



## F.A.Q

**Mon adversaire et moi avons tous les deux une Communauté liée à la lumière, est-ce un problème?:** Absolument pas, vous aurez simplement moins d'asymétrie au niveau des effets jour/nuit.

**Puis-je charger deux adversaires à la fois?:** Vous pouvez volontairement vous mettre en contact avec 2 figurines adverses mais votre Action Cognér doit se faire sur une seule, celle de votre choix.

**Ma figurine a 3 actions : est-ce que je peux Charger puis Cognér 2 fois ?** Non, la Charge correspond à une action Marcher et une action Cognér gratuite. On ne peut donc Cognér qu'une seule figurine après la Charge (saut personnage « La Montagne »), celle de votre choix.

**Puis-je faire revenir en jeu une figurine que j'ai volontairement sortie (en rapport avec le scénario) si la situation m'échappe?:** Non.

**Une de mes créatures se retrouve avec deux fois la même capacité spéciale est-ce que c'est cumulatif et me donne droit à un bonus?:** Non les capacités spéciales sont prises en compte une seule fois.

**J'ai peint un Hami avec des symboles d'une tribu mais je voudrais le jouer d'une autre façon, est-ce-que je peux?:** Oui bien entendu mais il faut s'assurer que l'information est bien passée au niveau de votre partenaire de jeu.

**Puis-je utiliser Vengeance pour lancer le sort Aspiration ?:** Non car Vengeance doit cibler impérativement l'adversaire qui vous a blessé et le sort d'Aspiration vise un point sur la table.

**Un prédateur apprivoisé contrôle un objectif à la fin du tour 5 mais l'événement Prédateur a été pioché. Est-ce que l'objectif est validé?:** Oui l'événement prenant fin à la fin du tour, vous ne tenez pas compte de "l'Appel de la forêt" lors du décompte.

**J'ai équipé mon Conteur d'un bâton de concentration, peut-il regagner en cours de partie les 2 Essences payées pour cela?** NON, c'est sa caractéristique de départ qui est baissée et durant une partie, on ne peut pas dépasser sa caractéristique de départ.

**Tir légendaire ignore-t-il les obstacles ?:** Non, on prend en compte les lignes de vue et couverts.

**Lors d'une période Aube-Crépuscule retire-t-on des marqueurs magie ?:** Non les marqueurs restent.

**Toujours en période Aube-Crépuscule, l'attaquant (Cognér/Tirer) choisit-il la période à chaque action ?:** Oui

**Le Mikmik copie-t-il aussi les compétences du familier qu'il copie ? :** Oui

**Le personnage « La Ruche » possède l'objet Masque d'Harmonie alors qu'il est normalement réservé à la lumière. Est-ce normal?:** Oui les légendaire peuvent enfreindre les « règles ».

**Les créatures non joueur en solo ont des caractéristiques C et T, à quoi servent-elle ?:** Elles sont en effet inutiles en partie solitaire. Elles vous sont données à titre indicatif pour le cas où vous feriez jouer les CNJ par un autre joueur.

## ERRATA

*Page 18, la Montagne a bien le sort ralentissent car elle porte un Masque de Magie. Ce Guetteur peut donc lancer ce sort.*

*Page 31 à ajouter en bas de page dans Activation Hami égaré et Familier sauvage.*

- *Note : Lorsqu'elle pioche une carte pour attaquer, en cas de Aube/Crépuscule, une créature (Hami ou familier) non joueur considère la période comme Nuit.*
- *Page 32  
Projectile improvisé: En début de partie une Némésis a une réserve de 3 projectiles improvisés. Elle n'en ramasse pas d'autre en cours de partie.*
- *Mode Solo : pour éviter la confusion, le terme familier sauvage a été remplacé par familier enragé.*

## Variante Scénario

### Scénario 3: Les Œufs Version 2

Lorsqu'un gibier subit une perte d'Essence, lancer 1D6. Puis déplacez le d'une brindille dans le sens indiquée par le gabarit ci-dessous. Sur un résultat de 6, le gibier reste sur place. Si le gibier doit rentrer en contact avec une autre créature, arrêtez son mouvement juste avant la mise en contact.

