



# FAQ GARDE DE NUIT 1.5

## ❖ QUESTIONS GÉNÉRALES

Q : Les **Vœux** sont-ils des Capacités de 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.*

## ❖ UNITÉS DE LA GARDE DE NUIT

### ARBALÉTRIERS CONSTRUCTEURS

**ERRATA** : **Prêts ! Visez ! Tirez !** devrait avoir la même syntaxe que celle de la carte Modification des Scorpions (qui précise que l'ordre ne peut se déclencher que lorsque l'unité est chargée de Front).

**ORDRE : PRÊTS ! VISEZ ! TIREZ !**

Quand cette unité est prise pour cible par une Charge de Front : Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque à Distance contre cet ennemi avant qu'il ne résolve son action de Charge.

## ❖ ATTACHEMENTS DE

### LA GARDE DE NUIT

#### GÉNÉRAL

Q : Les Capacités qui permettent de posséder plusieurs **Vœux** (comme **Vœux Inviolables**) permettent-elles d'attacher des **Vœux** à des unités qui ne pourraient normalement pas en recevoir ?

R : *Non.*

#### QHORIN MI-MAIN (*Patrouilleur Vétéran*)

Q : La Capacité **Tomber au Combat** de Qhorin 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 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**.*

Q : Si j'utilise **Prendre le Noir** sur l'**Attachement** d'un adversaire, qu'arrive-t-il si un effet permet de redéployer cette unité (le mode de jeu **La Bataille des Rois** par exemple) ?

R : *Les unités sont redéployées exactement comme elles avaient été initialement déployées (à moins qu'un effet ne stipule spécifiquement le contraire).*

### LE BOUCLIER PROTECTEUR DES ROYAUMES HUMAINS

Q : Si je contrôle déjà la zone de **Richesse** quand je joue cette carte, 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, 998<sup>ème</sup> 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**).*

### LA NUIT SE REGROUPE... (Jeor Mormont, 997<sup>e</sup> Lord Commandant)

Q : Dois-je mélanger mon paquet de **Cartes Tactique** après avoir utilisé cette carte ?

R : *Oui.*

## ✦ 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.



### FRÈRES JURÉS

Les Frères Jurés sont les piliers de la Garde de Nuit, affrontant les Sauvageons et les horreurs Nordiennes avec une maîtrise et un stoïcisme résultant d'un long entraînement. Solidement armés grâce à leurs propres forges, les Frères Jurés disposent d'un meilleur équipement que la plupart des soldats des autres grandes Maisons (à l'exception de ceux de la Maison Lannister, bien évidemment). Lorsqu'il s'agit de tenir une position, même si la situation semble désespérée, vous pouvez compter sur les Frères Jurés.

7



5

ESPADON

3+ 8 5 4

4+

6+

FRÈRES JURÉS

#### ESPADON

- **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).
- **Fracasser** (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvageons de Défense).



6

ARC COURT

3+ 7 6 5

FRAPPE ÉCLAIR

3+ 7 6 5

5+

6+

PATROUILLEURS CHASSEURS

#### ORDRE : TIR RAPIDE

Après que cette unité a effectué une action de Manœuvre ou de Repli : Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque à Distance gratuite.

#### ARC COURT

- Courte Portée.

#### FRAPPE ÉCLAIR

Une fois cette attaque résolue, cette unité peut effectuer une action de Repli gratuite si elle est engagée.

## ✦ 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

ARBALÈTE

3+ 7 7 3

ÉPÉE LONGUE

4+ 6 5 3

6+ 7+

ARBALÉTRIERS  
CONSTRUCTEURS

ORDRE : PRÊT ! VISEZ ! TIREZ !  
Quand cette unité est prise pour cible par une Charge de Front :  
Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque à Distance contre cet ennemi avant qu'il ne résolve son action de Charge.

ARBALÈTE

- Longue Portée
- Fracasser (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense).



6

PRÉDATEUR SILENCIEUX

2+ 2

3+ 2+

FANTÔME

LOUP-GAROU  
Cette figurine possède 2 Blessures.  
Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manœuvre gratuite.

PRÉDATEUR SILENCIEUX  
Quand cette attaque est choisie, les ennemis ne peuvent pas jouer de cartes Tactique pour le reste du tour.

NON INITIÉ  
Cette unité ne peut pas s'attacher de Vœux.



5

ARMES SIMPLAS

4+ 7 4 3

5+ 8+

RECRUES

RENFORTS  
Chaque fois que cette unité est activée, elle peut soigner jusqu'à D3 de ses Blessures. Si vous contrôlez , soignez jusqu'à 3 Blessures à la place.

INSIGNIFIANT  
Cette unité ne rapporte pas de Points de Victoire lors d'une Victoire Militaire.

## ★ 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.



**JEOR MORMONT**  
997<sup>e</sup> LORD COMMANDANT

**VAILLANCE**  
Cette unité gagne +2 à ses lancers de Test de Moral.

**VOLONTÉ DU LORD COMMANDANT**  
Cette unité peut s'attacher 2 Vœux. Vous êtes toujours considéré comme contrôlant toutes les zones Stratégiques pour tous les effets de Vœux qui affectent cette unité.



**QHORIN MIMAIN**  
PATROUILLEUR VÉTÉRAN

« N'est-ce pas pour la défense du royaume que nous avons endossé nos manteaux noirs ? »

PERSONNAGE



2



**QHORIN MIMAIN**  
PATROUILLEUR VÉTÉRAN

**ORDRE : TÉNACITÉ ACHARNÉE**  
Quand cette unité réussit un Test de Panique : 1 ennemi engagé avec cette unité subit D3 Blessures.

**TOMBER AU COMBAT**  
Chaque fois qu'un rang de cette unité est détruit, 1 ennemi engagé avec elle subit 1 Blessure. Si vous contrôlez , infligez D3 Blessures à la place.



**ALLISER THORNE**  
INTENDANT VINDICATIF

**ORDRE : À TOUT PRIX**  
Si cette unité doit échouer un Test de Panique : Tuez une figurine dans cette unité pour réussir automatiquement ce Test de Panique.

**CRUEL**  
Les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).



**CAPITAINE DE LA GARDE DE NUIT**



1



**CAPITAINE DE LA GARDE DE NUIT**

**ORDRE : SERMENT DU NOIR**  
Au début de n'importe quel tour : Choisissez 1 zone Stratégique. Jusqu'à la fin du tour, vous êtes considéré comme contrôlant cette zone Stratégique pour tous les effets de Vœux qui affectent cette unité.

**VŒUX INVIOLEBLES**  
Cette unité peut s'attacher jusqu'à 2 Vœux.

## ★ 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.



### MODIFICATIONS DU SCORPION

Cette carte ne peut être recrutée que dans une armée qui comprend Othell Yarwyck. Attachez-la à une unité alliée de Scorpion et Équipe de Constructeurs. Chaque Scorpion ne peut avoir qu'une seule Modification. Vous pouvez ignorer l'effet Limité du Scorpion et Équipe de Constructeurs.



1




### JEOR MORMONT LE VIEIL OURS



#### DEVOIR ENVERS LES ROYAUMES HUMAINS

**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 qu'elle est influencée par cette carte, l'unité ciblée gagne, en fonction des zones Stratégiques que vous contrôlez :

- 👑 : Ne subit jamais plus de 1 Blessure lorsqu'elle échoue un Test de Panique.
- 🎲 : Après le lancer des dés de Défense, elle bloque automatiquement une Touche.
- ✉️ : Ne peut pas être ciblée par les cartes Tactique ennemies ou les Capacités d'UNC.



### QHORIN MIMAIN PATROUILLEUR INFLEXIBLE



#### SACRIFICE POUR LA CAUSE

Au début de n'importe quel tour, si Qhorin n'a pas été activé, vous pouvez le tuer. Si vous le faites, ciblez une unité ennemie. Cette unité ennemie ne peut ni être activée ni effectuer d'actions ce tour-ci.

#### CONSEILS DE MIMAIN

**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 d'Infanterie alliée, celle-ci gagne +1 🎲 et lance +1 dé d'Attaque.



### DONAL NOYE FORGERON CHEVRONNÉ



#### SOUTIEN DÉFENSIF

Au début de la partie, placez 3 pions Ordre sur Donal.

Quand une Unité Combattante alliée est attaquée, après le lancer des dés d'Attaque, vous pouvez retirer un pion Ordre de Donal.

L'unité alliée attaquée gagne +1 à ses lancers de Sauvegarde de Défense et les ennemis ne peuvent pas dépenser de pions Vulnérable placés sur cette unité cours de cette attaque.



### BOWEN MARSH PREMIER INTENDANT

« Pour la Garde. »

4

#### PERSONNAGE

## ✪ JOURNAL DES MODIFICATIONS

### DES CARTES DE LA GARDE DE NUIT

**Note de conception générale :** la Garde de Nuit a été conçue comme une armée constituée de nombreuses unités d'élite cantonnées à des positions spécifiques du champ de bataille. Cet aspect est renforcé par la variété des Attachements et UNC qui permettent de nombreuses variations. Les modifications effectuées ont permis de mettre ces thèmes en avant. Par conséquent, elles concernent surtout les divers Attachements et UNC de la Garde.

## ✪ UNC

### Bowen Marsh

- Augmentation du coût de 3 à 4.

**Notes de conception :** Tout comme les Frères Jurés, Bowen était bien trop efficace pour son coût en points. Pour plus ou moins les mêmes raisons que celles énumérées ci-dessous pour les Frères Jurés, son coût a été augmenté plutôt que de réduire l'effet de sa Capacité.

### Jeor Mormont (Le Vieil Ours)

- Révision de la Capacité Devoir Envers les Royaumes Humains.

**Notes de conception :** Avec le changement apporté aux Capitaines de la Garde de Nuit, l'impact de Jeor a été considérablement diminué. Bien que réduire son coût à 3 points ait été envisagé, ce n'est pas la direction que nous souhaitons prendre avec la faction. Jeor a donc été entièrement retravaillé. Il fonctionne désormais comme une contre-mesure aux effets « psychologiques » auxquels la Garde peut être confrontée, tout en conservant le thème général de la Garde : le contrôle de diverses zones du Tableau Stratégique.

### Donal Noye (Forgeron Chevronné)

- Révision de la Capacité.

**Notes de conception :** pour ce qu'il apportait à la Garde, Donal représentait un investissement beaucoup trop lourd, tant en termes de coût que d'intérêt. Sa capacité Soutien Défensif a été renforcée, afin de faire de lui la première option défensive de la Garde, conformément aux aspects de « spécialisation » de la faction.

### Qhorin Mimaïn (Patrouilleur Inflexible)

- Révision de la Capacité Sacrifice pour la Cause retravaillée.
- Ajoute de la Capacité Conseils de Mimaïn.

**Notes de conception :** Bien qu'efficace, la capacité de Qhorin était difficile à utiliser correctement et pouvait parfois se révéler bien trop onéreuse pour son intérêt. Non seulement le timing de sa capacité a été modifié, mais il a également reçu un léger bonus dans la mesure où il peut complètement bloquer l'ennemi (vous sacrifiez un UNC, après tout). De plus, Qhorin a maintenant gagné un effet d'influence pour représenter l'un des plus grands Patrouilleurs de la Garde, ce qui lui donne un intérêt même si son effet de sacrifice n'est pas utilisé.

## ✪ UNITÉS

### Frères Jurés

- Augmentation du Coût de 6 à 7.
- Augmentation du nombre de dés d'Attaque de 7 à 8 au maximum de rangs.

**Notes de conception :** si on prend en compte à la fois leur profil et leurs Capacités, les Frères Jurés étaient probablement la meilleure unité à 6 points du jeu. Les changements globaux de la mise à jour 1.5, que ce soit dans les règles de base et dans les modes de jeu, risquent encore d'augmenter leur efficacité. Bien que diminuer certaines de leurs capacités tout en maintenant leur coût était une option, La Garde de Nuit est censée être une armée d'élite, avec un style de jeu axé sur l'amélioration d'unités déjà puissantes via des vœux et d'autres synergies. Les Frères Jurés étaient terriblement efficaces, tout en étant l'une des options les moins chères de la faction, ce qui n'allait pas dans le thème. C'est pourquoi leur coût a été augmenté à 7. Même si compte tenu des changements de la 1.5 et des interactions avec leur faction, ils auraient toujours été rentables à leur nouveau coût, ils bénéficient également d'une légère augmentation de leur valeur au combat au rang maximum.

### Patrouilleurs Chasseurs

- Suppression de la Capacité Opportuniste.
- Ajout de la Capacité Ordre : Tir Rapide.

**Notes de conception :** Le but des Patrouilleurs Chasseurs était de s'axer sur la manœuvre et le positionnement, mais ils ne se sont pas montrés à la hauteur dans ces domaines. En ajoutant Tir Rapide, l'unité n'est plus aussi statique qu'auparavant. Cela lui permet également de mieux remplir un rôle polyvalent, grâce à ses options d'Attaque en Mêlée et à Distance. Au passage, elle perd sa Capacité Opportuniste, mais son rôle au sein de la Garde est désormais mieux défini.

### Conscrits

- Suppression de la Capacité Non Initié.
- Ajout de la Capacité Insignifiant.

**Notes de conception :** au sein d'une armée axée sur les unités d'élite et les mécanismes des Vœux, les Conscrits constituaient une unité vraiment trop à part. Non Initié a été supprimé pour mieux leur permettre d'interagir avec les mécanismes de la faction. Dans le même temps, l'ajout d'Insignifiant a consolidé leur rôle d'unité bon marché et « bouche-trou » au sein d'une armée d'élite.

### Arbalétriers Constructeurs

- Reformulation de la Capacité Prêt ! Visez ! Tirez !

**Notes de conception :** Il s'agit d'un errata corrigeant une erreur de formulation. Cette Capacité a été initialement conçue pour ne fonctionner qu'en réaction à une charge frontale (comme l'atteste la version des Modifications du Scorpion). Elle a donc été corrigée dans ce sens.

### Fantôme

- Révision de la Capacité **Prédateur Silencieux**.
- Ajout de la Capacité **Non Initié**.

**Notes de conception :** *Fantôme était trop efficace pour son coût (qui est pris en compte avec celui de Jon Snow). Nous avons conservé la partie empêchant de jouer des Cartes Tactique de Prédateur Silencieux, mais nous avons supprimé l'aspect permettant d'ignorer les Sauvegardes de Défense. De plus, bien qu'il soit un membre de la garde exemplaire (et mentalement lié à Jon), Fantôme n'a jamais officiellement prononcé ses Vœux : nous avons donc supprimé son accès aux cartes Vœux.*

## ✦ ATTACHEMENTS

### Jeor Mormont (997<sup>e</sup> Lord Commandant)

- Suppression de la Capacité **Serment du Noir**.
- Ajout de la Capacité **Vaillance**.
- Ajout de la Capacité **Volonté du Lord Commandant**.

**Notes de conception :** *en tant que Général, Jeor ne remplissait pas son rôle de « chef charismatique de la Garde de Nuit », il a donc reçu de nouveaux outils pour l'aider dans ce rôle. Mécaniquement, il devrait également se concentrer fortement sur les Vœux, que ses nouvelles capacités améliorent encore plus.*

### Qhorin Mimaïn (Patrouilleur Vétéran)

- Réduction du coût de 3 à 2.

**Notes de conception :** *bien que dans de nombreuses armées, la combinaison de Capacités de Qhorin puisse justifier son coût, la Garde de Nuit possède des unités coûteuses destinées à être encore améliorées grâce à leurs Attachements. Ici, le coût de 3 points était vraiment trop important. Il est donc réduit à 2, son efficacité dépendant des unités qu'il rejoint.*

### Alliser Thorne (Intendant Vindictif)

- Suppression de la Capacité **Encourager**.
- Ajoute de la Capacité **Cruel**.

**Notes de conception :** *au sein de la Garde, Alliser est l'un des seuls à avoir la possibilité d'affecter le Moral et la Panique. Cependant, malgré le potentiel de guérison de la Garde, le prix à payer pour l'unité était élevé. Comme dans le cas de Qhorin, ces avantages auraient été rentables pour la plupart des factions, mais au vu du fonctionnement de la Garde, Alliser n'était pas très intéressant comparé aux autres options. Si Encourager a été supprimé, Alliser confère désormais à son unité la Capacité Cruel et constitue l'un des seuls moyens pour la Garde de gagner des capacités axées sur la Panique.*

### Capitaine de la Garde de Nuit

- Réduction du coût de l'Ordre de 2 à 1.
- Suppression de la Capacité **Voici que Débute ma Garde...**
- Ajout de l'Ordre : **Serment du Noir** ajouté.

**Notes de conception :** *ces changements ont été apportés afin d'accentuer la spécialisation du Capitaine de la Garde de Nuit et de lui permettre de mieux d'interagir avec les mécanismes propres aux Vœux.*

### Modifications du Scorpion (Othell Yarwyck)

- Réduction du coût de l'Ordre de 2 à 1.

**Notes de conception :** *Les Scorpions représentent déjà un gros investissement et, combinés aux limitations apportées par les modifications, leur coût devenait un peu trop élevé.*

