

# BLACKSTONE FORTRESS

## COMMENTAIRES DES DESIGNERS, NOVEMBRE 2018

Les commentaires suivants ont pour but de compléter les livres de règles de Blackstone Fortress. Ils sont présentés sous la forme de questions-réponses; les questions s'inspirent d'interrogations soulevées par les joueurs, et les réponses sont apportées par l'équipe de rédaction des règles et explicitent la manière dont ces règles doivent être utilisées. Les commentaires participent à vous fournir un cadre par défaut pour vos parties, mais les joueurs sont libres de discuter des règles avant une partie, et de modifier des éléments lorsque tous sont d'accord (ces changements sont habituellement appelés "règles maison").

Nos commentaires sont mis à jour régulièrement; lorsque des changements sont effectués, ils apparaîtront en **magenta**. Si la date présente une note (par exemple "Révision 2"), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure (et sera précédée du symbole #).

### BLACKSTONE FORTRESS — RÈGLES

Q: *Si un explorateur était exalté lorsqu'il a terminé une expédition, reste-t-il exalté à sa prochaine expédition?*  
R: Non.

Q: *Les explorateurs sont-ils obligés de défausser quatre cartes indice pour monter une expédition pour la crypte cachée?*  
R: Non, la seule obligation requise est que les quatre bastions ont été conquis.

Q: *Si mon explorateur est mis hors de combat lors d'un combat, puis-je effectuer des jets de récupération pour lui à la fin de chacun des rounds de combat?*  
R: Non, vous devez attendre que le combat soit terminé et que l'expédition ait repris.

### BLACKSTONE FORTRESS — COMBAT

Q: *Parfois, une chambre de transport à sustentation magnétique est placée seulement au contact d'une arête murée d'une chambre adjacente. Lorsque c'est le cas, ignore-t-on le mur le long de l'arête adjacente à la chambre à sustentation magnétique?*  
R: Oui.

Q: *Les explorateurs doivent-ils effectuer tous les tirs de couverture avant de pouvoir tenter une manœuvre?*  
R: Oui.

Q: *Puis-je déplacer un explorateur sur une case adjacente à un hostile en tant que partie d'un mouvement, puis continuer à le déplacer au cours de la même activation?*

R: Oui – lorsque vous déplacez un explorateur sur une case adjacente à un hostile, cela met fin au déplacement de cet explorateur et il doit s'arrêter. Si un explorateur commence un mouvement sur une case adjacente à un hostile, il peut se déplacer normalement (sauf s'il se déplace sur une case adjacente à un autre hostile).

Q: *Un explorateur peut-il utiliser l'action Récupérer lorsqu'il est hors de combat?*

R: Non.

Q: *Puis-je utiliser le dé d'alerte pour attaquer un hostile qui se déploie à la phase d'événement?*

R: Non, les dés d'alerte sont retirés à la fin de la phase d'activation.

Q: *Un combat se termine-t-il si tous les hostiles ont été tués alors que les explorateurs ne sont pas tous dans la chambre de transport à sustentation magnétique d'évacuation?*

R: Non.

### BLACKSTONE FORTRESS — PRECIPICE

Q: *Lorsque les explorateurs retournent à Precipice, toutes leurs blessures et blessures graves sont-elles soignées?*

R: Oui. Toutefois, vous devez tout de même effectuer des jets de rétablissement pour tout explorateur qui a été mis hors de combat, afin de voir s'il succombe à ses blessures.

### CARTES EXPLORATEUR

Q: *Lorsque Tadeus the Purifier utilise ses actions Cri de Ralliement ou Discours Inspirant, les explorateurs sur des cases adjacentes doivent-ils être visible afin de les soigner ou de leur permettre de relancer les jets d'attaque?*  
R: Non.

Q: *Lorsque Pious Vorne utilise une action Incendie, puis-je choisir de ne placer que 1 marqueur Incendie?*  
R: Oui.

Q: *Lorsque Pious Vorne utilise une action Incendie, puis-je placer les deux marqueurs Incendie sur la même case?*  
R: Non.

Q: *Lorsque Rein & Raus effectuent une action Duo, doivent-ils tous les deux accomplir la même action (i. e. doivent-ils tous les deux se déplacer ou tirer)?*  
R: Non.

Q: Les deux faces du marqueur Piège de Dahyak Grekh sont identiques. Comment le retourner sur la face utilisée?

R: Nous vous recommandons d'utiliser le dos du marqueur en tant que face "utilisée" – vous pouvez la distinguer car elle est plus plane que l'autre face.

## CARTES DE RÉFÉRENCE D'HOSTILE

Q: Si plusieurs des colonnes du tableau de comportement d'un hostile s'appliquent, laquelle dois-je utiliser?

R: Utilisez la colonne la plus à gauche éligible (ou, pour le présenter différemment, contrôlez quelle colonne s'applique en commençant par la colonne la plus à gauche).

Q: Si un Rogue Psyker accomplit une action Perturber et qu'il n'y a pas de joueur hostile, qui décide de ce qui se passe?

R: Le chef décide.

Q: Si un explorateur est adjacent à deux Chaos Beastmen, le coût de ses actions est-il augmenté de 2, etc.?

R: Non, il n'est jamais augmenté de plus de 1, quel que soit le nombre de Chaos Beastmen adjacents à l'explorateur.

## CARTES RESSOURCE

Q: Certaines cartes ressources autorisent à choisir une figurine pour être affectée par la carte, mais elles ne précisent pas si la cible doit être visible de l'explorateur qui utilise cette carte. Lorsque c'est le cas, la cible doit-elle être visible?

R: Non, la cible ne doit être visible que si la carte Ressource en question le mentionne explicitement.

Q: La carte de Manipulateur Perceptuel Thexian du Kravv'cha'to rend l'explorateur invisible aux hostiles. Cela autorise-t-il les hostiles à se déplacer sur une case d'explorateur, et réciproquement?

R: Non, un hostile ne peut jamais entrer sur une case occupée par un explorateur.

Q: Puis-je utiliser la Charge de Démolition Demiurg du Vanguard pour placer une tuile de lieu Explosion sur une case bloquée ou une case située de l'autre côté d'un mur par rapport à l'explorateur, etc.?

R: Oui.

## CARTES EXPLORATION

Q: Lors du défi Feu de Givre, dois-je jeter les dés une fois pour chaque explorateur (dans l'ordre du chef) puis m'arrêter?

R: Non, jetez le dé une fois pour chaque explorateur, dans l'ordre du chef, puis recommencez avec le premier explorateur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous obteniez un jet qui n'inclut pas de 6. Une fois que vous avez obtenu un jet de dé qui n'inclut pas de 6, arrêtez de jeter les dés et infligez une blessure grave à cet explorateur.

Q: Lors du défi Embuscade dans l'Ombre, chaque Ur-Ghul attaque-t-il trois fois lorsqu'il attaque en raison de la règle Frénétique de sa carte?

R: Oui.

