

FAQ & Errata pour Golgotha

Voici une FAQ pour Golgotha. Les réponses aux questions ont été fournies par Chris, l'auteur du jeu et compilées par moi même afin d'en faire un document accessible à tous les joueurs de Golgotha. Si vous avez des questions supplémentaires et/ou des réponses vous pouvez me contacter à l'adresse suivante : juggerpierre@yahoo.fr pour que j'update ce document. Merci!

Document updaté le 25 Mai 2008.

Jugger

Général

Q: Certaines compétences permettent de retirer des points d'action à une mêlée (comme « Averse du petit matin » pour le Maître de l'onde ou « Miasmes délétères » pour le Moissonneur). Dans le cas ou le combattant qui utilise cette compétence n'est pas en mêlée et qu'il retire des PA à une mêlée faut-il garder en mémoire cette perte de PA (jusqu'à la résolution des mêlées) ou bien cette compétence n'est pas utilisable sur une mêlée pendant la phase d'activation mais uniquement pendant la phase de résolution des mêlées?

R: Oui on conserve en mémoire le retrait des ces PA jusqu'à la résolution des mêlées.

Q: Dans le cas ou une compétence qui permet de retirer des PA dans une mêlée est utilisée en mêlée, les PA de l'adversaire sont retirés avant l'activation de la compétence qu'il à misée en même temps ou après l'activation de celle-ci?

R: Oui la perte de PA est effectué avant l'activation de la compétence adverse.

Q: Un combattant qui commence son activation dans la zone de contrôle d'un ennemi doit-il obligatoirement utiliser sa première action pour engager cet ennemi ou peut-il utiliser d'abord des actions pour se soigner (par exemple) et ensuite aller engager l'ennemi?

R: Il doit obligatoirement engager l'ennemi et ne peut utiliser des PA pour faire autre chose.

Q: Est-il possible de dépenser des PA lors d'une mêlée pour regagner des points de mana avant de miser des compétences?

R: Oui.

Q: Peut-on utiliser une compétence n'ayant pas l'attribut « mêlée » dans une mêlée?

R: Oui.

Q: Est-on obliger de maintenir une compétence ayant un coût d'entretien?

R: Non. Par contre une compétence ayant un coût de X lors du lancement et un coût de X

pour l'entretien ne peut être entretenu que si le joueur paye le même coût X pour le lancement et ensuite pour l'entretien.

Q: Peut-on invoquer deux fois la même incarnation?

R: Non. On ne peut invoquer qu'une seule incarnation par partie.

Q: Peut-on utiliser plusieurs fois de suite la même compétence pour en cumuler les effets?

R: Non. Par contre une même compétence peut être utilisée sur une cible différente lors du même tour.

Q: Lors qu'une figurine réagit à l'action d'une figurine ennemi quand la réaction à t-elle lieu?

R: La réaction à lieu à n'importe quel moment durant le déroulement de l'action de l'adversaire (au choix du joueur qui réagit)... sauf s'il s'agit de sa première action ET qu'il s'agit d'un mouvement. A ce moment il termine son mouvement avant que la réaction ne soit effectué.

Q: Combien de fois une figurine peut réagir à une figurine ennemi lors se son activation?

R: Une figurine offensive peut réagir avec 1 seul PA lors de l'activation d'une figurine ennemi (donc une seule réaction). Une figurine en défensif peut réagir avec 2 PA pour faire également une réaction.

Q: Combien de figurine peuvent réagir contre une figurine ennemi?

R: Toutes les figurines qui respectent les conditions de réactions peuvent le faire. Il est donc possible que toutes les figurines d'un joueur réagisse à l'activation d'une figurine ennemi.

Q: Lors d'une réaction à l'activation d'une compétence ennemi, quels effets sont résolus en premier? Ceux de la figurine qui réagit ou ceux de la figurine qui agit?

R: Dans ce cas la règle du « dernier activé, premier résolu » prévaut. Ce qui signifie que les effets de la figurine qui réagit sont résolus en premier, puis ceux de la figurine qui agit ensuite, si cela est toujours possible. En effet certaines compétences en réaction peuvent avoir pour conséquence de modifier les PA ou la mana de la cible. Dans ce cas, c'est encore la règle du "dernier entré....", et donc les PA ou la mana sont modifiés avant que la compétence du combattant actif ne soit activée, et donc ceci peut simplement l'annuler. Penser tout de même à dépenser les points même si la compétence a été annulée (puisque l'utilisation de la compétence a été annoncée il faut quand même essayer de l'activer en payant le coût ou le maximum de ce coût si la figurine ne possède plus assez de PA ou autres).

Q: Une figurine peut-elle réagir à une réaction.

R: Non.

Les Nains des Milles Pointes

Q: le Kami de l'air a une caractéristique de tir mais pas de grille de dégâts pour le tir... c'est normal?

R: Non, c'est un bug, le Kami de l'air ne tire pas.

Q: La capacité du Kami de l'air "Le marteau et l'enclume" indique que la mêlée reçoit un bonus de 3D sur sa main d'attaque... c'est pour les mains d'attaque de l'adversaire aussi ou pas?

R: Non, ça n'influence que la main d'attaque de son propre camp. En général quand rien n'est précisé c'est qu'il s'agit de son propre camp. Sinon on parle de la mêlée adverse. Ou alors on précise mêlée alliée. Mais si pas de précision, tout ce qui est du bonus concerne notre propre camp, tout ce qui est malus ou effets négatifs concerne le camp adverse.

Q: La capacité du Kami de l'air "Tempête locale" indique un malus de 1 action : ça veut dire que qu'il faut payer un point en plus?

R: Oui, toute compétence activée coûte 1PA de plus que prévu. Donc si l'adversaire lors du tour joue 2 compétences dans la zone d'effet, il devra pouvoir dépenser 2PA de plus que prévu, ou renoncer à tout ou partie de ses compétence pour ce tour.

Q: Que se passe-t-il quand deux Jamhaf qui se combattent (nain contre nain) activent pour la même mêlée la compétence "La queue du scorpion"

R: Pour cette compétence on considère qu'il s'agit d'une sorte de contre attaque. En gros, on laisse l'initiative à l'autre et on bénéficie de ses erreurs pour pouvoir lui retourner la monnaie de sa pièce. Si deux Guerriers Crocs l'activent EN MEME TEMPS, c'est à dire lors de la même phase de mise (1ère ou 2nd), elles s'annulent. Les deux adversaires laissent l'initiative à l'autre.... et perdent donc totalement leur temps, personne ne prenant l'initiative du coup. Les points sont pourtant tous dépensés..... et perdus.

Si par contre un joueur mise cette compétence lors de la 1ère mise et un autre lors de la seconde mise, alors on applique la seconde mise qui est résolue en premier (dernière mise, première sortie pour l'ordre de résolution des compétences). Le joueur qui a misé sur le premier tour de mise perd sa compétence et les points investis.

Q: Au moment ou "Tempête locale" est activée les combattants présent dans la zone d'influence doivent payer le coût supplémentaire immédiatement? même si la phase d'entretien est déjà passée?

R: La règle de tempête locale signifie que toute compétence activée dans la zone d'effet, et ce tant que tempête locale est active, coûtent 1PA supplémentaire pour être activée. Ceci ne concerne pas les compétences déjà activées (ou entretenues) avant que tempête locale ne soit elle même activée. Cette compétence n'ajoute pas de coût d'entretien supplémentaire sur les compétences à entretien.

Q: J'ai pas vraiment compris la compétence "rafale" de Jormil. On annule des touches de tir et on les répartit ensuite sur d'autres alliés... mais c'est pas obligé (puisque qu'on "peut" le faire). Bref pas tout compris.

R: En fait cette compétence s'étend dans toute la zone, c'est à dire à distance d'influence du Kuuki'Yg (de Jormil en l'occurrence). Si tu investis 3 points alors tu peux retirer jusqu'à

3 touches infligées à n'importe quel combattant allié à portée, que ces dégâts aient été portés au CAC ou à distance. Tu peux par exemple retirer une touche à un allié qui a reçu 1 touche par tir, puis garder les 2 dernières touches à retirer en réserve pour les retirer à une mêlée qui se trouve dans la zone lorsque ce sera son tour de résolution (car bien entendu au moment du lancement, tu ne sais peut être pas encore combien de touches seront effectivement infligées).

Q:"Mélancolie d'un ciel d'hiver" (du Maître de l'onde) fait perdre des PA aux adversaires dans la zone. Ils perdent tous X ou X est le nombre de PA perdus par tout le groupe?

R: Les PA perdus sont répartis librement entre les victimes comprises dans la zone au choix du lanceur. Elles ne subissent donc pas toutes forcément la même pénalité.

Q:"Mélancolie d'un ciel d'hiver" (du Maître de l'onde) indique 12 pas en mot-clé... il ne devrait pas y avoir centré à la place?

R: Non, en fait tu cible un endroit sur le plateau situé à 12 pas max. Tu places un pion et la zone d'effet s'étend à 4 pas de rayon tout autour (donc un diamètre de 10cm au total autour de ce point). Cette compétence n'est pas centrée autour du Maître de l'Onde.

Q: idem pour "Brouillard automnal" (du Maître de l'onde)?

R: Même réponse.

Q: Sur "Force du torrent" (du Maître de l'onde) il manque visiblement un tiret ("-") devant "seuil augmenté de 1 point" ?

R: Oui tout à fait. Ce sera corrigé dans une prochaine mise à jour.

Les Phàn'Lo

Q: L'attaque de FM des « Miasmes Délétores » utilise les valeurs de FM du moissonneur j'imagine?

R: Oui et ce même si le moissonneur est retiré de la partie avant la fin de l'effet de cette compétence.

Q: La compétence « Coupe-Souffle » de la Main d'Hija retire jusqu'à 3 PA de la mêlée adverse. Ces PA sont-ils retirés avant ou après l'activation de la compétence mise en jeu par le joueur adverse?

R: Avant l'activation de la compétence adverse.

Q: La compétence « Coupe-jarrets » de la Main d'Hija augmente le coût de déplacement de la cible. Est-ce le coût en PA qui est doublé, le mouvement qui est divisé par deux ou encore les pénalités de mouvement (du au terrain notamment) qui sont doublés?

R: C'est le coût en PA qui est doublé.

Q: Les racines tueuses du guerrier liane peuvent recevoir les dégâts à la place de la mêlée adverse... c'est bizarre. Ça veut dire que les Phan'Lo peuvent taper les racines à la place de leurs ennemis?

R: La carte sera modifiée pour plus de clarté. En fait pour la dernière phrase il faut se mettre dans la peau de la cible des racines tueuses. Ainsi la cible des racines tueuses (et ses alliés dans la même mêlée) peut infliger des dommages aux racines plutôt qu'à la mêlée adverse.

Q: Comment la « Fuite du Cuô'Limpa » du guerrier liane peut elle rompre une mêlée alors qu'elle ne peut être déclenchée qu'en dehors d'une phase de mêlée?

R: La carte sera modifiée.

Q: Le « Miasme affaiblissant » du pestilent indique un malus de 2 actions (sur un résultat de 4-6). Cela veut dire que la cible perd 2 PA?

R: Oui, il s'agit d'un bug de passage des anciennes versions aux nouvelles.

Les Golgares

Q: La compétence « Béni des Dieux » de l'Euménide permet de transférer des blessures. Ces blessures peuvent être transférée n'importe quand ou bien elle doivent transférée au moment ou la cible les subit? Si c'est la deuxième solution cette compétence ne peut être utilisée durant une mêlée dans laquelle l'Euménide ne se trouve pas (puisque qu'elle n'a pas de points d'action a ce moment là)?

R: Si, il suffit qu'elle soit en attitude défensive. A ce moment là elle conserve des PA pour, par exemple, se servir de cette compétence.

Q: L'utilisation du « Coup circulaire » du Garde Golgares suppose visiblement que le garde Golgares se trouve en mêlée pour l'utiliser. Sinon la cible peut subir des blessures provenant d'une mêlée ou le garde Golgares n'est pas impliquée...

R: La carte sera modifiée. En fait la compétence possède l'attribut mêlée.

Q: « Isolement » du Garde Golgares permet d'écartier un ennemi de la mêlée. Hors si grâce à cet ennemi mon adversaire à activé une compétence, celle-ci est elle annulée? Si oui le coût de cette compétence est-il payé? De plus si la compétence n'est pas activée est-il possible d'en jouer une autre en remplacement? Si ce n'est pas possible, est-il possible d'en miser une lors de la deuxième mise?

R: Oui la compétence activée par l'adversaire écartée est annulée et le coût est quand même payé. Il n'est pas possible d'en jouer une autre en remplacement mais il est tout à fait possible de miser une deuxième compétence.