

MUTANT CHRONICLES

COLLECTIBLE MINIATURES GAME

MUTANT CHRONICLES

NOTES, ERRATA, ET QUESTION FRÉQUEMMENT POSÉES - 02-05-2009 - VERSION 1.1

Ce document contient des clarifications de règles non-officielles, des questions fréquemment posées et des errata pour le jeu *Mutant Chronicles*. Il est principalement basé sur des questions adressées au développeur du jeu, Nate French et certains consensus trouvés au sein du forum officiel de Fantasy Flight Games. Vous pouvez me contacter à l'adresse coral.beach@wanadoo.fr pour améliorer ce document.

ERRATA MUTANT CHRONICLES

Cette section regroupe les clarifications de règles et errata sur concernant les cartes référence, cartes commandement et livret de règles *Mutant Chronicles*.

ERRATA DU LIVRET DE RÈGLES

Pg. 9 - Les armées ci-dessous remplacent les deux armées d'escarmouche que vous utiliserez pour votre première partie.

ALGEROTH

Profanateur Nécromutant (unité or)
Ézogoule (unité argent)
Technomancien (unité bronze)
Pion ordre or
Pion ordre argent
Pion ordre bronze
Frénésie (carte commandement or)
Technologie Noire (carte commandement argent)
Vitesse Bestiale (carte commandement bronze)

CAPITOL

Ranger d'Élite (unité argent)
Sergent des Banshees Martiens (unité argent)
Soldat des Libres Marines (unité bronze)
Pion ordre or
Pion ordre or
Pion ordre bronze
Arnaque (carte commandement or)
Interception de Commandement (carte commandement argent)
Feu à Volonté (carte commandement bronze)

Pg. 28 - Dans la section intitulée "Victoire," le premier paragraphe devrait indiquer : "À la fin de chaque round, avant de récupérer les pions ordre ..."

Le cinquième paragraphe devrait indiquer : "Ensuite, on compte les points de victoire pour chaque zone de victoire que vous détenez à la fin du round."

Pg. 32 - Le descriptif du mot clé Précision est manquant. Voici ce qu'il doit être : Le mot clé Précision est toujours suivi d'une valeur numérique telle que "Précision +1" ou "Précision +2." Cette valeur est ajoutée à la valeur de précision obtenue lorsqu'une unité avec le mot clé Précision attaque.

ERRATA DES CARTES RÉFÉRENCE

Fig. 43 - L'intitulé de la capacité Double Frappe devrait indiquer : "le soldat des Libres Marines peut faire jusqu'à 2 actions attaque par tour, si possible."

Fig. 45 - Le Sergent des Brigades de la Liberté n'a pas l'attribut TACTICIEN. Il s'agit d'un reliquat d'une ancienne version de bêta-test.

Fig. 54 - Le numéro d'unité du Golem de Glace est 54 et non 55.

FAQ MUTANT CHRONICLES

(QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES)

Cette section regroupe les questions les plus fréquemment posées sur *Mutant Chronicles le jeu de figurines*. Ce n'est en aucun cas une liste de règles qui prendraient le pas sur celles existantes.

QUESTIONS SUR LA CONSTRUCTION DES ARMÉES

Q: Le Nécromutant additionnel qui est mis en jeu après qu'un Nécromutant de plus haut rang soit détruit doit-il être pris en compte dans la construction de l'armée de départ?

A: Non! Les Nécromutants additionnels sont "gratuits" dans le fait qu'ils ne comptent pas comme éléments dans votre armée. Par contre, si un adversaire détruit ces unités "en plus" dont vous bénéficiez en jouant les Nécromutants, il engrange les points de victoire correspondants, aussi faites attention!

Q: Le Spectre Ézogoule additionnel qui est mis en jeu après qu'une Ézogoule Réanimée soit détruite doit-il être pris en compte dans la construction de l'armée de départ?

A: Non! Le Spectre Ézogoule additionnel est "gratuit" dans

le fait qu'il ne compte pas comme élément de votre armée. Par contre, si un adversaire détruit cette unité "en plus", il engrange le point de victoire correspondant.

Q: Les cartes rattachées à la Tente de Commandement de Karak sont-elles prises en compte dans la construction d'armée? Et est-ce que la tente permet d'outrepasser la limite de 3 copies d'une même carte?

A : Oui, la tente permet de jouer avec des copies supplémentaires de cartes qui ne sont pas décomptées dans votre construction d'armée, limite des 3 copies incluse.

QUESTIONS RELATIVES AU TERRAIN

Q: Si une unité double base est positionnée sur un seul hexagone de couvert, l'hexagone non protégé de l'unité bénéficiera-t-il de l'absorption des dégâts fournie par le couvert?

A: Rappelez-vous, vous ciblez un hexagone, pas l'unité elle-même. Rappelez-vous aussi que vous pouvez cibler l'un ou l'autre hexagone occupé par une unité double base pourvu que vous disposiez d'une LdV jusqu'à l'hexagone ciblé. Aussi vous pouvez cibler l'hexagone non protégé que l'unité double base occupe et celle-ci ne bénéficiera pas du couvert de l'autre hexagone. Si vous avez uniquement une LdV jusqu'à l'hexagone de couvert, vous devrez cibler cet hexagone et le couvert absorbera les dégâts de l'attaque.

Q: Deux hexagones sont-ils adjacents s'ils sont séparés par un mur?

A: Non, ils ne sont pas adjacents dans ce cas.

QUESTIONS SUR LA LIGNE DE VUE

Q: Une unité peut-elle tirer "en suivant la ligne" qui sépare deux figurines qui sont adjacentes?

A: Oui, les unités sont autorisées à disposer d'une ligne de vue qui suit la ligne de séparation entre deux hexagones adjacents occupés.





QUESTIONS SUR LES CARTES COMMANDEMENT

Q: Lorsque l'on ajoute des dés supplémentaires au résultat d'une attaque, ces dés supplémentaires doivent-ils atteindre la Précision requise pour ajouter leurs dégâts?

A: Non, parce que les dés supplémentaires sont "ajoutés au résultat". Si la carte indiquait que ces dés constituent une attaque distincte supplémentaire, alors ils devraient atteindre la Précision suffisante pour réussir l'attaque et donc infliger des dégâts.

Q: Que sont les cartes commandement à bordure grise avec des icônes qui ne correspondent à aucune des quatre icônes des factions?

A: Les cartes qui n'appartiennent spécifiquement à aucune faction avec une bordure grisée sont des "cartes spécialistes" et elles fonctionnent de la même manière que les autres cartes commandement exception faite qu'elles sont confinées à l'un des quatre rôles suivants:

Sniper 
Tactiques 
Symétrie Obscure 
Mystères 

Q: Lorsque l'on joue la carte commandement Noble Sacrifice, doit-on appliquer l'armure de la première cible de l'attaque ou celle de l'unité qui joue la carte Noble Sacrifice?

A: La carte Noble Sacrifice est jouée entre l'étape 6 et l'étape 7 de la séquence d'attaque (voir le livret de règles, pg 16). L'étape 6 est "Compter les dégâts" et l'étape 7 est "Assigner les dégâts." L'armure est appliquée durant l'étape 7. Aussi, seule l'armure de l'unité qui joue la carte Noble Sacrifice peut absorber les dégâts, comme si c'était la seule unité à se voir assigner des dégâts.

Q: Peut-on jouer la carte commandement Frénésie avec l'action d'unité Tir de Barrage de l'Émasculateur Gommorien (dans son texte, la carte assimile l'action à une attaque)?

A: "À jouer avant que l'unité désignée attaque" se réfère à ce que l'unité désignée utilise une action attaque. L'action d'unité Tir de Barrage ne répond pas à cette restriction de jeu.

Q: Comment se jouent les cartes promotionnelles comme Carabines à Plasma ou Amélioration Nérotech? Karak le Gardien peut-il avoir plusieurs cartes attachées à lui à un moment donné? La carte commandement Frénésie peut-elle cumuler ses dégâts avec l'Épée Sanglante lors d'une attaque dévastatrice?

A : Ces cartes de commandement uniques débutent la partie dans votre main. Pour les attacher, elles sont soumises à la règle d'une seule carte commandement jouée par tour. Aussi, la première fois que vous activerez Karak, vous pourrez attacher une carte commandement, au prochain round, lorsque vous l'activerez de nouveau, vous pourrez attacher une carte différente et ainsi de suite.

Une fois attachée, une carte applique ses effets gratuitement. Aussi oui, Alakhaï le Rusé avec l'Épée Sanglante rattachée lancera 4 dés jaunes supplémentaires lors d'une attaque s'il joue la carte Frénésie.



Q: Lorsque l'on joue la carte commandement Ministère de la Guerre, le bonus se cumule-t-il avec une Armure existante?

A: Oui, le bonus à l'armure se cumule avec une armure que l'unité peut déjà avoir. Ainsi, si elle disposait d'une Armure 1, elle aurait désormais une Armure 2, et ainsi de suite.

Q: Lorsque l'on joue la carte commandement Terreur, les attributs de l'unité sont-ils également supprimés?

A: Non, les attributs de l'unité tels qu'INFANTERIE, RANGER ou LÉGIONS OBSCURES par exemple, sont conservés. La carte commandement Terreur ne supprime que les mots clés, capacités spéciales et actions d'unité.

QUESTIONS SUR LE DÉPLACEMENT

Q: Les unités déplacées par la capacité spéciale du Biogéant Amélioré "Vous pouvez déplacer de 1 à 3 hexagones les unités ennemies subissant des dégâts par une attaque du Biogéant Amélioré" sont-elles affectées par les restrictions d'un couvert ou terrain difficile? Ce "déplacement forcé" peut-il déclencher une attaque de garde?

A: Oui, les unités déplacées par une capacité spéciale, telle que celle du Biogéant Amélioré, doivent se plier aux restrictions et règles de déplacement et de terrain. Une unité déplacée de cette façon peut également être ciblée par une attaque de garde.

QUESTIONS SUR LES ZONES DE VICTOIRE

Q: Comment la Station de Communications fonctionne? Peut-on utiliser le pion ordre or conféré par la Station de Communications pour donner un nouvel ordre à une unité déjà activée ce round-ci ou ce pion ordre n'est destiné qu'à être utilisé par une unité inactivée?

A: Ce pion ordre or conféré est simplement un pion en plus et son usage est soumis aux mêmes règles que les autres pions ordre or. Vous ne pouvez enfreindre les règles normales d'assignation lorsque vous utilisez ce pion ordre. De plus, vous ne recyclez pas ce pion ordre supplémentaire dans votre réserve de pions inutilisés à la fin du round.

Q: Comment le Bunker Armurerie fonctionne? L'ordre supplémentaire doit-il provenir de ma propre réserve? Si j'utilise un pion ordre or, peut-on bénéficier de plusieurs attaques si c'est tout ce que l'on peut faire avec cette activation?

A: Le Bunker Armurerie permet d'assigner un second pion ordre (de votre réserve de pions inutilisés) à une unité déjà activée. Tout ce que l'unité peut faire est attaquer. Sauf capacité spéciale ou effet d'une carte, l'unité est encore soumise à la restriction de "une seule attaque par activation", aussi l'utilisation d'un pion ordre bronze sera-t-elle le meilleur choix.

QUESTIONS SUR L'ATTAQUE

Q: Si plusieurs unités participent à une attaque combinée contre une unité double base, et ciblent différents hexagones occupés par cette unité - avec l'un à couvert et l'autre non, quel effet aura ce couvert sur l'attaque?

A: Dans le cas d'une attaque combinée menée contre une figurine double base occupant un seul hexagone à couvert, seul l'hexagone ciblé par l'unité active détermine si la figurine double base bénéficie ou non du couvert pour cette attaque.

QUESTIONS SUR LES CAPACITÉS SPÉCIALES ET ACTIONS D'UNITÉ

Q: Si on utilise le KA-67 Great Grey pour transporter une unité et que durant le transport, le véhicule est détruit suite à une attaque de garde, que devient la figurine de l'unité transportée? Est-ce que la figurine est placée sur un hexagone adjacent à l'endroit où le KA-67 Great Grey a été détruit ou l'unité n'est pas transportée?

A: La figurine de l'unité transportée peut être placée sur l'un des hexagones vides adjacents où le KA-67 Great Grey a été détruit. Si ce n'est pas possible, placez l'unité sur l'un des deux hexagones que le véhicule occupait avant d'être détruit.

Q: Le KA-67 Great Grey peut-il transporter une unité double base?

A: Du fait que l'on stipule "un hexagone vide adjacent" dans la description de l'action d'unité du KA-67 Great Grey, le véhicule ne peut transporter que des unités simple base.

Q: Une unité transportée par le KA-67 Great Grey peut-elle faire l'objet d'une attaque de garde? Est-ce que la figurine transportée peut servir de bouclier humain pour le véhicule durant le transport?

A: La figurine transportée n'accompagne pas le KA-67 Great Grey durant son déplacement. Elle reste sur son hexagone et bloque normalement les LdV. Ce n'est seulement que lorsque le véhicule a terminé son mouvement que la figurine transportée est enlevée de son hexagone de départ et placée sur un hexagone vide adjacent au KA-67 Great Grey. Ce placement ne peut faire l'objet d'une attaque de garde.

Q: Les capacités spéciales se cumulent-elles? Par exemple, si l'on dispose de 2 Rangers d'Élite adjacents à une autre unité RANGER, appliquera-t-on deux fois le bonus de +2?

A: Oui, les capacités spéciales qui confèrent des bonus peuvent se cumuler. Dans notre exemple, le troisième RANGER bénéficierait d'un bonus de +4 à sa Vitesse.

Q: Une unité soumise perd-elle ses capacités spéciales? Par exemple, si un Commandant des Rangers est soumis par un Soldat de l'Ordre de l'Ours, son bonus de +2 des verts s'appliquera-t-il tout de même?

A: Les capacités spéciales passives (ne nécessitant aucune action) ne sont pas désactivées par la soumission. Aussi, les mots-clés comme Armure, Entrave, des effets comme le Camouflage de l'Étoile Mourante et le bonus du Commandant des Rangers continueront de s'appliquer.

Q: Certaines unités ont une capacité spéciale qui se déclenche à chaque fois que l'on joue une carte commandement. Mais est-ce que l'unité doit jouer elle-même la carte de commandement pour déclencher sa capacité spéciale?

A: Non, n'importe quelle carte commandement jouée par votre armée déclenchera la capacité spéciale. De plus, si vous disposez de plusieurs unités de ce type, une même carte commandement les déclenchera toutes!

Q: Mitch Hunter peut-il retirer un pion blessure d'une figurine? Si oui, indépendamment de sa valeur?

A: Mitch Hunter peut retirer un pion ordre, pion givre, pion lumière, pion obscurité ou pion blessure d'une figurine. S'il s'agit d'un pion blessure, seule 1 blessure sera ôtée par activation de cette action d'unité. Ainsi, si la figurine a un pion blessure "3" enfiché sur sa base et que vous utilisez l'action

d'unité de Mitch, vous remplacerez le pion blessure "3" par un pion blessure "2."

Q: Les dés lancés grâce à la Décharge d'obsidienne de l'Archimage Valpurgis doivent-ils obtenir la précision suffisante pour infliger des dégâts?

A: Non, cette action d'unité ignore les restrictions de LdV et de portée. Les dégâts infligés peuvent être absorbés par une armure et un couvert.

Q: Est-ce que le Béhémot Prétorien présente la même vulnérabilité que les unités double bases aux attaques du Tueur de Char des Libres Marines ou du Sergent des Banshees Martiens?

A: Oui, les unités quadruple bases présentent la même vulnérabilité que les unités double bases face à des unités comme le Tueur de Char des Libres Marines ou du Sergent des Banshees Martiens (ou toute autre unité spécialisée dans la lutte contre les unités double bases).

Q: Comment le Béhémot Prétorien interagit-il avec les murs pendant un déplacement?

A: Le Béhémot Prétorien peut traverser les murs, les terrains difficiles ou les couverts mais il ne peut terminer un déplacement à cheval sur un mur.

Q: Le Béhémot Prétorien est-il gêné avec les unités pendant un déplacement comme le sont les unités double bases?

A: Les unités quadruple bases n'appliquent pas les mêmes restrictions de déplacement à cause de leur taille. Ils sont comme des unités "volantes" qui ignorent les restrictions de déplacement. Par contre, une unité quadruple base doit terminer son mouvement sur des hexagones inoccupés.

Q: Les attaque prenant pour cible un Fils d'Ilian prend-il en compte les face blanches des dés pour déterminer la plus faible valeur de précision obtenue ?

A: Comme précisé pg. 19 des règles, un dé qui n'a pas de valeur de précision signifie une précision de 0. Elle sera donc prise en compte comme plus faible valeur de précision obtenue.

Q: Un Népharite d'Ilian peut-il participer à une attaque combinée compte tenu du fait que sa combinaison de dé est associée à une capacité spéciale ?

A: En cas de participation à une attaque combinée, le Népharite d'Ilian ne peut utiliser aucune combinaison de dés comme dés de base.

Q: Un Tireur Embusqué des Rangers bénéficie-t-il d'une seule attaque gratuite par activation ou peut les enchaîner tant qu'il répond aux conditions de déclenchement ?

A: Durant une activation, le Tireur Embusqué des Rangers peut effectuer plusieurs attaques gratuites contre une même cible, pourvu qu'il inflige des dégâts à chaque attaque.

Q: La carte Tir Difficile permet-elle d'attaquer une unité ennemie qui se déplace hors de la ligne de vue d'une unité en garde?

A: La carte Tir Difficile n'applique ses effets qu'à l'attaque elle-même (étape 1 de l'action attaque) et non pas pour le déclenchement de l'action de garde. Donc non, vous ne pouvez pas.

Q: La carte Gâchette Facile permet-elle à l'unité désignée de détruire l'unité ennemie active avant son attaque et donc d'annuler l'attaque proprement dite? Et que se passe-t-il si l'unité ennemie conduit une attaque combinée?

A: La carte Gâchette Facile se joue entre l'étape 2 et 3 de l'action attaque de l'unité ennemie (après que l'unité désignée a été déclarée comme cible). Si l'unité ennemie est détruite suite à l'attaque gratuite, alors l'attaque ennemie est annulée (aucune unité en soutien n'a encore été déclarée). Si l'unité ennemie survit à l'attaque gratuite, l'attaque ennemie se poursuit à l'étape 3 "Déclaration des unités en soutien".

QUESTIONS GÉNÉRALES

Q: Que se passe-t-il durant une partie où il n'y a pas suffisamment de points de victoires disponibles pour atteindre le seuil de victoire?

A: Les joueurs peuvent toujours gagner la partie en éliminant toutes les unités de leur adversaire.

Q: Dans les parties plus modestes que le mode Tournoi, les points de victoire sont-ils décomptés pour les zones de victoire dépourvues de pions zone de victoire? Si l'on joue une partie 6/6/6 avec seulement un pion zone de victoire au centre du tapis de jeu, aura-t-on un intérêt à occuper les autres zones de victoire?

A: Le nombre de points marqués pour chaque zone de victoire occupée ne dépend pas de l'existence de pions zones de victoire sur elles. Aussi dans un format 6/6/6, vous marquez des points de victoire même si les pions zone de victoire ne sont pas exploités. Comme indiqué dans le livret de règles, c'est seulement dans le mode escarmouche que "l'on ne se sert pas des zones de victoire."

Q: Les cartes commandement sont-elles gardées cachées à votre adversaire? Certains effets de jeu le suggère mais il n'en est pas fait mention dans les règles.

A: En général, vos adversaires ne doivent pas voir vos cartes de commandement jusqu'à ce que vous les jouiez, à moins qu'un effet de jeu ou capacité spéciale ne révèlent des cartes ou expose votre main.

QUESTIONS LEXICALES

Défaire une unité : Défaire une unité signifie la détruire et la retirer du plateau.

Défausser une carte : Une carte défaussée est placée dans la même pile que les cartes commandement que vous avez déjà jouées et non rachetées. Une carte défaussée peut être récupérée normalement par un effet de jeu ou capacité spéciale. Par contre, vous ne pouvez pas racheter une carte au moment de son défaussement, puisque le rachat n'opère que lorsque "vous jouez une carte commandement avec un prix de rachat."

Placer un pion ordre : Placer un pion ordre sur une figurine, suite à un effet de jeu, ne l'active pas pour autant, à moins que le texte de l'effet le spécifie. Comme les joueurs ne peuvent activer une figurine qui dispose déjà d'un pion ordre assigné, cet effet de jeu empêchera que cette unité soit activée ce round-ci.

Récupérer une carte : Contrairement au rachat, les unités TACTICIENS récupèrent des cartes commandement immédiatement après avoir détruit des unités ennemies.