

GEORGE R.R. MARTIN ~ LE TRÔNE DE FER

# BATAILLES DE WESTEROS

BATTLELORE™



RÈGLES DU JEU

edge



TM



# HISSEZ LES BANNIÈRES

*Lorsqu'on s'amuse au jeu des trônes, il faut vaincre ou périr. Il n'y a pas de moyen terme.*

*– Cersei Lannister*

Les bannières des Grandes Maisons de Westeros se déploient au vent. Pour diriger le royaume des Sept Couronnes et pour s'assurer de la survie de leurs lignées, les Maisons de Westeros ont chacune leur stratégie. Certaines forgent des alliances stratégiques, certaines créent des intrigues politiques complexes, et d'autres utilisent la malhonnêteté et la trahison. Mais il n'y a pas de manière plus directe ou plus durable que la victoire sur le champ de bataille.

Les Maisons de Westeros commandent de vastes armées de soldats – des fantassins et des cavaliers. Ces hommes sont armés de lances, d'épées, d'arcs, d'engins de sièges et autres puissantes machines de guerre. Dans tout Westeros, les tambours de guerre appellent les soldats, forts et braves, et les commandants, rusés et intrépides.

Allez-vous répondre à l'appel ?





# MENER LA GUERRE À WESTEROS

**BattleLore : Batailles de Westeros (BdW)** est un jeu basé sur des scénarios permettant aux joueurs de récréer les engagements militaires entre les Grandes Maisons de Westeros dans l'univers fantastique du *Trône de Fer* de George R. R. Martin. Dans cette boîte de base, les joueurs contrôlent les Maisons Stark et Lannister. Les prochaines extensions permettront de jouer avec les autres Maisons. Chaque scénario, appelé **bataille**, a un **plan de bataille** qui indique comment préparer la carte (appelée **champ de bataille**), avec les positions des unités de chaque Maison, les ressources de départ, les règles spéciales, les conditions de victoire de la partie.

Avant chaque partie, les joueurs doivent choisir un scénario. Les batailles se trouvent dans le livret Plans de Bataille ou encore en ligne sur notre site :

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

Une bataille se déroule en plusieurs rounds, chaque round est constitué des tours des joueurs en alternance. L'objectif à atteindre varie selon les scénarios. Certaines batailles demandent aux joueurs d'atteindre un certain nombre de **points de victoire (PV)**, tandis que d'autres batailles demandent au joueur de prendre et de tenir une position stratégique sur le champ de bataille.

Les joueurs sont libres d'inventer leurs propres batailles avec le matériel fourni dans cette boîte.

**Remarque :** si le texte d'une carte ou d'un autre élément du jeu contredit ces règles, c'est le texte de la carte ou d'un autre élément qui a la préséance sur les règles.

## MATÉRIEL

- ce livret de règles
- 1 livret Plans de bataille de Westeros
- 138 figurines plastiques :
  - » 32 osts de guerre du Nord (gris clair)
  - » 12 cavaliers de Winterfell (gris clair)
  - » 12 archers nordiens (gris clair)
  - » 9 maitres-chiens Stark (gris clair)
  - » 24 gardes de Port-Lannis (rouge)
  - » 15 cavaliers de Castral Roc (rouge)
  - » 12 archers des Terres de l'Ouest (rouge)
  - » 12 infanteries lourdes Lannister (rouge)
  - » 5 commandants uniques Stark (gris foncé)
  - » 5 commandants uniques Lannister (gris foncé)
- 138 socles verts de figurine :
  - » 98 socles carrés
  - » 40 socles rectangulaires
- 36 hampes de bannière brunes
- 1 plateau
- 8 dés à huit faces

- 110 cartes :
  - » 14 cartes Commandant
  - » 70 cartes Commandement
  - » 8 cartes référence des unités :
    - › 4 cartes référence d'unités Stark
    - › 4 cartes référence d'unités Lannister
  - » 16 cartes préparation d'escarmouche :
    - › 8 cartes préparation d'escarmouche Stark
    - › 8 cartes préparation d'escarmouche Lannister
  - » 2 cartes résumé d'escarmouche :
    - › 1 carte résumé d'escarmouche «Raid dans le Conflans»
    - › 1 carte résumé d'escarmouche «Récompense des Terres de l'Ouest»
- 32 pièces de terrain
- 9 pions Terrain
- 1 plateau de commandement Stark
- 1 plateau de commandement Lannister
- 1 piste de rounds
- 1 marqueur de round
- 1 marqueur de points de victoire Stark
- 1 marqueur de points de victoire Lannister
- 1 segment de moral Stark
- 1 segment de moral Lannister
- 1 centre de moral neutre
- 1 marqueur moral
- 10 pions commandement
- 50 pions ordre :
  - » 10 pions ordre bouclier vert
  - » 10 pions ordre bouclier bleu
  - » 10 pions ordre bouclier rouge
  - » 10 pions ordre bravoure
  - » 10 pions ordre moral
- 86 bannières d'unité :
  - » 43 bannières d'unité Stark
  - » 43 bannières d'unité Lannister
- 14 marqueurs contrôle :
  - » 7 marqueurs contrôle Stark
  - » 7 marqueurs contrôle Lannister
- 6 pions direction
- 20 pions engagement :
  - » 10 pions engagement Stark
  - » 10 pions engagement Lannister
- 6 pions dévastation
- 18 pions feu (de valeurs diverses)
- 13 pions stratégie
- 3 pions archer spécial
- 1 pion Catelyn Stark et 2 pions Edmure Tully
- 7 pions tente
- 8 pions tour de siège
- 9 pions visée de catapulte
- 10 disques Commandant
- 1 pion ardeur



# APERÇU DU MATÉRIEL

Tout le matériel de cette boîte est décrit dans cette section.

## Figurines en Plastique

Les forces Stark et Lannister sous les ordres des joueurs sont représentées par les 138 figurines plastiques finement sculptées.

Les commandants sont gris, les unités de la Maison Stark sont blanches, et celles de la Maison Lannister sont rouges.



## Socles de Figurine

Les socles verts de figurine sont de deux formes : carré et rectangle. Les unités de cavalerie, les commandants de cavalerie et les unités maître-chien se fixent sur les bases rectangulaires, alors que toutes les autres unités utilisent les bases carrées.



## Hampes de Bannière

Elles servent à tenir les bannières en carton permettant de définir les capacités de chaque unité en jeu.



## Plateau

Ce plateau de six panneaux réversible, accueille les batailles selon les spécifications du scénario choisi. Grâce aux pièces de terrain, le plateau peut être configuré de différentes façons.



## Dés

Les huit dés à 8 faces servent à résoudre les combats et pour d'autres besoins du jeu comme générer les pions ordre à chaque round.



## Cartes Commandant

Ces cartes représentent les commandants sur le champ de bataille menant une armée lors d'une bataille. De nombreux commandants ont plusieurs versions, chacune représentée par une carte unique, ayant différentes capacités. Les plans de bataille indiquent quelle version de chaque commandant le joueur doit utiliser.



## Cartes Commandement

Les joueurs utilisent ces cartes pour activer (donner des ordres) ses forces via ses commandants. Chaque commandant dans une bataille ajoute 5 cartes Commandement spécifiques à ce commandant aux 10 cartes Commandement de base pour former un **paquet Commandement** personnalisé. Le dos du paquet Commandement de chaque joueur porte le blason de sa Maison.



## Cartes Référence d'Unités

Les unités militaires de chaque Maison sont décrites (sous forme de résumé de leurs capacités) sur les cartes Référence d'Unités réversibles.



## Cartes Escarmouche (variante uniquement)

Les cartes Préparation d'Escarmouche sont utilisées pour générer une bataille avec des forces prises au hasard selon les règles d'escarmouche de la page 28. Chaque Maison utilise ses propres cartes Escarmouche indiquant les commandants et les unités participants et leur placement sur le plateau. Chaque carte Escarmouche explique les règles de préparation de l'escarmouche et les conditions de victoire.



## Pièces de Terrain

On place ces pièces sur le plateau pour ajouter des éléments de terrain supplémentaires. Ces pièces représentent aussi bien des terrains naturels que des obstacles et des structures construites par l'homme.





### Plateaux de Commandement

Il sert à indiquer quelle Maison le joueur contrôle et à y poser les pions Commandement.



### Piste de Rounds, marqueur de Round, et marqueurs Points de Victoire

On place le marqueur de round sur la piste de rounds. Sa position permet de savoir quel est le round actuel et combien de rounds ont eu lieu. Chaque Maison a un marqueur de points de victoire que l'on peut placer sur la piste de rounds pour compter les points de victoire. Tous ces marqueurs ont une face +10 que l'on utilise quand on dépasse 10.



### Segments Moral, Centre Moral, et le Marqueur Moral

Chaque Maison a son segment de moral qu'il attache au centre de moral pour former l'échelle de moral. Le placement du *marqueur moral* sur cette échelle indique le moral actuel des deux Maisons. Les faces des segments de moral sont différentes, chaque plan de bataille indique quelle face utiliser.



### Pions Commandement

On utilise les pions Commandement pour jouer les cartes Commandement et pour déterminer qui a l'avantage lors d'un round.



### Pions Ordre

Les pions Ordre permettent à un joueur d'activer directement une unité. Ces pions sont de cinq types correspondant aux faces des dés (bouclier vert, bouclier bleu, bouclier rouge, bravoure et moral).



### Bannières

Dans chaque unité, une figurine doit avoir une bannière en carton attachée à une hampe insérée dans le socle de la figurine. La bannière indique la Maison de l'unité, son rang de combat (vert, bleu, ou rouge), et un indicateur de round, blanc ou noir, qui montre si l'unité a été activée ou non.



### Marqueurs Contrôle

On place ces marqueurs sur le champ de bataille pour indiquer qu'une Maison contrôle un **objectif de victoire**.



### Pions Direction

Ces pions ont le même dos, et chacun a un chiffre unique sur le devant correspondant à un côté de l'indicateur de direction. On les utilise pour générer aléatoirement une direction pour différents effets du jeu.



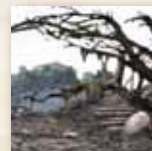
### Pions Engagement

Ces pions servent à indiquer les attaques de mêlée contre des unités ennemies adjacentes. On les place sur le bord de la case entre l'attaquant et le défenseur lors des combats.



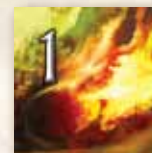
### Pions Dévastation

Ces pions servent à marquer les cases (hexagones) dont le terrain a été détruit par certains effets (comme le feu).



### Pions Feu

Les pions Feu sont placés dans les cases par certaines capacités et ils indiquent la force d'un feu. Ces pions peuvent créer des dégâts à certains types de terrain et d'unités.



### Pions Stratégie

Ces pions sont des pions génériques utilisés pour représenter les objectifs d'un camp ou l'autre dans des batailles spécifiques. Leur utilisation exacte est décrite dans les plans de bataille.



Ces pions ont le même dos représentant un heaume. Sur l'autre face, il y a un symbole coloré. Le symbole vert indique un lieu stratégique. Le symbole rouge indique un lieu leurre.

### Pions Archer Spécial

Ces pions sont utilisés lors de certaines batailles pour marquer la position de groupes spéciaux d'archers.





### Pion Catelyn et Pions Edmure

Ces pions représentent des personnages importants qui sont présents sur le champ de bataille mais ne prenant pas part directement à la bataille. Leur fonction est décrite dans les plans de bataille spécifiques.



### Pions Tente, Pions Tour de Siège, Disques Commandant, et Pions Visée de Catapulte

Ces pions ont différentes fonctions qui sont indiquées dans les plans de bataille et sur certaines cartes résumé d'escarmouche.



### Pion Ardeur

Le joueur possédant ce pion gagne l'avantage en cas d'égalité d'avantage au début du round. Ce pion est donné à une Maison selon les indications du plan de bataille.



## PRÉPARATION DE LA BATAILLE

Cette section décrit les étapes à accomplir avant de jouer.

Avant la première bataille, les joueurs doivent insérer les figurines dans les socles, en faisant attention à ce que le trou pour la hampe soit à l'arrière de l'unité (cf. encadré Assembler les Figurines page 7).

### INSTALLATION

Pour préparer l'aire de jeu, il faut suivre les instructions de cette section. Pour les débutants, il est conseillé de jouer le scénario Affrontement sur la Route Royale (page 4 des Plans de Bataille de Westeros). Le schéma de l'installation des éléments (sans les figurines) d'Affrontement sur la Route Royale se trouve juste en dessous.

#### 1. Choisir une Bataille et une Maison

Les joueurs doivent d'abord choisir une bataille parmi celles des Plans de Bataille de Westeros, ou en ligne à [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com), ou dans les prochaines extensions. Ensuite, les joueurs doivent se mettre d'accord pour savoir quelle Maison ils vont contrôler pour la bataille.

## PRÉPARATION DES ÉLÉMENTS D'AFFRONTEMENT SUR LA ROUTE ROYALE

- 1) Pion Ardeur
- 2) Plateau de Commandement
- 3) Paquet Commandement
- 4) Cartes Commandant
- 5) Cartes Référence d'Unités
- 6) Dés
- 7) Pions Engagement
- 8) Pions Commandement
- 9) Pions Ordre
- 10) Échelle de Moral
- 11) Piste de Rounds/PV
- 12) Carte du Champ de Bataille



## SYMBOLES DE MAISONS



**STARK**  
de Winterfell



**LANNISTER**  
de Castral Roc

De nombreux éléments sont marqués par les symboles des Maisons ci-dessus pour savoir à quel joueur ils appartiennent. Dans le jeu de base, les Maisons Stark et Lannister sont les deux Maisons disponibles.

Dans le jeu de base, les joueurs ont les choix entre les Maisons Stark (blanc) et Lannister (rouge). Si les deux joueurs souhaitent contrôler la même Maison, les joueurs déterminent aléatoirement le contrôle des Maisons.

Les joueurs prennent le plateau de commandement, les cartes Commandement et Commandant et de Référence d'Unité de leur Maison (symbole au dos ou dans le coin supérieur gauche pour les cartes Commandant).

### 2. Créer le Champ de Bataille

En suivant le plan de bataille, les joueurs placent le plateau (du bon côté) avec le bord de leur Maison devant eux (on y trouve la couleur et le symbole de la Maison). Il n'y a qu'un plateau dans cette boîte mais il est réversible avec deux cartes différentes.

Ce plateau sert de **champ de bataille**. Puis, les joueurs placent sur le champ de bataille les pièces de terrain et/ou les pions spéciaux selon les indications du plan de bataille.

### 3. Prendre les Commandants

Chaque bataille nécessite des commandants spécifiques. Le plan de bataille indique quels commandants doit prendre chaque joueur et dans quelle case ils commencent avec leurs unités.

Après avoir déterminé les commandants qu'il va utiliser dans la bataille, chaque joueur prend les figurines de commandant et les cartes Commandant correspondantes et les place dans son aire de jeu (la zone entre le plateau et lui). Les cartes et les figurines de commandants inutilisés retournent dans la boîte.

Certains commandants ont plusieurs cartes Commandant. Il faut se référer au **titre** du commandant sous son nom pour être sûr de prendre la bonne carte indiquée par le plan de bataille.

*Par exemple, Lard-Jon Omble a deux versions : Le Lard-Jon et le Sire d'Âtre-lès-Confins.*

Les cartes Commandant doivent être placées face **désengagée** visible, l'image du commandant doit être en couleur dans l'aire de jeu.



Face  
Désengagée



Face Engagée

### 4. Construire les Paquets Commandement

Chaque Maison a 10 cartes Commandement sans image de commandant dans le coin inférieur droit de la carte qui sont les cartes Commandement de base. Chaque joueur met de côté ses cartes Commandement de base.

Chaque commandant a 5 cartes Commandement avec son image de commandant dans le coin inférieur droit de la carte qui sont les cartes spécifiques à ce commandant. Chaque joueur prend chaque paquet de 5 cartes Commandement correspondant à ses commandants et les mélange avec ses 10 cartes Commandement de base pour former son paquet Commandement. Ce paquet est placé face cachée dans son aire de jeu.

## ASSEMBLER LES FIGURINES

Avant leur première bataille, les joueurs assemblent toutes les figurines de la boîte. Chaque figurine vient en deux parties : la figurine et le socle. Les joueurs exécutent les étapes suivantes pour assembler leurs figurines :

### 1. DÉTERMINER LE SOCLE DE LA FIGURINE :

En regardant les attaches de la figurine, on peut déterminer son socle : carré ou rectangle. Si la figurine a trois picots, elle doit être insérée dans un socle rectangulaire. Si la figurine a deux picots, elle doit être insérée dans un socle carré.



### 2. INSÉRER LA FIGURINE DANS LE SOCLE :

Après avoir déterminé le bon socle, le joueur enfonce les picots dans les trous du socle. Il ne faut pas oublier que trou de la bannière doit se trouver à l'arrière de la figurine.

**Il peut arriver que la figurine ne se fixe pas parfaitement au socle. Un peu de colle sur les picots de la figurine avant de les insérer dans le socle résout ce problème.**

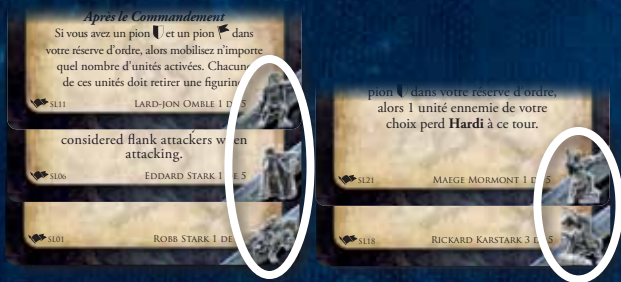




# CONSTRUIRE LE PAQUET COMMANDEMENT



1) Identifiez les 10 cartes Commandement de la Maison sans image de commandant dans le coin inférieur droit et mettez-les à part. Ce sont les cartes Commandement de base de cette Maison.



2) Identifiez les cartes Commandement pour les commandants participant à cette bataille. Mélangez les cartes de ces commandants avec les 10 cartes Commandement de base pour former le paquet Commandement de cette Maison. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.

Par exemple, Affrontement sur la Route Royale n'utilise pas Robb Stark, Eddard Stark, ni Lard-Jon Ombre. Les 15 cartes avec une image de ces commandants sont remises dans la boîte quand on joue cette bataille.

Il y a deux types de cartes Commandement, les cartes de base et les cartes spécifiques à un commandant.



**Encadré Commandement** – un encadré commandement a un symbole de commandement dans le coin supérieur gauche de la boîte de texte.

**Encadré Tactique** - un encadré tactique n'a pas de symbole de commandement dans le coin supérieur gauche de la boîte de texte.

## 5. Placer le Marqueur de Round sur la Piste de Rounds

Placez la piste de rounds d'un côté du champ de bataille avec le marqueur de round sur la case 1. Le chiffre sur le plan de bataille à côté de l'icône **Limite de Round** (cf. symbole à gauche) indique la durée de la bataille en rounds.

## 6. Placer l'Échelle de Moral et le Marqueur Moral

Les joueurs assemblent l'échelle de moral et la place à côté du champ de bataille.

L'échelle de moral est composée de trois morceaux : un centre et deux segments. Le centre est entouré des deux segments de Maison. Chaque joueur attache son segment de moral au centre pour former une ligne (cf. schéma Préparation des Éléments d'Affrontement sur la Route Royale page 6). Le segment de moral de chaque joueur doit être placé du côté de son bord de plateau.



### Assembler l'Échelle de Moral

Faites attention à ce que la face visible de chaque segment moral corresponde à la face indiquée sur le plan de bataille. La dernière case de chaque segment de moral doit correspondre à la case indiquée par le plan de bataille.

Dans le jeu de base, la seule différence entre les faces d'un segment moral est qu'une face a une case 11 et l'autre a une case Déroute.



Face du Segment Moral non Déroute Lannister

Face du Segment Moral Déroute Lannister

Après avoir assemblé l'échelle de moral, les joueurs placent le marqueur moral sur la case départ (la case centrale).

## 7. Créer les Réserves de Pions et Placer les Pions Commandement

Les joueurs trient les pions pour former des réserves de chaque type de pions.

Chaque joueur prend autant de pions Commandement que le chiffre à côté de l'icône Commandement et les place sur son plateau de commandement.

## 8. Former et Placer les Unités

Les joueurs consultent la carte du champ de bataille pour prendre connaissance des unités de départ et leur emplacement. Chaque unité est un groupe de combattants occupant une case du plateau. Une unité est composée d'un certain nombre de figurines (normalement trois ou quatre).

Une unité sur le champ de bataille est représentée par la silhouette de l'une de ses figurines (cf. l'encadré Former les Unités page 10).

Dans le jeu de base, il y a trois classes de figurines : l'infanterie, la cavalerie et à distance. La couleur de bannière derrière cette figurine sur la carte indique le **rang** de l'unité (vert, bleu ou rouge).



Avant de placer les unités sur le plateau, les joueurs placent les bannières pour la bataille à venir. La bannière en carton doit être placée sur une hampe et on place le tout dans la case correspondante.

Quand toutes les bannières ont été placées, les joueurs forment les unités de chaque case contenant une bannière amie comme indiqué dans le paragraphe Former les Unités de la page suivante.

Une fois l'unité formée, elle est placée dans sa case comme indiqué sur la carte du champ de bataille. La bannière de cette case est placée dans le trou de bannière de l'une des figurines présentes. Si un commandant est dans une unité, la bannière doit être placée sur son socle.

Symbole de  
Maison



Rang de  
l'Unité

Indicateur de  
Round

### Détails d'une Bannière d'Unité

Une unité avec un commandant montre la figurine du commandant avec une bannière représentant le rang de l'unité. Le plan de bataille montre l'image du commandant à utiliser. Les différentes versions d'un même commandant sont identifiées par leurs titres.



Le propriétaire se réfère au symbole dans le coin supérieur droit de la carte Commandant face **désengagée** (colorée) pour savoir quel type d'unité doit être placé avec la figurine de ce commandant. On forme l'unité normalement sauf que la figurine de commandant prend la place d'une des figurines normales (en tant que porteur de bannière). Cf. l'encadré Former les Unités page 10 pour plus d'informations.

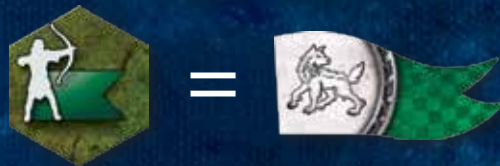
### 9. Assigner le Pion Ardeur

Le plan de bataille indique quelle Maison possède ce pion. Ce joueur place ce pion dans son aire de jeu.

Les joueurs sont prêts à commencer la bataille !

## ASSEMBLER LES BANNIÈRES

Chaque bataille propose différentes combinaisons d'unités. Il faut donc assembler les bannières au début de chaque bataille. Chaque bannière a deux parties : la hampe en plastique et la bannière en carton. Les joueurs exécutent les étapes suivantes pour assembler leurs bannières :



1) Identifier les bannières en carton à utiliser pour la bataille en consultant la carte du champ de bataille. On met ces bannières de côté.



2) On prend une hampe par bannière. On insère la bannière en carton sur la hampe du côté de l'indicateur de round.





## FORMER LES UNITÉS

Avant d'exécuter les étapes suivantes, les joueurs doivent avoir préparé les bannières selon les indications de préparation de leur Maison comme indiqué page 9.



1) Trouver le symbole d'unité sur la carte du champ de bataille pour déterminer quelles figurines sont utilisées pour faire l'unité. Si le symbole sur la carte est un commandant, le joueur doit à la place regarder dans le coin supérieur droit de la carte Commandant correspondante.



2) Trouver la force de l'unité sur la carte Référence d'Unité. Prenez ce nombre de figurines et placez-les sur la case désignée. Si cette unité contient un commandant, la figurine du commandant prend la place d'une figurine normale.



3) Placer le type de bannière indiqué par la carte champ de bataille dans l'orifice du socle d'une des figurines. Si un commandant est présent dans l'unité, la bannière doit être insérée dans son socle.

## DÉROULEMENT DU JEU

Cette section explique le fonctionnement du jeu dans tous ses détails. Puis, la section Instruments de Guerre (qui commence à la page 15) fournit les règles détaillées sur les activations d'unités et ce qu'elles peuvent faire une fois activées.

Chaque bataille se déroule sur plusieurs rounds. L'icône Limite de Round du plan de bataille indique en combien de rounds la bataille doit se dérouler. Pour la bataille Affrontement sur la Route Royale, la partie se fait en 5 rounds.

Chaque round est divisé en quatre phases, qui se font toujours dans cet ordre :

1. Phase de Mobilisation
2. Phase de Rassemblement
3. Phase de Commandement
4. Phase de Regroupement

Quand la phase de regroupement du round est terminée, on commence un nouveau round. On continue ainsi jusqu'à l'accomplissement du dernier round, ou jusqu'à ce qu'un joueur remplisse les conditions de victoire.

### 1. PHASE DE MOBILISATION

Cette phase est exécutée simultanément par les deux joueurs et permet de déterminer quel joueur va agir en premier dans chacune des phases suivantes du round. Les joueurs restaurent les commandants pour qu'ils puissent les réutiliser pour jouer des cartes Commandement et mobilisent les unités pour qu'elles puissent à nouveau être activées.

Les actions de la phase de mobilisation sont effectuées dans cet ordre :

- A. Déterminer l'Avantage
- B. Restaurer les Commandants
- C. Mobiliser les Unités

Quand les deux joueurs ont mobilisé leurs unités, la phase de mobilisation est terminée et la phase de rassemblement commence.

#### A. DÉTERMINER L'AVANTAGE

Les joueurs déterminent qui a l'avantage en comparant le total de pions commandement se trouvant sur leur plateau de commandement. Le joueur ayant le plus de pions gagne l'avantage et agit en premier pour le reste du round. En cas d'égalité, le joueur qui a le pion Ardeur l'emporte. Le joueur ayant l'avantage est aussi appelé premier joueur.

#### B. RESTAURER LES COMMANDANTS

Chaque joueur prend tous les pions Commandement se trouvant sur les cartes Commandant et les place sur son plateau de commandement.



## C. MOBILISER LES UNITÉS

Chaque joueur fait pivoter les bannières de ses unités pour que le bon côté fasse face à son bord de plateau. Cela rend toutes ses unités **activables** (pouvant être activées) pour la prochaine phase de commandement.

Les joueurs consultent la piste de rounds pour déterminer vers quel côté doivent être pivotées les bannières. La couleur de la case actuelle du marqueur de round est la **couleur du round** (blanc ou noir). Le joueur doit faire pivoter ses bannières d'unités pour que l'indicateur de round correspondant à la couleur de round soit face à son bord du plateau. Cette rotation est appelée mobiliser une unité. La bannière d'une unité correspondant déjà à la couleur du round n'est pas pivotée.



### Mobiliser une Unité

Dans le schéma ci-dessus, la couleur du round actuel est noire. Cette couleur de round indique que les bannières doivent être pivotées du côté noir quand on mobilise les unités.

Une **unité activable** est une unité dont la bannière correspond à la couleur du round en cours (la bannière est sur son côté activable). Une **unité non activable** est une unité dont la bannière correspond à la couleur du prochain round (la bannière est sur son côté non activable).

Seules les unités activables peuvent être activées lors de la phase de commandement. Par conséquent, les unités non activables ne sont normalement pas capables de se déplacer et/ou d'attaquer.

## 2. PHASE DE RASSEMBLEMENT

Lors de cette phase, les joueurs obtiennent des ressources pour le round. Ces ressources sont sous la forme de pions Ordre et de cartes Commandement. Les actions de cette phase doivent être exécutées, par le premier joueur, dans cet ordre:

### A. Recevoir des pions Ordre

### B. Piocher des cartes Commandement

Son adversaire fait ensuite de même. Le joueur effectuant une action dans une phase est appelé joueur actif. Quand les deux joueurs ont effectué leurs actions, la phase de rassemblement est terminée et la phase de commandement commence.

## DÉTAILS D'UNE CARTE RÉFÉRENCE D'UNITÉ



- 1) Nom de l'Unité
- 2) Trait(s)
- 3) Mot(s) Clé – capacités de cette unité
- 4) Type de Figurine – type de figurines composant l'unité
- 5) Force de l'Unité – nombre de figurines composant l'unité
- 6) Tableau d'Ordre – voir page 15 pour plus de détails



- 7) Portée de l'Attaque – distance en nombre de cases à partir de laquelle peut attaquer l'unité
- 8) Type d'Attaque – type d'attaque pouvant être effectuée par l'unité ( pour les attaques de mêlée et pour les attaques à distance)
- 9) Restriction de Touche de la Bravoure – la présence de ce symbole indique tous les résultats Bravoure obtenus par cette unité sont traités comme des ratés



## A. RECEVOIR DES PIONS ORDRE



Le joueur actif lance autant de dés que le chiffre à côté du symbole de **Valeur d'Ordre** sur le plan de bataille. Il prend autant de pions Ordre de la réserve que les dés l'indiquent et les ajoutent à ceux qui lui restent des rounds précédents. Ces pions forment la **réserve d'ordre** du joueur actif.

*Exemple : Yann lance trois dés comme l'indique le plan de bataille. Il obtient deux  et un . Il prend les trois pions Ordre correspondant aux résultats des dés. Il n'a pas de pion Ordre du round précédent, il a donc 3 pions dans sa réserve d'ordre.*

## B. PIOCHER DES CARTES COMMANDEMENT



Le joueur actif pioche autant de cartes de son paquet Commandement que le nombre à côté du symbole de Valeur de Commandement sur le plan de bataille. Il ajoute ces cartes à celles qu'il a gardées du round précédent. Toutes ces cartes forment la main du joueur.

*Exemple : Yann pioche trois cartes de son paquet Commandement. Il a une carte du round précédent et les quatre cartes forment sa main pour ce round.*

Si le paquet Commandement est épuisé et que le joueur doit piocher des cartes, il mélange les cartes défaussées pour former un nouveau paquet Commandement.

## DÉTAILS D'UNE CARTE COMMANDANT



1. Symbole de Maison
2. Limite de Commandement
3. Valeur de Capture
4. Figurine du Commandant
5. Type de Figurine de l'Unité
6. Nom, Titre, et Traits
7. Capacité d'Unité
8. Capacité d'Engagement
9. Cartes Commandement du Commandant
10. Commandant – face engagé

## 3. PHASE DE COMMANDEMENT

Dans cette phase, les joueurs utilisent des pions Ordre et des cartes Commandement pour activer leur armée sur le champ de bataille. Quand une unité est activée, son propriétaire fait pivoter sa bannière du côté non activable (le côté dont la couleur correspond à la couleur du prochain round). Activer une unité c'est choisir une unité amie qui peut se déplacer et attaquer lors d'un tour.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur à son tour choisit **une** des actions suivantes et l'exécute. Une fois l'action effectuée, le tour du joueur est terminé et c'est à son adversaire d'effectuer son tour. Les actions possibles sont :

- Utiliser un pion Ordre
- Jouer une carte Commandement
- Passer

On continue ainsi à alterner les tours des joueurs jusqu'à ce que les deux joueurs passent. La phase de commandement est alors terminée et la phase de regroupement commence.

## UTILISER UN PION ORDRE

Les pions Ordre représentent des ordres directs donnés à une unité activable. Pour que le joueur choisisse cette option, il doit avoir au moins un pion Ordre dans sa réserve d'ordre. Ce pion est de l'un des cinq types possibles : bouclier vert, bouclier bleu, bouclier rouge, bravoure (poing), ou moral (drapeau). L'ordre que le joueur peut réaliser dépend du pion utilisé :



– Le joueur actif peut activer une unité de rang vert.



– Le joueur actif peut activer une unité de rang bleu.



– Le joueur actif peut activer une unité de rang rouge.



– Le joueur actif peut activer une unité de n'importe quel rang.



– Le joueur actif peut augmenter de 1 le moral de sa Maison ou diminuer de 1 le moral de sa Maison pour mobiliser une de ses unités. Dans les deux cas, aucune unité n'est activée.

Pour activer une unité, le joueur déclare quel pion il veut utiliser et quelle unité il a l'intention d'activer. Le joueur défausse le pion Ordre en question de sa réserve d'ordre qui retourne dans la réserve générale. Il tourne la bannière de l'unité choisie vers son côté non activable pour montrer qu'elle a été activée (cf. Activer les Unités page 15).

Utiliser un pion Ordre est normalement la seule façon d'activer une unité **incontrôlée** (cf. page 15).

## JOUER UNE CARTE COMMANDEMENT

Ces cartes permettent à un commandant du joueur d'activer plusieurs unités et d'exécuter des tactiques. Ces cartes donnent à un commandant la possibilité d'affecter et/ou d'activer plusieurs unités comme indiqué dans l'**encadré commandement**.

Certaines cartes permettent d'utiliser des capacités spéciales avant ou après avoir résolu le texte de commandement sur la carte comme indiqué par l'**encadrement tactique** de la carte (s'il y en a un).



Pour jouer une carte Commandement, le joueur actif révèle quelle carte de sa main il compte jouer. Il choisit un de ses commandants sur lequel il joue la carte. Pour chaque commandement de la carte que le joueur résout, il doit placer un pion Commandement de son plateau de commandement vers la carte Commandant du commandant choisi. La carte Commandement est alors défaussée dans la pile de défausse du joueur.

Quand un joueur utilise une carte Commandement, il choisit un commandant. Toutes les unités qui sont activées par la carte doivent être dans la zone de contrôle du commandant choisi au moment où la carte est jouée (cf. Zone de Contrôle (ZdC) et Contrôler les Unités page 16 pour plus de détails). Par conséquent, si la carte Commandement indique «Activez toutes les unités», elle ne permet d'activer que les unités dans la ZdC du commandant choisi.

Les commandements n'affectent que les unités amies sauf mention contraire sur la carte.

Si un joueur souhaite aussi utiliser la tactique de l'encadré tactique de la carte, il doit d'abord montrer que les conditions pour utiliser cette tactique sont remplies. Il résout alors avant ou après la résolution des commandements, selon le texte de la tactique (voir exemple page 17).

**Les cartes Commandement avec un commandant illustré dans le coin inférieur droit peuvent être jouées par n'importe quel commandant (pas seulement celui illustré).**

## PASSER

Un joueur peut choisir de passer au lieu de jouer un pion ordre ou une carte Commandement. Un joueur qui passe ne peut plus jouer de carte ou utiliser de pion avant le prochain round. Son adversaire continue à faire des actions jusqu'à ce qu'il passe. Un joueur est obligé de passer s'il ne peut pas faire autre chose à son tour.

## 4. PHASE DE REGROUPEMENT

Dans cette phase, les joueurs font les actions suivantes dans l'ordre. En général, les deux joueurs peuvent effectuer chaque action en même temps, mais s'il y a un problème de timing, le premier joueur doit résoudre ses actions en premier.

- A. Résoudre les Conditions d'État
- B. Marquer les Points de Victoire
- C. Vérifier les Conditions de Victoire
- D. Défausser les Ressources en Excès
- E. Récupérer du Moral
- F. Avancer le Marqueur de Round

Après avoir vérifié les conditions de victoire, si le jeu n'est pas terminé, la phase de regroupement est complètement terminée. Puis, le jeu continue avec un nouveau round et une nouvelle phase de mobilisation.

## EXEMPLE D'ORDRE D'UNE CARTE COMMANDEMENT



1) Jouez une carte Commandement, en n'oubliant pas de déclarer quel commandant utilise la carte. Ce commandant n'est pas forcément celui illustré sur la carte.



2) Choisissez les commandements à réaliser de la carte Commandement. Pour chaque symbole de commandement, vous devez placer un pion Commandement du plateau de commandement sur le commandant choisi.



3) Déclarez les unités à activer, comme spécifié par la carte Commandement, qui sont dans la ZdC du commandant.



## A. RÉSOUDRE LES CONDITIONS D'ÉTAT

Les conditions d'état sont représentées par les pions que certaines cartes et unités peuvent placer sur le champ de bataille. Les effets de ces conditions d'état sont résolus maintenant. Cf. Conditions d'État page 25.

## B. MARQUER LES POINTS DE VICTOIRE

La plupart des batailles ont des objectifs qui donnent des points de victoire à chaque round, ou des objectifs qui en donnent uniquement au dernier round, ou les deux. Le plan de bataille indique quand les points de victoire sont accordés. Si la bataille n'est pas dans son dernier round, seuls les objectifs qui fournissent des points de victoire à chaque round sont décomptés. Si la bataille est dans son dernier round, les deux types d'objectifs sont décomptés.

## C. VÉRIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs regardent dans les indications du plan de bataille si c'est le dernier round de la bataille. Si c'est le cas, le jeu est terminé et les joueurs consultent les conditions de victoire pour savoir qui a gagné.

Si ce n'est pas le dernier round, le jeu continue.

Les conditions de victoire instantanée sont une exception aux conditions normales de victoire car on les vérifie tout au long du jeu.

## D. DÉFAUSSER LES RESSOURCES EN EXCÈS

Chaque joueur ne peut garder qu'une carte Commandement (de son choix) en main et un pion Ordre (de son choix) dans son aire de jeu pour le prochain round. Tout ce qui est en excès doit être défaussé.

# REMARQUES SUR LES CONDITIONS DE VICTOIRE ÉGALITÉS

Les parties qui se font en un certain nombre de points de victoire (PV) peuvent se terminer sur des égalités. Sauf mention contraire, les égalités se font en faveur du joueur avec le moral le plus haut. Si le marqueur moral se trouve sur la case de départ, le joueur avec le pion Ardeur l'emporte.

## VICTOIRE INSTANTANÉE

Il arrive souvent qu'une bataille ait des conditions de victoire instantanée en plus des conditions normales de victoire. La plus fréquente de ces conditions est quand le marqueur de moral atteint la case Déroute d'un joueur sur la piste de moral. Ce joueur a alors perdu.

Sinon, les conditions de victoire spécifiques à la bataille sont indiquées sur le plan de bataille. Les conditions de victoire instantanée ont toujours la priorité sur les conditions normales de victoire, et la condition de victoire instantanée Déroute est prioritaire sur les autres conditions de victoire instantanée.

## E. RÉCUPÉRER DU MORAL

Un joueur dont le moral de l'armée est dans une zone colorée de la piste peut récupérer une partie du moral perdu. Si le marqueur moral n'est pas sur une case **rupture de moral** (case avec une flèche pointant vers son centre sur l'échelle de moral), ce joueur peut augmenter son moral en déplaçant le marqueur vers la rupture de moral la plus proche qui correspond à la couleur de la zone où se trouve actuellement le marqueur. Si le marqueur de moral est sur une case rupture de moral ou sur une case à bord gris, il n'y a pas de récupération de moral.

*Dans l'exemple ci-dessus, la petite flèche (dans le cercle) indique la rupture de moral en vert. Lors de la récupération de moral, le joueur Lannister peut déplacer le marqueur de moral de la case 6 dans la zone verte vers la case 4 (la rupture de moral). Si le marqueur était déjà sur la case 4, il n'aurait pas bougé.*



*In the example above, the small arrow (circled) indicates the morale break for green. During morale recovery, the Lannister player can move the morale marker from the "6" space in the green zone to the "4" space (the morale break). If the marker was already on the "4" space, it would remain on the "4" space.*

## F. AVANCER LE MARQUEUR DE ROUND

On avance le marqueur de round sur la case suivante de la piste de rounds.





## INSTRUMENTS DE GUERRE

Cette section détaille le fonctionnement des unités et des commandants sur le champ de bataille.

### FORCE ET COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Les unités sont l'ossature de l'armée du joueur. Une unité est composée de plusieurs figurines dans la même case et dont le nombre de figurines représente sa **force**. La force de départ des unités d'infanterie et à distance est de 4 pour le jeu de base, alors que la force de départ des unités de cavalerie et maître-chien Stark est de 3. Une unité de force 4 est donc composée de quatre figurines identiques, alors qu'une unité de force 3 est composée de trois figurines identiques. Une figurine de chaque unité, appelée porteur de bannière, porte la bannière de l'unité dans son socle.

Si un commandant est présent dans une unité, son propriétaire forme l'unité normalement sauf que la figurine du commandant prend la place d'une des figurines normales et qu'elle est obligatoirement le porteur de bannière de cette unité.

La force d'une unité varie selon les touches subies par l'unité. Les touches se produisent généralement quand l'unité est attaquée, et elles diminuent sa force.

Quand une unité est touchée, son propriétaire retire une figurine par touche encaissée. Le porteur de bannière de l'unité est toujours retiré en dernier. Quand un commandant est la dernière figurine d'une unité, il peut être capturé (cf. Capturer les Commandants page 22).

### ACTIVER DES UNITÉS

Les unités se déplacent et attaquent en étant activées. Un pion Ordre sert à activer une unité, tandis qu'une carte Commandement peut activer plusieurs unités. Quand une unité est activée, toutes les figurines la composant sont activées, elles doivent se déplacer et attaquer en groupe.

Une unité ne peut être activée que si elle est activable. Pour qu'une unité soit activable, sa bannière doit être du côté activable (l'indicateur du round qui correspond au round en cours doit faire face au propriétaire de l'unité).

Les unités peuvent se déplacer et/ou attaquer lorsqu'elles sont activées. Si le joueur souhaite déplacer ses unités activées, il doit effectuer tous les déplacements **avant** que ces unités attaquent. Mais une unité activée n'est jamais obligée de se déplacer ou d'attaquer. Le joueur peut décider que son unité fasse l'un ou l'autre ou les deux (cf. déplacement et attaque aux pages 17 et 18).

Après qu'un joueur a activé une de ses unités, il fait pivoter sa bannière du côté non activable (l'indicateur de round qui correspond au prochain round doit faire face au propriétaire de l'unité). Cette unité est considérée comme non activable et ne peut plus être activée jusqu'à ce que cette unité soit mobilisée.



Les pions Ordre Moral et certaines cartes Commandement permettent aux joueurs de mobiliser des unités. En utilisant ces méthodes, les unités peuvent potentiellement être activées plusieurs fois lors d'un même round. Sinon, toutes les unités sont automatiquement mobilisées lors de la phase de mobilisation.

## EXPLICATION DU TABLEAU D'ORDRE

1	2	3
RANG	OPTIONS D'ORDRE	DÉS D'ATTAQUE
	DÉPLACEMENT 2 ET ATTAQUE	2 
	DÉPLACEMENT 1 ET ATTAQUE OU DÉPLACEMENT 2	3 
	DÉPLACEMENT 1 ET ATTAQUE	4 

1) RANG – afin de déterminer les ordres disponibles pour l'unité, il faut d'abord repérer la ligne correspondant à son rang grâce à la couleur des bannières en début de ligne.

2) OPTIONS D'ORDRE – pour savoir ce que peut faire l'unité quand elle est activée, on consulte les options d'ordre du rang de l'unité. Dans cet exemple, une unité de rang vert peut se déplacer de 2 cases et attaquer, alors qu'une unité rouge ne peut se déplacer que d'une case et attaquer.

3) DÉS D'ATTAQUE – on consulte les dés d'attaque pour savoir combien de dés l'unité va lancer. Par exemple, une unité de rang vert utilisant ce tableau lance deux dés alors qu'une unité de rang rouge lance quatre dés. Si un  est présent dans le tableau, cela signifie que l'unité ne touche pas sur les résultats .

### RANG DES UNITÉS

Le rang (couleur de la bannière – vert, bleu, ou rouge) d'une unité indique l'expérience et/ou l'équipement possédé par cette unité. Le rang vert représente des unités légèrement protégées ou des unités inexpérimentées. Le rang bleu représente des unités expérimentées ou des unités avec un équipement modéré. Le rang rouge représente des unités lourdement protégées ou des unités de vétérans. Le rouge est donc le rang le plus élevé, suivi par bleu et enfin vert.

À cause de leur armure lourde, les unités de rang rouge se déplacent généralement plus lentement que les autres unités.

Le rang de l'unité activée combiné avec la classe de l'unité (infanterie, cavalerie ou à distance) sert à déterminer les actions disponibles pour cette unité quand elle est activée (voir le tableau ci-dessus).

### ACTIVER DES UNITÉS AVEC UN PION ORDRE

Quand un joueur active une unité avec un pion Ordre, il doit d'abord déclarer laquelle de ses unités activables il va activer. Après cette déclaration, le joueur défause de sa réserve d'ordre un pion Ordre correspondant au rang de l'unité (couleur de bannière), ou un pion Ordre Bravoure (mauve). Un joueur peut également deux pions du même type pour activer n'importe quelle unité.



Après avoir défaussé les pions Ordre en question, le propriétaire doit décider si l'unité activée va se déplacer et/ou attaquer.

Tous les déplacements doivent avoir été accomplis par l'unité activée **avant** qu'elle ne puisse attaquer. Quand l'activation a été accompli, le propriétaire de l'unité activée pivote la bannière de l'unité vers son côté non activable (l'indicateur de round correspondant au prochain round doit faire face au propriétaire de l'unité).

## ACTIVER DES UNITÉS AVEC UNE CARTE COMMANDEMENT

L'activation par une carte Commandement est légèrement différente d'une activation par un pion Ordre. Un pion Ordre n'active qu'une seule unité, alors qu'une carte Commandement peut activer plusieurs unités.

Quand le joueur choisit de jouer une carte Commandement, il désigne d'abord une figurine de commandant qui va utiliser ce(s) commandement(s) et peut-être utiliser la tactique de la carte Commandement. **Que la bannière du commandant soit du côté activable ou non n'a pas d'importance.** La carte Commandement peut être jouée que l'unité du commandant soit activée ou non.

**Les cartes Commandement avec un commandant illustré dans le coin inférieur droit peuvent être jouées par n'importe quel commandant (pas uniquement par celui représenté).**

La plupart des cartes Commandement ont deux sections. La première section est l'encadré de commandement, et la seconde section est l'encadré tactique.

Les effets des tactiques et des commandements sont limités aux unités affectés dans la zone de contrôle (ZdC) du commandant qui joue la carte. Les unités dans la ZdC d'un commandant sont **contrôlées** par ce commandant. Dans le jeu de base, tous les commandants ont une ZdC de deux cases. Toutes les unités dans un rayon de deux cases d'un commandant sont sous son contrôle. Une unité peut être sous le contrôle de plusieurs commandants en même temps.

### Commandement

Les commandements sont plusieurs ordres exécutés au même moment et de possibles capacités supplémentaires qui modifient les activations pour le tour en cours.

Pour l'activation par une carte Commandement, le joueur doit s'assurer que les unités à activer aient toutes des bannières activables et soient toutes dans la ZdC du commandant sur qui est jouée la carte.

Le joueur doit suivre la procédure suivante quand il active des unités avec une carte Commandement :

1. Déclarer quel commandant est utilisé pour jouer la carte Commandement.
2. Payer les coûts de commandement.
3. Déclarer toutes les unités à activer.
4. Déplacer toutes les unités activées.
5. Attaquer avec toutes les unités activées.

## ZONE DE CONTRÔLE (ZdC) ET CONTRÔLE DES UNITÉS



Quand on joue une carte Commandement, les effets de la carte ne peuvent être appliqués que sur les unités contrôlées. Les unités contrôlées sont les unités dans la ZdC du commandant choisi.

Dans l'exemple ci-dessus, la ZdC de Maegh s'étend à toutes les cases en bleu. La seule unité dans la ZdC de Maegh est l'Ost de Guerre Stark. L'unité d'infanterie est donc une unité contrôlée. Toutes les autres unités, y compris l'unité à distance en dehors de la ZdC, sont incontrôlées.

Tous les commandements ont un nombre de symboles commandement. Pour exécuter un commandement, le joueur doit prendre un pion Commandement de son plateau de commandement par symbole de commandement et le placer sur la carte Commandant du commandant désigné. **Une carte Commandant ne peut pas avoir plus de pions Commandement que la limite de commandement de son commandant** (cf. page 12). Si un joueur souhaite exécuter plusieurs commandements d'une seule carte, il doit payer tous les coûts avant d'exécuter les commandements. Mais il peut exécuter les commandements dans l'ordre de son choix. Chaque commandement d'une carte ne peut être exécuté qu'une seule fois.

### Tactique

Une tactique représente des actions spéciales pouvant être entreprises par le commandant (mais qui n'ont pas à être résolues afin d'utiliser le commandement présent sur cette même carte). Chaque tactique est présentée sur la carte de cette façon :



Exemple de Tactique



Pour exécuter la tactique, le joueur doit suivre les étapes suivantes :

## 1. Vérifier les Conditions

## 2. Exécuter la Tactique

### 1. VÉRIFIER LES CONDITIONS

Les tactiques ont toujours une condition représentée par le texte après le «si». Le texte après «alors» donne l'effet de la tactique si la condition est remplie.

Pour remplir une condition liée à la réserve d'ordre, le joueur doit avoir les pions Ordre correspondant dans sa réserve d'ordre. Vérifier si les pions demandés sont dans sa réserve d'ordre est appelé **vérifier** un pion Ordre. Un pion Ordre ne peut être vérifié qu'une fois par carte Commandement. Par conséquent, si un pion Ordre est vérifié par une tactique sur une carte, il ne peut pas être nouveau vérifié lors du même tour.

*Par exemple, une tactique demande au joueur d'avoir un pion Ordre Moral et un pion Ordre Bravoure dans sa réserve d'ordre. Quand il joue la carte, le joueur vérifie si les pions requis sont dans sa réserve d'ordre. C'est la vérification.*

Si une tactique demande deux pions Ordre ou plus du même type, un joueur ne peut pas vérifier le même pion ordre plus d'une fois.

Pour remplir une condition liée au moral, le joueur doit regarder si le marqueur Moral est à une position correcte sur l'échelle de moral.

Les conditions de moral indiquent que le marqueur doit être en position «mieux» ou «pire» que la zone spécifiée sur l'échelle de moral.

Par exemple, une condition peut demander que le moral d'un joueur soit vert ou mieux. Cela signifie que le marqueur Moral ne peut être plus proche du joueur que la zone verte de son côté de l'échelle de moral.

Une condition peut être que le moral adverse soit vert ou pire. Cela signifie que le marqueur Moral doit être dans la zone verte ennemie ou plus proche encore de l'ennemi.

## 2. EXÉCUTER LA TACTIQUE

Si toutes les conditions de la tactique sont remplies, le joueur peut résoudre ses effets (le texte après alors) au moment indiqué. C'est soit avant les commandements (Avant le Commandement), soit après tous les commandements (Après le Commandement) de la carte Commandement.

**Diminution Lannister**  
(Augmentation Stark)



**Diminution Stark**  
(Augmentation Lannister)

**Augmentation de Moral (Mieux) – Diminution de Moral (Pire)**

Certaines tactiques permettent au joueur de choisir de résoudre la tactique avant ou après la résolution de la section commandement de la carte.

*Exemple : Yann contrôle la Maison Stark et décide de jouer une carte Commandement (SL16) à ce tour. La tactique indique «si le moral de l'ennemi est vert ou pire, alors une unité ennemie de votre choix ne peut pas contre-attaquer ce tour». Yann note que le marqueur Moral est dans la section jaune du côté Lannister de l'échelle de moral. La condition est donc remplie.*

*Yann voit aussi que la tactique doit être résolue avant les commandements de la carte. Il annonce qu'il utilise la tactique et choisit une unité adverse. Puis il résout les commandements.*

## UNITÉS DE COMMANDANT

Une unité avec un commandant dans sa case en tant que porteur de bannière est une **unité de commandant**. Le **type de figurine** de chaque unité de commandant est indiqué sur la carte Commandant du commandant correspondant à côté du nom et du titre du commandant.

### «CAPACITÉS D'UNITÉ» D'UN COMMANDANT

Chaque unité de commandant a les capacités normales de l'unité composée des figurines désignées ainsi que des capacités spéciales de l'unité détaillées sur la carte Commandant correspondante. Ces capacités spéciales peuvent être utilisées à tout moment durant la Bataille comme indiqué sur la carte Commandant dans la partie «**Capacité d'Unité**».

### «CAPACITÉS D'ENGAGEMENT» D'UN COMMANDANT

Ces capacités sont des effets spéciaux qui ne peuvent être normalement utilisées qu'une seule fois lors d'une bataille. Après usage, la carte Commandant est retournée du **côté engagé** (face avec le portrait du commandant terni). Ce côté n'a pas de capacité d'engagement, indiquant que cette capacité ne peut plus être utilisée pour cette bataille.

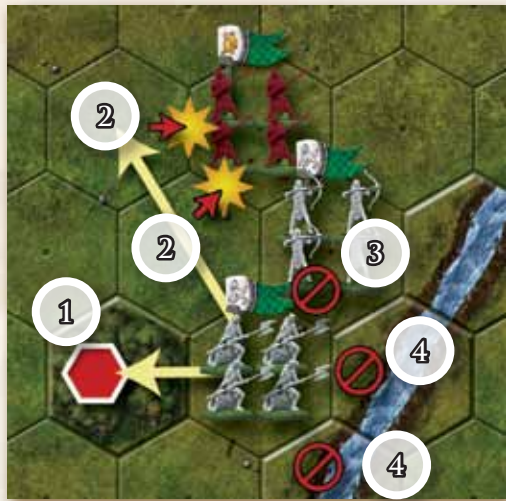
## DÉPLACER LES UNITÉS

Un joueur ne peut déplacer une de ses unités (sauf s'il est obligé de battre en retraite, voir page 22) uniquement s'il a **activé** cette unité. Dans le cas de déplacement de plusieurs unités, le joueur doit terminer le déplacement d'une unité avant d'en déplacer une autre. Le joueur doit avoir déplacé toutes ses unités avant de pouvoir attaquer avec une unité. Une unité qui est activée **n'est pas obligée** de se déplacer. Le déplacement d'une unité doit obéir aux règles suivantes :

- Une unité ne peut entrer que dans une case pleine. Les demi-cases du champ de bataille sur les bords du plateau ne font pas partie du champ de bataille. Une unité ne peut sortir par le bord du plateau que si c'est autorisé par le plan de bataille.
- Il ne peut y avoir qu'une unité par case à tout moment. Quand un joueur déplace une unité, l'unité ne peut pas entrer ou traverser une case occupée par une autre unité.



- Les figurines d'une unité ne peuvent pas se séparer (aller dans des cases différentes).
- Une unité ne peut pas combiner ses figurines avec celles d'une autre unité.
- Les unités peuvent se déplacer d'un nombre de cases différent selon leur classe et leur rang (cf. page 15).
- Les unités peuvent se déplacer **jusqu'au** nombre indiqué par le tableau d'ordre.
- Certains terrains modifient le mouvement (cf. Westeros page 25).
- Si une unité activée ne va pas attaquer, l'indicateur de round correspondant au prochain round (le côté non activable) doit faire face au propriétaire de l'unité après que l'unité a terminé son déplacement.
- Si une unité engagée (cf. Unité Engagées page 21) est sur le point de se déplacer, l'unité avec laquelle elle est engagée peut interrompre le tour du joueur actif pour attaquer l'unité qui s'est désengagée (cf. Attaque de Décrochage page 22).



*Exemple de Mouvement*

*Dans le schéma ci-dessus, l'Ost de Guerre du Nord de rang vert peut entrer dans la case de forêt (1) mais doit s'y arrêter. Il peut se déplacer d'1 ou 2 cases dans les plaines (2) et attaquer l'unité Lannister.*

*Mais l'Ost de Guerre ne peut pas entrer dans une case où se trouve une autre unité (3) ou dans une case avec un terrain infranchissable (4).*

## ATTAQUER L'ENNEMI

Après les déplacements, chaque unité activée peut attaquer dans l'ordre choisi par le joueur actif (une seule attaque à la fois par unité). Pour chaque unité qui attaque, le joueur actif effectue la séquence de combat. Après le combat le joueur actif tourne la bannière du côté inactif. Le joueur actif résout les autres attaques de la même manière.

Une unité n'est pas obligée d'attaquer quand elle est activée, même si elle est adjacente à une unité adverse.

Le nombre de figurines de l'unité n'affecte pas le nombre de dés lancés quand elle attaque ou contre-attaque.

## SÉQUENCE DE COMBAT

Pour attaquer avec une unité activée, son propriétaire doit avoir terminé les déplacements de toutes ses unités activées à ce tour. Le joueur effectue alors les étapes suivantes pour **chacune** de ses unités attaquant ce tour :

1. Déclarer l'attaquant
2. Déclarer la cible
3. Vérifier la ligne de mire (LdM) et la portée
4. Placer le pion Engagement (si nécessaire)
5. Déterminer les dés d'attaque
6. Lancer les dés d'attaque
7. Résoudre l'attaque
8. Pivoter la bannière de l'attaquant

Après avoir résolu l'attaque d'une unité, le joueur actif choisit une autre unité avec laquelle attaquer. Le joueur actif continue ainsi jusqu'à ce que toutes les unités activées aient pu attaquer dans l'ordre de son choix. Une unité activée ne peut attaquer qu'une fois par tour sauf mention contraire.

### 1. DÉCLARER L'ATTAQUANT

Le joueur actif déclare laquelle de ses unités activées attaque. Cette unité est appelée l'attaquant pour ce combat.

### 2. DÉCLARER LA CIBLE

Le joueur actif déclare quelle unité ennemie il attaque. Cette unité est appelée la cible pour ce combat.

### 3. VÉRIFIER LA PORTÉE ET LA LIGNE DE MIRE (LDM)

Pour savoir si l'unité peut être la cible de l'attaque, le joueur doit être sûr que la cible proposée est à distance et dans la ligne de mire de l'attaquant.

### PORTÉE

Pour vérifier la distance entre la cible et l'attaquant, le joueur compte le nombre de cases les séparant (en ne comptant pas la case de l'attaquant mais en comptant la case de la cible). Pour être à portée, la distance doit se trouver dans la portée d'attaque de l'unité que l'on trouve sur la carte Référence de l'Unité (voir l'exemple à droite).



Une unité avec un symbole d'attaque à distance a la portée de son attaque indiquée à côté du symbole d'attaque à distance.



Une unité avec un symbole d'attaque de mêlée ne peut attaquer que des ennemis dans des cases adjacentes. Cette unité a donc une portée d'attaque de 1 et ne peut attaquer que des unités dans des cases adjacentes.

Quand on compte les cases, on compte toutes les cases traversées par la LdM à l'exception de la case où se trouve l'unité qui attaque (cf. schéma page 19). Par conséquent, une unité qui attaque une unité adjacente est considérée comme étant à une case de distance.



## LIGNE DE MIRE

Les attaquants à distance doivent avoir leur cible dans leur ligne de mire (LdM). Pour vérifier la LdM, on trace une ligne imaginaire entre le centre de la case de l'attaquant vers le centre de la case de la cible. Si cette ligne traverse une case ayant un **obstacle**, la LdM est bloquée et la cible ne peut pas être attaquée. Les obstacles incluent les terrains qui bloquent la LdM, les unités amies et ennemies.

Quand la LdM passe sur le bord d'une ou plusieurs cases, on décale légèrement la ligne parallèlement à la LdM. Si cette translation dans les deux directions fait que la LdM est bloquée dans les deux cas, la cible ne peut pas être attaquée. Si après la translation dans l'une ou l'autre direction, on peut tracer une LdM, l'attaque se poursuit.

Une unité a toujours une LdM sur les unités adjacentes.

## 4. PLACER LES PIONS ENGAGEMENT

Quand un attaquant fait une **attaque de mêlée** sur une unité désengagée, son propriétaire place un pion Engagement de sa Maison sur le bord de la case entre l'attaquant et la case ciblée. Si l'attaquant est déjà engagé avec cette cible, le joueur attaquant retire l'autre pion Engagement avant de placer son nouveau pion Engagement.

Si la cible de l'attaquant est déjà engagée avec une unité autre que l'attaquant, l'attaque devient une attaque par débordement (cf. Déborder une Cible Engagée page 21).

## 5. DÉTERMINER LES DÉS D'ATTAQUE

Le rang de l'unité reflète son niveau d'entraînement couplé à son équipement. Pour connaître le nombre de dés à lancer pour le combat, on consulte sa carte Référence d'Unité. Généralement, les unités lancent un nombre de dés selon leur rang :

- Les unités de rang vert lancent deux dés.
- Les unités de rang bleu lancent trois dés.
- Les unités de rang rouge lancent quatre dés.

De plus, ce nombre de dés peut être ajusté par différents facteurs, y compris le terrain où se trouve la cible, le terrain où se trouve l'attaquant, la carte Commandement, les capacités de combat de l'unité, et la présence de pions comme les pions de condition d'état.

Le joueur attaquant ajuste le nombre de dé à lancer en fonction de ces modificateurs pour obtenir le nombre total de dés d'attaque.

## EXEMPLES DE PORTÉE ET DE LIGNE DE MIRE (LdM)



Avant de procéder à l'attaque, l'unité doit vérifier que sa cible est à portée et dans la ligne de mire (LdM). Dans les exemples ci-dessus, l'unité d'Archers Nordiens attaque.

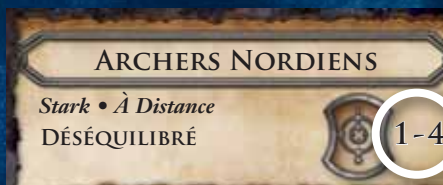
1. L'infanterie Lannister est à portée (4 cases) et dans la LdM.
2. La cavalerie Lannister est à portée (4 cases) et dans la LdM.
3. L'infanterie Lannister est hors de portée (5 cases) et la LdM vers l'infanterie Lannister est bloquée par l'unité de cavalerie adjacente.
4. L'unité d'infanterie Lannister est à portée (3 cases) mais la LdM vers l'unité est bloquée par le terrain bloquant.



Quand la LdM passe par le bord d'une ou plusieurs cases, on la décale légèrement parallèlement à la LdM originale. Si les nouvelles lignes sont bloquées (comme dans cet exemple), il n'y a pas de LdM vers la cible.



Mais si l'une (ou les deux) des nouvelles lignes n'est pas bloquée (comme dans cet exemple), on peut tracer une LdM vers la cible et l'attaquant peut poursuivre son attaque.



Portée de l'Attaque



## 6. LANCER LES DÉS D'ATTAQUE

Une fois le nombre de dés à lancer connu, l'attaquant lance ce nombre de dés. Si un joueur doit lancer plus de dés qu'il n'y en a, il peut noter les résultats obtenus avec des pions Ordre et lancer les dés manquants.

## 7. RÉSOUDRE L'ATTAQUE

Le joueur attaquant compte les touches des dés lancés. Si l'unité ciblée n'est pas éliminée, l'attaquant détermine si la cible est obligée de battre en retraite. Il faut suivre les étapes suivantes :

**A. Générer les touches avec les symboles de bouclier coloré**

**B. Générer les touches avec les symboles de bravoure**

**C. Encaisser les touches**

**D. Causer des Retraites avec les symboles de Moral**

### A. GÉNÉRER DES TOUCHES AVEC LES SYMBOLES DE BOUCLIER COLORÉ

La cible prend une touche de l'attaque pour chaque succès obtenu. Un **succès** est un résultat du dé dont la couleur de bouclier correspond au rang de la cible. Les résultats d'autres couleurs de boucliers sont des ratés.

### B. GÉNÉRER DES TOUCHES AVEC LES SYMBOLES DE BRAVOURE

Les résultats bravoure aux dés sont des succès (touches) sauf si le tableau d'ordre de l'unité attaquant (cf. carte Référence d'Unité) a le symbole «pas de touche avec la bravoure».

Il y a une exception à cette règle. Les unités non cavalerie qui touchent généralement sur les résultats bravoure ne peuvent pas toucher les unités de cavalerie avec un résultat bravoure.

Donc, dans le jeu de base, la cavalerie ne peut être touchée avec un résultat bravoure que par une autre cavalerie.

*Exemple : Yann attaque une unité de cavalerie de rang bleu, les Cavaliers de Castral Roc, avec une unité de rang vert, l'Ost de Guerre du Nord. Yann lance deux dés et obtient les symboles bravoure et bouclier rouge. Comme l'unité de Cavaliers ignore les résultats bravoure des unités non cavalerie, cette attaque n'inflige aucune touche.*

### C. ENCAISSER DES TOUCHES

Une fois le nombre de touches déterminé, l'unité ciblée subit autant de pertes que de touches obtenues. Le propriétaire de l'unité attaquée retire une figurine par touche reçue. Le porteur de bannière est toujours retiré en dernier. Quand le porteur de bannière est retiré, l'unité est éliminée et il y a une perte de moral (voir page 23). Les figurines retirées sont mises à côté du plateau. Le total de touches encaissées est aussi appelée **dégâts**.

Les figurines de commandant ne prennent pas de dégâts comme les autres figurines. À la place, les commandants doivent être capturés. Voir Capturer les Commandants page 22.


## RÉSOLUTION D'ATTAQUE

Après avoir effectué le mouvement de ses unités, le joueur actif peut attaquer après avoir vérifié la portée et la ligne de mire sur la cible à partir de l'unité attaquante.

L'attaquant détermine le nombre de dés d'attaque utilisés par l'unité attaquante.



L'unité Stark de rang bleu du schéma est une unité Ost de Guerre du Nord. En regardant la carte Référence d'Unité, le joueur attaquant voit que cette unité de rang bleu lance trois dés d'attaque.

Quand il lance les dés d'attaque, le joueur attaquant regarde les boucliers correspondant à la couleur de la bannière de la cible ainsi que les résultats , qui comptent quelle que soit la couleur de bannière de la cible.



Dans cet exemple, le joueur obtient les résultats ci-dessus. Les résultats bravoure et bouclier vert causent chacun une touche, alors que le résultat bouclier bleu rate car il ne correspond pas à la bannière de la cible.




Une fois les dés lancés et les résultats déterminés, l'unité ciblée doit prendre autant de touches que le nombre de succès obtenus par l'attaquant.

Dans cet exemple, deux succès ont été obtenus. Donc, le joueur Lannister prend deux touches. Pour chaque touche prise, on retire une figurine de l'unité ciblée.



## D. CAUSER DES RETRAITES AVEC LES RÉSULTATS MORAL

Si la cible n'a pas été éliminée avec les touches, l'attaque détermine si l'attaque fait battre en retraite l'unité ciblée. Une attaque fait battre en retraite la cible d'une case pour chaque résultat  obtenu (cf. Battre en Retraite page 22).

## 8. PIVOTER LA BANNIÈRE DE L'ATTAQUANT

Après avoir fait une attaque, le propriétaire de l'unité ayant attaqué fait pivoter sa bannière du côté non activable.

## CONTRE-ATTAQUER

Contre-attaquer est la capacité d'une unité en défense de frapper l'unité qui l'a attaquée. Une unité qui est capable de contre-attaquer (généralement grâce au mot clé **Hardi**, cf. page 24) peut contre-attaquer après avoir été attaquée par une attaque de mêlée tant qu'elle n'a pas été éliminée et qu'elle est **restée dans la même case**. Une unité qui est obligée de battre en retraite de sa case originale ne peut pas faire de contre-attaque, et l'attaque originale doit être totalement résolue avant que se produise la contre-attaque. On applique les règles suivantes pour les contre-attaques :

- La contre-attaque ne désengage pas l'unité.
- L'unité faisant la contre-attaque ne subit pas d'attaque de décrochage (voir page 22) si elle fait une contre-attaque sur l'unité l'ayant attaquée alors qu'elle est engagée avec une autre unité.
- L'unité faisant la contre-attaque ne peut pas être contre-attaquée en retour.
- L'unité faisant la contre-attaque ne peut pas avancer ou poursuivre après la contre-attaque.
- Une contre-attaque est résolue comme une attaque normale en utilisant les dés d'attaque indiqués par la carte Référence d'Unité de cette unité.
- Les modificateurs qui prennent place «quand vous attaquez» ne peuvent pas être utilisés pour modifier les dés d'une contre-attaque.

*Exemple : Yann est le joueur Stark et Marie est le joueur Lannister. L'unité Ost de Guerre du Nord de Yann est déjà engagée. Marie déplace et attaque avec ses Cavaliers de Castral Roc pour déborder l'unité de Yann. Marie n'est pas capable d'éliminer ou de faire battre en retraite l'Ost de Guerre du Nord.*

*Comme l'Ost de Guerre du Nord est Hardi, il peut contre-attaquer. Yann lance les dés d'attaque habituels de cette unité. Même si sa cible n'est pas l'unité avec laquelle elle est engagée, l'Ost de Guerre du Nord ne peut pas se désengager et ne peut pas être touché par une attaque de décrochage.*

*Si les Cavaliers de Castral Roc sont obligés de battre en retraite, l'Ost de Guerre du Nord ne peut pas avancer car c'est une contre-attaque.*

## ENGAGEMENT AVEC L'ENNEMI

Une unité est engagée avec une unité ennemie quand un pion Engagement se trouve sur le bord entre les deux cases occupées par les unités. Ce pion sert à indiquer où se sont produites les attaques de mêlée sur le champ de bataille (mais pas les attaques de mêlée par

débordement). Cette section explique comment se produit un engagement, comment on en sort, et ses effets sur les unités.

## UNITÉS ENGAGÉES

Une unité est engagée si un pion Engagement se trouve entre sa case et une case adjacente. Une unité engagée est soumise à des restrictions d'attaque et de déplacement. Une unité ne peut avoir qu'un seul pion Engagement dans sa case.

### Déborder une Unité Engagée

Si une unité **désengagée** fait une attaque de mêlée sur une unité engagée, on considère qu'elle **débord** la cible.

L'attaque par débordement permet au propriétaire de l'unité attaquante, après avoir lancé ses dés de bataille, de choisir un symbole de dé de bataille, s'il le souhaite. Il relance tous les dés ayant ce symbole, ignorant les résultats précédents de ces dés et acceptant les nouveaux résultats. Le propriétaire de l'unité qui débord n'est pas obligé de relancer des dés s'il ne le désire pas.

### Déplacement avec des Unités Engagées

Une unité engagée ne peut pas se déplacer sauf si elle se désengage au préalable (cf. page

## ENGAGEMENT ET DÉBORDEMENT



Quand il attaque une unité ciblée, le joueur attaquant regarde d'abord si la cible a déjà un pion Engagement dans sa case.

*Dans l'exemple de gauche, l'unité ciblée n'a pas de pion Engagement dans sa case.*

S'il n'y a pas de pion Engagement, l'attaquant en place un avec le symbole de sa Maison sur le bord de la case entre l'attaquant et la cible.

*Dans l'exemple de droite, le joueur Stark place un de ses pions Engagement avant de résoudre l'attaque.*



S'il y a déjà un pion Engagement dans la case de la cible, l'attaque devient une attaque par débordement.

*Dans l'exemple de gauche, l'attaquant ne place pas de pion Engagement car le Lannister a déjà un pion Engagement dans sa case.*





22). Pour ce faire, le propriétaire de l'unité active l'unité, et annonce son intention de sortir l'unité de sa case et remet le pion engagement dans la réserve.

L'unité dont elle se désengage a la possibilité de faire une attaque de décrochage sur l'unité qui part (voir plus loin). Si l'unité qui se désengage n'est pas éliminée par l'attaque de décrochage, elle continue son mouvement. Les résultats de moral obtenus lors d'une attaque de décrochage sont ignorés.

### Attaquer avec des Unités Engagées

Un attaquant engagé ne peut attaquer que l'unité avec laquelle il est engagé à moins qu'il ne se désengage de cette unité (cf. Désengagement).

Si l'unité engagée décide d'attaquer l'unité avec laquelle elle est engagée, le joueur remplace le pion Engagement par un de sa Maison. Si c'est déjà le cas, il ne se passe rien de plus.

Un attaquant à distance ne peut se désengager qu'en se déplaçant. Bien qu'une attaque à distance ne crée pas d'engagement, un attaquant à distance doit tout de même attaquer l'adversaire avec lequel il est engagé s'il attaque (à moins de se désengager en se déplaçant).

Si un attaquant de mêlée engagé attaque une unité autre que celle avec laquelle il est engagé, l'engagement est brisé et l'unité avec laquelle il était engagé a la possibilité faire une attaque de décrochage sur l'unité qui se désengage. Si l'unité qui se désengage n'est pas éliminée après l'attaque de décrochage, elle continue avec son attaque.

### Désengagement

Quand on décide de briser un engagement entre deux unités, le propriétaire de l'unité qui se désengage retire le pion Engagement, et l'unité qui se désengage subit une attaque de décrochage. Si l'engagement est brisé d'une autre manière (avec une carte ou en battant en retraite par exemple), l'unité se désengageant ne subit aucune pénalité.

Normalement, une unité engagée ne peut se désengager qu'en se déplaçant ou en attaquant une unité avec laquelle elle n'est pas engagée.

### Retirer les Engagements

Si la cible d'une attaque bat en retraite ou est éliminée, le pion Engagement est retiré.


## ATTAQUE DE DÉCROCHAGE


Une attaque de décrochage représente la capacité d'une unité à effectuer une attaque rapide quand un ennemi essaye de se désengager. Cette attaque est effectuée avant que l'unité qui se désengage puisse se déplacer ou attaquer. L'unité portant cette attaque lance ses dés d'attaques normaux et ignore les résultats moral. Les touches sont prises selon les règles normales. Si l'unité qui se désengage n'a pas été éliminée, son propriétaire continue son activation normalement. Les unités obligées à battre en retraite ne peuvent subir une attaque de décrochage.

## RETRAITE

Certains résultats de combat, certaines tactiques ou capacités d'unité peuvent obliger une unité à battre en retraite d'un certain

## BATTE EN RETRAITE

Les unités qui sont obligés de battre en retraite doivent se déplacer d'une case au choix de leur propriétaire vers le bord du plateau de leur Maison pour chaque résultat  obtenu contre elles au combat.

*L'unité Lannister est obligée de battre en retraite après que l'unité Stark a obtenu un résultat  lors d'une attaque. L'unité doit battre en retraite dans une des deux cases vertes vers le bord du plateau Lannister.*



Une unité qui bat en retraite ne peut pas se déplacer à travers d'autres unités (amies ou ennemies).

*L'unité qui bat en retraite ne peut pas aller dans la case rouge, et doit donc aller dans la case verte pour sa retraite.*

Une unité qui bat en retraite ne peut pas se déplacer dans un terrain infranchissable.

*L'unité qui bat en retraite ne peut pas reculer car une des cases est bloquée par une unité et l'autre par une rivière. L'unité doit donc prendre une touche pour chaque case qu'elle ne peut pas parcourir (une dans ce cas).*



nombre de cases. Les retraits causées par des effets de carte se produisent comme indiqué sur la carte. Les retraits dues au combat se produisent une fois que toutes les touches ont été encaissées. Pour chaque résultat <flag>, la cible de l'attaque doit battre en retraite d'une case. Il faut suivre les règles suivantes pour les retraits :

- Une unité doit toujours battre en retraite sur une des deux cases adjacentes vers le bord du plateau de son propriétaire. Le bord d'un joueur est indiqué sur le plan de bataille.
- Les autres effets de terrain sont ignorés lors des retraits sauf mention contraire. On ne peut pas battre en retraite dans un terrain infranchissable.
- Une unité ne peut pas battre en retraite dans une case contenant une unité amie ou ennemie.
- Une unité ne peut pas battre en retraite en dehors du plateau.
- Si une unité ne peut pas battre en retraite, le nombre de cases de déplacement non effectué est transformé en nombre de touches subies immédiatement.
- Si une unité peut partiellement battre en retraite, elle recule aussi loin que possible et prend les touches des cases non parcourues.



## CAPTURER UN COMMANDANT

Quand les autres figurines d'une unité de commandant ont été éliminées, le commandant peut être capturé. La valeur de capture (indiqué sur un bouclier) de la carte du commandant indique combien de touches doivent être infligées **en une seule attaque** pour capturer le commandant. La figurine du commandant est alors placée dans l'aire de jeu du joueur qui l'a capturé.

*Exemple : Jaime Lannister (Régicide) a une valeur de capture de 3. Cela signifie qu'après l'élimination des trois autres figurines, l'adversaire doit encore infliger au moins trois touches en une attaque pour capturer Jaime.*

Certaines cartes permettent aux unités de prendre des touches pour effectuer des capacités spéciales.

Une figurine de commandant ne peut pas prendre de touches pour déclencher des effets de carte. Mais les figurines de l'unité du commandant peuvent prendre des touches pour déclencher normalement des effets de carte.

## ÉCHELLE DE MORAL

L'échelle de moral gouverne la volonté de combattre d'une armée. Elle est assemblée au début du jeu en connectant le segment de moral de chaque Maison (avec le bon côté visible comme spécifié par le plan de bataille) au centre de moral. Durant la partie, le marqueur Moral est déplacé pour indiquer les variations de moral.

Quand le marqueur Moral avance vers le camp adverse, c'est une augmentation de moral pour le joueur. Quand le marqueur Moral avance vers son propre camp, c'est une diminution de moral pour le joueur.

Comme le moral est représenté par un seul marqueur, quand un camp gagne du moral c'est que l'autre en perd.

Durant la partie, des facteurs peuvent affecter le moral et faire bouger le marqueur Moral. Quand ce marqueur arrive sur une case Déroute, cette armée s'enfuit du champ de bataille et c'est une défaite immédiate pour cette armée en déroute.

Si le marqueur Moral a atteint une extrémité de l'échelle et doit aller encore plus loin (et qu'il n'y a pas de case Déroute), le marqueur reste à cette extrémité jusqu'à ce qu'il se déplace dans le sens opposé.

Les circonstances suivantes font varier le moral :

- Éliminer une unité ennemie de rang vert : le moral augmente de 1
- Éliminer une unité ennemie de rang bleu : le moral augmente de 2
- Éliminer une unité ennemie de rang rouge : le moral augmente de 3
- Dépenser un pion Moral pour augmenter le moral : le moral augmente de 1
- Dépenser un pion Moral pour mobiliser une unité : le moral diminue de 1
- Effet d'une carte : variable

Lors de la phase de regroupement, si le marqueur Moral est présent dans une zone colorée du côté d'une Maison, le joueur contrôlant cette Maison peut récupérer une partie du moral perdu (cf. l'exemple page 14).

## TRAITS ET MOTS CLÉ

Cette section décrit les traits et les mots clé que l'on trouve sur les cartes Commandement et Référence d'Unité.

### TRAITS

Les unités et les commandants ont un ou plusieurs traits. Ces sont des qualités associées à une unité ou à un commandant particulier comme la classe de l'unité (infanterie, à distance, et cavalerie). Les traits sont toujours indiqués en caractères gras et en italique sur les cartes Commandant et Référence d'Unité. Certaines cartes et capacités peuvent être déclenchées ou modifiées par des unités, commandants, ou terrains ayant des traits particuliers.

#### Traits de Commandant



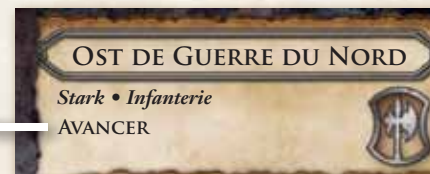
Les traits ne font rien en eux-mêmes mais sont utilisés pour déterminer les cibles de certains effets et capacités.

### MOTS CLÉ

De nombreuses capacités sont trop détaillées pour pouvoir «tenir» sur les cartes Référence d'Unité que l'on résume alors en mots clé.

Voici les mots clé de cette boîte de base.

#### Mot Clé d'une Unité



#### Avancer

Une unité ayant ce mot clé qui attaque a la possibilité de se déplacer si la cible de son attaque est éliminée ou forcée de battre en retraite. Si l'un de ces deux événements se produit, le possesseur de l'unité attaquante peut décider que l'unité attaquante occupe la case laissée vacante par l'unité ciblée. Une unité ne peut avancer qu'une fois par tour.

#### Couvert X / Endurance X

Ces deux mots clé permettent à une unité d'ignorer X touches avant que les figurines ne soient retirées de l'unité ciblée. L'endurance est fournie par les unités, alors que le couvert est accordé par le terrain.

*Exemple : une unité dans une case ayant **Couvert 1** ne prend pas la première touche chaque fois que l'on obtient au moins une touche contre elle. Si cette unité avait aussi **Endurance 1**, elle ignorerait deux touches avant d'encaisser des dégâts.*



## Chiens de Guerre

Certaines unités, comme les maîtres-chiens Stark, peuvent utiliser des attaques d'animaux. Quand elle est activée, une unité avec ce mot clé **peut** faire une attaque spéciale à distance au lieu de se déplacer et ensuite attaquer normalement. Cette attaque peut être lancée à deux ou trois cases de distance de la cible (et ne peut pas être utilisée contre des unités adjacentes). Avant de lancer les dés de bataille pour l'attaque, le propriétaire de l'unité attaquante lance un dé et consulte la table suivante pour déterminer en tant que quel rang d'unité elle attaque :

- Résultat bouclier vert, elle attaque en tant qu'unité de rang vert.
- Résultat bouclier bleu, elle attaque en tant qu'unité de rang bleu.
- Résultat bouclier rouge, elle attaque en tant qu'unité de rang rouge.
- Résultat moral, il n'y a pas de jet d'attaque mais l'unité ciblée bat en retraite d'une case (ce résultat ne peut être ignoré).
- Résultat bravoure, il n'y a pas de jet d'attaque mais l'unité ciblée prend automatiquement une touche (ce résultat ne peut être ignoré).

Pour cette attaque à distance particulière, les unités amies ne bloquent pas la ligne de mire. Mais les cases de rivière bloquent la LdM de cette attaque. Les autres terrains bloquants agissent normalement.

## Armure Lourde

Certaines unités particulièrement bien équipées sont meilleures en défense. Une unité avec ce mot clé défend comme si elle était d'un rang supérieur. Par exemple, une unité de rang vert défendrait comme une unité de rang bleu.

Si une unité de rang rouge a ce mot clé, elle ignore les résultats bravoure.

Les résultats moral ne sont pas affectés par ce mot clé.

## Déséquilibré

Certaines armes sont difficiles à manipuler quand l'unité se déplace. Une unité avec ce mot clé doit diminuer de 1 son nombre de dés d'attaque si elle s'est déplacée avant d'attaquer au même tour.

## Poursuivre X

La poursuite est la capacité d'une unité attaquante pour occuper le terrain et utiliser son élan pour garder une position offensive. Une unité attaquante a la possibilité de poursuivre si la cible de son attaque est éliminée ou est obligée de battre en retraite. Si l'un de ces deux événements se produit, l'unité attaquante peut se déplacer jusqu'à X cases (la première case doit être la case laissée vacante par l'unité ciblée) et attaquer à nouveau. Cette nouvelle attaque peut se faire contre la même unité ou une différente. Une unité ne peut poursuivre qu'une fois par tour. Pour exécuter cette attaque supplémentaire, l'unité doit s'être déplacée d'au moins une case. Une unité peut poursuivre sans faire d'attaque.

## Terre Brulée

L'emploi de pillards féroces pour ravager les campagnes était banal pour certaines Maisons de Westeros. Quand elle est activée, au lieu d'attaquer, une unité avec ce mot clé peut essayer de placer un pion Feu dans une case adjacente inoccupée (tant que le terrain a une limite de brûlement). Pour ce faire, l'unité cible une case et lance ses dés d'attaque normalement. Pour chaque résultat **Bouclier Vert** obtenu, on ajoute un **niveau de feu**.

Le niveau de feu d'une case est la force totale d'un feu représenté par un pion Feu. Quand on ajoute un niveau de feu, le joueur retire le pion Feu existant (s'il y en a un) et place un nouveau pion dont le chiffre représente la somme des niveaux de feu.

Pour les effets d'un feu dans une case, voir les Conditions d'État à droite.

*Exemple : Marie (joueur Lannister) active l'unité de Gregor Clegane (Le Razzieur) avec le mot clé Terre Brulée pour mettre le feu à une case de forêt adjacente. En tant qu'unité de rang bleu, l'unité de Gregor lance trois dés quand elle met le feu.*

*Les résultats du jet sont un bouclier vert, un bouclier bleu et une bravoure. La carte Commandant de Gregor a une capacité qui lui permet de compter les symboles de bravoure comme des boucliers verts quand on allume un feu. Il y a donc deux succès.*

*Marie prend un pion Feu de valeur 2 et le place sur la case de forêt. S'il y avait eu un pion Feu 1 dans la case, Marie l'aurait échangé contre un pion de valeur 3. Et ce total étant la limite de brûlure de la forêt, on aurait mis un pion Dévastation dans la case.*

## Hardi

Les unités Hardi peuvent ignorer le premier résultat Moral (drapeau) obtenu contre elles si elles le souhaitent.

Les unités Hardi peuvent aussi contre-attaquer si elles le souhaitent (cf. page 21). Contrairement à d'autres mots clé, une unité peut gagner le mot clé Hardi sous certaines conditions. Tant qu'une unité est adjacente à deux unités amies, elle gagne le mot-clé Hardi.

*Dans l'exemple suivant, l'unité B est Hardi car elle est adjacente à deux unités amies. L'unité A n'est pas Hardi car elle n'est adjacente qu'à une unité amie. L'unité C est Hardi car Maegh Mormont (Dame de l'Île-aux Ours) a le mot clé Hardi sur sa carte Commandant.*

A

B

C





## CONDITIONS D'ÉTAT

Les conditions d'état couvrent tous les effets qui peuvent être appliqués aux unités et au terrain. Les effets de conditions d'état sont appliqués durant chaque phase de regroupement. Dans le jeu de base, le feu est la seule condition d'état.

### Feu

On utilise les pions Feu pour marquer les cases où le feu s'est déclaré. Les pions Feu ont des valeurs différentes indiquant la force des flammes. Chaque case avec un pion Feu résout la condition d'état de brûlement lors de chaque phase de regroupement. Pour résoudre une condition d'état de brûlement, les joueurs doivent faire les choses suivantes :

#### 1. Appliquer les effets au terrain.

Un terrain brûlable a une limite de brûlement sous la forme «Brûlement X» où X est la valeur maximum de pion Feu autorisé dans la case. Si la case est à ce niveau, le joueur suit les effets sous la limite de brûlement pour le terrain approprié (cf. Westeros page 25). Les terrains ne sont pas tous affectés par le feu.

#### 2. Appliquer les effets aux unités.

Lors de la phase de regroupement, une unité dans une case avec un pion Feu doit éliminer une figurine par niveau de feu. Une figurine de commandant éliminée de cette façon est considérée comme capturée.

Les règles suivantes s'appliquent aux pions Feu :

- Seuls les niveaux de feu égaux à la limite de brûlement peuvent être dans la case.
- Les unités ne peuvent pas entrer dans une case avec un pion Feu.

#### 2. Propagation des feux de niveaux quatre.

Un feu de niveau quatre **se propage** lors de l'étape d'état de la phase de regroupement. On pioche aléatoirement un pion direction et on consulte l'indicateur de direction du plan de bataille. On augmente d'1 le niveau du feu de la case adjacente dans la direction choisie. Si le feu est à quatre, il n'y a pas d'augmentation. S'il n'y a pas de feu, on place un pion Feu de niveau 1.

- Une unité ne peut pas quitter une case où se trouve un pion Feu car elle est trop occupée à combattre le feu.
- Une unité peut retirer tous les pions Feu de sa case en étant activée et en passant son tour complet à éteindre les flammes (l'unité ne peut pas se déplacer, ni attaquer). Le joueur retire alors les pions Feu de sa case.
- Un terrain avec une limite de brûlement «Brûlement : rien» ne peut pas avoir de pions Feu. Ces types de terrain, comme les ponts en pierre, sont peu inflammables voire pas du tout.
- Une unité peut essayer de retirer tous les pions Feu dans une case adjacente au lieu d'attaquer une unité. Le propriétaire de cette unité lance un dé. Pour retirer un feu de niveau 1, il faut obtenir un bouclier vert. Pour retirer un feu de niveau 2, il faut obtenir un bouclier bleu. Pour retirer un feu de niveau 3, il faut obtenir un bouclier rouge et un symbole de bravoure pour un feu de niveau 4.

## WESTEROS

Les terres de Westeros sont variées et peuvent avoir un impact significatif sur la bataille. Cette section couvre les différents types de terrain que les armées peuvent rencontrer.

## TERRAINS DU CHAMP DE BATAILLE

Bien que le monde de Westeros a une plus grande richesse de paysages, les batailles du jeu de base utilisent huit types de terrain de base.

Une description détaillée de chaque type de terrain est fournie plus loin, y compris les effets sur le mouvement, si le terrain bloque la LdM, etc. Cette liste couvre les terrains du plateau et des pièces de terrain que l'on pose sur le plateau au début de la bataille.

Chaque description de terrain se présente ainsi :

**Terrain bloquant** : c'est ici que l'on indique si le terrain bloque la ligne de mire ou non.

**Mouvement** : on détaille ici les effets de ce terrain sur le déplacement.

**Combat** : on détaille ici les effets de ce terrain sur le combat.

**Brûlement** : X. La limite de brûlement indique le nombre maximum de niveaux de feu pouvant être placés dans une case. Les effets des conditions d'état sur la case sont détaillés ici.

**Règles spéciales** : les règles uniques qui prévalent dans les cases de ce terrain sont indiquées ici.

## CASES DE TERRAIN

Les cases de terrain sont des cases en carton que l'on utilise pour représenter les différents types de terrain et leurs effets sur les unités.

### PLAINES

**Terrain bloquant** : non.

**Mouvement** : pas de restriction de mouvement.

**Combat** : pas de restrictions de combat.

**Brûlement** : 4. Pas d'effet de brûlement.

**Règles spéciales** : aucune.





## COLLINES

**Terrain bloquant :** oui.

**Mouvement :** pas de restriction de mouvement.

**Combat :** on ne peut pas lancer plus de trois dés de bataille **contre** une unité se trouvant dans une case de collines (avant les modificateurs) à moins que l'attaquant ne soit sur une autre case de collines.

Une unité à distance dans une case de collines n'a pas sa LdM bloquée par les unités.

**Brûlement :** aucun.

**Règles spéciales :** aucune.



## FORÊT

**Terrain bloquant :** oui.

**Mouvement :** une unité doit arrêter son déplacement quand elle entre dans cette case.

**Combat :** on ne peut pas lancer plus de deux dés de bataille **contre** une unité se trouvant dans une case de forêt (avant les modificateurs).

Une unité dans une case de forêt lance deux dés de bataille au maximum (avant les modificateurs).

**Brûlement :** 3. Après trois niveaux de feu, la forêt est détruite et on place un pion Dévastation sur la forêt.

**Règles spéciales :** les cases de forêt avec des pions Dévastation sont traitées comme des cases de plaines.



## RIVIÈRE / RIVIÈRE FORESTIÈRE

**Terrain bloquant :** non pour les cases de rivière ; oui pour les cases de rivière forestière

**Mouvement :** infranchissable.

**Combat :** pas de restriction de combat.

**Brûlement :** aucun.

**Règles spéciales :** aucune.



## BÂTIMENT

**Terrain bloquant :** oui.

**Mouvement :** une unité doit arrêter son déplacement quand elle entre dans cette case.

**Combat :** les unités dans un bâtiment ont **Couvert 1** sauf si elles sont engagées au combat et que le pion Engagement montre leur symbole de Maison.

Les attaquants à distance dans une case de bâtiment lancent au maximum deux dés de bataille (avant les modificateurs).

**Brûlement :** 4. Après quatre niveaux de feu, le bâtiment est détruit et on place un pion Dévastation dessus.

**Règles spéciales :** les cases de bâtiment avec des pions Dévastation sont traitées comme des cases de plaines.



## ROUTE / ROUTE FORESTIÈRE

**Terrain bloquant :** non pour les cases de route ; oui pour les cases de route forestière.

**Mouvement :** une unité qui n'utilise que des cases de route durant son mouvement peut se déplacer d'une case supplémentaire (qui n'est pas forcément une case de route).

**Combat :** pas de restriction de combat.

**Brûlement :** 4 pour une case de route ; 3 pour une case de route forestière (on applique les effets de brûlement d'une case de forêt normale).

**Règles spéciales :** les unités peuvent **avancer** d'une case supplémentaire (jusqu'à un total de 2 cases) et les unités peuvent **poursuivre** d'une case supplémentaire (jusqu'à un total de 3 cases) tant que leur mouvement se fait sur des cases de route.



## PIONS TERRAIN

Les pions Terrain servent à monter des éléments de terrain supplémentaires (généralement faits par l'homme) qui sont présents dans différentes cases de terrain. Sauf mention contraire, les effets d'un pion Terrain prévalent sur ceux de la case terrain où il se trouve.

### PONT EN BOIS

**Terrain bloquant :** non.

**Mouvement :** on le traite comme une case de route.

**Combat :** pas de restriction de combat.

**Brûlement :** 3. Après trois niveaux de feu, le pont en bois est détruit et on le retire du plateau. Tous les pions Feu sont retirés de cette case.

**Règles spéciales :** il n'y a pas d'avancée ou de poursuite sur une case pont en bois.



### PONT EN PIERRE

**Terrain bloquant :** non.

**Mouvement :** on le traite comme une case de route.

**Combat :** pas de restriction de combat.

**Brûlement :** aucun.

**Règles spéciales :** il n'y a pas d'avancée ou de poursuite sur une case pont en pierre.



### PALISSADE

**Terrain bloquant :** oui.

**Mouvement :** infranchissable.

**Combat :** pas de restriction de combat.

**Brûlement :** 4. Après quatre niveaux de feu, la palissade est détruite et on la retire du plateau.

**Règles spéciales :** aucune.





## TENTE

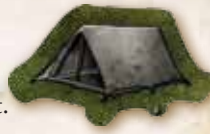
**Terrain bloquant** : non.

**Mouvement** : pas de restriction de mouvement.

**Combat** : pas de restriction de combat.

**Brûlement** : 1. Après 1 niveau (ou plus) de feu, la tente est détruite et on la retire du plateau.

**Règles spéciales** : cela dépend du plan de bataille.



## TOUR DE SIÈGE

**Terrain bloquant** : oui.

**Mouvement** : infranchissable.

**Combat** : pas de restrictions de combat.

**Brûlement** : 1. Après 1 niveau (ou plus) de feu, la tour de siège est détruite et on la retire du plateau.

**Règles spéciales** : cela dépend du plan de bataille.



## GUÉ

**Terrain bloquant** : non.

**Mouvement** : l'infanterie doit s'arrêter quand elle entre dans une case.

La cavalerie entrant dans une case de gué doit diminuer son mouvement d'1 case pour le reste du déplacement en cours.

**Combat** : les contre-attaques d'une unité dans une case de gué se font avec deux dés au maximum (avant les modificateurs).

**Brûlement** : aucun.

**Règles spéciales** : aucune.



## FEU

**Terrain bloquant** : non.

**Mouvement** : les unités ne peuvent pas entrer dans une case avec un feu.

Les unités qui ont un pion Feu dans leur case ne peuvent pas se déplacer.

**Combat** : les unités dans une case de feu ne peuvent pas attaquer.

**Brûlement** : aucun.

**Règles spéciales** : voir Feu page 25.



## DÉVASTATION

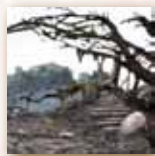
**Terrain bloquant** : non.

**Mouvement** : traitez cette case comme une case de plaine.

**Combat** : traitez cette case comme une case de plaine.

**Brûlement** : non applicable. Voir les règles spéciales.

**Règles spéciales** : le pion Dévastation annule les effets de la case terrain où il se trouve (que l'on traite comme une case plaine)



## ESCARMOUCHE (VARIANTE)

# GLOSSAIRE

**ACTIVABLE** – une unité dont l'indicateur de round de la bannière correspond à la couleur du round actuel (noir ou blanc) est considérée comme «activable». Seules les unités activables peuvent être activées.

**AIRE DE JEU** – espace entre le joueur et le plateau de jeu.

**ARDEUR** – départage les égalités pour l'avantage.

**AVANTAGE** – capacité d'un joueur à agir en premier lors d'un round.

**CLASSE** – catégorie (infanterie, à distance, cavalerie) à laquelle appartient l'unité. La classe d'une unité se trouve dans la section trait des cartes Référence d'Unité.

**CONTRÔLÉ** – unité se trouvant dans la zone de contrôle d'un commandant ami.

**COUVERT** – fourni par les cases de terrain et les éléments, le couvert permet à une unité d'ignorer le nombre indiqué de touches.

**DÉBORDEMENT** – une attaque de mêlée qui cible une unité ennemie déjà engagée avec une autre unité amie.

**ENDURANCE** – capacité innée d'une unité d'ignorer le nombre indiqué de touches d'une attaque.

**ENGAGÉ** - unité avec un pion Engagement sur un des bords de sa case

**LIMITE DE COMMANDEMENT** – nombre maximum de pions Commandement pouvant être placé sur une carte Commandant. Représenté par le nombre de symbole de pion commandement sur une carte Commandant.

**MOBILISER** – rendre activable une unité non activable. Pour ce faire, le propriétaire fait pivoter la bannière de l'unité pour que son indicateur de round corresponde à la couleur du round actuel.

**NON ACTIVABLE** - une unité dont l'indicateur de round de la bannière correspond à la couleur du prochain round est considérée comme «non activable». Les unités non activables ne peuvent pas être activées.

**RANG** – couleur de l'unité indiquée par sa bannière (vert, bleu, ou rouge).

**UNITÉ** – groupe de combattants occupant une case composé d'un certain nombre de figurines.

**VALEUR DE CAPTURE** – nombre de touches devant être infligés à un commandant en une attaque pour retirer le commandant du plateau. Représenté par le chiffre dans le bouclier sur une carte Commandant.

**VÉRIFIER** – déterminer si les pions Ordre requis par la tactique se trouvent dans votre réserve d'ordre.

**ZONE DE CONTRÔLE (ZdC)** – la zone à deux cases ou moins autour d'un commandant.



En plus des plans de bataille, les joueurs peuvent utiliser les règles suivantes pour jouer des batailles générées aléatoirement que l'on appelle des **escarmouches**. Une escarmouche n'utilise pas de plan de bataille mais des cartes pour générer les commandants d'une Maison, les types et le nombre d'unités, ainsi que les terrains.

## MISE EN PLACE D'UNE ESCARMOUCHE

La préparation d'une escarmouche est semblable à celle d'une bataille normale sauf que l'on utilise une carte Résumé d'Escarmouche pour déterminer comment se joue l'escarmouche. Dans le jeu de base, il y a deux cartes Résumé d'Escarmouche : Raid dans le Conflans et Récompense dans les Terres de l'Ouest.

Les cartes Résumé d'Escarmouche ont deux faces. Lors de la préparation, les joueurs utilisent la face Placement.

Il faut effectuer les étapes suivantes lors de la préparation d'une escarmouche.

### 1. Choisir l'Escarmouche et les Maisons

Les joueurs doivent d'abord choisir l'escarmouche en prenant une des deux cartes Résumé d'Escarmouche de cette boîte. Il y aura d'autres escarmouches dans les prochaines extensions. Après avoir choisi une escarmouche, les joueurs décident quelle Maison chaque joueur va contrôler (parmi les symboles de Maison de la carte Résumé d'Escarmouche), une Maison par joueur.

### 2. Créer le Champ de Bataille

La carte Résumé d'Escarmouche a un **indicateur de plateau** qui indique comment orienter le plateau entre les joueurs (portrait ou paysage) et quel côté du plateau utiliser. On place le plateau comme indiqué par cet indicateur pour former le champ de bataille.

Le bord en face du joueur est le bord de sa Maison.

### 3. Prendre les Commandants

Chaque joueur prend le paquet de cartes Préparation d'Escarmouche avec le symbole de sa Maison au dos. Certaines de ces cartes ont un portrait de commandant en haut de la carte avec une valeur. Chaque joueur sépare ces cartes du reste du paquet. En suivant la carte Résumé d'Escarmouche, les joueurs choisissent les commandants en sélectionnant les cartes Préparation d'Escarmouche avec leurs images comme indiqué par la carte Résumé d'Escarmouche. **Les cartes Préparation d'Escarmouche retournent dans la boîte après usage.**

Par exemple, la carte Résumé d'Escarmouche Raid dans le Conflans indique que chaque joueur choisit jusqu'à deux commandants avec un total de valeur de quatre ou moins. Les cartes indiquent quelle version du commandant sélectionné utiliser. Cette sélection doit



## DÉTAILS D'UNE CARTE RÉSUMÉ D'ESCARMOUCHE



- |                                       |                            |                              |
|---------------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1) Nom de l'Escarmouche               | 6) Valeur de Terrain       | 11) Valeur d'Ordre           |
| 2) Préparation pour Ardeur/Commandant | 7) Indicateur de Plateau   | 12) Valeur de Commandement   |
| 3) Règles de Placement                | 8) Conditions de Victoire  | 13) Icône de Moral Lannister |
| 4) Symboles de Maison                 | 9) Limite de Round         | 14) Icône de Moral Stark     |
| 5) Valeur d'Unité                     | 10) Valeur de Commandement |                              |



être faite secrètement et simultanément par les deux joueurs qui révèlent en même temps les commandants choisis.

Chaque joueur place les cartes Commandant des commandants qu'il a sélectionnés dans son aire de jeu avec les figurines de leurs unités. On construit les unités des commandants selon les règles normales (cf. Former les Unités page 10).

#### 4. Construire les Paquets Commandement

Selon les règles normales.

#### 5. Placer la Piste de Rounds et son Marqueur

Selon les règles normales.

#### 6. Placer l'Échelle de Moral et son Marqueur

Selon les règles normales.

#### 7. Créer les Piles de Pions et Placer les Pions Commandement

Selon les règles normales.

#### 8. Assigner le pion Ardeur

La carte Résumé d'Escarmouche indique quel camp possède le pion Ardeur pour toute la partie. Ce joueur place le pion Ardeur dans sa zone de jeu.

Par exemple, la carte Raid dans le Conflans indique que ce pion est donné au hasard.

#### 9. Assembler les Unités

Chaque joueur mélange ses cartes Préparation d'Escarmouche restantes et pioche autant de cartes que la valeur d'unité de la carte Résumé d'Escarmouche. Les joueurs se réfèrent maintenant à la section d'unité au centre des cartes piochées. Chaque carte montre le nombre et le type d'unités que chaque joueur construit et place dans son aire de jeu. **Ces cartes Escarmouche retournent dans la boîte après usage.**

#### 10. Assembler les Pièces de Terrain

Chaque joueur mélange ses Escarmouche restantes et pioche autant de cartes que la valeur de terrain de la carte Résumé d'Escarmouche. Les joueurs se réfèrent maintenant à la section de terrain au bas des cartes piochées. Chaque carte montre le nombre et le type de pièces de terrain que chaque joueur place dans son aire de jeu. **Ces cartes Escarmouche retournent dans la boîte après usage.**



Dans l'exemple ci-dessus, les sections d'unité des deux cartes piochées produisent un total de 29 figurines. Ce total n'inclut pas les figurines d'unités des commandants choisis.

#### 11. Placer les Pièces de Terrain

En commençant par le joueur avec le pion Ardeur, chaque joueur à son tour place toutes ses pièces de terrain selon la section Placement de Terrain de la carte Résumé d'Escarmouche. La carte Raid dans le Conflans indique que toutes les pièces de terrain doivent être placées à 8 cases ou moins du bord du camp du joueur.



Dans l'exemple ci-dessus, les sections de terrain des deux cartes piochées produisent un total de huit pièces de terrain. Ce n'est pas grave si l'illustration du bâtiment ne correspond pas à l'image représentée.

#### 12. Placer les Unités de Commandant

En commençant par le joueur avec le pion Ardeur, chaque joueur à son tour place tous ses commandants selon la section Placement de Commandant de la carte Résumé d'Escarmouche.

La carte Raid dans le Conflans indique que chaque commandant doit être placé sur une case à 3 cases ou moins du bord du camp du joueur et que les zones de contrôle des commandants ne peuvent se recouper.

#### 13. Placer les Autres Unités

En commençant par le joueur avec le pion Ardeur, chaque joueur à son tour place ses unités restantes selon la section Placement d'Unités de la carte Résumé d'Escarmouche.

La carte Raid dans le Conflans indique que chaque unité doit être placée sur une case à 4 cases ou moins du bord du camp du joueur.

Les joueurs sont prêts à commencer l'escarmouche !

### DÉTAILS DE L'ESCARMOUCHE

Les détails comme la valeur d'ordre, de commandant, de commandement, et les conditions de victoire sont définies par la carte Résumé de l'Escarmouche utilisée. Après la préparation, on retourne la carte Résumé de l'Escarmouche du côté Détails de l'Escarmouche. Laissez cette carte face visible entre les joueurs.



# INDEX

## A

- Activer les unités . . . . . 15
- Ardeur . . . . . 9, 10
- Assembler les bannières . . . . . 9
- Assembler les figurines . . . . . 7
- Attaquant . . . . . 19
- Attaque de décrochage . . . . . 22
- Attaquer . . . . . 19–22
- Avantage . . . . . 10

## B

- Bannières . . . . . 9, 21
- Battre en retraite . . . . . 22
- Bravoure . . . . . 21

## C

- Capacités d'engagement . . . . . 17
- Capacités d'unité . . . . . 17
- Capturer un commandant . . . . . 22
- Cartes Commandant . . . . . 9
- Cartes Commandement . . . . . 12, 16
- Cartes Escarmouche . . . . . 28–29
- Cartes Résumé d'Escarmouche . . . . . 28–29
- Cartes Référence d'Unité . . . . . 11, 15
- Carte Résumé d'Escarmouche, description . . . . . 28
- Carte Référence d'Unité, description . . . . . 11
- Case Déroute . . . . . 8
- Cases de terrain . . . . . 25
- Champ de bataille . . . . . 7
- Cibler une unité . . . . . 19
- Combat . . . . . 19–22
- Commandements . . . . . 16
- Conditions d'état . . . . . 14, 24
- Conditions de victoire . . . . . 14

- Construire le paquet Commandement . . . . . 8
- Contre-attaquer . . . . . 21
- Contrôler des unités . . . . . 16

## D

- Débordement . . . . . 19, 21
- Dés d'attaque . . . . . 20
- Description d'une carte Commandant . . . . . 12
- Désengagement . . . . . 22

## E

- Engagement . . . . . 19, 21
- Escarmouche . . . . . 28

## F

- Feu . . . . . 24
- Force . . . . . 15
- Former les unités . . . . . 10

## G

- Glossaire . . . . . 27

## I

- Indicateur de round . . . . . 9
- Indicateur de plateau . . . . . 28

## L

- Ligne de mire . . . . . 18, 19
- Limite de brûlement . . . . . 24–25
- Limite de round . . . . . 8

## M

- Mobilisation . . . . . 10
- Moral, échelle . . . . . 8, 22
- Moral, récupération . . . . . 14
- Mots clé . . . . . 23
- Mouvement . . . . . 17

## P

- Paquets Commandement . . . . . 7
- Passer . . . . . 13
- Phase de commandement . . . . . 12
- Phase de rassemblement . . . . . 11
- Phase de mobilisation . . . . . 10
- Phase de regroupement . . . . . 13
- Pions Engagement . . . . . 5, 20
- Pions Ordre . . . . . 11
- Portée . . . . . 18, 19
- Préparation . . . . . 6

## R

- Rangs . . . . . 15
- Retraite . . . . . 21–22
- Résolution d'attaque . . . . . 20
- Restaurer . . . . . 10

## S

- Succès . . . . . 21
- Symboles de Maison . . . . . 7

## T

- Tableau d'ordre . . . . . 15
- Tactique . . . . . 16–17
- Touches . . . . . 21
- Traits . . . . . 23

## U

- Unités de commandant . . . . . 17

## V

- Valeur . . . . . 28
- Valeur de commandement . . . . . 12
- Valeur d'ordre . . . . . 11
- Valeur de terrain . . . . . 29
- Valeur d'unité . . . . . 29

## Z

- Zone de contrôle (ZdC) . . . . . 16



## CRÉDITS

**Auteur du jeu et développement :** Robert A. Kouba, tiré du jeu classique créé par Richard Borg

**Maquette :** Mark O'Connor

**Création graphique :** Andrew Navaro et Wil Springer

**Illustration de couverture :** Tomasz Jedruzek

**Illustration du plateau :** Henning Ludvigsen

Autres illustrations par les artistes de *Le Trône de Fer* : LCG

**Création des figurines :** Aaron Panagos

**Photographie des figurines :** Jason Beaudoin and Keith Hurley

**Testeurs :** groupe de testeurs «Lurkers in the Valley» (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff, and Vernon Wester), Jaffer Batica, Scott Clifton, JR Godwin, Eric Hanson, Kyle J. Hough, Erik Lind, Thaadd Powell, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Touyee Yang, et Jamie Zephyr

**Coordination des illustrations :** Zoë Robinson

**Responsable de production :** Gabe Laulunen

**Créateur principal FFG :** Corey Konieczka

**Producteur principal FFG :** Michael Hurley

**Éditeur :** Christian T. Petersen

**Traduction :** Frédéric Bizet

**Relecture :** Olivier Prévot, Marc Taillefer

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *Le Trône de Fer* ©2010, utilisé sous licence. *Batailles de Westeros*, *BattleLore*, le logo *BattleLore*, Fantasy Flight

Games, le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives.

Visitez notre site :

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)





## RÉSUMÉ

### PHASES D'UN ROUND

#### 1. Phase de Mobilisation

- A. Déterminer l'avantage
- B. Restaurer les commandants
- C. Mobiliser les unités

#### 2. Phase de Rassemblement

- A. Recevoir les pions Ordre
- B. Piocher des cartes Commandement

#### 3. Phase de Commandement (alternance des tours des joueurs)

- Utiliser les pions Ordre
- Jouer une carte Commandement
- Passer

#### 4. Phase de Regroupement

- A. Résoudre les conditions d'état
- B. Marquer les points de victoire
- C. Vérifier les conditions de victoire
- D. Défausser les ressources en excès
- E. Récupérer du moral
- F. Avancer le marqueur de round






### JOUER UNE CARTE COMMANDEMENT

1. Déclarer quel commandant est utilisé pour jouer la carte Commandement.
2. Payer le coût en pions Commandement.
3. Déclarer toutes les unités activées.
4. Déplacer toutes les unités activées.
5. Attaquer avec les unités activées.

### SÉQUENCE DE COMBAT

1. Déclarer l'attaquant
2. Déclarer la cible
3. Vérifier la ligne de mire (LdM) et la portée
4. Placer le pion Engagement (si nécessaire)
5. Déterminer les dés d'attaque
6. Lancer les dés d'attaque
7. Résoudre l'attaque
8. Pivoter la bannière de l'attaquant

### FONCTIONS DES PIONS ORDRE

-  – Le joueur actif peut activer une unité de rang vert.
-  – Le joueur actif peut activer une unité de rang bleu.
-  – Le joueur actif peut activer une unité de rang rouge.
-  – Le joueur actif peut activer une unité de n'importe quel rang.
-  – Le joueur actif peut augmenter de 1 le moral de sa Maison ou le diminuer de 1 pour mobiliser une de ses unités. Dans les deux cas, aucune unité n'est activée.

### ÉTAPES DE PRÉPARATION D'UNE BATAILLE

1. Choisir une bataille et une Maison à jouer
2. Créer le champ de bataille
3. Prendre les commandants
4. Construire les paquets Commandement
5. Placer la piste de rounds et son marqueur
6. Placer l'échelle de moral et son marqueur
7. Créer les réserves de pions et placer les pions Commandement
8. Former et placer les unités
9. Assigner le pion Ardeur

### MOTS CLÉ

**Armure Lourde** – l'unité se défend à un rang plus fort. Les unités rouges ignorent les résultats Bravoure obtenus contre elles.

**Avancer** – l'unité attaquante peut se déplacer dans la case laissée vacante par l'unité éliminée ou ayant battu en retraite.

**Chiens de Guerre** – l'unité a une attaque à distance spéciale qu'elle peut utiliser si elle ne se déplace pas.

**Couvert X/Endurance X** – l'unité peut ignorer X touches.

**Déséquilibré** – si cette unité se déplace et attaque au même tour, elle lance un dé d'attaque en moins.

**Hardi** – une unité Hardi peut ignorer le premier résultat Moral et peut contre-attaquer. **Poursuivre X** – l'unité attaquante peut se déplacer de X cases et attaquer après avoir éliminé l'unité ciblée ou l'avoir obligé à battre en retraite.

**Terre Brulée** – l'unité peut allumer des feux au lieu d'attaquer

**Loyal** – l'unité peut ignorer un résultat Moral et contre-attaquer après avoir été attaquée si elle n'est pas éliminée ou si elle n'a pas battu en retraite.