

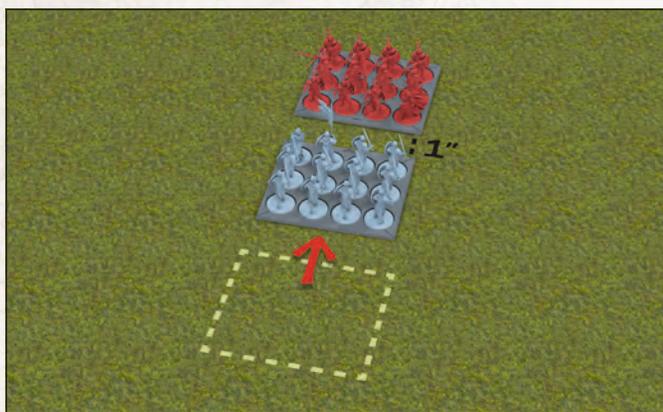
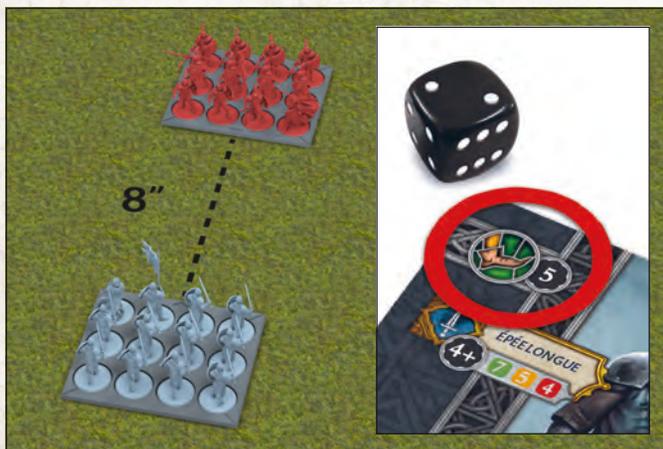
• CHARGE DÉSORDONNÉE •

De nombreux éléments, comme des ordres mal relayés, une mauvaise coordination ou autres, peuvent réduire l'efficacité de l'unité qui effectue la Charge.

Quand l'attaquant obtient 1 sur son lancer de Distance de Charge, il effectue une Charge Désordonnée : il ne gagne pas de Bonus de Charge (voir *Bonus de Combat*, page 18) pour cette attaque et ne peut pas jouer de cartes Tactique jusqu'à la fin du tour du joueur.

• CHARGE MANQUÉE •

Lors d'une Charge, une unité peut échouer à entrer en contact avec sa cible pour plusieurs raisons, la plus courante étant qu'elle n'a pas obtenu un résultat suffisant sur son dé de Distance de Charge. Quelle qu'en soit la raison, si l'attaquant ne parvient pas à entrer en contact avec sa cible au cours de son déplacement, il en résulte une Charge Manquée. L'attaquant doit effectuer un Test de Panique (voir *Tests de Panique*, page 18) et son activation se termine immédiatement.



La vitesse de l'unité d'Épées Liges Stark est de 5" et elle se trouve à une distance de 8" de sa cible. Elle doit obtenir 3 ou plus, mais le résultat du dé est 2. Elle va donc se déplacer de 7" directement vers l'avant, s'arrêtant à 1" des Gardes sans parvenir à entrer en contact avec eux. Pas vraiment la position idéale !



RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Pour résoudre une attaque, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre donné :

- **Déterminer les dés d'Attaque** : Chaque attaque indique le nombre de dés d'Attaque qui doivent être lancés, en fonction du nombre de rangs restants dans l'unité attaquante.
- **Lancer les dés d'Attaque** : Chaque résultat supérieur ou égal à la valeur pour Toucher de l'attaque constitue une **Touche**. Chaque résultat en dessous de cette valeur constitue un **Échec**. De plus, tout résultat de 1 sur le dé est toujours un Échec et tout résultat de 6 est toujours une Touche, quels que soient les modificateurs.
- **Appliquer les relances des dés d'Attaque** : Si l'un ou l'autre des protagonistes dispose d'effets permettant de relancer les dés d'Attaque, ces derniers sont appliqués lors de cette étape. Une fois le résultat définitif généré, les effets qui se déclenchent « après avoir lancé des d'Attaque » peuvent être utilisés.
- **Le Défenseur lance ses dés de Défense** : Le défenseur lance 1 dé pour chaque Touche subie. Chaque résultat supérieur ou égal à sa Valeur de Défense est un succès et bloque 1 Touche de l'Attaquant. De plus tout résultat de 6 sur le dé bloque toujours une Touche, quels que soient les modificateurs. Tout résultat de 1 sur le dé est toujours un Échec, quels que soient les modificateurs.
- **Appliquer les relances des dés de Défense** : Si l'un ou l'autre des protagonistes dispose d'effets permettant de relancer les dés de Défense, ces derniers sont appliqués lors de cette étape. Une fois le résultat définitif généré, les effets qui se déclenchent « après avoir lancé des dés de Défense » peuvent être utilisés.
- **Le Défenseur subit des Blessures** : Pour chaque Touche non bloquée, le défenseur subit 1 Blessure. Sauf indication spécifique de l'unité, chaque Blessure retire 1 figurine de l'unité du défenseur.
- **Le Défenseur effectue un Test de Panique** : Une fois les Blessures infligées, le défenseur effectue un Test de Panique (voir *Tests de Panique*, page 18). Si le défenseur n'a subi aucune Blessure de cette attaque (soit en bloquant toutes les Touches, soit parce que l'attaquant n'a obtenu aucun succès), il ne lance pas les dés. Il est considéré comme ayant réussi automatiquement le Test de Panique (il est important de noter que l'unité compte comme ayant effectué le Test,

• PERCÉE •

Si l'attaquant anihile complètement l'unité en défense avec une Attaque de Mêlée (*Test de Panique compris*), son élan lui permet d'effectuer une Percée ! Une fois que toutes les Capacités, effets ou cartes qui se déclenchent lors de la résolution de l'attaque ont été résolus (*destruction des unités comprise*), l'attaquant peut immédiatement effectuer une action de Manœuvre gratuite (en admettant qu'il ne soit pas engagé). De plus, toutes les autres unités alliées qui étaient engagées avec cet ennemi (et seulement avec lui) peuvent immédiatement effectuer un pivot gratuit.

même si elle le réussit automatiquement, car divers effets ou Capacités peuvent être déclenchés à la suite de ce Test !).

- **Attaque résolue** : Lorsque toutes ces étapes ont été effectuées, l'attaque est terminée. À ce moment, les effets ou Capacités qui se déclenchent « après qu'une unité a été attaquée » peuvent être utilisés. Ensuite, dans le cas d'une Attaque de Mêlée, l'attaquant peut avoir la possibilité d'effectuer une Percée (voir encadré page précédente).

✦ BONUS DE COMBAT

Une unité attaquante peut gagner différents bonus, selon qu'elle a Chargé ou non et en fonction de l'Arc de LdV dans lequel elle attaque la cible :

- **BONUS DE CHARGE** : Quand une unité effectue une Attaque de Mêlée suite à une Charge, elle peut relancer les dés d'Attaque de son choix. Divers effets et Capacités peuvent être déclenchés par une Charge, mais le **Bonus de Charge** ne renvoie qu'à la relance mentionnée ci-dessus.
- **BONUS DE FLANC** : Quand une unité effectue une Attaque de Mêlée ou à Distance en se trouvant dans l'Arc de Flanc de l'ennemi, ce dernier subit -1 à ses Sauvegardes de Défense, ainsi que -1 à ses Tests de Panique.
- **BONUS DE DOS** : Quand une unité effectue une Attaque de Mêlée ou à Distance en se trouvant dans l'Arc de Dos de l'ennemi, ce dernier subit -2 à ses Sauvegardes de Défense, ainsi que -2 à ses Tests de Panique.

TESTS DE MORAL & PANIQUE

De nombreux effets forcent une unité à effectuer un Test de Moral. Pour cela, elle doit lancer 2 dés. Si le **total** des 2 dés est **supérieur ou égal** à la Valeur de Moral de l'unité, le Test est réussi. S'il est inférieur, le Test a échoué. Chaque effet appelant un Test de Moral indique ce qui se produit en cas de réussite ou d'échec.



EXEMPLE : Une unité d'Épées Liges Stark, dotée d'une Valeur de Moral de 6+, doit effectuer un Test de Moral. Elle lance 2 dés et obtient 6 et 5 : le Test est réussi !

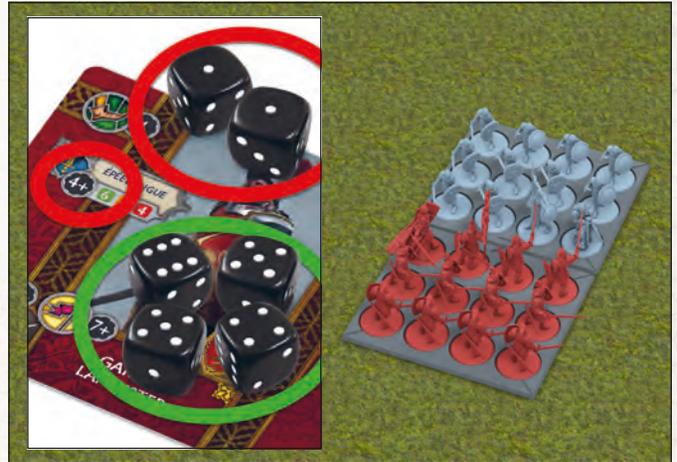
✦ TESTS DE PANIQUE

Le **Test de Panique** constitue le type de Test de Moral le plus courant effectué par une unité. Les Tests de Paniques ont généralement lieu après que l'unité a subi une attaque, mais peuvent également être déclenchés par d'autres effets. Quand une unité effectue un Test de Panique, elle lance 2D6 et le D3. Elle compare ensuite le total de 2D6 à sa Valeur de Moral, comme indiqué plus haut. Si le Test est réussi, rien ne se passe. S'il échoue, l'unité subit [résultat du D3] Blessures (sans Sauvegarde de Défense !). Notez que tout effet ou Capacité permettant de relancer les dés d'un Test de Panique permet d'également relancer le D3.



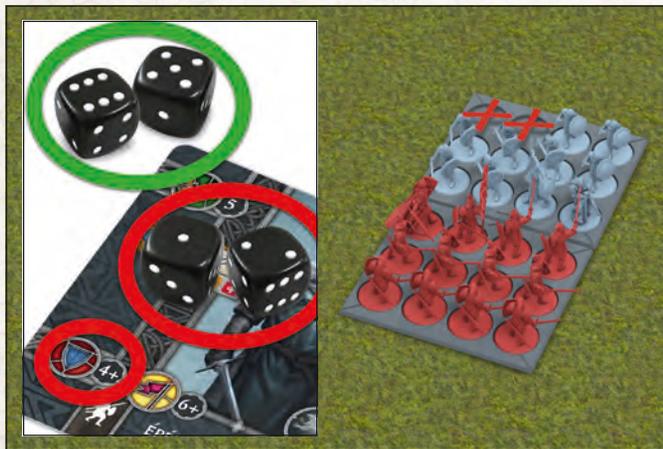
EXEMPLE : La même unité d'Épée Liges Stark vient de subir une attaque et doit donc effectuer un Test de Panique. Elle lance 2D6 et le D3. Le total des 2D6 est seulement de 4. C'est 2 de moins que sa Valeur de Moral. Elle a donc échoué son test ! Elle subit 1 Blessure, le résultat du D3.

EXEMPLE D'ATTAQUE :



Une unité de Gardes Lannister est engagée avec des Épées Liges Stark. C'est l'activation des Gardes, qui optent pour une Attaque de Mêlée contre les Épées Liges. Les Gardes disposent de tous leurs rangs et, en consultant leur carte de Valeurs, on peut voir qu'ils lancent 6 dés d'Attaque avec une valeur pour Toucher de 4+. Ils obtiennent 6, 5, 4, 3, 2 et 1, soit 4 Touches et 2 Échecs. Pas si mal !





L'unité d'Épées Liges Stark lance 4 dés de Défense, 1 par Touche subie. Sa Valeur de Défense est de 4+ : chaque résultat de 4 ou plus bloque une Touche. Elle obtient 4+, 5, 6 et 7, ne parvenant à bloquer que 2 Touches sur 4. Elle subit 2 Blessures et 2 figurines sont retirées de l'unité.



L'unité d'Épées Liges Stark doit à présent effectuer un Test de Panique. Elle lance 2D6, obtenant 1 et 3, pour un total de 4 qu'elle compare à sa Valeur de Moral de 6+. Malheureusement, cela signifie que le Test a échoué et qu'elle subit D3 Blessures supplémentaires (1 dans le cas présent). L'unité a donc perdu un total de 3 figurines au cours de cette attaque.

TABLEAU STRATÉGIQUE ET UNITÉS NON-COMBATTANTES



Le Tableau Stratégique représente les machinations politiques qui se trament en coulisses en temps de guerre. Il est utilisé par les Unités Non-Combattantes (UNC) de chaque joueur. Le Tableau Stratégique comprend 5 zones différentes qui permettent chacune d'octroyer un pouvoir différent à l'UNC qui s'en empare. Il est constitué des zones suivantes :

- **COURONNE** : La zone de la Couronne représente les ruses et les manipulations politiques.
- **RICHESSSE** : La zone de Richesse indique que votre Maison utilise ses ressources pour amener des renforts dans la bataille.
- **TACTIQUES** : La zone des Tactiques représente la communication et la planification stratégique sur le champ de bataille.
- **COMBAT** : La zone de Combat représente les ordres qui permettent d'entreprendre des actions offensives d'envergure.
- **MANŒUVRE** : la zone de Manœuvre représente les ordres qui permettent une progression rapide sur le champ de bataille.



✱ ACTIONS DES UNITÉS NON-COMBATTANTES

Contrairement aux Unités Combattantes, une Unité Non-Combattante ne dispose que d'un seul choix d'action lorsqu'elle est activée : se déplacer vers une zone libre du Tableau Stratégique. Lorsqu'elle le fait, elle déclenche immédiatement l'effet de cette zone, tel qu'il est décrit dans le Tableau. Tant qu'elle est sur cette zone, l'UNC la **contrôle** (ce qui peut permettre de déclencher des effets sur d'autres cartes).

Une Unité Non-Combattante peut également choisir de n'effectuer aucune action lors de son activation (bien que cela soit rarement profitable).



• TABLEAU STRATÉGIQUE COMPLET •

Dans le cas où une UNC est activée et qu'il ne reste aucune zone libre sur le Tableau Stratégique, cette UNC n'est pas déplacée sur le Tableau et son activation se termine immédiatement.

• INFLUENCE •

Les Capacités d'**Influence** sont celles que l'on trouve le plus souvent chez les UNC. Ces effets indiquent que lorsqu'elles s'emparent d'une zone du Tableau Stratégique, elles attachent ensuite leur carte à une Unité Combattante (*alliée ou ennemie*) pour produire des effets divers. Les Capacités d'**Influence** suivent les règles ci-dessous :

- Une unité ne peut jamais se voir attachée plus de 1 Influence alliée et 1 Influence ennemie à la fois.
- Les cartes UNC attachées à une unité **ne sont pas** des cartes Attachement.
- Tous les effets d'**Influence** sont retirés de l'unité lors de la Phase d'Entretien.
- Un effet qui fait perdre toutes ses Capacités à une Unité Combattante **n'affecte pas** ses Capacités d'**Influence**, sauf indication contraire.



GÉNÉRAUX ET PAQUETS TACTIQUE

✱ GÉNÉRAL D'ARMÉE

Chaque armée est menée par un individu hors du commun connu sous le titre de **Général d'Armée**. Vous choisissez votre Général lors de la Création d'Armée (voir page 23). Il influence la façon dont votre armée va se comporter sur le champ de bataille.

- Les Généraux sont reconnaissables au mot-clé **Général** sur leur carte de Valeurs et par le **(G)** sur leur Valeur en Points.
- Les Généraux sont généralement des **Attachements**, mais il peut arriver qu'ils soient autre chose. C'est précisé sur leur carte de Valeurs.
- Les Généraux fonctionnent exactement comme des unités du type auquel ils appartiennent (*Attachement, UNC, etc.*), sauf qu'ils ajoutent également des cartes à votre **paquet Tactique** (voir page suivante).
- Les Généraux ne coûtent aucun point lors de la Création d'Armée (voir page 23).



EXEMPLE : Voici la carte du Général Jaime Lannister « Le Régicide », qui se trouve être un Attachement. Jaime fonctionne comme un Attachement normal, sauf qu'il permet également d'ajouter des cartes spécifiques à votre paquet Tactique.

❖ PAQUET TACTIQUE

En plus de vos multiples unités, votre armée a recours à un paquet de cartes spéciales, appelé **paquet Tactique**, qui représente les diverses stratégies employées par votre Faction en temps de guerre.

Chaque carte Tactique contient les informations suivantes :



NOM
Indique le nom de la carte Tactique.

DÉCLENCHEUR
Le texte de chaque carte Tactique commence par un déclencheur spécifique qui indique le moment où la carte peut être jouée. Il est important de noter que les déclencheurs sont basés sur des situations ou des étapes de jeu, et non sur la formulation précise de la carte. L'unité qui déclenche la carte Tactique (*s'il y en a une*) en est la cible. Toutefois, l'effet de la carte peut également avoir des cibles supplémentaires.

EFFET

Chaque carte Tactique possède un effet particulier. De nombreuses cartes vous permettent également de bénéficier d'avantages supplémentaires si vous contrôlez des zones données du Tableau Stratégique.

Votre paquet Tactique est composé de **7 cartes Tactique de Faction différentes**, déterminées par votre Faction, ainsi que de **3 cartes Tactique de Général différentes**, déterminées par votre Général d'Armée. Chaque carte est présente en deux exemplaires, pour un **total de 20 cartes** dans votre paquet Tactique. Vous commencez le jeu avec une main de 3 cartes Tactique et vous en piochez d'autres en cours de partie (voir *Création d'Armée*, page 23 et *Round de Jeu*, page 6).

❖ JOUER DES CARTES TACTIQUE

Le texte de chaque carte Tactique commence par un déclencheur spécifique, qui indique quand la carte peut être jouée. Une fois jouée, la carte est placée face visible dans votre défausse. Les défausses sont consultables par tous.

Il est possible que vous déteniez plusieurs cartes Tactique possédant le même déclencheur. Il n'est toutefois possible de jouer qu'une seule carte par déclencheur (voir *Conflits de Timing*, colonne suivante).

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

❖ PRÉ MESURES

Les joueurs sont autorisés à vérifier les distances à tout moment, pour quelque raison que ce soit.

❖ CONFLITS DE TIMING : ORDRES ET CARTES TACTIQUE

Un joueur peut parfois disposer de plusieurs **cartes Tactique** et/ou **Capacités Ordre** dotées du même événement déclencheur (comme « *Quand une unité alliée attaque* » ou « *Au début du round* »). Dans une telle situation, le joueur ne peut utiliser qu'un seul Ordre ou qu'une seule carte Tactique ou Ordre en réponse à ce déclencheur.

EXEMPLE : Le joueur A possède une carte Tactique dotée du déclencheur « *Quand une unité alliée attaque* ». Un de ses Attachements dispose également d'une Capacité Ordre qui se déclenche au même moment. Quand son unité attaque, le joueur ne peut activer qu'un seul de ces effets.

❖ ACTIONS SIMULTANÉES

Dans certaines situations, il peut arriver que 2 joueurs souhaitent déclencher un effet ou jouer une carte au même moment. Résolez de telles situations dans l'ordre suivant :

- Si tous les effets sont contrôlés par un même joueur, ce dernier choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus.
- Si les effets sont contrôlés par des joueurs différents, **le joueur dont c'est le tour** dispose de la première occasion de déclencher et résoudre son effet. S'il choisit de n'en activer aucun, son adversaire peut activer les siens. **Une fois que le joueur actif a passé la main, il ne peut plus répliquer à son adversaire en utilisant ses propres effets.** Il a laissé passer sa chance d'agir !
- Une fois que les deux joueurs ont déclaré les effets qu'ils souhaitent déclencher, ces derniers sont résolus en commençant par le joueur actif qui en résout un en premier, avant de passer la main à son adversaire.

EXEMPLE 1 : C'est le tour du joueur A qui possède une carte Tactique dotée du déclencheur « *Quand une unité alliée attaque* ». Le joueur B dispose également d'une carte se déclenchant « *Quand une unité ennemie attaque* ».

Le joueur A doit déclarer en premier s'il utilise sa carte. Le joueur B décide ensuite, en fonction du résultat, de jouer la sienne ou non.

EXEMPLE 2 : Dans le scénario ci-dessus, le joueur A choisit de ne pas utiliser sa carte Tactique. C'est à présent au joueur B, qui décide de jouer la sienne. Le joueur A ne peut plus jouer sa carte, car il a décliné l'occasion de le faire quand il a passé la main au joueur B.

* RELANCES

De nombreux effets permettent de relancer des dés. Lors d'une relance, les règles suivantes s'appliquent :

- Un même dé ne peut être relancé (*ou forcé à être relancé*) qu'une seule fois par joueur.
- Si les deux joueurs disposent chacun d'un effet permettant de relancer un même dé, c'est le **joueur actif** qui déclare et utilise son effet le premier. Une fois le nouveau résultat généré, son adversaire peut utiliser son propre effet pour le contraindre à relancer.
- Les résultats précédents d'un dé relancé sont annulés et n'ont aucun impact sur le déroulement de la partie. Ils sont entièrement remplacés par le nouveau.

* CUMUL ET PERTE DE CAPACITÉS

Il peut arriver qu'une unité se voit attribuer une Capacité qu'elle possède déjà, par exemple en jouant une carte Tactique qui octroie l'effet **Fracasser** à une unité qui possède déjà cette même Capacité. Les effets et Capacités qui portent le même nom ne sont pas cumulatifs : soit une unité possède la Capacité, soit elle ne la possède pas ! Notez toutefois qu'il peut arriver que des Capacités permettent de bénéficier d'un effet similaire sans porter le même nom. Dans de tels cas, ces effets sont cumulatifs.

Une unité peut parfois perdre ses Capacités. Dans un tel cas, elle perd les effets de toutes les **Capacités non-innées** imprimées sur sa carte, ainsi que les Capacités et effets octroyés par toute carte **Attachement** qui lui est assignée. **Sauf mention contraire, les Capacités ou effets octroyés par d'autres sources ne sont pas affectés.**

* BLESSURES

Certaines unités disposent de Capacités indiquant que chaque figurine de l'unité peut subir plusieurs Blessures. Chacune de ces Capacités détaille également le nombre de Blessures que peut subir chaque figurine. Quand une telle unité subit des Blessures, ces dernières sont attribuées normalement, sauf que chaque figurine n'est retirée que lorsqu'elle a subi le nombre de Blessures indiqué. Les Blessures **ne peuvent pas** être réparties entre les différentes figurines de l'unité. Elles sont attribuées à une seule figurine jusqu'à ce que cette dernière soit retirée.

Si une unité pouvant subir plusieurs Blessures est soignée, les Blessures sont d'abord retirées des figurines présentes dans l'unité. Si aucune n'est blessée et que l'unité a perdu des figurines, une figurine y est ajoutée, dotée d'un nombre de Blessures correspondant au montant soigné.

* ORDRES

Les Ordres sont des capacités puissantes qui ne peuvent être activées qu'une seule fois par round. Chaque Capacité Ordre possède un déclencheur qui indique le moment où elle peut être utilisée. Il est important de noter que les déclencheurs sont basés sur des situations ou des étapes de jeu, et non sur la formulation précise de la carte. L'unité qui possède l'Ordre en est la cible (*s'il y en a une*). Toutefois, l'effet de l'Ordre peut également avoir des cibles supplémentaires.

* PIONS ÉTAT

Certains effets et Capacités peuvent provoquer des États, représentés par des pions État placés sur les unités. Il existe 3 types de pions État principaux et, bien que chacun soit doté d'un effet spécifique, tous suivent les règles ci-dessous :

- Une unité ne peut jamais posséder plus de 1 pion État de chaque type.
- Les pions État restent sur l'unité jusqu'à ce qu'ils soient **dépensés** par le joueur ennemi ou retirés d'une autre manière par une Capacité ou un effet.
- Chaque pion État possède son propre déclencheur indiquant quand il peut être dépensé, ainsi que son propre effet. Dépenser un pion est optionnel : votre adversaire décide s'il veut dépenser le pion ou non chaque fois que la condition de déclenchement est remplie.



PANIQUÉ : Quand l'ennemi a effectué un **Test de Moral**, dépensez ce pion pour le forcer à relancer un ou plusieurs des dés utilisés.



VULNÉRABLE : Quand l'ennemi a effectué des **Sauvegardes de Défense**, dépensez ce pion pour le forcer à relancer un ou plusieurs des dés utilisés.



AFFAIBLI : Quand l'ennemi a effectué une **Attaque**, dépensez ce pion pour le forcer à relancer un ou plusieurs des dés utilisés.

Notez que certains effets ou Capacités peuvent parfois requérir de dépenser un pion afin d'activer un effet différent de ceux indiqués ci-dessus. Les détails sont donnés dans la description de ces Capacités/effets.

* MODIFICATEURS AUX

LANCERS DE DÉS

Certains effets modifient un lancer de dés en particulier, comme **Fracasser** (*les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense*). Il est important de noter que ces effets modifient le résultat du lancer et non la face affichée sur le dé. Par exemple, si vous disposez d'un autre effet déclenché sur des résultats de 6, il est activé par face affichée du dé, et non par le résultat après les modificateurs.

De plus, un effet ne peut jamais réduire un lancer de dé en dessous de 0 ou augmenter le résultat d'un dé individuel au-delà de 6.

EXEMPLE : Une unité dotée d'une Valeur de Moral de 6+ doit effectuer un Test de Panique en subissant une pénalité de -4. Elle obtient et . Le résultat est de 0, car c'est le minimum possible.

Certains effets font qu'une unité utilise sa valeur de dés d'Attaque la plus élevée ou, au contraire sa valeur de dés d'Attaque la moins élevée. Si une unité est sujette aux deux effets en même temps, l'unité utilise sa plus sa **valeur de dés d'Attaque la moins élevée**.



CRÉATION D'ARMÉE

• TAILLE DE LA PARTIE

Lors de la création de votre armée, la première étape consiste à déterminer le nombre de points dont vous et votre adversaire allez disposer pour la partie. Chaque unité et Attachement possède une **Valeur en Points**, indiquée au verso de sa carte. Cette valeur indique combien de points d'armée vous devrez retirer à votre total pour inclure l'unité. Le Valeur en Points totale de vos unités et Attachements ne peut pas dépasser le total de points décidé au préalable. Une partie peut être jouée avec n'importe quel nombre de points, mais les montants ci-dessous sont les plus courants :

- PARTIE RAPIDE : 30 Points
- PARTIE NORMALE : 40 Points
- GRANDE PARTIE : 50 Points

• CHOIX DE LA FACTION

Une fois déterminée la taille de la partie, choisissez votre Faction. Chaque unité appartient à une Faction, identifiée par le Blason de sa Maison sur sa carte de Valeurs. Quand vous choisissez des unités ou des Attachements, vous ne pouvez prendre que des unités appartenant à votre Faction ou des Unités Neutres.

• CHOIX DU GÉNÉRAL

Le choix de votre Général constitue l'un des éléments les plus importants lors de la création de votre armée. Il ne représente pas seulement un formidable individu, mais permet également d'ajouter ses propres cartes Tactique uniques à votre paquet Tactique. **Les Généraux ne coûtent pas de points, mais chaque armée ne peut en posséder qu'un seul.**



• UNITÉS NEUTRES •



Dans tout Westeros et au-delà, on trouve des Maisons Mineures, des Compagnies de Mercenaires ou des individus remarquables qui n'ont juré allégeance à aucune Faction en particulier, préférant combattre pour leurs propres intérêts. On les désigne sous l'appellation d'Unités Neutres, qui peuvent être ajoutées à n'importe quelle armée.

Les Unités Neutres que vous recrutez ne peuvent jamais composer plus de 50 % de votre total de points. Notez que cela inclue également le fait d'incorporer un Général Neutre, qui ne coûte pas de points.

EXEMPLE : Lors d'une partie Normale (40 points), vous jouez la Faction Stark. Votre armée peut inclure jusqu'à 20 points d'Unités Neutres, mais les 20 points restants doivent être utilisés pour la Faction Stark.

Alternativement, les Unités Neutres peuvent être jouées en tant que Faction. Si un joueur choisit cette option, son armée peut uniquement comprendre des unités et des Attachements Neutres. Aucune autre Faction ne peut être incluse.

• CONSTRUCTION DU PAQUET TACTIQUE

Une fois votre Général choisi, prenez le paquet Tactique de votre Faction et ajoutez-y les 6 cartes Tactique de votre Général (2 exemplaires de chacune des 3 cartes Tactique différentes indiquées sur sa carte Attachement) afin de créer votre paquet Tactique de 20 cartes.

• AJOUTS D'UNITÉS OU D'ATTACHEMENTS

Quand vous ajoutez des unités et des Attachements à votre armée, vous n'êtes pas restreint sur le nombre d'unités ou d'Attachements individuels que vous pouvez recruter, avec les exceptions suivantes :

- Vous ne pouvez inclure que 1 seul **Général** à votre Armée. Si votre Général est un Attachement, votre armée doit comprendre une unité à laquelle il peut être attaché.
- Les unités et les Attachements qui comportent le mot **PERSONNAGE** sur leur carte de Valeurs sont **uniques**. Vous ne pouvez inclure que 1 seul exemplaire de ces unités ou Attachements à votre armée (mais vous pouvez avoir plusieurs Personnages différents). Notez que certains Personnages possèdent différentes versions (tels que Jaime Lannister « Le Régicide » et Jaime Lannister « Le Jeune Lion »). Ils sont considérés comme étant le même Personnage en termes d'unicité.
- Quand vous ajoutez des Attachements à votre armée, ils **doivent** être inclus à une Unité Combattante et chaque Unité Combattante ne peut pas avoir plus de 1 Attachement. **Vous ne pouvez pas ajouter un Attachement à votre armée si vous ne disposez pas d'unité dans laquelle l'inclure.**
- Il se peut également que des unités ou des Attachements nécessitent des conditions ou des restrictions spéciales pour être recrutés. Consultez la carte de ces unités ou Attachements pour plus de détails.



MULTIJOUEUR

✦ PARTIES EN ÉQUIPE

Les règles suivantes s'appliquent lors des parties en équipe :

- Tous les joueurs doivent s'entendre sur la taille de la partie et construire leur armée en suivant les règles normales. Pour des parties rapides (2 contre 2), la taille recommandée est de **20 Points** par joueur.
- Les restrictions de **Personnages** s'appliquent à toutes les armées alliées, ce qui signifie qu'un même Personnage ne peut être inclus qu'une seule fois dans toute l'équipe.
- Chaque joueur a accès à son propre paquet **Tactique**, comme dans les règles normales.
- La mise en place ne varie pas, quel que soit le Mode de Jeu choisi.
- Le pion Premier Joueur est passé d'une équipe à l'autre, pas d'un joueur à un autre.
- Lors du tour d'une équipe, les joueurs décident ensemble d'activer 1 de leurs unités communes, puis passent la main à l'équipe adverse.
- Les Points de Victoire sont gagnés par l'équipe, pas par un joueur. Toutes les Conditions de Victoire s'appliquent normalement.
- Tous les effets de votre partenaire sont considérés comme étant **alliés**, et toutes les unités de l'équipe sont considérées comme étant des unités **alliées**.

✦ CHACUN POUR SOI

Les règles suivantes s'appliquent lors des parties en multijoueur Chacun Pour Soi :

- Tous les Modes de Jeu peuvent être utilisés, à l'exception d'**Une Tempête d'Épées**.
- Les Zones de Déploiement standard n'ont pas cours. À la place, chaque joueur choisit un coin de table et se déploie jusqu'à 12" (*Longue Portée*) de chaque bord de son coin de table.
- Une fois la mise en place du champ de bataille achevée, tous les joueurs lancent un dé (*en relançant les égalités*) : celui qui obtient le résultat le plus haut devient le **Premier Joueur**.
- Chaque round, le Premier Joueur effectue son tour, puis passe la main au joueur à sa gauche et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées (*comme dans les règles normales*).
- À la fin de chaque round, le pion Premier Joueur est passé au joueur situé à gauche de celui qui le détenait.
- La partie continue jusqu'à ce que 1 joueur ait atteint les Conditions de Victoires requises pour le Mode de Jeu choisi.
- Un joueur est éliminé quand toutes ses Unités Combattantes sont détruites.



TERRAIN

Le Terrain influence sur le déroulement d'une bataille. Chaque type d'élément de Terrain possède ses propres **mots-clés** qui définissent les règles qui le régissent. Ce Livret de Règles détaille les éléments fournis, mais d'autres pourront apparaître dans d'autres articles de la gamme du *Trône de Fer : Le Jeu de Figurines*. Si un élément de Terrain choisi ne rentre dans aucune des catégories ci-dessous, accordez-vous avec votre adversaire pour déterminer les mots-clés de cet élément.

À moins que l'élément de Terrain soit doté du mot-clé **Infranchissable**, une unité peut terminer son déplacement sur celui-ci. Si la forme de l'élément de Terrain empêche l'unité de l'occuper, retirez-le de la table (*en notant sa position*) jusqu'à ce que l'unité se soit suffisamment éloignée pour permettre de le remettre en place.

✦ MOTS-CLÉS DES TERRAINS

Vous trouverez ci-dessous une liste des mots-clés des éléments de Terrain les plus courants :

- **BLOQUE LA LIGNE DE VUE** : Les unités qui ne sont pas situées à l'intérieur de cet élément de Terrain ne peuvent pas tracer de Ligne de Vue qui le traverse.
- **COUVERT** : Lorsque vous tracez la LdV d'une Attaque à Distance, les unités qui ne se trouvent pas dans cet élément de Terrain ne peuvent pas tracer de Ligne de Vue qui traverse ce dernier.
- **DANGEREUX** : Les unités qui effectuent des actions à l'intérieur de cet élément de Terrain, ou qui le traversent au cours de leur déplacement, subissent D3+1 Blessures après la résolution de cette action ou ce déplacement (*lors d'une Charge, les unités ne subissent qu'une seule fois ces dégâts*).
- **DESTRUCTIBLE** : Les unités situées à 1" ou moins de cet élément de Terrain peuvent effectuer une action d'Attaque de Mêlée qui cible cet élément pour automatiquement le retirer de la partie.
- **DIFFICILE** : Les unités soustraient 1" à tout déplacement qui passe par cet élément de Terrain.
- **ÉLEVÉ** : Quand elles effectuent des Attaques à Distance, les unités positionnées sur cet élément de Terrain peuvent ignorer les autres unités ou Terrains situés dans leur trajectoire de tir.
- **ENTRAVANT** : Lors d'une Charge, si l'attaquant a traversé cet élément de Terrain ou s'il y termine son déplacement, il ne gagne pas de Bonus de Charge.
- **FORTIFIÉ** : Les unités qui traversent cet élément de Terrain, ou qui y terminent leur déplacement au cours d'une Charge perdent leur Bonus de Charge et le défenseur gagne +1 à ses Sauvegardes de Défense contre cette Attaque.
- **INFRANCHISSABLE** : Les unités peuvent effectuer un pivot par-dessus cet élément de Terrain, mais ne peuvent ni y entrer, ni le traverser, ni terminer leur déplacement en le chevauchant.
- **MOTIVANT** : Les unités qui se trouvent à Courte Portée ou moins de cet élément de Terrain gagnent +1 à leurs lancers de Test de Moral.

• **TERRIFIANT** : Les unités qui se trouvent à Courte Portée ou moins de cet élément de Terrain subissent -1 à leurs lancers de Test de Moral.

• **HAIE**

Couvert, Difficile, Entravant



✦ **EXEMPLES DE TERRAINS**

• **FORÊT**

Couvert, Difficile



• **BARRAL**

Motivant



• **TAS DE CADAVRES**

Entravant, Terrifiant



• **PALISSADE**

Bloque la Ligne de Vue, Destructible, Infranchissable



• **MARAI**

Difficile, Entravant



• **PIEUX**

Dangereux, Destructible



• **MURET/MUR EN RUINE**

Destructible, Entravant, Fortifié





MODES DE JEU, VICTOIRE ET MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

✦ MODES DE JEU

Chaque partie du *Trône de Fer : Le Jeu de Figurines* se déroule en appliquant l'un des 10 Modes de Jeu détaillés ci-après. Ces Modes permettent de remporter la victoire de différentes façons et possèdent chacun leurs propres règles.

- **Le Jeu des Trônes** : Les armées s'affrontent pour s'emparer de divers Objectifs répartis sur le champ de bataille, chacun permettant de bénéficier d'un pouvoir unique.
- **La Bataille des Rois** : Les armées se disputent le contrôle de trois Objectifs répartis sur le champ de bataille. Leurs généraux gagnent des capacités spéciales.
- **Une Tempête d'Épées** : Une armée doit repousser l'ennemi lors du siège épique d'un château.
- **Un Festin pour les Corbeaux** : Le moral des troupes est affecté par l'amoncellement des corps sur le champ de bataille.
- **Une Danse avec les Dragons** : les unités s'emparent de trois objectifs clés sur le plateau et se les contestent.
- **Les Vents de l'Hiver** : Chaque armée doit accomplir des missions secrètes tout en faisant face à son adversaire sur le champ de bataille.
- **Aiguisé et Prêt** : Les joueurs s'affrontent pour le contrôle d'Objectifs sous un déluge de flèches.
- **Feu et Sang** : Les joueurs marquent les unités clés de leur adversaire qu'ils vont tenter de détruire.
- **Ici Nous Demeurons** : Les Unités Combattantes comme les UNC s'affrontent pour le contrôle de diverses parties du champ de bataille.
- **Noires Ailes, Noires Nouvelles** : Les deux joueurs s'opposent sur l'accomplissement de diverses missions communes.

✦ VICTOIRE

Chaque Mode de Jeu, en plus de ses règles spéciales, indique également de quelle façon les joueurs vont pouvoir gagner des **Points de Victoire**, qui servent à déterminer le gagnant de la partie.

Les règles suivantes s'appliquent à tous les Modes de Jeu :

- Un vainqueur est déclaré si, à la fin de n'importe quel round, un joueur a accumulé un nombre donné de Points de Victoire (en fonction de la taille de la partie) et qu'il possède plus de Points de Victoire que n'importe quel autre adversaire (dans le cas où deux joueurs ont atteint le nombre requis de Points de Victoire à la fin d'un round, personne n'est déclaré vainqueur et la partie continue).

- Le nombre de Points de Victoire requis pour gagner est fonction de la taille de la partie :

Rapide (30 pts) : 8 Points de Victoire

Normale (40 pts) : 10 Points de Victoire

Grande (50 pts) : 12 Points de Victoire

(Augmentez le nombre de Points de Victoire requis de 2 par tranche de 10 points d'armée supplémentaires.)

- Si aucun vainqueur n'a été déclaré une fois le 6^e round achevé, le joueur qui possède le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui possède le plus de points restants sur la table qui l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.
- Un joueur qui ne possède plus aucune Unité Combattante sur la table est éliminé. Dans une partie à 2 joueurs, cela entraîne une victoire immédiate de l'adversaire, quel que soit son total de Points de Victoire.

• VICTOIRE MILITAIRE •

En plus de toutes les méthodes indiquées dans les divers Modes de Jeu, un joueur gagne toujours 1 Point de Victoire quand il détruit une Unité Combattante ennemie. Dans le cas où une unité est détruite par un effet généré par son propriétaire, ou par un effet contrôlé par aucun joueur, chaque adversaire gagne 1 Point de Victoire.

✦ MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Une fois le Mode de Jeu choisi, il est temps de passer à la mise en place du champ de bataille. Un champ de bataille standard est un carré de 120 x 120 cm. Pour des parties plus importantes il est possible d'étendre cette surface à 180 x 120 cm.

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre lors de la mise en place du champ de bataille :

- **Délimitez les Zones de Déploiement** : Avant toute chose, délimitez les Zones de Déploiement comme indiqué dans le Mode de Jeu, car certaines conditions de mise en place sont déterminées par ces Zones.
- **Placez les Pions Objectif** : Dans certains Modes de Jeu, des pions Objectifs doivent être placés sur le champ de bataille. Les détails de placement sont donnés dans le Mode de Jeu correspondant. Les Terrains dotés du mot-clé **Infranchissable** ne peuvent jamais être placés sur ces pions.
- **Placez le Terrain** : Il existe deux méthodes de mise en place du Terrain.
 - **Au choix des joueurs** : Les deux joueurs lancent un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit 1 élément de Terrain parmi ceux disponibles et le place à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, hors d'une Zone de Déploiement et à 6" minimum (*Courte Portée*) de tout autre élément de Terrain. Son adversaire fait ensuite de même. Les deux joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que 4 éléments aient été

placés (si les deux joueurs sont d'accord, il est possible de placer plus ou moins de 4 éléments de Terrain, en fonction de la densité de décors souhaitée ou de la taille de la zone de jeu).

- **Méthode aléatoire** : Au lieu de choisir les éléments de Terrain, vous pouvez déterminer leur type et leur quantité aléatoirement. Commencez par lancer un D3+2 pour connaître le nombre d'éléments de Terrain à placer. Une fois ce nombre déterminé, les joueurs lancent 2D6 à tour de rôle pour déterminer le type de chaque élément. Ensuite, reprenez le cours de la mise en place comme indiqué ci-dessus.

[2-3] : Tas de Cadavres

[4] : Marais

[5] : Palissade

[6] : Haie

[7] : Au choix du joueur

[8] : Muret

[9] : Pieux

[10] : Forêt

[11-12] : Barral

❖ DÉPLOIEMENT

- Une fois la mise en place du champ de bataille achevée, chaque joueur lance un dé (relancez les égalités). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa Zone de Déploiement ou laisse le choix à son adversaire. Le joueur qui **ne choisit pas** sa Zone de Déploiement décide qui reçoit le pion **Premier Joueur** au début de la partie.
- En commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de Déploiement, chacun déploie à tour de rôle 1 Unité Combattante sur le champ de bataille jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.
- Les Unités Combattantes peuvent être déployées n'importe où dans une Zone de Déploiement alliée, tant que leurs plateaux ne franchissent pas les frontières de ladite Zone.
- Les Attachements doivent être déployés dans l'unité à laquelle ils sont attachés.
- Les Unités Non-Combattantes ne sont pas déployées sur le champ de bataille. Elles sont placées à proximité du Tableau Stratégique.

❖ COMMENCER LA PARTIE

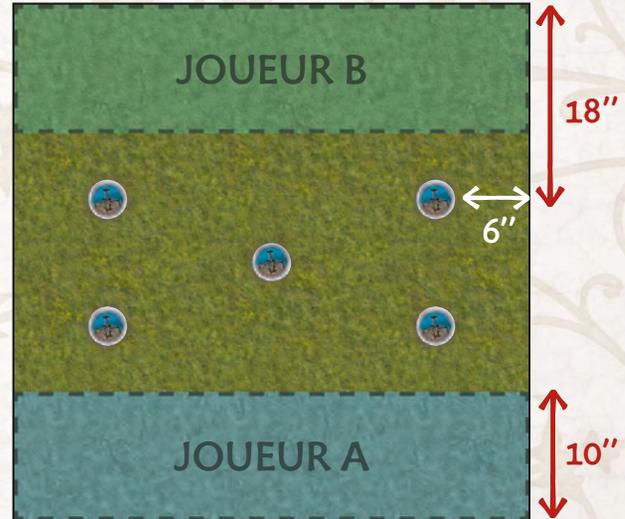
- Une fois que toutes les Unités Combattantes ont été déployées, chaque joueur pioche 3 cartes de son paquet Tactique.
- Le joueur qui **n'a pas choisi** sa Zone de Déploiement décide qui devient le **Premier Joueur** et le premier round peut commencer.



MODES DE JEU

❖ LE JEU DES TRÔNES

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table, puis placez-en 4 autres comme indiqué sur le schéma : à 18" du bord de table de Déploiement et à 6" de chaque Flanc de table.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Avant le déploiement, piochez au hasard 1 carte du **paquet Objectif** et placez-la, face visible, à côté de chaque pion Objectif. La carte représente la Capacité de ce pion pour cette partie.
- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **rangs restants** supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

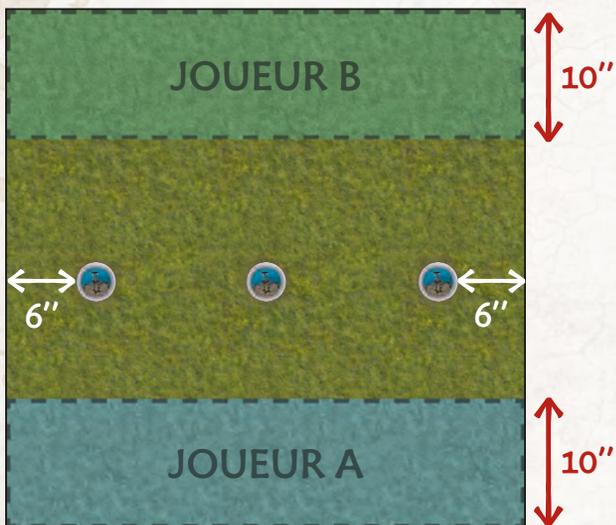
Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2^e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Les Objectifs contrôlés par le **Général** de votre armée rapportent +1 Point de Victoire.



✪ LA BATAILLE DES ROIS

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Placez 1 pion Objectif à 6" de chaque Flanc de table.

Règles Spéciales (Général)

- Prenez les **cartes Objectif** 6 à 10.
- Avant le **Déploiement**, en commençant par celui qui n'est pas le Premier Joueur, les joueurs choisissent un de ces Objectifs à tour de rôle, jusqu'à ce que chacun en ait 2.

- Au début de chaque round, vous pouvez choisir 1 de ces cartes. Jusqu'à la fin du round, votre Général gagne l'effet indiqué sur cette carte. Chaque effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
- Au début de chaque round, avant d'attribuer les cartes Objectif, en commençant par le Premier Joueur, si votre général et son unité ont été détruits, vous pouvez les redéployer entièrement dans une Zone de Déploiement alliée ou entièrement à 6" ou moins d'un Flanc de table.

Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **rangs restants** supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales de Victoire

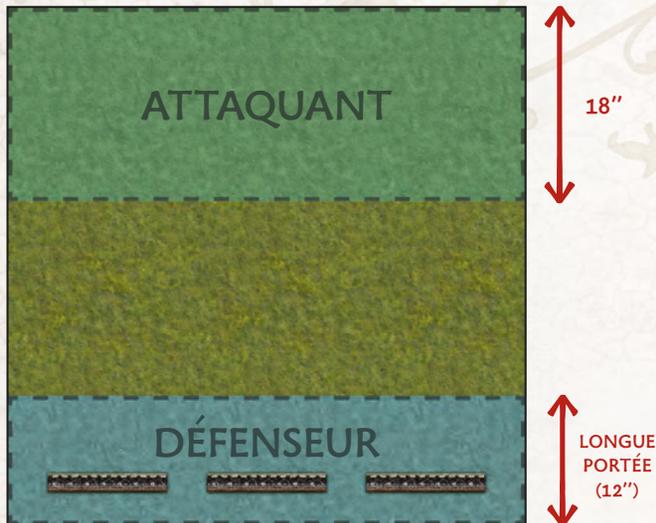
- À partir du 2^e round, les joueurs gagnent 1 Point de Victoire par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.
- Gagnez 1 Point de Victoire chaque fois que l'unité de votre Général détruit une unité ennemie à l'aide d'une capacité ou d'une attaque.
- Gagnez +2 Points de Victoire la première fois que le Général ennemi est détruit.

UNE TEMPÊTE D'ÉPÉES

CE MODE DE JEU N'EST PAS
UTILISABLE EN TOURNOI

Déploiement :

- Défenseur : LONGUE PORTÉE
- Attaquant : 18" de son bord de table.



Mise en Place

- Chaque joueur lance 1 dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit s'il va être l'attaquant ou le défenseur.
- Avant de placer tout autre élément de Terrain, placez les 3 **Murailles de Château** à 3" du bord de table du défenseur. Disposez une Muraille au centre de sa Zone de Déploiement et les deux autres de chaque côté de la première, à 4" des bords de celle-ci.
- Le Terrain n'est pas placé comme à l'accoutumée. Le défenseur choisit à la place 4 éléments de Terrain qu'il place aux endroits de son choix, à Courte Portée minimum de sa Zone de Déploiement et de n'importe quel autre élément de Terrain.

Conditions de Victoire Spéciales

- L'Attaquant gagne en suivant les règles d'accumulation de Points de Victoire normales.
- Le défenseur ne reçoit pas de Point de Victoire : il gagne automatiquement à la fin du 6^e round.

Règles Spéciales (Attaquant + Défenseur)

- Au début de la partie, avant le déploiement, chaque joueur pioche 3 cartes au hasard de son paquet **Siège**. Ce sont les cartes **Siège** dont il va disposer pour la partie. Le texte de chaque carte détaille son effet.



Règles Spéciales (Attaquant)

- Au début du round, l'attaquant peut redéployer les Unités Combattantes alliées détruites de son choix en les plaçant n'importe où dans sa Zone de Déploiement. Les **Personnages** sont détruits de façon permanente et ne sont pas redéployés et (*remplacez-les par une figurine normale de leur unité, si possible*).

Règles Spéciales (Défenseur)

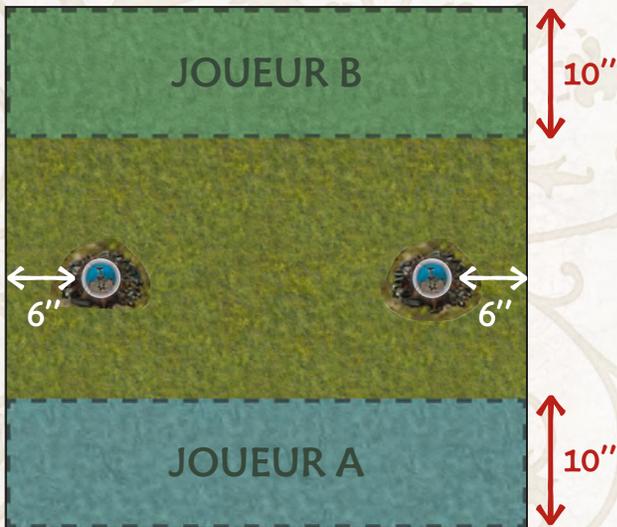
- Le défenseur ne commence pas la partie avec toutes ses Unités Combattantes en jeu. Il doit choisir la moitié de ses Unités Combattantes (*arrondir au supérieur*) qui commencent en **Réserve**. Le reste est déployé normalement.
- À partir du 3^e round, le défenseur peut déployer n'importe quelle unité de sa Réserve et la placer à Courte Portée maximum de n'importe quel Flanc de la table. Ce déploiement a lieu au début de l'activation de l'unité et ne compte pas comme son action du tour.

Règles Spéciales (Murailles du Château)

- Les **Murailles du Château** ne sont ni des éléments de Terrain ni des Unités Combattantes. Elles représentent une structure spéciale qui n'est affectée par aucune règle ou aucun effet, à l'exception de ceux mentionnés ci-après.
- Les **Murailles de Château** peuvent être ciblées par une **Charge** ou par des **Attaques de Mêlée**, comme si elles étaient des unités ennemies. C'est la seule façon de les endommager. Elles ne disposent d'aucune Sauvegarde de Défense, n'effectuent jamais de Test de Moral et octroient 5 Points de Victoire quand elles sont détruites.
- Une Muraille du Château détruite n'est pas retirée du plateau.
- Les ennemis ne peuvent ni se déplacer ni se déployer (*quelle qu'en soit la raison*) derrière les Murailles de Château.
- Chaque élément de Muraille de Château non détruit peut être activé (*comme une Unité Combattante*). Une Muraille peut soit effectuer son Attaque à Distance, **Flèches** (*les Murailles ne peuvent pas se décaler*), soit passer.

UN FESTIN POUR LES CORBEAUX

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Les **Tas de Cadavres** ne peuvent pas être sélectionnés par les joueurs comme éléments de Terrain.
- Si les Terrains sont sélectionnés aléatoirement, relancez tout résultat « Tas de Cadavres ».
- Placez un pion Objectif à **Courte Portée** de chaque Flanc de la table, au centre du champ de bataille (voir ci-dessus), puis placez 1 Tas de Cadavres centré sous chaque pion. Ces Tas de Cadavres sont placés en plus des autres éléments de Terrain.
- Lorsque vous placez d'autres éléments de Terrain, vous pouvez ignorer les Tas de Cadavres du moment que vous ne placez aucun élément de Terrain à 1" ou moins de ces derniers.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Au début de la partie, attribuez 1 carte Objectif au hasard à chaque pion Objectif au moment où celui-ci est placé. Cette carte représente l'effet associé à l'Objectif.
- Chaque Objectif est associé au Tas de Cadavres sur lequel il se trouve.
- Une unité dont le plateau de Déplacement recouvre un pion Objectif, même partiellement, s'en empare : placez le pion sur le plateau de Déplacement de l'unité, pour indiquer qu'elle s'est emparée de cet Objectif et qu'elle le contrôle désormais.
- Une unité ne peut pas contrôler plus d'un Objectif à la fois. Si une unité qui contrôle un Objectif termine son déplacement sur un autre pion Objectif, l'adversaire place le pion où il le souhaite, du moment qu'il reste au contact du Tas de Cadavres auquel il est associé.

Règles Spéciales (Objectifs, suite)

- Si une unité qui contrôle un Objectif termine une Action sans être au contact du Tas de Cadavres associé à son Objectif, elle perd le pion. L'adversaire place le pion où il le souhaite, du moment qu'il reste au contact du Tas de Cadavres auquel il est associé.

- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue un **Test de Panique** ou qu'elle est **détruite**, 1 unité ennemie (choisie par l'adversaire) avec qui elle est engagée s'empare de l'Objectif. Si aucun ennemi n'est engagé avec cette unité, l'adversaire place le pion où il le souhaite, du moment qu'il reste à 2" du plateau de l'unité et qu'il ne chevauche pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.

- Après avoir résolu une Attaque de Mêlée sur une unité qui contrôle un Objectif, si l'attaquant possède plus de rangs restants que le défenseur, il s'empare de ce pion Objectif.

Règles spéciales (Tas de Cadavres)

- Lorsqu'il y a moins de 4 Tas de Cadavres en jeu, avant de retirer le Plateau de Déplacement d'une **Unité d'Infanterie** détruite, son **propriétaire** place 1 Tas de Cadavres de façon à ce qu'il soit **entièrement** à Longue Portée ou moins de l'unité détruite et au minimum à 1" de tout autre élément de Terrain ou unité. Il place ensuite 1 Pion Objectif au centre de ce Tas de Cadavres.

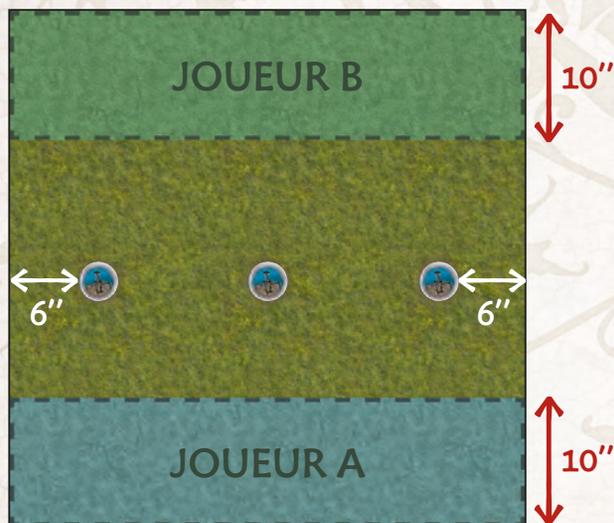
Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2^e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.



UNE DANSE AVEC LES DRAGONS

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Placez 1 pion Objectif à 6" (*Courte Portée*) des Flancs de la table, comme indiqué ci-dessus.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau de Déplacement recouvre un pion Objectif, même partiellement, s'en empare : placez le pion sur le plateau de Déplacement de l'unité, pour indiquer qu'elle contrôle désormais cet Objectif. Tant qu'elle contrôle un Objectif, une unité ne peut jamais effectuer de **Marche**. Sa **Vitesse** est réduite à 2 et ne peut être augmentée d'aucune façon.
- Une unité ne peut pas contrôler plus d'un Objectif à la fois. Si une unité qui contrôle un Objectif termine son déplacement sur un autre pion Objectif, l'adversaire place le pion où il le souhaite dans un rayon de 2" autour du plateau de l'unité, du moment qu'il ne recouvre pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.

Règles spéciales (Objectifs)

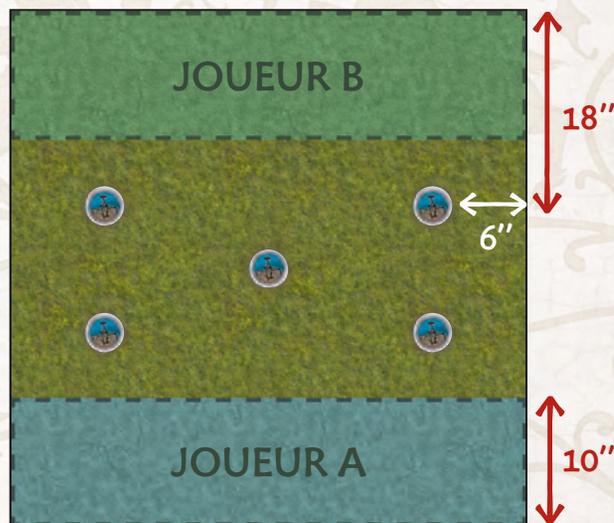
- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue un **Test de Panique** ou qu'elle est détruite, 1 unité ennemie (*choisie par l'adversaire*) avec laquelle elle est engagée s'empare de l'Objectif. Si aucun ennemi n'est engagé avec cette unité, l'adversaire place le pion où il le souhaite dans un rayon de 2" autour du plateau de l'unité, du moment qu'il ne recouvre pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.
- Après avoir résolu une Attaque de Mêlée sur une unité qui contrôle un Objectif, si l'attaquant possède plus de rangs restants que le défenseur, il s'empare de ce pion Objectif.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2^e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

LES VENTS DE L'HIVER

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table, puis placez-en 4 autres comme indiqué sur le schéma : à 18" du bord de table de Déploiement et à 6" de chaque Flanc de table.

Règles spéciales (Paquet Mission)

- Ce Mode de Jeu utilise les paquets Mission.
- Chaque joueur reçoit 1 paquet Mission dans lequel il prend un exemplaire des **cartes Mission 11 et 12**, puis choisit 4 autres cartes Mission, pour un total de 6 cartes en main.
- À partir du 2^e round, au début de chaque round et en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit et révèle 1 carte Mission de sa main.
- Les cartes Missions révélées sont défaussées à la fin du round.

Règles spéciales (Objectifs)

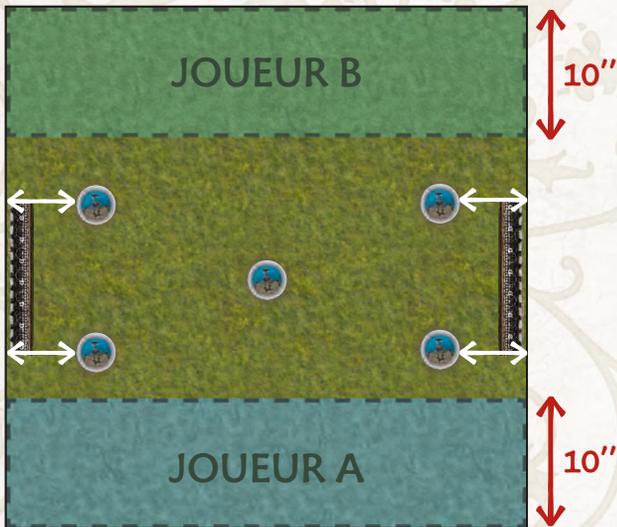
- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en empare.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **rangs restants** supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales de Victoire

- Les cartes Missions donnent aux joueurs différents moyens de gagner des points de Victoire.
- Chaque Mission révélée peut être accomplie par n'importe quel joueur du moment qu'il en remplit les conditions.
- Les Objectifs ne rapportent pas de Points de Victoire, sauf indication spécifique d'une carte Mission.

✪ AIGUISÉ ET PRÊT

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Placez les pions Objectif comme indiqué ci-dessus.
- Placez 2 Murailles de Château comme indiqué ci-dessus.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **rangs restants** supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.

- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales (Terrain)

- Les Terrains dotés du mot-clé **Infranchissable** ne peuvent pas être mis en jeu.
- Lors du placement des éléments de Terrain, les Murailles de Château peuvent être ignorées tant qu'aucun autre élément de Terrain n'est placé à 1" ou moins de celles-ci.

Règles Spéciales (Murailles de Château)

- Les **Murailles de Château** sont des éléments de Terrain dotés du mot-clé **Infranchissable**.
- Chaque fois que des Points de Victoire sont gagnés grâce aux Objectifs les plus proches des Murailles de Château, des volées de flèches pleuvent de ces dernières sur les unités contrôlant ces Objectifs, qui subissent D3+2 Touches (*ce ne sont pas des attaques*).

Règles Spéciales (UNC et Tableau Stratégique)

- Quand une UNC alliée s'empare d'une zone, vous pouvez remplacer l'effet de celle-ci par :

« 1 unité qui contrôle un Objectif autre que l'Objectif central subit D3+2 Touches ».

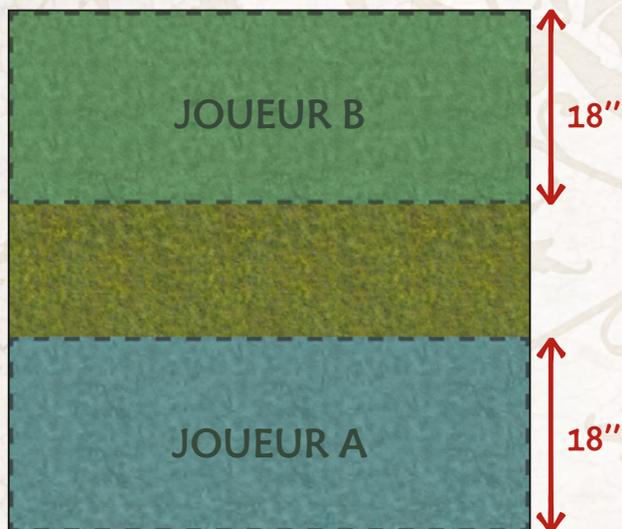
Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2^e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.



FEU ET SANG

Déploiement : 18" du bord de table.



Mise en Place

- Prenez les **cartes Objectif** 6 à 10.
- Une fois les unités déployées, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit à tour de rôle une unité de son adversaire sur laquelle il place 1 pion Objectif, jusqu'à ce que 2 unités dans chaque camp aient été choisies. Ces pions indiquent des **Unités Marquées**. Lorsqu'une unité est Marquée, son propriétaire choisit 1 des cartes Objectif (6-10) et l'attribue à cette unité qui gagne l'effet indiqué sur la carte jusqu'à la fin de la partie. Chaque carte ne peut être attribuée qu'une seule fois.

Règles Spéciales (Terrain)

- Un élément de Terrain peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'il se trouve au moins à 6" de n'importe quel bord de table ou d'un autre élément de Terrain.

Règles Spéciales (Général)

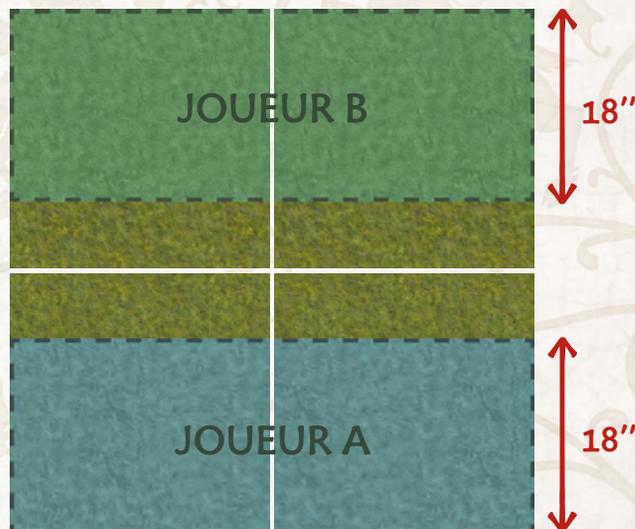
- Quand l'unité de votre **Général** est activée, vous pouvez désigner 1 Unité Combattante ennemie située à **Longue Portée** ou moins et y placer 1 pion Point de Victoire.

Règles Spéciales de Victoire

- Chaque fois qu'une **Unité Marquée alliée** détruit un ennemi avec une Attaque ou une Capacité, vous gagnez 1 Point de Victoire supplémentaire.
- Gagnez 2 Points de Victoire supplémentaires lorsque vous détruisez une **Unité Marquée ennemie**.
- Chaque fois qu'une **quelconque** unité ennemie possédant des pions Point de Victoire est détruite, gagnez autant de points supplémentaires que le nombre de pions présents sur cette unité.

ICI NOUS DEMEURONS

Déploiement : 18" du bord de table.



Règles Spéciales (Terrain)

- Un élément de Terrain peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, tant qu'il se trouve au moins à 6" de n'importe quel bord de table ou d'un autre élément de Terrain.

Règles Spéciales (Secteur)

- Divisez le Terrain en 4 Secteurs égaux comme indiqué ci-dessus.
- Une unité est considérée comme étant située dans le Secteur où se trouve la majeure partie de son plateau. Si une unité se trouve exactement à cheval entre plusieurs Secteurs, l'**adversaire** du propriétaire de l'unité choisit le Secteur dans lequel se trouve celle-ci.
- Un joueur **contrôle** un Secteur tant qu'il possède au moins 5 points d'Armée dans celui-ci (*en cumulant Attachements, Unités Combattantes et UNC*) et que son total de point d'armée dans ce Secteur est supérieur à celui de son adversaire.

Règles Spéciales (UNC)

- En tant qu'action, au lieu de s'emparer d'une zone, une UNC peut être placée dans un Secteur. Les points d'armée de cette UNC seront ajoutés au total pour déterminer qui contrôle ce Secteur. Chaque joueur ne peut pas placer plus de 1 UNC par Secteur.

Règles Spéciales (Généraux)

- Un Général ajoute 3 points d'armée au total pour déterminer qui contrôle le Secteur dans lequel il se trouve.

Règles Spéciales (Redéploiement)

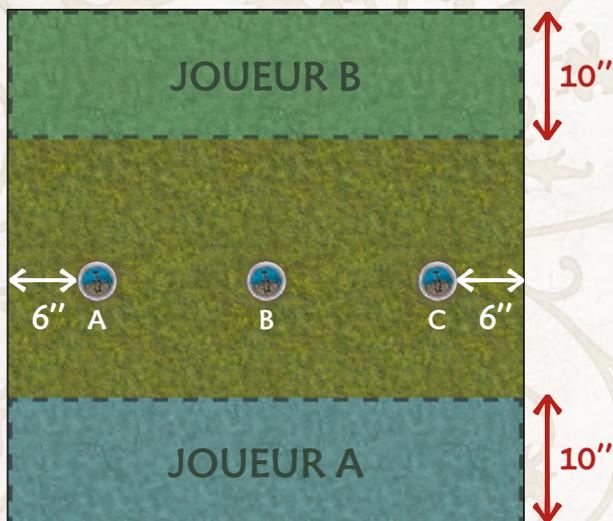
- Au début de chaque round, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur peut redéployer une de ses unités précédemment détruites (*Attachements compris*) à Courte Portée ou moins de son bord de table de Déploiement ou de n'importe quel Flanc de table. Les unités sont redéployées activées.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2^e round, les joueurs gagnent 1 Point de Victoire par Secteur qu'ils contrôlent.

NOIRES AILES, NOIRES NOUVELLES

Déploiement : 10" du bord de table.



Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table, puis placez 2 pions supplémentaires comme indiqué sur le schéma : à 18" de bord de Déploiement et à 6" de chaque flanc de table.

Règles Spéciales (paquet Mission)

- Ce Mode de Jeu utilise les paquets Mission.
- Prenez 1 paquet Mission. Retirez les cartes Mission 10 à 12. Mélangez les cartes restantes et disposez le paquet face cachée.
- Avant le déploiement, piochez et révélez 2 cartes Mission qui seront les Missions actives. Ensuite, piochez 2 autres cartes Mission que vous placez à côté des Missions actives. Elles constituent les Missions de réserve.
- À partir du 3^e round, au début de chaque round, défaussez les 2 Missions actives et remplacez-les par les 2 Missions de réserve. Piochez 2 cartes du paquet pour remplacer les 2 Missions de réserve. Si le paquet Mission vient à être épuisé, mélangez la défausse pour en former un nouveau.

Règles Spéciales (remplacer les Missions)

- Quand une UNC alliée s'empare d'une zone, vous pouvez remplacer l'effet de celle-ci par :
« Défaussez 1 Mission active et remplacez-la par une Mission de réserve, ou défaussez 1 Mission de réserve que vous remplacez par une autre piochée dans le paquet Mission. »
- Lors de son activation, votre Général peut renoncer à son action. S'il le fait, vous pouvez défaussez 1 Mission active et la remplacer par une Mission de réserve, ou défaussez 1 Mission de réserve que vous remplacez par une autre piochée dans le paquet Mission.

Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre entièrement un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en empare.

- Une unité contrôle un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de rangs restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de rangs restants d'une unité Individuelle est égal à ses Blessures restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales de Victoire

- Les cartes Missions donnent aux joueurs différents moyens de gagner des points de Victoire.
- Chaque Mission active révélée peut être accomplie par n'importe quel joueur du moment qu'il en remplit les conditions.
- À la fin de chaque round, gagnez 1 Point de Victoire pour chaque Objectif que vous contrôlez. Les Objectifs contrôlés par votre Général rapportent 1 Point de Victoire supplémentaire.





• CRÉDITS •

Basé sur la célèbre saga de **George R. R. MARTIN**

CONCEPTION DU JEU : Eric M. LANG, Michael SHINALL

DÉVELOPPEMENT DU JEU : Fábio HIRSCH (Responsable), Fleo ALMEIDA, Fabio TOLA

LICENCE : George R. R. MARTIN, Raya GOLDEN, Jim LUDWIG, DARK SWORD MINIATURES, INC.

PRODUCTION : Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Raphael GUITON, Isadora LEITE, Aaron LURIE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, Safuan TAY

INGÉNIERIE : Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

DIRECTION DES SCULPTURES : Hugo Gomez BRIONES, Aragorn MARKS

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Pavel GOLOVIL, Tomasz JEDRUSZEK, Stefan KOPINSKI, Stefano MORONI, Filipe PAGLIUSO, John SCHOLES, Prosper TIPALDI, Halil URAL

ILLUSTRATEUR EN CHEF : Pedro NUÑEZ

RESPONSABLE ARTISTIQUE : Jose Manuel PALOMARES

COORDINATION ILLUSTRATION & SCULPTURE : Helio DE GRADO

ILLUSTRATEURS : Júlia FERRARI, Ivan GIL, Diego GISBERT, Giovanna GUIMARÃES, Sebastian LUCA, Henning LUDVIGSEN, Antonio MANZANEDO, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO, Marc SIMONETTI

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Mathieu HARLAUT

LOGO : Fabio DE CASTRO

CONCEPTION GRAPHIQUE : Marc BROUILLON, Louise COMBAL

ÉCRITURE : Eric KELLEY

ÉDITION : Jared MILLER

RELECTURE : Lucas MARTINI, Jason KOEPP, Colin YOUNG

SCULPTURE : David ARBERAS, Arnaud BOUDOIRON, Daniel FERNANDEZ-

TRUCHAUD, Ricardo GARIJO, Ivan GIL, Hugo GOMEZ, Carl GONZALEZ, Aragorn MARKS, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Carlos PEREZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO,

Raul Fernandez ROMO, Jesús RUIZ, Ivan SANTURIO, Benito SEVILLA, Edgar SKOMOROWSKI

PEINTRES : Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jaime DE GARNICA, Antonio GARCIA, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Marc MASCLANS, Miguel MATIAS

ÉDITEURS : Chern Ann NG, David DOUST, David PRETI

TESTEURS : Felipe Abreu, Paulo Andrade, Thyago Berardinelli, Yannic Bur, Alan de Carvalho, Rodrigo Denicol, Chase du Pont, Felipe Galeno, Gabriel Garcia, Vitor Garcia, Alexandre Hepner, Scott Houle, "Razzick Khan", Brett Lanpher, Juarez Maccarini, David Moffit, Zack Moore, André Natali, Felipe Nogueira, Pedro Padovani, Alexandre Petean, Caio Quinta, Owen Rehrauer, Isaiah Reuvers, Euclides Ribeiro, Michael Rumsbums, Mark Rupp, Vinicius Shkromada, Simon Swan, Marco Tonanni, Remo Turchetti, Pamela Yumi

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCTION : Hervé DAUBET

RELECTURE : Edge Team

EDGE



DARK SWORD
MINIATURES, INC.
making miniatures to the next level.

© 2021 Dark Sword Miniatures, tous droits réservés. Aucun élément de ce jeu ne peut être reproduit sans autorisation spécifique. Le logo Dark Sword Miniatures est ™ de Dark Sword Miniatures, Inc. Le logo Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines, le logo CMON et CMON sont ™ de CMON Global Limited. Le Trône de Fer est © et TM de George R.R. Martin. Utilisés par autorisation. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos et images non contractuelles. Les figurines et éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

ACTIONS DES UNITÉS

COMBATTANTES

Quand une unité est activée, elle peut effectuer 1 des actions suivantes :

MANŒUVRE :

PIVOT → DÉPL. VIT → PIVOT

MARCHE :

DÉPL. VIT x2 → PIVOT

CHARGE :

PIVOT → DÉPL. VIT + 1D6 → ATTAQUE

ATTAQUE ✂ :

DÉCAL. /CHGT ORIENT. → ATTAQUE

ATTAQUE 🏹 :

DÉCAL. Jusqu'à 2" → ATTAQUE

REPLI :

DÉPL. VIT + 1D6 → PIVOT

TEST DE MORAL :

Les unités lancent 2D6 et doivent obtenir leur Valeur de Moral ou plus pour réussir.

TEST DE PANIQUE :

Type spécial de Test de Moral. Sur un échec, l'unité subit D3 Blessures.

BONUS D'ATTAQUE

BONUS DE CHARGE : Relancez n'importe quels dés d'Attaque.

FLANC : Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense et de Tests de Panique.

DOS : Les défenseurs subissent -2 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense et de Tests de Panique.

CAPACITÉS D'ATTAQUE

Les 4 capacités suivantes ont les plus courantes :

CRUEL : Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique.

FRACASSER : Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense.

FRAPPE CRITIQUE : Pour chaque résultat de 6 sur un lancer de dé d'Attaque, le défenseur subit +1 Touche.

PRÉCISION : Pour chaque résultat de 6 sur un lancer de dé d'Attaque, le défenseur ne lance pas de dé de Défense et subit 1 Blessure à la place.

ÉTATS

Les adversaires peuvent dépenser des pions État pour activer les effets suivants :



PANIQUE : Quand l'ennemi a effectué un Test de Moral, dépensez ce pion pour le forcer à relancer un ou plusieurs des dés utilisés.



VULNÉRABLE : Quand l'ennemi a effectué des Sauvegardes de Défense, dépensez ce pion pour le forcer à relancer un ou plusieurs des dés utilisés.



AFFAIBLI : Quand l'ennemi a effectué une attaque, dépensez ce pion pour le forcer à relancer un ou plusieurs des dés utilisés.

MOTS-CLÉS DES TERRAINS

- **BLOQUE LA LIGNE DE VUE** : Les unités qui ne sont pas situées à l'intérieur de cet élément de Terrain ne peuvent pas tracer de Ligne de Vue qui le traverse.
- **COUVERT** : Lorsque vous tracez la LdV d'une Attaque à Distance, les unités qui ne se trouvent pas dans cet élément de Terrain ne peuvent pas tracer de Ligne de Vue qui traverse ce dernier.
- **DANGEREUX** : Les unités qui effectuent des actions à l'intérieur de cet élément de Terrain, ou qui le traversent au cours de leur déplacement, subissent D3+1 Blessures après la résolution de cette action ou ce déplacement (*lors d'une Charge, les unités ne subissent qu'une seule fois ces dégâts*).
- **DESTRUCTIBLE** : Les unités situées à 1" ou moins de cet élément de Terrain peuvent effectuer une action d'Attaque de Mêlée qui cible cet élément pour automatiquement le retirer de la partie.
- **DIFFICILE** : Les unités soustraient 1" à tout déplacement qui passe par cet élément de Terrain.
- **ÉLEVÉ** : Quand elles effectuent des Attaques à Distance, les unités positionnées sur cet élément de Terrain peuvent ignorer les autres unités ou Terrains situés dans leur trajectoire de tir.
- **ENTRAVANT** : Lors d'une Charge, si l'attaquant a traversé cet élément de Terrain ou s'il y termine son déplacement, il ne gagne pas de Bonus de Charge.
- **FORTIFIÉ** : Les unités qui traversent cet élément de Terrain, ou qui y terminent leur déplacement au cours d'une Charge perdent leur Bonus de Charge et le défenseur gagne +1 à ses Sauvegardes de Défense contre cette Attaque.
- **INFRANCHISSABLE** : Les unités peuvent effectuer un pivot par-dessus cet élément de Terrain, mais ne peuvent ni y entrer, ni le traverser, ni terminer leur déplacement en le chevauchant.
- **MOTIVANT** : Les unités qui se trouvent à Courte Portée ou moins de cet élément de Terrain gagnent +1 à leurs lancers de Test de Moral.
- **TERRIFIANT** : Les unités qui se trouvent à Courte Portée ou moins de cet élément de Terrain subissent -1 à leurs lancers de Test de Moral.