

# LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE FIGURINES

SCÉNARIO : LA BATAILLE DE LA VERFURQUE



OM



EDGE



## LA BATAILLE DE LA VERFURQUE

Ce document contient les règles et les instructions nécessaires au déroulement du scénario de **La Bataille de la Verfuque**, vous permettant de rejouer la bataille qui opposa l'armée de Tywin Lannister et l'armée leurre de Roose Bolton. Les forces Stark, inférieures en nombre, doivent gagner du temps pour permettre à Robb de lever le siège de Vivesaigues et d'obtenir ainsi une victoire majeure sur les Lannister au cours de la guerre des Cinq Rois.



## CONSTRUCTION D'ARMÉE

Il existe deux manières différentes de jouer ce scénario, chacune utilisant des figurines et des unités spécifiques.

- **Armées recommandées :** Deux armées thématiques créées spécifiquement pour ce scénario.
- **Création libre :** Pour ceux souhaitant créer leurs propres armées, tout en incluant des restrictions sur les unités et les personnages directement impliqués dans cette bataille.



## ATTACHEMENTS ET UNITÉS OBLIGATOIRES

Ces Attachements et unités doivent être inclus dans votre armée, quelle que soit la méthode de construction d'armée choisie :



### Maison Stark

- **Général :** Roose Bolton (*Bataille de la Verfuque*)



### Maison Lannister

- **Général** Tywin Lannister (*Bataille de la Verfuque*)
- **Attachments :** Tyrion (*le Géant Lannister*), La Montagne sur Destrier.



## LISTES RECOMMANDÉES



### Maison Lannister

- **Général :** Tywin Lannister (*Bataille de la Verfuque*)
- **UNC :** Cercei
- Gardes Lannister (*Attachement : Tyrion, Le géant Lannister*)
- Gardes Lannister (*Attachement : Capitaine*)
- Hallebardiers Lannister (*Attachement: Vétéran*)
- Chevaliers de Castral Roc
- La Montagne sur Destrier



### Maison Stark

- **Général :** Roose Bolton (*Bataille de la Verfuque*)
- **UNC :** Robb Stark (*Bataille de la Verfuque*), Catelyn Stark
- Cavaliers Stark
- Épée Liges Stark
- Épée Liges Stark
- Épée Liges Stark
- Coupe-Jarrets de la Maison Bolton





## CRÉATION LIBRE

En utilisant la création libre, les Lannister sont restreints à 30pts, et les Stark à 35pts.

Chaque camp reçoit les Attachements gratuits tels qu'indiqué ci-dessous, qui doivent tous être inclus dans leurs armées respectives.

Les unités et Attachements suivants sont disponibles :

### Maison Lannister :

- **Général :** Tywin (*Bataille de la Verfuque*)
- **UNC :** Cercei
- **Attachements :**  
Tyrion (*Le Géant Lannister*) - *gratuit* - Bronn,  
Capitaine de la Garde,  
Vétéran d'Assaut.
- **Unités Combattantes :**  
La Montagne sur Destrier - *gratuit* - Gardes Lannister,  
Hallebardiers Lannister,  
Chevaliers de Castral Roc (*max 1 unité*),  
Arbalétriers Lannister (*max 1 unité*).

### Maison Stark :

- **Général :** Roose Bolton (*Bataille de la Verfuque*)
- **UNC :** Robb Stark (*Bataille de la Verfuque*),  
Catelyn Stark
- **Attachements :** Capitaine Épée Liges,  
Capitaine de Fort-Terreur.
- **Unités Combattantes :** Épée Liges Stark,  
Cavaliers Stark, Coupe-Jarrets de la Maison Bolton.





## MISE EN PLACE ET DÉPLOIEMENT

Lors de cette bataille, les Stark, sous le commandement de Roose Bolton, attaquent le camp Lannister sur la Verfurque. Leur principal objectif est de distraire les Lannister, permettant ainsi à Robb Stark de lever le siège de Vivesaigues.

Ce scénario est joué sur une table de 72"x48" (180x120cm). Chaque joueur dispose de sa zone de déploiement sur un bord long de la table, de 12" de profondeur.

La zone de déploiement des Stark comprend 3 forêts, positionnées par le joueur Stark.

Au milieu de la table se trouvent 2 pions Objectifs, situés à 24" des bords de la table, et à 24" l'un de l'autre.

Entre ces objectifs et les bords de la table, positionnez 3 haies de Pieux, représentant les défenses du camp Lannister.

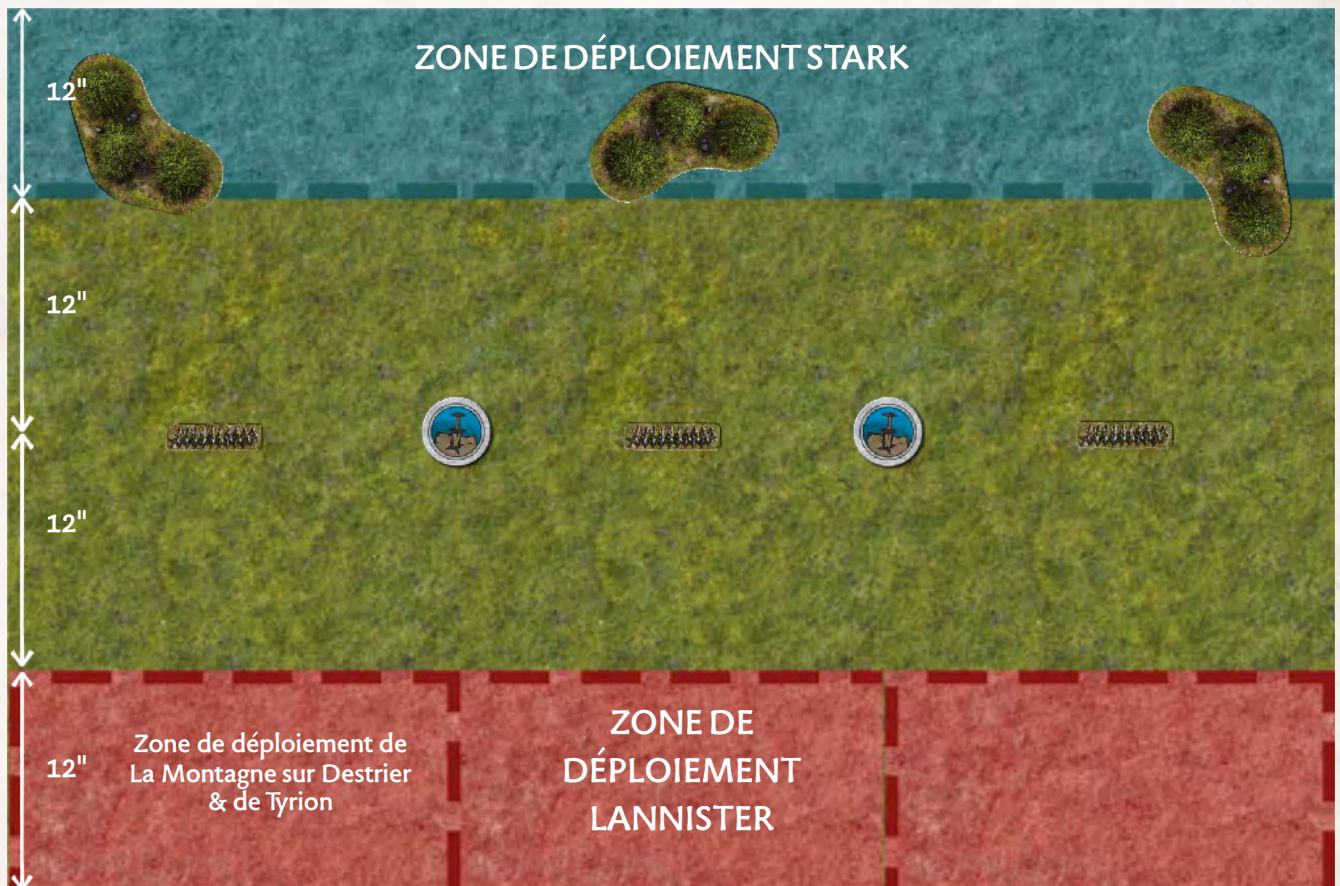
La Zone de Déploiement des Lannister est divisée en 3 parties égales.

Le joueur Lannister déploie ses unités en les répartissant équitablement entre ces 3 zones. La Montagne sur Destrier et l'unité contenant Tyrion doivent être déployés dans la zone de gauche.

Le joueur Stark déploie toutes ses unités dans sa Zone de Déploiement, sans restriction.

Le joueur Lannister déploie en premier toutes ses unités, puis le joueur Stark se déploie.

Le joueur Stark est le premier joueur et dispose de la première activation lors du premier round.





## CONDITIONS DE VICTOIRE DU SCÉNARIO

La partie s'achève à la fin du sixième round, ou à la fin de n'importe quel round si un camp n'a plus d'Unités Combattantes sur le champ de bataille.

Le vainqueur de ce scénario est le premier joueur à accumuler 10 Points de Victoires à la fin d'un round (ou celui avec le plus de points de victoire à la fin d'un round si les deux joueurs ont chacun accumulé 10 points lors du même round).

Dans ce scénario, les joueurs gagnent des points de Victoire de la manière suivante :

### Maison Lannister :

- Victoire Militaire
- 1 point de Victoire à la fin de chaque round pour chaque pion Objectif contrôlé par une unité Lannister (à partir du round 2).

### Maison Stark :

- Victoire Militaire
- 1 point de Victoire à la fin du round en contrôlant les deux pions Objectifs (à partir du round 2).
- A la fin d'un round, si au moins une unité Stark est encore présente sur le champ de bataille :
  - 1 Point de Victoire aux rounds 2 et 3,
  - 2 Points de Victoire aux rounds 4 à 6.



## Protagonistes de la Bataille de la Verfurque\*

\*Non jouable en dehors du scénario de la Bataille de la Verfurque

**TYWIN LANNISTER**  
BATAILLE DE LA VERFURQUE

**G**

PERSONNAGE



**GÉNÉRAL**

*Exploiter la Faiblesse  
Intimidation Lannister  
La Fureur du Lion*

**TYWIN LANNISTER**  
BATAILLE DE LA VERFURQUE



**DE GUEULE ET D'OR**

Tywin débute la partie avec 3 pions Ordre. Lors de son activation, il peut dépenser 1 pion Ordre et désigner une unité ennemie. Cette unité devient **Vulnérable**.

**LES GRIFFES DU VIEUX LION**

Une fois par partie, au début de votre tour de jeu, vous pouvez redéployer une unité détruite. Cela compte comme son activation. S'il s'agit d'une unité d'infanterie, attachez Tywin Lannister, Seigneur de Castral Roc à cette unité. Après avoir déployé cette unité, retirez Tywin, Bataille de la Verfurque du jeu.

**ROBB STARK**  
BATAILLE DE LA VERFURQUE

**4**

PERSONNAGE



**ROOSE BOLTON**  
BATAILLE DE LA VERFURQUE

**G**

PERSONNAGE



**GÉNÉRAL**

*Cruauté Calculée  
La Peur Garde l'Homme en Vie  
Un Écorché n'a pas de Secret*

**ROOSE BOLTON**  
BATAILLE DE LA VERFURQUE



**ASSAUT DEPUIS LES TÉNÈBRES**

Lorsque Roose Bolton s'active, une Unité Combattante ennemie devient **Paniquée**.

**QUEL QU'EN SOIT LE PRIX**

Une fois par partie (à n'importe quel moment). Désignez une Unité Combattante alliée. Jusqu'à la fin du round, son attaque de mêlée gagne **+1** pour Toucher, Fracasser et Vieux.

Roose Bolton ne peut ensuite plus utiliser Assaut depuis les ténèbres jusqu'à la fin de la partie.

**ROBB STARK**  
BATAILLE DE LA VERFURQUE



**LE SACRIFICE NÉCESSAIRE**

**Influence** (Quand cette unité s'empare d'une zone du Tableau Stratégique, attachez cette carte à une Unité Combattante jusqu'à la fin du round) :

Tant qu'une unité est Influencée par cette carte, elle ajoute **+2** à ses Tests de Moral.

Une fois par partie, lorsqu'une unité alliée réussit un Test de Moral : Soignez jusqu'à **D3+3 Blessures** d'une unité alliée située à Courte Portée de cette unité. Retirez ensuite Robb Stark du jeu.