

CONFRONTATION®



F.A.Q.

Règles génériques

Activation	2
Artefacts	2
Charge	3
Contact	3
Combat	3
Désengagement	3
Équipements	3
Incarnation et mode aventure	3
Jets de Blessures	3
Mesures	3
Peur	4
Réserve	4

Machines de guerre

Artillerie à effet de zone	4
Artillerie perforante	4
Bombarde	4

Composition des armées

Alliés	4
Contingent	5
Contraintes particulières	5

Incantation et divination

Aire d'effet	5
Foi Temporaire	5
Fréquence des sortilèges et des miracles	5
Invocation : cas particuliers	6
Invocation d'Élémentaires	6
Liturgies	6
Miracles	6
Sortilèges	6

Compétences

Acharné	6
Ambidextre	6
Bretteur	7
Charge bestiale	7
Conscience	7
Coup de maître	7
Éclaireur	7
Enchaînement/X	7
Éphémère	7
Harcèlement	7
Inaltérable	7
Tir instinctif	7
Sélénite	8
Toxique/X	8

Cas particuliers par armée

Alchimistes de Dirz	8
Cadwallon	8
Dévoreurs	8
Drunes	8
Elfes cynwälls	8
Elfes daïkinees	8
Gobelins de No-Dan-Kar	8
Griffons d'Akkylannie	9
Horde de Dun-Scaith	9
Keltois Sessairs	9
Limbes d'Achéron	9
Lions d'Alahan	9
Nains de Mid-Nor	9
Nains de Tir-Nâ-Bor	9
Ophidiens	10
Orques du Bran-Ô-Kor	10
Orques du Béhémoth	10
Wolfen	10



RÈGLES GÉNÉRIQUES

Activation

Nombre de figurines représentées par une même carte de références

Q : Est-il possible de représenter une à trois figurines par carte de références, quel que soit le nombre de figurines vendues dans le blister ou dans la boîte ?

R : Oui. Une carte peut représenter une à trois figurines quelle que soit la situation, et ce même si le texte de la carte précise autre chose (les grands crocs Wolfen ne sont donc pas limités à deux figurines par carte). En revanche, la carte doit toujours correspondre aux combattants représentés, et ceux-ci doivent avoir le même profil.

Préparation de la séquence d'activation

Q : Les cartes de chaque séquence d'activation doivent-elles être mélangées au hasard ou bien chaque joueur peut-il choisir librement l'ordre dans lequel elles sont placées ?

R : Chaque joueur organise sa séquence comme il l'entend.

Tireur engagé par un combattant qui est ensuite tué

Q : Si un tireur est engagé avant son activation mais que le combattant qui l'a engagé meurt, peut-il tirer à son activation ?

R : Oui, il est considéré comme libre de tout adversaire.

Artefacts

Artefacts téléchargeables

Q : Les cartes qui étaient téléchargeables depuis le site *Confrontation* sont-elles toujours utilisables ?

R : Non.

Artefacts et Incarnations des Personnages

Q : Certains Personnages disposent de plusieurs Incarnations. Peuvent-elles toutes avoir recours aux artefacts réservés à ce Personnage ?

R : Une Première Incarnation ne peut pas utiliser les artefacts de sa Seconde Incarnation. En revanche, une Seconde Incarnation peut utiliser ceux de la première.

Rune de soin (artefact générique)

Q : Il est précisé qu'une Rune de soin peut être attribuée à un magicien (ou à un fidèle), même s'il n'est pas Personnage. Cela veut-il dire que seuls les magiciens et les fidèles peuvent en prendre (qu'ils soient Personnages ou non) ou bien qu'à l'instar des Personnages tous les magiciens et les fidèles peuvent en prendre ?

R : Tous les Personnages ont accès aux Runes de soin. En outre, tous les magiciens et fidèles peuvent en prendre (y compris les guerriers-mages et les moines-guerriers), même s'ils ne sont pas Personnages.

Potions

Q : Chaque potion compte-t-elle comme un artefact s'il s'agit du même type de potion ? Par exemple, un Personnage Régulier qui ne peut normalement avoir qu'un seul artefact peut-il être doté de 5 Potions de Force mineures ?

R : Chaque potion compte comme un artefact, même s'il s'agit de la même potion.

L'Athanor

Q : Il est écrit dans le *Cry Havoc 09* que l'Athanor est réservé aux peuples des Méandres des Ténèbres. Il avait été précédemment dit que l'Athanor était réservé aux Dirz et à leurs alliés. La nuance est importante entre les deux phrases, puisque dans un cas les Drones y ont droit, et dans l'autre non. Sachant que les Drones ont lutté contre les Alchimistes de Dirz pour la possession de l'Athanor, il serait logique qu'ils n'y aient pas droit. Malheureusement, le seul texte officiel écrit noir sur blanc les autorise à le prendre.

R : Il manque juste une précision qui avait été annoncée : l'Athanor ne peut pas être utilisé par les Drones.

Flamme Pure

Q : La Flamme pure est-elle réservée aux Voies de la Lumière ?

R : Oui, jusqu'à sa prochaine remise en jeu. Par ailleurs, les Griffons bénéficient d'une remise de 10 % sur cet artefact.

L'Orphéon (Le Coryphée)

Q : Cet artefact confère la compétence « Enchaînement/X » à son propriétaire. Dans *Confrontation 3*, le Coryphée dispose déjà d'Enchaînement/2 en tant que Guerrier-mage. Que faut-il appliquer au Coryphée s'il s'équipe de cet artefact ?

R : En tant que Personnage guerrier, le Coryphée dispose d'Enchaînement/2. Son épée augmente cette valeur d'un point. Il bénéficie donc d'Enchaînement/3 lorsqu'il en est équipé.

L'Astérior (Zeïren)

Q : Étant donné que l'attaquant ne fixe plus de seuil de difficulté pour ses attaques, comment l'Astérior doit-il être utilisé ?

R : Lorsque Zeïren réussit une contre-attaque, il peut activer le pouvoir de l'Astérior (ce choix doit être effectué avant le test d'Attaque gagné grâce à la contre-attaque). Si cette attaque est réussie, la force du coup est augmentée d'un nombre de points égal au résultat final obtenu pour l'attaque qui a fait l'objet de la contre-attaque.

Exemple : Zeïren (DEF 6) affronte un bûshi gobelin (ATT 3). Le bûshi se prépare à attaquer et le joueur Dévoreur annonce qu'il tente une contre-attaque avec Zeïren. Le bûshi obtient « 3 » à son test d'Attaque, ce qui lui donne un résultat final de 6. Pour contre-attaquer, Zeïren doit obtenir un résultat final de 8 (6 + 2) à son test de Défense. Il obtient un « 4 », ce qui lui donne un résultat final de 10. Sa contre-attaque est donc réussie. Avant d'effectuer l'attaque gagnée grâce à la contre-attaque, le joueur Dévoreur annonce qu'il utilise le pouvoir de l'Astérior. Si l'attaque de Zeïren est réussie, la Force du coup est augmentée de six points puisque le résultat final obtenu par le bûshi pour l'attaque qui a fait l'objet de la contre-attaque était de 6.

Q : Si l'attaquant obtient « 1 » à son jet d'ATT, le pouvoir de l'Astérior peut-il être déclenché ?

R : Non car il n'y a alors pas de jet de contre-attaque.

Les robes célestes (Méliador le Céleste)

Q : L'effet « flash » de cet artefact interdit à un combattant d'attaquer le magicien. Que recouvre précisément le terme « attaquer » ?

R : Le combattant affecté par l'effet « flash » ne peut prendre le magicien pour cible **directe** d'aucune de ses actions : assaut, attaque, tir, sortilège, miracle ou capacité spéciale.



Charge

Cumul de puissance lors d'une charge simultanée

Q : Pour que la charge de plusieurs combattants contre le même adversaire soit considérée comme étant simultanée, les charges doivent-elles avoir lieu pendant la même phase d'activation ou durant le même tour de parole ?

R : Pour que plusieurs charges soient simultanées (et donc que la puissance des combattants se cumule), celles-ci doivent avoir lieu pendant le même tour de parole.

Charger un objectif

Q : Est-il possible de charger un objectif (maison, arbre, chariot...)?

R : Oui, il est possible de charger un élément de décor et de profiter des bonus accordés par la charge.

Charger des Éclaireurs

Q : Dois-je voir les Éclaireurs dès le début de mon mouvement pour les engager ou les charger ? Ou bien puis-je avancer un peu (de façon à être à moins de 10 cm) et les engager ensuite ?

R : Pour assaillir un Éclaireur, il faut pouvoir le prendre pour cible au début de l'assaut. Or, à cet instant, l'Éclaireur n'est pas détecté.

L'assaut est donc impossible. En outre, les actions exclusives doivent être annoncées avant les actions cumulatives. Si un combattant activé par une carte effectue une marche ou une course pour arriver à moins de 10 cm de l'Éclaireur, les autres combattants activés avec la même carte ne pourront pas réaliser d'assaut ce tour-ci, et ne pourront donc pas, entre autres, assaillir l'Éclaireur.

Charge uniquement en ligne droite ?

Q : Une charge doit-elle obligatoirement être un mouvement en ligne droite ?

R : Voir page 34 de *Confrontation 3*.

Contact

Notion de Contact

Q : Page 24 de *Confrontation 3* il est écrit : « Chaque côté d'un socle fait une certaine taille symbolisée par un chiffre. La somme des tailles des socles placés en contact avec un même côté ne peut en aucun cas dépasser la taille de celui-ci. »

Puis : « Cette restriction ne s'applique que si plusieurs figurines doivent être disposées au contact d'un même adversaire. »

On peut donc effectivement placer un Wolfen au contact d'Arkhos. Mais comment puis-je en placer deux ? Je ne peux pas placer plus d'un combattant de Grande Taille au contact d'un combattant de Taille moyenne.

R : Cette restriction a pour but d'empêcher le placement de trois figurines d'infanterie au contact du même côté d'un socle 3,75 x 3,75 cm. Il est parfaitement autorisé de disposer un socle 3,75 x 3,75 cm au contact de chacun des côtés d'un socle d'infanterie.

Contact fortuit

Q : Si un combattant se retrouve au contact d'un adversaire (par exemple pour ramasser un pion) mais sans rien déclarer, a-t-il engagé son adversaire ?

R : Dans le cas où le combattant a au moins la moitié de son socle au contact de son adversaire, ce dernier est automatiquement engagé même si cela n'avait pas été déclaré. De même, s'il n'y a pas la moitié du socle en contact lors d'un assaut, celui-ci sera refusé.

Combat

Contre-attaque

Q : Si un combattant tente une contre-attaque avec deux dés de défense et que les deux résultats indiquent un succès, gagne-t-il deux attaques ?

R : Non, une seule.

Désengagement

Désengagement et réengagement

Q : Est-il possible de se désengager vis-à-vis d'un adversaire pour le réengager ensuite ?

R : Oui, il est tout à fait possible de se désengager d'un ou plusieurs adversaires pour le(s) réengager immédiatement.

Équipements

Armures sacrées

Q : L'effet des armures sacrées s'applique-t-il aux armures bénies ?

R : Non.

Lame noire

Q : Quels sont les effets des équipements « arme noire » ou « lame noire » ?

R : Les armes noires n'ont pas d'autre effet que d'être éligibles par les effets qui ciblent les armes noires (le sortilège « Forge défunte » essentiellement).

Incarnation et mode aventure

Mode aventure

Q : Certaines cartes, comme les cartes d'expérience, font mention d'un mode de jeu « aventure ». Où puis-je me procurer les règles de ce mode ?

R : Ces règles ne sont plus éditées. Un nouveau concept similaire est cependant en cours de développement et devrait voir le jour prochainement.

Jets de Blessures

Double « 6 » et localisation

Q : Un double « 6 » est-il considéré comme localisé à la tête ?

R : Non, un double « 6 » est une Blessure exceptionnelle particulière dont la localisation n'est pas prise en compte.

Double « 6 » et armures sacrées

Q : Les armures sacrées immunisent leurs porteurs aux Blessures exceptionnelles. Cela fonctionne-t-il également dans le cas d'un double « 6 » ?

R : Oui, le double « 6 » est une Blessure exceptionnelle, les porteurs d'armure sacrée y sont donc immunisés.

Mesures

Arrondissement des distances

Q : Les distances mesurées doivent-elles être arrondies à la valeur supérieure ou inférieure ?

R : Les distances ne doivent pas être arrondies. Un combattant à 60,5 cm d'un tireur ayant une portée maximale de 60 cm est tout simplement hors de portée.



Peur

Adversaires ayant des scores de Peur différents

Q : Si un combattant engage deux adversaires ayant des valeurs différentes de Peur, doit-il effectuer deux tests de Courage ?

R : Un seul test de Courage est effectué avec une difficulté égale à la Peur la plus élevée.

Test de Courage raté par un combattant au palier I

Q : Selon la règle, une figurine qui rate son test de Courage en effectuant un assaut ne bouge pas.

Si elle se trouvait au palier I et effectuait une charge en piqué, demeure-t-elle au palier I ou bien redescend-elle au niveau du sol à l'endroit où elle se trouvait ?

R : Elle reste là où elle se trouvait ; que l'on soit au sol ou en vol la règle est la même.

Immunité à la Peur

Q : Si un combattant réussit un test de Courage en ayant augmenté son Courage par un effet quelconque et que la valeur de cette caractéristique diminue par la suite, est-il tout de même immunisé au niveau de Peur auquel il a résisté ?

R : Oui.

Déroute

Q : Si un combattant en déroute est chargé ou engagé avant son activation, il fuit. Il est également spécifié qu'un combattant en déroute fuit au moment de son activation s'il est libre de tout adversaire. Cela signifie-t-il qu'un combattant peut fuir deux fois durant le même tour ?

R : Non. Si un combattant fuit avant que sa carte soit jouée, on considère qu'il a déjà été activé.

Réserve

Réserve maximale

Q : Certains effets de jeu permettent de placer des cartes supplémentaires en réserve. La capacité de la réserve est-elle cependant limitée à un certain nombre de cartes ?

R : Non.

Réserve : Contradiction dans l'exemple ?

Q : Il est noté, p. 29 du livre de *Confrontation 3* dans la section « Tirage des cartes », que le joueur ayant la main doit effectuer une des actions décrites, dont celle-ci :

« Mettre en réserve la carte du dessus de sa séquence d'activation et jouer une ou plusieurs cartes qu'il possède déjà en réserve. »

Or, on retrouve la phrase suivante (plus loin sur la même page, dans un autre exemple) dans la section « Réserve » :

« Cependant, le joueur ne peut pas placer de carte en réserve, même s'il joue celle qui s'y trouve déjà. »

N'est-ce pas contradictoire ?

R : Non, car dans l'exemple dont est tiré ce second extrait, le joueur a perdu le jet de Tactique et ne peut placer qu'une seule carte en réserve. Il est expliqué, au début de l'exemple, que le joueur a déjà placé sa première carte en réserve. Lorsqu'il reprend la main, il ne peut donc plus placer de carte en réserve, même s'il joue celle qui s'y trouve déjà.

MACHINES DE GUERRE

Artillerie à effet de zone

Résultat naturel de « I »

Q : Page 120 de *Confrontation 3* il est écrit : « Lors d'un tir avec un tel engin, trois cas de figure sont possibles. »

Or, seulement deux cas sont décrits. Ne manque-t-il pas l'échec sur un résultat naturel de « I » ?

R : Les effets de ce résultat sont décrits p. 119, en introduction du chapitre « Tirs d'artillerie ».

Artillerie perforante

Trajectoire du projectile

Q : Admettons qu'un engin d'artillerie prenne pour cible un combattant situé en hauteur. Si le projectile poursuit sa course, la trajectoire est-elle définie par rapport au sol (et peut traverser dans ce cas des combattants derrière la « hauteur ») ou par rapport à la position de la cible (auquel cas elle finit sa course dans les airs) ?

R : La trajectoire se poursuit dans le ciel.

Cible tuée mais pas retirée

Q : Si un combattant est tué par un projectile perforant, mais qu'il n'est pas retiré du terrain (grâce à Acharné par exemple), le projectile poursuit-il tout de même sa course ?

R : Oui.

Cible tuée par un effet secondaire du projectile

Q : Si un projectile perforant qui engendre plus d'un jet de Blessures touche une cible et que celle-ci n'est tuée qu'avec le second jet de Blessures, le projectile poursuit-il sa trajectoire ?

R : Non. Ainsi, un projectile perforant bénéficiant de Toxique/X qui ne parvient pas à tuer sa cible avec le premier jet de Blessures (celui d'artillerie donc) mais avec le jet de Blessures Toxique/X arrête sa trajectoire.

Bombarde

I sur les jets de Force en tir

Q : Lorsque la bombarde obtient un I sur ses jets de Force en tir, l'action (et donc le tir) continue-t-elle ? Ou alors l'incident entraîne-t-il l'arrêt du tir ?

R : Le tir continue bel bien (mais sans bonus de Force), sauf si on obtient un I dans le tableau des incidents de tir (cf. *Confrontation 3*, p. 151) où il est clairement précisé que le test devient un échec automatique.

COMPOSITION DES ARMÉES

Alliés

Factions et Alliés

Q : Une armée affiliée à une faction peut-elle compter des Alliés dans ses rangs ?

R : Oui.

Q : Les Alliés d'une armée affiliée à une faction peuvent-ils eux-mêmes être affiliés à une faction ?

R : Non.



Contingent

Limitation du contingent

Q : Il est spécifié dans les règles qu'une armée ne doit pas compter plus de 5 figurines par tranche de 100 P.A. Comment est-il possible de jouer les pièces de faible coût en P.A. ?

R : Tout simplement en intégrant à l'armée des combattants dont la Valeur stratégique est plus élevée, comme des Personnages, des Créatures ou des troupes d'élite.

Contraintes particulières

Présence de Personnages obligatoire

Q : Certaines compositions d'armée impliquent la présence de Personnages. Si la règle requiert un Personnage par tranche complète de 200 P.A., une composition à 399 P.A. peut-elle n'en comprendre qu'un seul ?

R : Dans un tel cas si la valeur maximale fixée pour les armées est de 400 P.A., deux Personnages sont obligatoires (même si l'armée vaut moins de 400 P.A.).

INCANTATION & DIVINATION

Aire d'effet

Combattants amis

Q : Les sortilèges et les miracles dont l'aire d'effet est « un combattant ami » peuvent-ils être utilisés sur le magicien ou le fidèle lui-même ?

R : Oui, sauf précision contraire. Il arrive parfois que la mention « *Ce sortilège/miracle peut être lancé sur le magicien/fidèle lui-même* » soit ajoutée. Cette précision est ajoutée lorsqu'il peut paraître ambigu d'appliquer l'effet au magicien/fidèle.

Rayon d'action des effets

Q : Deux figurines d'infanterie (socle 2,5 x 2,5 cm) A et B sont en contact socle à socle. On lance sur A un sortilège (ou un miracle) dont le rayon d'action est de 2,5 cm, B est-il affecté ?

R : Non.

Foi Temporaire (F.T.)

Foi Temporaire et combattants volants

Q : Les croyants au palier 1 ou 2 sont-ils pris en compte pour le calcul de la F.T. des fidèles ?

R : Seuls les croyants situés au même palier que le fidèle sont pris en compte.

Fréquence des sortilèges et des miracles

Relancer un sortilège raté sur la même cible

Q : Un même sortilège (ou miracle) ne peut pas être relancé avec succès sur la même cible lors du même tour. Peut-on cependant lancer le même sortilège (ou miracle) sur une cible donnée jusqu'à obtenir un succès ?

R : Oui, dans la limite de la fréquence du sortilège (ou du miracle).

Invocations : Cas particuliers

Invocation d'animaes sylvestres

Q : La règle d'invocation de combattants de *Confrontation 3* vient-elle remplacer celle inscrite sur la carte explicative, précisant notamment que Syriak, en tant que chef de meute, peut en invoquer une de plus ?

R : Les règles décrites pp. 79-80 de *Confrontation 3* remplacent les conditions décrites sur la carte d'invocation d'animaes sylvestres. Les informations complémentaires mentionnées sur cette carte sont cependant toujours valables. À savoir :

- Le miracle peut être appelé un nombre de fois proportionnel au rang du fidèle au cours d'un même tour.

- Le nombre d'animaes qui peuvent être présentes dans l'armée dépend du nombre et du rang des fidèles. Les animaes recrutées avant la bataille n'ont pas à être liées à un fidèle en particulier, bien qu'elles soient comptabilisées dans le total des créatures contrôlées par l'ensemble des fidèles.

Exemple : *Deux dévots Wolfen peuvent à eux deux contrôler un maximum de quatre animaes. Si trois de ces êtres sont recrutés avant la bataille, l'un des deux fidèles peut en invoquer une quatrième. Aucune autre animaes ne pourra ensuite être invoquée avant que l'une des quatre déjà présentes ne soit éliminée.*

- Syriak peut contrôler une animæ supplémentaire.

Invocation de pantins

Q : L'invocation de pantins permet-elle de créer des pantins du profil 1 seulement ou bien est-ce au choix de l'invocateur ?

R : Au choix de l'invocateur.

Invocation d'Élémentaires et errata

Q : Les paramètres des sortilèges « Invocation d'Élémentaires » ne sont pas indiqués dans l'errata de *Confrontation 3*. Quels sont-ils ?

R : Il n'y a pas d'errata les concernant. Ces paramètres sont inchangés.

Invoquer un nouvel Élémentaire

Q : Si un magicien invoque un Élémentaire, peut-il en invoquer un nouveau lors d'un tour ultérieur ?

R : Uniquement si le premier Élémentaire a été éliminé.

Magicien doté de plusieurs invocations

Q : Un magicien peut-il posséder plus d'une carte d'invocation d'Élémentaires de façon à en invoquer plusieurs ?

R : Un magicien peut posséder plusieurs sortilèges d'invocation d'Élémentaires **différents**, mais il ne peut contrôler qu'un seul élémentaire à la fois, quelque soit le nombre de sortilège d'invocation dont il dispose.

Invocateur éliminé

Q : Quelles règles faut-il appliquer lorsqu'un magicien ayant invoqué un Élémentaire est éliminé ? L'Élémentaire reste-t-il en jeu comme le mentionne la règle des combattants invoqués ou disparaît-il à la fin du tour comme mentionné sur la carte ?

R : Mort de l'invocateur (cf. *Confrontation 3*, p. 80) : « *Sauf indication contraire mentionnée sur la carte d'invocation, les combattants invoqués demeurent en jeu même si le combattant qui les a invoqués est éliminé.* » Si la carte d'invocation précise que l'Élémentaire doit être retiré après la mort du magicien, il doit l'être !



Invocation et paliers

Invocation d'un combattant au palier 1 ou 2

Q : Un combattant invoqué peut-il apparaître au palier 1 ou 2 ?

R : Non. Les combattants invoqués apparaissent au palier 0.

Invocation en vol

Q : Un mystique peut-il invoquer des créatures lorsqu'il se trouve au palier 1 ou 2 ?

R : Les sortilèges et les miracles pouvant être lancés à un palier d'écart, un magicien ou un fidèle peut invoquer un combattant au palier 0 lorsqu'il se trouve au palier 1 (avec un -2 à son test d'invocation), mais il ne le pourra pas s'il se trouve au palier 2 (car aucun combattant ne peut être invoqué au palier 1).

Liturgies

Consécration

Q : Peut-on doter des combattants d'une consécration pour qu'ils comptent dans le calcul de la F.T. des fidèles iconoclastes de leur camp ?

R : Les fidèles iconoclastes ne comptent pas les combattants de leur camp pour le calcul de leur F.T., même si ces derniers sont dotés d'une consécration.

Miracles

Vertu de persévérance

Q : Est-ce que la vertu de persévérance du Dévot peut s'appliquer sur l'invocation d'ira tenebrae ?

R : Oui.

Aura des princes obscurs

Q : Les combattants Tueurs nés dotés d'un Courage supérieur ou égal à celui de l'invocateur doivent-ils tester leur caractéristique ?

R : Non, puisqu'ils réussissent automatiquement un tel test.

Envoûtement de Fiann

Q : Peut-on lancer l'Envoûtement de Fiann sur une fianna devenue Moine-guerrier grâce au solo « envoûtement de Fiann » ? Si oui, que se passe-t-il, sachant que le texte spécifie : « Si l'appel de ce miracle est un succès, les caractéristiques de la fianna désignée changent pour correspondre à celles d'une fianna envoûtée. » ?

R : Oui, et la fianna devenue Moine-guerrier perd ce statut jusqu'à la fin du tour que dure l'envoûtement.

Sortilèges

Fléau céleste

Q : Comment fonctionne l'effet « Artillerie légère » du sortilège « Fléau céleste » ?

R : Si la cible est éliminée par le sortilège, le projectile magique poursuit sa course en ligne droite et touche automatiquement la première figurine sur sa trajectoire. Il continue ainsi sur une distance maximale de 30 cm, tant qu'il élimine ses cibles.

Putrescence

Q : Ce sortilège fonctionne-t-il contre les combattants dotés de la compétence « Immunité/PEUR » ? Si oui, par quelle valeur doit-on remplacer la RES de la cible si ses valeurs COU/PEUR et DIS sont notées « - » ?

R : Oui, ce sortilège affecte les combattants dotés de la compétence « Immunité/PEUR ». En revanche, il n'a aucun effet sur les combattants dont les valeurs COU/PEUR et DIS sont notées « - ».

Éblouissement et Royaume des aveugles

Q : Le sortilège « Éblouissement » et le miracle « Royaume des aveugles » ont-ils un effet sur une figurine dotée de Conscience ?

R : Éblouissement n'affecte les combattants dotés de Conscience que si ceux-ci disposent d'une ligne de vue sur les magiciens selon les règles exposées à la page 23 des règles de *Confrontation 3*. Royaume des aveugles peut prendre pour cible un combattant doté de Conscience et produit sur celui-ci ses effets normaux. Cependant, ce miracle n'interfère pas avec le fonctionnement de la compétence « Conscience », qui continue de produire ses effets sur une distance de 20 cm.

Souffle d'invisibilité

Q : Le sortilège « Souffle d'invisibilité » livré avec l'Élémentaire d'Air permet de donner la compétence « cible/X » avec une valeur de +1, +2 ou +3 à une cible. Que se passe-t-il si cette figurine est équipée d'un pendentif du mirage ?

R : Les effets du sortilège « Souffle d'invisibilité » et de l'artefact « Pendentif du mirage » ne sont pas cumulables.

Flux de nullité absolue

Q : Lorsqu'une caractéristique est réduite à 0 avec « Flux de nullité absolue », est-ce l'échec automatique ?

R : Non, le 0 est considéré comme une valeur et le combattant dont une caractéristique est réduite à 0, quelle qu'elle soit, peut s'en servir et lancer un dé en y ajoutant 0.

COMPÉTENCES

Acharné

Q : La règle de combat oblige les combattants à répartir leurs attaques entre les adversaires encore à leur contact. Cette règle s'applique-t-elle tout de même si l'un des adversaires a été Tué net mais est toujours présent grâce à la compétence « Acharné » ?

R : Oui, le combattant Acharné a beau avoir été tué, il représente toujours une menace pour son adversaire qui doit continuer à l'attaquer s'il en a la possibilité.

Ambidextre

Q : Un joueur annonce une défense avec deux dés pour un Ambidextre. Son adversaire obtient « 1 » à son jet d'Attaque. Le défenseur gagne-t-il deux contre-attaques ? Peut-il gagner une contre-attaque et conserver son second dé de défense ?

R : Ni l'un ni l'autre. Le choix est alors le suivant :

- soit le joueur peut gagner une contre-attaque, mais ses deux dés de défense sont perdus ;
- soit il conserve ses deux dés de défense.



Bretteur

Bonus lorsque tous les dés sont placés en attaque

Q : Certaines compétences, comme Bravoure et Fanatisme, confèrent un bonus au combattant lorsqu'il place tous ses dés en attaque. Ces bonus peuvent-ils être acquis si le combattant garde un dé de combat en réserve grâce à la compétence « Bretteur » ?

R : Oui. Toutefois, le bonus n'est appliqué qu'à partir du moment où le combattant a assigné son dé de réserve à l'attaque. Par exemple, s'il utilise ce dé pour effectuer sa deuxième attaque, il ne bénéficie pas du bonus pour la première.

Défense soutenue

Q : Admettons qu'un combattant dispose de trois dés de combat et de la compétence « Bretteur ». Au moment de répartir ses dés, le joueur qui le contrôle place un dé en attaque et un en défense. Le troisième est gardé en réserve comme le stipule l'effet de la compétence « Bretteur ». Avant le premier jet d'ATT de son adversaire, il annonce une défense soutenue. Ceci a pour effet d'assigner automatiquement son dé de réserve à l'attaque. Il se retrouve donc au final avec plus de dés en attaque qu'en défense, ce qui lui interdit normalement de recourir à la défense soutenue. Comment cette situation doit-elle être gérée ?

R : La règle stipule que pour avoir le droit de recourir à la défense soutenue, un combattant ne doit pas disposer de plus de dés en attaque qu'en défense **au moment de la répartition des dés de combat**. Dans cet exemple, le second dé est placé en attaque plus tard, le combattant a donc le droit d'effectuer une défense soutenue.

Q : Un combattant dispose de deux dés de combat et de la compétence « Bretteur ». Au moment de répartir ses dés, le joueur qui le contrôle place un dé en attaque. Le second est gardé en réserve, comme le stipule l'effet de la compétence « Bretteur ». Dans un tel cas, le joueur peut-il annoncer une défense soutenue ?

R : Non, car au moment précis de la répartition des dés de combat, le combattant disposait de plus de dés en attaque qu'en défense.

Charge bestiale

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un combattant possédant les compétences « Charge bestiale » et « Destrier » ne réussit pas à charger son adversaire, celui-ci étant bien trop éloigné, et qu'il se fait charger ?

R : Dans ce cas, on ne peut appliquer les bonus liés à la Charge bestiale puisque celle-ci est ratée. Par contre, il bénéficie toujours de son dé de combat supplémentaire lié à la compétence « Destrier ».

Conscience

Q : Un combattant doté de Conscience peut-il repérer un Éclaireur dissimulé en passant à moins de 20 cm de lui ?

R : Non, il doit terminer son déplacement à 20 cm ou moins de l'Éclaireur. Ce dernier est également repéré s'il termine son déplacement à 20 cm ou moins d'un adversaire doté de Conscience.

Coup de maître

Q : Si un Personnage est doté de la compétence « Coup de maître/X », la valeur X s'ajoute-t-elle deux fois à la force du coup ?

R : Non, elle s'ajoute une seule fois.

Éclaireur

Q : Admettons qu'un Éclaireur non repéré se trouve sur le seul chemin possible de l'un de ses adversaires ? Ce dernier peut-il passer en ignorant sa présence ou l'Éclaireur constitue-t-il un obstacle ?

R : L'Éclaireur constitue un obstacle. Son adversaire ne peut donc ni passer ni l'engager ; il est surpris par l'embuscade.

Enchaînement/X

Q : Si un combattant bénéficie de la compétence « Enchaînement/3 » mais que ses valeurs ATT et DEF sont respectivement 6 et 5, peut-il tout de même bénéficier de trois dés de combat supplémentaires en réduisant son ATT à 0 et sa DEF à -1 ?

R : Non. Une caractéristique peut être réduite à 0 mais ne peut en aucun cas avoir une valeur négative. Dans un tel cas, le seul moyen pour le combattant de recourir à trois dés de combat supplémentaires par le biais d'Enchaînement/X est de bénéficier d'un point de bonus en DEF.

Ephémère

Q : Ephémère fonctionne-t-il sur les morts-vivants et les constructs ?

R : Ephémère fonctionne sur les morts-vivants et les constructs puisqu'il n'y a rien dans les règles qui indique le contraire.

Harcèlement

Possibilités exceptionnelles de déplacement et de tir

Q : Quelles sont exactement les possibilités exceptionnelles de déplacement et de tir dont dispose un tireur doté de la compétence « Harcèlement » ?

R : Un tireur doté de la compétence « Harcèlement » peut :

- Effectuer une marche, tirer, puis effectuer une nouvelle marche.
- Tirer, puis effectuer une course.

Exemple : Un chasseur keltois doté d'un MOU de 10 et de la compétence « Harcèlement » peut :

- Se déplacer de 10 cm (ou moins), tirer, puis se déplacer à nouveau de 10 cm (ou moins).
- Tirer, puis se déplacer de 20 cm (ou moins).

Harcèlement et désengagement

Q : Un tireur doté de Harcèlement peut-il se désengager, tirer puis marcher à nouveau ?

R : Non, une seule marche est autorisée après un désengagement.

Inaltérable

Q : Que signifie exactement le terme « Inaltérable » ? Peut-on bénéficier d'armes sacrées contre un combattant ayant cette compétence ?

R : Cette compétence est définie page 147. Cela signifie que la figurine ayant la compétence « Inaltérable » ne peut être touchée que par un jet de Blessures « normal ». Tout autre effet est ignoré, notamment « armes sacrées ».

Tir instinctif

Q : Un tireur doté de Tir instinctif et d'une arme d'artillerie perforante fait feu sur une cible et la rate. Son projectile poursuit sa course et la première figurine sur sa trajectoire est impliquée dans une mêlée. Doit-on effectuer un jet de répartition ? Si oui, Tir instinctif s'applique-t-il ?



R : Le jet de dé pour déterminer si cette seconde cible est touchée n'est pas un test de Tir. Aucun jet de répartition n'est donc requis et Tir instinctif n'entre pas en ligne de compte.

Sélénite

Q : Lorsqu'un « 6 » est obtenu pour la détermination des bonus liés à cette compétence, quels sont les choix possibles ?

R : Le joueur doit tout d'abord choisir entre les compétences « Possédé » et « Tueur né ». Il doit ensuite choisir soit DIS + I soit POU + I (le bonus de POU n'est pas accessible si le combattant n'a pas déjà une valeur de POU).

Toxique/X

Q : Comment se gère l'utilisation de la compétence « Toxique/X » dans le cadre d'un Coup de maître ?

R : Le recours à la compétence « Toxique/X » peut être annoncé avant n'importe quel test d'Attaque, qu'il s'agisse d'un Coup de maître ou d'une attaque normale. Si le recours à cette compétence est annoncé avant un coup de maître, cette attaque bénéficie tout simplement de l'effet de Toxique/X.

CAS PARTICULIERS PAR ARMÉE

Alchimistes de Dirz

Les rôdeurs de Shamir

Q : La capacité spéciale des biopsistes fonctionne lorsqu'ils tuent un adversaire. Cela veut-il dire qu'ils doivent obtenir un Tué Net dans la Table des Blessures pour en bénéficier ou bien cela fonctionne-t-il aussi si l'adversaire est éliminé par aggravation du niveau de Blessures ?

R : Cela fonctionne aussi si l'adversaire est éliminé par aggravation du niveau de Blessures.

Arkéon Sanath

Q : Si j'utilise le mutagène d'Arkéon Sanath je ne suis plus en mesure de mettre de dés en défense, mais si je rate un test de désengagement, est-ce que le texte de « Rage du désert » prend le pas sur les règles ou est-ce que ce sont les règles qui priment ?

R : Une fois que des points de Mutagène ont été utilisés pour modifier le profil d'Arkéon Sanath, celui-ci est sous l'effet de la Rage du désert et ne peut plus tenter de désengagement. À l'inverse, si Arkéon Sanath tente et rate un test de désengagement avant de se voir attribuer des points de Mutagène, tous ses dés de combat seront placés en défense, malgré le texte de « Rage du désert ». En revanche, si Arkéon Sanath est en déroute, avant ou après la répartition des points de Mutagène, les effets de « Rage du désert » sont annulés.

Cadwallon

Ogre boutefeux

Q : Sur les cartes de l'ogre, il est écrit que les gobelins peuvent tirer même si l'ogre s'est déplacé de plus sa valeur de MOU. Or, les règles de *Confrontation 3* précisent que l'engagement et la charge sont des actions exclusives qui interdisent une action de tir. L'ogre boutefeux peut donc pas effectuer un assaut et tirer lors de son activation...

R : Non, il ne le peut pas. Cette capacité lui permet cependant de cumuler une course et un tir lors de son activation.

Dévoreurs

Le tyran de Vile-Tis

Q : Un tyran en extase avec Charge bestiale engage un adversaire. Lui inflige-t-il les malus de charge, gagne-t-il un dé supplémentaire ? Ce même tyran, gagne le combat, il poursuit. Que gagnera-t-il cette fois ?

R : Si le tyran engage, il inflige des malus et gagne son dé de Charge bestiale. S'il poursuit, il inflige des malus, mais il n'a plus son dé supplémentaire car la Charge bestiale ne s'applique qu'au premier combat.

Maître des carnages

Q : Est-ce que les points de furie des maîtres des carnages peuvent être utilisés sur les jets de Blessures d'une arme à distance ?

R : Oui.

Drunes

Chien de Scâtach et auras démoniaques

Q : En tant que formor, le chien de Scâtach peut-il être doté d'une aura démoniaque (à l'instar des séides formors) ?

R : Non. Seuls les combattants pour lesquels cela est spécifié peuvent recourir à ces auras.

Elfes cynwälls

L'Échyrion sombre

Q : Selon la description de l'Echyrion sombre, « *Syd ne peut pas acquérir de sortilèges destinés à invoquer ou rappeler un combattant sur le champ de bataille* ». Qu'en est-il du sortilège « Nous sommes Légion », qui permet à la cible d'acquérir la compétence « Renfort » ?

R : Le porteur de l'Échyrion sombre ne peut pas acquérir le sortilège « Nous sommes Légion ».

Elfes daïkinees

Traits d'albâtre (Kaëlliss le Silencieux/boîte de clan Wolfen)

Q : Traits d'albâtre est-il réservé aux Personnages daïkinees ou peut-il être utilisé par n'importe quel Daïkinee doté d'un arc ?

R : Traits d'albâtre est un artefact. Il est par conséquent réservé aux Personnages daïkinees dotés d'un arc.

Gobelins de No-Dan-Kar

Troll noir : L'arracheur de bras

Q : Lorsqu'un troll noir blesse son adversaire aux bras, la perte d'un dé de combat est-elle immédiate ?

R : Oui.

Q : Lorsqu'un troll noir fait perdre un dé de combat à son adversaire pendant un combat, quel joueur choisit s'il s'agit d'un dé d'attaque ou de défense ?

R : Le joueur qui contrôle la victime.

Q : La perte d'un dé de combat consécutive à l'arrachage d'un bras est-elle définitive ?

R : Oui.

Disparition des nuages créés par les souffleurs

Q : Quand les nuages créés par les souffleurs sont-ils censés disparaître ?

R : À la fin de la phase d'entretien.



Griffons d'Akylannie

Temple du nord : Solo/Gardien de la foi

Q : À quel moment du tour doit-on calculer la valeur associée à la compétence « Concentration/X » ?

R : Au début de chaque tour, juste après le jet de Tactique.

Gardiens du Temple et Sceau du Temple

Q : Les gardiens du Temple peuvent-ils bénéficier de Sceau du Temple ?

R : Non.

Garell le Rédempteur

Q : Lorsque Garell est affilié à une autre faction que la loge de Hod, quelles sont les valeurs de son pistolet et de son fusil ? Dispose-t-il de la règle des artificiers ?

R : Un Personnage qui change d'affiliation ne perd que ses artefacts réservés et les compétences qui sont liées à sa personnalité, comme Frère de sang et Ennemi personnel. Il ne perd toutefois pas les capacités spéciales incluses dans sa Valeur stratégique.

Garell le Rédempteur conserve donc sa capacité « Le Rédempteur » même s'il rejoint une autre faction que la loge de Hod.

Horde de Dun-Scaith

Allégeance de la horde

Q : Dans une bande de Dun-Scaith, Némétis peut-il utiliser les litanies des Méandres des Ténèbres (la horde étant affiliée à ce camp) ou peut-il utiliser les litanies des Chemins du Destin (les Dévoreurs étant affiliés à ce camp) ?

Le fidèle peut-il donc invoquer des ira tenebræ ou des animæ sylvestres ?

R : La horde n'est pas affiliée aux Ténèbres. Les Drones le sont, mais les Dévoreurs sont toujours affiliés aux Chemins du Destin. Les règles stipulent qu'aucun Immortel du Destin ne peut être inclus dans la composition de l'armée. Cela signifie qu'aucun d'eux ne peut rejoindre les rangs de la horde avant la bataille. Ils peuvent toutefois être invoqués.

En bref, Némétis ne peut pas accomplir de miracles associés aux Ténèbres, mais il peut accomplir ceux des Chemins du Destin, y compris l'invocation d'Immortels.

Ranghor

Q : Est-il possible d'affilier le profil de Ranghor à une Révélation de la Bête ?

R : Oui, tout comme celui de Tyramon, mais ils ne sont plus considérés comme étant ces dits Personnages, mais des Personnages ayant simplement le même profil.

Keltois Sessairs

Énoch l'Élémentaliste

Q : Est-il un Sessair ou un Drone ?

R : C'est un Keltois, sans affiliation de clan. Il peut donc se joindre aux Sessairs comme aux Drones.

Horde de Murgan

Q : La carte précise que les centaures keltois bénéficient d'une réduction de 5 P.A. ; cette réduction s'applique-t-elle aussi aux centaures sessairs ?

R : Cette réduction s'applique aux : centaures keltois, centaures

sessairs, archers centaures, minotaures sessairs, barbares géants, fils d'Ogmios.

Limbes d'Achéron

Zombies

Q : Les guerriers Crâne sont-ils considérés comme des zombies ?

R : Oui.

Lions d'Alahan

Fauconniers d'Alahan

Q : Aucun Éclaireur ne peut être déployé dans un périmètre de 25 cm autour d'un fauconnier. Mais que se passe-t-il si un fauconnier est déployé à moins de 25 cm d'un Éclaireur adverse déjà déployé ?

R : Il ne se passe rien de particulier. Cette contrainte n'est valable qu'au moment où l'Éclaireur est déployé, pas si un fauconnier est déployé ensuite.

Q : Un fauconnier d'Alahan bénéficiant de la capacité spéciale « Vole ! » se déplace de 12,5 cm, ce qui l'amène à moins de 20 cm d'un Éclaireur ennemi considéré jusqu'alors comme dissimulé. Peut-il effectuer un tir avec Harcèlement ou est-il soumis à la règle d'Éclaireur ?

R : Un Éclaireur est découvert si un adversaire **termine son activation** dans un rayon de 10 cm autour de lui. Dans le cas d'un combattant doté de Conscience (comme un fauconnier d'Alahan qui a recours à Vole !) ce rayon passe à 20 cm. Pour autant, même si le champ de détection est plus important, l'Éclaireur n'est repéré qu'au terme de l'activation de son adversaire. Ce dernier ne peut donc pas le cibler.

Nains de Mid-Nor

Colonie Éphorath : État-major

Q : Est-il possible d'inclure un porte-étendard et un musicien dans une armée de la colonie Éphorath ?

R : Non, ces références ne font pas partie de celles qui peuvent être affiliées à cette colonie. Il est en revanche possible de former un état-major avec Yh-Karas si l'armée n'est pas spécifiquement associée à la colonie Éphorath.

Colonie Éphorath : Guerriers des Gouffres

Q : Les guerriers des Gouffres de la colonie Ephorath peuvent-ils être intégrés à une armée de Mid-Nor non affiliée à cette colonie ?

R : Oui.

Colonie Éphorath : Personnages

Q : Il est stipulé que pour que la colonie soit considérée comme étant au complet, elle doit inclure un Personnage par tranche de 200 P.A. Cela signifie-t-il qu'une armée de 399 P.A. ne peut inclure qu'un seul Personnage ?

R : Non, cette règle implique un minimum d'un Personnage pour 200 P.A., mais elle n'impose pas de maximum. Une armée de la colonie Éphorath peut inclure autant de Personnages que vous le souhaitez, du moment que leur valeur cumulée ne dépasse pas 50 % de la valeur totale.

Asturath

Q : Asturath bénéficie-t-il lui aussi de l'Œil des profondeurs, ou est-ce une caractéristique uniquement valable pour le cyclope ?

R : Asturath étant un cyclope, il bénéficie de tous les avantages de ceux-ci (résurrection, Œil des profondeurs...). Voir *Cry Havoc 04*.



Nains de Tir-Nâ-Bor

Confrérie d'airain : Sceptre d'autorité d'Uren

Q : Les bonus de COU/PEUR et DIS liés au sceptre peuvent-ils être transmis par le biais du commandement ?

R : Oui. Ces bonus s'ajoutent aux valeurs de COU/PEUR et DIS du porteur et sont considérés comme inscrits sur sa carte de références. Les combattants qui bénéficient du commandement du porteur peuvent donc utiliser ses valeurs ainsi modifiées.

Confrérie d'airain : Affiliation à une autre forteresse

Q : Les Personnages de la Confrérie d'airain peuvent-ils être affiliés à une autre forteresse ?

R : Oui (cf. *Confrontation 3*, p. 199).

Pilzenbhir défenseur des plaines : Le Cor des plaines

Q : Les effets du Cor des plaines s'appliquent-ils aux vétérans, aux porte-étendards et aux musiciens des plaines ?

R : Oui.

Guerrier-montagne

Q : À *Confrontation 3*, le guerrier-montagne a perdu sa capacité de réduction des Blessures. Bénéficie-t-il de la compétence « Dur à cuire » à la place ?

R : Non.

Ophidiens

S'Érum : Toxique/X et artillerie perforante

Q : La compétence « Toxique/X » de S'Érum ne bénéficie pas des règles d'artillerie perforante. Qu'est-ce que cela signifie exactement ?

R : Cela signifie que seul le premier jet de Blessures infligé par un projectile Toxique bénéficie de l'effet du poison. Si une première cible est tuée et que le projectile poursuit sa course, il n'est plus considéré comme étant Toxique.

S'Érum dans un format à 400 P.A.

Q : Est-il possible de jouer S'Érum avec son artefact « I8 » dans un format en 400 P.A, malgré la limitation des 30% de machine de guerre ?

R : Oui car les Personnages ne rentrent pas en compte dans le calcul du pourcentage de machine de guerre.

Orques du Bran-Ô-Kor

Traqueurs du Bran-Ô-Kor

Q : Si un traqueur est équipé de jarres incendiaires alors qu'il n'a pas de TIR, gagne-t-il la compétence « Tir d'assaut » et la capacité « Rechargement rapide » ?

R : Tous les Personnages guerriers sont dotés de ces deux capacités. Ceux qui n'ont pas d'armes à distance ne peuvent simplement pas y recourir. Si un Personnage guerrier acquiert une arme à distance, il peut utiliser Tir d'assaut et Rechargement rapide.

Attention : Seuls les Personnages guerriers sont dotés de ces capacités. Un traqueur non-Personnage, fidèle ou magicien pur, ne peut donc pas y recourir, même s'il est doté de jarres incendiaires.

Le Fils du Tonnerre : Pendule de mesmérisme

Q : Le pendule peut-il être utilisé sur des combattants amis ?

R : Oui.

Orques du Béhémoth

Endurance

Q : La compétence « Endurance » n'est pas mentionnée dans les annexes du livre de règles de *Confrontation 3*. Est-ce un oubli ? Les orques du Béhémoth y ont-ils toujours droit ?

R : Cette compétence est une particularité des orques du Béhémoth, elle fonctionne toujours à *Confrontation 3* telle qu'elle est décrite dans l'aide de jeu du *Cry Havoc 02*.

Montagnard Béhémoth

Q : La frappe-avalanche du Montagnard Béhémoth peut-elle être dirigée sur un adversaire en contact avec lui, mais qui ne participera pas au combat suite à la séparation des mêlées ?

R : Oui

Wolfen

Ophyr le gardien : Sceptre de sacrifice nocturne

Q : Combien de fois Ophyr peut-il utiliser le pouvoir du sceptre lors d'un même tour ?

R : Ophyr ne peut utiliser son sceptre qu'une seule fois par tour et il ne peut alors choisir qu'un seul des trois pouvoirs.

Ophyr le gardien : Offrande céleste

Q : Qu'arrive-t-il à la cible d'Offrande céleste à la fin du tour ?

R : Elle est reposée au palier 0 sans autre effet.

Prédateur Hurlant

Q : Quel est le profil valide pour le Prédateur Hurlant, celui de la carte ou celui du *Cry Havoc* ?

R : Le profil paru dans *Cry Havoc* prévaut sur celui de la carte.

Meutes Wolfen : Chef de meute et Commandement/X

Q : Les règles génériques des factions ont été revues et homogénéisées. Le texte est censé remplacer celui de chaque carte introductive des factions : en remplaçant « faction » par « meute Wolfen », on obtient donc les règles qui s'appliquent désormais.

Il n'est nulle part indiqué que, exceptionnellement pour les Wolfen, le chef de meute acquiert Commandement/15, comme cela était le cas avant la troisième édition.

Est-ce que cela signifie que les chefs de meute sans Commandement/X indiqué sur leur carte n'ont plus de commandement du tout (même si cela ne leur permet pas d'obtenir la Marque de sauvagerie) ?

R : Les règles de factions génériques sont reprises dans *Confrontation 3* pour clarifier l'utilisation de ces schémas d'armées particuliers. Elles n'invalident en rien les capacités spécifiques liées aux factions d'un peuple spécifique. La règle « Chef de meute » décrite au verso de la carte « Les meutes Wolfen » est donc toujours valable.

Meutes Wolfen : Asgarh et Killyox

Q : Asgarh et Killyox n'ont pas de meute associée écrite sur leurs cartes. Cela leur permet-il d'intégrer une autre faction sans changer de nom tout en gardant leur statut de chef de meute ?

R : Si un Personnage ne porte pas de mention de faction sur sa carte de références, il peut être intégré à n'importe quelle meute sans perdre ses artefacts ni ses compétences quelles qu'elles soient. Dans ce cas précis, Asgarh et Killyox (Première Incarnation) peuvent être intégrés à n'importe quelle meute, ils conservent leur statut de chef de meute et ont accès à leurs artefacts ainsi qu'aux artefacts réservés aux chefs de meute.



Meutes Wolfen : Chefs de meute et Marque de sauvagerie

Q : Les Personnages Wolfen déployés dans leur meute respective deviennent chefs de meute et acquièrent par conséquent la compétence « Commandement/X ». Cela leur permet-il d'être considérés comme des chefs Wolfen et de bénéficier de la Marque de sauvagerie ?

R : Non.

Meutes Wolfen : La Roue des Songes et rôdeurs Wolfen

Q : La règle des Maîtres de la chasse précise que les chasseurs parias ne peuvent pas devenir apprentis rôdeurs. Or les Wolfen de la Roue des Songes sont parias. Est-il impossible d'avoir des apprentis rôdeurs affiliés à cette meute ?

R : Tout comme dans le cas de la Meute hurlante (cf. *Cry Havoc 05*), les rôdeurs qui intègrent la meute de la Roue des Songes deviennent parias et peuvent prendre des chasseurs parias pour apprentis.

Meutes Wolfen : Meute hurlante

Q : La Meute hurlante est-elle considérée comme une faction à part entière, et bénéficie-t-elle par conséquent des règles des meutes Wolfen ? Agyar devient-il donc chef de meute ?

R : La Meute hurlante est une faction. Toutefois, seuls les Personnages mentionnés sur les cartes du pack « Les meutes Wolfen » sont considérés comme des chefs de meute. Agyar n'en est donc pas un.

Meutes Wolfen : Bannière d'Yllia et cor de la meute

Q : Tous les chefs de meute, et donc Killyox l'Exilé, ont-ils accès à la bannière d'Yllia et au cor de la meute ?

R : Tous les chefs de meutes ont accès à ces deux artefacts. Il est cependant stipulé sur la carte « La Roue des Songes » que Killyox l'Exilé fait exception à cette règle et ne peut pas être doté d'artefacts réservés aux chefs de meute.

Meutes Wolfen : Lune gémissante et prédateur sanglant

Q : Je joue la Lune gémissante avec un prédateur sanglant, ai-je le droit de le doter de la compétence « Assassin » ?

R : Oui, si celui-ci devient affilié à la Lune gémissante. Sinon, il peut être joué en tant qu'allié et sera sous l'effet de la règle ostracisme, il ne pourra alors pas obtenir la compétence « Assassin ».

Meutes Wolfen : Prédateur sanglant et prédateur ultime

Q : Un prédateur sanglant affilié à une meute différente de celle du Chêne rouge peut-il fusionner avec une animae pour devenir un prédateur ultime ?

R : Oui, sauf s'il est affilié à la Lune gémissante.

