



ERRATA / FAQ GÉNÉRALE V1.4

ERRATA

Les changements ci-dessous s'appliquent au livret de règle du Trône de Fer, le jeu de figurine.

• **La dernière version est la 1.4 (dernière mise à jour : 06/04/2019)**

Les derniers changements sont en rouge

PG. 7: Le texte concernant le "Pivot" a été reformulé, avec une annotation faisant référence à la Pg.15 pour les règles complètes (*pas de changement dans la règle, seulement des précisions*).

PG. 9: Suppression des libellés groupant "Unités Combattantes", "Attachements" et "Unités Non-Combattantes" comme état 3 types d'unités : les Attachements ne sont pas des unités.

PG. 10: Ajout de texte sous "MÊLÉE/À DISTANCE" afin de clarifier que la portée (Courte/Longue) d'une attaque à distance n'est pas une Capacité, et ne peut jamais être annulée ou supprimée.

PG. 10: La Capacité Blessure devient une Capacité innée. Ajout d'une précision sur le fait que ces capacités ne peuvent jamais être perdues ou annulées.

PG. 12: Ajout d'une clarification : "Les unités Individuelles ne peuvent jamais recevoir d'attachements".

PG. 14: Ligne de vue, troisième paragraphe : reformulé pour clarification (*La cible doit se trouver dans l'Arc Frontal, et pas simplement sur le front de son plateau*).

PG. 15: "Pivoter", texte reformulé (*pas de changement dans la règle, seulement des précisions*).

PG. 15: "Déplacement et Autres Unités", texte reformulé avec une référence à la Pg.18 "Lancer la Distance de Charge et Déplacer l'Attaquant" (*pas de changement dans la règle, seulement des précisions*).

PG. 16: ERRATA: Les unités peuvent effectuer un repli vers l'avant lorsqu'elles sont engagées de flanc/dos. Ajout d'un texte pour les situations où une unité ne peut légalement effectuer un Repli.

PG. 17: "Vérifier la Portée" : texte reformulé (*pas de changement dans la règle, seulement une précision*).

PG. 18: ERRATA: Les étapes d'une Charge ont été reformulées :

- Toutes les étapes d'une Charge sont traitées comme un seul mouvement (*pas de changement dans la règle, seulement une précision*).
- Après le Pivot, l'unité effectuant la charge doit, dans la mesure du possible, être capable de contacter sa cible (**ERRATA**)
- "Résoudre l'Attaque" remplacé par "Effectuer une attaque de Mêlée" (*pas de changement dans la règle, seulement une précision*).

PG. 19: "Le Défenseur effectue un Test de Panique" clarification comme quoi un test de Panique se déclenche du moment que des blessures sont infligées par l'attaque, même si aucune figurine n'est retirée (*par exemple pour les unités de Cavalerie/à plusieurs points de vie*).

PG. 19: "Charge Désordonnée" : texte reformulé (*pas de changement dans la règle, seulement une précision*).

PG. 20: Bonus de combat : Précision comme quoi les attaques à Distance bénéficient des bonus de Flanc/Dos au même titre que les attaques de Mêlée.

PG. 23: ERRATA: "Conflits de Timing" et "Actions Simultanées" : Suppression du terme "effet volontaire", clarifié par les termes "Ordres & Cartes Tactiques", dont les effets ne peuvent être cumulés lorsqu'ils possèdent des déclencheurs identiques.

PG. 26: ERRATA: Plusieurs Mots-Clés des Terrains ont été modifiés (*Couvert, Destructible, Fortifié, Infranchissable*).

PG. 28: ERRATA: Mise en place du Champ de Bataille : Suppression de la restriction de mise en place à 6" (*Courte Portée*) des zones de déploiement.

PG. 30: ERRATA: Changement pour Un Festin pour les Corbeaux : Une unité s'activant à portée Courte d'un Tas de Cadavre subit un malus au test de moral dépendant du round de jeu en cours.

Résumé des Règles: "Pivot" ajouté avant l'action de Charge (*pas de changement dans la règle, seulement une précision*).

Résumé des Règles: Mots-clés des Terrains mis à jour (*voir ci-dessus*).

FAQ Générale

Les derniers changements sont en rouge

Q: Une unité doit-elle effectuer un test de panique à chaque fois qu'elle subit des blessures ?

R: Non. Une unité doit effectuer un test de panique seulement après avoir subi des blessures lors d'une Attaque, ou lorsqu'un effet l'oblige à le faire.

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

R: Oui.

Q: Question dans la continuité : Si un Attachement est détruit, et qu'ensuite un effet soigne des blessures sur son unité, l'Attachement peut-il être restauré ?

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

Q: Des capacités supplémentaires telles que celles conférées par **Charge Brutale** ou **Assaut Rapide**, qui se déclenchent quand une unité est ciblée par une zone spécifique, se déclenchent-elles si une zone différente gagne l'effet de la zone de Manœuvre?

R: **Non.** Les zones contrôlées dépendent uniquement de la position des UNC sur le plateau stratégique, indépendamment de leurs effets. Le déclencheur de ces effets implique que le joueur contrôle la zone spécifique illustrée sur la Capacité : elle n'est pas liée à l'effet de cette zone.

Dans le cas de ces exemples (**Charge Brutale**, **Assaut Rapide**), la capacité remplace simplement l'effet de la zone (quelle qu'il soit) par le sien : ici une action de **Charge gratuite**.

Q: Est-ce que la capacité : **Affiliation: X** ajoute les mots-clés listés à une unité, ou remplace-t-elle ceux existants ?

R: **Affiliation: X** ne retire aucuns mots-clés à une unité. Elle ajoute simplement des mots-clés supplémentaires à partir desquels des effets peuvent être déclenchés.

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

R: Oui.

Q: Une unité peut-elle se déplacer et/ou pivoter en dehors du bord de table ?

R: Elle ne peut pas se déplacer hors du bord de table, mais peut effectuer un pivot. Le bord de table est traité comme étant "Infranchissable"

Q: Une action de **Charge** peut-elle me permettre d'engager plusieurs unités ennemies ? Si oui, comment cela se passe-t-il?

R: **Oui.** Suite à une **Charge** il peut arriver, une fois que les unités se sont alignées, que le plateau de l'unité attaquante se retrouve au contact de plusieurs unités ennemies. Dans ce cas, les unités sont engagées. L'attaquant ne peut résoudre son attaque que contre sa cible initiale, et les autres ennemis contactés ne sont jamais déplacés de force de quelque manière que ce soit à la suite de ce déplacement de **Charge**.

Q: Si une unité ennemie avec lequel je suis engagé est détruit par autre chose qu'une attaque de mêlée (et le test de **Panique** qui s'en suit), est-ce que je peux effectuer une **Percée** / un **Pivot** avec les unités qui l'engageaient?

R: **Non.** Une **Percée** (et la **Manœuvre** ou les **Pivots** autorisés par celle-ci) ne se produisent que lorsqu'une unité ennemie est détruite par une attaque de mêlée à partir d'une unité qui l'engage, et à aucun autre moment.

Q: Que se passe-t-il si je ne peux pas déployer toutes mes unités dans ma zone de déploiement?

R: Toute unité qui ne peut pas être déployée en début de partie à cause d'un manque d'espace sera entièrement placée dans votre zone de déploiement lors de son activation.

FAQ Modes de Jeu

Q: Dans quel ordre les effets des objectifs sont-ils résolus dans **Le Jeu des Trônes**?

R: En commençant par le premier joueur, les joueurs sélectionnent l'un des effets applicables et le résolvent à tour de rôle, jusqu'à ce que tous les effets soient résolus.

Q: Dans **La Bataille des Rois**, si mon adversaire a un général UNC et n'a pas d'attachements dans son armée, y-a-t-il un moyen de marquer les 2 Points de Victoire supplémentaires pour la destruction du Général ou de sa doublure ?

R: Non.

Q: Dans **Une Tempête d'Épées**, comment définit-on la ligne de vue de l'attaque à distance des flèches des murailles de château ?

R: Les flèches peuvent librement cibler n'importe quelle unité ennemie située à longue distance de n'importe quelle partie du mur du château.

Q: Dans **Les Vents de l'Hiver**, que se passe-t-il lorsque la pioche de Mission secrète est vide?

R: Mélangez toutes les cartes de mission secrète défaussées afin de former une nouvelle pile de missions secrètes.

Q: Dans **Les Vents de l'Hiver**, à propos de la mission "Révélez cette Mission à la fin de n'importe quel round durant lequel vous contrôlez l'Objectif central. Validez cette Mission si vous contrôlez cet Objectif à la fin du round suivant.", Cette carte compte-t-elle comme l'une de mes 2 missions secrètes lorsque je dois piocher de nouvelles missions à la fin du round ?

R: Non.

Q: Dans **Les Vents de l'Hiver**, est-ce que je gagne des points de victoire avec la mission "Validez cette Mission quand vous détruisez le Général ennemi.", si celui-ci est détruit par un effet contrôlé par son propriétaire?

R: **Oui.** Vous marquez des points avec cette mission dès que le Général ennemi est détruit, quel qu'en soit la cause.

Q: Dans **Les Vents de l'Hiver**, comment fonctionne la seconde moitié de cette mission si elle est révélée en tant que mission libre : "À la fin du round, gagnez 1 Point de Victoire si vous contrôlez 1 (et1seul) Objectif ou Révélez immédiatement cette Mission et gagnez 3 Points de Victoire si vous détruisez un ennemi qui contrôle un Objectif."?

R: Un joueur marque 3 points de victoire à chaque fois qu'il détruit un ennemi contrôlant un objectif lors de ce round.



STARK FAQ V1.4

Les derniers changements sont en rouge (dernière mise à jour : 06/03/2019)

✪ Unités Stark

GARDE D'HONNEUR D'EDDARD

Q: La garde d'honneur d'Eddard peut-elle se redéployer dans les modes de jeu utilisant cette règle?

R: **Non**, la garde d'honneur d'Eddard possède le mot-clé *Personnage* et ne peut pas se redéployer une fois détruite.

BOUCLIERS LIGE DE LA MAISON TULLY

Q: Comment l'ordre *Mur de Boucliers* interagi-t-il avec le nombre de dés de Défense à lancer?

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

ÉPÉES LIGE STARK

Q: Puis-je utiliser *Fureur des Stark* en combinaison avec d'autres Capacités et/ou Cartes Tactiques se déclenchant avant le lancer des dés d'Attaque, ou est-ce considéré comme étant plusieurs effets volontaires possédant un même déclencheur?

R: **Oui**. *Fureur des Stark* peut être activée dans ce cas : bien que le choix de gagner des bonus en échange de subir des dégâts soit facultatif, il doit toujours être fait à chaque fois que l'unité attaque, ce qui en fait un effet obligatoire.

CAVALIERS STARK

Q: Est-ce qu'*Assaut Rapide* se déclenche si une capacité remplace l'effet d'une autre zone par le même que celui de la zone de *Manœuvre* ?

R: **Non**. *Assaut Rapide* se déclenche uniquement lorsque les Cavaliers Stark sont ciblés par la zone de *Manœuvre*. Notez également que si l'effet de la zone de *Manœuvre* est modifié, puis que les Cavaliers Stark sont ciblés, *Assaut Rapide* peut toujours être utilisé pour remplacer le nouvel effet par une action de *Charge gratuite* (si leur contrôleur le souhaite).

✪ UNCs Stark

RODRIK CASSEL (VÉTÉRAN CHEVRONNÉ)

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

R: **Seul Rodrik active cet effet.**

✪ Attachements Stark

BRAN ET HODOR (PROTECTEUR ET PUPILLE)

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

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

Q: Est-ce que la capacité "HODOR!!!" se déclenche automatiquement la première fois que l'unité est chargée, ou puis-je choisir quand l'utiliser?

R: Vous pouvez choisir quand l'utiliser.

BRYNDEN TULLY (LE SILURE)

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

R: Jusqu'à la fin du tour (et donc jusqu'à la fin de l'activation de l'unité).

EDDARD STARK (SEIGNEUR DE WINTERFELL)

Q: A quel moment se déclenche l'Ordre *Pour le Nord* ?

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

RODRIK CASSEL (MAÎTRE D'ARMES)

Q: Comment *Prendre l'avantage* et *Entraînement Martial* interagissent-ils ensemble?

R: *Prendre l'avantage* nécessite un pion *Vulnérable* sur l'unité ennemie lorsque l'action d'Attaque est déclarée. Au moment où *Entraînement Martial* ajoute le pion *Vulnérable*, il est trop tard pour utiliser *Prendre l'avantage*.

CAPITAINE ÉPÉE LIGE

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

R: **Oui**. le pion est placé "après avoir lancé les dés d'Attaque". Dépenser un pion *Vulnérable* ne se produira que lorsque le défenseur aura jeté ses dés de défense, ce qui se passe après l'attaque.

🏰 Cartes Tactiques Stark

IMPACT DÉVASTATEUR

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

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

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

R: *Oui.*

FERVEUR DU LOUP-GAROU

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

R: **Non.** *La Ferveur du Loup-Garou doit être joué avant que les dés ne soient lancés pour le test de panique.*

SUPÉRIORITÉ MARTIALE (Rodrik Cassel, Maître d'armes)

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

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

FÉROCITÉ NORDIENNE

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

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

FAUCHER LES RANGS (Brynden Tully, Commandant de Cavalerie)

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

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

L'HIVER VIENT

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

R: *L'hiver Vient n'empêche d'activer des Ordres et de jouer des cartes Tactiques qu'une fois résolue. Il existe donc une brève fenêtre durant laquelle votre adversaire peut activer des Ordres ou jouer des cartes Tactiques, comme notamment les capacités avec le déclencheur "Lorsqu'un adversaire joue une carte Tactique" (tel que Contre-Complot, par exemple, qui a une chance d'annuler l'effet de l'Hiver Vient. Ou si un adversaire disposait d'un Ordre avec un effet similaire).*



Mise à jour des cartes

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

•Champion Omble (v1.4) :

Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.





FAQ V1.4 LANNISTER

Les derniers changements sont en rouge (dernière mise à jour : 06/03/2019)

☼ Attachements Lannister

GREGOR CLEGANE (La Montagne)

Q: Est-ce que Fureur Incoercible nécessite une Charge réussie pour paniquer l'ennemi?

R: **Non**, le simple fait de déclarer une Charge contre un ennemi les rend Paniqués.

CAPITAINE DE LA GARDE

Q: Cas particulier : Que se passe-t-il si le Capitaine de la garde est le dernier modèle d'une unité de gardes Lannister, puis-je utiliser À tout prix pour tuer le capitaine, dans l'espoir de déclencher la Suprématie des Lannister?

R: **Oui**. La loyauté du Capitaine est telle qu'il préfère se supprimer plutôt que de fuir lâchement...

☼ LANNISTER TACTIC CARDS

FUREUR DE LA MONTAGNE (GREGOR CLEGANE, LA MONTAGNE)

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

R: Fureur de la Montagne se joue **avant** que les dés d'Attaque ne soient lancés (et partage donc le même déclencheur avec des effets et/ou des cartes similaires).

MUTINERIE ARRANGÉE

Q: L'effet "[...] et elle subit D3 blessures" dépend-il du fait que l'unité ait échoué son Test de Moral ?

R: **Oui**. L'effet complet ne se produit que si l'unité ennemie échoue à son test de moral (les D3 blessures comprises).



Mise à jour des cartes

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

•Gregor Clegane (*Chien enragé de Lord Tywin*) (v1.4) : *Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.*

•Jaime Lannister (*Le Régicide*) (v1.4) : *Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.*

•Tyrion Lannister (*Le Géant Lannister*) (v1.4) : *Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.*

•Tywin Lannister (*Le Grand Lion*) (v1.4) : *Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.*

•Sandor Clegane (*Le Limier*) (v1.4) : *Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.*



GREGOR CLEGANE
CHIEN ENRAGÉ DE
LORD TYWIN



FORCE INHUMAINE
Les Attaques de Mêlée de cette unité lancent +2 dés et gagnent **Fracasser** (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense).

RAGE INCONTRÔLABLE
Quand cette unité est activée, si elle est en position de déclarer une Charge, elle doit effectuer un Test de Moral. Si elle échoue, elle doit déclarer une action de Charge, mais compte comme ayant automatiquement obtenu 6 sur son dé de Distance de Charge.

V1.4



JAIME LANNISTER
LE RÉGICIDE



ORDRE : CONTRE-ATTAQUE
Quand cette unité est attaquée en mêlée, après le lancer de dés d'Attaque :
Pour chaque Touche Bloquée, l'attaquant subit 1 Touche automatique.

ORDRE : PROUESSE DU RÉGICIDE
Quand une Unité Combattante alliée située à Courte Portée est attaquée en Mêlée, après le lancer des dés d'Attaque :
Cette unité gagne +1 à ses lancers de Sauvegardes de Défense pour cette attaque.

V1.4



TYRION LANNISTER
LE GÉANT LANNISTER



ORDRE : PLANIFICATION RÉACTIVE
Quand cette unité est engagée :
Vous pouvez dépenser un pion État sur l'ennemi engagé avec cette unité comme s'il s'agissait de n'importe quel autre pion État.

ORDRE : CONTRE STRATÉGIE
Quand un ennemi situé à Courte Portée de cette unité utilise un Ordre ou est ciblé par une carte Tactique :
Lancez 1 dé. Sur un résultat de 3+ annulez cet Ordre ou cette carte Tactique.

V1.4



TYWIN LANNISTER
LE GRAND LION



LES PLUIES DE CASTAMERE
Une fois par partie, au début de n'importe quel tour, choisissez une Unité Combattante ennemie :
Cette unité devient **Paniquée**, **Vulnérable**, **Affaibli** et perd toutes ses Capacités, ainsi que celles de ses Attachements jusqu'à la fin du round.
(Retournez cette carte pour indiquer que cette Capacité a été utilisée.)

V1.4



SANDOR CLEGANE
LE LIMIER



AFFILIATION : MAISON CLEGANE
Cette unité compte comme une unité de la Maison Clegane.

ACHEVEZ-LES !
Quand une unité ennemie engagée avec cette unité échoue à un Test de Panique, elle subit 2 Blessures supplémentaires.

V1.4



FAQ V1.4 GARDE DE NUIT

Les derniers changements sont en rouge (dernière mise à jour : 06/03/2019)

❖ Questions Générales

Q: Les capacités de **vœux** appartiennent-elles à l'unité?

R: **Non.** Ce sont des **vœux**. En tant que tels, ils ne sont pas perdus si une capacité ou un effet faisait perdre une capacité à une unité.

Q: Des **vœux** ayant le même nom peuvent-ils se cumuler (Exemple: 2x "L'Épée dans les ténèbres")?

R: **Non.** Les effets portant le même nom ne se cumulent jamais (livre de règle, page 24).

❖ Attachements Garde de Nuit

CAPITAINE DE LA GARDE DE NUIT

Q: Si j'attache le Capitaine de la Garde de Nuit à une unité combattante neutre, sa capacité "Voici que débute ma garde" leur permet-elle d'obtenir un **vœu**?

R: **Non.**

❖ Cartes Tactiques Garde de Nuit

PRENDRE LE NOIR

Q: Si je prends un Attachement ennemi, est-ce qu'il est ajouté à l'unité ou remplace-t-il une figurine de l'unité?

R: Il remplace une figurine de l'unité, comme l'indique les règles des Attachements (livre de règle, page 12).

Q: Si je prends un Attachement avec un effet "Une fois par partie" qui a déjà été utilisé, puis-je utiliser cet effet à nouveau?

R: **Non.**

Q: Puis-je prendre un Attachement qui a déjà été éliminé ou retiré de l'unité ennemie ?

R: **Non.** L'Attachement doit être encore présent au moment où l'unité ennemie est détruite : s'il a été tué lors d'un tour ou d'un round précédent, il ne peut pas être sélectionné par **Prendre le Noir**.

LE BOUCLIER PROTECTEUR DES ROYAUMES HUMAINS

Q: Si je joue cette carte et contrôle déjà la zone de Richesse, est-ce que je bloque 2d3 Touches?

R: **Non.** Le déclencheur de la partie **Vœu** de la carte s'active au moment où l'attaque est déclarée : l'unité doit déjà être sous l'effet du **vœu** à ce moment-là pour que celui-ci s'active.

LES VEILLEURS AU REMPART

Q: Quelle est la cible de cette carte, l'unité attaquée ou l'unité effectuant la Manœuvre ou la Marche gratuite?

R: L'unité effectuant la **Manœuvre** ou la **Marche** gratuite. L'unité attaquée n'est en aucun cas ciblée par cette carte, elle agit simplement comme un déclencheur.

JUSQU'À MA MORT, JE MONTERAI LA GARDE (Jon Snow, 998ème Lord Commandant)

Q: Si l'unité ciblée par cette carte est détruite par une Attaque, doit-elle tout de même effectuer un Test de Panique suite à cette attaque?

R: **Oui.** Cette carte empêche simplement la destruction de l'unité par l'Attaque, elle n'interrompt ni ne stoppe le reste de l'Attaque (et dans ce cas, le Test de Panique).





FAQ V1.4 PEUPLE LIBRE

Les derniers changements sont en rouge (dernière mise à jour : 06/03/2019)

Unités du Peuple Libre

GÉNÉRAL

Q: Une unité peut-elle perdre la capacité **Insignifiante**? Et si cela est possible, vaut-elle alors des points de victoire?

R: **Oui**. **Insignifiant** n'est pas une **Capacité innée** et peut être perdue / annulée par d'autres effets. Ainsi, l'unité vaut des points de victoire jusqu'à ce que la capacité soit restaurée.

TRAPPEURS DU PEUPLE LIBRE

Q: Puis-je déclencher l'**Ordre : Pièges Cachés** lorsqu'une unité ennemie **pass**e à Longue portée des Trappeurs lors de son déplacement, ou puis-je le déclencher uniquement si l'unité **début**e son déplacement à longue portée d'eux?

R: *Seulement si l'unité **début**e son déplacement à Longue Portée des Trappeurs.*

GÉANTS SAUVAGES

Q: **Coup Puissant** du géant inflige-t-il plus de blessures lorsque le Géant n'est pas blessé, ou lorsqu'il subit des blessures?

R: *Coup Puissant inflige +1 blessure supplémentaire par blessure qu'a subie le géant, ce qui signifie qu'il est plus dangereux à l'approche de sa mort.*

Q: Si **Coup Puissant** du géant gagne des dés d'Attaque supplémentaires (par le biais d'une capacité ou d'un effet), est-ce que je lance plusieurs D3 pour blesser ?


R: **Non**, **Coup Puissant** remplace **toutes** les touches générées par un seul D3.

Q: Si les touches générées par l'attaque **Coup Puissant** du Géant sont Bloquées, est-ce que cela annule les Blessures automatiques ?

R: **Non**, **Coup Puissant** nécessite simplement qu'une touche soit **générée**, peu importe qu'elle soit Bloquée ou pas, cela déclenche l'effet de la capacité.

Cartes Tactiques du Peuple Libre

REGROUPEMENT EN FORMATION

Q: Si je contrôle la zone de **manœuvre**  je peux restaurer jusqu'à 2 blessures supplémentaires. Cela signifie-t-il que je peux retirer plus de figurines (donc 6 au total) pour soigner mon unité, ou est-ce que cela ajoute 2 au nombre de blessure que je peux soigner?

R: *L'effet ajoute 2 au total du soin : vous ne retirez pas de figurines supplémentaires.*

DIPLOMATIE SAUVAGEONNE (Mance Rayder, roi d'au-delà du mur)

Q: La dernière partie de cet effet (placement d'un pion État) ne se déclenche-t-elle que si mon adversaire s'empare d'une des zones désignées?

R: **Oui**. Cet effet est lié à la première partie (Infliger des blessures à une Unité Combattante ennemie). Si cet effet ne se déclenche pas, le placement du pion État n'a pas lieu.

MANŒUVRES PRÉVISIBLES (Mance Rayder, roi d'au-delà du mur)

Q: La dernière partie de cet effet (placement d'un pion État) ne se déclenche-t-elle que si mon adversaire active l'unité de combat ciblée?

R: **Oui**. Cet effet est lié à la première partie (l'activation de l'unité de combat ciblée). Si cet effet ne se déclenche pas, le placement du pion État n'a pas lieu.





FAQ V1.4 NEUTRES

Les derniers changements sont en rouge (dernière mise à jour : 06/04/2019)

☼ Unités Neutres

LES FILLES DU BÂTARD DE LA MAISON BOLTON

Q: Y a-t-il un effet en jeu si je supprime tous les figurines des "Pisteurs" avant de supprimer les figurines des "Chiens"?

R: **Non**, les statistiques et la carte de l'unité déterminent ses capacités, en aucun cas les figurines sur son plateau.

☼ UNC

PETYR BAELISH (Littlefinger)

Q: Petyr Baelish peut-il déclencher des capacités comme **Charge Brutale** ou **Assaut Rapide** s'il remplace l'effet d'une zone par l'effet de la zone de Manœuvre ?

R: **Non**. Ces effets nécessitent d'activer ou de contrôler une zone spécifique (ici la zone de Manœuvre). cf. FAQ générale.

ROOSE BOLTON (Seigneur de Fort-Terreur)

Q: Cet homme vous fait-il peur?

R: **Oui**.

VARYS (L'Araignée)

Q: Si une UNC possède un effet se déclenchant lorsqu'elle revendique une zone tactique, comment cela interagit-il avec la capacité de Varys (selon la règle des actions simultanées)?

R: Varys peut tenter d'annuler ces effets.

☼ Attachements Neutres

BRIENNE (Demoiselle de Torth)

Q: Dans les modes de jeu **La Bataille des Rois** et **Une Tempête d'Épées**, si Brienne cible une unité avec son **Vœu de chevalier**, que cette unité est détruite et, par la suite, redéployée, son unité gagne-t-elle toujours les bonus contre elle?

R: **Oui**.

☼ Cartes Tactiques Neutres

POT-DE-VIN

Q: Est-ce que l'effet de cette carte supprime également les effets des Attachements?

R: **Non**.

MÉTHODES INHUMAINES

(Ramsay Snow, le bâtard de Bolton)

Q: Qui doit effectuer le test de panique à -3, l'attaquant ou le défenseur?

R: *S'il ne parvient pas à détruire le défenseur, c'est l'attaquant qui doit effectuer le test. Ne décevez pas Ramsay!*

LA PEUR GARDE L'HOMME EN VIE

(Roose Bolton, seigneur de Fort-Terreur)

Q: L'effet " [...] et 1 unité de la Maison Bolton avec laquelle ils sont engagés peut soigner jusqu'à D3 Blessures" dépend-il du fait que l'unité ait échoué son Test de Moral ?

R: **Oui**. L'effet complet ne se produit que si l'unité ennemie échoue son Test de Moral (le soin de D3 Blessures compris).

NOS LAMES SONT ACÉRÉES

(Ramsay Snow, Le Bâtard de Bolton)

Q: A quel moment précis de l'Attaque peut-on jouer cette carte?

R: **Nos lames sont acérées** doit être joué **avant** de lancer les dés d'Attaque (et partage donc le même déclencheur avec des effets et ou des cartes similaires).

STRATÉGIE SURPRISE

Q: Mon adversaire peut-il répondre à cette carte en cours de jeu avec d'autres cartes Tactiques?

R: **Stratégie Surprise** empêche uniquement de jouer des cartes Tactiques une fois celle-ci résolue. Il existe donc une brève fenêtre durant laquelle des cartes Tactiques peuvent être jouées par votre adversaire. Par exemple, les effets avec le déclencheur "**Lorsqu'un adversaire joue une carte Tactique**" (tel que **Contre-Complot**, par exemple, qui a une chance d'annuler l'effet de **Stratégie Surprise**).

CRUAUTÉ CALCULÉE

(Roose Bolton, seigneur de Fort-Terreur)

Q: Concernant cette carte et les cartes similaires, si une capacité annule l'effet du pion État, cela empêche-t-il également l'effet de la carte Tactiques?

R: **Non**. L'utilisation du pion n'est qu'une partie de la résolution de l'effet de la carte tactique. Le pion lui-même n'a aucun effet appliqué.

Mise à jour des cartes

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

• Lord Varys (L'Araignée) (v1.3)

Capacité modifiée. Le coût en points ne change pas.

