



FAQ NEUTRES 1.5

★ UNITÉS NEUTRES

LES FILLES DU BÂTARD DE LA MAISON BOLTON

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

R : Non, ce sont les caractéristiques de la carte Unité qui déterminent ses capacités, en aucun cas les figurines sur son plateau.

★ UNC NEUTRES

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.

★ ATTACHEMENTS NEUTRES

BRIENNE (*Pucelle de Torth*)

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

R : Oui.

RAMSAY SNOW (*Le Sadique*)

Q : Les effets de la Capacité **Achevez-les !** peuvent-ils se cumuler sur une même unité ennemie ?

R : Oui, elle subira +2 Blessures additionnelles pour chaque unité engagée contre elle ayant cette Capacité.

★ CARTES TACTIQUE 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** engagée avec lui peut soigner jusqu'à D3 de ses **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 : À 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 Tactique ?

R : **Stratégie Surprise** empêche de jouer des cartes Tactique qu'une fois qu'elle est résolue. Il existe donc une brève fenêtre durant laquelle des cartes Tactique 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 peut 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, annule-t-elle également l'effet de la carte Tactique ?

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.

ROOSE BOLTON
LE SEIGNEUR SANGSUES

« C'est la peur qui garde l'homme en vie dans ce monde de trahison et de cautèle. »

PERSONNAGE



2



 **ROOSE BOLTON**
LE SEIGNEUR SANGSUES



ASSAUT FÉROCE
Les ennemis qui subissent une Charge réussie de cette unité deviennent Paniqués.

AFFILIATION : MAISON BOLTON
Cette unité compte comme une unité de la Maison Bolton.

SE NOURRIR DE LA PEUR
Chaque fois qu'un ennemi engagé avec cette unité échoue à un Test de Panique, cette unité peut soigner 2 de ses Blessures.


LORD VARYS
L'ARAIGNÉE

« Mais il possède l'art de pénétrer les secrets les mieux gardés. »

4

PERSONNAGE



 **LORD VARYS**
L'ARAIGNÉE



OISILLONS

Varys commence la partie avec 4 pions Ordre sur sa carte.

Quand une UNC ennemie est activée, vous pouvez dépenser 1 pion Ordre sur Varys et lancer 1 dé.

Sur un 3+, choisissez 1 option :

- Cette UNC perd toutes ses Capacités jusqu'à la fin du round.
- Annulez les effets de la zone dont elle vient de s'emparer.

✦ 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

ARC DE PISTEUR
3+ 4 4 4

LAMES ET CROCS
3+ 6 6 3

6+ **5+**

FILLES DU BÂTARD DE LA MAISON BOLTON

ORDRE : VOLÉE D'ASSAUT
Après que cette unité a effectué une Attaque à Distance : Cette unité peut effectuer une action de Charge gratuite sur l'ennemi qui a été ciblé.

ARC DE PISTEUR
• Longue Portée
• Si le défenseur obtient un 1 sur l'une de ses Sauvegardes de Défense, il devient Vulnérable.

LAMES ET CROCS
• Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).



ÉCORCHÉS DE LA MAISON BOLTON

Dans la Guerre des Cinq Rois, ceux que l'on nomme les Écorchés forment les rangs d'une cavalerie plus lourde que la plupart de celles combattant sous des bannières pourtant plus prestigieuses. Équipés de robustes armures d'acier (noirci, bien évidemment), de grands boucliers et de lourdes bardes pour leurs chevaux, les Écorchés peuvent effectuer des charges dévastatrices et tenir le front pour un temps limité. Le fléau de guerre, leur arme de prédilection, est capable d'anéantir les meilleures défenses, mais c'est encore leur apparence terrifiante qui constitue leur meilleur atout.

9



5

FLÉAU DE GUERRE
3+ 8 6

3+ **6+**

ÉCORCHÉS DE LA MAISON BOLTON

CAVALERIE
Chaque figurine de cette unité possède 3 Blessures. Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manœuvre gratuite.

FLÉAU DE GUERRE
Lors d'une Charge, cette attaque gagne Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique) et les ennemis chargés avec succès deviennent Paniqués.

✦ JOURNAL DES MODIFICATIONS

DES CARTES NEUTRES

✦ ATTACHEMENTS

Roose Bolton (Le Seigneur Sangsues)

- Réduction du coût de 3 à 2.

Notes de conception : Roose doit faire peur (et c'est le cas), mais à 3 points, il était un peu trop effrayant pour être inclus dans la plupart des armées. En réduisant son coût à 2, l'objectif était de voir le Seigneur Sangsues hanter les champs de bataille, plutôt que de simplement commander ses troupes depuis Fort-Terreur.

✦ UNC

Varys (L'Araignée)

- Suppression de la phrase « Vous pouvez répéter l'opération en cas d'échec » (en 1.4).
- Changement de Timing de « s'empare d'une zone » à « Au début de son activation ».

Notes de conception : Varys a été une épine dans le pied dès sa sortie. Bien que la mise à jour 1.3 et la suppression de ses capacités de relance aient soient allées dans la bonne direction, sa capacité de contre permettait d'en faire un choix anti-UNC presque universel. De plus, nous avons déplacé son déclencheur de « lorsqu'une UNC revendique une zone » à « lorsqu'une UNC s'active ». Cela clarifie spécifiquement certains conflits de timing qu'il causait, mais permet également un peu de le contrer dans la mesure où, même s'il peut toujours « désactiver » les UNC, certaines options tactiques restent disponibles via le choix de zone pour le joueur ennemi.

Mise à jour v1.5.1 : les modifications combinées de Varys l'ont frappé un peu plus fort que nous ne l'avions anticipé ou voulu. Pour les raisons indiquées ci-dessus, nous restons satisfaits des modifications apportées à sa Capacité, mais ces changements, combinés à l'augmentation de son coût, l'ont un peu trop affaibli. Un coût de 4 est plus en accord avec sa capacité actuelle.

✦ UNITÉS

Filles du Bâtard de la Maison Bolton

- Capacité **Ordre : Va Chercher !** renommé en **Ordre : Volée d'Assaut**.
- Mot-clé **Cruel** ajouté à l'Attaque Lames et Crocs.

Notes de conception : Les Filles du Bâtard sont censées être une unité fragile, mais dangereuse, capable de causer de très importants dégâts à l'ennemi. Bien que leur fonctionnement soit très proche de l'idée de départ, elles bénéficient à présent de la capacité **Cruel** sur leur attaque au corps à corps, ce qui les relie également avec le thème de la maison Bolton.

Écorchés de la Maison Bolton

- Réduction de la valeur de Défense de **2+ à 3+**
- Suppression de la Capacité **Répandre la Peur**.
- Réduction du coût de **10 à 9**.
- Modification de la capacité « Fléau de Guerre », en **v1.5.1**

Notes de conception : les modifications apportées aux Écorchés étaient nécessaires pour deux raisons. La première concernant leur défense de 2+, diminuée à 3+ : leur défense de 2+ a créé une situation où le joueur qui les contrôlait pouvait les jouer sans prendre de précautions particulières, forçant son adversaire à devoir trouver une solution pour les contrer, plutôt que d'être forcé d'adopter un positionnement et un jeu intelligent. Contre des joueurs qui ne savaient pas comment réagir face à cette menace, les Écorchés se sont révélés très difficiles à contrer. À l'inverse, cependant, face à des adversaires qui savaient comment les gérer, les Écorchés valaient rarement leurs 10 points. En réduisant leur sauvegarde 3+, nous avons supprimé leur « filet de sécurité ».

Mise à jour v1.5.1 : Les Écorchés restaient toujours trop performants. La combinaison de leur défense et de leurs capacités offensives en faisait une unité « tout-en-un », même après les modifications apportées en 1.5. Pour les aligner davantage sur les autres cavaleries lourdes, leur attaque a été plus étroitement liée à leur charge. La capacité **Assaut Féroce** a été supprimée (l'effet de **Panique** ayant été intégré dans leurs Fléaux de Guerre et ne se déclenchant plus que lors d'une charge).