

# Foire aux Questions

Version 1.0 – Février 2019

## Index

1. Objets, Sorts et Inventaire
2. Ennemis et Meule de Fromage
3. Talents de Personnages
4. Exploration et Règles Spéciales

### 1. Objets, Sorts et Inventaire

---

**Q :** Lorsqu'une souris se transforme en golem de cheddar, utilise-t-elle encore ses armes et son armure ?

**R :** *Non, car le golem de cheddar remplace les armes et l'armure. La souris attaque en mêlée sous sa forme de golem.*

**Q :** Certaines cartes Parchemin n'indiquent pas exactement de quelle manière les utiliser et s'en débarrasser. Doit-on défausser celles qui ne précisent pas ce que l'on doit faire après les avoir utilisées ? Les Parchemins coûtent-ils leur action aux souris ou peuvent-elles les utiliser gratuitement ?

**R :** *Les Parchemins sont des objets à usage unique. Sauf mention contraire sur la carte, leur utilisation est gratuite et ils doivent être défaussés ensuite.*

**Q :** En mode campagne, une souris peut-elle donner son équipement de départ à une autre ? Supposons que Collin donne son Armure de cuir à Nez et qu'à la fin du chapitre, Nez décide que cet équipement est le seul objet qu'il gardera pour le prochain chapitre. Puisqu'on doit toujours commencer un chapitre avec son équipement de départ, Collin récupère-t-il une autre Armure de cuir ?

**R :** *Une souris doit obligatoirement commencer l'aventure avec son équipement de départ. Si un échange ne contrevient pas à cette règle, vous pouvez y procéder ; sinon, c'est impossible.*

**Q :** Lorsqu'elle s'équipe d'une arme à une patte telle que la Dague, peut-elle s'équiper d'un deuxième objet à une patte puisque chacun n'occupe qu'une seule patte ? Ou est-ce interdit parce que c'est la même patte qui « brille » sur le dessin d'équipement de la carte ? Les règles laissent entendre que l'on peut, mais c'est l'autre patte qui « brille » sur les cartes de boucliers...

**R :** *Les souris ont le droit de s'équiper de deux armes à une patte, mais elles ne peuvent attaquer qu'avec une seule arme à la fois par attaque – et elles ne reçoivent donc que le bonus de l'arme choisie.*

**Q :** En attaquant un ennemi sur la même case avec le Bâton de Maginos, gagne-t-on le bonus d'attaque à distance indiqué sur la carte ?

**R :** *Ouï. Vous n'avez qu'à imaginer que l'arc devient une épée chaque fois que Maginos est sur la même case que des ennemis.*

**Q :** Si Tilda est blessée, cela compte-t-il pour déterminer le bonus de sa Masse d'armes si elle l'utilise pour attaquer ?

**R :** *Non, car seules les autres souris blessées comptent dans le bonus de Tilda.*

## 2. Ennemis et Meule de Fromage

---

**Q :** Lorsqu'une attaque-surprise survient, que fait-on du fromage posé sur la meule ?

**R :** Retirez tout le fromage de la meule et recommencez le remplissage à zéro.

**Q :** Lorsqu'une souris obtient un fromage sur son dé en se défendant contre une attaque de Cafards, cet ennemi peut-il lui voler son fromage ?

**R :** Oui. Si elle obtient un fromage sur un dé, la souris le place immédiatement dans sa réserve ou sur la meule de fromage.

**Q :** Que se passe-t-il si la meule contient 5 fromages et que l'ennemi Rats Guerriers obtient un fromage en essayant - sans succès - de se défendre contre Filch (qui possède la capacité Chapardeur) ?

**R :** Comme précisé auparavant, les résultats Fromage obtenus sur le dé sont résolus en premier. Dans le cas présent, le fromage obtenu par l'ennemi déclenche une attaque-surprise et oblige Filch à prendre un fromage dans la réserve générale (au lieu de la meule).

**Q :** Si une carte Initiative - Ennemi ne comporte aucun point de vie, combien de blessures doit subir l'ennemi pour être vaincu ?

**R :** Les cartes Initiative - Ennemi dépourvues de points de vie représentent des groupes d'ennemis. Chaque figurine de ce groupe a un seul point de vie.

## 3. Compétences de Personnages

---

**Q :** D'après les règles, on ne peut utiliser qu'une seule carte Compétence par tour. Mais est-il possible d'en utiliser plusieurs par manche ? Une souris peut-elle utiliser une compétence pendant son tour et, plus tard dans la même manche, recourir à une compétence défensive pendant le tour d'un adversaire ?

**R :** Vous ne pouvez utiliser qu'une compétence par tour. Cela signifie que si vous disposez d'une compétence qui se déclenche pendant le tour d'un autre personnage, elle ne peut servir qu'une seule fois pendant le tour de ce personnage. Si ledit personnage appartient à un groupe représenté par une seule carte, cette restriction s'applique à tout le groupe. Cependant, recourir à une compétence pendant le tour d'un autre personnage ne vous empêche pas d'en utiliser une pendant votre propre tour.

**Q :** Les effets de plusieurs compétences identiques se cumulent-ils ? Si Filch possède deux Dagues, diminue-t-il de 2 le nombre de dés lancés par les ennemis situés plus bas que lui sur la piste d'initiative ?

**R :** Plusieurs bonus sont effectivement cumulables mais vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme par attaque, ce qui empêche les compétences de deux armes (ici les Dagues) de se cumuler.

**Q :** Deux souris différentes peuvent-elles détenir la même carte Compétence ?

**R :** Il n'existe actuellement qu'un seul exemplaire de chaque compétence, donc pour l'instant la réponse est « Non ».

## 4. Exploration et Règles Spéciales

---

**Q :** Lorsque les souris retournent sur une tuile déjà explorée, piochent-elles une nouvelle carte Rencontre ?

**R :** Non. Les souris piochent une carte Rencontre (ou plusieurs, selon les règles spécifiques au chapitre) uniquement la première fois qu'elles entrent sur une tuile.

