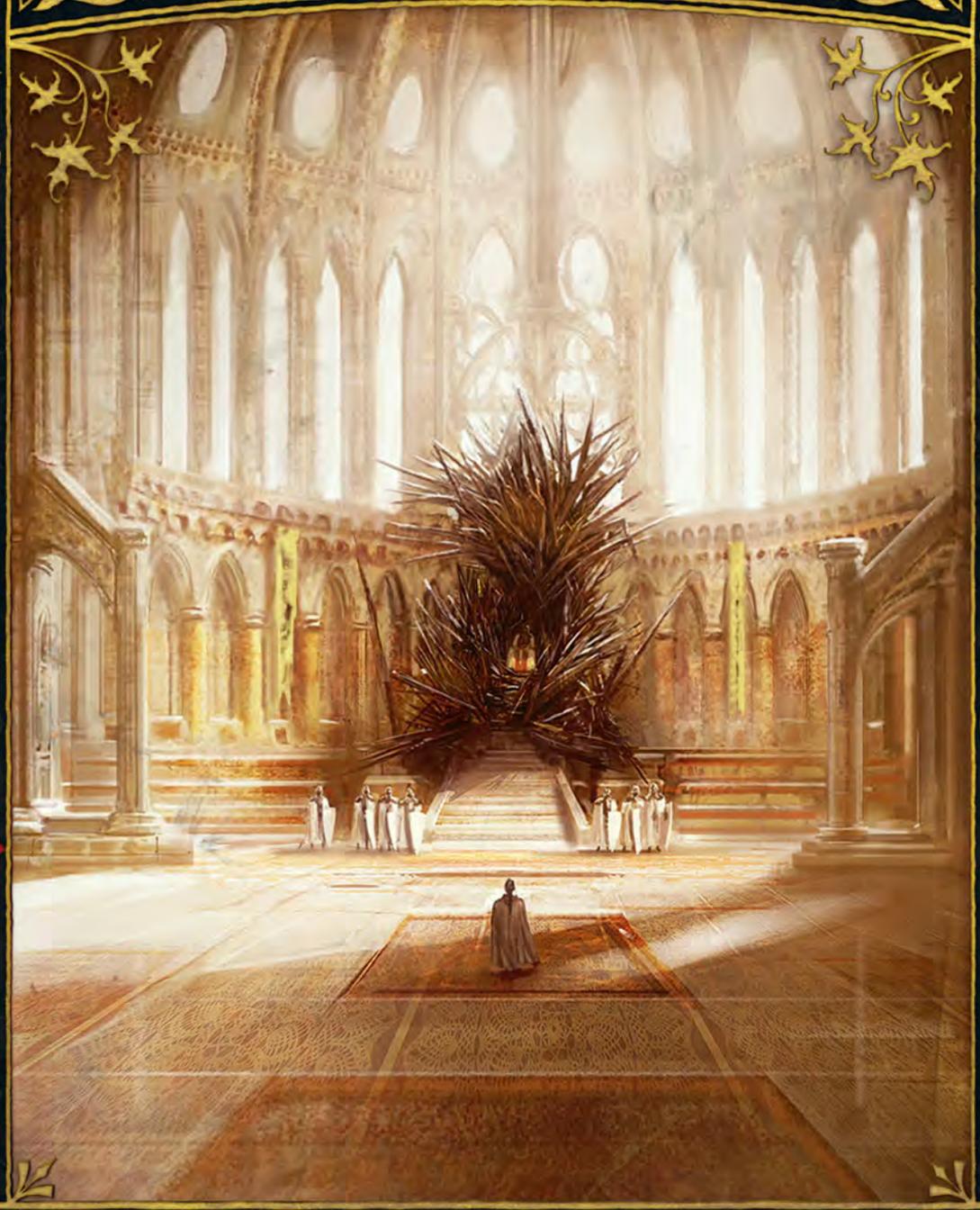


LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE FIGURINES

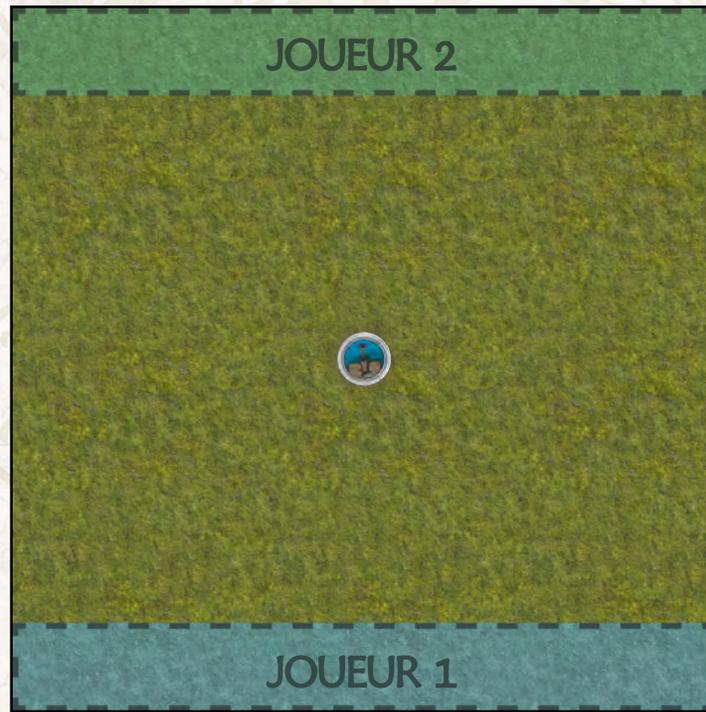
MODES DE JEU



CM
ON



EDGE



PORTÉE
COURTE
(6")

PORTÉE
COURTE
(6")



LE JEU DES TRÔNES

Déploiement: COURTE PORTÉE du bord de chacun.

Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance 1 dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à au moins 12" (Longue Portée) de n'importe quelle Zone de Déploiement et à au moins 6" (Courte Portée) de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectifs à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.
- Les pions Objectif ne peuvent pas être placés sur des éléments de Terrain dotés du mot-clé **Infranchissable**.

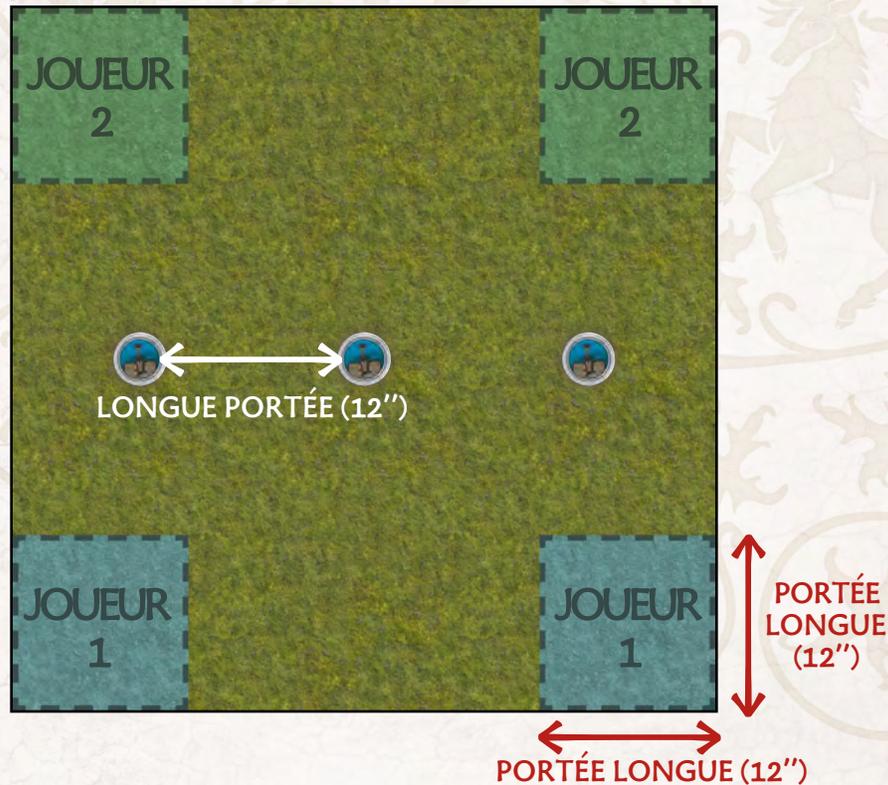
Règles spéciales

- Avant le déploiement, piochez au hasard 1 carte du paquet **Objectif** pour chaque pion Objectif sur le champ de bataille et placez-la à côté de ce pion. La carte représente la Capacité de ce pion pour cette partie.
- Une unité dont n'importe quelle partie du plateau touche un pion Objectif à la fin de son déplacement peut s'en emparer. Elle contrôle ce pion tant qu'elle reste en contact avec celui-ci.
- Chaque pion ne peut être contrôlé que par une seule unité à la fois. Si plusieurs unités touchent le pion, c'est la première unité qui est entrée en contact avec celui-ci qui le contrôle.
- Si l'unité qui contrôle le pion est détruite en mêlée, l'unité victorieuse s'empare du pion si elle est en contact avec celui-ci.
- Si une unité quitte le pion qu'elle contrôle, quelle qu'en soit la raison, elle en perd le contrôle.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de leur tour.





LA BATAILLE DES ROIS

Déploiement: LONGUE PORTÉE depuis le bord et le flanc de la table
(Voir schéma ci-dessus).

Mise en Place

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

Règles spéciales

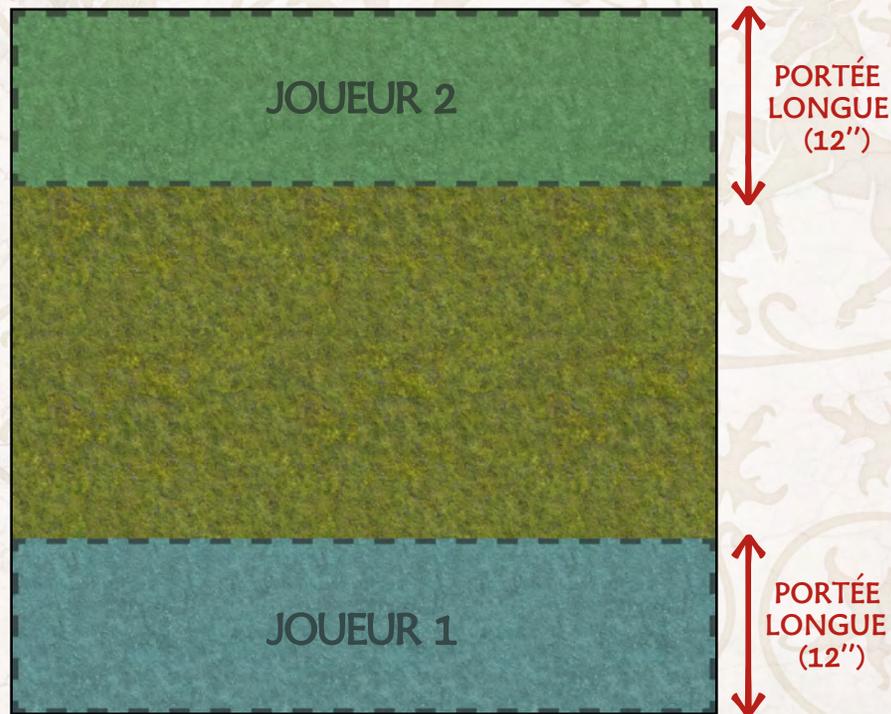
- Au début de la partie, chaque joueur choisit 2 de ses Unités Com-battantes à déployer. Le reste est placé en **Réserve**, à l'extérieur du champ de bataille. Le Général d'armée **doit** être déployé, si possible. Si le Général est une UNC, 1 Attachement doit être désigné comme étant son représentant sur le champ de bataille.
- À partir du 2e round, les joueurs peuvent commencer à déployer des unités restées en Réserve. L'unité peut être placée n'importe où, à Longue Portée maximum de votre bord de table, ou à Courte Portée maximum d'un Flanc de table sous votre contrôle (voir plus bas). **Cela compte comme son activation.**
- Quand une unité est détruite, elle retourne dans la **Réserve** de son propriétaire et pourra être à nouveau déployée ultérieurement. Les **Personnages** qui se trouvaient dans ces unités sont détruits de façon permanente et sont remplacés par une figurine normale de l'unité.
- Si, au cours d'un round, une unité est détruite avant d'avoir été activée, elle peut être redéployée au cours du même round.

- Un joueur peut s'emparer des pions Objectif Gauche et Droit pour pouvoir déployer ses unités sur les Flancs de la table. Le joueur qui contrôle un de ces pions Objectif peut déployer ses unités en Réserve sur le Flanc de table **opposé** à ce pion.
- Une unité dont n'importe quelle partie du plateau touche un pion Objectif à la fin de son déplacement peut s'en emparer. Elle contrôle ce pion tant qu'elle reste en contact avec celui-ci. Si plusieurs unités touchent le pion, c'est la première unité qui est entrée en contact avec celui-ci qui le contrôle.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, le joueur gagne **2 Points de Victoire** s'il contrôle l'Objectif central à la fin de son tour et **1 Point de Victoire** pour chaque Objectif latéral qu'il contrôle.
- Détruire le **Général** ennemi (ou sa doublure) rapporte **2 Points de Victoire** supplémentaires.





UN FESTIN POUR LES CORBEAUX

Déploiement: LONGUE PORTÉE du bord de chacun.

Mise en Place

- En plus de tous les autres éléments de Terrain, 2 Tas de Cadavres doivent être ajoutés sur le champ de bataille. Ces Tas de Cadavres doivent être placés avant tout autre élément de Terrain et viennent en supplément des quantités normalement posées.

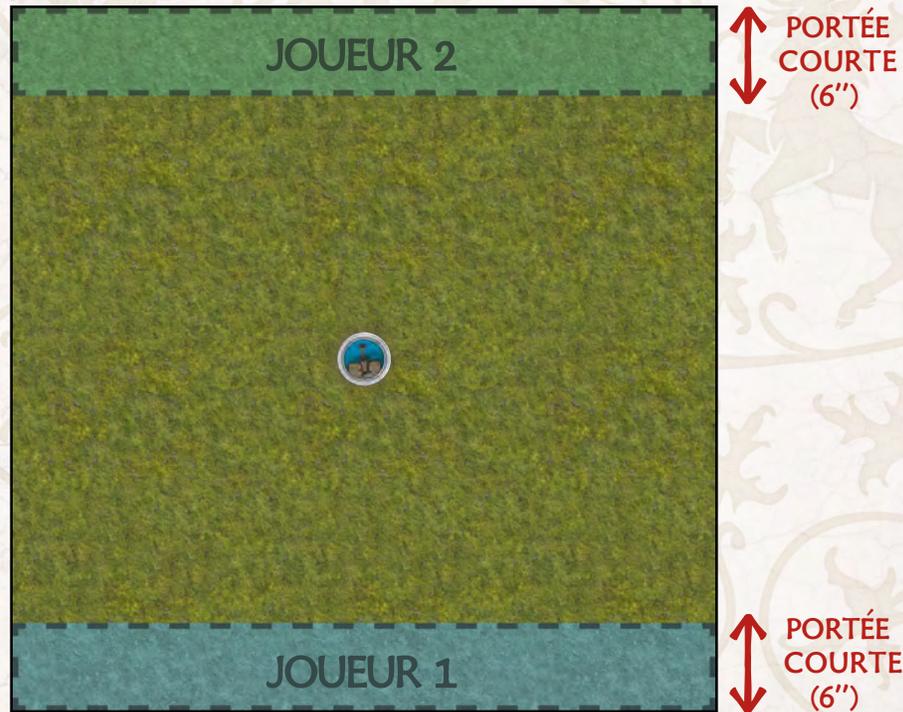
Règles spéciales

- Chaque fois qu'une unité échoue à un Test de Moral (*quel qu'en soit la raison*), placez 1 pion Point de Victoire sur cette dernière.
- Pour ce test de Moral, l'unité subit un malus dépendant du Tour de jeu en cours : -1 au premier Tour, -2 au second, etc. Ce malus ne se cumule pas avec le mot-clé TERRIFIANT. **Remarque :** Ce test sert **uniquement** à déterminer si l'unité reçoit un pion Point de victoire, bien qu'il puisse également déclencher d'autres capacités ou effets en fonction de la réussite ou de l'échec du test de moral.
- Chaque fois qu'une unité d'Infanterie est détruite, l'adversaire place, si possible, 1 Tas de Cadavres à Courte Portée de l'unité détruite. Ce Tas de Cadavres ne peut pas être placé de façon à chevaucher d'autres éléments de Terrain.

Règles Spéciales de Victoire

- Quand une unité est détruite, gagnez autant de Points de Victoire supplémentaires que le nombre de pions présent sur elle.





LES VENTS DE L'HIVER

Déploiement: COURTE PORTÉE du bord de chacun.

Mise en Place

- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance 1 dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à au moins 12" (*Longue Portée*) de n'importe quelle Zone de Déploiement et à au moins 6" (*Courte Portée*) de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectifs à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.
- Les pions Objectif ne peuvent pas être placés sur des éléments de Terrain dotés du mot-clé **Infranchissable**.

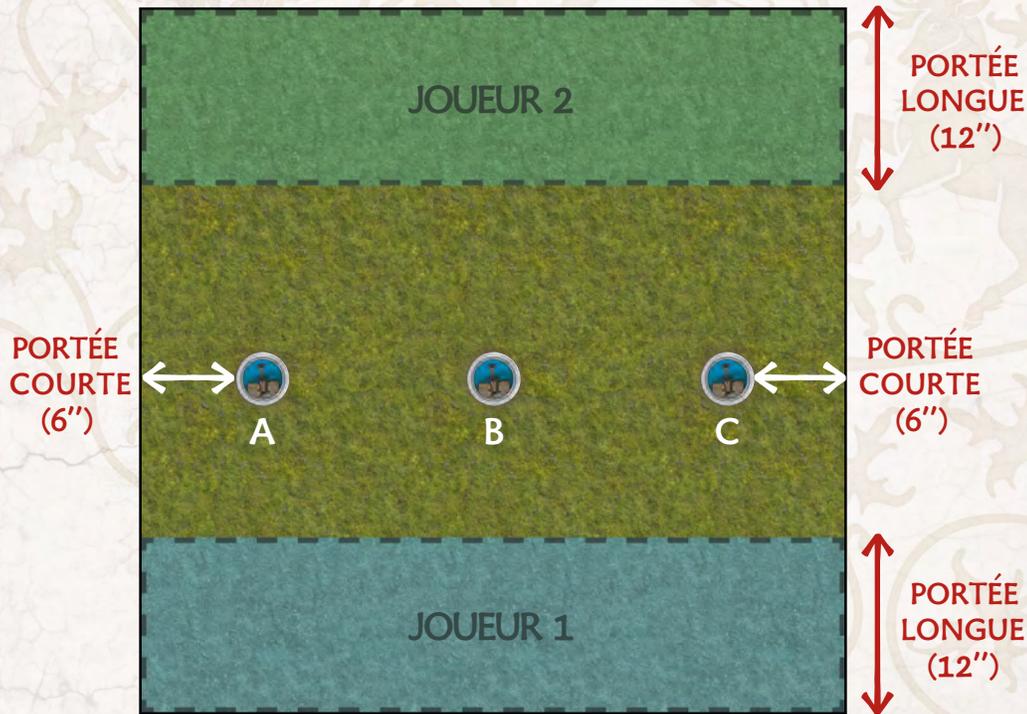
Règles spéciales

- Au début de la partie, avant le déploiement, chaque joueur pioche 2 cartes Mission Secrète, sans les révéler à leur adversaire.
- À la fin de chaque round, chaque joueur peut défausser 1 carte Mission Secrète. Chacun pioche ensuite jusqu'à avoir 2 cartes Mission Secrète en main. Les cartes Mission Secrète restant en jeu ne comptent pas dans la limite de 2.
- Les cartes Mission Secrète sont défaussées face cachée et ne peuvent pas être consultées par les autres joueurs.
- À partir du 2e round, piochez 1 carte Mission Secrète au début de chaque round et révélez-la à tous les joueurs. Elle représente la **Mission Libre**. Jusqu'à la fin du round, n'importe quel joueur peut accomplir cette Mission (*et peut la valider plusieurs fois, si possible*). Défaussez cette Mission Secrète à la fin du round.

Règles Spéciales de Victoire

- Les Règles de **Victoire Militaire** sont ignorées dans ce Mode de Jeu.
- À partir du 2e round, les joueurs peuvent compléter leurs missions secrètes afin de gagner des points de victoire supplémentaires. Chaque mission secrète énumère les règles pour la valider.
- Une fois qu'une mission secrète a été révélée et / ou complétée, elle est immédiatement défaussée, sauf indication contraire de la carte.





LA DANSE DES DRAGONS

Déploiement: LONGUE PORTÉE du bord de chacun.

Mise en Place

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

Règles spéciales

- Une unité terminant son déplacement avec une partie de son plateau de mouvement sur un pion Objectif en prend le contrôle : placez le pion sur son plateau de mouvement pour indiquer qu'elle le contrôle. Lorsqu'elle contrôle un objectif, une unité ne peut jamais effectuer de **Marche** et sa **vitesse** est réduite à **2** et ne peut être augmentée d'aucune façon.
- Une unité ne peut contrôler qu'un seul Objectif à la fois. Si une unité contrôlant un Objectif termine son déplacement sur un autre pion Objectif, son adversaire déplace ce pion Objectif dans un rayon de 2" autour du plateau de l'unité, en dehors d'un Terrain Infranchissable ou du plateau de mouvement d'une autre unité.
- Si une unité contrôlant un pion Objectif échoue à un **Test de Panique** ou est **détruite**, une unité ennemie (*choisie par l'adversaire*) avec laquelle elle est engagée prend le contrôle de l'Objectif. Si aucun ennemi n'est engagé avec cette unité, votre adversaire place le jeton Objectif dans un rayon de 2" autour du plateau de l'unité, en dehors d'un Terrain Infranchissable ou du plateau de mouvement d'une autre unité.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de leur tour.
- Les pions Objectifs contrôlés par l'unité de votre **Général** rapportent +1 **Point de Victoire** supplémentaire.

Objectif A

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

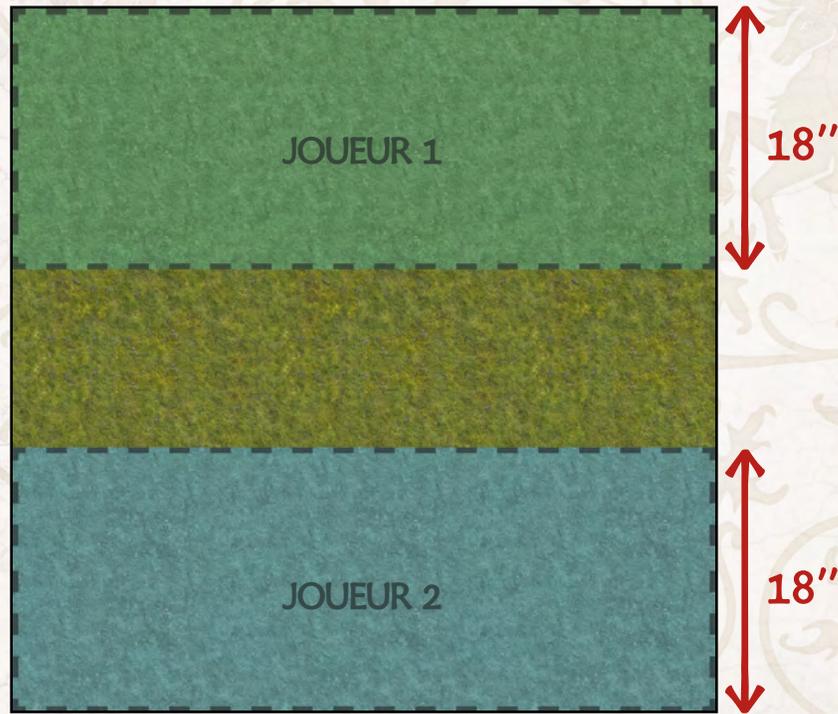
Objectif B

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

Objectif C

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





FEU & SANG

Déploiement : 18" du bord de chacun.

Mise en Place

- Lors de la mise en place du champ de bataille, la restriction habituelle consistant à placer les éléments de Terrain à au moins 6" (*Courte Portée*) de n'importe quelle Zone de Déploiement est ignorée.
- Une fois que les unités ont été déployées, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur désigne à tour de rôle une unité de combat ennemie présente sur le champ de bataille, et place un pion objectif dessus. Ce pion désigne une **unité Marquée**. Poursuivez jusqu'à ce que chaque joueur ait désigné de la sorte 2 unités adverses.

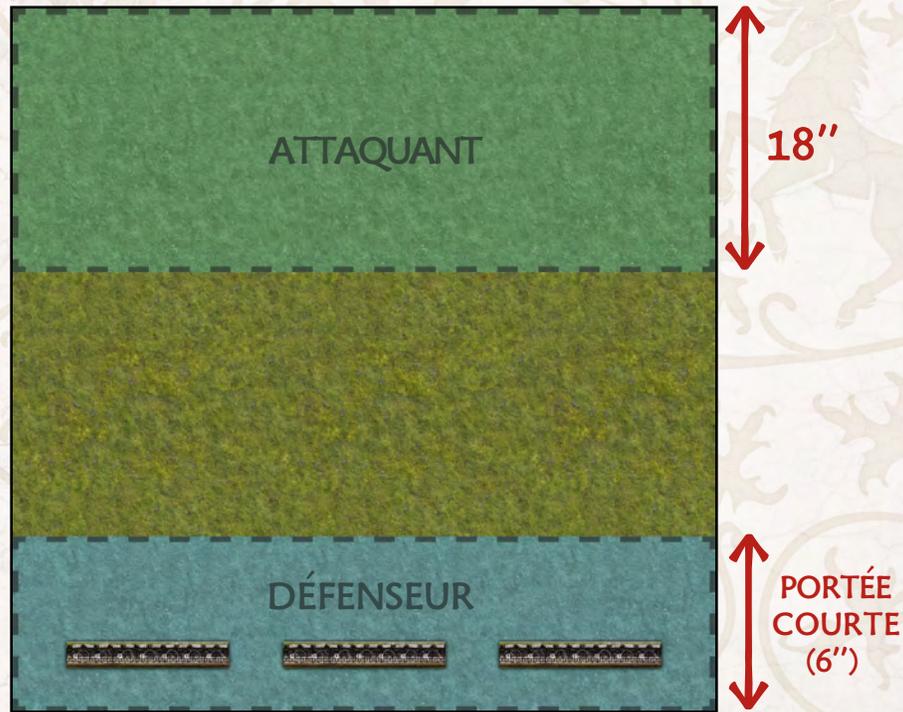
Règles Spéciales

- Lorsque l'unité de votre Général est activée, vous pouvez désigner une unité de combat ennemie à **Longue Portée** et placer 1 **pion Point de victoire** sur cette unité.

Règles Spéciales de Victoire

- Chaque fois qu'une **unité alliée Marquée** détruit un ennemi avec une **Attaque** ou une **Capacité**, vous gagnez 1 Point de Victoire supplémentaire.
- Gagnez 2 Points de Victoire supplémentaires lorsque vous détruisez une **unité ennemie Marquée**.
- A chaque fois que vous détruisez une unité ennemie avec des pions point de Victoire, gagnez des Points de Victoire supplémentaires équivalents au nombre de pions présents sur cette unité.





UNE TEMPÊTE D'ÉPÉE

CE MODE DE JEU NE DOIT PAS ÊTRE UTILISÉ EN TOURNOI

Déploiement:

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

Mise en Place

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

Règles Spéciales de Victoire

- L'Attaquant gagne en suivant les règles d'accumulation de Points de Victoire normales.
- Le défenseur ne reçoit aucun Point de Victoire. Au lieu de cela, il gagne automatiquement si l'Attaquant n'a pas remporté la victoire à la fin du 6e round.

Règles spéciales (Attaquant + Défenseur)

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

Règles Spéciales (Attaquant)

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

Règles Spéciales (Défenseur)

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

Règles Spéciales (Murailles de Château)

- Les **Murailles de Château** peuvent être Chargées et attaquées en **Mêlée** (et **seulement** en Mêlée), comme s'il elles étaient des unités ennemies.
- Elles ne disposent d'aucune Sauvegarde de Défense, n'effectuent jamais de Tests de Moral et octroient **5 Points de Victoire** quand elles sont détruites (*ne les retirez pas du champ de bataille*). Consultez la carte de Valeurs des Murailles de Château pour plus d'informations sur leurs règles.
- Les ennemis ne peuvent ni se déplacer ni se déployer (*quelle qu'en soit la raison*) derrière les Murailles de Château.
- Chaque élément de Muraille de Château non détruit peut être activé (*comme une Unité Combattante*). Il ne dispose que d'une seule action possible, **Flèches**, décrite sur sa carte de Valeurs.