

## Attaquant

---

### I. Parties à 3 et 4 joueurs :

*Q : Comment les attaquants partagent-ils leurs ressources ?*

**R : Ils ne les partagent pas.**

*Q : Les 2 attaquants peuvent-ils effectuer l'action de ravitaillement ?*

**R : Oui.**

*Q : Comment fonctionnent les transferts de troupe ?*

**R : Vous prenez jusqu'à trois unités d'un type que vous avez en phase 1 et vous les donnez à votre coéquipier. Le défenseur gagne un sablier.**

*Q : Dans une partie à trois joueurs, quand l'un des attaquants active le déploiement, ne peut-il bouger que ses unités, ou toutes les unités attaquantes ?*

**R : Que les siennes.**

### II. Parties 2, 3 et 4 joueurs

*Q : Combien de déploiements puis-je faire par tour ?*

**R : Le déploiement est une action. Vous pouvez donc en faire un de chaque (un mineur et un majeur) à chaque tour.**

*Q : Avec l'action d'échange, peut-on intervertir deux unités n'importe où sur le plateau ? Seulement sur les parties de rempart ? Seulement entre deux lieux qui pourraient être atteignables pour 1 sablier ? (Par exemple entre la cour et une partie de remparts, mais pas entre deux parties de remparts.)*

**R : Oui, seulement entre deux lieux atteignables pour 1 sablier.**

*Q : Pourquoi y a-t-il plusieurs tuiles spectre ?*

**R : C'est une erreur, une seule suffit.**

*Q : Si au début de la phase de mêlée, il n'y a pas de défenseur sur une partie de rempart, mais qu'il y a des unités attaquantes, cela crée-t-il une brèche automatiquement ? (Exemple : un troll attaque seul une partie de remparts avec 4 composants de rempart en pierre. Y a-t-il une brèche ? Le mur tue-t-il le troll (force 4 contre 3) ? Les héros bloquent-ils la brèche ?*

**R : Non pas de brèche dans cette situation. Le mur ne tue pas le troll.**

*Q : Combien d'orques explosent sur la partie de mur sélectionnée ? Un, tous, ou l'attaquant choisit ?*

**R : L'attaquant choisit, mais minimum 1.**

*Q : Les jetons d'équipement et d'entraînement restent-ils en jeu pour un tour ou pour le reste de la partie ?*

**R : Pour le reste de la partie.**

*Q : Les ordres, les rituels sont-ils retirés à la fin du tour ?*

**R : Oui.**

*Q : Les mantelets protègent-ils contre la bénédiction des archers ?*

**R : Oui.**

*Q : A la fin du tour, l'attaquant donne un de ses points de gloire ou un de ceux de la réserve ?*

**R : Il donne un des siens.**

*Q : Admettons que le jeu s'arrête à la fin du tour 7 (brèche), donc l'attaquant a donné 6 de ses points de gloire. Doit-il donner le 7<sup>ème</sup> ou le jeu s'arrête-t-il immédiatement (après la fin des combats) ?*

**R : Le jeu s'arrête à la fin des combats, il n'y a pas de 7<sup>ème</sup> point pour le défenseur.**

*Q : Si l'attaquant active « tir de précision », est-ce pour une machine, ou pour toute ?*

**R : Seulement pour une.**

*Q : Il y a deux actions de déploiement par tour. On peut donc déplacer deux fois la même unité par tour ?*

**R : Oui.**

*Q : Quand assigne-t-on les troupes pour utiliser le bélier, durant la phase 6 ? Viennent-elles seulement du camp ? Combien peuvent être déployées ?*

**R : Oui, elles sont déployées en phase 6 depuis le camp. On peut en déployer 5 / 7 à la barbacane. (Ceux-ci ne comptent pas dans le déploiement camp / abord.)**

*Q : Cette règle rend le bélier très fort, car le défenseur ne peut tuer que 2 / 3 unités par tour en sachant que l'on en a toujours 4/5 en réserve.*

**R : On ne peut avoir que 2 unités par bélier, il n'y en a donc pas en réserve.**

*Q : La règle ne dit pas si le jeton « touché » des trébuchets retourne dans la pile comme les catapultes ou s'il est défaussé.*

**R : Il retourne dans la pile comme pour les catapultes.**

*Q : L'unité participant au « sape » vient-elle de n'importe quel endroit, ou du camp ?*

**R : Du camp.**

*Q : Les canons tirent-ils simultanément (on déclare tout, puis on résout) ou on les résout un par un (et on voit les résultats) ?*

**R : Un par un.**

*Q : Les engins de siège tirent-ils simultanément ou l'un après l'autre ?*

**R : L'un après l'autre.**

*Q : Y a-t-il un marqueur pour l'utilisation de « tir de précision » ou faut-il s'en rappeler ?*

**R : Il faut s'en rappeler.**

*Q : « Trompe-la-mort » : les unités tuées doivent-elles être séparées, ou cela concerne-t-il n'importe quel gobelin tué (excepté ceux sur le tableau de gloire) ?*

**R : N'importe lesquels.**

*Q : Pour casser les égalités, procède-t-on à un nouvel assaut entier (y compris les phases de tir) ?*

**R : Oui.**

*Q : Où vont les morts tués par la baliste ? A l'hôpital ou ils sont retirés du jeu ?*

**R : Ils sont retirés du jeu.**

*Q : Il y a un rempart en haut à gauche (du point de vue de l'attaquant), le chemin semble venir d'un autre rempart au lieu des abords. Est-ce correct ?*

**R : Oui, c'est correct. Il faut passer par un rempart pour aller à celui-ci (cela prend plus de temps d'y aller).**

*Q : Admettons que j'ai construit 2 béliers et que chaque pièce est maniée par un troll et un orque. Lors de l'assaut le défenseur fait 4 dommages, 2 orques sont donc morts. Est-il permis de réorganiser les 2 trolls pour qu'un bélier soit actif ? Ou les trolls restent-ils à leur place et les béliers ne font aucun dégâts ce tour-ci ?*

**R : Oui, vous pouvez les réorganiser et utiliser un bélier.**

### **III. Second Assaut (en cas d'égalité)**

*Q : Je suis entré dans la forteresse au tour 6 et nous sommes à égalité de points, une partie de rempart est tombée et une est protégée par une bénédiction des archers. Refait-on toutes les phases de l'assaut ?*

**R : Oui.**

*Q : Qu'arrive-t-il à la bénédiction des archers, aux rituels lors du second assaut ?*

**R : Ils restent sur le plateau.**

*Q : Qu'arrive-t-il si le défenseur tient, mais que l'attaquant arrive à marquer des points (ex : ruiner les murs) lors du second assaut.*

**R : L'attaquant gagne, il n'y a plus égalité...**

*Q : Tous les ordres restent-ils lors de ce second assaut ?*

**R : Oui, et ils font effet de nouveau.**

*Q : Si j'ai payé l'action pour pouvoir piocher deux cartes par engins de siège, ce pouvoir s'applique-t-il au second assaut ?*

**R : Oui**

*Q : Peut-on bouger une unité d'une partie de rempart vers le rempart, puis le déplacer de nouveau vers un rempart ?*

**R : Non, aucun retour n'est permis.**

## **Défenseur**

---

*Q : Y a-t-il une différence entre les sabliers noirs et gris ?*

**R : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le défenseur joue ses sabliers sans tenir compte de la couleur.**

**Dans une partie à 4 joueurs un défenseur reçoit les noirs, l'autre les gris. Il n'y a pas de limite au nombre de sablier que le défenseur peut recevoir ou dépenser.**

**Note : dans le livret de règle il est dit que s'il n'y a plus de jetons, on ne peut pas en utiliser d'autre. Il faut rajouter « sauf pour les sabliers ». Utiliser autre chose pour les marquer.**

*Q : Comment 2 défenseurs se partagent-ils le château ?*

**R : Ils partagent tous les bâtiments (pas d'est / ouest). Ils peuvent être utilisés par les 2 joueurs. Ils ne partagent pas les composants de mur.**

*Q : Les tours doivent-elles être vides pour y placer un canon ou un crochet ?*

**R : Oui.**

*Q : Etant donné que toutes les troupes blessées vont à l'hôpital et que seulement deux en sortent, les deux case à coté de celui-ci sont-elles utilisées ou servent-elles juste d'aide mémoire ?*

**R : Elles servent d'aide mémoire.**

*Q : On reçoit un composant de mur et 2 sabliers à chaque tour, y compris au premier tour ?*

**R : Oui.**

*Q : Combien de troupes de l'attaquant sont tuées par un tir de canon, juste une ou toutes celles de la couleur choisie ?*

**R : Juste une.**

*Q : En tant que défenseur quand puis « transgresser » mon courage inébranlable ?*

**R : Seulement après la fin d'une phase de l'attaquant. (Pas durant l'assaut.)**

*Q : Disons que l'attaquant a placé un saboteur sur la forge, et que le défenseur avait déjà placé 4 sabliers sur le canon, il a besoin d'un cinquième sablier. Que se passe-t-il si à la place, il tue le saboteur. Le canon est-il produit automatiquement ?*

**R : Oui, le canon est produit automatiquement après le mort du saboteur.**

*Q : L'attaquant peut-il utiliser toutes les actions d'une carte (s'il remplit les conditions), seulement une, ou toute mais une seule fois chacune ?*

**R : Il peut utiliser chaque action une seule fois par tour.**

*Q : Est ce que les équipements et la formation restent pour toute la partie, même si toutes les unités sont mortes ?*

**R : Oui.**

*Q : Quand je joue « Eblouissement spirituel » sur une partie de rempart, je ne peux pas utiliser mes chaudrons, mes canons et mes crochets – il n'y a donc pas de mort.*

**R : Exact, en fait on ne résout pas l'assaut sur cette partie de rempart.**

*Q : Si l'attaquant retourne une carte pour prendre l'action spéciale, peut-il la retourner de nouveau plus tard ?*

**R : Non.**

*Q : Où vont les unités entraînées dans le baraquement ? Restent-elles dans le baraquement ? Vont-elles dans la cours ?*

**R : Elles restent dans le baraquement, vous devez payer un sablier pour les déplacer où vous le désirez.**

*Q : Les troupes du défenseur blessés lors de la mêlée vont à l'hôpital. Si une troupe meurt d'une autre façon (maître de tir, pierre de sang...), est-elle retirée immédiatement de la partie ?*

**R : Oui.**

*Q : L'attaquant gagne un point de bravoure pour le sacrifice de 12 gobelins à des rituels, est-ce en une fois ? ou garde-t-on les gobelins sacrifiés ?*

**R : Chaque goblin sacrifié est conservé sur la piste des points de gloire de l'attaquant. Dès qu'il y en a 12, il retire les gobelins et prend un point de gloire.**

*Q : Quand un héro accomplit-il son action ? Et combien de fois ?*

**R : Un fois par tour, dès que le défenseur dépense le/les sabliers nécessaires pendant sa phase.**

*Q : Quand un piège est placé, reste-il jusqu'à la fin de la partie ?*

**R : Oui.**

*Q : Peut-on placer un archer et un canon / crochet dans la même tour ?*

**R : Non.**

*Q : S'il y a un archer dans une tour, peut-il tirer sur les troupes de l'attaquant des parties de rempart adjacentes (s'il n'y a pas d'unité en défense) ?*

**R : Non.**

*Q : Si l'officier est seul pour défendre une partie de rempart, que compte-t-il ?*

**R : Il compte pour zéro. (idem s'il fait son discours, toujours zéro)**

*Q : Si le guerrier est seul pour défendre une partie de rempart, que compte-t-il ?*

**R : Il compte pour deux.**

*Q : Les ressources sont-elles limitées à 16 ?*

**R : Oui.**

*Q : Les chaudrons fonctionnent-ils jusqu'à la fin de la partie ?*

**R : Oui.**

*Q : Les héros peuvent-ils être tués ?*

**R : Non.**

## Version non officielle.

### Mise en place.

---

*Q : L'attaquant démarre-t-il avec aucune troupe sur le plateau ?*  
**R : Oui, pas d'unité sur le plateau, les armés arrivent.**

### Tour de l'attaquant.

---

#### I. Questions générales

*Q : Quand l'attaquant retire des unités retournent-elles dans le sac ?*  
**R : Non.**

#### II. Phase 2: Machines

##### Question générale

*Q : Les engins de siège peuvent-ils être détruits ?*  
**R : Non.**

*Q : « Engin endommagé », cette action utilise-t-elle seulement les cartes « raté » déjà défaussées ou toutes les cartes « raté » disponibles ?*  
**R : Le défenseur peut utiliser tous les cartes « ratés » disponibles.**

##### Baliste

*Q Une baliste ne peut jamais tirer sur une tour, donc les troupes du défenseur dans les tours ne peuvent pas mourir à cause d'elle ?*  
**R : Oui.**

*Q : Les unités tuées par la baliste vont-elles à l'hôpital ?*  
**R : Non, elles sont retirées du jeu.**

##### Catapulte

*Q : La catapulte détruit un chaudron sur cette partie de rempart ou un canon / crochet dans une tour face à elle. L'attaquant choisit-il ce qu'il détruit ?*  
**R : Oui.**

*Q : Un tir de catapulte, sur une partie de rempart où il y a des unités, touche uniquement les composants de rempart et pas les unités ?*  
**R : Oui.**

##### Tour de siège

*Q : 3 unités peuvent entrer dans la tour de siège puis par tour, puis aller sur une partie de rempart s'il y a de la place. Au tour suivant trois unités peuvent-elles refaire la même chose ?*  
**R : Oui.**

### III. Phase 3: Equipement

*Q : Un pont peut-il recouvrir un piège (et annuler le piège du coup) ?*  
**R : Non.**

*Q : Les pièges sont-ils placés face visible ?*  
**R : Oui.**

*Q : S'il n'y pas d'archer sur une partie de rempart, le poison a-t-il un effet ?*  
**R : Non.**

### IV. Phase 4: Entraînement

#### Maître de tir

*Q : Les gobelins ne peuvent tirer que s'ils ont un maître de tir avec eux ? Ils ne tuent que des archers sur la partie de rempart ?*  
**R : Oui, mais ils peuvent aussi tuer des archers dans les tours.**

### V. Phase 5: Rituels

#### Pierres de sang

*Q : Si l'attaquant a une catapulte, avec les pierres de sang et qu'il y a un composant de rempart mais pas d'unité sur la partie de rempart, peut-il tuer un archer dans une tour adjacente ?*  
**R : Non.**

*Q : Si l'attaquant a une catapulte, avec les pierres de sang et qu'il n'y a pas de composant de rempart mais des unités sur la partie de rempart, peut-il tuer une de ces unités ?*  
**R : Oui. (De plus, il peut détruire un canon, un crochet ou un chaudron normalement.)**

#### Possession

*Q : En phase 3, je fais un discours avec mon officier, mais en phase 5 l'attaquant utilise possession sur celui-ci, le discours compte-t-il toujours ?*  
**R : Oui, le discours est fait, il est trop tard pour l'attaquant.**

#### Peur

*Q : A quoi sert ce jeton de rituel ?*  
**R : C'est le 8<sup>ème</sup> rituel, que nous avons enlevé des règles, des cartes, mais pas des jetons. (Il empêche un héro d'entrer dans la partie de rempart ciblée.)**



#### Spectres

*Q : Spectres : peut-on placer les unités sur différents abords ?*  
**R : Oui.**

#### Panique

*Q : Les gardes d'honneur sont considérés dans la cour. Les soldats dans la garde, sont-ils pris en compte pour le rituel panique ?*

R : Non.

## VI. Phase 6 : Déploiement

### Action de déploiement

Q : Quel est l'ordre dans lequel on doit déployer ?

R : L'ordre à suivre est :

1. Des remparts vers les parties de rempart

2. Des abords vers les remparts

3. Du camp vers les abords

(L'exemple page 10 est faux.)

Q : Combien de troupe peut-on bouger lors d'une action de déploiement 5 (ou 7) par abord / par camp / par rempart ?

R : Oui 5 (ou 7) pour chaque lieu. ( 3x5 (ou 7) pour le camps vers les deux abords + la barbacane).

Q : Lors d'une partie à 2, tient-on compte de l'est et l'ouest pour les déploiements ?

R : Non.

Q : Si l'attaquant n'a pas d'unité au départ, il lui faut donc 3 déploiements soit au moins 2 tours pour arriver sur les parties de rempart ?

R : Oui, il faut au moins 2 tours.

### Ordres

Q : Appel du troll : L'appel du troll permet de rapprocher le troll d'un lieu (ex : du camp aux abords, des abords au rempart, ou des remparts à une partie de rempart) et non du camp vers une partie de rempart ?

R : Oui.

Q : Appel du troll : Faut-il qu'il y ait un troll sur cette partie de rempart ?

R : Oui (et qu'il reste vivant au moment de la résolution des ordres).

Q : Puis-je utiliser « l'ordre général » plus d'une fois par tour ?

R : Non, soit « l'ordre général » gratuit, soit vous payez 1 sablier pour utiliser « les ordres secrets ».

## VII. Actions spéciales

Q : « Tir de précision » le coût est-il de 2 sabliers ?

R : Oui.

Q : « Tir de précision » est-il actif pour une ou tous les engins de siège ?

R : Seulement pour une.

## Tour du défenseur

### VIII. Questions générales

Q : Quand et où puis mettre mes composants de rempart ?

R : Vous pouvez les mettre sur n'importe quel rempart (même s'il y en a déjà deux). Vous devez les placer après la phase 1 de l'attaquant. Il n'y a que 5 jetons disponibles. S'il n'y en a plus, vous ne pouvez plus en construire, sauf si l'attaquant en détruit un.

Ex : Après le tour 5 le défenseur n'a plus de composant de rempart disponible. Au tour 6, il ne pourra pas en construire. Durant celui-ci une catapulte détruit un composant, celui-ci sera donc disponible au tour 7.

Q : Y a-t-il une limite au nombre de composant d'un mur ?

R : Non.

Q : Le défenseur a-t-il 6 sabliers au début du premier tour (4 de la préparation et 2 pour le premier tour) ?

R : Oui.

## IX. Actions

### Cathédrale

Q : Peut-on utiliser l'action ordre contradictoire sur un ordre qu'il soit visible ou caché ?

R : Oui.

Q : Bénédiction des archers : on joue la tuile sur un coté de la forteresse, les archers ne peuvent-ils tirer que sur tous les remparts de ce coté ?

R : Oui.

Q : Bénédiction des archers permet-il aux archers de tirer deux fois ?

R : Non, elle augmente juste la portée.

### Garde

Q : L'unité à retirer pour traquer les saboteurs vient-elle de la garde ?

R : Oui. (Elle est retirée, elle ne va pas à l'hôpital.)

## Assaut

### Phase de tir

Q : La barbacane est-elle considérée comme un rempart pour le tir des canons / des archers ?

R : Oui voir l'exemple donné dans la règle. (Les crochets non.)

Q : Si je tire avec trois archers sur un troll et un goblin que peut choisir l'attaquant comme perte ?

R : Il ne peut choisir que le troll (qui a 3 de force).

Si vous aviez tiré sur un troll, un orque et un goblin, il avait le choix soit le troll, soit les deux autres.

Q : Un archer dans une tour, peut-il tirer sur des unités ennemies sur une partie de rempart (s'il n'y pas d'unité du défenseur) ?

R : Non, les archers ne tirent que vers les remparts.

Q : Si un archer est dans une tour avec les deux parties de remparts adjacentes occupés par des assaillants, l'archer peut-il tirer (sur les remparts) ?

R : Oui, un archer dans une tour est toujours libre de tirer.

### Mêlée

Q : Un archer dans une tour participe-t-il à la mêlée sur une partie de rempart ?

**R : Non.**

*Q : Le défenseur peut-il enlever autre chose que des unités lors de la perte d'un combat (ex : chaudron, héros, composant de rempart...) ?*

**R : Non.**

*Q : Si l'officier est présent lors de la perte d'unité, quelles est la forcer des unités.*

**R : Les archers 1, les soldats 2, les vétérans 3**

## Entrer dans la forteresse (brèche)

*Q : Si les composants et les héros en peuvent pas être enlevés comme de perte de combat que se passe-t-il si le défenseur a 2 unités de forcer 2 et 2 composants ( $2 \times 2 + 2 = 6$ ) et l'attaquant à une forcer totale de 11, soit un avantage de 5 ? Y a-t-il une brèche dans la forteresse ?*

**R : Oui, l'attaquant rentre dans la forteresse.**

## Gloire

---

*Q : « Remparts démantelés » : on prend en compte cet effet à la fin du tour ?*

**R : Non, à tout moment si cela se produit, vous l'avez.**

*Q : Si j'arrive à détruire tous les composants de rempart et que le défenseur ne reconstruit pas au tour suivant est-ce que je gagne le point de bonus « remparts démantelés » ?*

**R : Non, il faut qu'il reconstruise le composant et que vous le re-détruisiez ou que vous en détruisiez un autre.**

*Q : Lors de la chute de la dernière porte de la barbacane, on gagne 3 point et lors de l'entrée dans la forteresse, on gagne aussi 3 points, cela fait-il 6 point ?*

**R : Non, les 3 points de la chute de la dernière porte correspondent à l'entrée dans la forteresse. Par contre si vous créez d'autres brèche dans le tour, vous gagnez 1 point de plus par partie de rempart tombées.**

*Q : Les gardes d'honneur peuvent-ils quitter leur poste avant le sixième tour et y revenir pour gagner les points ?*

**R : Non, les gardes d'honneur en doivent pas bouger du tout jusqu'au sixième tour pour espérer obtenir ces points de gloire.**

*Q : Le défenseur peut-il gagner la partie en retirant des troupes des parties de rempart, pour forcer l'attaquant à rentrer dans la forteresse (s'il a l'avantage de point de gloire)*

**R : Oui, c'est son droit.**

*Q : Lors d'un brèche, l'attaquant gagne-t-il les points pour la garde d'honneur à la fin du tour ?*

**R : Non, lors d'une brèche on termine les combats, mais pas le tour.**

## Courage Inébranlable

*Q : « Barricades » et « Jusqu'au dernier » durent-ils jusqu'à la fin de la partie ou seulement un tour ?*

**R : Seulement un tour.**