

RUNEWARS

LE JEU DE FIGURINES



FAQ de Tournoi

Résumé des changements dans cette version

Version 1.1.0 / En vigueur dès le 25/10/2017

- Errata, page 2
- Clarifications de Cartes, page 4
- Règles d'Extensions, page 3
- FAQ, pages 5-7

Errata

Cette section inclut les errata de règles et de cartes de *Runewars: le Jeu de Figurines*.

Livret d'Apprentissage

Les errata suivants s'appliquent à la version du Livret d'Apprentissage fournie dans la *Boîte de Base*.

Cartes Objectif, page 15

Le troisième paragraphe de cette section devrait dire :

« Si une carte Objectif a une instruction de « Mise en place », les joueurs doivent la résoudre durant l'étape « Résolvez les Objectifs » des instructions de Mise en Place (voir page 4 du Guide de Référence). »

Règles à ne pas Oublier, page 24

Le quatrième point de cette section devrait dire :

« Les cartes inclinées ne sont redressées que quand l'unité équipée effectue une action Ralliement (🏹) ou dépense un pion Inspiration. »

Guide de Référence

Les errata suivants s'appliquent à la version du Guide de Référence fournie dans la *Boîte de Base*.

Ligne de Vue, page 13, section 49

Le premier paragraphe de cette section devrait dire :

« Pour effectuer une attaque à distance (🏹) ou résoudre un autre effet à distance qui nécessite une ligne de vue, une unité doit avoir une ligne de vue sur sa cible. »

Menace, page 14, section 51.1

Le second point devrait être remplacé par le suivant, assorti de ses « sous-puces » :

- ♦ « Si l'attaquant dispose d'un rang partiel, la menace est calculée en fonction de ses bords au contact de la manière suivante :
- ◇ **Flanc** : si le défenseur ne touche **aucun** plateau de mouvement du rang partiel de l'attaquant, la menace l'attaquant pour ce bord est égale au nombre total de ses rangs pleins. Sinon, elle correspond au nombre total de ses rangs (y compris le partiel).
- ◇ **Dos** : si le défenseur touche **uniquement** des plateaux de mouvement du rang partiel, la menace de l'attaquant pour ce bord est égale au nombre de plateaux de mouvement dans son rang partiel. Sinon, elle correspond au nombre de plateaux de mouvement sur son front. »

Modifier les Dés, page 14, section 56.4

Le premier paragraphe de cette section devrait dire :

« Les capacités qui ajoutent des icônes aux résultats du lancer sont résolues avant celles qui changent le résultat des dés. Et celles qui changent le résultat des dés sont résolues avant les capacités qui retirent des icônes : »

Reformation, page 17, sections 76 et 76.2

Le premier paragraphe de cette section devrait dire :

« Reformation (🔄) est une action. Quand une unité effectue une action Reformation (🔄), cette unité peut être soulevée, pivotée et placée sur la zone de jeu dans n'importe quelle direction à condition que son axe central reste au même endroit et que l'unité ne chevauche ou n'entre en contact avec aucun obstacle qu'elle ne touchait pas déjà. »

Le second paragraphe de la section 76.2 (page 18) devrait dire :

« L'unité active ne peut pas être au contact d'une nouvelle unité ennemie ou d'un nouvel autre obstacle. »

Terrain, page 19, section 84.9

Le point « Exposé » devrait dire :

« **Exposé** : quand une unité détermine sa ligne de vue, elle ignore ce terrain si ce n'est pas vers lui qu'elle mesure sa ligne de vue. »

Test de Moral, page 20, section 85.7

La section 85.7 devrait être ajoutée :

« Lorsque le paquet Moral est vide, mélangez la pile de défausse afin de constituer un nouveau paquet Moral face cachée. »

Timing, page 20, section 86.11

La section 86.11 devrait être supprimée. Auparavant, elle indiquait :

« Résoudre l'effet d'une carte Amélioration est optionnel, sauf s'il en est spécifié autrement. »

Règles d'Extensions

Les errata suivants s'appliquent aux règles introduites dans les extensions.

Conditions

Le premier point devrait être déplacé pour apparaître en dernier et dire :

« Si l'effet d'une carte appartenant à un joueur contraint une unité à recevoir une condition unique mais que l'effet de la carte de ce joueur avait précédemment infligé cette condition à une autre unité, l'ancien exemplaire de la condition est défaussé avant que la nouvelle unité ne reçoive cette condition. »

Cartes Amélioration

Tir à Bout Portant

Dans l'extension Archers Réanimés, le premier paragraphe de cette carte Amélioration devrait dire :

Vous pouvez effectuer cette 🏹 tant que vous êtes engagé. »



Cartes Terrain

Fissure Dimorienne

Dans l'extension Elfes Latari, l'effet de cette carte Terrain (section Fissure Dimorienne) devrait dire :

« Avant chaque Phase Finale, chaque unité à portée 1 subit 1 blessure. »



Clarifications de Règles

Cette section inclut des clarifications supplémentaires à propos de certaines règles de *Runewars: le Jeu de Figurines*.

Information Ouverte, Dérivée et Cachée

Information Ouverte

Une information ouverte consiste en tout ce qui a trait au jeu, à l'état de la partie ou aux unités disponibles pour tous les joueurs. Cela inclut les cartes Moral face visible, tout pion important, l'objectif et le déploiement choisis, les cartes Amélioration défaussées, ainsi que toute autre information continuellement accessible à tous les joueurs.

Les joueurs ont tous accès aux informations ouvertes et ne peuvent ni les dissimuler à un adversaire, ni omettre d'en mentionner des détails spécifiques. Un joueur doit permettre à son adversaire de trouver l'information par lui-même s'il cherche à le faire.

Information Dérivée

Une information dérivée consiste en tout ce qui a trait au jeu, à l'état de la partie ou aux unités disponibles que tous les joueurs ont eu l'opportunité de découvrir à travers des effets de carte/jeu ou grâce à la déduction depuis une information ouverte. Cela inclut le score actuel de chaque joueur, le nombre d'exemplaires d'une carte Moral particulière qu'il reste dans un paquet Moral, l'unité à laquelle appartient un outil de commandement, etc.

Une information dérivée peut être signalée par l'utilisation d'un pion ou d'un autre indicateur afin que les joueurs s'en souviennent. Un joueur ne peut ni déformer une information dérivée, ni dissimuler l'information ouverte nécessaire pour découvrir l'information dérivée qui en découle.

Si une information dérivée dépend de la précédente décision ou action d'un joueur, ce dernier doit répondre honnêtement lorsqu'il est interrogé à propos de cette décision ou action. Par exemple, Steph nomme son unité Piquiers à la mise en place de l'objectif Prime. Au cours d'un round ultérieur, Bryan oublie quelle unité avait été choisie et pose la question à Steph. Cette dernière doit lui répondre honnêtement et nommer l'unité qu'elle avait sélectionnée pour cet objectif.

Information Cachée

Une information cachée consiste en tout ce qui a trait au jeu, à l'état de la partie ou aux unités non disponibles pour au moins un joueur. Cela inclut les cartes Moral face cachée (même si elles étaient auparavant face visible), les outils de commandement non révélés, les cartes dans le paquet Moral, etc.

Un joueur ne peut découvrir d'information cachée sans l'aide d'un effet de jeu/règle ou la communication verbale de cette information par un autre joueur. Toutefois, si un joueur qui a accès à une information cachée à propos de la partie ou d'une carte choisit de la partager oralement avec son adversaire, il n'est pas obligé de dire la vérité.

Règles d'Extensions

Cette section compile les règles d'extensions introduites dans *Runewars: le Jeu de Figurines*.

Ajouter des Plateaux de Mouvement

Lorsqu'un plateau de mouvement est ajouté à une unité, un nouveau plateau du même type est connecté à cette unité.

- Quand on ajoute un plateau complet à une unité, une figurine correspondant à la carte de cette unité est glissée dans chaque emplacement vide de ce plateau.
- Si l'ajout d'un plateau à une unité devrait entraîner le chevauchement d'un obstacle par cette unité, le plateau ne peut pas y être ajouté.
- Lorsqu'un plateau est ajouté à une unité, il doit y être connecté de manière à se trouver sur son rang arrière.
 - ♦ Si une unité compte moins de 4 rangs et que son rang arrière est complet, le plateau ajouté peut être connecté à son dos afin de créer un nouveau rang pour cette unité.
 - ♦ Si l'unité dispose de 4 rangs complets de plateaux, il est impossible d'y ajouter un autre plateau.

Conditions

Chaque Condition qu'une unité reçoit est symbolisée par un pion placé à côté d'elle dans la zone de jeu. Elle est également représentée par une carte qui explique son effet et qui doit être placée près des Améliorations de l'unité.



Pion
Condition

- Quand une condition est défaussée, défaussez la carte Condition et le pion. Ceci fait, l'effet de la condition se termine.
- Une unité ne peut pas recevoir une condition qu'elle possède déjà.
- Si l'effet d'une carte appartenant à un joueur contraint une unité à recevoir une condition **unique** mais que l'effet de la carte de ce joueur avait précédemment infligé cette condition à une autre unité, l'ancien exemplaire de la condition est défaussé avant que la nouvelle unité ne reçoive cette condition.



Carte
Condition

Capacités de Boost Uniques

Une capacité de boost est unique si elle utilise le symbole boost unique (♣).

- Un joueur ne peut dépenser de boost pour résoudre une capacité de boost Unique qu'une seule fois par attaque.
- Si un symbole (♣) est suivi d'un « + », le joueur peut dépenser n'importe quel nombre de boost, mais la résolution de la capacité reste limitée à une seule fois par attaque.

Létal [X]

En attaque, une unité avec le mot-clef « Létal » ajoute X dégâts à la réserve de dégâts.

Prolifération [X]

Après avoir placé le terrain durant la mise en place, si un joueur dispose d'une unité ou d'une amélioration ayant le mot-clef « Prolifération », il peut placer un pion Prolifération sur un terrain. Un élément de terrain avec un pion Prolifération est appelé Terrain en Prolifération. Les Terrains en Prolifération n'ont pas d'effet inhérent, mais certains effets de jeu peuvent interagir avec eux.



Pion Prolifération

- Un joueur peut placer un nombre de pions Prolifération égal à la plus haute valeur X suivant le mot-clef « Prolifération » présente dans son armée. Contrairement aux autres mots-clefs possédant une valeur X, plusieurs occurrences de « Prolifération » ne se cumulent pas.

- Un élément de terrain ne peut pas avoir plus de 1 pion Prolifération sur lui.
- Si les deux joueurs ont des unités ou des améliorations avec le mot-clef « Prolifération », le Premier joueur place autant de pions Prolifération qu'il veut en premier, puis son adversaire fait de même.

Protégé [X]

En défense, une unité avec le mot-clef « Protégé » retire X dégâts de la réserve de dégâts.

Réserve de Dégâts

Lors d'une attaque, durant l'étape « Dépenser les touches », l'attaquant dépense les symboles touche (✱) pour que le défenseur subisse des dégâts. Avant que le défenseur ne subisse ces dégâts, ils sont ajoutés à la réserve de dégâts. Certains effets de jeu, comme les mots-clefs « Létal » ou « Protégé », peuvent modifier les dégâts dans la réserve de dégâts avant qu'ils ne soient assignés au défenseur.

- Si l'attaquant et le défenseur disposent tous deux d'effets de jeu pouvant modifier la réserve de dégâts, l'attaquant résout les siens en premier.
- La réserve de dégâts n'existe que durant l'étape « Dépenser les touches » d'une attaque.

Runes Inactives

Chaque face d'un pion Énergie contient au moins un symbole représentant des runes magiques. Les grandes runes sur une face d'un pion sont les runes actives pour cette face. Les petites runes sur une face d'un pion sont les runes inactives pour cette face. Les runes inactives indiquent les runes actives qui apparaissent sur la face opposée de ce pion.

Clarifications de Cartes

Cette section clarifie les cartes individuelles et explique les diverses interactions entre les cartes.

Cartes Unité



Ardus Ix'Érebus

Ardus gagne également les capacités de boost des attaques de mêlée (⚔) et à distance (🏹) offertes par les cartes Amélioration dont sont équipées les unités alliées à proximité de lui.

Ardus peut aussi résoudre une capacité de boost sur une carte Amélioration appartenant à un allié, même si elle nécessite que la carte soit inclinée ou défaussée. Cet allié doit alors incliner ou défausser cette carte.

Si un effet tel que celui d'Ingéniosité Martiale réduit le nombre d'icônes ⚔ précédant la capacité de boost d'un allié, le nombre de symboles 🏹 est également réduit lorsqu'Arduus résout cette capacité.



Kari Traquesprit

La capacité de boost de Kari ne nécessite pas de ligne de vue.



Seigneur Aubépyne

Durant une même activation, le Seigneur Aubépyne peut continuer d'effectuer des attaques de mêlée (⚔) supplémentaires contre les unités ennemies qui n'ont pas été ciblées (chaque ⚔ représente une occurrence additionnelle nécessaire pour déclencher la capacité du Seigneur Aubépyne).

La capacité Leçons de Seragart est résolue après la construction des armées et la délimitation de la zone de jeu. Pendant un tournoi, cette capacité est résolue avant la mise en place de la partie.

Cartes Amélioration

Cherche-Cœur



Une unité équipée de cette carte peut ignorer la ligne de vue, mais doit toujours choisir des cibles qui se trouvent dans son arc de tir avant.

Pas Spectraux



Lorsque Kari n'est engagée qu'avec une unité qui occupe un terrain, le bord du terrain est considéré comme le rang frontal de cette unité et la capacité de Pas Spectraux n'a donc pas d'effet.

Rune des Vents



Lorsqu'une unité équipée de cette carte effectue cette action Compétence (🏹) en tant qu'action bonus, elle le fait après l'action sélectionnée.



Sonneur de Cor Agressif

Une unité équipée de cette carte qui effectue une action Marche (☞) assortie d'un modificateur Virage (↻) ou Roue (↻) considère cette ☞ comme étant modifiée par une charge (⚔), en plus de l'autre modificateur Déplacement.



Tambour Agressif

Une unité équipée de cette carte qui effectue une action Marche (☞) assortie d'un modificateur Virage (↻) ou Roue (↻) considère cette ☞ comme étant modifiée par une charge (⚔), en plus de l'autre modificateur Déplacement.



Trompettes

La capacité de cette carte n'affecte que les modificateurs virage (↻) et roue (↻). Elle n'affecte pas les charges virantes (⚔).

FAQ

Cette section répond aux questions fréquemment posées à propos de *Runewars : le Jeu de Figurines*.

Ajouter des Plateaux de Mouvement

Q : Au moment de calculer le score, que vaut une unité qui possède davantage de plateaux de mouvement qu'au début de la partie ?

R : La valeur de départ de l'unité constitue sa valeur de points maximale.

Q : Si une unité est composée d'un seul rang, un plateau de mouvement peut-il être ajouté à ce rang ?

R : Non. Le rang unique de l'unité constitue à la fois sont rang frontal et arrière, et il est donc complet. Le plateau de mouvement doit être ajouté dans un nouveau rang arrière pour cette unité.

Exemple : Il ne reste plus que son rang frontal à une unité d'Archers Réanimés, lequel contient un plateau de mouvement. Le joueur Waiqar résout la capacité d'Ankaur Maro à ajouter un plateau de mouvement : celui-ci doit être ajouté dans un nouveau rang arrière.

Améliorations

Q : Si une unité se retrouve dans l'armée d'une autre faction suite à un effet tel que la capacité Connaissances Interdites du Concile de l'Ombre d'Ankaur Maro, peut-elle s'équiper d'améliorations appartenant à la faction de cette armée ?

R : Non. Cette unité ne peut s'équiper que d'améliorations qui ne disposent d'aucune icône de faction.

Améliorations Figurines

Q : Lorsqu'il assigne des dégâts à une amélioration Figurine, l'attaquant a-t-il besoin d'un symbole Précision (⊗) par point de dégât assigné ?

R : Non. Pour chaque symbole Précision, l'attaquant peut assigner des dégâts à cette figurine jusqu'à ce qu'elle en subi une blessure, après quoi ce symbole Précision est dépensé.

Q : Si une amélioration Figurine située sur le rang frontal d'une unité et dont le type diffère de celui de cette unité est détruite (par exemple, une figurine de siège dans une unité d'infanterie), comment cette figurine est-elle remplacée ?

R : Retirez du rang le plus à l'arrière un plateau de mouvement aussi plein que possible de figurines correspondant à cette unité, et remplacez l'amélioration Figurine par ce plateau. Si ce plateau comporte des emplacements vides, remplissez-les en retirant du rang le plus à l'arrière d'autres figurines qui correspondent à l'unité (si possible).

Exemple : Une unité de Réanimés équipée d'un Lancier sur Charognard de Soutien perd cette amélioration Figurine, qui se trouvait sur son rang frontal. L'unité de Réanimés dispose de 3 rangs, mais celui qui est le plus à l'arrière inclut un plateau qui ne comporte que 3 figurines de Réanimé. Le joueur Waiqar retire le plateau du Lancier sur Charognard du rang frontal et le remplace par le plateau des Réanimés qui occupait le rang le plus à l'arrière. Ensuite, le joueur Waiqar retire une figurine de Réanimé supplémentaire du nouveau rang arrière de l'unité et l'insère dans l'emplacement vide du plateau qui remplace le Lancier sur Charognard détruit.

Q : Si l'assignation de dégâts à une amélioration Figurine qui se trouve sur le plateau central du rang frontal d'une unité entraînerait la séparation de cette unité en deux groupes distincts de plateaux de mouvement, ces dégâts doivent-ils être assignés à une autre figurine éligible ?

R : Oui.

Exemple : Une unité de Piquiers équipée d'un Golem de Runes de Première Ligne ne dispose plus que de son rang frontal. La figurine du Golem de Runes est située sur le plateau central du rang frontal de l'unité. Cette amélioration Figurine ne peut pas se voir assigner des dégâts qui entraîneraient la séparation en deux groupes de cette unité.

Q : Comment est traité le type d'une unité si une amélioration Figurine d'un type différent de celui de l'unité est la dernière qu'il reste dans le rang le plus à l'arrière de cette unité (par exemple, une figurine de siège dans une unité d'infanterie) car elle avait été placée au milieu du rang frontal ?

R : Cette unité est toujours traitée comme étant de son type d'origine, avec la même carte Unité et le même outil de commandement.

Dégâts

Q : Pendant une attaque, les dégâts peuvent-ils être assignés à des figurines qui se trouvent dans le rang le plus à l'arrière sur différents plateaux de mouvement ?

R : Oui, du moment que l'attaquant assigne des dégâts à une figurine à la fois et suit les autres règles d'assignation de dégâts.

Déplacement

Q : À quel moment se produit l'acte de faire face ? Est-ce pendant ou après que l'unité a effectué un déplacement ?

R : Après. Une collision se produit après qu'une unité a effectué une action Marche (☞) ou Repositionnement (☞) et est entrée en contact avec un obstacle. Ensuite, si cet obstacle était une unité ennemie, elle tente de lui faire face.

Q : Une unité peut-elle faire face après son déplacement si cela devrait lui faire chevaucher un allié mais entrer en collision avec une unité ennemie (et que l'acte de faire face permettrait à l'unité qui se déplace de ne pas chevaucher son allié en atteignant sa position finale) ?

R : Non. Une unité ne peut chevaucher aucune partie d'une unité alliée à la fin de son déplacement, même si l'acte de faire face lui permettrait ensuite de ne plus la chevaucher.

Déterminer la Portée

Q : Un joueur peut-il utiliser la règle des portées pour effectuer une mesure préliminaire en plaçant l'extrémité sur la figurine qui mesure comme sur sa cible ?

R : Oui. Un joueur peut choisir de tenir l'extrémité « 1 » de la règle des portées sur n'importe lequel des éléments entre lesquels il effectue sa mesure.

Q : Un joueur peut-il effectuer une mesure préliminaire vers un point de la zone de jeu qui n'appartient à aucun élément ?

R : Oui. Un joueur effectue une mesure préliminaire avec la règle des portées à n'importe quel moment et tenir l'extrémité « 1 » au-dessus de l'élément à partir duquel il mesure la portée.

Ligne de Vue

Q : Une unité engagée dont le rang frontal est intégralement en contact avec une unité ennemie peut-elle tracer une ligne de vue vers une autre unité à travers l'étroite zone dégagée aux coins de l'arc de tir de l'unité engagée ?

R : Non.

Menace

Q : Comment la menace d'une unité est-elle calculée lorsque celle-ci effectue une attaque de mêlée le long de son flanc au contact et qu'elle dispose d'un rang partiel ?

R : Si aucun plateau de mouvement du rang partiel n'est en contact avec le défenseur, ce rang et les plateaux qui le composent ne sont pas considérés comme faisant partie du bord au contact. Voir « Menace avec des Rangs Partiels » ci-contre.

Q : Comment la menace d'une unité est-elle calculée lorsque celle-ci effectue une attaque de mêlée le long de son dos au contact et qu'elle dispose d'un rang partiel ?

R : Si les seuls plateaux de mouvement en contact avec le défenseur appartiennent au rang partiel, seuls les plateaux de ce rang sont considérés comme faisant partie du bord au contact. Voir « Menace avec des Rangs Partiels » ci-contre.

Q : Comment la menace d'une unité est-elle calculée lorsque celle-ci effectue une attaque de mêlée en disposant de deux bords au contact et d'un rang partiel ?

R : L'attaquant choisit quel bord au contact il souhaite utiliser. S'il décide d'attaquer le long de son flanc au contact et que le défenseur est en contact avec un plateau de mouvement du rang partiel, la menace est égale au nombre total de rangs de l'attaquant (y compris le rang partiel).

Si l'attaquant décide d'attaquer le long de son dos au contact et que le défenseur est en contact avec des plateaux de mouvement n'appartenant pas au rang partiel, la menace est égale au nombre de plateaux de mouvement dans le front de l'attaquant. Voir « Menace avec Plusieurs Bords au Contact » en page suivante.

Mise en Place

Placer un Terrain

Q : Que se passe-t-il s'il n'existe aucune option légale de placement pour un élément de terrain, à cause des zones de déploiement ou de la portée jusqu'aux bords de la zone de jeu ou jusqu'aux autres terrains ?

R : Si les joueurs ne peuvent pas placer un élément de terrain, celui-ci n'est pas disposé dans la zone de jeu.

Résoudre des Objectifs

Q : Que se passe-t-il s'il n'existe aucune option légale de placement pour un pion Objectif ?

R : Si les joueurs ont besoin de placer des pions Objectif mais ne peuvent pas satisfaire toutes les conditions requises, ils en remplissent autant que possible. Par exemple, si un objectif nécessite que 4 pions soient placés mais qu'aucune option légale de placement n'existe pour le quatrième, ce pion n'est pas mis en place.

Menace avec des Rangs Partiels



1. Les Réanimés disposent d'un rang partiel et sont débordés sur leur flanc gauche par les Piquiers. Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⊗), leur menace est égale à 1.



2. Les Réanimés disposent d'un rang partiel et sont débordés dans leur dos par les Piquiers. Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⊗), leur menace est égale à 1.

Menace avec Plusieurs Bords au Contact



Les Réanimés disposent d'un rang partiel et sont débordés sur deux bords au contact par les Piquiers. Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⚔) le long de leur flanc, la menace de cette unité est égale à son nombre total de rangs, à savoir 2.

Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⚔) le long de leur dos, la menace de cette unité est égale au nombre de plateaux de mouvement dans son rang frontal, à savoir 2.

Terrain

Entrer en Collision avec un Terrain

Q : Si une unité entre en collision avec un élément de terrain et ne l'occupe pas, peut-elle traverser ce terrain si elle est en contact avec lui en commençant son prochain tour ?

R : Non. Si une unité doit chevaucher un obstacle pendant son déplacement, ce dernier est stoppé.

Q : Une unité doit-elle faire face à un élément de terrain après être entrée en collision avec un terrain occupé par une unité ennemie ?

R : Non. L'unité qui se déplaçait est traitée comme si elle était déjà en contact avec le bord frontal de l'unité occupant ce terrain. Elle ne pivote pas et ne fait pas face au terrain.

Mots-Clefs de Terrain

Q : Si une unité occupe un terrain doté du mot-clef Exposé, la ligne de vue est-elle ignorée lorsqu'elle est déterminée vers cette unité pour une attaque à distance (☞) ? En d'autres termes, cette unité peut-elle être ciblée par une (☞) ?

R : Oui. Voir la section d'errata « Terrain » en page 2.

Q : Pour cibler une unité qui occupe un terrain doté du mot-clef Élevé, les autres unités ignorent-elles les unités et le terrain ?

R : Non.

Q : Une unité reçoit-elle un pion Paniqué si elle commence son activation au contact d'un terrain doté du mot-clef Pénible ?

R : Non.

Occuper un Terrain

Q : Si une unité avec un modificateur Charge (*) ou Charge Virante (*) révélé entre en collision avec un élément de terrain en contact avec un ennemi puis entre dedans, cette unité effectue-t-elle son attaque de mêlée (⚔) de Charge ?

R : Oui.

Sortir d'un Terrain

Q : Lorsqu'une unité sort d'un terrain, cet acte compte-t-il comme l'exécution d'une action Marche (☞) ou Repositionnement (☞) ?

R : Oui.

Modificateurs

Q : Lors d'une même action, les modificateurs Virage (↻) ou Roue (↻) peuvent-ils être appliqués avec une Charge (*) par un effet tel que celui de Sonneur de Cor Agressif ?

R : Oui. Lorsque ces effets sont combinés, le déplacement est considéré comme modifié par une Charge en addition de l'autre modificateur Déplacement, de la même manière qu'avec une Charge Virante (*).



FANTASYFLIGHTGAMES.FR

© 2017 Fantasy Flight Games. Runewars et Fantasy Flight Supply sont TM de Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment.