

Work In Progress

A SONG OF ICE & FIRE TACTICS

RÈGLES 

LA BATAILLE DU TRIDENT*

TARGARYEN

BARATHEON



DARK SWORD
MINIATURES, INC.
taking miniatures to the next level...

BASED ON THE #1 NYT BESTSELLING NOVELS BY GEORGE R.R. MARTIN**



RÉCITS D'AVENTURES

Bienvenue dans *A Song of Ice & Fire: Tactics*. Situé dans l'univers de la série de romans *A Song of Ice & Fire* de George R.R. Martin, *A Song of Ice & Fire: Tactics* est un jeu de figurines à petite échelle, centré sur un scénario où les personnalités de Westeros, et leurs motivations sont importantes. Il propose des figurines et des champs de bataille prêts à l'emploi qui permettent aux joueurs de se lancer rapidement dans le jeu.

TABLE DES MATIÈRES

◆ RÉCITS D'AVENTURES	2	◆ ASSEMBLER VOTRE UNITÉ DE GUERRE	14
◆ APERÇU DU COMBAT	2	◆ JOUER LA PARTIE	14
◆ GLOSSAIRE DES TERMES COURANTS	3	• ROUND DE JEU.....	15
◆ LISTE ET UTILISATION DES ÉLÉMENTS	4	• ACTIVER UNE FIGURINE.....	15
• DÉS.....	6	• LA PHASE DE FIN.....	16
• LE CHAMP DE BATAILLE.....	6	◆ LISTE DES ACTIONS	16
◆ TERRAIN	7	• ACTION DE DÉPLACEMENT 1.....	16
• ZONES DE TERRAIN.....	8	• ACTION D'ATTAQUE.....	17
• MURS.....	8	• ACTION DE CHARGE 2.....	18
◆ PIÈCES DE WESTEROS	8	• ACTION DE CHARGE DE TERRAIN 2.....	18
◆ FIGURINES	8	• CAPACITÉ 0, 1 OU 2.....	19
• HÉROS.....	8	• INTERACTION 0, 1 OU 2.....	19
• CHAMPIONS.....	8	• ACTION INACTIVITÉ 1.....	19
• SOLDATS.....	8	• CHAMPIONS CAPTURÉS ET HÉROS.....	19
• PERSONNAGES MONTÉS.....	9	◆ SCÉNARIOS ET MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE	19
◆ PIONS DE JEU	9	◆ PIONS ÉQUIPEMENT	20
• PIONS FIGURINE.....	9	◆ TERRAIN	21
• PIONS CHAMPS DE BATAILLE.....	9		
• PIONS ÉQUIPEMENT.....	10		
◆ CARTES DE JEU	10		
• CARTES FIGURINE.....	10		
• MODES D'ATTAQUE.....	11		
• CAPACITÉS.....	11		
• RÈGLES SPÉCIALES DES CAPACITÉS.....	12		
• CARTES AGENDA.....	12		
• CARTES MOTIVATION.....	13		
• CARTES OBJECTIF.....	14		

APERÇU DU COMBAT

Une partie de *Song: Tactics* est divisée en rounds. Au cours d'un round, les deux joueurs utilisent l'ensemble de leur unité de guerre, une figurine à la fois. Chaque fois qu'un joueur le fait, c'est pendant son tour. Le nombre de rounds est déterminé par le scénario choisi au préalable. À la fin du combat, les joueurs additionnent tous les points de victoire (PV) qu'ils ont acquis au cours de la partie.

À son tour, un joueur active une figurine. Il s'agit toujours d'une figurine unique, qu'il s'agisse d'un héros, d'un champion ou d'un soldat. Lors de son activation, une figurine dispose de deux points d'action (PA). Les deux façons les plus simples de les dépenser sont de se déplacer ou d'attaquer.

Une fois que toutes les figurines des deux joueurs ont été activées, et donc que tous les tours du round ont été joués, vous entrez dans la phase de fin. Il est maintenant temps de calculer les PV du round et de se préparer pour le suivant.

Toutes ces étapes, et ces termes spécifiques seront expliqués en détail. Pour l'instant, nous vous présentons un aperçu de ce qui va se passer dans *Song: Tactics*. En cas de conflit de formulation entre une règle et une carte, c'est toujours la carte qui l'emporte.

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec les règles suivantes, commencez le jeu en choisissant le premier scénario qui se trouve à la fin de ce livret. Les scénarios indiquent quelles forces s'affrontent pour la victoire et sur quel terrain elles souffrent et meurent.

Une fois que vous avez choisi un scénario, il est temps de constituer votre unité de guerre et de mettre en place le terrain. La troupe à petite échelle que vous contrôlez s'appelle une **unité de guerre**. Pour la constituer, vous pouvez utiliser les cartes fournies dans ce set d'escarmouche. L'étape suivante consiste à mettre en place le terrain. Suivez simplement la carte fournie avec le scénario. Prenez les éléments nécessaires et placez-les sur le champ de bataille. Vous êtes maintenant prêt à jouer !



GLOSSAIRE DES TERMES COURANTS

Les termes suivants apparaissent fréquemment dans les règles. Nous en donnons d'emblée la définition afin que vous puissiez vous familiariser avec ces termes lorsque vous poursuivrez votre lecture.

- ♦ **CAPACITÉ** : les compétences et effets spéciaux d'une figurine, indiqués sur sa carte Figurine.
- ♦ **POINTS D'ACTION (PA)** : les points d'action déterminent ce que votre figurine peut faire en un round. Toutes les figurines disposent de 2 PA lorsqu'elles sont activées. Les actions de base coûtent 1 PA.
- ♦ **ACTIONS** : toutes les options disponibles lors de l'activation d'une figurine.
- ♦ **ACTIVATION** : lors de son tour, un joueur choisit une figurine et l'active. La figurine peut alors utiliser ses PA et ses capacités. Une fois ceux-ci utilisés, la figurine ne peut plus être activée jusqu'au prochain round.
- ♦ **ADJACENT** : deux éléments occupant des cases orthogonales ou diagonales se touchant sont adjacents.
- ♦ **ATTAQUANT** : une figurine effectuant une action d'attaque.
- ♦ **BLOQUEUR** : un élément ou une figurine qui bloque la ligne de vue (LdV).
- ♦ **ÉLÉMENT BLOQUANT** : un élément qui bloque le déplacement et la LdV.
- ♦ **CONTACT** : deux figurines dans des cases adjacentes avec une LdV l'une vers l'autre sont en contact.
- ♦ **DÉCÉDÉ** : une figurine qui a subi toutes ses blessures est tuée et retirée du champ de bataille.
- ♦ **DÉFENSEUR** : toute figurine ciblée par une action d'attaque est appelée défenseur.
- ♦ **ZONE DE DÉPLOIEMENT** : la zone du champ de bataille délimitée en or ou en argent dans laquelle un joueur déploie son unité de guerre. Avant que la bataille ne commence, les figurines doivent être placées dans les zones de déploiement disponibles.
- ♦ **DÉS** : *Song: Tactics* utilise des dés à dix faces . Plus le résultat est élevé, mieux c'est.
- ♦ **ÉLÉMENT** : tout ce qui se trouve sur le plateau et avec lequel les figurines interagissent est un élément. Cela inclut les éléments de terrain et les autres figurines, mais pas les pions ni les dés.
- ♦ **ENNEMI** : toutes les figurines de l'unité de guerre de votre adversaire sont des ennemis. Si vous affrontez plusieurs adversaires, toutes les figurines de leurs unités de guerre respectives sont des ennemis.
- ♦ **ENGAGÉ** : une figurine en contact avec une figurine ennemie est engagée. Une figurine alliée en contact avec une autre figurine alliée n'est PAS engagée.
- ♦ **ALLIÉ** : toutes les figurines de votre unité de guerre sont des figurines alliées. Si vous jouez avec un allié, les figurines de son unité de guerre sont également des alliés.
- ♦ **TOUCHE** : chaque dé d'attaque réussi génère 1 touche. Chaque touche non bloquée provoque 1 blessure.
- ♦ **INFANTERIE** : une figurine qui repose sur un socle rond de 30 mm de diamètre.
- ♦ **FIGURINE** : une miniature unique qui représente un membre de l'unité de guerre de l'un ou l'autre des joueurs. Les terrains et les pions ne sont pas considérés comme étant des figurines.
- ♦ **10 NATUREL** : Un résultat de 10 sur un dé avant tout modificateur.
- ♦ **GRANDE FIGURINE** : figurine reposant sur un socle rond de 50 mm de diamètre.
- ♦ **LIGNE DE VUE (LdV)** : la faculté qu'a une figurine d'en voir une autre. Il n'y a pas de limite à la portée de vue à l'exception des éléments bloquants. Par conséquent, vous pouvez voir tout ce qui se trouve sur le champ de bataille tant que la LdV n'est pas bloquée. Vous pouvez également tirer sur n'importe quoi dans les mêmes conditions.
- ♦ **MOTIVATION** : les besoins personnels motivent les héros de *Song: Tactics*. Ils ont tous des motivations, des objectifs et des désirs puissants qui les poussent à risquer leur vie sur le champ de bataille. La réussite de leurs motivations rapporte des PV à leur joueur.
- ♦ **DÉPLACEMENT** : le déplacement est une action de base permettant à une figurine de se déplacer jusqu'à 3 cases sur le champ de bataille.
- ♦ **NÉMÉSIS** : un personnage (héros ou champion) de l'unité de guerre de votre adversaire dont la disparition est importante. Certains personnages peuvent choisir une némésis avant le début de la bataille ou s'en voir imposer une. En général, tuer une némésis vous rapporte des PV.
- ♦ **OBJECTIF** : un élément du champ de bataille qui rapporte des PV. Détenir des objectifs est le moyen le plus courant d'obtenir la victoire.
- ♦ **ROUND** : *Song: Tactics* se joue en plusieurs rounds : chacun d'entre eux est composé d'une série de tours.
- ♦ **COURTE PORTÉE** : la courte portée correspond à toute case située jusqu'à 3 cases d'une figurine ou d'un élément, sans tenir compte de la LdV.
- ♦ **CASE** : une subdivision du champ de bataille.
- ♦ **TERRAIN** : éléments du champ de bataille qui ne sont pas des figurines. Les exemples incluent un arbre, un tonneau, une table, etc.

- ♦ **TUILE** : une seule tuile carrée de 7x7 qui, avec d'autres, constitue le champ de bataille.
- ♦ **PION** : un marqueur en carton pour toute condition spéciale ou blessure. Les pions sont placés à côté d'une figurine.
- ♦ **TOUR** : le tour d'un joueur est composé de l'activation d'une seule figurine, à moins que certaines capacités spéciales n'en décident autrement. Les rounds sont composés de plusieurs tours de joueurs. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un tour soit terminé.
- ♦ **UNITÉ DE GUERRE** : groupe de figurines commandées par un joueur.
- ♦ **BLESSURES** : L'état de santé général d'une figurine. Lorsque les blessures d'une figurine atteignent 0, elle est retirée du jeu.

CRÉDITS

Basé sur les romans numéro 1 des bestsellers du New York Times de George R.R. Martin

- **CONCEPTION DU JEU** : Fábio Cury et Olivier Zamfirescu
- **DÉVELOPPEMENT DU JEU** : Felipe Galeno (Lead), Chris Lites, Chris Hamm, Travis Chance
- **PRODUCTEURS PRINCIPAUX** : Rebecca Ho et Erwann Le Torrivellec
- **COORDINATEUR DE LICENCE** : Jim Ludwig et Raya Golden
- **PRODUCTION** : Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Isadora Leite, Kenneth Tan, Thiago Aranha, Nicholas Sia, Randall Chua, Gregory Varghese et Daryl Choo
- **RESPONSABLE DE LA CONCEPTION DU JEU** : Guilherme Goulart
- **DIRECTEUR ARTISTIQUE** : Mathieu Harlaut
- **ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE** : Paul Dainton
- **ILLUSTRATION DES PERSONNAGES** : Stefan Kopinski, Prosper Tipladi, Carlos Amaral, Anastasia Komissarova, Grim Moon Studio, Angelo Peluso, Alberto Dal Lago, Ivana Abbate, Bogdan Tomchuk, Jacopo Schiavo, Matteo Spirito, Mark Tarrisse et Alexandra Grishina
- **ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES** : David Demaret et Léni Scheider
- **RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE** : Stéphane Gantiez
- **CONCEPTION GRAPHIQUE** : Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Marc Brouillon, Louise Combal, Max Duarte, et Júlia Ferrari
- **SCULPTURE** : BigChild Creatives, Alban Gungiah, Aragon Marks, Arnaud Boudoiron, Olivier Thill et Yannick Fusier
- **RENDU** : Edgar Ramos
- **ÉCRITURE** : Chris Lites
- **TRADUCTIONS** : Board Game Circus, Lis Díez Bourgoïn, Jael Herrera Gómez, Sebastian Klinge, Benjamin Rodigas
- **RELECTURE** : Jason Koepp
- **ÉDITEUR** : David Preti
- **TESTEURS** : Thyago Berardinelli, Rafael Assaf, Marco Saccomani, Euclides Ribeiro, Fernando Monteiro, Alexandre Hepner, Juarez Maccarini et Mark Rupp

LISTE ET UTILISATION DES ÉLÉMENTS

Chaque set d'escarmouche pour *A Song of Ice & Fire: Tactics* contient tout ce dont vous avez besoin pour vivre une expérience de jeu inoubliable. Ce set comprend :

- 8 dés en plastique à dix faces utilisés pour résoudre toutes les interactions entre les figurines et leur environnement.



- 6 tuiles en carton uniques, modulables et recto verso. Elles vous permettent de créer de nombreux champs de bataille. Certains sets d'escarmouche partagent même le même graphisme puisqu'ils se situent dans la même région de Westeros. En les combinant, vous obtiendrez encore plus de variété et des batailles plus importantes !



- La piste de tours est composée de 4 éléments, le pion de tour, 2 pions cadenas, et la piste de tours elle-même en carton. Réglez les cadenas en fonction du nombre de tours indiqué par le scénario et indiquez le tour en cours à l'aide du pion de tour.



- 2 paquets de cartes Figurine (format tarot), représentant les figurines des unités de guerre présentes dans ce set d'escarmouche.



- 2 paquets de cartes Motivation (format tarot), chacune spécifique aux héros de chacune des unités de guerre présentes dans ce set.



- 10 cartes Agenda (format poker), piochées par chaque joueur en début de partie.



- 10 cartes Objectif (format mini), placées sur les objectifs avant le début du combat.



- Des planches de pions pour le terrain, pour les conditions, pour les pièces de monnaie, etc. Ces marqueurs sont utilisés à chaque étape du jeu.



Pions butin

Pions équipements



Pions blessure



Pions Capture



Pions affaibli



Pions en déroute



Pions Némésis



Pions objectif



Pions Point de victoire



Pions dragons dor, cerfs d'argent, étoiles de cuivre

- 24 figurines en plastique de grande qualité qui représentent tous les personnages combattant sur le champ de bataille.
Chaque set d'escarmouche est composé de 2 unités de guerre de 12 figurines chacune, conçues pour permettre à 2 joueurs ou camps, de s'affronter.



TARGARYEN

BARATHEON



Rhaegar Targaryen (monté)



Rhaegar Targaryen



Jon Connington



Robert Baratheon (monté)



Robert Baratheon



Jon Arryn



Barristan Selmy jeune



Lewyn Martell



Lyn Corbray



Hooster Tully



Roose Bolton



Denys Arryn



Myles Mooton



Jonothor Darry



Jason Mallister



Eddard Stark



Chevalier du Cerf



Gardes d'Honneur Targaryens






Portes-Boucliers Royaux



Gardiens Baratheon



DÉS

Song: Tactics utilise des dés à dix faces pour résoudre toutes les situations de combat et celles hors combats. Dans les règles et sur les cartes, ils sont représentés par cette icône . Lorsque vous lancez plusieurs , lancez-les tous en même temps pour accélérer le jeu, mais n'ajoutez jamais les résultats. Seul le résultat de chaque  compte. Vous devez toujours obtenir le résultat le plus élevé possible. Tout résultat de 10, avant application des modificateurs, est considéré comme un 10 naturel.



LE CHAMP DE BATAILLE

Song: Tactics utilise des tuiles, divisées en 49 cases, dans une grille de 7 par 7, qui divisent le champ de bataille en parties distinctes plus petites. Les cases sont utilisées pour mesurer le déplacement et la portée. Elles déterminent l'espace occupé par un élément et déterminent la LdV. Tous les éléments de *Song: Tactics* doivent toujours être clairement placés à l'intérieur d'une case ou d'un groupe de cases (les portes et les fenêtres sont les exceptions). Il y a 4 sortes de cases dans le jeu :

	OUVERT-	BLOQUÉ-
○		
×		

Chaque case peut avoir deux types de côtés :

- un côté **ouvert** (OUVERT), sans icône ni symbole, signifie qu'une figurine peut passer ou se tenir sur cette case.
- un côté **bloqué** (BLOQUÉ), marqué par deux lignes parallèles étroites, signifie qu'une figurine ne peut pas se déplacer ou se tenir sur cette case.

Vous pouvez trouver deux icônes différentes au milieu d'une case :

- un **point** (○) signifie que la case ne bloque pas la ligne de vue. Une figurine se tenant sur cette case peut être vue et attaquée par une autre figurine (si la LdV est ouverte entre elles).
- une **croix** (×) signifie que la case bloque la LdV après elle, mais pas vers elle. Une figurine se trouvant sur cette case peut également être vue et attaquée par une autre figurine (si la LdV est ouverte entre elles).

Lorsqu'un type précis de case est mentionné dans les règles, c'est toujours de la manière suivante : **OUVERT-○**, **OUVERT-×**, **BLOQUÉ-○**, **BLOQUÉ-×**.

OUVERT-○



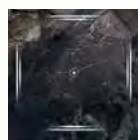
Les cases **OUVERTES** ○ peuvent contenir des figurines, des éléments, et ne bloquent pas la LdV. Il s'agit de sols ou d'étages ouverts où les figurines peuvent se déplacer librement et combattre. C'est le type de case le plus courant dans *Song: Tactics*.

OUVERT-×



Les cases **OUVERTES** × bloquent les LdV à travers elles, mais les figurines peuvent s'y déplacer. Elles représentent une fumée épaisse, un brouillard ou une zone légèrement boisée. Une figurine dans une case **OUVERTES** × peut être la cible d'un combat au corps à corps ou d'une attaque à distance.

BLOQUÉ-×



Les cases **BLOQUÉES** × bloquent les LdV et le déplacement. Elles ne peuvent contenir aucune figurine ni aucun élément. Les exemples sont les gros rochers, les arbres énormes, les murs de pierre, tout ce derrière quoi une figurine peut se cacher, mais sur quoi elle ne peut pas tenir.

BLOQUÉ-○



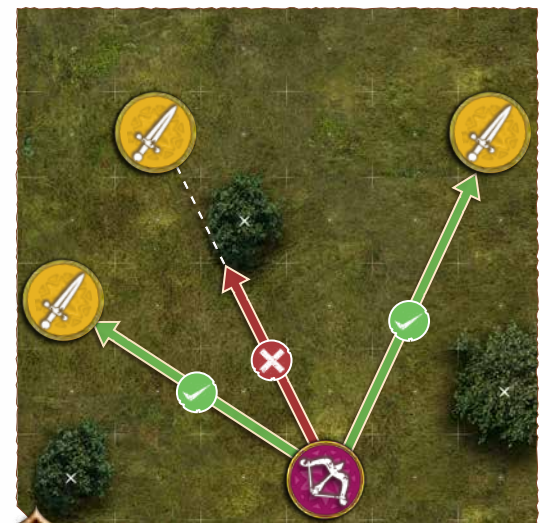
Les cases **BLOQUÉES** ○ ne bloquent pas les LdV et ne peuvent pas contenir de figurine. Les exemples incluent les douves, les rivières profondes ou les fosses de grande taille. Les figurines peuvent effectuer des attaques à distance à travers ces cases, mais ne peuvent pas s'y tenir.

Les ○/× au centre des cases sont utilisés pour déterminer la LdV entre les figurines. Pour déterminer si 2 figurines peuvent se voir, tracez une ligne imaginaire entre les ○/× des 2 cases dans lesquelles les figurines sont placées. Vous pouvez brièvement écarter les figurines pour tracer la ligne, car le ○/× est sous leur base. Si aucune case avec un élément bloquant ne se trouve sur le chemin, la LdV est ouverte entre ces figurines.

Les éléments bloquants lors de la détermination de la LdV sont :



- une figurine, alliée ou ennemie
- un ×
- un mur (voir plus loin)

Avoir une LdV permet aux figurines de se voir et donc d'attaquer ou de charger. S'il n'y a pas de LdV entre deux figurines, il y a des actions qu'elles ne peuvent pas effectuer l'une contre l'autre.



- ✓ L'Archer peut tracer une ligne ininterrompue depuis le centre de la case ○ qu'il occupe jusqu'au 1er Garde et ainsi effectuer une attaque à distance contre lui.
- ✗ Si l'Archer essaie de tracer une ligne vers le 2^e Garde, la ligne passe par une case ×, dans ce cas un buisson. Cela bloque la LdV et l'Archer ne peut donc pas tirer sur le 2^e Garde. L'Archer peut tirer sur le 3^e Garde puisqu'il n'y a pas d'éléments bloquants entre eux.

TERRAIN

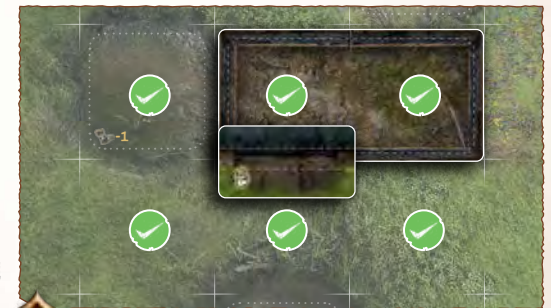
Chaque set d'escarmouche est accompagné de terrains spécifiques. Toutes leurs règles se trouvent à la fin de ce livret. Une figurine qui entre dans une case marquée  doit interagir avec le terrain. Une figurine qui entre dans une case marquée  peut choisir d'interagir avec le terrain et donc d'utiliser la règle contenue dans ce livret.



Une figurine se trouve dans une case avec une porte barricadée la chevauchant. Elle peut choisir de dépenser 2 PA pour détruire la porte barricadée. Elle peut alors retourner le terrain de la porte barricadée en une porte enfoncée et se déplacer d'une case.





PORTES ET FENÊTRES

Contrairement aux autres terrains, les portes et les fenêtres ne sont pas placées en couvrant complètement une case. Au lieu de cela, elles sont placées sur les murs. Vous pouvez interagir avec elles depuis n'importe quelle case adjacente.



Cette porte peut être ouverte par des figurines situées dans n'importe laquelle de ces cases.

Utilisez le tableau suivant pour vous aider à comprendre la nature de chaque case :

UNE FIGURINE PEUT-ELLE :	OUVERT 	OUVERT 	BLOQUÉ 	BLOQUÉ 
se tenir dans cette case ?	Oui	Oui	Non	Non
voir à travers cette case ?	Oui	Non	Oui	Non

Lorsqu'un terrain, tel que l'arbre dans l'exemple ci-dessus, est plus grand qu'une case, toutes les cases du terrain sont soumises aux mêmes règles. Vous pouvez voir que tous les côtés extérieurs de l'arbre sont **BLOQUÉS** et donc que l'arbre entier est **BLOQUÉ**.


Deux éléments de terrain n'interagissent pas l'un avec l'autre, sauf indication contraire dans la section Description des Terrains. De plus, vous ne pouvez pas placer ou déplacer un élément de terrain sur une case qui n'est pas **OUVERTE**.

En d'autres termes, vous ne pouvez pas placer une table sur un arbre. Vous ne pouvez pas placer une grande chaise sur un tonneau qui se trouve lui-même sur un bar. Nous ne sommes pas au cirque. Il s'agit d'un jeu de figurines sérieux.




7



L'Archer ne peut pas tirer sur le 1er Garde, car il se tient derrière un arbre  qui bloque la LdV. Le 1er Garde bloque également la LdV du 2^e Garde. Pour les abattre, l'Archer devra d'abord se déplacer.

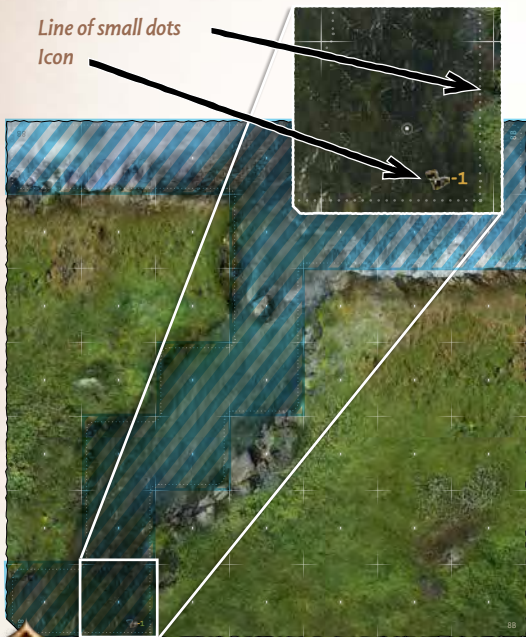
Les champs de bataille de *Song: Tactics* prennent vie grâce à l'ajout de différents types de terrain. Certains éléments sont imprimés sur les tuiles elles-mêmes, mais la plupart des terrains sont imprimés sur des pièces en carton placées sur les tuiles, suivant les cartes du scénario.



Ce grand arbre de 2 x 2 cases est un élément de terrain courant que vous pouvez trouver dans tout Westeros. Lorsqu'il est placé sur une tuile, il rend la zone **BLOQUÉE**  et bloque ainsi la LdV et le déplacement.

ZONES DE TERRAIN

Les zones de terrain sont des parties de tuiles ou d'éléments de terrains qui partagent des caractéristiques communes sur une zone au lieu d'une seule case. Elles sont définies par une ligne de petits points et une icône. Les zones de terrain sont toujours clairement expliquées dans leurs livrets de règles respectifs. Toutes les cases de la zone, ou toutes les cases identiques de la tuile partagent les mêmes règles de zone de terrain.



Cette tuile comprend une grande rivière qui compte comme une zone de terrain.

Toutes les cases de la rivière sont soumises aux mêmes règles.

MURS



Les murs sont des éléments de terrain spéciaux qui sont **BLOQUÉS** X, mais qui n'occupent pas une case entière. Ils bloquent le déplacement, la ligne de vue, l'engagement, le contact, etc. Les grandes figurines ne peuvent pas être placées sur les murs. Les murs sont toujours clairement marqués par des lignes en pointillés. L'angle d'un mur est traité comme l'angle d'une case **BLOQUÉE** pour toutes les règles.

PIÈCES DE WESTEROS

Les pièces jouent un rôle central dans *Song: Tactics*. Les pièces sont utilisées avant le jeu pour constituer des unités de guerre. Pendant la partie, elles sont dépensées pour utiliser des capacités et pour indiquer quelles figurines ont été activées.

Les dragons d'or sont les plus précieuses de toutes les pièces. Elles vous permettent de recruter des héros et d'obtenir des PV supplémentaires grâce à leurs motivations. Les cerfs d'argent servent à recruter des champions et servent de monnaie pour leurs capacités. Les étoiles de cuivre permettent de recruter des soldats, servent de pions d'activation et activent de nombreuses capacités. Ce set d'escarmouche contient 6 , 12 et 36 .

Chaque joueur commence la partie avec une réserve de pièces identique à celle donnée par le scénario pour assembler son unité de guerre. Au cours de la partie, les pièces ont plusieurs fonctions :

- 1 est nécessaire pour activer une figurine. S'il ne vous reste plus de , vous ne pouvez activer aucune figurine. Lorsque vous déclarez l'activation d'une figurine, placez 1 à côté ou sur son socle, dans sa case. En faisant cela, les deux joueurs voient clairement quelles sont les figurines qui ont été activées ce round-ci. Chaque joueur commence chaque round avec une quantité déterminée de . Il est important de se rappeler que se reconstitue entièrement au début de chaque round.
- permet également à un joueur de passer une activation s'il le souhaite (voir page \$). Passer permet aux unités de guerre ayant moins d'activations de passer leur tour. Passer un tour coûte 2 .

Pendant, la bataille, une fois que les et sont dépensés, ils disparaissent pour le reste de la partie, contrairement aux pièces qui sont régénérées au début de chaque round.

FIGURINES

Chaque set d'escarmouche est livré avec des figurines qui permettent aux joueurs de recruter de nombreuses unités de guerre différentes. Il existe trois types de figurines. Chaque figurine ne peut être que d'un seul type :

HÉROS

Ces personnages emblématiques et bien-aimés jouent un rôle central dans le jeu : votre unité de guerre fait tout pour protéger ses héros et votre adversaire se délecte à les capturer. Lorsque vous construisez votre unité de guerre, les héros coûtent . Ils apportent de puissantes capacités et de précieuses motivations, ce qui leur permet de rapporter des points de victoire supplémentaires. Une figurine dont le coût en pièces comprend au moins 1 est toujours un héros.

CHAMPIONS

Ces personnages possèdent des capacités de combat ou de commandement extraordinaires, ce qui les rend uniques. Lorsque vous constituez votre unité de guerre, les champions coûtent . Toute figurine qui coûte , ou + , est un champion.

SOLDATS

Troupes régulières, mercenaires, hommes d'armes munis d'épées et de boucliers, d'arcs ou de hallebardes, les soldats constituent les rangs et la base de toute unité de guerre. Ils protègent vos héros, soutiennent vos champions, tiennent les objectifs et meurent dans la douleur. Les soldats sont des figurines qui ne coûtent que .

Une figurine d'infanterie occupe une seule case. Une grande figurine occupe un plus grand carré de 4 cases mutuellement adjacentes, la figurine étant placée au milieu du carré. Il ne peut jamais y avoir deux figurines dans la même case.

PERSONNAGES MONTÉS

Certains héros ou champions ont deux versions : l'une montée (grande figurine) et l'autre d'infanterie. Il s'agit du même personnage unique, donc ces deux figurines ne peuvent pas être recrutées ou se trouver sur le champ de bataille en même temps.

Si vous choisissez de recruter la version infanterie, payez le coût en pièces approprié. Les personnages qui commencent la partie en tant qu'infanterie ne peuvent jamais devenir montés au cours de la bataille, mais certains personnages montés peuvent être renversés de leur cheval ou choisir de quitter leur monture. C'est ce qui est appelé être désarçonné.

Si vous choisissez de recruter la version montée d'une figurine, payez uniquement le coût en pièces mentionné sur la carte de la figurine montée (n'ajoutez pas le coût de l'infanterie). La figurine commence alors la partie montée. Elle peut choisir de mettre pied à terre et de devenir de l'infanterie comme action libre à n'importe quel moment de son activation. Retirez la figurine montée du champ de bataille et placez la figurine d'infanterie sur n'importe quelle case précédemment occupée par la figurine montée, sans aucun pion de blessure ou de condition.

Si les blessures de la figurine montée sont réduites à 0, seule la monture meurt. La figurine ne périt pas. Comme pour la mise hors de combat, retirez la figurine montée du champ de bataille et placez la figurine d'infanterie sur n'importe quelle case précédemment occupée par la figurine montée. La figurine d'infanterie est placée sans blessure ni pion de condition et avant qu'une figurine ennemie ne surgisse (voir pg. \$\$). Que ce soit volontairement ou par combat, si une figurine descend de sa monture, elle ne peut plus remonter dessus jusqu'à la fin de la bataille.



PIONS DE JEU

Il y a plusieurs pions dans *Song: Tactics*, de petits éléments en carton que vous placez sur le champ de bataille et qui vous permettent de suivre l'évolution des informations : ils vous aident, votre adversaire et vous, à noter les conditions spéciales qui affectent certaines figurines, si une figurine a subi des blessures, et où se trouvent les objectifs ou les trésors.



PIONS FIGURINE

Les pions de condition permettent de noter les figurines **affaiblies** et les figurines **en déroute**. Ces deux conditions affectent l'aptitude de la figurine.





Affaibli indique que votre figurine est en état de choc à la suite d'un événement donné. Lorsqu'elle est , une figurine retire 2 à chaque résultat de dé lors de son prochain lancer de dé (à l'exception d'un 10 naturel). Une fois ce lancer effectué, retirez-le .





En déroute signifie que lors de la prochaine activation de la figurine, même si c'est au prochain round, elle le fera avec 1 PA de moins. Cela signifie généralement que la figurine n'a plus que 1 PA. Lorsqu'une figurine avec un pion  termine son activation, retirez le pion . Quoi qu'il arrive, aucune figurine ne peut avoir moins de 1 PA lors de son activation.





Les blessures sont des pions utilisés pour comptabiliser le nombre de blessures qu'une figurine a subi par rapport à son niveau de départ. Si une figurine subit autant de  que son niveau de départ, elle est tuée.

Chaque fois qu'une figurine subit des blessures, placez un nombre de pions  égal à ceux perdus à côté de son socle. De cette manière, les deux joueurs savent à tout moment à quel point une figurine est proche de la mort.







Robert est actuellement activé, a perdu 2  et est . Il n'est pas en très bonne posture...

Une figurine peut être **affaibli** et **en déroute** en même temps, mais ne peut jamais avoir plus de 1 pion  ET 1 pion  en même temps.



Les pions **Capture** sont placés sur les figurines qui ont réussi à capturer un héros ou un champion ennemi. (Voir page \$\$)









Lorsqu'un personnage (héros ou champion) choisit une ou plusieurs Némésis, placez  à côté de son socle et placez  à côté des socles des Némésis. Cela rappelle à tous les joueurs qui a été marqué et par qui. Utilisez  et  si un autre personnage de votre unité de guerre peut également déclarer des Némésis.



PIONS DE CHAMP DE BATAILLE

PIONS BUTIN







Les pions butin se trouvent sur tous les champs de bataille de Westeros. Leur emplacement est indiqué sur chaque carte de scénario (sauf sur Apprendre à jouer), et ils sont de 2 types : Sacs d'argent  et Lettres secrètes . Toute figurine en contact avec un pion Butin peut effectuer  1 avec ce butin pour gagner ce qui suit :

-  rapporte 2 PV et gagne 1 .
-  rapporte 2 PV, piochez 1 carte Agenda (page \$\$) parmi vos cartes restantes.

Lorsqu'un pion Butin a fait l'objet d'une interaction, il est retiré du champ de bataille. De nombreuses capacités et motivations vous permettent de marquer plus de PV lorsque vous interagissez avec des pions Butin. Certaines motivations ne s'appliquent qu'à un pion  ou  en particulier.


PIONS OBJECTIFS




Les pions Objectifs sont le principal moyen de marquer des PV pendant la bataille. Leur emplacement est indiqué par un  sur chaque carte de scénario (sauf sur Apprendre à jouer). Tous les  sont **OUVERTS** - , toute figurine qui se tient sur cette case la contrôle. Les objectifs sont contrôlés ou non, jamais contestés. Pendant la phase de fin (voir page \$\$), chaque figurine qui contrôle 1  marque 1 PV.

PIONS ÉQUIPEMENT



Lorsque vous rassemblez votre unité de guerre, il se peut qu'il vous reste , ou que vous choisissiez d'en garder quelques-unes pour acheter de l'équipement à la place. Cela se fait grâce aux pions équipement, que vous pouvez trouver dans chaque set d'escarmouche. Une même figurine ne peut bénéficier que d'un seul pion équipement.

Les avantages de tous les pions équipement se trouvent à la fin de ce livret de règles. Vous y trouverez le nombre de  que coûte cet équipement pour le donner à une seule figurine, et à quel type de figurine ce pion peut être donné. Si la figurine spécifique n'a pas son type indiqué, elle ne peut pas recevoir cet équipement.

L'effet du pion est toujours très précis et peut être lié à un moment précis pour être utilisé. Notez que si une figurine est tuée, son pion équipement est défaussé pour le reste de la partie.

Enfin, certains pions équipement sont uniques et vous ne pouvez en avoir qu'un seul dans votre unité de guerre. Ceci est précisé dans la description.

CARTES DE JEU

Il ya 4 types de cartes dans le jeu :

- les cartes Figurine décrivent les statistiques et les capacités spécifiques de toutes les figurines.
- les cartes Agenda permettent à votre unité de guerre de marquer des PV supplémentaires.
- les cartes Motivation sont également utilisées pour marquer des PV supplémentaires, mais sont liées à des héros spécifiques.
- les cartes Objectif sont liées aux objectifs sur le champ de bataille.

Toutes ces cartes sont disponibles sur l'application du jeu ou sur notre site internet. Elles y sont tenues à jour et peuvent être facilement imprimées.




CARTES FIGURINE

Chaque figurine utilise une carte Figurine pour connaître ses attributs et ses capacités. Si les joueurs peuvent utiliser la même carte de référence pour plusieurs soldats, il est important de noter que les héros et les champions ont toujours des cartes Figurine uniques.







1 Il s'agit du type de figurine (héros, champion ou soldat) et du coût en pièces indiqué. Le coût en pièces indiqué pour les soldats est pour une seule figurine. Si vous souhaitez recruter plusieurs exemplaires de la même figurine, vous devez payer le nombre de pièces indiqué à chaque fois.



2 Il s'agit du nom, du titre et de l'emblème de la Maison de la figurine. L'emblème de la Maison détermine la faction de la figurine. Les héros et les champions portant le même nom ne peuvent jamais être inclus dans la même unité de guerre.

3  correspond à la volonté. Cela représente la force mentale d'une figurine et est utilisé pour divers effets de jeu lorsque c'est nécessaire. Une figurine à laquelle il est demandé de faire un lancer de  lance 1 dé. Pour réussir, elle doit obtenir un résultat supérieur ou égal à sa valeur de  avec ce dé.

Robert a une grande détermination et son  est donc de 5+. Il doit obtenir un résultat de 5 ou plus sur un dé pour réussir un test de .

4  correspond à la défense. Lorsque cette figurine subit des touches, lancez autant de dés que de touches reçues. Chaque dé ayant un résultat supérieur ou égal à  bloque 1 touche.

Robert porte une armure lourde, sa valeur de  est donc élevée à 5+. Il doit obtenir un résultat de 5 ou plus sur ses dés pour bloquer chaque touche reçue. Pour chaque touche non bloquée, il subit 1 .

5  représente le nombre de blessures que la figurine peut subir avant d'être tuée. Si, par le combat, les dégâts environnementaux ou les capacités spéciales, la figurine subit autant de blessures que sa valeur de , à la fin de l'action en cours, la figurine est tuée et retirée du champ de bataille.

Avec 4 , Robert est extrêmement résistant. Il peut subir quatre blessures avant d'être terrassé. C'est une véritable force de la nature !

6 Voici les modes d'attaque et les capacités de la figurine. Toutes les figurines n'ont pas forcément de mode d'attaque ou de capacités. Les modes d'attaque sont utilisés lorsqu'une figurine effectue une action d'attaque ou de charge.

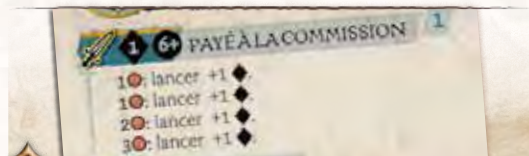


MODES D'ATTAQUE

est une **attaque de mêlée**. Elle est utilisée lorsqu'une figurine utilise ses PA pour attaquer au corps à corps ou lorsqu'elle charge. Ainsi, ne peut être utilisé que contre un ennemi engagé. La 1^{re} valeur que vous trouvez juste à droite de est le nombre de dés que vous lancez lorsque vous utilisez ce mode d'attaque. La 2^e valeur est le nombre que vous devez atteindre ou dépasser pour obtenir une touche avec chaque dé d'attaque.

est une **attaque à distance**. Elle est utilisée lorsqu'une figurine utilise des PA pour effectuer une attaque à distance. Ces attaques peuvent toucher un ennemi à n'importe quelle portée. Pour effectuer une attaque à distance, la figurine qui utilise doit être non-engagée et avoir une ligne de vue sur sa cible. La 1^{re} valeur que vous trouvez juste à droite de est le nombre de dés lancés lors de l'utilisation de ce mode d'attaque. La 2^e valeur est le nombre que vous devez atteindre ou dépasser pour obtenir une touche avec chaque dé d'attaque.

L'utilisation des modes d'attaque nécessite que les figurines dépensent des PA. Le montant requis est indiqué à côté du nom du mode d'attaque. La plupart des modes d'attaque peuvent être améliorés ou gagner des propriétés en dépensant des pièces supplémentaires. Ces pièces supplémentaires doivent être dépensées pour chaque action séparément. Chaque amélioration ne peut être utilisée qu'une seule fois par action.



Cette figurine possède un mode d'attaque, une attaque au corps à corps , appelée **PAYÉ À LA COMMISSION 1**. Le 1 signifie que ce mode d'attaque nécessite 1 PA pour être utilisé. Lorsque cette figurine l'utilise, elle lance 1 dé et doit obtenir un résultat de 6 ou plus pour obtenir une touche. **PAYÉ À LA COMMISSION 1** permet également au joueur de dépenser des pièces supplémentaires. Pour 1 , cette figurine peut lancer 1 dé supplémentaire. Il peut choisir d'ajouter un 2^e dé pour 1 supplémentaire, un 3^e dé pour 2 de plus et enfin un 4^e dé pour 3 de plus ! Cette attaque coûteuse permettrait à cette figurine de lancer 5 dés au total, chacun nécessitant 6+ pour générer une touche. Ladite attaque coûterait 7 pour être effectuée. La dépense de pièces supplémentaires doit être déclarée avant que les dés ne soient lancés. Si cette figurine choisit d'utiliser à nouveau **PAYÉ À LA COMMISSION 1** comme deuxième action, elle doit à nouveau dépenser des pièces pour bénéficier de ces bonus.

Certains modes d'attaque nécessitent de dépenser des pièces en plus du coût en PA de l'attaque. Cette carte l'indique avec la mention « Dépenser X » dans l'encadré de l'attaque, où « X » est le montant à dépenser pour chaque action d'attaque.

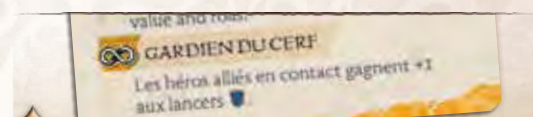


Le mode d'attaque de cette figurine nécessite 1 PA pour être utilisé. Il nécessite également que l'attaquant dépense 1 , bien qu'il puisse choisir de dépenser 1 ou non.

CAPACITÉS

Toutes les capacités qui ciblent une autre figurine alliée ou ennemie **n'activent pas** la cible. Même si la figurine ciblée doit effectuer une action, le fait de le faire n'active jamais ladite figurine.

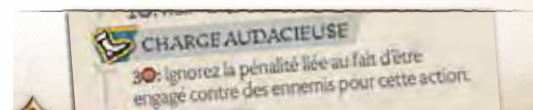
Une figurine ne peut bénéficier de la même capacité (avec un nom identique) qu'une seule fois à la fois. Même les capacités passives portant le même nom ne se cumulent pas sur une figurine.



Robert Baratheon est engagé avec l'ennemi et en contact avec deux gardes Baratheon de son unité de guerre. Il ne reçoit que +1 aux lancers de , car les deux GARDIEN DU CERF ne se cumulent pas.



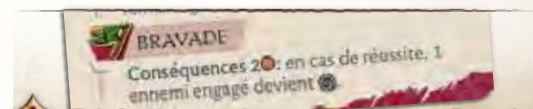
Les sont des capacités de déplacement. Elles peuvent être utilisées lorsqu'une figurine effectue une action de déplacement (voir page \$\$), qu'elle soit active ou non. Leur utilisation et la dépense de pièces (s'il y en a) doivent être déclarées lorsque l'action de déplacement est annoncée par le joueur. Ces capacités peuvent également être utilisées lorsque la figurine effectue une charge, qui est une action de 1 + **ATTACK 1**.




Avec **CHARGE AUDACIEUSE**, cette figurine peut dépenser 3 avant de faire une action de déplacement pour ignorer les ennemis qui la rendraient engagée.





Les sont des capacités de volonté. Elles peuvent être utilisées à chaque fois qu'une figurine effectue un test de .







Grâce à **BRAVADE**, Jon Connington peut dépenser 2 après avoir réussi un test de . Il peut alors rendre un ennemi avec lequel il est engagé .





Les  sont des capacités de défense. Elles peuvent être utilisées lorsqu'une figurine effectue un lancer de défense.


POUR LE ROI!
10: bloquez 1 touche si vous êtes en contact avec des héros alliés ou engagés face à des héros ennemis.
40: gagnez +3 à ce lancer.




Un Garde d'Honneur Targaryen est attaqué au corps à corps. Juste après que son attaquant ait déterminé ses touches, le Garde d'Honneur décide d'utiliser **POUR LE ROI!**. Il n'est pas engagé avec un héros, donc il ne peut pas utiliser la 1^{re} amélioration. Mais il peut utiliser la 2^e pour s'octroyer un bonus de +3 à ses lancers de  contre chaque touche en dépensant 4 .





Les  sont des capacités de blessure. Elles peuvent être utilisées à chaque fois qu'une figurine subit au moins 1  et avant que la figurine ne soit tuée.


LE PLUS VIEUX FRÈRE
40: Aemon effectue 1 test de . En cas de réussite, 1 figurine alliée au contact peut subir les  à sa place.



Cette figurine peut utiliser sa capacité **LE PLUS VIEUX FRÈRE** juste après avoir subi une . Elle doit dépenser 4  puis réussir un test de  pour faire subir à une figurine alliée au contact toute  qui la blesserait autrement.






Les  sont des capacités de commandement. Ce sont des actions propres à des unités spécifiques. Seule une figurine active peut utiliser les capacités de commandement. Une capacité de commandement n'active pas la figurine qu'elle cible.


LOYALEMENT REBELLE
10: ciblez 1 figurine ennemie à courte portée, elle devient . Ensuite, elle doit réussir 1 test de  ou devenir .


cette figurine peut utiliser **LOYALEMENT REBELLE** 1 lorsqu'elle est active. Elle doit dépenser 1 PA et 1  pour forcer 1 figurine ennemie à courte portée à devenir . Ensuite, cet ennemi doit réussir 1 test de  ou devenir .


Les  sont des capacités à déclenchement spécial. Chacune d'entre elles a, écrit sur son effet, une condition spécifique du moment où elle peut être utilisée. Ces capacités n'activent jamais une figurine utilisant la capacité ou une figurine ciblée par la capacité.

test instead.
RESSOURCES DE LA DOUAIRIÈRE
40: lorsqu'une figurine alliée à courte portée dépense , elle effectue 1 test de . En cas de réussite, elle gagne 10.

Cette figurine peut utiliser sa capacité spéciale **RESSOURCES DE LA DOUAIRIÈRE** dès qu'une figurine alliée à courte portée a dépensé . Le joueur de cette figurine doit annoncer l'utilisation de cette capacité juste après la résolution de l'action dépensant . Cela ne mettrait pas fin à l'activation de la figurine et n'activerait pas cette figurine. Elle doit dépenser 4  pour faire effectuer à la figurine un test de  qui, s'il est réussi, redonne 1 .

Les  sont des capacités passives. Celles-ci sont toujours actives.

GARDIEN DU CERF
Les héros alliés en contact gagnent +1 à leurs lancers de .

Cette figurine bénéficie de la capacité passive **GARDIEN DU CERF** lorsqu'elle est applicable. Les héros alliés en contact avec cette figurine gagnent +1 à leurs lancers de .

Toute **CAPACITÉ 0** est une action gratuite. La 1^{re} fois qu'une action gratuite est utilisée lors d'une activation, elle ne nécessite pas de dépenser des PA. Une figurine peut effectuer d'autres actions gratuites pendant son activation en dépensant 1 PA pour chaque action gratuite au-delà de la première.

RÈGLES SPÉCIALES DES CAPACITÉS

De nombreuses capacités partagent des règles et des termes spécifiques décrits ci-dessous. Si une carte contredit l'une des règles ci-dessous, c'est toujours la carte qui a la priorité.


+1 CASE

Lorsqu'une capacité décrit qu'une figurine peut se déplacer de +1 case, il s'agit toujours d'une case qu'elle peut légalement occuper.

CONSÉQUENCES

Certaines capacités ont un effet de conséquences, généralement associé à un coût en pièces. Ces effets peuvent être utilisés après que les dés initiaux ont été lancés et que l'action normale a été résolue. Dans le cas des actions d'attaque et des capacités de défense, le moment de leur utilisation est spécifié dans la section d'attaque (voir page \$\$).

Si une figurine active utilise un effet de conséquences, celui-ci est toujours considéré comme faisant partie de l'activation de la figurine. L'utilisation d'un effet de conséquences ou d'une capacité n'active pas une figurine.

10: Roi +2 touches.
RIPOSTE EXPÉRTE 1
Conséquences 10: l'attaquant engagé subit 1 .

Après avoir été attaqué au corps à corps, cette figurine peut choisir de dépenser 1  pour faire subir 1  à la figurine attaquante.

ÉLOIGNÉ

Une figurine ennemie contrainte de s'éloigner doit terminer ce déplacement obligatoire le plus loin possible de la figurine qui a initié l'action d'éloignement. Si, pour une raison quelconque, il n'y a pas de cases **OUVERTES** disponibles, la figurine n'est pas déplacée.

ENGAGÉ/NON-ENGAGÉ

Une figurine en contact avec une figurine ennemie (dans des cases adjacentes et ayant une LdV l'une vers l'autre) est considérée comme engagée. Une figurine qui n'est pas en contact avec une figurine ennemie est considérée comme non-engagée.



Ces 2 figurines sont engagées. Elles se trouvent dans des cases adjacentes et partagent une LdV l'une vers l'autre.



Cet Archer est non-engagé. Un Garde n'est pas dans une case adjacente, et celui qui est dans une case adjacente n'a pas de LdV avec l'Archer à cause du mur qui les sépare.

SE RAPPROCHER

Les déplacements Se rapprocher sont obligatoires. Une figurine qui doit se rapprocher d'une autre figurine doit parcourir la distance la plus courte pour finir en contact avec la figurine qui a initié le déplacement Se rapprocher. Cela peut signifier contourner des obstacles ou d'autres figurines.



CARTES AGENDA

Les unités de guerre ont de nombreuses raisons de s'affronter sur le champ de bataille. Elles sont représentées par des cartes Agenda, piochées par les joueurs au début de la bataille (voir Jouer au jeu, page \$\$). Les cartes Agenda sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées, soit à la fin de la bataille, soit lorsque cela est spécifié sur la carte.

Dans *Song: Tactics*, il existe 5 agendas uniques pour votre unité de guerre :

permet au joueur de marquer 2 PV lors de la phase de fin du dernier round de la bataille si aucun de ses héros n'a été capturé ou tué.

permet au joueur de marquer 2 PV dès qu'il dépense ces derniers avant son adversaire.

est comptabilisée lors de la phase de fin du dernier round de la bataille si le joueur qui a tiré l'agenda contrôle plus d'objectifs que son adversaire. Si c'est le cas, le joueur qui a tiré cet agenda marque 2 PV.

peut être joué au début de l'activation d'une figurine d'un soldat allié. Ce soldat effectue immédiatement **ATTACK 1** comme action gratuite, avant d'annoncer sa première action.

Lors de la phase de fin du dernier round de la bataille, le joueur qui a tiré l'agenda marque 2 PV s'il a au moins 2 figurines de soldat dans n'importe quelle zone de déploiement de son adversaire.

Les peuvent être jouées au début de l'activation d'une figurine allié. Cette figurine effectue immédiatement **ATTACK 1** comme action gratuite, avant d'annoncer sa première action. Lors de la phase de fin du dernier round de la bataille, le joueur qui a tiré l'agenda marque 2 PV s'il a tué tous les héros et champions ennemis.

CARTES MOTIVATION

A *Song of Ice & Fire* est empli de personnages hauts en couleur, animés par des émotions puissantes : la peur, la colère, la vengeance, l'honneur, l'amour, etc. Ces émotions engendrent ambitions, trahisons et meurtres dans le monde de Westeros. Dans *Song: Tactics*, nous appelons motivations les forces qui animent nos héros. Il est difficile, mais gratifiant de les satisfaire au cours de la partie. Il y a un nombre limité d'objectifs qui permettent de marquer des PV et de gagner la partie. Les PV accordés par les motivations peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite. Marquer des PV grâce aux motivations est aussi important que d'empêcher votre adversaire de faire de même.

Chaque héros possède une carte Motivation unique. Les motivations peuvent nécessiter des PA, avoir un coût en pièces (généralement seulement) , ou nécessiter des déclencheurs spécifiques. Toutes les règles qui s'appliquent aux capacités liées à une icône s'appliquent également aux motivations liées à la même icône.

Au début de la partie, les cartes Motivation sont utilisées sur leur face « Vivant » et ne peuvent marquer des points que sur cette face. Juste avant qu'un héros ne soit tué, retournez sa carte Motivation du côté « Décédé » . Cette face est utilisée immédiatement et permet au joueur qui la contrôle de marquer des PV même si le héros a été retiré du jeu.



Côté vivant



Côté décédé

Lorsque toutes les conditions pour marquer des motivations sont remplies et que le est dépensé, le joueur marque des PV ! Contrairement aux PV marqués pendant la phase de fin, les PV gagnés grâce aux motivations sont marqués immédiatement.



La motivation de Robert est une capacité de déclenchement spéciale. Lorsqu'il tue un champion ennemi, il peut dépenser 1 pour marquer 1 PV. Lorsqu'il tue un héros ennemi, il peut dépenser 2 pour marquer 3 PV. Robert peut faire cela tant qu'il a à dépenser et des ennemis à tuer.



Lorsque Robert est tué, sa motivation côté décédé est également une capacité spéciale à déclencher. Elle peut toujours être utilisée même lorsque Robert a été tué.

CARTES OBJECTIF

Les objectifs sur les champs de bataille de *Song: Tactics* donnent des avantages tactiques ou situationnels à ceux qui les contrôlent. Ils sont représentés par 10 mini-cartes Objectif. Une fois que les joueurs ont choisi un scénario et placé tous les terrains et éléments sur la carte, ils doivent piocher et placer les cartes Objectif (voir page \$\$). Une figurine qui contrôle un objectif peut, lors de son activation, utiliser l'action associée à la carte attachée à l'objectif.

ASSEMBLER VOTRE UNITÉ DE GUERRE

Toutes les figurines d'une unité de guerre doivent appartenir à la même faction : leurs cartes Figurine doivent porter le même emblème de Maison. Certaines figurines d'une même faction ont des loyautés différentes, leurs cartes portent un emblème de Maison commun, mais cet emblème est marqué d'un sigil. Les figurines d'une même faction, mais avec des sigils différents, ne peuvent jamais faire partie de la même unité de guerre.

FIGURINES NEUTRES

Les figurines neutres peuvent être recrutées dans une unité de guerre composée uniquement de membres de leur propre faction ou peuvent rejoindre une unité de guerre composée de membres d'une autre faction. Jusqu'à 1 héros neutre, 1 champion neutre et 1 soldat neutre peuvent rejoindre une unité de guerre d'une autre faction.

Chaque figurine d'une unité de guerre coûte des pièces pour être recrutée. La valeur en pièces est indiquée sur la carte Figurine, dans le coin supérieur gauche. Chaque scénario détermine le nombre de pièces que chaque joueur peut dépenser pour constituer son unité de guerre. Dans tous les cas, votre unité de guerre ne peut jamais contenir plus de figurines que le nombre de pièces de cuivre que vous possédez.



si le scénario dicte que les deux unités de guerre sont 2 - 4 - 12, elles ne peuvent pas avoir plus de 12 figurines au total.

Il existe 3 tailles d'unités de guerre:

- 2 - 4 - 12 par joueur est une partie de petite taille avec un champ de bataille de taille adaptée.
- 3 - 6 - 18 par joueur est une partie standard nécessitant une table de taille moyenne.
- 4 - 8 - 24 par joueur est une grande partie qui se joue sur deux heures environ.

Pour assembler leurs unités de guerre, les joueurs additionnent les coûts en pièces de toutes les figurines qu'ils veulent jouer, sans dépasser la limite imposée par le scénario. Ils peuvent également choisir de dépenser pour une ou plusieurs cartes Équipement, qui doivent être attribuées à une figurine spécifique.

Lorsqu'ils assemblent leurs unités de guerre, les joueurs doivent dépenser autant de pièces et que possible et ne peuvent pas échanger un type de pièce contre un autre. Ils peuvent dépenser des pour des soldats ou des équipements, sans dépasser la limite imposée.

Récupérez chaque type et nombre de pièces pour la taille de la partie donnée. Chaque fois que vous ajoutez une figurine à votre unité de guerre, retirez son coût en pièces du groupe ainsi constitué. Vous saurez ainsi exactement le nombre de pièces qu'il vous reste et vous n'oublierez pas d'en utiliser. Gardez-les à portée de main. Vous en aurez besoin pendant la bataille.




D'après sa carte Figurine, nous pouvons voir que Robert, sur son cheval, coûte 3 - 1. Comme il coûte de l'or, c'est un héros. Une partie standard se joue avec une unité de guerre qui vaut 3 - 6 et 18. Recruter Robert vous laisserait 0 - 5 et 18 pour assembler le reste de votre unité de guerre. Comme Robert coûte 3 - 1 pour être recruté, il ne peut jamais faire partie de votre unité de guerre dans une partie de petite taille, car celles-ci n'autorisent que 2 par joueur.



Robert à pied ne coûte que 2. Il peut faire partie d'une unité de guerre de petite taille, mais le recruter vous ferait dépenser tous vos et cela vous empêcherait donc de recruter un autre héros.

JOUER LA PARTIE

Maintenant que vous avez constitué votre unité de guerre, nous pouvons jouer la partie. Avant le début de la bataille, les joueurs réunissent toutes les figurines de leur unité de guerre, ainsi que leur équipement s'ils en ont. Chaque joueur récupère une réserve de pièces, comme le prévoit le scénario. Un joueur qui n'a pas dépensé toutes les pièces allouées lors de la création de son unité de guerre a toujours accès au nombre total de pièces donné par le scénario, à dépenser lors de la bataille.

Au début de la partie, chaque joueur lance un  et relance en cas d'égalité. Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat peut choisir l'une des deux options suivantes :


- choisir une zone de déploiement pour son unité de guerre. Son adversaire doit utiliser l'autre zone de déploiement, mais choisit le joueur qui reçoit le pion 1^{er} joueur.
- choisir le joueur qui reçoit le pion 1^{er} joueur. Son adversaire choisit une zone de déploiement pour son unité de guerre, forçant ainsi l'autre joueur à commencer dans l'autre zone de déploiement.

Le 1^{er} joueur mélange les cartes Objectif et les conserve face cachée. Son adversaire prend un objectif au hasard, tire la première carte du paquet et la place à côté de l'objectif choisi. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les objectifs du champ de bataille aient reçu une carte Objectif.

Chaque joueur mélange son propre paquet de 5 cartes Agenda uniques et en tire 2. Il en choisit une et remet l'autre carte dans son paquet d'agendas. La carte sélectionnée correspond à son agenda caché.

Le 1^{er} joueur place ensuite ses figurines sur le champ de bataille dans sa zone de déploiement. Puis son adversaire place ses figurines dans l'autre zone de déploiement. Ces zones sont délimitées sur chaque carte de scénario par des lignes dorées ou argentées. Les zones de déploiement sont parfois divisées en plusieurs parties du champ de bataille, en fonction du scénario joué. Tant que la zone est délimitée par la même couleur, les figurines d'une même unité de guerre peuvent se déployer dans ces zones.

Lorsqu'ils placent leurs figurines, les deux joueurs doivent commencer par placer tous leurs héros, puis tous leurs champions et enfin tous leurs soldats. Les deux joueurs doivent occuper autant de cases que possible dans leurs zones de déploiement respectives. S'il ne reste pas assez de place dans leur zone de déploiement avant le début du 1^{er} round, les figurines restantes doivent être placées pendant le 1^{er} round.





Lors de son activation, une figurine qui n'a pas été déployée peut être placée n'importe où à l'intérieur de la zone de déploiement du joueur pendant le 1^{er} round. Placer une figurine de cette façon nécessite de dépenser 1 , comme pour une activation normale, et la figurine est activée pour ce round. Si une figurine n'est pas sur le champ de bataille avant la phase de fin du 1^{er} round, elle est tuée. Les règles spéciales de certains scénarios peuvent en disposer autrement.

Une fois que toutes les figurines sont sur le champ de bataille (ou que toutes les zones de déploiement sont remplies), les joueurs résolvent leurs capacités déclenchées au début de la partie, en commençant par le 1^{er} joueur. Les figurines qui ne sont pas sur le champ de bataille ne peuvent pas utiliser ces capacités. Lorsque cela est fait, le 1^{er} round de la partie commence.




ROUND DE JEU

Au début du round, le 1^{er} joueur doit effectuer le 1^{er} tour :

1. Il doit activer une figurine (ou passer s'il le peut, voir ci-dessous) et terminer l'activation de cette figurine.
2. Son adversaire joue ensuite son tour. Il doit activer une figurine et terminer l'activation de cette figurine.
3. C'est ensuite à nouveau au tour du 1^{er} joueur. Il doit activer une figurine qui n'a pas été activée.
4. Continuez à jouer chacun votre tour jusqu'à ce que toutes les figurines de l'unité de guerre des deux joueurs aient été activées. Comme indiqué ci-dessus, chaque figurine ne peut être activée qu'une seule fois au cours d'un round.
5. Une fois que toutes les figurines pouvant être activées l'ont été, le round est terminé. La phase de fin commence alors. Le pion de 1^{er} joueur est remis à l'adversaire.
6. Le round suivant commence. Le nombre de rounds d'une partie est déterminé par le scénario.


Le round d'un joueur est terminé s'il n'a plus de , même s'il lui reste des figurines à activer. Son adversaire peut activer toutes les figurines restantes de son unité de guerre, l'une après l'autre, tant qu'il lui reste des  pour les activations. Il en va de même si un joueur n'a plus de figurines à activer, même s'il lui reste des . Son adversaire peut activer toutes les figurines qui lui restent, tant qu'il lui reste  pour le faire.


ACTIVER UNE FIGURINE

À son tour de jeu, un joueur doit activer une figurine. Il doit le faire s'il lui reste des figurines qui n'ont pas été activées ce tour-ci, et s'il a des  disponibles. Pour activer une figurine, le joueur doit dépenser 1 . Il le place à côté du socle de la figurine, afin que tous les joueurs puissent facilement voir quelles figurines ont été activées ce round-ci. Ce  est dépensé pour le round et est rendu au joueur au début du round suivant.

Une figurine qui est activée dispose de 2 points d'action (PA). Ceux-ci peuvent être dépensés librement à partir de la liste d'actions ci-dessous. Une figurine contrôlant un objectif peut également accéder à l'action spécifique accordée par l'objectif. Chaque action porte un nom suivi d'un chiffre. Ce chiffre correspond au nombre de PA nécessaires pour effectuer l'action. Les figurines peuvent continuer à effectuer des actions une par une tant qu'il leur reste des PA ou des actions gratuites.

Robert Baratheon est en combat avec un Garde d'Honneur Targaryen. Il est activé et choisit de dépenser 1 PA pour attaquer lors de sa 1^{re} action. Cela tue le Targaryen. Robert est maintenant non-engagé, peut avancer, et peut utiliser son 2^e PA.

Si un joueur a moins de figurines à activer que son adversaire, il peut choisir de passer. Passer permet de gagner du temps. Le joueur dépense 2  et passe donc son activation. Son adversaire doit activer l'une de ses figurines. Il ne peut pas passer à ce moment-là.

Un joueur peut passer plusieurs fois dans un round, tant qu'il a des  à dépenser et moins de figurines à activer que son adversaire à chaque fois.


Une fois qu'une figurine a été activée, elle ne peut plus l'être une seconde fois au cours du même round. Ladite figurine doit attendre d'être à nouveau activée lors du round suivant.

Certaines règles spéciales peuvent faire perdre 1 PA à une figurine, ou lui faire gagner un 3^e PA. Dans tous les cas :

- Une figurine ne peut jamais effectuer plus de 3 PA par activation.
- Une figurine ne peut jamais effectuer plus de 2 PA + une ACTION O gratuite par activation.
- Une figurine a toujours au moins 1 PA, même si elle devait avoir perdu tous ses PA.

LA PHASE DE FIN

Lorsqu'aucun joueur ne peut plus activer de figurine, le round s'achève. Résolez la phase de fin :


- Les joueurs peuvent utiliser les effets de fin de round.
- Chaque figurine qui contrôle un objectif rapporte 1 PV à son joueur.
- Le joueur qui détient le plus de  marque 1 PV.
- Des PV supplémentaires peuvent parfois être gagnés grâce aux règles spéciales des scénarios.
- Certains effets de jeu qui durent jusqu'à la fin du round sont retirés.
- Les joueurs vérifient si la partie se termine. Si la partie se termine, les joueurs peuvent utiliser les effets de fin de partie.

La partie se termine si :

- Les joueurs ont résolu la phase de fin du dernier round de la partie comme indiqué par le scénario.
- Une règle spéciale du scénario exigeant la fin de la partie est satisfaite.
- Une règle spéciale du scénario qui accorde la victoire à un joueur est satisfaite.

Les conditions de victoire varient pour chaque scénario. Si aucune n'est spécifiée, additionnez tous les PV de chaque joueur (objectifs, motivations, cartes Agenda, etc.), et le joueur qui a le plus de PV gagne la partie.

Si la partie ne se termine pas :

- Tous les  dépensés pendant le round sont rendus à leur propriétaire.
- Le joueur possédant le pion 1^{er} joueur le donne à son adversaire.
- Un nouveau round commence.

Si un joueur perd toutes ses figurines, la partie s'arrête. Le joueur dont les figurines restent sur la table marque 2 PV par round restant à jouer, y compris le round en cours. Si un joueur abandonne, il perd et ne peut plus marquer de PV. Son adversaire marque 3 PV pour chaque round restant à jouer, y compris le round en cours.

LISTE DES ACTIONS

ACTION DE DÉPLACEMENT 1

Une figurine assignée à une action de déplacement peut se déplacer jusqu'à 3 cases **OUVERTES** sur le champ de bataille, 1 case à la fois, dans n'importe quelle direction. Les figurines doivent avoir un chemin de cases **OUVERTES** libres jusqu'à leur destination et ne peuvent passer que par des cases **OUVERTES** vides, à moins qu'elles ne soient occupées par une figurine alliée. Une figurine n'a pas besoin de faire tout son déplacement lorsqu'elle effectue une action de déplacement.

Si, à n'importe quel moment de son déplacement, une figurine entre dans une case qui la rend engagée, elle s'arrête immédiatement et son action de déplacement prend fin.

Si une figurine entre dans une case qui a un effet de terrain, l'effet s'applique immédiatement, même si l'action de déplacement n'est pas encore terminée.

Si une figurine est engagée, elle ne peut se déplacer que d'une case avec son action de déplacement. Si cette action de déplacement rend la figurine non engagée, elle peut utiliser une seconde action de déplacement pour se déplacer normalement.


Les figurines ne peuvent pas se déplacer entre deux cases qui bloquent le déplacement.



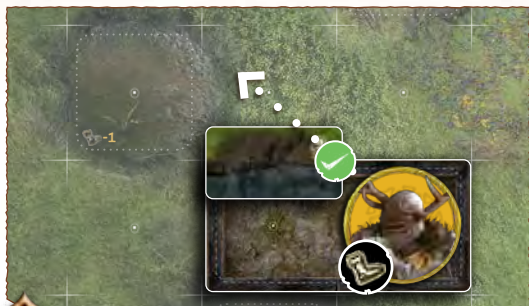
Ce Garde d'Honneur Targaryen ne peut pas se déplacer entre ces deux rochers. Leurs cases sont **BLOQUÉES** et bloquent donc le déplacement et la LdV.

Une figurine peut se déplacer en diagonale autour d'une case **BLOQUÉE** si l'autre case en diagonale est **OUVERTE**. Chaque fois qu'une figurine se déplace en diagonale, elle doit choisir 1 des 2 cases qui composent cette diagonale et appliquer tous les effets du terrain à partir de cette case.



Ce Garde d'Honneur Targaryen peut se déplacer en diagonale au-delà du rocher, en choisissant de passer à travers le feu de camp (qui est **OUVERT**). Ce faisant, il subit 1  à cause du feu.

Se déplacer autour d'un mur fonctionne de la même manière. Le mur fonctionne comme une case **BLOQUÉE**, mais toute ouverture permet un déplacement en diagonale.



Les lignes en pointillés de part et d'autre de l'ouverture indiquent des murs. Les figurines ne peuvent ni voir ni se déplacer à travers, comme si elles étaient **BLOQUÉES**. Robert peut effectuer un déplacement pour sortir de la cabane, malgré le mur devant lui, car la case à sa gauche est **OUVERTE**.

DÉPLACEMENT DES GRANDES FIGURINES

Lorsqu'une grande figurine se déplace, choisissez l'une des quatre cases qu'elle occupe et déplacez-la jusqu'à 3 cases. La grande figurine peut se réorienter de n'importe quelle manière à son arrivée, à condition que chaque case soit inoccupée.

Les grandes figurines ne sont jamais engagées lorsqu'elles effectuent une action de déplacement.



Robert Baratheon, Roi Rebelle Monté déclare une action de déplacement. Grâce à sa capacité passive « Roi Rebelle », il peut se déplacer d'une case supplémentaire lors d'une action de déplacement, pour un total de 4 cases. Pendant son déplacement, il peut passer entre les deux arbres, même s'il s'agit d'une grande figurine. Il choisit une des quatre cases qu'il occupe et se déplace de quatre cases. À l'arrivée, il se réoriente librement, tant qu'il n'occupe que quatre cases libres.

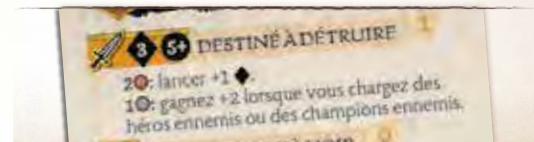
La case choisie détermine si la figurine subit les effets du terrain.

Si la case choisie traverse une rivière, la figurine subit une pénalité de déplacement. Si elle n'a pas traversé un feu de camp, mais que le reste des cases occupées par la figurine l'a traversé, la figurine ne subit pas de

ACTION D'ATTAQUE

Pour utiliser l'action d'attaque, une figurine doit avoir un mode d'attaque. La figurine doit avoir une capacité marquée et/ou , sinon elle ne peut pas utiliser l'action d'attaque. À côté du nom du mode d'attaque se trouve le coût en PA de l'action.

Chaque mode d'attaque est associé à 2 valeurs :











- La **1re** est le nombre de dés d'attaque : le nombre de que vous lancez lors de l'attaque.
- La **2e** est la valeur d'attaque : le nombre cible à égaliser ou à battre avec chaque dé d'attaque pour générer des touches.




Certains modes d'attaque coûtent des pièces ; assurez-vous qu'il vous en reste suffisamment avant d'attaquer. De nombreux modes d'attaque permettent de modifier les dés d'attaque ou la valeur d'attaque en dépensant des pièces. Ceci est mentionné en même temps que le mode d'attaque.

Le mode d'attaque ne peut être utilisé que contre un ennemi engagé. Il doit se trouver sur une case adjacente et les deux figurines doivent partager une LdV.



Le mode d'attaque peut être utilisé contre un ennemi à n'importe quelle distance, tant que la figurine utilisant n'est pas engagée et qu'il a une LdV vers sa cible.

SÉQUENCE D'ATTAQUE :











1. Une figurine assignée à une action d'attaque choisit un de ses modes d'attaque, si elle en a plus d'un.
2. L'attaquant déclare s'il dépense une pièce pour modifier le mode d'attaque, si possible.
3. L'attaquant choisit 1 figurine cible et lance le nombre de dés d'attaque indiqué par le mode d'attaque, y compris les dés supplémentaires accordés par les capacités. Chaque résultat égal ou supérieur à la valeur d'attaque est une touche.
4. Le défenseur déclare s'il utilise une capacité pour modifier la valeur de  de sa figurine, en dépensant des pièces si nécessaire.
5. Le défenseur lance autant de dés  que de touches reçues. Chaque  obtenant un résultat supérieur ou égal à son  bloque 1 touche.
6. Chaque touche non bloquée fait subir au défenseur 1 .
7. Si le mode d'attaque de l'attaquant a un effet de conséquences, il peut être utilisé maintenant. Dépensez le coût en pièces requis, s'il y en a.
8. Si le défenseur a une capacité de conséquences , elle peut être utilisée maintenant. Dépensez le coût en pièces requis, s'il y en a.
9. Les soldats qui ont subi toutes leurs  sont tués. Ils sont retirés du champ de bataille. Les champions et les héros qui ont perdu toutes leurs  à cause d'une attaque au corps à corps peuvent être soit tués, soit capturés. L'attaquant choisit. Dans les deux cas, ils sont retirés du champ de bataille (voir les champions et héros capturés page \$\$).

Tous les  et  qui pourraient être attachés aux figurines retirées du champ de bataille sont défaussés pour le reste de la partie, tous les  pour le reste du round.


10. Après avoir utilisé une attaque au corps à corps, un attaquant non engagé peut faire une avancée de 1 case dans une case précédemment occupée par une figurine tuée par l'action d'attaque précédente. Une grande figurine peut se réorienter après avoir fait une avancée, si c'est possible.




Tout  d'attaque ayant obtenu un 10 naturel inflige 1 touche supplémentaire au défenseur.
 Tout  de défense ayant obtenu un 10 naturel bloque avec succès 1 touche, sans tenir compte des modificateurs



Un Stark active (1 ) et déclare une attaque contre un Lannister. Le Stark sait que son adversaire est un dur à cuire et veut maximiser les dégâts tout de suite. Il décide de dépenser 7  supplémentaires pour lancer autant de  que possible grâce à PAYÉ À LA COMMISSION 1. Le dé d'attaque de base du Stark est de 1, plus 4 après la dépense pour un total de 5 . Leur valeur d'attaque est de 6+ et il obtient 6, 5, 7, 3 et 9. Le 5 et le 3 sont des échecs, le 6, le 7 et le 9 donnent 3 touches. La  du Lannister est excellente à 6+ et il doit lancer 3  de défense, 1 pour chaque touche. Il obtient 7, 6 et 5. Il bloque donc 2 touches avec le 7 et le 6, subissant ainsi 1  à cause du 5. Comme il vient d'utiliser sa , il peut maintenant utiliser sa capacité RIPOSTE EXPERTE, qui est une conséquence. Il dépense 1  et inflige 1  au Stark.

ACTION DE CHARGE 2

Une charge combine une action  1 et une action ATTACK 1, dans cet ordre. Pour déclarer une charge, une figurine doit être non-engagée et avoir une LdS vers sa figurine cible.


La figurine qui charge doit effectuer 1 action  1 vers sa cible et, si elle est engagée avec la cible, 1 action ATTACK 1 contre cette cible en utilisant le mode d'attaque . Cette attaque bénéficie de +1 , pour représenter l'élan de la charge.

SÉQUENCE DE CHARGE :


1. Le joueur actif annonce la charge.
2. Il annonce l'action de déplacement et l'action d'attaque en même temps.
3. Il annonce s'il dépense des pièces ou utilise une capacité pour l'action de déplacement et l'action d'attaque.
4. Il dépense toutes les pièces nécessaires.
5. Le joueur actif choisit une cible puis résout les deux actions de la charge.


Certaines capacités du mode d'attaque ne peuvent être utilisées que lorsqu'une figurine charge.

ACTION DE CHARGE DE TERRAIN 2

Certains terrains, comme les portes ou les fenêtres, peuvent être détruits par le seul élan d'une figurine qui charge. Contrairement à une charge normale, une figurine n'est pas obligée d'avoir un mode d'attaque  pour effectuer une action de charge de terrain. Les terrains qui peuvent être chargés avec succès avec cette action sont indiqués dans la description du terrain avec un nombre de dés à lancer et un score à évaluer ou à battre :



Une charge de terrain combine une action  1 et une action SPECIAL ATTACK 1, décrites ci-dessous, dans cet ordre. Pour annoncer une charge de terrain, une figurine doit être non-engagée et avoir une LdV vers le terrain cible.

La figurine qui charge doit effectuer 1 action  1 vers sa cible et si elle entre en contact avec la cible, faire un lancer pour l'action SPECIAL ATTACK 1. Le premier chiffre de la description du terrain correspond au nombre de dés lancés par la figurine effectuant l'action. Si au moins un dé est supérieur ou égal à la valeur cible (le deuxième chiffre), l'action de charge de terrain est un succès. L'élément de terrain est détruit et son pion est retourné. Si le terrain est détruit avec succès, la figurine qui a effectué l'action de charge de terrain peut avancer d'une case.

Les actions accordées par les capacités des figurines n'activent pas les figurines qui les reçoivent. Elles doivent être utilisées immédiatement.

MOTS SAGES

4: 1 héros ou champion allié à courte portée peut effectuer 1 test . En cas de réussite, il peut effectuer 1 action.

Jon Arryn utilise MOTS SAGES 0 sur Robert Baratheon. Robert réussit son test de et peut effectuer 1 ACTION 1 immédiatement. S'il ne le fait pas, il perd cette action. Robert peut effectuer cette action même s'il a déjà été activé. Il ne s'active pas en effectuant cette action.

Si votre adversaire oblige une de vos figurines à effectuer une action, vous gardez le contrôle de votre figurine, choisissez son déplacement et effectuez un lancer de dé pour son attaque si nécessaire.

CAPACITÉ 0, 1 ou 2

Certaines capacités nécessitent de dépenser des PA pour être utilisées. Une capacité qui nécessite des PA est écrite de la façon suivante : « Nom de la capacité X », où X correspond au nombre de PA nécessaires pour l'utiliser.

INTERACTION 0, 1 ou 2

Une figurine en contact avec un élément peut interagir avec lui en utilisant cette action. Les éléments susceptibles d'interaction sont marqués d'un ou d'un . Ceux-ci renvoient toujours aux règles spécifiques de l'élément dans le livret de règles. Rappelez-vous que vous devez interagir avec un , mais que vous pouvez choisir d'interagir ou non avec un . Certaines actions d'interaction peuvent coûter des PA.

ACTION INACTIVITÉ 1

Il arrive qu'une figurine ait besoin de rester sur place, de défendre un objectif ou de rester cachée. Pour ce faire, vous pouvez utiliser l'action d'inactivité. La figurine ne fait rien.

CHAMPIONS CAPTURÉS ET HÉROS

Lorsqu'un champion ou un héros devrait être tué par une attaque au corps à corps, l'attaquant peut choisir à la place de capturer ce champion ou ce héros. La figurine capturée reste en vie avec 1 restante, mais est retirée du champ de bataille. Il perd toutes ses capacités, ne peut pas être activé, et les héros capturés ne peuvent pas satisfaire leur motivation. Placez une sur la figurine qui a capturé le champion ou le héros. Une figurine ne peut avoir qu'une seule à un moment donné.

Lorsqu'une figurine avec une est tuée, avant de faire une avancée, placez le champion ou le héros capturé sur la case de la figurine, non activé et avec 1 restant. Pendant la phase de fin, le joueur avec le plus de figurines ennemies capturées marque 1 PV. Les grandes figurines ne peuvent pas être capturées.

SCÉNARIOS ET MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Maintenant que vous avez courageusement parcouru les règles, il est temps de jouer. Allez voir le scénario « Apprendre à jouer » ci-dessous et rassemblez tout le matériel nécessaire pour représenter le champ de bataille. Le scénario vous indique le nombre de pièces dont vous disposez pour constituer votre unité de guerre. Une fois votre unité de guerre constituée, placez les tuiles et tous les éléments (portes, objectifs, pions butin, etc.) nécessaires sur ces tuiles en suivant simplement la carte de scénario.

Vous pouvez maintenant lancer les dés et faire tomber les têtes ! Bonne partie à vous !



PIONS EQUIPMENT

2 **POUDRE AVEUGLANTE**

Une fois par partie, défaussez ce pion avant qu'une figurine ennemie engagée ne lance un dé. Vous pouvez changer le résultat d'un dé en 1.

1 **PORTE-BONHEUR**

Une fois par partie, défaussez cette carte avant de lancer un dé pour cette figurine. Vous pouvez changer le résultat d'un dé en 10.

2 **FLASQUE DE STRANGLER**

Une fois par partie, si cette figurine devait être capturée, défaussez cette carte pour la tuer à la place.

Unique -1 par unité de guerre

2 **ACIER CHÂTEAU**

Cette figurine gagne +1 aux lancers de .

Unique -1 par unité de guerre

1 **LAIT DE PAVOT**

Cette figurine ne peut pas devenir .

Unique -1 par unité de guerre

2 **ACIER VALYRIEN**

Cette figurine gagne +1 aux lancers d'attaque pour tous les modes d'attaque .

Unique -1 par unité de guerre

1 **FLASQUE D'HYDROMEL**

Cette figurine gagne +2 aux lancers de .

1 **CHANDELLE DE VERRE**

Cette figurine d'infanterie a une LdV sur toutes les autres figurines.

Unique -1 par unité de guerre

1 **ARMURE ANCESTRALE**

Cette figurine gagne +1 aux lancers de .

2 **DAGUES D'OBSIDIENNE**

Une fois par partie, défaussez cette carte avant de lancer des dés pour un mode d'attaque . Si cette attaque inflige au moins 1 blessure, le défenseur est tué sans tenir compte des blessures restantes et ne peut pas être capturé.

Unique -1 par unité de guerre

2 **BAUME DE GUÉRISON**

Une fois par partie, lorsque cette figurine s'active, défaussez cette carte pour restaurer 2 en tant qu'action gratuite.

Unique -1 par unité de guerre

2 **BOTTES IMMACULÉES**

Cette figurine d'infanterie gagne +1 case à chaque action de déplacement.

1 **ARME ANCESTRALE**

Cette figurine gagne +1 aux lancers d'attaque pour tous les modes d'attaque

1 **POINTES DE FLÈCHES EN ACIER**

Cette figurine gagne +1 aux lancers d'attaque pour tous les modes d'attaque .

2 **SAINTE ICÔNE**

Cette figurine ne peut pas devenir .

Unique -1 par unité de guerre



TERRAINS

TERRAIN SURÉLEVÉ



Les figurines en terrain surélevé gagnent +2 aux lancers d'attaque contre les ennemis qui ne sont pas en terrain surélevé.



PORTE EN BOIS



Retournez ce pion.



PORTE OUVERTE



Retournez ce pion.

GRANDE PILE DE CADAVRES



Effectuez 1 test . En cas de succès, toutes les cases bloquées par cette pile de cadavres comptent comme des cases ouvertes pour cette figurine jusqu'à la fin du tour.

FEUILLES MORTES



Lorsqu'une figurine entre dans cette case, retournez ce pion. S'il s'agit d'un fossé avec pieux, elle subit 1 .

FOSSÉ AVEC PIEUX



Lorsqu'une figurine entre dans cette case, elle subit 1 touche. Les grandes figurines subissent 2 touches.

