LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE FIGURINES

RÈGLES DU JEU



VERSON 1.5

CMON

EDGE



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 I[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 1[er] 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 1.5. 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.edgeent.com.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2
MATÉRIEL 4
APERÇU ET PRÉPARATION 6
MODES DE JEU ET VICTOIRE 6
GLOSSAIRE COURANT 7
ROUND DE JEU 8
- Phase d'Activation 8
- Phase d'Entretien 8

TYPES D'UNITÉS 9
- Unités Combattantes 9
  - Unité Combattante : Recto 10
  - Unité Combattante : Verso 11
- Attachements 12
- Unités Non-Combattantes 13
- Ligne de Vue 14

ACTIONS 15
- Manœuvre 15
- Marche 16
- Repli 16
- Attaque 16
  - Attaque à Distance 16
  - Attaque de Mêlée 17
- Charge 18

RÉSOLUTION DES ATTAQUES 19
- Bonus de Combat 20

TESTS DE MORAL & PANIQUE 20
- Tests de Panique 20

TABLEAU STRATÉGIQUE ET UNITÉS NON-COMBATTANTES 21
- Actions des Unités Non-Combattantes 22

GÉNÉRAUX ET PAQUETS TACTIQUE 22
- Général 22
- Paquet Tactique 23
- Jouer des Cartes Tactique 23

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES 23
- Pré Mesures 23
- Conflits de Timing 23
- Actions Simultanées 23
- Relances 24
- Cumul des Capacités 24
- Blessures 24
- Ordres 24
- Pions État 24
- Modificateurs aux Lancers de Dés 24

CRÉATION D'ARMÉE 25
- Taille de la Partie 25
- Choix de la Faction 25
- Choix du Général 25
- Construction du Paquet Tactique 25
- Ajouts d'Unités ou d'Attachements 25

MULTIJOUEUR 26
- Parties en Équipe 26
- Chacun pour Soi 26

TERRAIN 26
- Mots-Clés des Terrains 26
- Exemples de Terrain 27
  - Forêt 27
  - Tas de Cadavres 27
  - Marais 27
  - Pieux 27
  - Muret/Mur en Ruine 27
  - Haie 27
  - Barral 27
  - Palissade 27

MODES DE JEU, VICTOIRE ET MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE 27
- Modes de Jeu 27
- Victoire 28
- Mise en Place du Champ de Bataille 28
- Déploiement 28
- Commencer la Partie 28

MODES DE JEU 29
- Le Jeu des Trônes 29
- La Bataille des Rois 29
- Une Tempête d'Épées 30
- Un Festin pour les Corbeaux 30
- Les Vents de l'Hiver 31

CRÉDITS 31
RÉSUMÉ DES RÈGLES 32

MATÉRIEL



5 Cartes Attachement



2 Cartes Unité Non-Combattante



1 Livret de Règles



4 Cartes Unité Combattante



1 Réglette de Mesure



1 carte Muraille de Château



26 Cartes Tactique



1 Tableau Stratégique



12 Cartes Siège



1 Carte Référence



20 Cartes Mission Secrète



10 Cartes Objectif



1 Pion Premier Joueur



1 Pion Round de Jeu



5 Pions Objectif



6 Pions Affaibli



6 Pions Panique



10 D6 Baratheon



1 D3 Blanc



6 Pions Blessure



6 Pions Vulnérable



10 Pions Ordre



10 Pions Activation



20 Pions Point de Victoire

10 Éléments de Terrain



4 Tas de Cadavres / Barral



1 Palissade / Muret



1 Palissade / Mur en Ruine



2 Forêts / Marais



2 Pieux / Haies



3 Murailles de Château



4 Plateaux de Déplacement d'Infanterie

55 Figurines



Stannis Baratheon



2 Maîtres Gardiens Baratheon



22 Gardiens Baratheon



2 Porte-bannières des Gardiens Baratheon



Renly Baratheon



1 Porte-bannière des Chevaliers du Cerf



11 Chevaliers du Cerf



1 Noble Chevalier du Cerf



Dame Shyra Errol



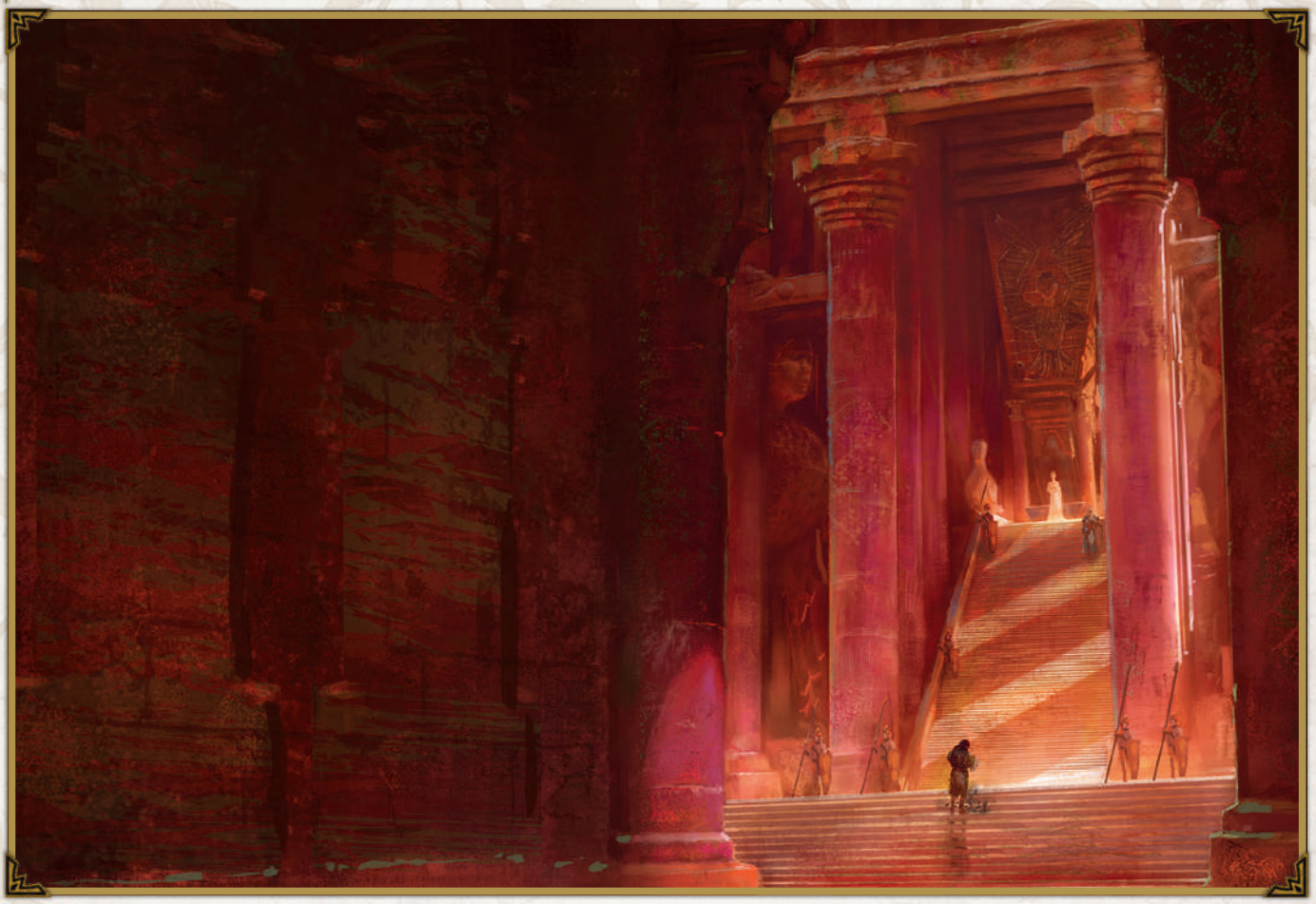
Alester Florent



1 Porte-bannière des Sentinelles Baratheon



11 Sentinelles Baratheon



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 piétaille 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 (*page 25*)
- Choix du Mode de Jeu (*page 29*)
- Mise en Place du Champ de Bataille (*page 28*)

Une fois ces étapes terminées, la partie peut commencer !

MODES DE JEU ET VICTOIRE

Chaque partie se déroule en appliquant l'un des 5 Modes de Jeu possibles. Chacun de ces Modes permet un style de jeu différent. Ils sont détaillés plus avant page 29, mais sont brièvement présentés ci-dessous :

- **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 joueurs commencent avec seulement une partie de leur armée, les renforts arrivant progressivement au cours de la partie.
- **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.
- **Les Vents de l'Hiver :** Chaque armée doit accomplir des missions secrètes tout en faisant face à son adversaire sur le champ de bataille.

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.

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.

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

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 15, *Pivoter et Autres Unités*).

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 **décale**, 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 :

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 :

- **Résolution des Effets de Début de 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 au choix :** 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 effectue 1 action :** L'unité choisie choisit 1 action qu'elle effectue (*voir Actions, page 15 et 22*).
- 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. Ce n'est qu'une fois que **toutes les unités** ont été activées que la Phase d'Activation prend fin et que 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 28*).
- Retrait de tous les **pions Activation** et **Ordre** 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 n'est pas limité. Toutefois, un joueur ne peut piocher de cartes à la fin d'un round **uniquement** si sa main en contient moins de 3.*
  - *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.

Une fois toutes ces étapes effectuées, le round est terminé. Un nouveau round commence.

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 24*). 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 14*) 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

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.

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

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.



BLASON
La Faction à laquelle appartient l'unité.

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

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


INFANTERIE


CAVALERIE


MONSTRE


MACHINE DE GUERRE

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. Si cette unité dispose d'une attaque à distance, la portée de celle-ci est indiquée dans cette case. ***Bien que notée ici, la portée maximum d'une attaque n'est pas une Capacité. Elle ne peut jamais être annulée ou retirée.***


ORDRE : Les Ordres constituent un type spécial de Capacité pouvant être utilisé une seule fois par round (*voir Ordres, page 24*).


CAPACITÉS INNÉES : Représente les Capacités relatives à la condition physique ou innée d'une unité, comme la possibilité de pouvoir subir plusieurs Blessures (*voir Blessure, page 24*). ***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.

*EXEMPLE : L'attaque **Hallebarde** des Hallebardiers Lannister est dotée de la Capacité **Fracasser**. Cette Capacité est **toujours** appliquée à leur attaque. Un joueur ne peut pas choisir de ne pas l'utiliser. Cependant, leur Capacité **Recevoir la Charge**, qui est utilisée quand ils sont chargés, spécifie qu'elle **peut** être utilisée dans cette situation, indiquant ainsi qu'elle est optionnelle.*

• Unité Combattante : Verso

BLASON
La Faction à laquelle appartient l'unité.

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



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

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.

TYPE D'UNITÉ
Le type de l'unité (*Voir page précédente*).



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 25*), 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.*).

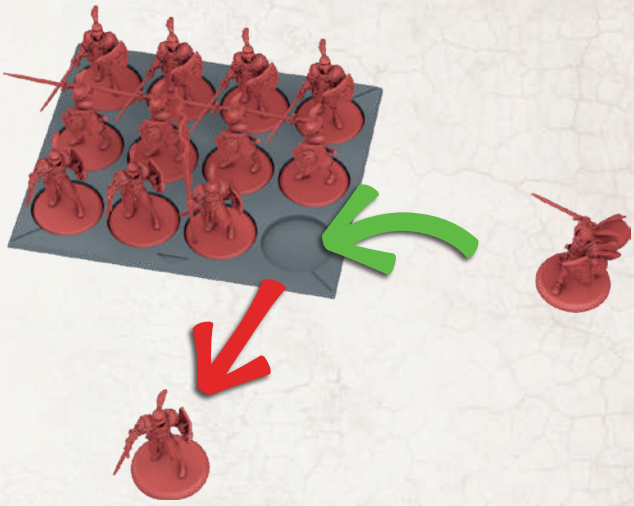


INFANTERIE CAVALERIE

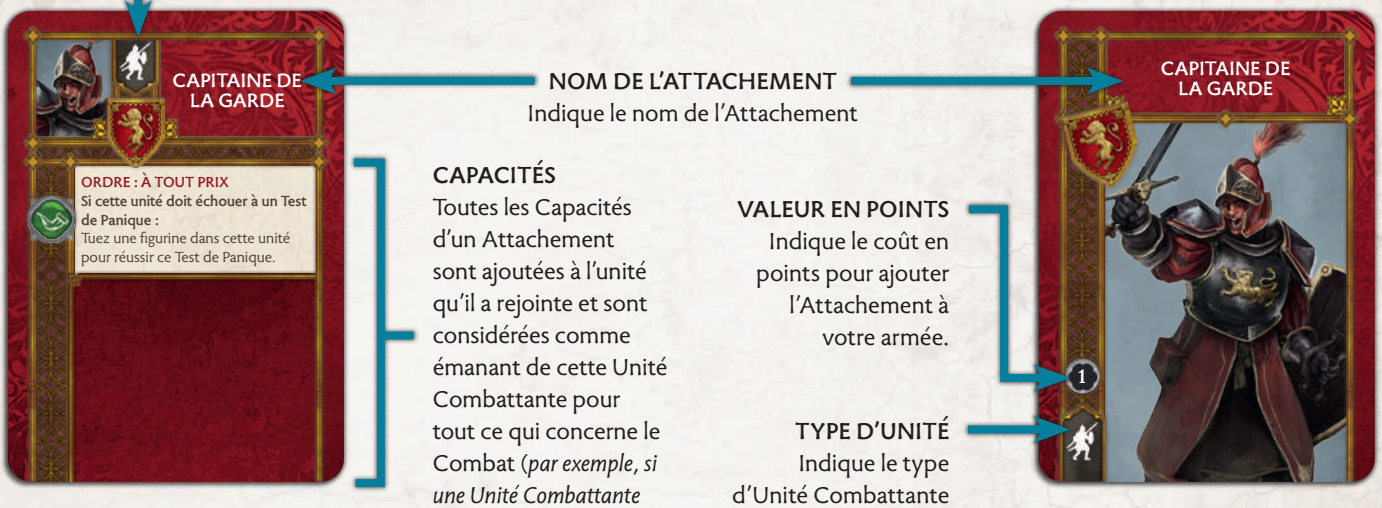
- Quand vous ajoutez la figurine de l'Attachement à l'unité, cette dernière remplace 1 des figurines de base de l'unité et elle est **toujours** placée dans le coin gauche du **premier rang**. Ce qui veut dire que l'Attachement est **toujours** la dernière figurine de l'unité à être détruite.
- Dans 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.



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



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



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.

RECTO VERSO

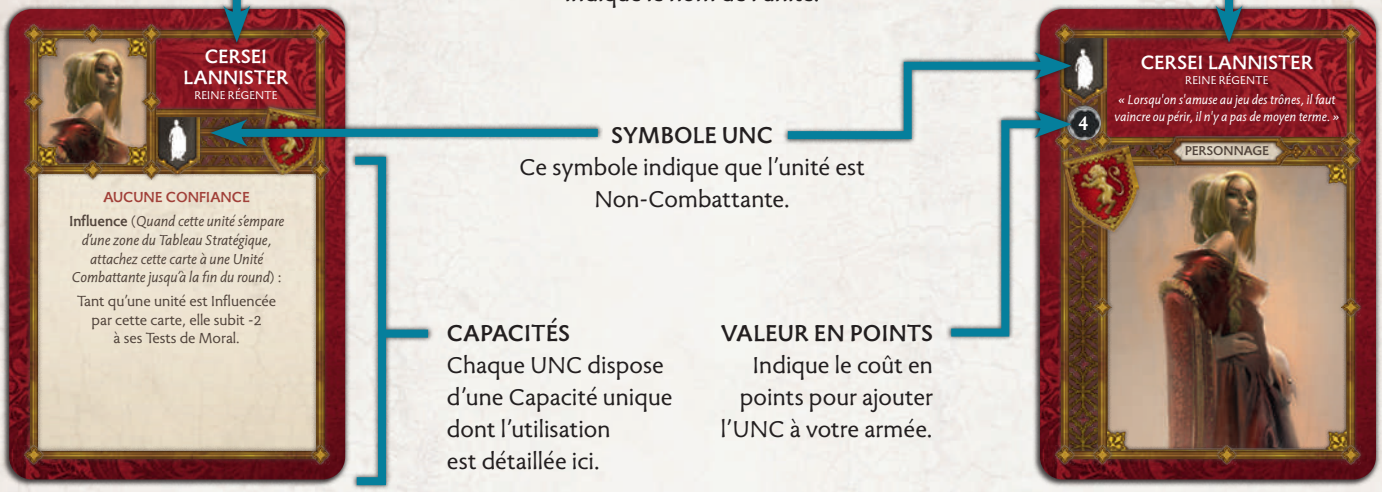


Unités Non-Combattantes

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 21*).



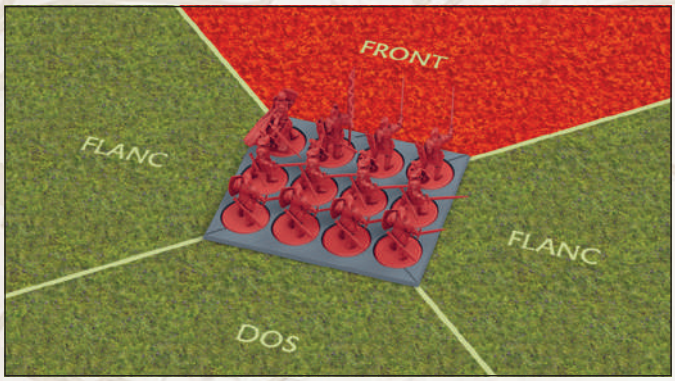
Les cartes UNC sont reconnaissables grâce à ce symbole.



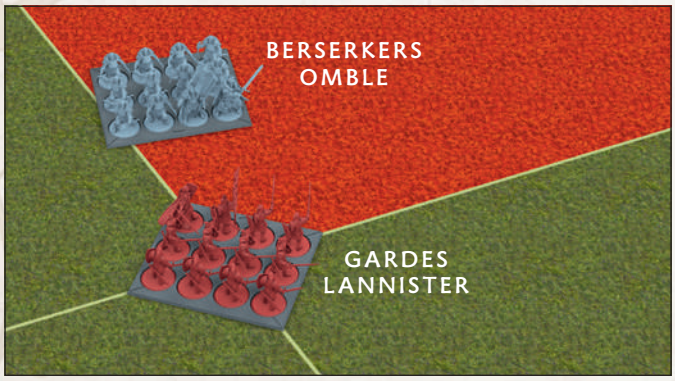
Ligne de Vue

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.

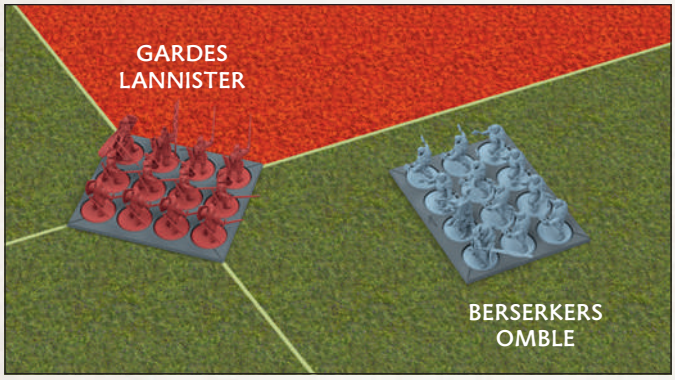
Chaque plateau d'unité est doté d'entailles qui délimitent ses **Arcs de Ligne de Vue**. Chaque unité dispose de quatre Arcs de Ligne de Vue : le **Front**, le **Dos**, et deux **Flancs**.



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.

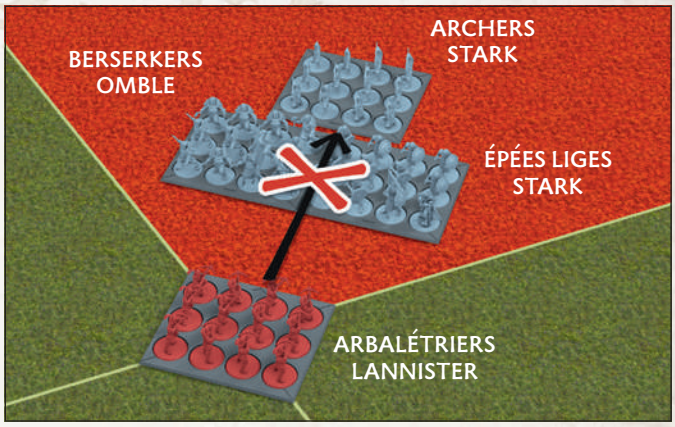


Les Gardes Lannister peuvent voir les Berserkers Omble, car au moins une partie du plateau de ces derniers se trouve dans leur Arc de Front.



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

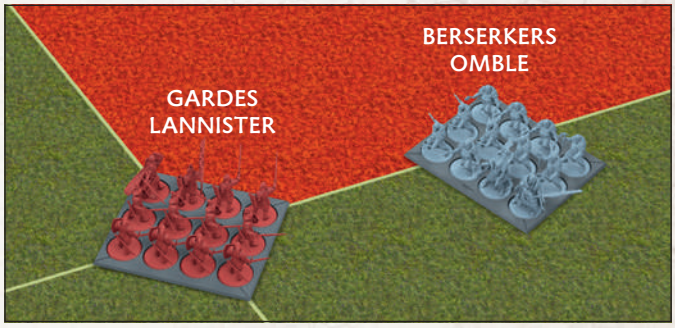




*Ces Arbalétriers Lannister **ne peuvent pas** voir les Archers Stark, car les deux unités devant eux bloquent toute Ligne de Vue potentielle.*

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 18 et Bonus de Combat, page 20*).

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 et Autres Unités •

De nombreuses actions permettent à une unité de 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. Le pivot est également souvent intégré à d'autres déplacements. Dans ces situations, l'unité peut terminer son pivot en chevauchant le plateau d'autres unités alliées, du moment qu'à la fin de son déplacement, elle ne chevauche plus aucun plateau.

• Déplacement et Autres Unités •

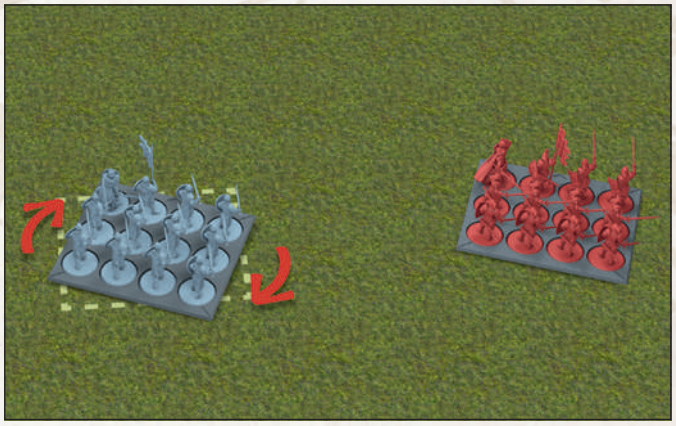
- Une unité ne peut jamais traverser une unité ennemie lors de son déplacement.
- Une unité ne peut jamais terminer un déplacement à moins de 1'' d'une unité ennemie, à moins que cela ne lui permette d'entrer en contact avec une unité qu'elle a ciblée lors d'une Charge.
- Pendant son déplacement, une unité peut traverser d'autres plateaux alliés sans pénalité, tant qu'elle ne chevauche aucun de ces plateaux une fois son déplacement terminé.

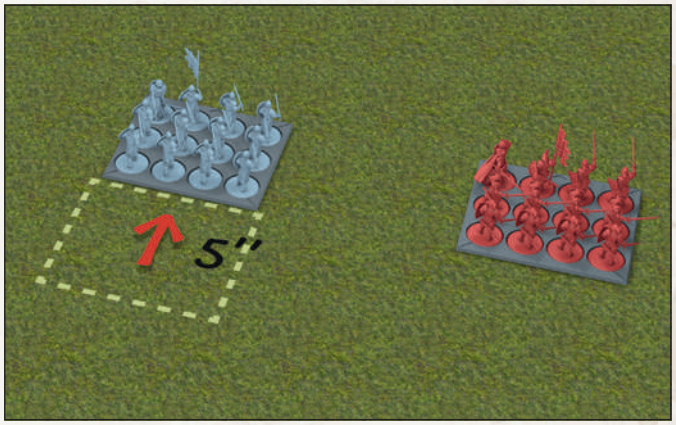
Manœuvre

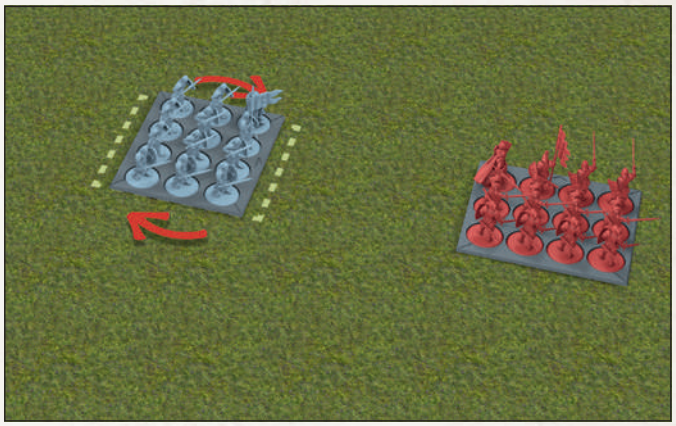
L'action de Manœuvre permet à une unité de se repositionner sur le champ de bataille en changeant son orientation et en se plaçant dans une meilleure position.

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.







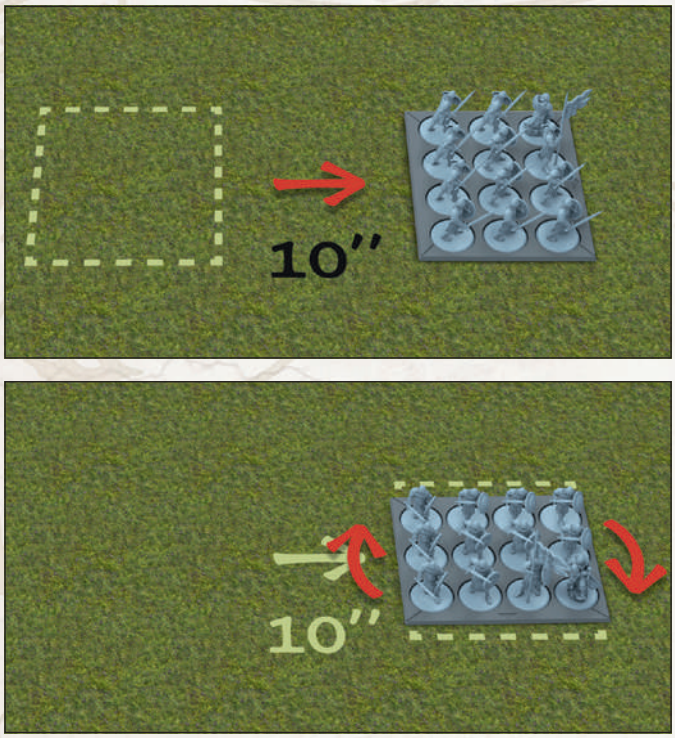
Ici, nous voyons l'unité d'Épées Liges Stark qui pivote, puis qui avance d'une distance inférieure ou égale à sa Valeur de Vitesse (qui est de 5) pour enfin pivoter une nouvelle fois pour changer d'orientation.

Marche

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

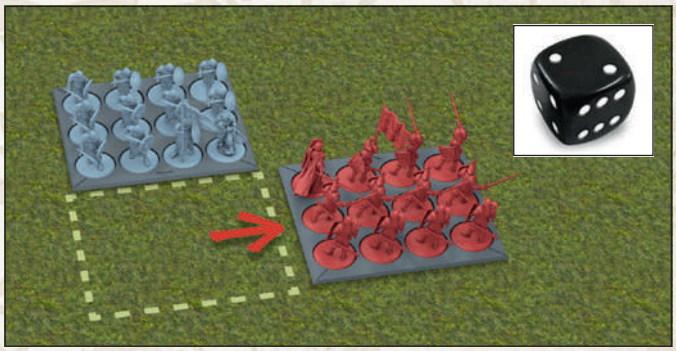
L'action de Repli permet à une unité engagée de se désengager et de se retirer du combat.

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

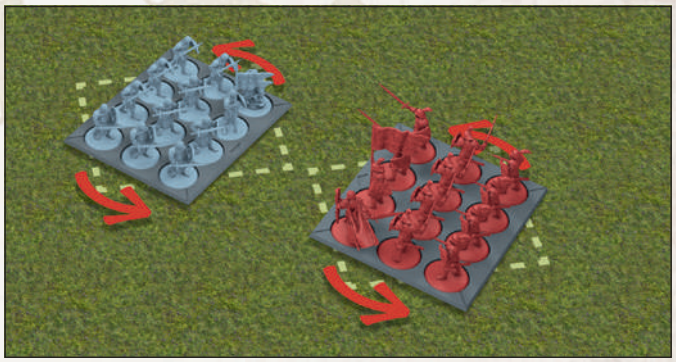
Quand une Unité Combattante effectue une action de Repli, commencez par lancer 1 D6. L'Unité Combattante peut ensuite se déplacer en ligne droite d'une distance inférieure ou égale à sa Valeur de Vitesse + le résultat du D6, vers l'arrière ou le côté (*c'est l'un des rares cas où un plateau peut être 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.

Une unité engagée de Flanc ou de Dos peut se Replier vers l'avant.



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. 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*). Dans un tel cas, l'unité ne bouge pas et reste engagée.

Attaque

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

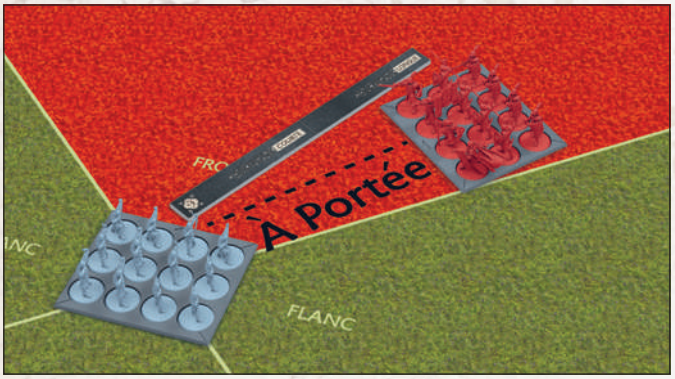
Quand une Unité Combattante choisit une action d'Attaque, elle doit préciser si elle effectue une **Attaque à Distance** ou une **Attaque de Mêlée**, chacune disposant de ses propres règles :

• Attaque à Distance :

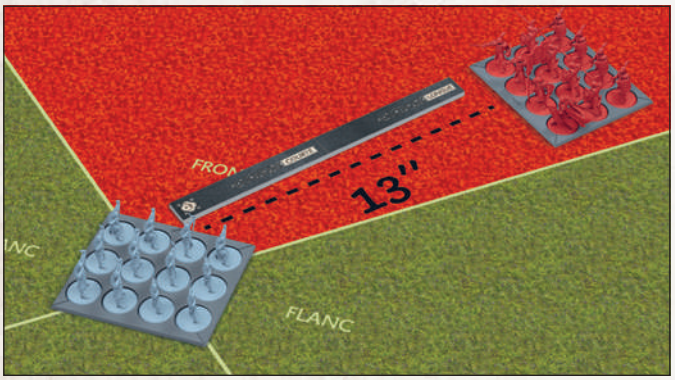
- **Les Attaques à Distance ne peuvent pas être effectuées par des unités engagées.**
- **L'unité doit posséder une Attaque à Distance pour pouvoir choisir cette option.**
- Une unité qui effectue une Attaque à Distance peut d'abord se **décaler** jusqu'à 2'', du moment qu'après s'être décalée, elle reste à portée maximum 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 19*).

• 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 réglette 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 réglette en contact avec leur Flèche Frontale et constatent que les gardes sont à portée.



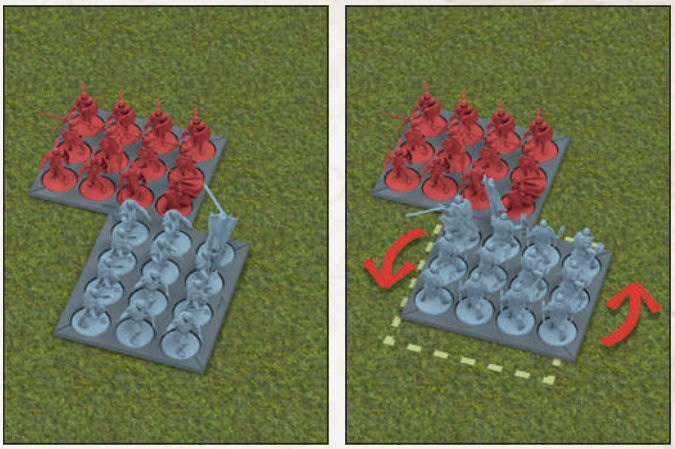
Dans cet exemple, bien que les Gardes Lannister soient dans l'Arc de Front des Archers Stark, ils sont malheureusement hors de portée, ce qui signifie que les Archers ne peuvent pas les cibler avec une Attaque à Distance !

• Tirer dans la Mêlée •

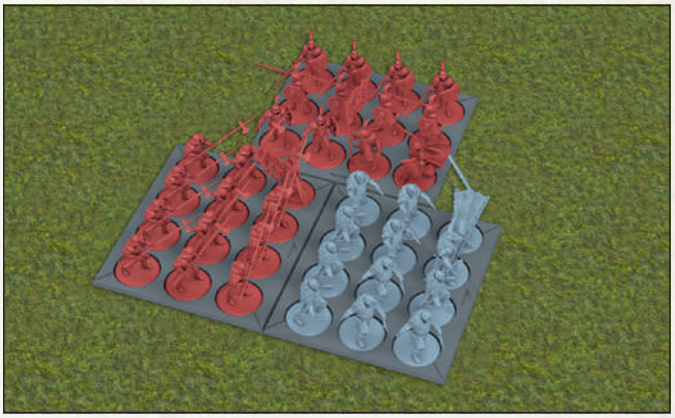
Il faut parfois recourir à des mesures désespérées et la destruction de l'ennemi reste prioritaire. Une unité peut tirer sans pénalité sur un ennemi engagé avec une unité alliée (*en admettant que l'ennemi soit en Ligne de Vue et à portée*). Cependant, toutes les unités alliées engagées avec cet ennemi doivent effectuer un Test de Panique (*voir Tests de Panique, page 20*) 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 19*). **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 et dans l'Arc de LdV de cette dernière (*voir plus bas*), 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.**

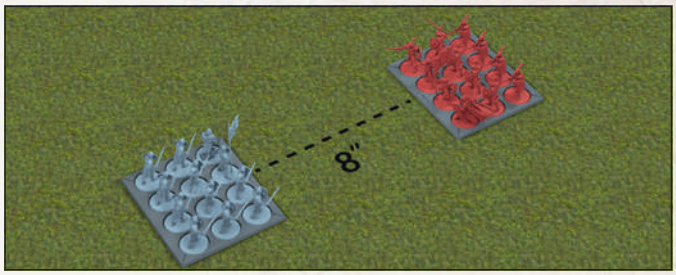
Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, l'ennemi est une cible légale pour la Charge. Effectuez ensuite les étapes suivantes dans l'ordre :

- **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 14*). 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 % avec celui du défenseur. Si le plateau de l'attaquant ne peut pas être directement aligné à 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*).

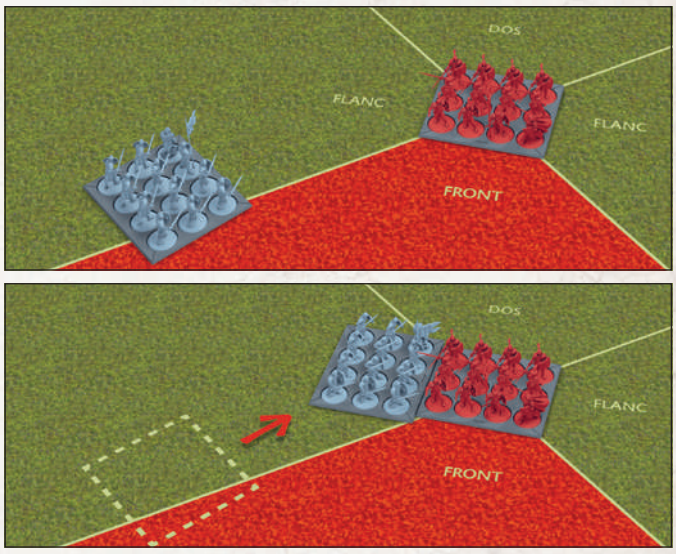
• Engager Plusieurs Ennemis •

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. Dans une telle situation, les plateaux de ces ennemis doivent être alignés de façon à être en contact d'au minimum 50% du plateau de l'attaquant (*en les déplaçant le moins possible*). S'ils ne peuvent être alignés au minimum à 50%, leur propriétaire les déplace jusqu'à 1'' de l'attaquant. Les plateaux qui ne peuvent pas être placés dans la portée de 1'' doivent être déplacés le moins possible de façon à ne pas être engagés.

- **Effectuer l'Attaque de Mêlée :** Une fois les unités en position finale, l'attaquant effectue 1 Attaque de Mêlée contre le défenseur (*voir Attaque de Mêlée, page 17*). Cette attaque de Charge bénéficie d'un bonus qui permet de relancer tout résultat Échec (*voir Bonus de Combat, page 20*).



Dans cet exemple, les Épées Liges 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 Liges 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 !

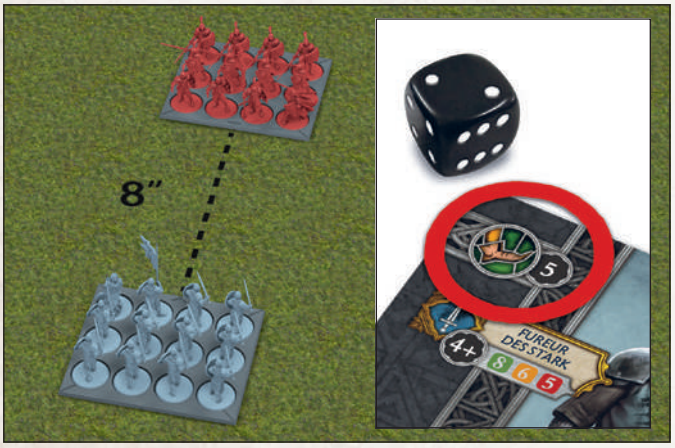
• Charge Désordonnée •

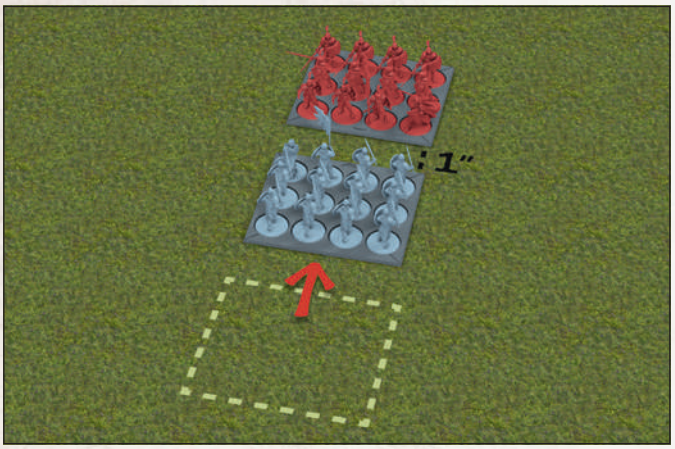
De nombreux éléments, comme des ordres mal relayés, une mauvaise coordination ou autres, peuvent réduire l'efficacité de l'unité qui effectue la Charge.

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 20*) pour cette attaque et ne peut pas jouer de **cartes Tactique** jusqu'à la fin de l'action de l'unité.

• 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 20*) 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 et 2. Elle va donc se déplacer de 7'' directement vers l'avant, s'arrêtant à 1'' des Gardes sans parvenir en 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 le lancer des dés 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 le lancer 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. Pour rappel, les figurines sont toujours retirées en partant du dernier rang restant de l'unité, en allant de la droite vers la gauche et **les Attachements sont toujours** les dernières figurines retirées.
- **Le Défenseur effectue un Test de Panique :** Une fois les Blessures infligées, le défenseur effectue un Test de Panique (*voir Tests de Panique, page 20*). 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, 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 ci-dessous*).

• Percée •

Si l'attaquant annihile 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.

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.



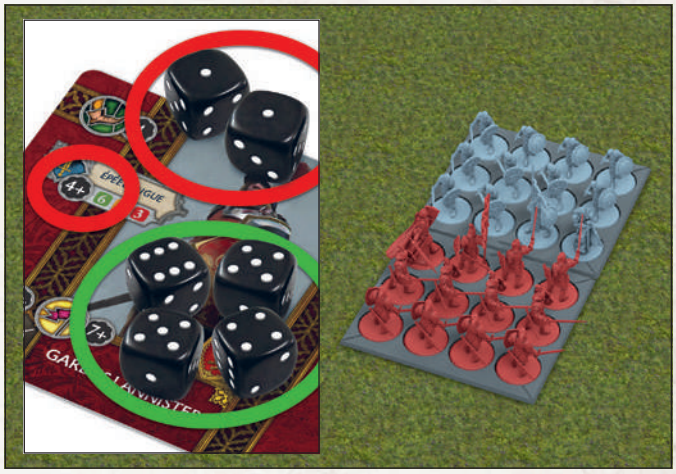
EXEMPLE : Une unité d'Épées Liges Stark, dotée d'une Valeur de Moral de 6+, doit effectuer un Test de Moral. Elle lance 2 dés et obtient ⚄ et ⚂ : le Test est réussi !

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 **[1 + résultat du D3] Blessures** automatiques (*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.**

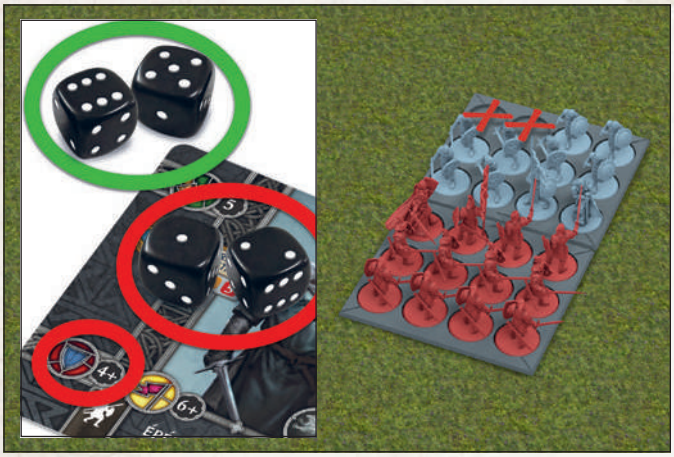


EXEMPLE : La même unité d'Épée Liges Stark vient de subir une attaque et doit donc effectuer un Test de Panique. Elle lance 2D6 et le D3. Le total des 2D6 est seulement de 4. C'est 2 de moins que sa Valeur de Moral. Elle a donc échoué son test ! Elle subit 1 Blessure, plus le résultat du D3, pour un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



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 ⚅, ⚅, ⚅, ⚄, ⚀ et ⚀, 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 ⚅, ⚄, ⚃ et ⚂, 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 ⚃ et ⚃, 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+1 Blessures supplémentaires (2 dans le cas présent). L'unité a donc perdu un total de **4 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.
- **RICHESSE :** 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.
- 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 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 25*). 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 des **Unités Non-Combattantes** ou, dans des cas exceptionnels, des unités Individuelles. 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 25*).



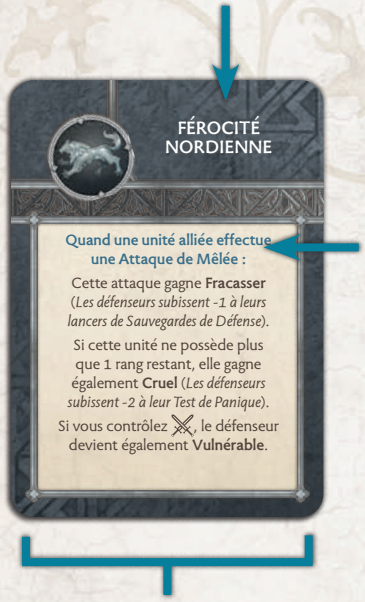
EXEMPLE : Voici la carte du Général Jaime Lannister « Le Régicide », qui se trouve être un Attachement. Jaime fonctionne comme un Attachement normal, sauf qu'il permet également d'ajouter des cartes spécifiques à votre paquet Tactique.

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.

*Exemple : « Quand une unité alliée est attaquée, **après** le lancer des dés de Défense » et « Quand une unité alliée est attaquée à distance, **après** le lancer des dés de Défense » sont des déclencheurs simultanés.*

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 25 et Round de Jeu, page 8*).

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 une de ses unités 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. Résolvez 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

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. Chaque Capacité 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.

EXEMPLE : Une unité de Cavaliers Stark dispose d'une Capacité indiquant que chaque figurine peut subir 3 Blessures. Si l'unité en subit 4, les 3 premières doivent être attribuées à 1 Cavalier, qui est retiré de l'unité. La dernière est subie par la figurine suivante, qui reçoit 1 pion Blessure, mais qui n'est pas retirée tant que l'unité n'a pas subi au moins 2 Blessures de plus.

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. Une fois utilisé, un Ordre ne peut plus être employé lors du même round. Placez un pion Ordre sur la Capacité pour indiquer qu'elle a été utilisée et retirez-le pendant la Phase d'Entretien.

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.

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. Ce qui signifie malheureusement que l'unité va perdre 6 figurines sur ce Test de Panique (car elle a échoué de 6). Aie !*



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 achevé, 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 influe 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, si la majorité du plateau du défenseur est dissimulée par cet élément de Terrain, l'attaquant subit -1 au Toucher de son Attaque à Distance.
- **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.
- **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 détruire et 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 :** Les unités qui **Chargent** à travers cet élément de Terrain doivent lancer 2 dés et conserver le plus bas. De plus ces unités subissent une **Charge Désordonnée** sur un résultat de 1 ou 2.
- **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 (*non cumulatif*).

• **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 (*non cumulatif*).

Exemples de Terrain

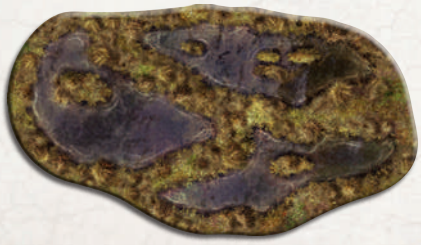
• Forêt
Couvert, Difficile



• Tas de Cadavres
Difficile, Entravant, Terrifiant



• Marais
Difficile, Entravant



• Pieux
Dangereux, Destructible, Entravant



• Muret/Mur en Ruine
Couvert, Destructible, Fortifié



• Haie
Destructible, Difficile, Entravant



• Barral
Motivant



• Palissade
Bloque la Ligne de Vue, Destructible, Infranchissable



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 5 Modes de Jeu possibles. Ces Modes permettent de remporter la victoire de différentes façons et possèdent chacun leurs propres règles. Après avoir créé leurs armées, les joueurs choisissent ensemble un Mode de Jeu, ou en sélectionnent un au hasard.

Chacun de ces Modes permet un style de jeu différent. Ils sont détaillés plus avant page 29, mais sont brièvement présentés ci-dessous :

- **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 joueurs commencent avec seulement une partie de leur armée, les renforts arrivant progressivement au cours de la partie.
- **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.
- **Feu et Sang :** Les joueurs marquent les unités clés de leur adversaire qu'ils vont tenter de détruire.
- **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 6e 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 le Terrain :** 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 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*).
- **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.

Certains Modes de Jeu peuvent modifier cette mise en place. Reportez-vous aux règles spécifiques de chaque Mode, page suivante.

Déploiement

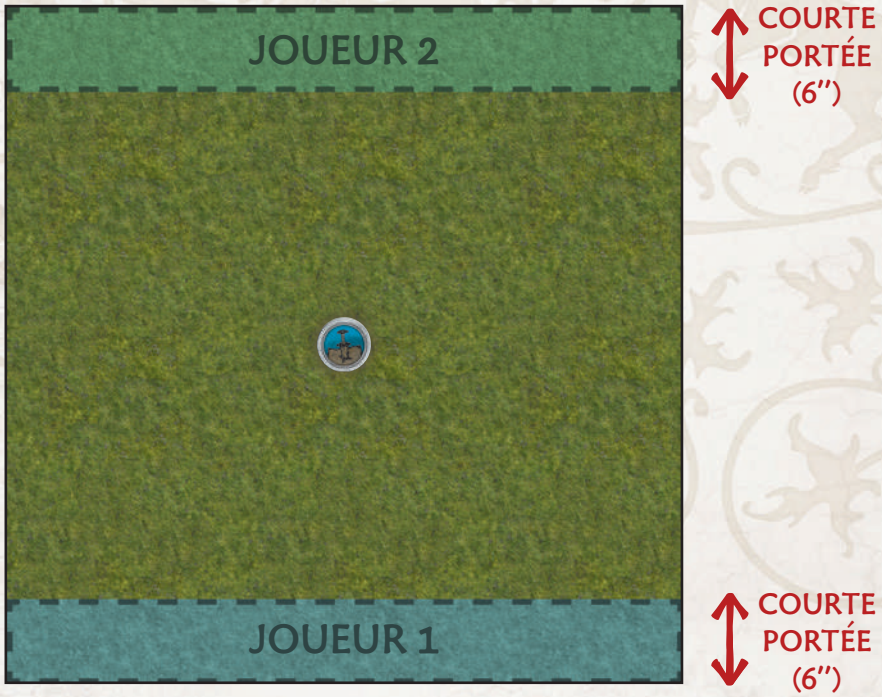
- Une fois la mise en place du champ de bataille achevée, chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa Zone de Déploiement ou laisse le choix à son adversaire. Le joueur qui **ne choisit pas** sa Zone de Déploiement reçoit le pion **Premier 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 devient le **Premier Joueur** et le premier round peut commencer.



MODES DE JEU



LE JEU DES TRÔNES

Déploiement : COURTE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à 6" minimum (*Courte Portée*) de toute Zone de Déploiement et de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectif à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.

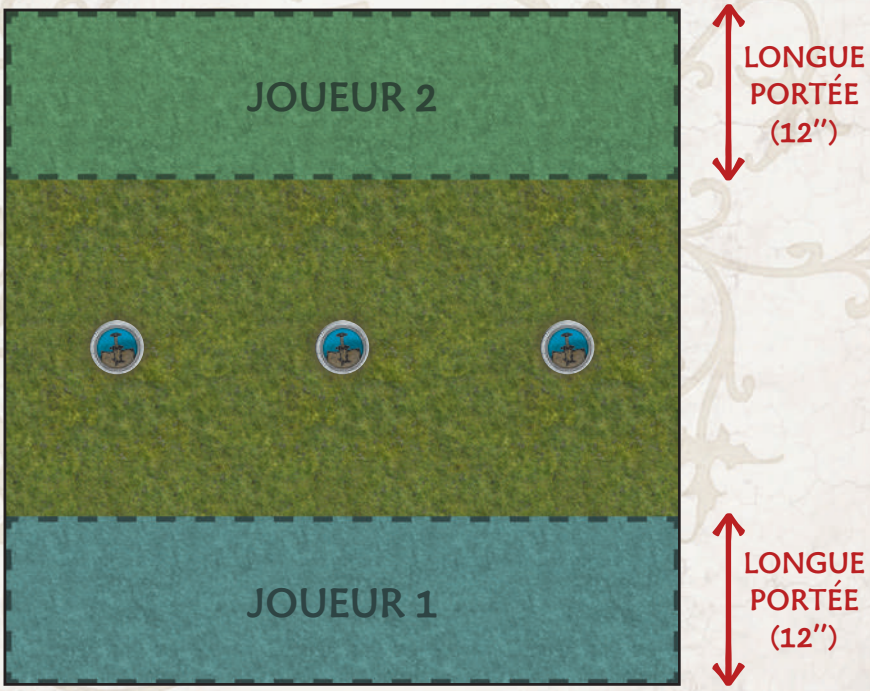
Règles spéciales (Objectifs)

- Avant le déploiement, placez la carte suivante du **paquet Objectif** à proximité de l'Objectif central :
  « *Cet Objectif rapporte 1 point supplémentaire. Quand vous gagnez les Points de cet Objectif, l'unité qui le contrôle doit effectuer un Test de Panique avec une pénalité de -2.* »
- Ensuite, piochez au hasard 1 carte du **paquet Objectif** et placez-la, face visible, à côté de chaque autre 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 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Les Points de Victoire sont gagnés simultanément durant l'étape de **Calcul des Points de Victoire** de la Phase d'Entretien. Ensuite, les joueurs résolvent à tour de rôle les effets « *Quand vous gagnez les Points...* » de leurs Objectifs respectifs, en commençant par le Premier Joueur, qui résout l'effet d'un de ses Objectifs avant de passer la main à son adversaire, et ainsi de suite.





LA BATAILLE DES ROIS

Déploiement : LONGUE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table, puis placez 1 pion supplémentaire à **Longue Portée**, à droite et à gauche de celui-ci.

Règles spéciales (Déploiement)

- Au début de la partie, chaque joueur choisit 2 de ses Unités Combattantes à déployer. Le reste est placé en **Réserve**, à l'extérieur du champ de bataille.
- À partir du 2e round, à leur tour, au lieu d'activer une unité, un joueur peut déployer une Unité Combattante de sa Réserve. Ces unités peuvent être déployées de deux façons :

1. L'unité peut être déployée n'importe où dans la Zone de Déploiement du joueur, à 1'' minimum de toute Unité Combattante ennemie. Une unité déployée de la sorte ne reçoit **pas** de pion Activation (*ce qui veut dire qu'elle pourra être activée lors d'un tour ultérieur*).

2. L'Unité Combattante peut être déployée n'importe où à 6'' ou moins (*Courte Portée*) d'un Flanc de table que vous contrôlez (*voir colonne suivante*) et à 1'' minimum de toute Unité Combattante ennemie. Une unité déployée de la sorte **reçoit** un pion Activation.

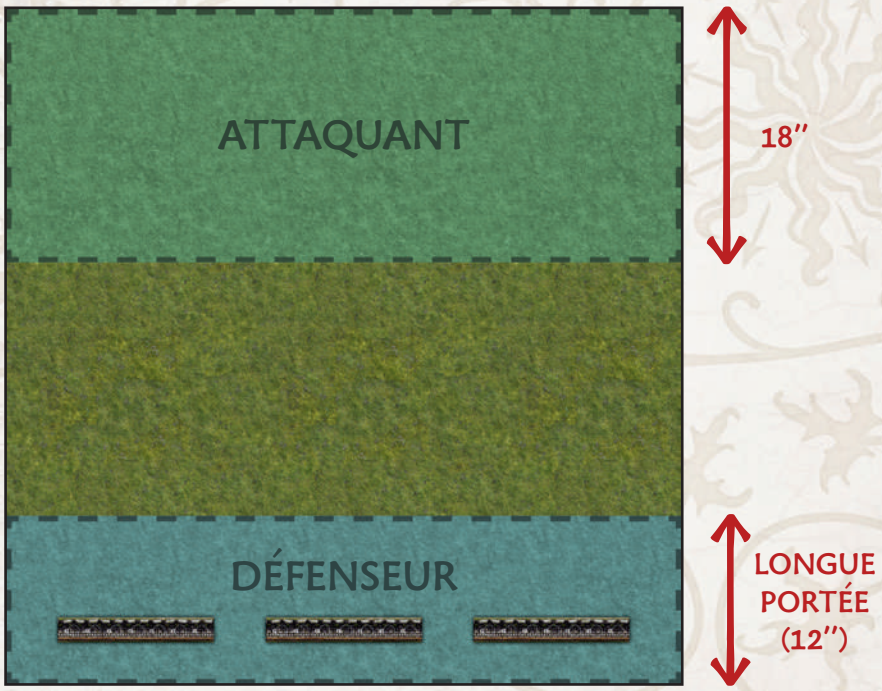
- Quand une unité est détruite, elle retourne dans la **Réserve** de son propriétaire.
- Lorsqu'elles sont détruites, les unités déjà activées au cours de ce round ne peuvent pas être redéployées avant le round suivant. Si elle est détruite avant d'avoir été activée, elle peut être redéployée au cours du même round.
- Les Capacités qui font gagner des Points de Victoires supplémentaires lors de la destruction de l'unité ne se déclenchent que la première fois que l'unité est détruite.

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.
- Les pions Objectif gauche et droit peuvent être contrôlés afin de permettre aux unités de se déployer depuis les Flancs de la table. Tant qu'un joueur contrôle un de ces Pions Objectif, il peut déployer ses unités en Réserve depuis le Flanc de table **opposé** au pion contrôlé (*exemple : contrôler l'Objectif droit permet de déployer des unités sur le Flanc de table gauche*).

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e 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 TEMPÊTE D'ÉPÉES

CE MODE DE JEU N'EST PAS UTILISÉ 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 la 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 **6e 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)

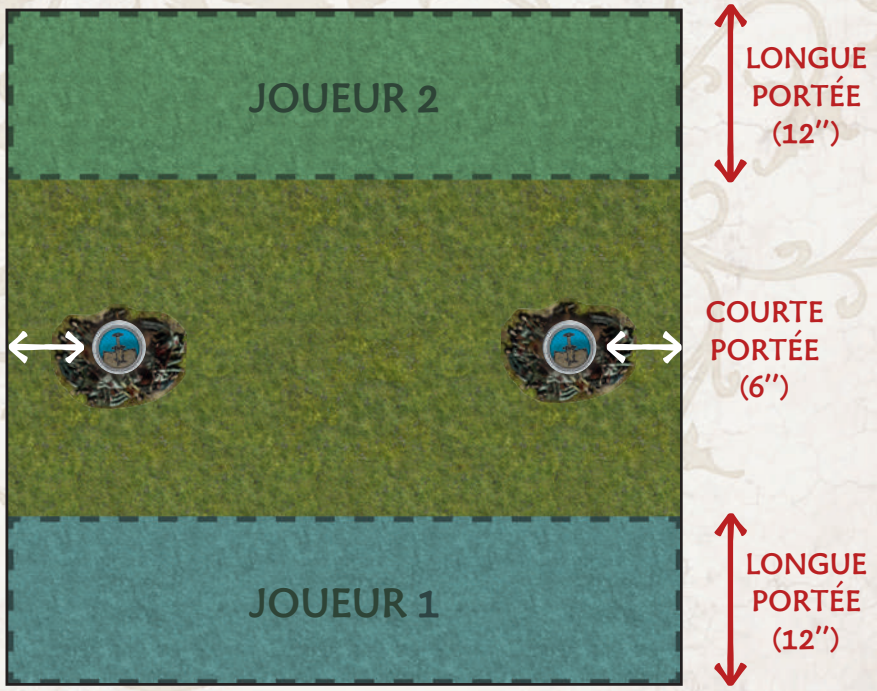
- Au début du round, l'attaquant peut redéployer les unités alliées détruites de son choix en les plaçant n'importe où dans sa Zone de Déploiement. Les **Personnages** sont détruits de façon permanente et ne sont pas redéployés et (*remplacez-les par une figurine normale de leur unité, si possible*).

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 3e 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 est 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 : LONGUE PORTÉE du bord de table de chacun.

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

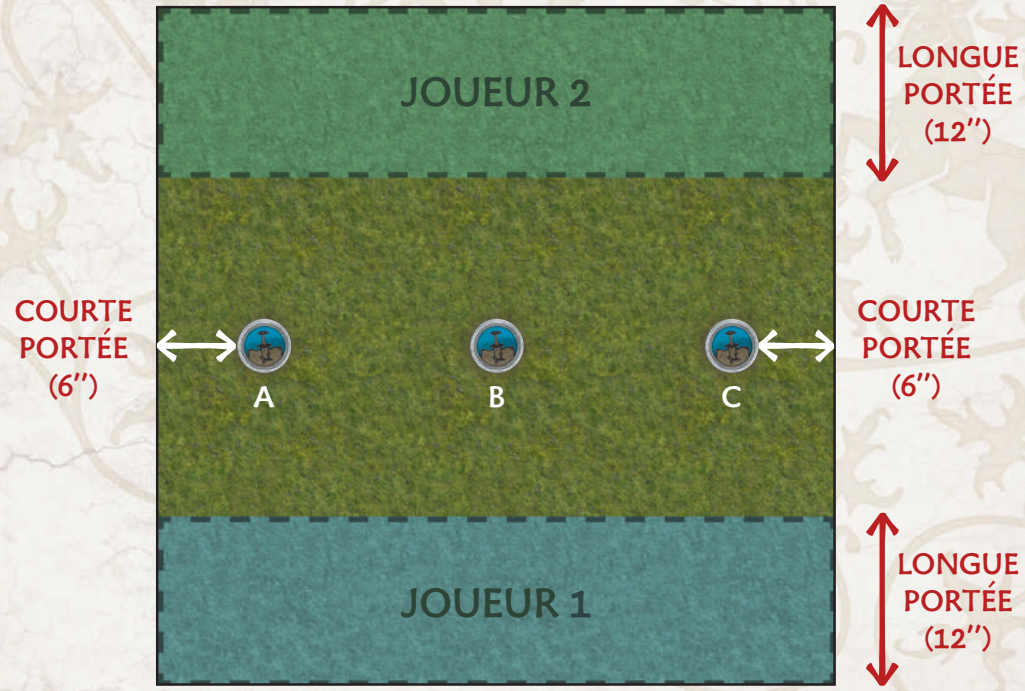
- Lorsqu'il y a moins de 4 Tas de Cadavres en jeu, avant de retirer le Plateau de Déplacement d'une Unité d'Infanterie détruite, son propriétaire place 1 Tas de Cadavres de façon à ce qu'il soit **entièrement** à Longue Portée ou moins de l'unité détruite et au minimum à 1" de tout autre élément de Terrain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

Règles Spéciales (Objectifs)

- 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.
- 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 à un **Test de Panique** ou qu'elle est **détruite**, 1 unité ennemie (*choisie par l'adversaire*) au contact du Tas de Cadavres associé s'empare de l'Objectif. Si aucune unité ennemie n'est au contact du Tas de Cadavres, 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 de Victoire

- À partir du 2e 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 : LONGUE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Placez 1 pion Objectif à 6'' (*Courte Portée*) des bords de table latéraux, comme indiqué ci-dessus.
- Chaque Objectif est associé à une Carte Objectif spécifique, comme indiqué ci-contre.

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.
- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue à 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.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e 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.

Objectif A

- *Quand vous gagnez les Points de cet Objectif, vous pouvez choisir une unité ennemie qui devient **Vulnérable** et **Affaiblie**.*

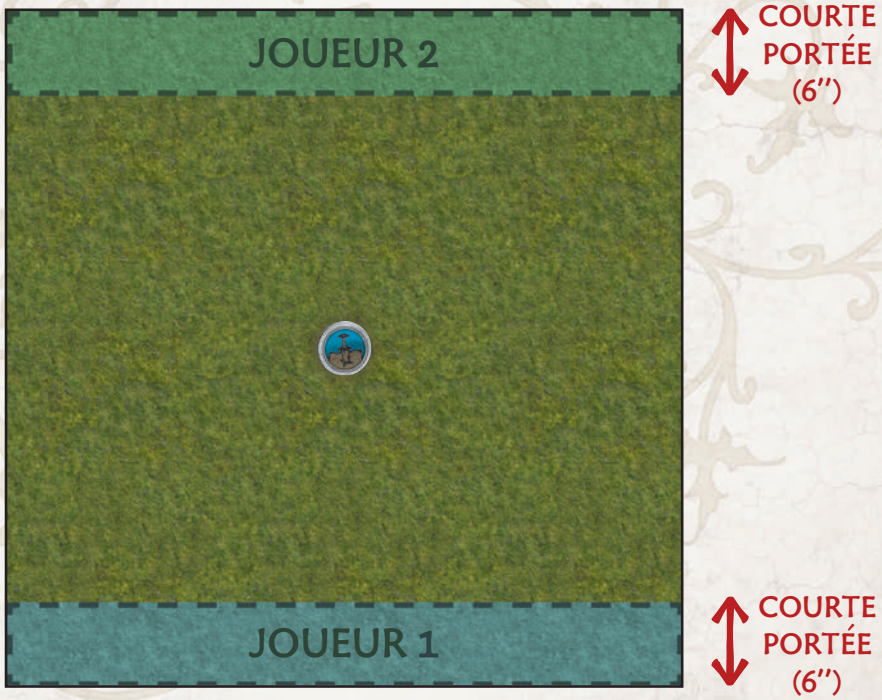
Objectif B

- *Tant que vous contrôlez cet Objectif, les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent **Fracasser** (Les défenseurs subissent -1 à leurs Sauvegardes de Défense) et **Cruel** (Les défenseurs subissent -2 à leurs lancers de Tests de Panique). Cette unité subit D3 **Blessures** après avoir résolu n'importe quelle Attaque de Mêlée.*

Objectif C

- *Quand vous vous emparez de cet Objectif, ciblez 1 UNC ennemie. Tant que vous contrôlez cet Objectif, cette UNC perd toutes ses Capacités.*





LES VENTS DE L'HIVER

Déploiement : COURTE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Ce mode de jeu utilise le paquet Mission Secrète.
- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à 6" minimum (*Courte Portée*) de toute Zone de Déploiement et de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectif à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.

Règles spéciales (Missions Secrètes)

- Au début de la partie, avant le déploiement, chaque joueur pioche 5 cartes Mission Secrète.
- Au début de chaque round à partir du second, chaque joueur choisit 1 de ses cartes Mission Secrète et la place sur la table devant lui, face cachée : il s'agit de la **Mission Secrète** que le joueur peut tenter d'accomplir ce round-ci. Chaque carte Mission Secrète indique quand elle doit être révélée et le moment où elle rapporte des Points de Victoire. Sauf indication contraire précisant qu'elle reste en jeu, la Mission Secrète choisie est défaussée à la fin du round, qu'elle ait été accomplie ou non.
- Au début de chaque round à partir du second, piochez 1 carte Mission Secrète et révélez-la à tous les joueurs. Elle représente la **Mission Libre**. Jusqu'à la fin du round, n'importe quel joueur peut accomplir cette Mission (*et peut la valider plusieurs fois, si possible*). Défaussez cette Mission Secrète à la fin du round.

Règles spéciales (UNC et Tableau Stratégique)

- Lorsqu'une UNC alliée s'empare de la zone ✉, vous pouvez remplacer l'effet par :

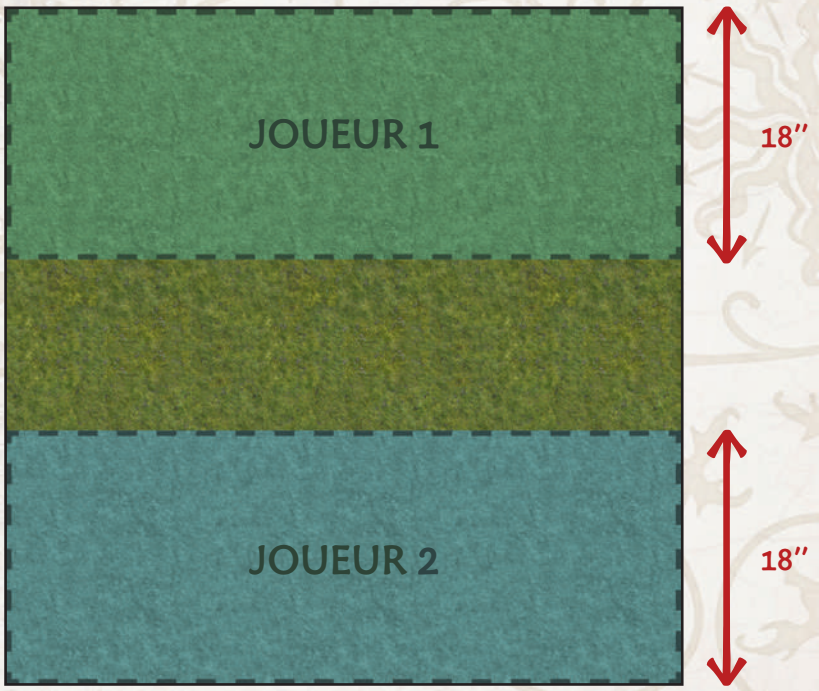
« Placez 1 pion État sur 1 Unité Combattante ennemie, puis piochez 1 carte Mission Secrète. Si vous n'avez pas révélé votre carte Mission Secrète ce round-ci, vous pouvez remplacer la Mission Secrète choisie par une autre de votre main ».

Règles spéciales (Objectifs)

- Par défaut, les Objectifs ne rapportent pas de Points de Victoire lorsqu'ils sont contrôlés. Ils le font uniquement si cela est indiqué par une Mission Secrète.
- 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

- Dans ce Mode de Jeu, les joueurs doivent accumuler 2 Points de Victoire supplémentaires afin de gagner la partie, en plus du total nécessaire en fonction de la taille de la partie.
- Les Règles de **Victoire Militaire** sont ignorées dans ce Mode de Jeu.
- À partir du 2e round, les joueurs peuvent accomplir leurs Missions Secrètes afin de gagner des Points de Victoire. Chaque Mission Secrète détaille les conditions à remplir.
- Une fois qu'une Mission Secrète a été révélée ou accomplie, elle est immédiatement défaussée, sauf indication contraire de la carte.



FEU & SANG

Déploiement : 18" du bord de table de chacun.

Mise en Place

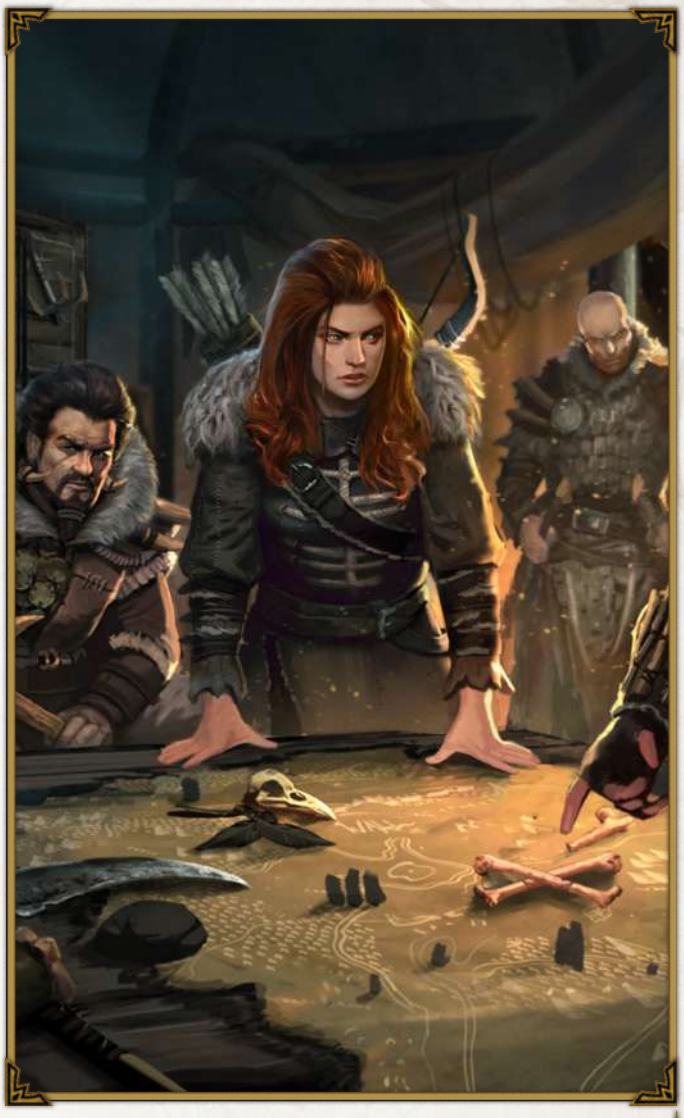
- Une fois que les unités ont été déployées, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur désigne à tour de rôle une Unité Combattante ennemie présente sur le champ de bataille et y place un pion Objectif. Ce pion désigne une **Unité Marquée**. Poursuivez jusqu'à ce que chaque joueur ait désigné de la sorte 2 unités adverses.
- Les unités dont le coût est de 0 point ne peuvent pas être **Marquées**.

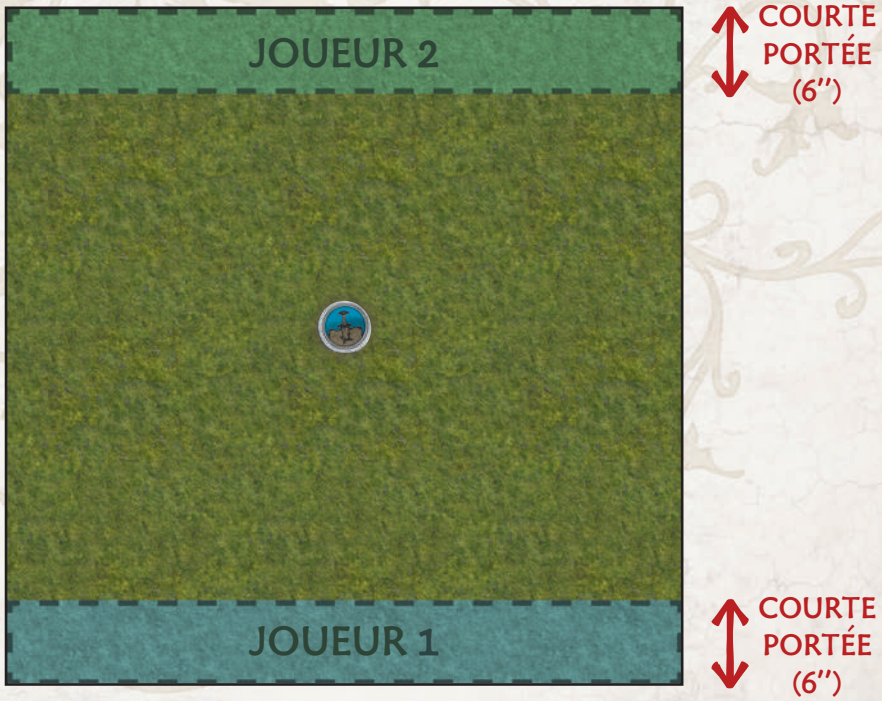
Règles Spéciales

- Les **Unités Marquées** lancent 2 dés supplémentaires lors de leurs Attaques.
- Lorsque l'unité de votre **Général** est activée, vous pouvez désigner une 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 que vous détruisez une unité ennemie possédant des pions Point de Victoire, gagnez autant de points supplémentaires que le nombre de pions présents sur cette unité.





NOIRES AILES, NOIRES NOUVELLES

Déploiement : COURTE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Ce mode de jeu utilise le paquet Mission Secrète.
- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à 6" minimum (*Courte Portée*) de toute Zone de Déploiement et de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectif à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.
- Les pions Objectif ne peuvent pas être placés sur des éléments de Terrain dotés du mot-clé **Infranchissable**.

Règles spéciales (Missions Secrètes)

- Au début de la partie, avant le déploiement, piochez 3 cartes **Mission Secrète** et révélez-les à tous les joueurs.
- Ignorez la règle « *Si cette Mission est piochée en tant que Mission Libre, défaussez-la et remplacez-la* » indiquée sur certaines cartes Mission Secrète. Elle n'est pas utilisée dans ce mode de jeu.
- À la fin de chaque round, après le contrôle des Conditions de Victoire (*et donc après le gain éventuel des Points de Victoire pour ce round*), le Premier Joueur pioche une carte du paquet Mission Secrète et remplace l'une des cartes Mission Secrète révélées par celle qu'il vient de piocher.
- Lorsqu'une carte Mission Secrète demande à un joueur de désigner une unité ou un Objectif, chaque joueur désigne une Unité ou un Objectif (*ils peuvent chacun désigner des unités ou des Objectifs différents*).

Règles spéciales (Objectifs)

- Par défaut, les Objectifs ne rapportent pas de Points de Victoire lorsqu'ils sont contrôlés. Ils le font uniquement si cela est indiqué par une Mission Secrète.
- 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

- Dans ce Mode de Jeu, les joueurs doivent accumuler 2 Points de Victoire supplémentaires afin de gagner la partie, en plus du total nécessaire en fonction de la taille de la partie.
- Les Règles de **Victoire Militaire** sont ignorées dans ce Mode de Jeu.
- À partir du 2e round, les joueurs peuvent accomplir leurs Missions Secrètes afin de gagner des Points de Victoire. Chaque Mission Secrète détaille les conditions à remplir.
- La carte Mission Secrète « *Validez cette Mission si au moins 3 unités ennemies sont affligées du même type de Pion État* » n'est validée qu'à la fin d'un round.



• Crédits •

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

CONCEPTION DU JEU : Eric M. LANG, Michael SHINALL
DÉVELOPPEMENT DU JEU : Leo ALMEIDA, Fabio TOLA (Responsable)
LICENCE : George R. R. MARTIN, Raya GOLDEN, Jim LUDWIG, DARK SWORD MINIATURES, INC.
PRODUCTION : Thiago ARANHA, Vincent FONTAINE, Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Raphael GUITON, Isadora LEITE, Sergio ROMA, Renato SASDELLI, Stella VIOLLA
INGÉNIERIE : Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS
DIRECTION DES SCULPTURES : Hugo Gomez BRIONES, Aragorn MARKS
ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Stefan KOPINSKI
ILLUSTRATEUR EN CHEF : Pedro NUÑEZ
RESPONSABLE ARTISTIQUE : Jose Manuel PALOMARES
ILLUSTRATEURS : Júlia FERRARI, Ivan GIL, Diego GISBERT, Giovanna GUIMARÃES, Henning LUDVIGSEN, Antonio MANZANEDO, Adrian PRADO, Marc SIMONETTI
CONCEPTEUR GRAPHIQUE EN CHEF : Mathieu HARLAUT
LOGO : Fabio DE CASTRO
CONCEPTION GRAPHIQUE : Marc BROUILLON, Louise COMBAL
ÉCRITURE : Eric KELLEY
ÉDITION : Jared MILLER
RELECTURE : Jason KOEPP, Colin YOUNG, Lucas MARTINI
SCULPTURE : Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO, Raul Fernandez ROMO, Edgar SKOMOROWSKI
PEINTRES : Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Miguel MATIAS
ÉDITEURS : Chern Ann NG, David DOUST, David PRETI

TESTEURS : McKenzie Adlai Ewing, Daniel Caballero, Sean Chancey, Eduardo Cunha Vilela, Fábio Cury Hirsch, Laura Garrison, Luis Enéas Guarita, João José Goes, Luiz Kalagar, Socrates Kentaro, Anthony Livesey, Pep MacDonald, Lucas Massa, Justin Mc Auley, Bruno Meira, Rodrigo Mends, David Moffit, Diego de Moraes, André Natali, Pedro Obliziner, Flávio Oota, Andrew Persaud, Caio da Quinta, Owen Rehauer, Bob Smith, Rodrigo Sonesso, Peepo Suure, Simon Swan, Jessie Thomas, Robert Villnave, Jamie Wolff

ÉDITION FRANÇAISE : EDGE ENTERTAINMENT
TRADUCTION : Hervé DAUBET
RELECTURE : Jérémy FOUQUES, Gregory PENNE, Jean-Marie DEHLINGER, Shan DERAZE et Hervé DAUBET
RESPONSABLE ÉDITORIAL : Stéphane BOGARD
REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : Yan FREIMANN

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE

© 2019 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 1 Blessure par point de différence.

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.

Ordres



Les Capacités Ordres ne peuvent être activées qu'une seule fois par round.

Chacune est dotée d'un déclencheur qui indique quand elle peut être activée, ainsi que d'un effet. Placez un pion Ordre sur la Capacité pour signifier qu'elle a été utilisée ce round-ci.

États

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



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.

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, si la majorité du plateau du défenseur est dissimulée par cet élément de Terrain, l'attaquant subit -1 au Toucher de son Attaque à Distance.
- **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.
- **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 détruire et 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 :** Les unités qui Chargent à travers cet élément de Terrain doivent lancer 2 dés et conserver le plus bas. De plus ces unités subissent une **Charge Désordonnée** sur un résultat de 1 ou 2.
- **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.