



FAQ PEUPLE LIBRE 1.5

✦ UNITÉS DU PEUPLE LIBRE

GÉNÉRAL

Q : Une unité peut-elle perdre la Capacité Insignifiant ? Si c'est le cas, rapporte-t-elle alors des Points de Victoire ?

R : Oui. *Insignifiant* n'est pas une Capacité innée et peut être perdue ou annulée par d'autres effets. Ainsi, l'unité rapporte des Points de Victoire jusqu'à ce que la Capacité soit restaurée.

TRAPPEURS DU PEUPLE LIBRE

Q : Puis-je déclencher la Capacité **Ordre : Pièges Cachés** lorsqu'une unité ennemie, durant son déplacement, arrive à Longue Portée ou moins des Trappeurs, ou puis-je le déclencher uniquement si l'unité commence son déplacement à Longue Portée ou moins des Trappeurs ?

R : Seulement si l'unité commence son déplacement à Longue Portée ou moins des Trappeurs.

GÉANTS SAUVAGES

Q : L'attaque **Coup Puissant** du géant inflige-t-elle 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 le **Coup Puissant** du Géant gagne des dés d'Attaque supplémentaires, est-ce que je lance plusieurs D3 pour blesser ?

R : Non, **Coup Puissant** remplace toutes les touches générées par un seul D3 (voir mise à jour 1.5 de la carte).

GUERRIERS THENN

Q : Qu'arrive-t-il si une unité ennemie échoue au test imposé par l'**Ordre : Provocation**, mais qu'elle peut effectuer plusieurs actions durant son, activation ?

R : *Provocation* stipule simplement que l'unité doit déclarer une Charge sur les Thenns, si possible. Cela ne les empêche pas d'effectuer d'autres actions, ce qui peut entraîner l'impossibilité de charger les Thenns par la suite (par exemple, une cavalerie peut utiliser sa Manœuvre gratuite pour ne plus avoir les Thenns en Ligne de Vue ou à Portée).

✦ UNC DU PEUPLE LIBRE

STYR (Tyran à la Main de Fer)

Q : Si j'attache Styr à une Unité de Combat ennemie, subit-elle D3 Touches lorsqu'il est ensuite retiré ?

R : Oui (voir mise à jour 1.5 de la carte).

MANCE RAYDER (Tacticien Rusé)

Q : Si Mance influence une unité et que le nombre de pions État sur cette unité change lorsqu'elle effectue une attaque, comment cela affecte-t-il son attaque ?

R : Les effets sont vérifiés et appliqués au moment où l'unité effectue l'attaque. Gagner et/ou perdre des pions État durant l'attaque n'a aucun impact.

✦ ATTACHEMENTS DU PEUPLE LIBRE

STYR (Magnar des Thenn)

Q : La capacité **Tomber au Combat** de Styr peut-elle se déclencher à plusieurs reprises durant la même attaque ?

R : Oui.

Q : Et se déclenche-t-elle également lorsque le dernier rang est détruit ?

R : Oui.

CARTES TACTIQUE

DU PEUPLE LIBRE

LA HORDE SANS FIN

Q : Cette carte permet-elle de redéployer une unité Personnage ?

R : *Oui.*

REGROUPEMENT EN FORMATION

Q : Si je contrôle , 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 Blessures 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 Combattante ciblée). Si cet effet ne se déclenche pas, le placement du pion État n'a pas lieu.*

RIPOSTE FINALE (Styr, Magnar des Thenn)

Q : Cette Capacité peut-elle causer plus de Touches que le nombre de Blessures restant à l'unité ?

R : *Non.*



★ 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.



CLINQUEFRAC
LE SEIGNEUR DES OS

ORDRE : COLLECTE DE TROPHÉES
Après qu'une Unité Combattante alliée a résolu une Attaque de Mêlée, si elle a détruit un rang ennemi :

Cherchez 1 carte Tactique Clinquefrac dans votre paquet ou votre défausse Tactique et attachez-la à cette unité, puis mélangez votre paquet Tactique.



MANCE RAYDER
ROI D'AU-DELÀ DU MUR

PRÉSENCE MOTIVANTE
La valeur de Moral de cette unité devient 5+.

ORDRE : FIN STRATÈGE
Quand un ennemi situé à Courte Portée ou moins est ciblé par une carte Tactique : Lancez un dé : sur un résultat de 3+, annulez cet Ordre ou cette carte Tactique.

POINT DE RALLIEMENT
Les unités alliées situées à Courte Portée ou moins peuvent utiliser la valeur de Moral de cette unité lors de leurs Tests de Moral.



PORTE-BANNIÈRE D'HARMA
« Elle déteste les chiens presque autant que les corbeaux. »

PERSONNAGE

0

Ne peut être recruté que dans une armée qui comprend Harma et doit être attaché à l'unité de cette dernière (en ignorant les restrictions d'attachement normales).



JARL
MENEUR DE RAID EN PROFONDEUR
« Le Mur se défend lui-même. »

PERSONNAGE

1



STYR
TYRAN À LA MAIN DE FER
« Ce sont des sauvages... des animaux plus que des hommes. »

PERSONNAGE

4



STYR
TYRAN À LA MAIN DE FER

FUREUR DES THENNS
Influence (Quand cette unité s'empare d'une zone du Tableau Stratégique, attachez cette carte à une Unité Combattante jusqu'à la fin du round) :

Tant que cette carte influence une unité alliée, cette dernière inflige D3 Blessures supplémentaires chaque fois qu'elle Attaque.

Quand cette carte est retirée, l'unité influencée (alliée ou ennemie) subit D3 Touches automatiques.

✦ 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.



GÉANT SAUVAGE

5

COUP PUISSANT
2+ 1

6

4+ **4+**

GÉANT

- Cette figurine possède 6 Blessures.
- Cette figurine ne subit que 1 Blessure par tranche de 2 Touches non bloquées (ignorez les tranches incomplètes) et ne peut pas subir plus de 2 Blessures quand elle échoue un Test de Panique (effets et Capacités comprises).

COUP PUISSANT

Si cette attaque génère des Touches, au lieu de lancer les Dés de Défense, le Défenseur subit D3+2 Blessures, +1 supplémentaire par Blessure sur cette figurine.



PERSONNAGE

Ne peut être recruté que dans une armée qui comprend Clinquefrac. Il doit être attaché à cette unité.

ÉLU DU SEIGNEUR DES OS

8

Seuls les plus forts et les plus sauvages parmi les disciples des Os peuvent devenir un Élu du Seigneur des Os. Chaque Élu prend la place de son prédécesseur en le tuant au cours d'un combat rituel. L'armure du nouvel Élu est assemblée à partir des ossements du vaincu et complétée avec des os d'animaux afin d'offrir une meilleure protection. De prime abord, les Élus peuvent sembler n'être que de vulgaires sauvages, mais les vétérans de la Garde de Nuit enseignent aux frères novices de ne sous-estimer ni leur incroyable ruse, ni leurs extraordinaires talents martiaux.



ÉLU DU SEIGNEUR DES OS

5

ARMES EN OS
3+ 8 7 6

4+ **5+**

ARMES EN OS

- Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

VISAGE HORRIFIQUE

Chaque fois qu'un ennemi cible cette unité avec une Attaque de Mêlée, il subit un Test de Panique avant de résoudre cette attaque.

ACHEVEZ-LES !

Quand une unité ennemie engagée avec cette unité échoue un Test de Panique, elle subit 2 Blessures supplémentaires.

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.



5

ARMES EN OS

3+ 8 6 5

5+ 7+

DISCIPLES DES OS

ARMES EN OS

- Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

VISAGE HORRIFIQUE

Chaque fois qu'un ennemi cible cette unité avec une Attaque de Mêlée, cet ennemi subit un Test de Panique avant de résoudre cette attaque.



PIQUEUSES

4

Si dans le sud, la guerre est surtout une affaire d'hommes, les femmes du Peuple Libre ont largement prouvé leur valeur au combat. Les Piqueuses ne sont pas adaptées à l'affrontement direct sur la ligne de front et se montrent bien plus utiles sur les flancs, tant pour lancer leurs assauts que pour protéger des charges ennemies. Leurs armes sont peut-être rudimentaires, mais elles en ont à profusion et sont capables de les lancer avec une précision mortelle. Un général avisé saura exploiter au mieux ce talent.



6

ARME PRIMITIVE

4+ 7 5 4

6+ 4+

SAUVAGES TROGLODYTES

SAUVAGERIE IMPITOYABLE

Avant de lancer les dés d'Attaque, pour chaque rang détruit du défenseur, choisissez une option :

- +1 au Toucher et +1 dé d'Attaque pour chaque rang détruit du défenseur.
- Fracasser (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense).
- Le défenseur devient Vulnérable.

✪ JOURNAL DES MODIFICATIONS DES CARTES DU PEUPLE LIBRE

✪ UNC

Styr (Tyran à la Main de Fer)

- Augmentation du coût de 3 à 4.
- Clarification du texte de sa Capacité (pas de changement de règles).

Notes de conception : bien que nous apprécions grandement l'utilité de Styr au sein de l'armée, sa Capacité était un peu trop efficace pour son coût. Plutôt que de diminuer son efficacité, son coût a été augmenté 3 à 4 points. Au passage, nous avons reformulé le texte afin de le rendre plus clair.

✪ UNITÉS

Géants Sauvages

- Révision de la Capacité **Géant** (2 Blessures maximum lors des Tests de Panique).
- Augmentation du total de Blessures de 5 à 6.
- Augmentation des dégâts de base de **Coup Puissant** augmentés de **D3+1** à **D3+2**.
- Changement du Moral de **3+** à **4+**.

Notes de conception : les Géants devaient être l'une des unités « enclumes » les plus efficaces à la disposition du Peuple Libre : ils avaient juste besoin d'un petit coup de pouce pour jouer pleinement ce rôle. En augmentant leur total de Blessures et en diminuant l'impact de la Panique sur eux, ils sont désormais plus résistants. Cependant, pour équilibrer leur capacité de survie accrue, ils ont reçu une petite pénalité à leur valeur de Moral. Enfin, les dégâts de base de leur Capacité Coup Puissant ont été augmentés, ce qui fait des Géants une menace même quand ils ne sont pas blessés. Ces différents changements contribuent à considérablement améliorer leur potentiel offensif.

Disciples des Os

- Ajoute de la Capacité **Cruel** à l'Attaque de Mêlée.
- Amélioration du profil d'Attaque à 8/6/5.

Notes de conception : Destinée à être l'unité du Peuple Libre qui inflige des dégâts au Moral, les Disciples des Os manquaient un peu de puissance offensive brute. Afin de consolider leur rôle au sein de l'armée, ils ont été dotés d'un profil de combat plus solide, plus durable et ont gagné **Cruel** à leurs attaques.

Élus du Seigneur des Os

- Ajout de la Capacité **Cruel** à l'Attaque de Mêlée.
- Amélioration du profil d'Attaque à 8/7/6.
- Amélioration du Moral de **6+** à **5+**.
- Suppression de la Capacité **Se Nourrir de la Peur**.
- Ajout de la Capacité **Achievez-Les !**
- Changement de la restriction de **Clinquefrac** (le Seigneur des Os) en **Clinquefrac** (n'importe quelle version)

Notes de conception : les Élus du Seigneur des Os étaient supposés être l'incarnation de la peur, mais ils n'étaient pas à la hauteur de leur réputation. Afin d'y remédier, ils ont reçu des bonus dans presque tous les domaines. De plus, leur restriction de ne pouvoir être recrutés que quand Clinquefrac est Général a été modifiée (vous pouvez désormais également les recruter avec l'Attachement Clinquefrac). Pour mieux interagir avec ces options et accentuer leur potentiel offensif, Se Nourrir De La Peur a été supprimée au profit d'Achievez-les !

Piqueuses

- Réduction du Coût de 5 à 4.

Notes de conception : Avec leur panel de Capacités intéressantes (et leurs caractéristiques médiocres, propres au Peuple Libre), les Piqueuses se retrouvaient en porte-à-faux, notamment à cause de la nature "bon marché et sacrificiable" des troupes du Peuple Libre, pour qui un coût 5 points correspond à une unité "chère". Si la réévaluation des caractéristiques de l'unité constituait une option envisageable, c'est l'aspect "bon marché" qui fut privilégié en réduisant son coût à 4. Le Peuple Libre bénéficie d'une unité efficace par rapport à son coût, mais qui, en contrepartie, rapporte des Points de Victoire à l'adversaire.

Sauvages Troglodytes

- Révision de la Capacité **Sauvagerie Impitoyable**.

Notes de conception : les Sauvages Troglodytes surpassaient malheureusement de nombreuses autres options au sein de l'armée du Peuple Libre, notamment en raison de leur polyvalence qui leur permettait de réduire aussi bien la Défense que le Moral de leur cible. Ils ont été revus à la baisse et leur rôle a été mieux défini : destinés à fondre sur les unités affaiblies, leurs possibilités ont été modifiées de façon à ce que leur Capacité soit désormais entièrement dépendante du nombre de rangs ennemis détruits. De manière à accentuer leur rôle d'affaiblissement de la défense, leur effet axé sur le Moral (**Cruel**) a été remplacé par **Vulnérable**. Enfin, ils ont reçu un bonus sous la forme de dés d'Attaque supplémentaires lorsqu'ils ciblent des unités endommagées.

★ ATTACHEMENTS

Clinquefrac (le Seigneur des Os)

- Suppression de la Capacité **La Part du Lion**.
- Ajout de la Capacité **Collecte de Trophée** ajoutée.

Notes de conception : en tant que Général, Clinquefrac a pour thème d'octroyer, par le biais de ses cartes Tactique, des bonus permanents aux unités de son armée. Malheureusement, il n'interagissait pas bien avec le reste de son armée, réservant généralement ses bonus à sa propre unité. Sa Capacité a donc été révisée afin qu'il puisse mieux les répartir autour de lui. Elle donne également au Peuple Libre un élément de gestion du paquet Tactique et de pioche de cartes qu'il n'avait pas auparavant.

Mance Rayder (Roi d'Au-delà du Mur)

- Amélioration du bonus de **Présence Motivante** de 6+ à 5+.
- Ajout de la Capacité **Ordre : Fin Stratège**.

Notes de conception : de tous les Généraux du peuple Libre, Mance est le plus axé sur le contrôle, organisant la bataille autour de lui. Nous avons augmenté son bonus de Moral afin de rendre sa présence sur le champ de bataille encore plus impactante. Pour l'aider davantage, il possède désormais Fin Stratège, qui peut permettre de déjouer les plans des ennemis qui voudraient se rapprocher de son unité afin de l'éliminer !

Porte-Bannière d'Harma

- Réduction du coût de 1 à 0.

Notes de conception : Harma ne part jamais au combat sans son Porte-Bannière. Désormais, il n'y a plus aucune excuse de ne pas le jouer (l'obligation de jouer Harma, ainsi que la contrepartie d'Incitation sont suffisantes pour justifier un coût de 0).

Jarl (Meneur de Raid en Profondeur)

- Réduction du coût de 2 à 1.

Notes de conception : même si l'impact de Jarl n'est pas négligeable, il faut également tenir compte de l'armée dont il fait partie. Occuper l'emplacement d'Attachement d'une unité du Peuple Libre contribue souvent à rendre cette dernière moins efficace. Cet aspect, combiné avec des unités souvent peu impressionnantes et le fait de potentiellement se retrouver encerclé au déploiement réduit l'efficacité de cet Attachement qui coûtait 2 points (une véritable fortune pour le Peuple Libre !). Son coût a donc été réduit à 1 afin de faciliter son inclusion au sein des listes.