

GEORGE R. R. MARTIN

LE TRÔNE DE FER™

LE JEU DE PLATEAU

SECONDE ÉDITION

FAQ ET ERRATA – VERSION 2.0

Ce document contient les errata et répond aux questions fréquemment posées sur les règles du *Trône de Fer : Le Jeu de Plateau*, 2^{de} Édition ainsi que de ses extensions *Une Danse avec les Dragons*, *Un Festin pour les Corbeaux* et *Mère des Dragons*. Les ajouts et modifications depuis la dernière version sont indiqués en bleu.

ERRATA ET CLARIFICATIONS DE RÈGLES

Cette section recense les modifications apportées au Livret de Règles imprimé. Sauf indication contraire, elles concernent uniquement la boîte de base.

Égalités

L'ordre de priorité concernant les égalités à la fin du 10^e tour de jeu (jusqu'alors listé dans le troisième paragraphe de la section « Victoire » en page 16 des règles) est désormais le suivant :

- 1) Le plus grand total de zones terrestres contrôlées
- 2) La plus haute position sur la piste de Ravitaillement
- 3) La plus haute position sur la piste du Trône de Fer

Écran du Joueur Lannister

La section « Préparation » de la Maison Lannister devrait dire :

- ↳ 1 Bateau sur la Passe d'Or
- ↳ 1 Bateau au Port de Port-Lannis
- ↳ 1 Chevalier et 1 Fantassin sur Port-Lannis
- ↳ 1 Fantassin sur Pierremouëtier

Ordre de résolution des pénalités d'une carte Sauvageon

Lors d'une défaite contre les Sauvageons, on résout en premier la pénalité du « plus faible enchérisseur », puis on résout les pénalités des « autres joueurs » dans l'ordre du tour.

Remélanger le paquet Cours de la Bataille

Immédiatement avant l'étape « Choix et Révélation des Cartes Maison » de chaque combat on mélange toutes les cartes Cours de la Bataille pour former un nouveau paquet.

Informations Cachées sur les cartes Maison défaussées

La main d'un joueur et ses cartes défaussées sont toujours consultables. La défausse des cartes Maison d'un joueur peut être examinée

par ses adversaires à n'importe quel moment, y compris pendant toutes les étapes du combat.

Pions Ordre dans les zones sans unité

À la fin de l'étape « Nettoyage après Combat » d'une bataille, tous les pions Ordre assignés à des zones qui ne contiennent aucune unité sont retirés.

Cartes Cours de la Bataille

Vous trouverez ci-dessous une liste détaillée des étapes du combat (voir page 21 des règles du jeu de base) lorsque des cartes Cours de la Bataille sont utilisées :

1. *Demande de soutien*
2. *Calcul de la Force de Combat initiale*
3. *Choix et révélation des cartes Maison*
 - a. Chaque joueur choisit ses cartes Maison.
 - b. Chaque joueur révèle simultanément ses cartes Maison ; certaines capacités peuvent être résolues à ce moment-là.
 - c. Piochez les cartes Cours de la Bataille
4. *Utiliser la Lame d'Acier Valyrien*
 - a. (Optionnel) Utilisez la Lame d'Acier Valyrien pour défausser la carte Cours de la Bataille et en piocher une autre.
 - b. Révélez les cartes Cours de la Bataille.
 - c. (Optionnel) Si vous ne l'avez pas déjà utilisée, la Lame d'Acier Valyrien vous permet d'ajouter +1 à votre force de combat.
5. *Calcul de la Force de Combat finale*
6. *Résolution du combat*
 - a. Déterminez le vainqueur
 - b. Le perdant subit des pertes à cause des symboles Épée et des capacités.
 - c. Le perdant subit des pertes à cause des symboles Crâne sur les cartes Cours de la Bataille.
 - d. Résolvez les retraites et les déroutes.
 - e. Effectuez le nettoyage du combat.

Offrir des pions Pouvoir (extension *Mère des Dragons*)

Pendant un combat, les pions Pouvoir ne peuvent être offerts qu'au cours de l'étape « Demande de Soutien », et non durant n'importe laquelle des autres étapes du combat.

ERRATA ET CLARIFICATIONS DE CARTES

Carte Westeros « L'Hiver Vient »

Cette capacité devrait dire : « Mélangez immédiatement ce paquet et sa pile de défausse (y compris cette carte). Puis piochez et résolvez une nouvelle carte. »

Carte Maison Victarion Greyjoy

Cette capacité devrait dire : « Si vous attaquez, tous vos Bateaux participants (y compris les Bateaux Greyjoy en soutien) ajoutent +1 supplémentaire à votre force de combat. »

Carte Maison Kevan Lannister

Cette capacité devrait dire : « Si vous attaquez, tous vos Fantassins participants (y compris les Fantassins Lannister en soutien) ajoutent +1 supplémentaire à votre force de combat. »

Carte Maison Ser Addam Marpeux (extension Une Danse avec les Dragons)

Cette capacité devrait dire : « Si vous attaquez, tous vos Chevaliers participants (y compris les Chevaliers Lannister en soutien) ajoutent +1 supplémentaire à votre force de combat. »

Carte Maison Paxter Redwyne (extension Une Danse avec les Dragons)

Cette capacité devrait dire : « Si la zone de bataille est une zone maritime, tous vos Bateaux participants (y compris les Bateaux Tyrell en soutien) ajoutent +1 supplémentaire à votre force de combat. »

Carte Maison Xaro Xhoan Daxos (extension Mère des Dragons)

Cette capacité devrait dire : « Si vous avez plus de Bateaux que votre adversaire dans la zone de bataille, chacun de vos Bateaux dans la zone de bataille ajoute +1 supplémentaire à votre force de combat. »

Carte Maison Rakharo (extension Mère des Dragons)

Cette capacité devrait dire : « Si la zone de bataille est une zone terrestre qui ne contient ni Forteresse ni Château, chacun de vos Chevaliers dans la zone de bataille ajoute +2 supplémentaires à votre force de combat. »

FOIRE AUX QUESTIONS GÉNÉRAL/BOÎTE DE BASE

Cette section répond aux questions les plus fréquemment posées sur *Le Trône de Fer : Le Jeu de Plateau, 2^{de} Édition*.

Cartes Maison

Q : Si le texte d'une carte Maison indique « après le combat... », quand résout-on cette carte ?

R : À la fin de l'étape « Nettoyage après Combat » pendant la résolution de la bataille (quand les cartes Maison jouées sont défaussées).

Q : Si le texte d'une carte Maison indique « immédiatement... », quand résout-on cette carte ?

R : Après la résolution des capacités « ignorer » ou « annuler », mais avant la résolution d'autres effets.

Q : Lorsque le texte d'une carte Maison nécessitant qu'un joueur reçoive du soutien (ou n'en reçoive pas) est résolu, ce soutien doit-il venir uniquement des unités de ce joueur ?

R : Non, il peut venir de ses propres unités ou de celles d'une autre Maison qui a choisi de le soutenir (ou bien des deux).

Q : La capacité de la carte Robb Stark peut-elle être résolue si un joueur gagne le combat en tant que défenseur ?

R : Oui. La carte Robb Stark est résolue comme suit :

Lorsque le joueur Stark remporte le combat en tant que défenseur, l'attaquant vaincu doit battre en retraite. Les options de retraite d'un attaquant sont normalement limitées à la zone d'où il est venu. Toutefois, la carte de Robb autorise le joueur Stark défenseur à choisir n'importe laquelle des zones suivantes :

- ↳ Celle d'où l'attaquant est venu
- ↳ Une zone adjacente à la zone de bataille et qui est contrôlée soit par personne, soit par l'attaquant
- ↳ Une zone connectée à la zone de bataille par les Bateaux de l'attaquant et qui est contrôlée soit par personne, soit par l'attaquant

Le joueur Stark ne peut pas choisir la deuxième ou la troisième option si cela amène l'attaquant à excéder les limites de son ravitaillement. Puisque la première option (battre en retraite dans la zone d'où il est venu) ne peut pas obliger l'attaquant à excéder cette limite, elle reste disponible en permanence.



Q : Si le joueur Stark joue sa carte Roose Bolton (et perd) contre la carte Barriol de la Maison Baratheon, dans quel ordre résout-on les effets de ces cartes ? Le joueur Baratheon défausse-t-il une carte du joueur Stark quand celui-ci a complété sa main ?

R : La capacité de Roose est résolue en premier, puis celle de Barriol. Le joueur Stark pioche d'abord ses cartes, puis le joueur Baratheon défausse la carte de son choix parmi celles que son adversaire vient de récupérer.

Q : Que se passe-t-il lorsque Barriol est joué contre la dernière carte Maison dans la main d'un adversaire ?

R : La capacité de Barriol est résolue après que l'adversaire a récupéré ses cartes Maison dans la défausse. Ainsi, Barriol permet au joueur Baratheon de défausser l'une de ces nouvelles cartes.

Q : Si un effet (tel que la capacité de la carte Barriol) force un joueur à défausser sa dernière carte Maison, ce dernier récupère-t-il ensuite sa main entière de cartes Maison ?

R : La carte défaussée par l'effet est considérée comme la dernière carte jouée, et elle reste donc dans la pile de défausse tandis que les six autres retournent dans la main du joueur.

Q : Un joueur peut-il utiliser Renly Baratheon pour améliorer l'un de ses Fantassins en déroute ?

R : Oui, mais la nouvelle unité reste en déroute jusqu'à la fin du tour.

Q : La capacité de la carte Salladhör Saan réduit à 0 la force de combat de tous les Bateaux non Baratheon. Cela annule-t-il également la force de combat générée par les pions Ordre (comme le pion Soutien +1) ?

R : Non.

Q : Si le joueur Greyjoy joue sa carte Victarion Greyjoy contre la carte Baratheon Salladhör Saan, les Bateaux Greyjoy participants voient-ils leur force de combat réduite à 0 ?

R : Puisque les deux capacités se produisent pendant la même fenêtre de résolution, c'est l'ordre du tour qui en décide. Si le joueur Greyjoy est le premier dans l'ordre du tour, Salladhör Saan est résolu après Victarion et la force de combat des Bateaux Greyjoy est réduite à 0.

Q : Lorsque la carte Tyrion Lannister renvoie une carte dans la main du joueur Greyjoy, ce dernier peut-il choisir Aeron Tifs-Trempés et utiliser sa capacité pour rejouer la carte renvoyée dans sa main ?

R : Oui.

Q : Le tour d'un joueur peut-il être « passé » si la carte Doran Martell déplace son marqueur sur la dernière position de la piste du Trône de Fer ?

R : Oui. Il est possible que le tour d'une Maison soit passé après la résolution de la capacité de Doran Martell. L'ordre du tour de la piste du Trône de Fer est toujours appliqué selon sa situation actuelle : le joueur en position 1 joue le premier, suivi du joueur en position 2, puis du joueur en position 3, etc. C'est la position sur la piste qui détermine le joueur actif, quelles que soient les Maisons qui ont déjà joué leur tour.

Par exemple, si le joueur actif est en position 5 et qu'il est déplacé en position 6 à cause de la capacité de Doran Martell, il deviendrait le joueur suivant car la position 6 est **toujours** jouée après la position 5, peu importe quelles Maisons occupaient précédemment ces cases. De la même manière, le joueur qui était en position 6 (et qui se retrouve maintenant en position 5) doit attendre le prochain cycle de tours pour résoudre son ordre suivant.

Q : Le joueur affecté par la carte Doran Martell (qui le déplace sur la dernière case de la piste de la Cour du Roi) perd-il les pions Ordre Spécial déjà posés sur le plateau ?

R : Non.

Q : Si un joueur gagne un pion Domination grâce à la capacité de la carte Doran Martell (ou à un autre effet atypique similaire), ce pion conserve-t-il son état actuel ?

R : Oui. S'il a déjà été utilisé pendant ce tour (et donc retourné sur son côté pâle), il reste utilisé pour le joueur qui vient de le récupérer jusqu'à ce qu'il soit retourné à la fin de la Phase d'Action.

Q : Si, après avoir joué la carte Loras Tyrell, un joueur gagne un combat en tant qu'attaquant contre un joueur ayant utilisé la carte Arianne Martell en tant que défenseur, l'ordre de Marche Tyrell est-il toujours déplacé dans la zone vide ?

R : Techniquement parlant, oui. Mais le pion Ordre de Marche Tyrell est retiré à la fin de l'étape « Nettoyage après Combat » et devient donc effectivement inutilisable.

Q : Si la capacité de Mace Tyrell détruit la dernière unité en défense, le combat continue-t-il quand même ?

R : Oui.

Q : Si le joueur Tyrell choisit d'utiliser la carte Reine des Épines pour retirer un pion Ordre de Soutien d'une zone adjacente fournissant du soutien dans ce combat, les unités dans cette zone adjacente sont-elles toujours prises en compte pour déterminer la force de combat finale ?

R : Non, l'adversaire du joueur Tyrell n'ajoute pas la force des unités en soutien dans la zone où le pion Ordre de Soutien a été retiré. Comme indiqué à la page 20 des règles du jeu de base : « Certaines capacités de cartes Maison peuvent modifier la force de combat initiale. »

Combat et Mouvement des Unités

Q : Peut-on choisir des Engins de Siège pour satisfaire le nombre nécessaire de pertes subies par le perdant lors d'un combat ?

R : Non. Les Engins de Siège sont automatiquement détruits lors d'une défaite au combat, en plus de toutes les autres pertes encaissées.

Q : Après avoir remporté un combat, si un joueur subit des pertes qui éliminent toutes ses unités dans la zone de bataille, le perdant doit-il quand même battre en retraite ?

R : Oui.

Q : Le déplacement d'unités d'un joueur dans une zone contenant uniquement un pion Pouvoir adverse (et pas d'unités ennemies) déclenche-t-il un combat ?

R : Non.

Q : Le déplacement d'unités d'un joueur dans une zone contenant uniquement des unités ennemies en déroute déclenche-t-il un combat ?

R : Oui.

Q : Les unités en déroute peuvent-elles fournir du soutien ?

R : Aucune unité en déroute (qu'elle soit attaquante, défensive ou en soutien) ne peut faire contribuer sa force de combat dans la bataille. Elles sont considérées comme des unités dont la force de combat est 0 et ne peut être modifiée. Toutefois, elles participent toujours au combat pour ce qui est de la résolution des capacités de cartes, comme celle de Renly Baratheon. Les unités qui ne sont pas en déroute et qui se trouvent dans la même zone que des unités en déroute fournissent normalement du soutien.

Q : À quel moment le vainqueur d'un combat exerce-t-il le contrôle de la zone de bataille ?

R : Le contrôle sur une zone ne change que lorsque toutes les étapes du combat ont été effectuées. Dans le cas d'une zone complètement vide, elle n'est contrôlée par l'attaquant à aucun moment du combat (et ne compte pas pour ses conditions de victoire).

Q : Lorsqu'un joueur résout un ordre de Marche et le divise en deux zones, une de combat et une non combat, le mouvement non combat peut-il excéder momentanément le ravitaillement pendant que le mouvement combat atteint sa destination ?

R : Non. Avant que le combat ne débute, tous les autres mouvements non combat depuis la zone à laquelle le pion Ordre de Marche est assigné doivent être résolus simultanément, et ce sans dépasser la limite de ravitaillement.

Q : Lorsqu'un joueur bat en retraite après un combat où il était le défenseur, peut-il se rendre dans n'importe quelle zone amie ?

R : Non. La zone dans laquelle il bat en retraite doit être soit adjacente, soit connectée par un transport en Bateau.

Q : Lorsqu'un joueur résout un ordre de Marche et déplace toutes ses unités hors de la zone de départ d'un adversaire sans y laisser de pion Pouvoir pour en prendre le contrôle, où doit-il battre en retraite s'il perd le combat qui s'ensuit ?

R : Dans ce cas, ses troupes n'ont pas de zone « légale » dans laquelle battre en retraite et doivent donc être détruites.

Q : Le transport en Bateaux peut-il servir à apporter du soutien dans une zone qui n'est pas adjacente à celle qui contient le pion Soutien ?

R : Non.

Q : Dans quel ordre les joueurs doivent-ils déclarer, accepter et décliner le soutien ?

R : Dans l'ordre du tour, chaque Maison dont au moins un pion Soutien est adjacent à la zone de bataille (y compris celle du défenseur et de l'attaquant) doit effectuer l'une des choses suivantes :

- ♪ Déclarer laquelle de ses zones de soutien elle offre à l'attaquant
- ♪ Déclarer laquelle de ses zones de soutien elle offre au défenseur
- ♪ S'abstenir de soutenir l'un ou l'autre des deux camps

Le joueur qui reçoit du soutien doit accepter ou décliner chaque proposition au moment où elle est faite. Note : Un joueur ne peut pas offrir de soutien contre ses propres troupes.

Q : Si plusieurs pions Soutien d'un même joueur sont adjacents à la zone de bataille, celui-ci doit-il déclarer la Maison que tous ses pions secondent à la fois ? Peut-il choisir de diviser son soutien et offrir son aide à plusieurs adversaires distincts ?

R : Lorsque c'est à lui de déclarer le soutien (d'après sa position dans l'ordre du tour), un joueur doit choisir **une** Maison à laquelle **tous** ses ordres de Soutien prêtent main-forte. Il ne peut pas soutenir deux Maisons ennemies lors d'un même combat.

Q : Est-il possible que la force de combat initiale ou finale d'un joueur soit négative ?

R : Bien qu'un joueur puisse avoir une force de combat initiale négative, toute force de combat finale inférieure à 0 est considérée comme étant de 0.

Cartes Westeros et Sauvageons

Q : La carte Westeros « L'Hiver Vient » est-elle remélangée dans le paquet lors de sa résolution ?

R : Oui.

Q : Un symbole Sauvageons révélé par la carte « L'Hiver Vient » peut-il déclencher une attaque des sauvageons ?

R : Oui. Contrairement à la plupart des autres cartes Westeros, « L'Hiver Vient » est conçue pour être résolue immédiatement lorsqu'elle est piochée, et non pas pendant l'étape 4 « Résoudre les cartes Westeros ».



Q : La seconde option de la carte Westeros « Noires Ailes, Noires Nouvelles » autorise-t-elle les Bateaux au Port à collecter un pion Pouvoir ?

R : Oui. Cette partie de l'effet agit exactement comme la carte Westeros « Jeu des Trônes », de sorte que la règle « Commercer avec les Cités Libres » s'applique toujours (voir page 25 des règles du jeu de base).

Q : Si le pion Menace des Sauvageons est sur la case 0 de la piste des Sauvageons et qu'une carte Westeros « Attaque des Sauvageons » est piochée, est-elle résolue normalement ? Une défaite est-elle possible ?

R : La carte « Attaque des Sauvageons » est résolue quelle que soit la position du pion Menace des Sauvageons. Les joueurs doivent toujours miser des pions Pouvoir contre les sauvagesons mais, dans ce cas, ils sont sûrs de l'emporter.

Q : Lorsque la pénalité de la carte Sauvageons « La Horde Descend » est résolue, les deux unités que le plus faible enchérisseur détruit peuvent-elles venir de zones différentes ?

R : Non. Toutes les unités détruites doivent venir d'une seule zone contenant un Château ou une Forteresse.

Q : Lorsque la pénalité de la carte Sauvageons « Raid Préventif » est résolue, le plus faible enchérisseur peut-il choisir l'un des effets s'il n'est pas capable de l'appliquer en entier ?

R : Oui. Par exemple, un joueur peut choisir l'option B même s'il se trouve déjà en dernière position de toutes les pistes d'Influence.

Q : Lorsque la pénalité de la carte Sauvageons « Rassemblement à la Laitouse » est résolue, quand et comment le plus faible enchérisseur récupère ses cartes Maison défaussées s'il ne lui en reste plus que deux en main et qu'elles ont la même force de combat ?

R : Le plus faible enchérisseur commence par choisir et défausser une carte. Il défausse ensuite la dernière et la laisse dans la pile de défausse tout en récupérant les six autres (y compris celle qu'il a choisi de défausser en premier).

Ports

Q : Existe-t-il une différence entre les formules « zone maritime connectée » et « zone maritime adjacente » ?

R : Non, ces termes sont interchangeables.

Q : Si un joueur déplace toutes ses unités hors d'une zone terrestre (autre que sa zone de départ) reliée à un Port sans y laisser de pion Pouvoir, qu'arrive-t-il à ses Bateaux dans le Port ?

R : Les Bateaux laissés dans un Port connecté à une zone non contrôlée sont aussitôt détruits. Si la zone terrestre connectée au Port est une zone de départ ennemie, ces Bateaux peuvent immédiatement être remplacés par ceux de cet adversaire (comme indiqué dans la section « Prendre le Contrôle d'un Port Ennemi » en page 25 des règles du jeu de base).

Q : Les Bateaux d'un joueur peuvent-ils battre en retraite dans un Port connecté à une zone terrestre non amie ?

R : Non. Le joueur doit contrôler la zone terrestre connectée pour déplacer des Bateaux dans un Port (y compris lors d'une retraite).

Q : Lorsqu'un joueur recrute des Bateaux dans une zone contenant un Port, les règles indiquent qu'il « ... peut placer ses bateaux directement dans la zone maritime adjacente ou dans le Port. » En cas de recrutement dans une Forteresse, le « ou » de cette phrase des règles implique-t-il que ce joueur ne peut faire que l'un ou l'autre, mais pas les deux ?

R : Non. Un joueur peut dépenser ses points de recrutement pour recruter des Bateaux dans des zones différentes, par exemple un la zone maritime adjacente et un autre dans le Port connecté.

Pouvoir et Enchère

Q : À quel moment d'une enchère les joueurs doivent-ils annoncer leurs pions Pouvoir disponibles ?

R : Au début de chaque enchère, chaque joueur doit annoncer de combien de pions Pouvoir il dispose avant de les cacher temporairement derrière son écran.

Q : Si un ordre de Consolidation de Pouvoir dans une zone maritime est pillé, le joueur responsable effectue-t-il un pillage ?

R : Oui.

Q : Un joueur peut-il choisir de retirer l'un de ses propres pions Pouvoir du plateau ?

R : Non, les joueurs ne peuvent pas décider de récupérer des pions Pouvoir déjà posés sur le plateau pour établir le contrôle.

Divers

Q : Que se passe-t-il si un joueur n'a plus aucun Château ni Forteresse et n'a plus d'unités à activer ? Est-il éliminé de la partie ?

R : Non, il continue seulement à jouer avec le peu de ressources qu'il lui reste.

Q : Un joueur peut-il utiliser le pion Ordre Spécial de Consolidation de Pouvoir pour recruter des troupes dans une zone qui ne contient ni Château ni Forteresse ?

R : Non.

FOIRE AUX QUESTIONS EXTENSIONS

Cette section répond aux questions les plus fréquemment posées sur les extensions du *Trône de Fer : Le Jeu de Plateau, 2^{de} Édition*.

Une Danse avec les Dragons

Q : Quelle est la force de combat maximale fournie par la capacité de la carte Mance Rayder ?

R : Dix. Puisque le pion Menace des Sauvageons ne peut atteindre la position 12 pendant la Phase d'Action, Mance est incapable d'offrir une force de combat de 12.

Q : Lorsque la capacité de la carte Rodrik le Bouquineur est résolue, le joueur peut-il également regarder la pile de défausse du paquet Westeros choisi ?

R : Non. Le terme « paquet » ne s'applique qu'aux cartes toujours posées face cachée et qui n'ont pas encore été utilisées. Celles qui l'ont déjà été sont considérées comme la « pile de défausse ».

Un Festin pour les Corbeaux

Q : Lorsque la carte Westeros « Raid des Fer-Nés » est résolue, les objectifs spéciaux sont-ils également pris en compte pour calculer « au moins 2 cartes Objectif décomptées » ?

R : Non.

Q : La carte Winterfell est-elle prise en compte pour calculer les cinq Châteaux et Forteresses nécessaires pour calculer l'objectif spécial de la Maison Stark ?

R : Oui.

Q : La carte Objectif « Garde de la Croisée » nécessite-t-elle de contrôler deux zones reliées par un même pont ou quatre zones reliées par deux ponts distincts ?

R : Une seule paire de zones est nécessaire, pour un total de deux zones.

Q : Lorsque la carte Objectif « Entreprises Mercantiles » est résolue, un joueur doit-il avoir des Bateaux dans les Ports pour la contrôler ?

R : Non, il lui suffit de contrôler la zone terrestre connectée.

Q : En jouant avec l'extension Un Festin pour les Corbeaux, comment sont gérées les égalités à la fin du 10^e tour ?

R : Si aucun joueur n'a totalisé 7 points de victoire à la fin du 10^e tour de jeu, le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire et qui occupe la plus haute position sur la piste du Trône de Fer.

Mère des Dragons

Q : En jouant avec l'extension Mère des Dragons à 3 ou 4 joueurs, utilise-t-on la plaque Cour du Roi ?

R : Non, cette plaque n'est pas utilisée avec les Vassaux – quel que soit le nombre de joueurs.

Q : Si le plateau latéral Essos (et donc la Banque de Fer) n'est pas utilisée pendant la partie, peut-on quand même jouer avec les ordres maritimes spéciaux Banque de Fer ?

R : Oui. Ils fonctionnent comme des pions Ordre Maritime vierges (sans effet).

Q : Lorsque la carte de combat d'un joueur non Vassal fait référence à « votre adversaire », concerne-t-elle le Vassal que ce joueur affronte ou son commandant ?

R : « Votre adversaire » s'adresse au Vassal lui-même. Son commandant joue à peine pour le compte du Vassal lors de certaines parties de son tour ou de son combat (sauf en ce qui concerne la Lame d'Acier Valyrien).

Q : Lorsque la carte Robert Arryn est résolue contre un Vassal, des cartes Maison de ce Vassal sont-elles retirées de la partie ?

R : Non. Les Vassaux n'ayant pas de pile de défausse, ils ne peuvent pas être ciblés par de tels effets.

Q : Si un joueur doit commander plusieurs Vassaux, ces derniers sont-ils sélectionnés en même temps ?

R : Oui. Lorsque vient le tour d'un commandant de choisir un Vassal, il en sélectionne un (ou passe) pour chacun des marqueurs Vassal qu'il détient.

Q : Les Vassaux sont-ils compris dans « l'ordre du tour » ?

R : Oui.

Q : La carte Westeros « Tempête d'Épées » empêche-t-elle de placer ou d'exécuter un pion Ordre « Défense/Recruter » d'un Vassal ?

R : Oui. « Défense/Recruter » est un type de pion Ordre de Défense, et ne peut donc pas être joué. Note : Ce pion n'est pas un ordre de Consolidation de Pouvoir.

Q : Le pion Ordre « Défense/Recruter » d'un Vassal est-il retiré s'il sert d'ordre de Défense ?

R : Non. Tout comme les ordres de Défense, ces pions ne sont pas retirés après avoir été servi pour se défendre. Ils peuvent être réutilisés plus tard en guise d'ordre de Défense et/ou de Recrutement pendant l'étape « Résolution des ordres de Consolidation de Pouvoir ».

Q : Un commandant peut-il lancer une attaque contre l'un de ses propres Vassaux, ou inversement ?

R : Non.

Q : Un commandant peut-il soutenir une attaque contre l'un de ses propres Vassaux, ou inversement ?

R : Non, un commandant ne peut pas soutenir une attaque effectuée contre l'un de ses Vassaux. De la même manière, un Vassal ne peut pas soutenir une attaque contre son commandant ou contre un autre Vassal de son commandant.

Q : L'un des Vassaux d'un commandant peut-il attaquer ou piller un autre de ses Vassaux ?

R : Non. Un commandant ne peut pas attaquer ou piller l'un de ses Vassaux, pas plus que ses Vassaux ne peuvent s'attaquer ou se piller les uns les autres.

Q : Des effets comme celui de la carte Sauvageons « Le Roi Au-delà du Mur » ou la capacité de la carte Doran Martell peuvent-ils obliger le joueur Targaryen à quitter la dernière position des pistes d'Influence ?

R : Non. Tout effet qui ferait remonter le joueur Targaryen vers une meilleure position sur les pistes est ignoré. De même, tout effet qui enverrait un joueur en dernière position d'une piste d'Influence le ferait à la place descendre à la position 7.

Q : Lorsque le joueur Targaryen résout la carte Viserys Targaryen pour défausser son Khal Drogo, ce dernier est-il retiré de la partie ?

R : Non. La capacité d'une carte Maison ne fait effet que si elle est jouée en tant que Maison choisie pendant un combat.

Q : Les pions Loyauté peuvent-ils être placés sur les zones maritimes ou en être retirés ?

R : Non, ils ne peuvent être assignés qu'à des zones terrestres.

Q : Lorsqu'un pion Loyauté est placé sur une zone contrôlée par le joueur Targaryen ou en est retiré, ce joueur le gagne-t-il et le décompte-t-il immédiatement ?

R : Oui.

Q : Si le joueur Targaryen ne paie pas les intérêts d'un de ses prêts, le possesseur de la Lame d'Acier Valyrien peut-il choisir de tuer un Dragon ?

R : Oui.

Q : Puisque la Maison Targaryen ne possède aucune unité Engin de Siège, que se passe-t-il lorsqu'un effet l'autorise à en gagner un (comme le prêt Ingénieurs de Siège) ?

R : Le joueur Targaryen ignore cette partie de l'effet. Il ne peut pas gagner ou recruter d'Engins de Siège, même lorsqu'un effet indique le contraire.

Q : Pendant la résolution d'une enchère sur une piste d'Influence, le joueur Targaryen répartit-il les pions Pouvoir qu'il a misés avant ou après que le possesseur du pion Trône de Fer a tranché les égalités ?

R : Le joueur Targaryen répartit ses pions Pouvoir immédiatement après les avoir révélés, et donc avant que le possesseur du pion Trône de Fer ne décide comment trancher les égalités.

Q : Si le joueur Targaryen résout un ordre de Marche et entre dans une zone contenant des unités d'une autre Maison et un pion Loyauté, récupère-t-il immédiatement ce pion ?

R : Non. Le joueur Targaryen doit contrôler cette zone, ce qui signifie qu'il lui faut d'abord remporter le combat et qu'au moins une unité survivante reste dans la zone. Par exemple, la capacité de la carte Arianne Martell empêcherait le joueur Targaryen de récupérer un pion Loyauté dans la zone de bataille.

Q : Un ordre maritime Banque de Fer situé dans un Port peut-il être résolu si des Bateaux ennemis se trouvent dans la zone maritime adjacente ?

R : Oui.

Q : Lorsqu'un joueur obtient un prêt, peut-il ignorer intentionnellement une partie de l'effet ?

R : Non. Il doit le résoudre autant que possible et ne peut pas en ignorer volontairement une partie s'il est capable de la remplir.

Q : Un joueur doit-il être capable de résoudre entièrement l'effet d'un prêt pour pouvoir l'obtenir ?

R : Non, il peut le demander quel que soit son effet (à condition qu'il puisse payer son coût initial en pions Pouvoir). Toute partie de l'effet qu'il ne peut pas résoudre est alors ignorée.

Q : Si un joueur n'a accès à aucune des unités indiquées sur un prêt de la Banque de Fer (comme le joueur Targaryen, qui ne possède aucun Engin de Siège), peut-il malgré tout obtenir ce prêt et résoudre l'effet de la carte ?

R : Oui. Il reçoit toutes les unités qu'il lui est possible de récupérer et ignore les autres.

Q : Lorsque la carte Prêt « Pyromant » est résolue pour dégrader un Château dans une zone qui contient un Port, le Port cesse-t-il de fonctionner ?

R : Non.

Q : Un joueur peut-il placer le pion Ordre de Défense +3 de son Vassal si l'effet de la carte Westeros « Tempête d'Épées » est toujours actif ?

R : Non.

Q : La carte Westeros « Un Festin pour les Corbeaux » empêche-t-elle de placer ou d'exécuter un ordre Banque de Fer ?

R : Non. L'ordre Banque de Fer n'est pas un type de pion Ordre de Consolidation de Pouvoir (même s'il agit pendant la même fenêtre de résolution), et cette carte ne l'affecte donc pas.

Q : Lorsque la carte Westeros « Le Feu Fait Chair » est résolue, le joueur Targaryen peut-il choisir n'importe quel nombre de pions Force des Dragons à déplacer sur le cartouche ?

R : Non, un seul pion peut être déplacé.

Q : Lorsque la carte Westeros « Jouer avec le Feu » est résolue, le joueur Targaryen peut-il choisir un joueur qui n'a pas d'unités disponibles ?

R : Non.

Q : Lorsque la carte Westeros « Le Feu Fait Chair » est résolue, le joueur Targaryen peut-il choisir de ne résoudre aucune des options ?

R : Oui, car l'application de chaque effet est optionnelle.

Q : Lorsque les cartes Westeros « La Nouvelle se Répand Vite » et « Disperser la Dissidence » sont résolues, un joueur peut-il de ne pas déplacer de pion Loyauté ?

R : Non. Chaque joueur doit choisir un pion à déplacer, y compris le joueur Targaryen.

Q : Lorsque les cartes Westeros « La Nouvelle se Répand Vite » et « Disperser la Dissidence » sont résolues, un même pion Loyauté peut-il être déplacé plusieurs fois ?

R : Oui, y compris en aller-retour entre les mêmes zones.

Q : Un joueur peut-il refuser les pions Pouvoir que lui offre un adversaire ?

R : Oui.



EDGE

©2018 Fantasy Flight Games et George R.R. Martin. Les noms, descriptions et représentations faites dans ce jeu sont des adaptations de l'oeuvre sous copyright de George R.R. Martin. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans son autorisation. Sous licence de George R.R. Martin. Le Trône de Fer est TM de George R.R. Martin. FFG Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.