

LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE FIGURINES

RÈGLES DU JEU



VERSION 2021

CM
ON



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
taking miniatures to the next level...



LE TRÔNE DE FER
LE JEU DE FIGURINES

APP CONSEIL DE GUERRE

- Création d'Armée
- Bibliothèque de cartes
- Suivi de Collection

TÉLÉCHARGER



INTRODUCTION

La Guerre des Cinq Rois commença officiellement en 298 Ap.-C, mais elle prend racine dans les tensions qui régnaient entre les maisons Lannister de Castral Roc et Stark de Winterfell. Les sages s'accordent à dire que c'est l'arrestation de lord Eddard Stark par le roi Joffrey Baratheon qui fût le premier catalyseur de la tentative de sécession des Stark et qui, au bout du compte, déclencha la Guerre des Cinq Rois.

Suite à l'arrestation de lord Eddard, son fils aîné Robb Stark, soutenu par nombre de bannerets du Nord, leva une armée pour marcher sur le Sud dans le but d'arracher lord Eddard des mains des Lannister. Les Forces de Robb Stark étaient, pour la majeure partie, constituées de vassaux animés d'une loyauté sans faille, forgée par le règne avisé de lord Eddard. Il convient de noter que leur objectif principal était bien de libérer lord Stark, et non de s'emparer du Trône de Fer.

Joffrey 1^{er}, héritier direct du roi Robert, monta sur le Trône de Fer. Son caractère inconstant fût tempéré par sa mère, l'inflexible reine Cersei. Ainsi, même si le manque de charisme du roi Joffrey n'inspira que peu de loyauté envers le Trône de Fer, l'or permit de laver bien des péchés et les coffres bien remplis de Castral Roc permirent d'assurer la légitimité du jeune roi.

Lord Stannis Baratheon avait rassemblé ses forces à Peyredragon depuis quelque temps déjà, en prévision, selon certains dires, d'un désordre civil « imminent ». Si ses forces terrestres faisaient pâle figure à côté de celles des autres belligérants, la flotte royale qu'il commandait lui assurait une mobilité incomparable qui permettait à ses effectifs, aussi maigres soient-ils, de constituer une menace non négligeable pour tout fief côtier.

Grâce à un mariage arrangé avec Margaery Tyrell de Hautjardin, lord Renly Baratheon, le plus jeune frère du roi Robert, put rassembler une force militaire suffisante pour lui permettre, malgré sa légitimité contestable, de revendiquer le Trône de Fer. En effet, de toutes les armées impliquées dans le conflit, celle de lord Renly était la plus importante.

Enfin, las de ployer sous le joug du Trône de Fer, lord Balon Greyjoy vit une occasion unique de faire sécession avec les Sept Couronnes afin de rétablir les Îles de Fer en tant que nation souveraine. Profitant de l'avancée de l'armée de Robb Stark au sud du Neck, lord Balon obtint plusieurs victoires significatives dans les Terres du Nord.

Malgré la profonde instabilité causée par la mort de plusieurs seigneurs, c'est sans aucun doute le décès du roi Robert I qui fut à l'origine du conflit le plus sanglant et le plus dévastateur qu'aient jamais connu les Sept Couronnes.

Ce document contient les règles complètes et mises à jour du *Trône de Fer : Le Jeu de Figurines*, actuellement dans leur version 2021. Les règles détaillées dans ce livret prennent le pas sur toutes celles publiées précédemment. Vous trouverez de plus amples informations, comme la Foire Aux Questions, les Errata ou l'organisation du jeu en tournoi, sur www.asmodee.fr.



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2	ORDRES	22
APERÇU ET PRÉPARATION	4	PIONS ÉTAT	22
MODES DE JEU ET VICTOIRE	4	MODIFICATEURS AUX LANCERS DE DÉS	22
GLOSSAIRE COURANT	5	CRÉATION D'ARMÉE	23
ROUND DE JEU	6	Taille de la Partie	23
PHASE D'ACTIVATION	6	Choix de la Faction	23
PHASE D'ENTRETIEN	6	Choix du Général	23
TYPES D'UNITÉS	7	Construction du Paquet Tactique	23
UNITÉS COMBATTANTES	7	Ajouts d'Unités ou d'Attechements	23
Unité Combattante : Recto	8	MULTIJOUEUR	24
Unité Combattante : Verso	9	PARTIES EN ÉQUIPE	24
ATTACHEMENTS	10	CHACUN POUR SOI	24
UNITÉS NON-COMBATTANTES	11	TERRAIN	24
LIGNE DE VUE	12	MOTS-CLÉS DES TERRAINS	24
ACTIONS	13	EXEMPLES DE TERRAINS	25
MANOEUVRE	13	Forêt	25
MARCHE	14	Tas de Cadavres	25
REPLI	14	Marais	25
ATTAQUE	14	Pieux	25
Attaque à Distance	14	Muret/Mur en Ruine	25
Attaque de Mêlée	15	Haie	25
CHARGE	16	Barral	25
RÉSOLUTION DES ATTAQUES	17	Palissade	25
BONUS DE COMBAT	18	MODES DE JEU, VICTOIRE ET MISE EN PLACE	
TESTS DE MORAL & PANIQUE	18	DU CHAMP DE BATAILLE	26
TESTS DE PANIQUE	18	MODES DE JEU	26
TABLEAU STRATÉGIQUE ET UNITÉS		VICTOIRE	26
NON-COMBATTANTES	19	MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE	26
ACTIONS DES UNITÉS NON-COMBATTANTES	20	DÉPLOIEMENT	27
GÉNÉRAUX ET PAQUETS TACTIQUE	20	COMMENCER LA PARTIE	27
GÉNÉRAL	20	MODES DE JEU	27
PAQUET TACTIQUE	21	LE JEU DES TRÔNES	27
JOUER DES CARTES TACTIQUE	21	LA BATAILLE DES ROIS	28
RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES	21	UNE TEMPÊTE D'ÉPÉES	29
PRÉ MESURES	21	UN FESTIN POUR LES CORBEAUX	30
CONFLITS DE TIMING	21	UNE DANSE AVEC LES DRAGONS	31
ACTIONS SIMULTANÉES	21	LES VENTS DE L'HIVER	31
RELANCES	22	AIGUISÉ ET PRÊT	32
CUMUL DES CAPACITÉS	22	FEU ET SANG	33
BLESSURES	22	ICI NOUS DEMEURONS	33
		NOIRES AILES, NOIRES NOUVELLES	34
		CRÉDITS	35
		RÉSUMÉ DES RÈGLES	36



APERÇU ET PRÉPARATION

Dans *Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines*, deux joueurs ou plus prennent la tête de l'une des formidables armées de Westeros dans le but de gagner la Guerre des Cinq Rois. Les joueurs contrôlent diverses unités allant de la simple pètaille à la cavalerie d'élite, en passant par les machines de guerre ou les créatures. Lors de chaque partie, les joueurs doivent atteindre différents buts, tels que contrôler des territoires ou accomplir des objectifs secrets afin de remporter la victoire.

Avant la partie, suivez les étapes ci-dessous. Chaque étape est détaillée plus loin dans le livret :

- Création des armées de chaque joueur
- Choix du Mode de Jeu
- Mise en Place du Champ de Bataille

Une fois ces étapes terminées, la partie peut commencer !



MODES DE JEU ET VICTOIRE

Chaque partie se déroule en appliquant l'un des Modes de Jeu possibles. Chacun de ces Modes permet un style de jeu différent. Ils sont détaillés plus avant page 27.

Les joueurs s'affrontent pour gagner des Points de Victoire obtenus selon des critères variables, en fonction du Mode de Jeu choisi. Le premier joueur qui atteint le nombre de Points de Victoire à la fin d'un round est déclaré vainqueur. **De nouveaux Modes de Jeu pourront être ajoutés. Ils seront disponibles dans l'app War Council ou sur asmodee.fr.**





GLOSSAIRE COURANT

Vous trouverez ci-dessous un glossaire des termes de jeu les plus courants employés dans les règles :

À COURTE/LONGUE PORTÉE : Quand un effet cible une unité à **Courte** ou **Longue Portée**, on considère que l'unité est effectivement à portée si une quelconque partie de son plateau de Déplacement se trouve dans la portée indiquée. Sauf indication contraire, une unité est toujours à portée de ses propres effets et peut se cibler elle-même.

ACTION GRATUITE : De nombreux effets permettent à une unité d'effectuer une action gratuite (*une action d'Attaque ou de Manœuvre gratuite, par exemple*). Ces actions n'affectent aucunement l'activation de l'unité concernée et elles peuvent être effectuées même si l'unité a déjà été activée lors de ce round.

ACTIVATION : Chaque unité est activée indépendamment chaque round. Il est important de noter que certains effets ou Capacités ne fonctionnent que lors de l'activation d'une unité et qu'ils ne peuvent pas être utilisés, par exemple, lors d'une action gratuite donnée à cette unité.

ALLIÉ : Le terme allié renvoie à toute carte ou unité qui est sous votre contrôle. Quand un effet ou Capacité cible une unité alliée, il peut affecter n'importe laquelle de vos unités dont le plateau de Déplacement est à portée de l'effet (*même partiellement*), y compris l'unité d'où l'effet est issu.

ATTAQUANT : Quand une unité **attaque**, elle est considérée comme étant l'attaquant.

BLESSURES : Les Blessures représentent la santé générale d'une unité. Dans la plupart des cas, on retire 1 figurine d'une unité pour chaque Blessure subie par cette dernière. Certains effets infligent un certain nombre de Blessures à une unité. Les Blessures n'autorisent pas les Sauvegardes de Défense. Ce sont des dégâts automatiques sur l'unité (*voir page 22*).

CIBLE : Indique le destinataire choisi d'une capacité ou d'un effet (*comme un Ordre ou une carte Tactique*).

DÉFENSEUR : Quand une unité **est attaquée**, elle est considérée comme étant le défenseur.

DÉPLACEMENT : Chaque fois que le plateau de Déplacement d'une unité est repositionné par une règle, cette unité se déplace (*cela inclut le pivot*).

ENGAGÉ : Une unité est engagée quand elle est en contact avec une ou plusieurs unités ennemies.

ENNEMI : Le terme ennemi renvoie à toute carte ou unité qui n'est pas sous votre contrôle.

FIGURINE : Les figurines représentent les armées de chaque joueur sur la table. Les éléments de Terrains et les pions ne sont pas des figurines.

NON-ENGAGÉ : Une unité est non-engagée quand elle n'est pas en contact avec une quelconque unité ennemie.

PIONS : Les pions servent à indiquer divers états ou effets, tant sur les unités que sur le champ de bataille. Sauf indication contraire, les pions n'affectent jamais physiquement le champ de bataille.

PIVOTER : Quand une unité pivote, elle peut tourner autour de son centre pour faire face à n'importe quelle direction. Une unité peut ignorer les plateaux de Déplacement (*alliés comme ennemis*) quand elle pivote, mais elle ne peut pas terminer son pivot en chevauchant le plateau d'une autre unité (*voir page 13*).

PREMIER JOUEUR : Chaque round, un joueur est désigné Premier Joueur. C'est lui qui active ses unités le premier lors de ce round.

ROUND : *Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines* se déroule sur un certain nombre de rounds. Chaque round est divisé en tours.

SE DÉCALER : Quand une unité se **décalle**, elle est déplacée de la distance indiquée (*par exemple : décalage 2"*) directement en avant, en arrière ou sur le côté (*jamais en diagonale*). Une unité qui se décale ne peut pas pivoter.

TERRAIN : Le Terrain est constitué de tous les éléments du champ de bataille qui ne sont pas des figurines, comme les arbres, les ruines, les rochers, etc.

TOUCHE/TOUCHE AUTOMATIQUE : Quand une unité est attaquée, chaque succès génère 1 Touche. Certains effets peuvent générer des Touches sans lancer de dé : on parle alors de Touches automatiques. Toutes les Touches, automatiques ou non, permettent de faire une Sauvegarde de Défense. Les Touches non sauvegardées deviennent des **Blessures**.

TOUR : Le tour d'un joueur indique le moment où ce dernier effectue l'activation de l'une de ses unités. Un round est composé d'un certain nombre de tours de joueur.





ROUND DE JEU

Chaque partie se déroule sur un nombre variable de rounds, chacun divisé en deux phases : la Phase d'Activation et la Phase d'Entretien.

* PHASE D'ACTIVATION

La Phase d'Activation occupe le plus clair du temps de jeu. Elle comprend un certain nombre de **tours** individuels, durant lesquels les joueurs activent une de leurs unités à tour de rôle. Chaque round, le **Premier Joueur** effectue le premier tour. Pendant son tour, le joueur accomplit les étapes suivantes, dans l'ordre donné :

- **Début du Tour** : Il arrive que certains effets se déclenchent au début du tour d'un joueur. Ces effets sont résolus avant que le joueur ne puisse accomplir quoi que ce soit d'autre lors de son tour.
- **Activation de 1 unité** : Le joueur choisit à présent 1 de ses unités qui n'a pas encore été activée ce round-ci et l'active. Cette unité peut être aussi bien Combattante que Non-Combattante. Cela correspond à l'**activation** de l'unité.
- **L'unité choisit 1 action** : L'unité sélectionnée choisit 1 action qu'elle effectue (voir *Actions*, page 13 et 20).
- **Fin du tour** : Une fois que l'unité choisie a effectué son action, tous les joueurs disposent d'une dernière opportunité de jouer une ou plusieurs cartes, de déclencher des Capacités, etc., avant que le tour se termine.

Une fois ces étapes résolues, le tour de ce joueur est terminé et celui de son adversaire commence. Les joueurs continuent d'effectuer des tours en alternance jusqu'à ce que **toutes les unités aient été activées**. À son tour, un joueur **doit** choisir d'activer une de ses unités non activées. Il ne peut pas passer volontairement s'il dispose encore d'unités à activer.

Un joueur qui **ne possède plus** d'unités non activées doit passer ses tours jusqu'à ce que son adversaire ait activé toutes ses unités restantes. Après le début de son tour, un joueur qui ne possède plus d'unités à activer passe directement à l'étape de fin de tour. Une fois que toutes les unités ont été activées, la Phase d'Activation prend fin et la Phase d'Entretien commence.

* PHASE D'ENTRETIEN

Pendant cette Phase, les étapes suivantes doivent être accomplies dans l'ordre donné :

- Résolution de tout effet déclenché « À la Fin du Round ».
- Calcul des **Points de Victoire** (s'il s'applique au Mode de Jeu choisi).
- Contrôle des **Conditions de Victoire** (voir *Victoire*, page 26).
- Retrait de tous les **pions Activation** sur toutes les unités.
- Retrait de toutes les figurines du **Tableau Stratégique**.
- Retrait de tous les effets d'**Influence** sur les unités.
- Les joueurs peuvent défausser autant de **cartes Tactique** de leur main qu'ils le souhaitent.
- Ils piochent ensuite des cartes Tactique jusqu'à en avoir 3 en main.
 - Le nombre de cartes Tactique dans la main d'un joueur est limité à 5. Si un joueur est amené à piocher des cartes au-delà de sa taille de main maximale, il doit immédiatement défausser pour redescendre à celle-ci.
 - Les paquets Tactique ne sont pas remélangés lorsqu'ils sont épuisés. Si un joueur tente de piocher des cartes Tactique et que son paquet n'en contient pas assez, il ne pioche que ce qu'il reste !
- Le pion **Premier Joueur** est passé à l'adversaire.
- La **Piste de Round** avance de 1.



TYPES D'UNITÉS

On distingue 2 types d'unités : les **Unités Combattantes** et les **Unités Non-Combattantes**, chacune disposant de règles spécifiques.

UNITÉS COMBATTANTES

Les Unités Combattantes représentent les troupes qui luttent sur le champ de bataille. Il existe plusieurs types d'Unités Combattantes, chacune dotée de son propre plateau de Déplacement. Les Unités Combattantes sont reconnaissables à leurs cartes de Valeurs grand format et portent l'un des symboles suivants qui indique leur type :



INFANTERIE



CAVALERIE



MONSTRE



MACHINE DE GUERRE

- Les **Unités d'Infanterie** sont représentées par des plateaux de Déplacement de **12 figurines**. Quand vous ajoutez une Unité d'Infanterie à votre armée, vous gagnez 1 plateau complet des figurines indiquées. Des figurines appartenant à des unités différentes ne peuvent **jamais** être mélangées.



- Les **Unités de Cavalerie** sont représentées par des plateaux de Déplacement de **4 figurines**. Quand vous ajoutez une Unité de Cavalerie à votre armée, vous gagnez 1 plateau complet des figurines indiquées. Des figurines appartenant à des unités différentes ne peuvent **jamais** être mélangées.



- En plus des 2 plateaux indiqués ci-dessus, diverses unités d'autres types, comme des guerriers uniques, des monstres ou de grandes machines de guerre, utilisent des plateaux spéciaux appelés **petits plateaux Individuels** ou **grands plateaux Individuels**. Ils ne contiennent la plupart du temps qu'une seule figurine.



Quel que soit leur type, les plateaux partagent les éléments suivants :

- Flèche Frontale** : Cette flèche permet d'indiquer l'orientation du plateau, ainsi que le point d'origine des Attaques à Distance de l'unité.
- Figurines Individuelles** : Elles représentent le nombre de Blessures que l'unité peut subir et sont retirées quand des dégâts sont infligés. En général, 1 figurine représente 1 Blessure, sauf si une Capacité ou une règle spéciale indique le contraire (voir *Blessures*, page 22). Une unité est détruite quand elle perd sa dernière figurine ; son plateau est alors retiré du champ de bataille.
- Arcs de Ligne de Vue** : Ces guides sont utilisés pour déterminer ce que l'unité peut voir ou non, ainsi que pour savoir si une autre unité est sur son Front, son Flanc ou dans son Dos. Voir *Ligne de Vue* (page 12) pour plus de détails.
- Rangs** : Bien que les figurines d'un plateau représentent la santé générale de l'unité, ce sont les rangs restants qui vont déterminer la plupart des effets de jeu. Chaque Unité d'Infanterie est composée de **3 rangs** et chaque Unité de Cavalerie comprend **2 rangs**. Les unités Individuelles sont composées d'un **seul rang**.

De nombreux effets renvoient aux **rangs restants** d'une unité. Un rang n'est perdu que lorsque la dernière des figurines qui le composent est retirée, ce qui veut dire que même si le rang ne contient plus qu'une seule figurine, l'unité bénéficie de tous les avantages associés à ce rang.

Quand des figurines sont retirées d'une unité, elles sont **toujours** prises dans le dernier rang restant, en allant de droite à gauche. Vous ne passez au rang suivant qu'une fois que toutes les figurines du précédent ont été détruites.



EXEMPLE : Si cette unité subit 3 Blessures (perdant ainsi 3 figurines), elle conserve encore 3 rangs, car il reste encore une figurine dans le dernier rang. Si cette dernière figurine vient à être détruite, l'unité est réduite à 2 rangs restants.



L'unité ci-dessus a perdu toutes les figurines de son troisième rang. Elle ne dispose plus que de 2 rangs restants.

• UNITÉ COMBATTANTE : RECTO

VITESSE
Représente la capacité de déplacement de l'unité sur le champ de bataille, exprimée en nombre de segments de la règle de mesure ou pouces (").

PORTÉE
▶ Courte Portée
▶▶ Longue Portée

MORAL
La détermination de l'unité. Un petit chiffre indique un meilleur Moral.

DÉFENSE
Indique la capacité de l'unité à bloquer les attaques ennemies. Un petit chiffre indique une meilleure défense.

ATTAQUE

Chaque unité dispose d'une ou plusieurs attaques, détaillées comme suit :

- **Nom de l'Attaque** : Indique le nom de l'attaque.
- **Valeur pour Toucher** : Indique le niveau de compétence de combat de l'unité. Un petit chiffre indique une meilleure probabilité.
- **Dés d'Attaque** : Quand l'unité utilise cette attaque, elle lance un nombre de dés d'Attaque basé sur le nombre de ses rangs restants : la valeur verte s'applique pour une unité à plein potentiel, la jaune pour 1 rang détruit, la rouge pour 2 rangs détruits.



BLASON
La Faction à laquelle appartient l'unité.

NOM ET AFFILIATION DE L'UNITÉ
Indique le nom de l'unité (voir page suivante).

CAPACITÉS

Les unités peuvent disposer d'une ou plusieurs Capacités. Chaque Capacité est unique et son utilisation est détaillée ici. Un symbole est parfois associé à certaines Capacités. Il sert de rappel visuel du moment où la Capacité peut être déclenchée. Quelques exemples :



MÊLÉE/À DISTANCE : Indique que la Capacité est en rapport avec les Attaques de Mêlée ou à Distance de l'unité.



ORDRE : Les Ordres constituent un type spécial de Capacité pouvant être utilisée une seule fois par round (voir Ordres, page 22).



CAPACITÉS INNÉES : Les Capacités Innées ne peuvent pas être annulées ou retirées par d'autres Capacités.

Sauf indication contraire, toutes les Capacités d'une unité sont actives en permanence et ne sont pas optionnelles.

TYPE D'UNITÉ

Certains effets renvoient au type d'une unité. Il existe quatre types d'unités :



INFANTERIE



CAVALERIE



MONSTRE



MACHINE DE GUERRE

• UNITÉ COMBATTANTE : VERSO

BLASON

La Faction à laquelle appartient l'unité.

NOM ET AFFILIATION DE L'UNITÉ

Certains effets peuvent renvoyer au nom d'une Unité Combattante (par exemple gagner un bonus en ciblant la Maison Omble en particulier). Ils se rapportent spécifiquement au nom de cette Unité Combattante. Sauf indication contraire, les Attachements ne sont pas concernés (par exemple, un effet qui renvoie à la Maison Omble n'a aucun effet sur une unité qui contient l'Attachement Champion Omble. On regarde seulement si l'unité concernée appartient à la Maison Omble ou non).

VALEUR EN POINTS

Indique le coût en points pour ajouter à votre armée un plateau complet de ces figurines.

TYPE D'UNITÉ

Le type de l'unité (voir page précédente).

HISTORIQUE

Donne un aperçu de l'histoire de l'unité dans *Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines*, ainsi que de son rôle sur le champ de bataille.



ATTACHEMENTS

Les Attachements représentent des individus hors du commun qui sont ajoutés à des Unités Combattantes et qui leur octroient des Capacités dont elles ne pourraient normalement pas bénéficier. Les règles suivantes s'appliquent aux Attachements :

- Lors de la création de votre Armée (voir *Création d'Armée*, page 23), vous pouvez acquérir un Attachement pour chacune de vos Unités Combattantes. L'Attachement est ajouté à l'unité et il est toujours considéré comme faisant partie de cette dernière. Sauf effet spécifique, un Attachement ne peut pas être séparé de son unité pour quelque raison que ce soit.
- Vous ne pouvez acquérir qu'un seul Attachement pour chacune de vos unités.
- Les unités Individuelles ne peuvent **jamais** posséder d'Attachement.
- Un Attachement doit être du même type que l'unité qu'il rejoint (*Infanterie, Cavalerie, etc.*).



INFANTERIE



CAVALERIE

- Quand vous ajoutez la figurine de l'Attachement à l'unité, cette dernière remplace 1 des figurines de base de l'unité et elle est toujours placée dans le coin gauche du **premier rang**. Ce qui veut dire que l'Attachement est **toujours** la dernière figurine de l'unité à être détruite.
- Dans certaines situations exceptionnelles, une unité peut posséder plusieurs Attachements. Dans le cas d'une unité possédant deux Attachements ou plus, les figurines sont toujours placées en partant du coin gauche du premier rang, dans l'ordre au choix du propriétaire de l'unité.

TYPE D'UNITÉ

Indique le type d'Unité Combattante que l'Attachement peut rejoindre.



RECTO

NOM DE L'ATTACHEMENT

Indique le nom de l'Attachement

CAPACITÉS

Toutes les Capacités d'un Attachement sont ajoutées à l'unité qu'il a rejointe et sont considérées comme émanant de cette Unité Combattante pour tout ce qui concerne le Combat (par exemple, si une Unité Combattante perd ses Capacités, celles de l'Attachement sont également perdues).

VALEUR EN POINTS

Indique le coût en points pour ajouter l'Attachement à votre armée.

TYPE D'UNITÉ

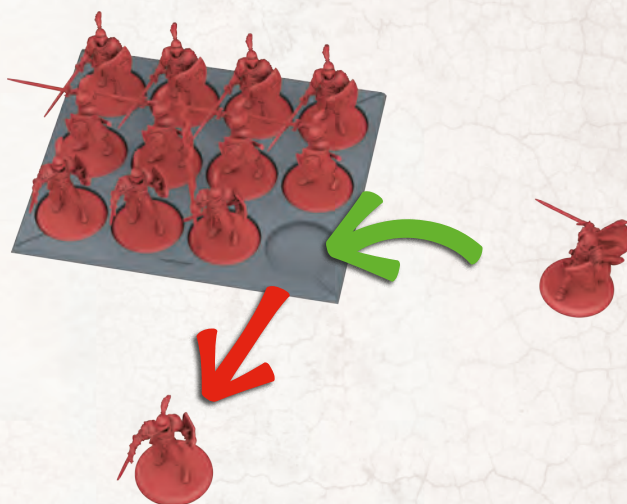
Indique le type d'Unité Combattante que l'Attachement peut rejoindre.



VERSO



Emplacement de la carte Attachement, sous la carte Unité Combattante.



UNITÉS NON-COMBATTANTES

Les Unités Non-Combattantes (ou UNC) représentent des individus influents qui soutiennent leur Maison sans participer directement à la bataille. Ces figurines ne sont pas déployées sur le champ de bataille, mais interagissent avec le Tableau Stratégique détaillé plus loin (voir Tableau Stratégique, page 19).



Les cartes UNC sont reconnaissables grâce à ce symbole.

NOM DE L'UNITÉ
Indique le nom de l'unité.

SYMBOLE UNC
Ce symbole indique que l'unité est Non-Combattante.

VALEUR EN POINTS
Indique le coût en points pour ajouter l'UNC à votre armée.

RECTO

VERSO

CAPACITÉS
Chaque UNC dispose d'une Capacité unique dont l'utilisation est détaillée ici.



Maison Stark



Maison Lannister



Maison Baratheon



Maison Targaryen



Neutres



Garde de Nuit



Peuple Libre

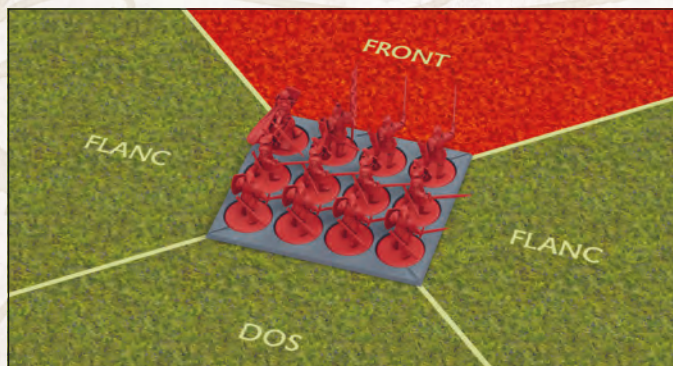


Maison Greyjoy

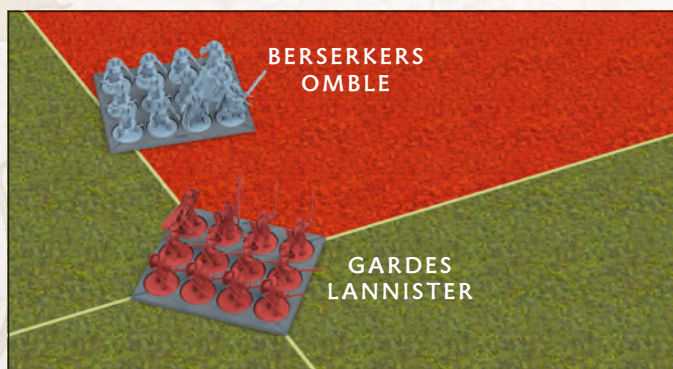
✱ LIGNE DE VUE

La Ligne de Vue (LdV) d'une unité détermine ce qu'elle peut voir ou non. C'est important pour plusieurs raisons, mais la LdV intervient surtout pour déterminer ce que l'unité va pouvoir cibler avec ses attaques ou l'endroit où elle va entrer en contact avec l'ennemi lors d'une Charge.

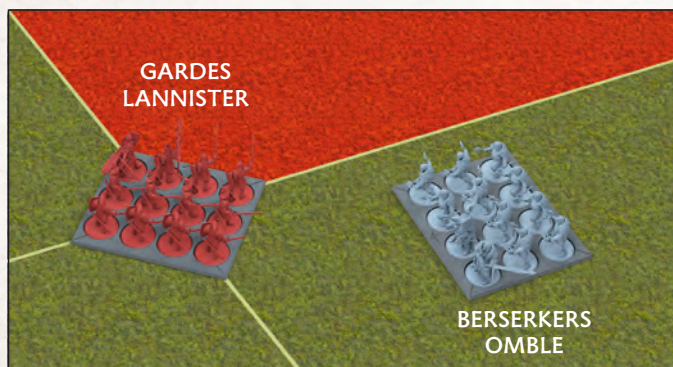
Chaque plateau d'unité est doté d'entailles qui délimitent ses Arcs de Ligne de Vue. Chaque unité dispose de quatre Arcs de Ligne de Vue : le Front, le Dos, et deux Flancs.



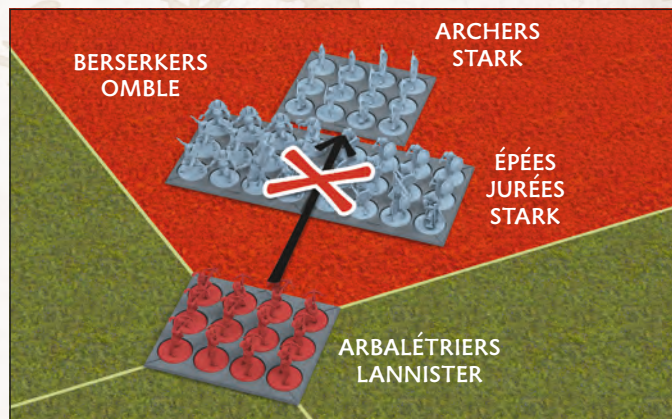
Quand vous vérifiez ce qu'une unité peut voir ou non, si une ligne ni coupée ni bloquée peut être tracée depuis n'importe quel point de l'arc de Front de son plateau jusqu'à n'importe quelle partie de la cible, cette dernière est en Ligne de Vue. Notez que les autres unités (ainsi que certains éléments de Terrain) bloquent la Ligne de Vue.



Les Gardes Lannister peuvent voir les Berserkers Omble, car au moins une partie du plateau de ces derniers se trouve dans leur Arc de Front.



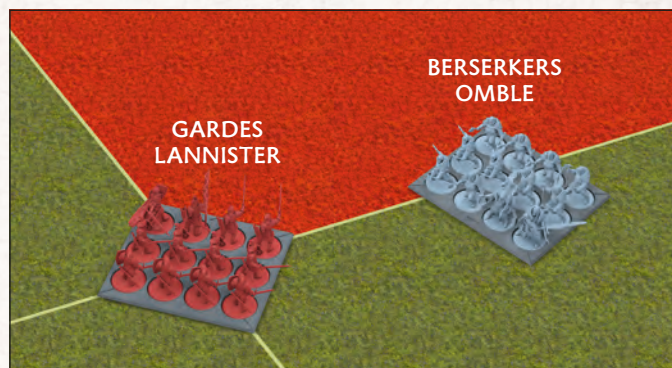
Les Gardes Lannister ne peuvent pas voir les Berserkers Omble, car aucune partie du plateau de ces derniers ne se trouve dans l'Arc de Front des Gardes.



Ces Arbalétriers Lannister ne peuvent pas voir les Archers Stark, car les deux unités devant eux bloquent toute Ligne de Vue potentielle.

L'Arc de Ligne de Vue dans lequel se situe une unité est très important, car les unités gagnent des bonus en Attaquant ou en Chargeant des ennemis sur le Flanc ou dans le Dos (voir Charge, page 16 et Bonus de Combat, page 18).

Si une unité se situe dans plusieurs Arcs de Ligne de Vue d'un ennemi, on la situe dans l'Arc où se trouve la majorité de son plateau. On vérifie toujours en partant de la perspective de l'unité ciblée.



Les Berserkers Omble veulent Charger les Gardes Lannister. Ils doivent d'abord définir l'Arc de Ligne de Vue dans lequel ils se trouvent, car cela va permettre de déterminer l'endroit où ils vont entrer en contact avec les Gardes. Le plateau des Berserkers est situé à la fois dans les Arcs de LdV de FRONT et de FLANC des Gardes, mais la majorité de celui-ci se trouve sur le FLANC. Ce qui veut dire que si les Berserkers Chargent, ils frapperont sur le FLANC des Lannister. Les Gardes sont en mauvaise posture !



ACTIONS

Lorsqu'elle est activée, une Unité Combattante peut effectuer 1 des actions suivantes :

- MANŒUVRE
- MARCHE
- REPLI
- ATTAQUE
- CHARGE

Une unité peut également choisir de renoncer à effectuer une quelconque action (*bien que cela soit rarement bénéfique*). Une fois que l'unité a effectué son action (*ou a renoncé à le faire*), son activation se termine (*placez 1 pion Activation sur l'unité pour l'indiquer*).

• ACTIONS GRATUITES •

Certains effets permettent à une unité d'effectuer une action gratuite. Cette action n'affecte aucunement l'activation normale de l'unité et elle peut être effectuée même si l'unité a déjà été activée lors de ce round.

• PIVOTER •

Le pivot est un type de déplacement qui permet à une unité de tourner autour de son centre pour faire face à n'importe quelle direction. Il est souvent intégré à un autre effet de déplacement. Quand elle pivote, une unité peut ignorer les plateaux de Déplacement (*alliés comme ennemis*), du moment qu'elle ne chevauche aucun plateau une fois son déplacement résolu.

• DÉPLACEMENT ET AUTRES UNITÉS •

- Une unité ne peut jamais terminer un déplacement à moins de 1" d'une unité ennemie, à moins que cela ne lui permette d'entrer en contact avec une unité qu'elle a ciblée lors d'une Charge (*voir Lancer la Distance de Charge et Déplacer l'Attaquant, page 16*).
- Pendant son déplacement, une unité peut traverser d'autres plateaux alliés sans pénalité, tant qu'elle ne chevauche aucun de ces plateaux une fois son déplacement terminé.

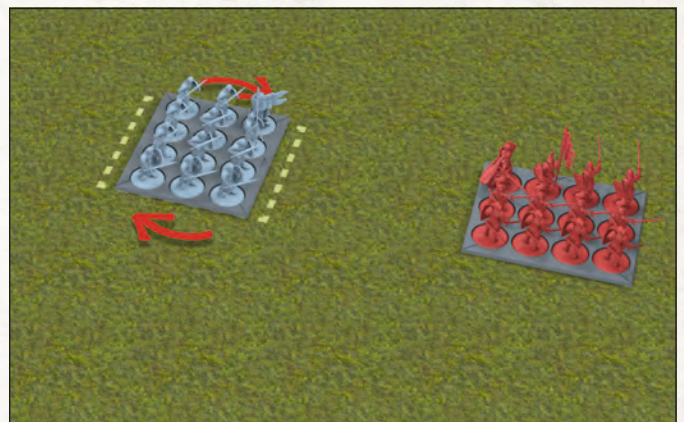
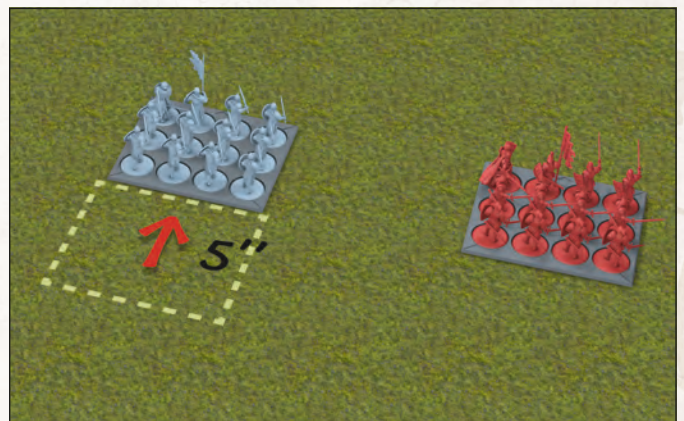
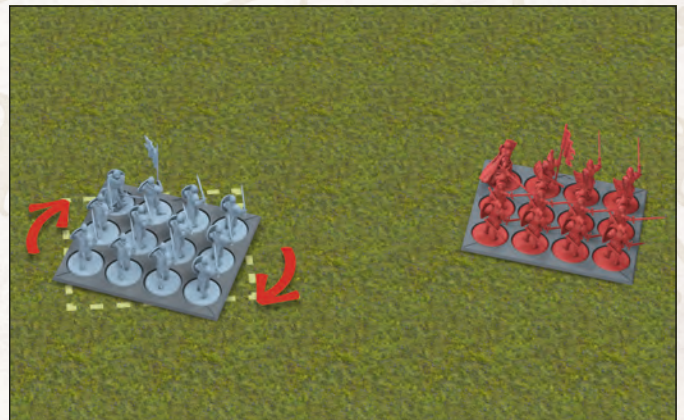


★ MANŒUVRE

L'action de Manœuvre permet à une unité de se repositionner sur le champ de bataille en changeant son orientation et en se plaçant dans une meilleure position.

Une unité engagée ne peut pas effectuer d'action de Manœuvre.

Quand une Unité Combattante effectue une action de Manœuvre, elle peut d'abord pivoter pour s'orienter dans n'importe quelle direction. Elle peut ensuite avancer d'une distance allant jusqu'à sa Valeur de Vitesse. Une fois ce déplacement accompli, l'unité peut à nouveau pivoter pour s'orienter dans n'importe quelle direction.



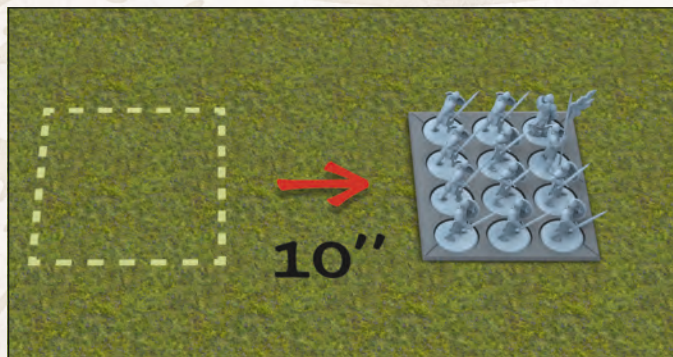
Ici, nous voyons l'unité d'Épées Liges Stark qui pivote, puis qui avance d'une distance inférieure ou égale à sa Valeur de Vitesse (qui est de 5) pour enfin pivoter une nouvelle fois pour changer d'orientation.

✱ MARCHÉ

L'action de Marche permet à une unité de rapidement franchir de grandes distances sur le champ de bataille.

Une unité engagée ne peut pas effectuer d'action de Marche.

Quand une Unité Combattante effectue une action de Marche, elle peut avancer d'une distance inférieure ou égale à 2 fois sa Valeur de Vitesse (notez qu'elle n'est **pas** autorisée à pivoter avant ce déplacement). Une fois le déplacement accompli, l'unité peut alors pivoter pour s'orienter dans n'importe quelle direction.



Ici, l'unité d'Épées Liges Stark effectue une action de Marche. Elle peut se déplacer jusqu'à 10'' (le double de sa Valeur de Vitesse de 5), puis pivoter.

✱ REPLI

L'action de Repli permet à une unité engagée de se désengager et de se retirer du combat.

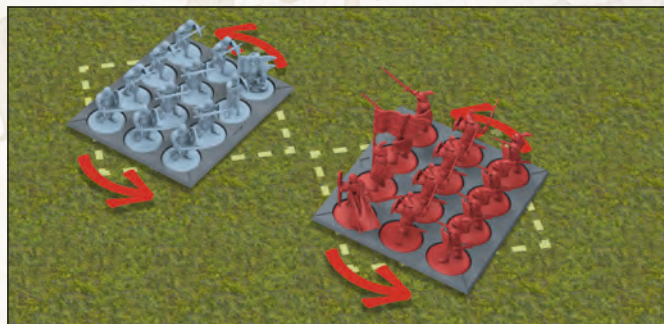
L'action de Repli peut être **uniquement** effectuée par une unité engagée.

Quand une Unité Combattante effectue une action de Repli, commencez par lancer 1 D6. L'Unité Combattante peut ensuite se déplacer en ligne droite d'une distance inférieure ou égale à sa Valeur de Vitesse + le résultat du D6, vers l'arrière ou le côté (c'est l'un des rares cas où un plateau peut être déplacé vers l'arrière ou vers le côté sans changer d'orientation). Une fois le déplacement accompli, l'unité peut alors pivoter pour s'orienter dans n'importe quelle direction.

De plus, une fois le Repli résolu, si l'unité ou les unités ennemies se retrouvent **désengagées**, chacune d'entre elles peut immédiatement pivoter gratuitement.



Les Gardes Lannister veulent se Replier face aux Épées Liges Stark. Ils lancent 1 D6 et obtiennent 2. Ils peuvent se déplacer jusqu'à 6'' (2 + leur Valeur de Vitesse de 4), soit en arrière, soit de côté.



Une fois leur déplacement accompli, les Gardes peuvent pivoter. L'unité d'Épées Liges n'étant plus engagée, elle peut également pivoter gratuitement.

Notez que le Repli est soumis à toutes les règles normales de déplacement, y compris le fait de ne pouvoir traverser un plateau ennemi ou de le chevaucher à la fin du déplacement. Cela implique que dans certaines situations, une unité peut se révéler incapable d'effectuer une action de Repli (par exemple si elle est encerclée de toutes parts, ou si elle ne dispose pas de suffisamment de place pour se déplacer sans terminer à plus de 1'' d'une unité ennemie).

✱ ATTAQUE

L'action d'Attaque permet à une unité d'effectuer une attaque soit de Mêlée, soit à Distance contre un ennemi.

Quand une Unité Combattante choisit une action d'Attaque, elle doit préciser si elle effectue une **Attaque à Distance** ou une **Attaque de Mêlée**, chacune disposant de ses propres règles :

• ATTAQUE À DISTANCE :

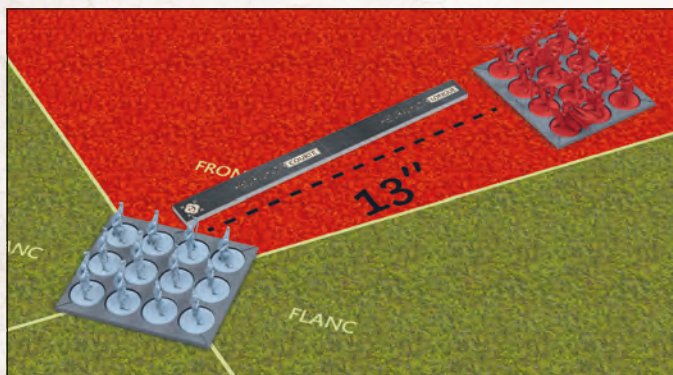
- Les unités engagées **ne peuvent pas** effectuer d'Attaques à Distance.
- Pour pouvoir choisir cette option, l'unité doit posséder une Attaque à Distance et disposer d'une cible légale située dans sa portée maximale (y compris après s'être décalée, voir ci-dessous).
- Une unité qui effectue une Attaque à Distance peut d'abord se décaler jusqu'à 2'', du moment qu'après s'être décalée, elle reste à portée maximum ou moins et en Ligne de Vue d'une cible légale.
- Après s'être décalée, l'unité choisit alors 1 unité ennemie en Ligne de Vue et à portée de son Attaque à Distance et résout l'attaque contre cet ennemi (voir *Résolution des Attaques*, page 17).

• VÉRIFIER LA PORTÉE •

- Toutes les Attaques à Distance indiquent si elles sont à Courte ou à Longue Portée. Les attaques à Courte Portée peuvent cibler jusqu'à 6". Les attaques à Longue Portée peuvent cibler jusqu'à 12".
- Pour déterminer si une unité est à portée, placez la règlette en contact avec la Flèche Frontale de l'arc de Front de l'attaquant et mesurez jusqu'à n'importe quelle partie du plateau de la cible. Si une quelconque partie de celui-ci se trouve dans la portée maximale de l'attaque, cet ennemi peut être pris pour cible (en admettant qu'il soit également en Ligne de Vue).



Les Archers Stark veulent effectuer une Attaque à Distance contre les Gardes Lannister. L'attaque « Volée de Flèches » dispose d'une Longue Portée (12"). Ils placent la règlette en contact avec leur Flèche Frontale et constatent que les gardes sont à portée.



Dans cet exemple, bien que les Gardes Lannister soient dans l'Arc de Front des Archers Stark, ils sont malheureusement hors de portée, ce qui signifie que les Archers ne peuvent pas les cibler avec une Attaque à Distance !

• TIRER DANS LA MÊLÉE •

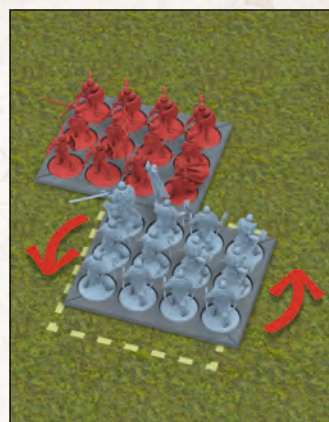
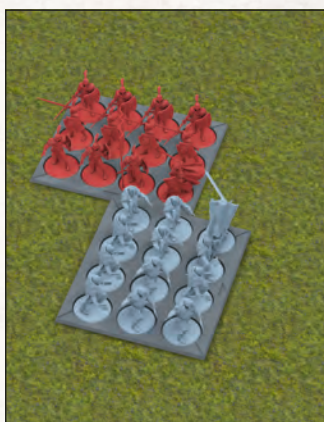
Il faut parfois recourir à des mesures désespérées et la destruction de l'ennemi reste prioritaire. Une unité peut tirer sans pénalité sur un ennemi engagé avec une unité alliée (en admettant que l'ennemi soit en Ligne de Vue et à portée). Cependant, toutes les unités alliées engagées avec cet ennemi doivent effectuer un **Test de Panique** (voir Tests de Panique, page 18) une fois l'attaque résolue.

• ATTAQUE DE MÊLÉE

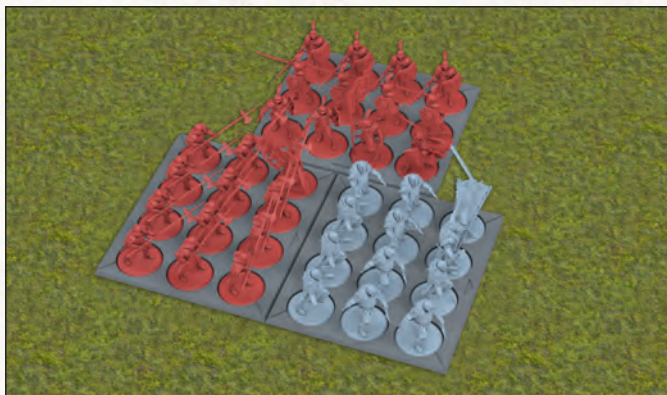
- Les Attaques de Mêlée peuvent **uniquement** être effectuées par des unités engagées.
- L'unité **doit** posséder une Attaque de Mêlée pour pouvoir choisir cette option.
- Quand une unité effectue une Attaque de Mêlée, et qu'elle est engagée avec une seule unité ennemie, elle peut d'abord décider de changer son orientation de manière à faire face à l'ennemi (dans le cas où ce dernier se trouve sur son Flanc ou dans son Dos).

Une unité engagée de plusieurs côtés **ne peut pas** changer son orientation, car l'ennemi l'en empêche ! L'unité peut ensuite choisir de décaler son plateau de façon à être alignée 100% centre à centre avec l'ennemi, ou de se déplacer pour que les plateaux soient alignés à 50% (afin de permettre à une autre unité alliée d'engager ultérieurement cet ennemi dans le même Arc).

- Une fois ces déplacements effectués, l'unité choisit et résout l'une de ses Attaques de Mêlée contre l'ennemi avec lequel elle est engagée (voir Résolution des Attaques, page 17). Notez qu'il n'est **pas nécessaire** que l'ennemi se trouve dans la Ligne de Vue de l'Attaquant. L'attaquant peut librement cibler **n'importe quelle** unité ennemie avec laquelle il est engagé !



L'unité de Berserkers Omble a été engagée sur le Flanc par l'unité de Gardes Lannister. Quand elle effectue une Attaque de Mêlée, l'unité de Berserkers peut choisir de changer son orientation pour faire face aux Gardes et de se décaler afin d'être engagée à 50%.



L'unité de Berserkers est attaquée sur deux côtés, ce qui l'empêche de pivoter au début de son action. Cependant, elle peut cibler l'une ou l'autre des unités ennemies lors de son attaque, indépendamment de la LdV.

CHARGE

L'action de Charge permet à une unité de progresser rapidement vers l'ennemi et de profiter de son élan pour placer une attaque redoutable.

L'action de Charge **ne peut pas** être effectuée par des unités engagées.

Quand une unité effectue une action de Charge, elle doit déclarer une cible légale pour sa Charge. La cible doit répondre aux conditions suivantes :

- L'ennemi ciblé doit se trouver en Ligne de Vue au début de l'action.
- L'attaquant doit pouvoir placer au minimum 50 % de son plateau au contact de celui de l'unité ciblée, sans être gêné par une autre unité ou un élément de terrain.
- L'ennemi doit se trouver en deçà de la distance maximum que l'attaquant peut parcourir, dé de Distance de Charge compris (voir plus bas). Une unité ne peut jamais déclarer une action de Charge qu'elle ne peut pas potentiellement accomplir.

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, l'ennemi est une cible légale pour la Charge. Effectuez ensuite les étapes suivantes dans l'ordre. Notez que chacune de ces étapes (*pivoter, déplacer l'attaquant, s'aligner avec la cible, etc.*) fait partie du même déplacement :

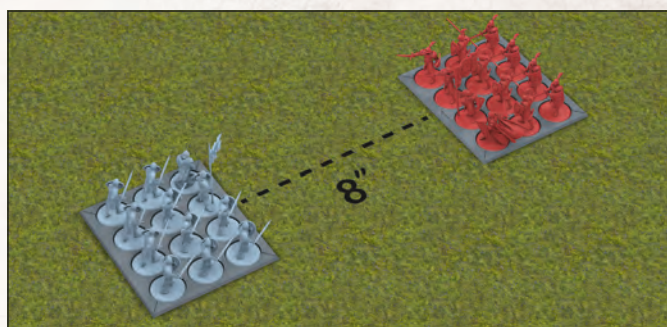
- **Déterminer l'Arc de Ligne de Vue** : Vous devez d'abord déterminer l'Arc de Ligne de Vue du défenseur dans lequel se situe l'attaquant (voir *Ligne de Vue*, page 12). Si la Charge est réussie, l'attaquant va entrer en contact avec l'ennemi dans le même Arc de LdV que celui où il se trouvait au début de l'action. Si le plateau de l'attaquant chevauche plusieurs des Arcs de LdV du défenseur, utilisez celui dans lequel se situe la plus grande partie du plateau. Dans le cas où le plateau est réparti à 50/50 entre deux Arcs, l'attaquant choisit.
- **Pivoter l'Attaquant** : L'attaquant peut ensuite pivoter, tant que l'ennemi ciblé reste dans sa Ligne de Vue après le pivot et qu'il soit potentiellement apte à entrer en contact avec la cible lors de son déplacement.
- **Lancer la Distance de Charge et Déplacer l'Attaquant** : L'attaquant lance un D6. Le résultat est ajouté à la Valeur de Vitesse de l'attaquant pour former la Distance de Charge. L'attaquant est ensuite déplacé vers l'avant du total de la Distance de Charge et ne s'arrête que s'il entre en contact avec une autre unité ou élément de Terrain qu'il ne peut pas traverser (*dans un tel cas, il doit s'arrêter à 1" de l'unité ou élément de Terrain*). Si, à un quelconque moment de son déplacement, l'attaquant entre en contact avec le plateau de l'ennemi, on considère qu'il effectue une **Charge Réussie**. Si, pour quelque raison que ce soit, il ne parvient pas à entrer en contact avec le plateau de l'ennemi ciblé (*par exemple parce que le résultat obtenu sur le dé est trop faible*), c'est une **Charge Manquée** (voir page suivante). De plus, si l'attaquant obtient un 1 sur son lancer de Distance de Charge, il est considéré comme effectuant une **Charge Désordonnée** (voir page suivante).
- **S'aligner sur l'Ennemi** : Si une unité effectue une Charge Réussie, elle s'aligne ensuite sur le plateau de l'unité ennemie ciblée. Positionnez l'attaquant de façon à ce que son plateau soit aligné soit à 50 %, soit à 100 % (*centre à centre*) avec celui du défenseur. Si le plateau de l'attaquant ne peut pas être directement aligné à

• ENGAGER PLUSIEURS ENNEMIS •

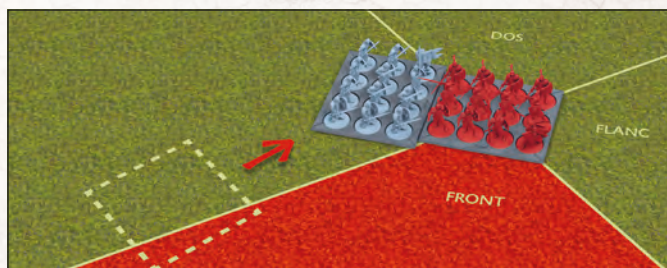
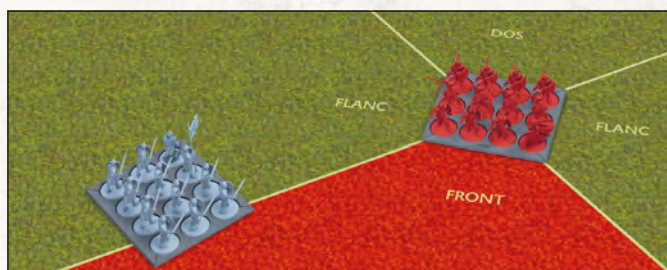
Dans certains cas, après avoir effectué une Charge Réussie, l'attaquant peut se retrouver au contact d'une ou plusieurs unités ennemies, en plus de la cible de sa charge. Si ces ennemis se trouvent dans le même Arc que le défenseur, ils sont alignés de façon à être engagés à 50 % avec l'attaquant. Si ne peuvent pas être alignés à 50 % ou s'ils se trouvent sur un Arc de Flanc, leur propriétaire les éloigne de 1" de l'attaquant (*ou moins, si 1" n'est pas possible*) de façon à ce qu'ils ne soient pas engagés.

50 % ou à 100 %, il doit être placé au plus proche de l'une de ces valeurs (*pour rappel, une Charge n'est légale que si l'attaquant parvient à aligner au minimum 50 % de son plateau avec celui du défenseur*).

- **Effectuer l'Attaque** : Une fois les unités en position finale, l'attaquant effectue 1 Attaque de Mêlée contre le défenseur (voir *Attaque de Mêlée*, page 15). Cette attaque de Charge bénéficie d'un bonus qui permet de relancer tout résultat Échec (voir *Bonus de Combat*, page 18).



Dans cet exemple, les Épées Ligés Stark se trouvent à 8" des Gardes Lannister. Leur Vitesse est de 5 : il faut donc qu'ils obtiennent 3 ou plus sur le dé pour pouvoir effectuer une Charge Réussie sur les Gardes.



Dans cet exemple, la plus grande partie du plateau des Épées Ligés Stark se trouve dans l'Arc de Flanc des Gardes Lannister. En admettant qu'ils obtiennent un résultat suffisant sur le dé, les Stark pourront s'aligner sur le Flanc des Gardes et ainsi bénéficier de bonus supplémentaires lors de leur attaque !