Murs Invisibles réduit à 1 la caractéristique Mouvement de tous les combattants, puis les éventuels modificateurs sont appliqués à cette caractéristique de 1. Par exemple, si un combattant a l'amélioration Vitesse Accrue, lors de l'activation où Murs Invisibles fait effet, il a un Mouvement de 2.

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 je joue Dernière Chance ou utilise la réaction d'Esprit Enchaîné ou de Piège à Âme au cours d'une action d'Attaque pour sauver mon combattant, est-ce que l'action d'Attaque est une réussite ?
R: Non.

Q: Si j'ai réussi une action d'Attaque mais que le combattant ennemi est sauvé par Dernière Chance, ce qui signifie que mon action d'Attaque échoue, que se passe-t-il si ce combattant ennemi aurait dû être repoussé mais qu'il est Piégé, comme expliqué dans les règles ?
R: Même si le combattant ennemi est Piégé, il ne subit pas de dégâts, car l'action d'Attaque a échoué. En effet, Dernière Chance ignore les dégâts de l'action d'Attaque, lorsque ces derniers sont infligés.

Q: Si un combattant subit des dégâts par une action d'Attaque, puis qu'un joueur jour 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.

Q: Si j'attaque un combattant ennemi puis que mon adversaire utilise avec succès Rebond et que les dégâts devraient suffire à mettre hors de combat mon combattant, puis-je utiliser Dernière Chance pour le sauver ?
R: Non car le dégât est infligé par Rebond, pas par l'action d'Attaque.

Q: Puis-je jouer Rebond puis, s'il échoue, Dernière Chance comme réactions à la même action d'Attaque ?
R: Oui.

Q: Puis-je jouer Dernière Chance et Last Chance et Riposte Fatale comme réactions à la même action d'Attaque ?
R: Non. Vous ne pouvez jouer que l'une ou l'autre.

Q: Si un combattant avec une caractéristique Défense ⟨ sur sa carte de combattant est équipé de l'amélioration Bouclier Éthérique, quels résultats sont des réussites en ce qui concerne Dernière Chance ?
R: Bouclier Éthérique change la caractéristique Défense du combattant en ⛨, donc tout résultat autre que ⛨ ou ✵ marchera pour Dernière Chance.

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: Mon adversaire peu-il repousser mon combattant avec une action d'Attaque avant que j'effectue la réaction d'À Mon Tour ?
R: Oui. La réaction d'À Mon Tour se produit après une action d'Attaque, et si un combattant est repoussé dans le cadre d'une action d'Attaque, cela se produit pendant l'action d'Attaque.

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.

Q: Est-ce que le dégât subi par un sorcier quand il y a au moins deux symboles ✺ sur son jet de lancement peut déclencher la réaction d'À Mon Tour ?
R: Si le sort qu'il tente de lancer est une action d'Attaque de sort, alors oui. À Mon Tour est alors résolu une fois le sort lancé, ou après son échec.

Q: Je joue À Mon Tour et pousse mon combattant d'une case, en me préparant à effectuer une action d'Attaque, conformément à la carte. Mon adversaire joue Mimique. Est-ce que la poussée accordée par Mimique se produit avant ou après l'action d'Attaque d'À Mon Tour ?
R: Avant. C'est une réaction à la poussée, et celle-ci s'achève avant l'action d'Attaque.

Manque de Temps (#344)
Q: Si Manque de Temps est joué à la dernière étape de pouvoir d'une phase d'action, est-ce que les joueurs peuvent jouer des améliorations à la phase de fin suivante ?
R: Non.

Prêt pour l'Action (#348)
Q: Est-ce que Prêt pour l'Action peut servir à effectuer une action d'Attaque de sort ?
R: Oui.

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.

Q: Si un joueur joue Rebond pendant une action d'Attaque et obtient ☾ ou ✺ pour cette réaction, est-ce qu'on considère que l'action d'Attaque a échoué ?
R: Oui.

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.

Q: Que se passe-t-il si Terrain Fracturé est en jeu et qu'un combattant est repoussé sur une case fatale, puis que je joue Piège et Piège à Fosse ?
R: Le combattant reçoit les dégâts de l'action d'Attaque en premier, puis 1 dégât de la case fatale, puis 1 dégât de Terrain Fracturé, puis vous pouvez jouer Piège pour lui infliger 1 dégât, et après que l'action d'Attaque a été résolue, vous pouvez jouer Piège à Fosse pour lui infliger 1 dégât.

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.

Q: Comment Ailes Spectrales interagit avec Murs Invisibles ?
R: Si ces deux cartes sont jouées à la même étape Pouvoir, quel que soit l'ordre, le premier combattant qui effectuera une action de Mouvement à la prochaine activation aura une caractéristique Mouvement de 3.

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.

Faux Pas (#364)
Q: Puis-je utiliser cette carte pour qu'un combattant devienne Piégé ?
R: Non.

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: Quand un combattant est repoussé sur une case fatale, est-ce qu'il subit les dégâts de la case fatale avant que je puisse jouer Piège ?
R: Oui.

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.

Q: Est-ce que Piège et Piège à Fosse peuvent être déclenchés par la même action d'Attaque ?
R: Oui. Piège est une réaction qui se produit pendant une action d'Attaque, et Piège à Fosse est une réaction qui se produit après une action d'Attaque.

Tournez le Couteau (#372)
Q: Quelles réactions peuvent être jouées pendant le même laps de réaction que Tournez le Couteau (afin d'empêcher le joueur attaquant de jouer Tournez le Couteau) ?
R: Rebond, Pas de Repli et la réaction de Gardien Inébranlable (il s'agit de la liste exhaustive des cartes publiées jusqu'en Juin 2019).

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.

Q: Est-ce que Butin de Guerre, Pacte Horrible, Changement Opportun ou Sacrifice Brutal peuvent servir pour donner une Relique Katophrane ?
R: Non. La seule façon de donner une Relique Katophrane consiste à dépenser deux points de gloire.

Q: Est-ce qu'Héritage peut servir à transférer une Relique Katophrane d'un combattant à un autre ?
R: Oui.

Un Destin à Accomplir (#373)
Q: Quand est-ce que je marque le point de gloire pour Un Destin à Accomplir ?
R: À la fin de la dernière phase d'action, avant la troisième phase de fin.

Acrobaties (#374)
Q: Si un personnage avec une caractéristique de Défense "esquive" a l'amélioration Acrobaties, doit-il être en Garde pour bénéficier du dé supplémentaire ?
R: Non.

Q: Que se passe-t-il si un combattant a les améliorations Acrobaties et Bouclier Éthérique ?
R: La caractéristique de Défense du combattant est 🛡. Il n'aura de dé supplémentaire grâce à Acrobaties que s'il est en Garde.

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.

Image Vacillante (#387)
Q: Est-ce qu'Image Vacillante me permet de pousser le combattant amélioré après chaque action d'Attaque séparée au cours d'une action d'Attaque qui cible plusieurs combattants (par exemple la Massue Tournoyante de Mollog) ?
R: Oui. Cependant, les seuls combattants que vous pouvez cibler sont ceux qui étaient adjacents au vôtre au début de l'action, et votre combattant doit être à portée de chacun de ces combattants pour effectuer contre eux une action d'Attaque. Si le combattant est poussé d'une façon qui l'empêche d'effectuer une action d'Attaque contre une des cibles restantes, aucune autre action d'Attaque n'est résolue.

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: Si je joue Dernière Chance ou utilise la réaction d'Esprit Enchaîné ou de Piège à Âme au cours d'une action d'Attaque pour sauver mon combattant, est-ce que l'action d'Attaque réussit ?
R: Non.

Q: Si j'ai réussi une action d'Attaque, mais que le combattant ennemi est sauvé par Piège à Âme, ce qui fait échouer mon attaque, que se passe-t-il si ce combattant ennemi devrait être repoussé mais qu'il est Piégé, tel que décrit dans les règles ?
R: L'action d'Attaque réussit et provoque des dégâts au combattant (qui sera sans doute assez désorienté !). En effet, Piège à Âme est défaussé après avoir annulé les dégâts lorsque l'action d'Attaque réussit, et n'a pas d'effet après cela.

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.

Q: Est-ce que Piège à Âme peut-être utilisé si un joueur utilise Rebond ?
R: Oui. Rebond est utilisé lorsqu'on détermine si l'action d'Attaque devrait réussir. Piège à Âme est utilisé lorsque le combattant est mis hors de combat (donc quand le dégât est infligé).

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.

Esprit Enchaîné (#424)
Q: Si je joue Dernière Chance ou utilise la réaction d'Esprit Enchaîné ou de Piège à Âme au cours d'une action d'Attaque pour sauver mon combattant, est-ce que l'action d'Attaque réussit ?
R: Non.

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.

Fidèle Défenseur (#433)
Q: Est-ce qu'Endurance de Champion et Fidèle Défenseur ont le même effet ?
R: Oui. Si un combattant a ces deux améliorations, vous pouvez relancer jusqu'à deux dés de défense de son jet de défense (mais pas deux fois le même dé).

Q: Quels jets sont affectés par Fidèle Défenseur ?
R: Uniquement les jets de défense.

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.