

🌟 Cartes Mises-à-jour



PIQUEUSES

Si dans le sud, la guerre est surtout une affaire d'hommes, les femmes du Peuple Libre ont largement prouvé leur valeur au combat. Les Piqueuses ne sont pas adaptées à l'affrontement direct sur la ligne de front et se montrent bien plus utiles sur les flancs, tant pour lancer leurs assauts que pour protéger des charges ennemies. Leurs armes sont peut-être rudimentaires, mais elles en ont à profusion et sont capables de les lancer avec une précision mortelle.

4

Updated v1.5 *non-officielle



LANCER DE PIQUES
•Courte Portée

PIQUE RUDIMENTAIRE
Lors d'une Charge, cette attaque gagne **Fracasser** (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegarde de Défense).

5

SPEAR TOSS
4+ 7 7 3

CRUDE SPEAR
4+ 7 7 3

5+ **7+**

PIQUEUSES

Updated v1.5 *non-officielle



JAIME LANNISTER
LE RÉGICIDE

ORDRE : CONTRE-ATTAQUE
Quand cette unité est attaquée en mêlée, après le lancer de dés d'Attaque :
Pour chaque Touche Bloquée, l'attaquant subit 1 Touche automatique.

ORDRE : PROUESSE DU RÉGICIDE
Quand l'unité de Jaime est activée :
Reprenez une Carte Tactique de Jaime dans votre main depuis la pile de défausse.

Updated v1.5 *non-officielle



CHAMPION DE LA FOI

UNWAVERING CONVICTION
Lorsque cette unité est activée, elle peut effectuer un Test de Moral. Sur un succès, elle peut restaurer jusqu'à 2 Blessures. Sur un échec, elle restaure 1 Blessure à la place.

Updated v1.5 *non-officielle

BANNIÈRES BARATHEON

La Kingsguard vient avec 4 Bannières Baratheon sur leur plateau. Au début de leur activation, ils peuvent retirer 1 bannière pour gagner 1 des effets suivants jusqu'à la fin de leur activation.

- Cette unité peut immédiatement effectuer 1 action de Manœuvre ou de Retraite gratuite.
- L'Attaque de Mêlée de cette unité gagne **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches) et **Fracasser** (Les Défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegarde de Défense).
- L'Attaque de Mêlée de cette unité gagne **Cruel** (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique) et le défenseur devient **Paniqué**.
- Quand cette unité attaque, le défenseur devient **Vulnerable** et **Affaibli**.

Updated v1.5 *non-officielle



5

HALLEBARDE
4+ 8 8 4

4+ **6+**

HALLEBARDIERS LANNISTER

ORDRE : RECEVOIR LA CHARGE
Si cette unité est non-engagée et chargée de Front :
Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque contre l'ennemi avant que ce dernier ne résolve son attaque de Charge.

HALLEBARDE
• **Fracasser** (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegarde de Défense)

Updated v1.5 *non-officielle



5

LAME OINTE
3+ 8 6 4

4+ **4+**

LES FILS DU GUERRIER

PRIÈRE DE COMBAT
Chaque fois que cette unité réussit un Test de Moral, elle gagne 1 jeton de Foi. On peut dépenser les jetons de Foi pour faire ce qui suit :

- **Quand cette unité attaque, avant le lancer des dés d'Attaque :**
Le défenseur devient **Paniqué** et **Vulnérable**.
- **Quand cette unité est attaquée, avant le lancer des dés de Sauvegarde de Défense :**
Cette unité gagne +1 au lancer de Sauvegarde de Défense pour cette attaque par rang détruit.

Updated v1.5 *non-officielle



5

MASTERWORK BLADE
2+ 8 8

3+ **4+**

KINGSGUARD

ORDRE : CONTRE-ATTAQUE
Quand cette unité est attaquée en Mêlée, après le lancer de dés d'Attaque :
Pour chaque Touche Bloquée, l'attaquant subit 1 Touche automatique.

JOFFREY'S RETINUE
Cette unité se compose de 8 modèles (en incluant Joffrey) et a seulement 8 Blessures et 2 rangs.

SANS PEUR
Cette unité ne subit jamais de pénalité de Moral et ne peut jamais devenir **Paniqué**.

Updated v1.5 *non-officielle

ROOSE BOLTON
LE SEIGNEUR SANGSUES

"C'est la peur qui garde l'homme en vie dans ce monde de trahison et de cautèle."

CHARACTER



2



Updated v1.5 *non-officielle

LORD VARYS
L'ARAIGNÉE

"Mais il possède l'art de pénétrer les secrets les mieux gardés."

PERSONNAGE



5




Updated v1.5 *non-officielle

LORD VARYS
L'ARAIGNÉE





OISILLONS

Varys commence la partie avec 4 pions Ordre sur sa carte.

Quand une UNC ennemie est activée, vous pouvez dépenser 1 pion Ordre sur Varys et lancer 1 dé.

Sur un 3+, choisissez 1 option :

- Cette UNC perd toute ses Capacités jusqu'à la fin du round.
- Annulez les effets de n'importe quelle zone dont cet UNC s'empare lors de cette activation.

Updated v1.5 *non-officielle



5

ARC DU TRAQUEUR
3+ 4 4 4

LAME ET CROC
3+ 6 6 3

6+ **5+**

FILLES DU BÂTARD DE LA MAISON BOLTON

ORDRE : CHARGING VOLLEY
Après avoir terminé une attaque à distance :
Cette unité peut effectuer une action de Charge gratuite contre l'ennemi ciblé.

ARC DU TRAQUEUR

- **Longue Portée**
- Si le Défenseur fait un 1 au jet de Sauvegarde de Défense, il devient Vulnérable.

LAME ET CROC

- **Cruel** (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

Updated v1.5 *non-officielle



9

LES ÉCORCHÉS DE LA MAISON BOLTON

Dans la Guerre des Cinq Rois, ceux que l'on nomme les Écorchés forment les rangs d'une cavalerie plus lourde que la plupart de celles combattant sous des bannières pourtant plus prestigieuses. Équipés de robustes armures d'acier (noirci, bien évidemment), de grands boucliers et de lourdes bardes pour leurs chevaux, les Écorchés peuvent effectuer des charges dévastatrices et tenir le front pour un temps limité. Le fléau de guerre, leur arme de prédilection, est capable d'anéantir les meilleures défenses, mais c'est encore leur apparence terrifiante qui constitue leur meilleur atout.

Updated v1.5 *non-officielle



5

FLÉAU DE GUERRE
3+ 8 6

3

3+ **6+**

LES ÉCORCHÉS DE LA MAISON BOLTON

CAVALERIE
Chaque figurine de cette unité possède 3 Blessures.
Au début de l'activation de cette unité, vous pouvez effectuer une action de Manœuvre gratuite.

FEROCIOUS ASSAULT
Les ennemis chargés avec succès par cette unité deviennent **Paniqué**.

FLÉAU DE GUERRE

- **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).
- **Cruel** (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

Updated v1.5 *non-officielle



Updated v1.5 *non-officielle

FRÈRES JURÉS

Les Frères Jurés sont les piliers de la Garde de Nuit, affrontant les Sauvageons et les horreurs Nordiennes avec une maîtrise et un stoïcisme résultant d'un long entraînement. Solidement armés grâce à leurs propres forges, les Frères Jurés disposent d'un meilleur équipement que la plupart des soldats des autres grandes Maisons (à l'exception de ceux de la Maison Lannister, bien évidemment). Lorsqu'il s'agit de tenir une position, même si la situation semble désespérée, vous pouvez compter sur les Frères Jurés.

7



Updated v1.5 *non-officielle

5

ESPADON

3+ 8 5 4

4+ 6+

FRÈRES JURÉS

ESPADON

- **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).
- **Fracasser** (Les Défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegarde de Défense).



Updated v1.5 *non-officielle

4

BOWEN MARSH

PREMIER INTENDANT
"Pour la Garde."

CHARACTER



CHAMPION OMBLE

DÉCHAÎNEMENT DE FUREUR
 Quand cette unité effectue une Attaque de Mêlée, elle peut lancer +2 dés d'Attaque et gagner **Cruel** (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique). Si elle le fait, elle subit D3 Blessures après la résolution de l'attaque, à moins de ne posséder plus qu'un seul rang.

Updated v1.4



LARD-JON OMBLE
 BANNERET INTRÉPIDE

ORDRE : DÉBORDEMENT
 Quand cette unité détruit un ennemi : A la place de Manœuvrer, cette unité peut pivoter et faire une action de Charge gratuite.

MASSACRE
 Si elle est ciblée par , cette unité peut effectuer une action de Charge gratuite au lieu d'une action d'Attaque.

Updated v1.5 *non-officielle



SYRIO FOREL
 FIRST BLADE OF BRAAVOS

ORDER: BRAAVOSI WATER DANCE
 Quand cette unité est attaquée en Mêlée, avant le lancer de dés d'Attaque : Cette attaque subit -1 au Toucher

FIRST BLADE'S GUIDANCE
 L'Attaque de Mêlée de cette unité gagne **Précision** (les Touches sur les lancés de 6 n'octroient pas de jets de Sauvegarde de Défense)

Updated v1.5 *non-officielle



BRAN ET HODOR
 PROTECTEUR ET PUPILLE
 "Hodor. Hodor Hodor."
 "You're right, it seems dangerous."

PERSONNAGE

2

Updated v1.5 *non-officielle



RODRIK CASSEL
 MAÎTRE D'ARMES

ORDRE : MARQUER LA CIBLE
 Au début d'un tour allié : 1 ennemi en Ligne de Vue et à Longue Portée devient **Vulnérable**.

PROFITER DE L'OUVERTURE
 Quand cette unité cible des ennemis **Vulnérables**, elle peut relancer ses échecs

Updated v1.5 *non-officielle

RICKON STARK
PRINCE DE WINTERFELL

"Are we going where Shaggydog is?"



PERSONNAGE

1



Updated v1.5 *non officielle

5

FUREUR DU BOURREAU

3+ 8 6 6

4+ 6+

GRANDES HÂCHES DE LA MAISON OMBLE

FUREUR DU BOURREAU

- Si cette unité commence le tour engagé avec le défenseur, cette attaque gagne +1 au Toucher le défenseur ne peut pas défendre contre cette attaque.
- Si cette unité ne possède plus que 1 rang restant, cette attaque gagne **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).

Updated v1.5 *non-officielle

5

VOLÉE DE FLÈCHES

3+ 8 8 4

ÉPÉE COURTE

4+ 5 4 3

5+ 7+

ARCHERS STARK

VOLÉE DE FLÈCHES

- **Longue portée**
- Cette attaque peut ignorer le terrain et les unités qui s'interposent.
- Les défenseurs qui échouent leur Test de Panique deviennent **Affaibli** et ne peuvent utiliser leurs **Ordres** jusqu'à la fin du round.

Updated v1.5 *non-officielle

6

LAME DE CAVALERIE

3+ 8 6

4+ 6+

CAVALIERS STARK

ORDRE : REPLI ÉCLAIR

- Après avoir été attaqué en Mêlée :
- Cette unité peut effectuer une action de Repli gratuite.

CAVALERIE

- Chaque figurine de cette unité possède 3 Blessures.
- Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manœuvre gratuite.

BUSHWHACK

- Les ennemis Chargés avec succès sur le Flanc ou dans le Dos deviennent **Paniqué** et **Affaibli**.

Updated v1.5 *non-officielle



BOUCLERS LIGES DE LA MAISON TULLY



Lourdement protégés, les Boucliers Liges de la Maison Tully apportent leur puissance défensive à la grande Maison Stark. Ils sont capables d'encaisser l'assaut le plus virulent et nombre de batailles ont été gagnées grâce à leur incroyable ténacité. Ils ne sont certes pas aussi rapides que la plupart des unités offensives, mais ils représentent souvent la ligne derrière laquelle les troupes d'assaut peuvent se replier en toute sécurité après une charge rapide sur l'ennemi.

6



Updated v1.5 *non-officielle

ORDRE : MUR DE BOUCLERS

Quand cette unité est attaquée de Front, après le lancer des dés d'Attaque : Bloquez automatiquement D3 Touches.



4



3+

7 6 4



3+



6+



BOUCLERS LIGES DE LA MAISON TULLY

Updated v1.5 *non-officielle