

LE JEU DE PLATEAU
De George R. R. Martin

LE TRÔNE DE FER



TEMPÊTE DE LAMES
EXTENSION

Extension créée par
Corey Koriecza et
Christian T. Petersen



Le Trône de fer : Extension Tempête de Lames

Merci d'avoir acheté cette extension pour le jeu de plateau Le Trône de fer. Cette extension comprend le nouveau jeu TEMPÊTE DE LAMES, prévu pour quatre joueurs (avec un nouveau plateau), qui permet aux joueurs de revivre les batailles le long du fleuve du Trident lors de la Guerre des Cinq Rois, racontée dans la Geste de la Glace et du Feu. Ce nouveau jeu utilise des règles et du matériel original dont les pions Chef, les cartes Tactique, et de nouvelles cartes Westeros et Maison. La plupart des nouveaux éléments peuvent être utilisés avec le jeu de base pour donner aux joueurs de nouvelles possibilités et expérience de jeu.

Utiliser cette Extension

Ce livret de règles est divisé en plusieurs parties. La première partie décrit les nouveaux éléments de cette extension. La deuxième partie, qui commence à la page 3, détaille le plateau, le matériel, et les règles. La troisième partie, qui commence à la page 9, fournit les règles pour utiliser cette extension avec le jeu de base. La dernière partie, qui commence à la page 10, fournit les explications de nombreuses cartes de cette extension.

Matériel

On trouve les éléments suivants dans une boîte :

Ce livret de règles

Un plateau pour le jeu TEMPÊTE DE LAMES

44 cartes Tactique

24 cartes Allié (6 cartes dans chacun des 4 paquets Allié)

40 nouvelles cartes Westeros

42 nouvelles cartes Maison

4 cartes départ des maisons

5 cartes Sauvageons

6 cartes de référence

5 pions Garnison

15 pions Chef

1 marqueur Temps

10 marqueurs Revendication, dont 3 réversibles comme pions Force Neutre (pour Harrenhal, Vivesaigues et Silverhall)

6 pions Ordre de Soutien -1

6 Pions Cachot

3 pions Force Neutre de remplacement «Les Eyrié», «Port-Réal», et «Lancehélon»

Le Sceau Tempête de Lames et le Symbole du Trône

Il y a deux symboles importants que vous verrez sur différentes cartes de cette extension :



Le sceau Tempête de Lames sur une carte indique que cette carte ne peut être utilisée que si l'on joue avec le nouveau plateau TEMPÊTE DE LAMES.



Le symbole du trône sur une carte indique que cette carte ne peut être utilisée que si l'on joue avec le jeu original (ou le jeu original avec le plateau à superposer de La Bataille des Rois).

Les cartes de cette extension qui n'ont aucun symbole peuvent être utilisées avec le nouveau plateau Tempête de Lames ou avec le plateau original.

Le plateau TEMPÊTE DE LAMES

Ce plateau peut être utilisé pour jouer au nouveau jeu à quatre joueurs (voir page 3).

Cartes Tactique



Il y a six paquets de cartes Tactique dans cette extension, un pour chacune des six grandes maisons. Les maisons Baratheon, Greyjoy, Lannister, et Stark en ont chacune huit, alors que les maisons Martell et Tyrell en ont six. Les cartes tactiques représentent les plans de chaque maison pour un tour donné.

Cartes Allié



Ces quatre paquets de six cartes représentent le soutien des maisons Arryn, Frey, et Tyrell, ainsi que quelques mercenaires et brigands.

Nouvelles Cartes Westeros



Cette extension fournit un set de nouvelles cartes Westeros. Le dos de ces nouvelles cartes est bleu afin de les différencier des cartes Westeros originales qui ont un dos orange.

Il y a deux nouveaux paquets «III», un à utiliser avec le nouveau plateau et l'autre à utiliser avec le jeu original.

Nouvelles Cartes Maison



Cette extension fournit un nouveau set de cartes Maison pour chacune des six grandes maisons. Le dos de ces nouvelles cartes est illustré par le blason des maisons respectives ainsi que deux épées croisées. Cela afin de les différencier des cartes maison du jeu de base et de celles de l'extension LA BATAILLE DES ROIS (qui ont un symbole couronne).

Nouvelles Cartes Maison de départ

Quand on joue sur le plateau TEMPÊTE DE LAMES, il faut utiliser ces cartes Départ des Maisons. Comme les cartes maison, ces nouvelles cartes sont marquées sur leur dos par deux épées croisées.

Les Six Grandes Maisons

Ce livret de règles fait parfois référence aux «six maisons». Cela inclut les Baratheon, Greyjoy, Lannister, Stark, et Tyrell, que l'on trouve dans le jeu original, ainsi que la maison Martell, qui a été ajoutée avec l'extension LA BATAILLE DES ROIS.

Le matériel pour la maison Martell (y compris les pions Chef et les nouvelles cartes Maison) a été inclus dans cette extension pour les joueurs qui possèdent LA BATAILLE DES ROIS, mais il n'est pas nécessaire d'avoir cette dernière pour utiliser cette extension.

Cartes Sauvageons



On peut utiliser ces cartes avec le jeu original pour varier les effets d'une Attaque des Sauvageons.

Cartes de Référence

Ces six cartes de référence fournissent un résumé des pions ordre et de la séquence du tour.



Garnisons

Les garnisons sont des pièces spéciales qui fournissent des forces militaires en défense.



Pions Chef

Les pions Chef représentent certains personnages importants qui fournissent de la force supplémentaire et des capacités spéciales à l'armée qu'ils dirigent, mais les chefs peuvent être pris en otages.



Pions Cachot

Les chefs qui ont été pris en otage sont placés dans des cachots.



Marqueur Temps

Le marqueur temps est utilisé pour savoir si les gués du nouveau plateau TEMPÊTE

DE LAMES sont franchissables (temps favorable) ou non (fortes pluies).



Marqueurs Revendication

On se sert de ces marqueurs pour savoir qui a le contrôle des Cités et Forteresses du plateau TEMPÊTE DE LAMES.

Trois de ces marqueurs sont aussi utilisés pour indiquer les forces neutres défendant Harrenhal, Vivesaigues, et Silverhall au début du jeu.



Ordres de Soutien -1

Ces ordres peuvent être assignés aux armées grâce à certaines cartes Tactique. Une armée avec un ordre de Soutien -1 qui lui est assigné et qui est adjacente à une bataille peut ajouter sa force, moins 1, à l'attaquant ou au défenseur durant l'étape «Demande de Soutien» d'une bataille.

Pions de Remplacement des Forces Neutres

Ces pions remplacent les pions originaux des forces neutres quand on joue avec la règle des Chefs sur le plateau original (cf. page 9).

Jouer sur le plateau de Tempête de Lames

Si de nombreuses règles pour jouer à TEMPÊTE DE LAMES sont les mêmes que celles pour jouer au jeu de base, il y a tout de même de nouvelles règles et des nouvelles conditions de victoire.

But du jeu

L'objectif du jeu tempête de lames est d'avoir le **plus de points de Revendication** sur Westeros. À la fin du tour 10, le joueur qui a le plus de points de Revendication sur Westeros remporte la partie. De plus, si un joueur, à n'importe quel moment, a au moins **8 points de Revendication** sur Westeros, le jeu est immédiatement terminé et ce joueur a remporté la partie.

Revendication

On gagne des points de Revendication grâce aux Cités et aux Forteresses que l'on contrôle, et grâce à certaines cartes. La valeur de Revendication fournie par une Cité ou Forteresse est indiquée sur le plateau ainsi que sur le **marqueur Revendication**. Tant qu'un joueur contrôle une Cité ou une Forteresse, il en a les points de Revendication.

Les joueurs gagnent aussi des points de Revendication grâce à certaines cartes. Les points de Revendication venant des cartes sont enregistrés sur la piste de Revendication sur Westeros. Quand une carte indique un gain de Revendication, le joueur place ce nombre de pions de Pouvoir (de sa réserve de pouvoir ou de son pouvoir disponible) sur la piste de Revendication sur Westeros (voir l'encadré). La **Revendication totale** d'un joueur est le montant de Revendication de ses Cités et Forteresses **plus** le nombre de pions Pouvoir qu'il a sur la piste de Revendication sur Westeros.

Préparation

Pour jouer avec le nouveau plateau de cette extension, il faut suivre les étapes suivantes :

1. Dépliez le plateau de **TEMPÊTE DE LAMES** et placez-le au centre d'une grande table.
2. Placez les marqueurs Harrenhal, Vivesaigues et Silverhall sur leurs zones respectives du plateau, **avec la face «force neutre» visible** (la face avec le chiffre blanc dans le coin inférieur droit).
3. Placez le pion Ordre du Tour sur la case «Tour 1».
4. Placez le marqueur Temps sur la première position «temps favorable» de la piste du temps.
5. Mélangez séparément (selon leur valeur au dos) les nouvelles cartes Westeros à dos bleu et placez-les à côté du plateau. Pour le paquet III, on utilise uniquement les cartes avec le sceau Tempête de Lames.
6. On mélange séparément les quatre paquets Allié et on les place à côté du plateau.

Marqueurs Revendication

Chaque joueur commence la partie avec le marqueur revendication de la zone de départ de sa maison devant lui. Le joueur Lannister commence aussi avec le marqueur Revendication de Port-Réal, le joueur Stark avec le marqueur des Jumeaux, le joueur Baratheon avec le marqueur d'Accalmie. Quand un joueur prend le contrôle d'une Cité ou d'une Forteresse, il prend le marqueur Revendication correspondant (du plateau ou d'un autre joueur) et le place devant lui. De cette façon, les joueurs connaissent aisément les points de Revendication reçus des Cités et des Forteresses pour chaque joueur en regardant les marqueurs devant lui.

Les marqueurs Revendication pour Harrenhal, Vivesaigues, et Silverhall agissent aussi comme des pions de force neutre et sont placés sur le plateau durant la préparation du jeu. Ces pions de forces agissent exactement comme les pions équivalents du jeu de base. Quand un joueur attaque avec succès un de ces pions force neutre, il le place devant lui avec la face revendication visible.

La Piste de Revendication sur Westeros

Quand une carte demande à un joueur de gagner des points de Revendication, il place ce nombre de pions Pouvoir (de sa réserve de pouvoir ou de son pouvoir disponible), un par un, sur la **case vide de plus forte valeur** de la piste de Revendication sur Westeros. Quand cette piste est remplie et qu'un joueur gagne une Revendication, le pion Pouvoir sur la case 6 est remis dans la réserve de son propriétaire et tous les pions Pouvoir de la piste sont avancés d'une case. Le nouveau pion Pouvoir est alors placé sur la case 1 de la piste.

Exemple : le joueur Lannister gagne 2 points de Revendication au premier tour de jeu. Au tour 4, la piste de Revendication est remplie, et le joueur Greyjoy reçoit 1 point de Revendication d'une carte Allié. Le joueur Greyjoy place son pion Pouvoir sur la case 1 de la piste, et tous les autres pions avancent d'1 case. Un des pions Lannister est sur la case 6 et est éjecté de la piste.

À ce moment-là, le plateau ressemble à celui illustré dans le schéma «Préparation de Tempête de Lames» à la page 4.

7. Chaque joueur pioche au hasard une carte Départ de Maison TEMPÊTE DE LAMES pour savoir quelle maison il va jouer.
8. Chaque joueur prend les sept cartes Maison correspondant à sa maison. On utilise les nouvelles cartes TEMPÊTE DE LAMES avec les épées croisées au dos.
9. Chaque joueur prend le paquet Tactique correspondant à sa maison. Chaque paquet est constitué de sept cartes,

Préparation de Tempête de Lames

On place le marqueur temps sur la position «temps favorable» la plus à gauche de la piste du temps.



Paquet Westeros TEMPÊTE DE LAMES

Les marqueurs de force neutre à Harrenhal, Vivesaigues, et Silverhall

Paquets Allié

Après avoir effectué les six premières étapes de la préparation en page 3, le plateau de TEMPÊTE DE LAMES devrait ressembler au schéma ci-dessus. Chaque joueur doit suivre les instructions de sa carte Départ de Maison, et doit placer devant lui ses cartes Maison, cartes Tactique, cachot et marqueurs Revendication des Cités et Forteresses qu'il contrôle. Ces éléments sont illustrés dans la partie droite pour la Maison Stark.

Cartes Tactique

Cartes Maison



Cachot

Marqueurs Revendication

les cartes tactiques «Soutenir Les Alliés» avec le symbole de trône ne sont pas utilisées.

10. Chaque joueur reçoit un cachot.

11. Les joueurs placent maintenant leurs unités de départ et les pions selon les instructions de leur carte Départ de Maison.

Note : chaque joueur commence avec un certain nombre de pouvoir disponible, comme indiqué sur les cartes de Départ de Maison.

Note : les quatre maisons commencent avec deux Chefs en jeu, comme indiqué sur les cartes de Départ de Maison. Le joueur Lannister commence avec le pion Chef Eddard Stark dans son cachot, et le joueur Stark commence avec

la carte Allié «Dirigeant Frey» et le pion Chef Allié Walder le Noir.

12. Chaque joueur prend et place devant lui le marqueur Revendication de chaque Cité ou Forteresse qu'il contrôle (cf. l'encadré de la page 3).

13. Chaque joueur place son marqueur ravitaillement sur la case appropriée de la table de ravitaillement.

Le jeu peut maintenant commencer.

Le Plateau de Tempête de Lames

Ce plateau est différent du plateau original dans bien des aspects (voir page 5 pour une description détaillée des nouveaux éléments du plateau).

Cartes Tactique

Ces cartes représentent les plans de chaque maison durant un tour donné. Elles fournissent des capacités spéciales qui rendent possibles différentes stratégies.

À chaque tour durant l'étape d'assignation des ordres de la phase de programmation, tous les joueurs choisissent une carte Tactique et la placent face cachée devant eux. Quand on révèle les ordres, on révèle aussi les cartes Tactique. Au tout début de la phase d'actions, tous les joueurs annoncent la carte Tactique qu'ils ont jouée. Puis, **dans l'ordre du tour**, chaque joueur effectue les actions de la carte qui sont précédées par le mot «immédiatement» en gras. Les joueurs peuvent profiter de toutes les capacités de leur carte tactique jusqu'à la prochaine phase de programmation, où ils choisiront alors une nouvelle Tactique. Un joueur peut choisir la **même** carte Tactique à tous les tours s'il le désire.

Quand on utilise les cartes Tactique (ou les Chefs, cf. pages 6-8), les joueurs doivent suivre cette nouvelle séquence du tour :

1) Phase Westeros (sauf au tour 1)

2) Phase de Programmation

- On révèle la première carte de chaque paquet Allié (si on joue avec le plateau de Tempête de Lames)
- Tous les joueurs assignent leurs ordres et choisissent une carte Tactique
- On révèle tous les ordres et cartes Tactique
- Le Corbeau Messager peut être utilisé

3) Phase d'Actions

- Résolution des effets immédiats des cartes Tactique
- Résolution des ordres de Raid
- Résolution des ordres de Marche (et résolution des batailles)
- Résolution des ordres Consolidation de Pouvoir
- Les Unités en déroute sont redressées
- On avance le marqueur de tour

Plus de détails sur les cartes Tactique en page 10.

Cartes Allié

Ces paquets représentent le soutien des maisons Arryn, Frey, et Tyrell, et de quelques Mercenaires et Brigands. Les joueurs utilisant la carte Tactique «Forger des Alliances» (voir page 10) peuvent piocher la première carte du paquet Allié de leur choix.

Au début de chaque phase programmation, on révèle la première carte (si elle ne l'est pas déjà) de chacun des quatre paquets Allié. Quand on résout les cartes Tactique, les joueurs utilisant «Forger des Alliances» peuvent prendre la première carte d'un paquet Allié.

Exemple : les joueurs Stark et Baratheon ont choisi la carte Forger des Alliances pour ce tour. Le joueur Stark est en meilleure position sur la zone du Trône de Fer, il joue donc en premier. Il choisit la carte visible du paquet Tyrell. Le joueur Baratheon a maintenant le choix entre la

Détails Du Plateau de Tempête de Lames



1. La Piste de Revendication sur Westeros. Cette piste sert à noter les points de Revendication que les joueurs ont reçus d'autres sources que les Cités et Forteresses sous leur contrôle. Voir l'encadré page 3 pour plus d'informations.

2. Zones Maritimes. Quand on joue avec le plateau de tempête de lames, **les joueurs ne recrutent pas de bateau.** En effet, toutes les zones d'îles sont connectées aux zones terrestres par les flèches de mouvement. De plus, les mers n'ont pas de nom sur ce plateau. Cependant, les océans de chaque côté du plateau sont considérés comme étant deux grandes zones maritimes pour les besoins de résolution de capacités spéciales des cartes Maison.

3. Flèches de Mouvement. Les flèches de mouvement représentent de grandes distances que les unités (et Chefs) peuvent effectuer. Les unités ne peuvent utiliser les flèches de mouvement que lorsqu'elles se déplacent par rapport à un ordre de Marche ou quand elles font retraite. **Les unités ne peuvent pas faire de raid ou de soutien par ces flèches de mouvement.**

Il y a deux **flèches de mouvements spécifiques à une maison** sur le plateau, chacune marquée par un blason. Seul le joueur Greyjoy peut utiliser la flèche reliant Pyk à Pouce-Flint, et seul le joueur Baratheon peut utiliser la flèche reliant Peyredragon à Port-Réal.

4. La Piste du Temps. Le marqueur temps est utilisé pour savoir si le climat est favorable (positions gauche et supérieure de la piste) ou orageux (positions droite et inférieure). Le marqueur de temps avance d'une case quand on résout une carte Westeros avec un symbole temps.

5. Terrain Infranchissable. Les zones grisées sont totalement infranchissables.

Les zones de Cité et Forteresse sont considérées comme des zones séparées. On considère que ces zones sont adjacentes à toutes les zones connectées et on les traite comme des zones normales.

6. Valeur de Revendication. Le nombre dans le drapeau indique la valeur de revendication que cette Cité ou Forteresse fournit au joueur qui la contrôle.

7. Symboles Ravitaillement et Pouvoir. Dans les zones de Cité et Forteresse, c'est là que l'on représente les symboles de ravitaillement et de pouvoir.

8. Pions Pouvoir Imprimés. Quatre des zones de Forteresses agissent comme des zones de départ de maison, et sont marquées par un pion Pouvoir pour montrer ce fait.

9. Symboles Cité ou Forteresse. Ce symbole montre si la zone est une Cité ou une Forteresse.



10. Gués. Les gués sont des zones de fleuve peu profondes. Quand le temps est favorable, les zones connectées par un gué sont considérées comme adjacentes, et les unités peuvent marcher, retraire, soutenir ou faire un raid en traversant le fleuve. Quand le temps est orageux, les fleuves sont infranchissables et les zones connectées par un gué ne sont pas considérées comme adjacentes.

11. Symboles Ville. Les villes sont des lieux de recrutement qui fournissent un point de recrutement. Ce point de recrutement ne peut être utilisé que pour recruter un Fantassin, et non pour améliorer un Fantassin. Les villes n'ont aucune des autres propriétés des Cités et des Forteresses. Par exemple, les villes ne servent pas à départager les égalités.

Unités Allié

On utilise les unités vertes (Tyrell) du jeu de base pour représenter les unités Allié quand on joue sur le plateau de TEMPÊTE DE LAMES. Les joueurs gagnent des unités Allié en acquérant certaines cartes Allié. Ces unités fonctionnent exactement de la même façon que les autres unités sous votre contrôle, à quelques exceptions près. Premièrement, les unités alliées ne peuvent **jamais** être laissées seules dans une zone sans unités de votre couleur de maison. Quand vous devez retirer des unités du plateau, vous ne pouvez pas retirer d'unités qui feraient qu'une unité Allié se retrouve seule dans la zone, vous devez choisir de retirer l'unité Allié à la place. Deuxièmement, les unités Allié qui sont retirées du plateau ne peuvent pas être recrutées par la suite. Enfin, les Fantassins Allié ne peuvent pas être améliorés durant le recrutement.

carte visible Arryn, la carte visible Frey, la carte visible Brigands et Mercenaires, et la carte cachée Tyrell

Quand un joueur acquiert une carte Allié, il la place face visible devant lui. Cette carte reste là jusqu'à ce qu'elle soit volée ou que son texte demande au joueur de la défausser. Les cartes Allié en possession d'un joueur doivent être connues de tous. Quand une carte Allié est défaussée, elle est placée au bas du paquet Allié approprié.

Alliances Permanentes

Quand un joueur contrôle **trois** cartes Allié des paquets Arryn, Frey, ou Tyrell, ce joueur a alors une alliance permanente avec cette maison. Pour le reste de la partie, personne à part ce joueur ne peut piocher de cartes de ce paquet. Si un autre joueur a une carte Allié d'une de ces trois maisons devant lui quand cela arrive, il conserve celle-ci malgré tout. Personne ne peut forger une alliance permanente avec les Mercenaires et les Brigands.

Plus de détails sur les cartes Allié à la page 11.

Paquets Westeros de Tempête de Lames

Quand on joue avec le nouveau plateau, il faut utiliser les paquets bleus I et II, et le paquet bleu III avec le sceau Tempête de Lames. Les paquets Westeros du jeu de base ne sont pas compatibles avec le plateau de Tempête de Lames.



Déplacement du Marqueur Temps

Quand on résout les cartes Westeros du paquet III, s'il y a un symbole Temps sur la carte, on déplace d'une case dans le sens horaire le marqueur temps sur le plateau pour marquer le changement. N'oubliez pas que l'on ne peut pas franchir les gués quand le temps est orageux.

Le symbole de mammoth que l'on peut trouver dans les paquets Westeros I et II n'est pas utilisé quand on joue avec le plateau de Tempête de Lames et doit donc être ignoré.

Plus d'explications sur les nouvelles cartes Westeros à la page 12.

Cartes Maison Tempête de Lames

Quand on joue avec le plateau de Tempête de Lames, on utilise les nouvelles cartes Maison pour les maisons Baratheon, Greyjoy, Lannister, et Stark. Ces cartes Maison sont utilisées exactement de la même manière que les cartes Maison du jeu original.

Note : vous devez utiliser ces nouvelles cartes Maison quand vous jouez sur le plateau de Tempête de Lames. Si les cartes Maison de Tempête de Lames sont compatibles avec le jeu de base, il n'est pas recommandé d'utiliser les cartes Maison du jeu de base ou de l'extension La Bataille Des Rois avec le plateau de Tempête de Lames. Car plusieurs cartes Maison des boîtes précédentes concernent les Bateaux, qui ne sont pas utilisés avec le plateau de Tempête de Lames.



Garnisons

Les garnisons sont des pièces spéciales qui fournissent de la force en défense. Elles représentent des troupes assignées de façon permanente à la défense de la zone de départ d'une maison. Les garnisons ne sont pas des unités, elles ne comptent donc pas dans la limite de ravitaillement, et elles ne peuvent pas recevoir d'ordre ni être déplacées. Chaque maison commence avec une garnison de force 2 dans sa zone de départ. De plus, la maison Lannister commence avec une garnison spéciale force 6 à Port-Réal.

Quand un lieu avec une garnison est attaqué, la force de la garnison est ajoutée à la force du défenseur. S'il n'y a pas d'unités en défense avec la garnison, il y a tout de même une bataille, les deux joueurs pouvant jouer des cartes Maison (et la Lame d'Acier Valyrien) normalement.

Quand une garnison est dans le camp du perdant de la bataille, elle est retirée du plateau et ne peut plus revenir en jeu jusqu'à la fin de la partie.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas placer un ordre dans une zone contenant uniquement une garnison, et que la force de la garnison n'est utilisée que lorsque la zone où elle se trouve est attaquée, et non pour le Soutien ou un autre type d'ordre.

La Garnison Lannister à Port-Réal

Au début du jeu de Tempête de Lames, le joueur Lannister a le contrôle de Port-Réal et y possède une garnison spéciale de force 6. Cette garnison fonctionne de la même façon que les garnisons de force 2. Si cette garnison se retrouve sans autres unités, on considère que le joueur Lannister contrôle toujours Port-Réal (le joueur Lannister n'a pas à établir le contrôle de Port-Réal quand il sort toutes ses unités de la zone).

Chefs

Chacune des six grandes maisons a deux pions Chef (cf. l'encadré de cette page). Il y a également trois pions Chef Allié. Les pions Chef représentent des personnages importants de chaque maison. Un Chef fournit de la force supplémentaire à l'armée avec laquelle il se trouve et peut aussi agir comme un ordre de Marche sous certaines conditions. Si un Chef se retrouve dans le camp du perdant de la bataille, il peut être pris comme otage.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux Chefs :

- les Chefs ne sont pas considérés comme des unités et ne comptent pas dans la limite de ravitaillement de la maison. Mais contrairement à une garnison, un Chef peut se déplacer et ajoute toujours sa force à l'armée avec laquelle il se trouve,

Détails d'un Pion Chef



Côté face visible



Côté face cachée

1. Force Normale. Quand il est face visible, le Chef ajoute sa force normale à l'armée avec laquelle il se trouve.

2. Icône de Déclenchement. Quand un ordre correspondant à cette icône est placé dans la même zone que le Chef, on considère que cet ordre est un ordre de déclenchement et qu'il peut être utilisé pour retourner le Chef sur son côté face cachée.

3. Force de Marche. Quand il est face cachée, le Chef ajoute sa force de marche à l'armée avec laquelle il se trouve.

4. Ordre de Marche. Un chef face cachée peut agir comme un ordre de Marche (voir page 7).

5. Icônes de Capacité. On peut y trouver deux types d'icône, indiquant que le Chef accorde une capacité spéciale quand il est déclenché :

- **Icône Épée :** gagnez un Symbole Épée quand il est présent durant la bataille.

- **Icône Pion Pouvoir :** gagnez immédiatement le chiffre indiqué de pions Pouvoir après avoir déclenché le Chef (avant que les unités aient pu être déplacées ou qu'une bataille ne se produise). Les Chefs Allié Littlefinger, Walder le Noir, et Thoros de Myr ont leurs propres armoiries imprimées sur l'icône de pion Pouvoir, mais les joueurs les contrôlant doivent prendre le pouvoir de leurs propres réserves de pouvoir.

Utiliser un Ordre de Marche d'un Chef



Dans cet exemple, les Chefs Robb Stark et Walder le Noir sont aux Jumeaux avec 1 Fantassin. Il y a aussi un Fantassin Stark à Griseaux, et un Fantassin Greyjoy à Salvemer.

Durant la phase de programmation, le joueur Stark a placé un ordre de Raid aux Jumeaux. Ce qui «déclenche» Robb Stark est un ordre de Raid.

Quand c'est à son tour de résoudre un ordre de Raid lors de la phase d'actions, le joueur Stark choisit d'utiliser l'ordre de Raid aux Jumeaux pour déclencher (retourner le pion) Robb Stark. Il a alors la possibilité d'utiliser immédiatement l'ordre de Marche imprimé sur le pion Chef de Robb Stark. Il fait marcher Robb Stark et le Fantassin à Salvemer, initiant ainsi une bataille. Comme le joueur Stark a utilisé l'ordre de Marche de Robb Stark pour attaquer, Robb doit se déplacer avec les unités attaquantes.

Le joueur Stark choisit également de faire une Marche avec Walder le Noir sur Griseaux. Cela est possible car Walder le Noir a fini son mouvement dans une zone avec des unités Stark. Le joueur Stark aurait pu choisir d'amener Walder le Noir dans la bataille à Salvemer, mais il n'aurait pas pu laisser Walder le Noir aux Jumeaux sans unités Stark, ni le déplacer à Beaumarché.

y compris lors d'attaques contre des forces neutres ou pour le soutien.

- Un Chef se déplace quand l'armée avec laquelle il se trouve fait une marche ou retraite, comme si le Chef était une unité. Un Chef n'est jamais mis en déroute.

- Un chef ne peut **jamais** rester seul dans une zone sans unités présentes. Un chef ne peut pas rester seul avec juste une Garnison. Si un chef se retrouvait incapable de faire retraite d'une bataille vers une zone contenant des unités de sa maison, il est alors pris en otage par l'adversaire de la bataille.

Déclencher un Chef

Quand un ordre correspondant à l'**icône de déclenchement** d'un chef est placé dans la même zone que ce Chef lors de

la phase de programmation, on considère que c'est un ordre déclencheur. Lors de la phase d'actions, un joueur peut exécuter un ordre déclencheur normalement ou défausser l'ordre déclencheur pour déclencher le chef. Quand un chef est déclenché, on retourne immédiatement son pion du côté face cachée.

Exemple : Jaime Lannister est présent à Culbute avec 2 Fantassins. L'icône de déclenchement de Jaime est l'icône de Raid. Lors de la phase de programmation, le joueur Lannister place un ordre de Raid à Culbute. L'ordre de Raid est un ordre déclencheur pour Jaime. Quand on résout les ordres de Raid lors de la phase d'actions, le joueur Lannister peut choisir de ne pas résoudre normalement cet ordre de Raid et de le défausser à la place afin de retourner Jaime Lannister face cachée.

Du côté face cachée de chaque Chef se trouve une icône d'ordre de Marche, qui peut être exécuté comme si c'était un ordre de Marche (+0). Quand un joueur souhaite exécuter l'ordre de Marche du côté face cachée d'un Chef, il doit le faire **immédiatement après que le chef ait été retourné face cachée**. Cela veut dire que certains Chefs (ceux qui sont déclenchés avec l'icône Raid ou Consolidation de Pouvoir) exécuteront leur ordre de marche plus tôt ou plus tard lors de la phase d'actions.

Exemple : Jaime Lannister est à Culbute avec 2 Fantassins, et le joueur Lannister a défaussé un ordre de Raid à Culbute afin de retourner Jaime Lannister face cachée. Si le joueur Lannister souhaite utiliser l'ordre de Marche de Jaime Lannister, il doit le faire immédiatement après l'avoir retourné. Le joueur Lannister choisit d'exécuter l'ordre de Marche de

Jaime, et déplace Jaime et 1 Fantassin vers la Route de la Rose. Il n'y a pas d'unités ennemies, ni de pions Force Neutre sur la Route de la Rose, il n'y a donc pas de bataille et Jaime est retourné face visible après avoir été déplacé. En déclenchant l'ordre de Marche de Jaime avec un ordre de Raid plutôt que d'avoir placé un ordre de Marche normal dans la zone de Jaime, le joueur Lannister a pu faire une marche bien plus tôt dans la phase d'actions.

Note : dans le jeu original, les unités en déroute sont redressées dans leur position normale après l'étape «résolution des ordres de Marche». Mais quand on joue avec les Chefs, les unités en déroute ne sont redressées qu'à la fin de la phase d'actions (comme indiqué sur la séquence de tour révisée de la page 4).

Quand l'ordre de Marche de la face cachée d'un chef est exécuté, le chef peut se déplacer avec les unités qui bougent, ou rester avec les unités qui ne se déplacent pas. Mais si des unités se déplacent dans une zone avec des unités d'une autre maison (ce qui déclenche une bataille) ou un pion de Force Neutre, **le chef doit se déplacer avec les unités attaquantes**. Les chefs se déplaçant grâce à un ordre normal de Marche ou d'un ordre de Marche d'un autre Chef ne sont pas obligés de se déplacer avec la force attaquante. Enfin, un Chef peut se déplacer par lui-même, mais uniquement s'il termine son déplacement dans une zone avec d'autres unités de sa maison.

Une fois que l'ordre de Marche du Chef, **y compris la bataille qui en résulte**, et totalement résolu, le chef est immédiatement retourné sur son côté face visible.

De nombreux pions Chef ont des forces différentes sur leurs faces cachée et visible. Les Chefs ajoutent leur valeur de force actuelle à l'armée avec laquelle ils se trouvent. À cause des règles régissant la façon de retourner les Chefs, un chef doit toujours être face visible sauf si son ordre de Marche est en cours de résolution. Donc, un chef ne peut utiliser sa valeur de force de sa face cachée que lorsque qu'il attaque grâce à son propre ordre de marche. À l'inverse, un chef ne peut utiliser sa valeur de force de sa face visible qu'en défense, en soutien, ou en faisant une Marche grâce à un ordre de Marche normale (ou celui d'un autre Chef).

Enfin, les chefs ont des icônes de capacité sur leur côté face cachée, dont la description se trouve à la page 6. Les joueurs peuvent examiner la force et les icônes des deux faces des pions Chefs (les leurs et ceux des adversaires) à tout moment.



Chefs pris en Otages

Quand une armée avec un ou plusieurs Chefs perd une bataille, ses chefs peuvent être pris en otage selon les règles suivantes.

D'abord, lors d'une bataille où le perdant a été obligé de prendre des pertes, le vainqueur peut décider que le perdant perd une unité de moins du plateau afin de prendre un chef adverse (ayant participé à la bataille et au choix du vainqueur) en otage. Le nombre de pertes est égal au nombre de Symboles Épée du vainqueur moins le nombre

de Symboles Fortification du perdant. On ne peut prendre qu'un otage par bataille en réduisant les pertes.

Ensuite, le vainqueur prend en otage les Chefs incapables de faire retraite. Les chefs suivent toutes les règles normales de retraite, mais ils ne sont jamais mis en déroute et ne comptent pas dans la limite de ravitaillement, et **ils ne peuvent pas faire retraite vers une zone vide à moins qu'une unité (ou plus) perdante les accompagne**. Si plusieurs chefs appartenant au perdant sont incapables de faire retraite, le vainqueur les prend tous comme otages.

Si l'otage appartient à une maison adverse, il est immédiatement placé dans le cachot du vainqueur et y reste jusqu'à ce qu'il soit libéré, volé, échangé après négociations, ou exécuté.

Chefs Allié changeant de Camps

Si un chef Allié est pris comme otage, il n'est pas placé dans un cachot et il rejoint le camp du vainqueur. Le vainqueur prend immédiatement la carte Dirigeant Allié appropriée du perdant et la place devant lui, et le pion Chef reste dans la zone avec l'armée victorieuse.

Note : faire changer un chef Allié de camp de cette manière est la seule façon de mettre fin à une alliance permanente d'un joueur (cf. page 6) avec les maisons Arryn, Frey, ou Tyrell. Les joueurs peuvent de nouveau piocher des cartes de ce paquet Allié, et ont la possibilité d'établir une autre alliance permanente.

Libérer et Voler les Otages

Un otage peut être volé ou libéré d'un cachot par un joueur ayant joué la carte Tactique Sécuriser les Otages. Quand un joueur ayant joué cette carte attaque avec succès un adversaire, il peut prendre un otage de son choix du cachot du perdant. Si l'otage appartient à la maison de l'attaquant, il est libéré et l'attaquant place immédiatement le chef dans la zone de la bataille. Si l'otage appartient à une maison différente, l'attaquant place cet otage dans son cachot.

Négociations d'Otages

Immédiatement après avoir reçu du pouvoir d'un ordre de Consolidation de Pouvoir, un joueur peut décider d'initier des négociations pour les otages dans cette zone. Le joueur qui initie les négociations peut demander à n'importe quel joueur de relâcher un ou deux Chefs appartenant à sa maison. En échange, celui qui a initié des négociations peut offrir du pouvoir disponible et/ou des otages en sa possession.

Si l'adversaire est d'accord, la négociation est réussie : l'initiateur donne de sa réserve de Pouvoir le montant de Pouvoir convenu à l'adversaire qui le prend dans sa réserve et les Chefs en question sont échangées.

Le joueur qui a initié les négociations doit placer le (ou les) Chef(s) reçu dans la zone où il a initié les négociations.

Si l'autre joueur reçoit un Chef appartenant à sa maison, il le place dans une Cité ou Forteresse sous son contrôle. Dans le cadre improbable où ce joueur ne contrôle pas de Cité ou Forteresse, il peut placer le Chef dans une zone

qu'il contrôle. Si l'autre joueur reçoit un Chef n'appartenant pas à sa maison, ce Chef doit être placé dans son cachot.

Si l'adversaire n'accepte pas l'offre du joueur qui négocie, aucun otage n'est relâché.

Exemple : Eddard Stark est détenu comme otage par la maison Lannister, et Balon Greyjoy est l'otage de la maison Stark. Lors de la phase de programmation, le joueur Stark assigne un ordre de Consolidation de Pouvoir à un Fantassin à Griseaux. Après avoir résolu cet ordre de Consolidation de Pouvoir dans la phase d'actions, le joueur Stark déclare qu'il va initier des négociations d'otages avec le joueur Lannister. Le joueur Stark offre au joueur Lannister 4 Pouvoir et Balon Greyjoy en échange d'Eddard Stark. Le joueur Lannister accepte l'offre. Le joueur Stark défaisse 4 Pouvoir de sa réserve de pouvoir, et le joueur Lannister déplace 4 pions Pouvoir de sa réserve de pouvoir vers son pouvoir disponible. Le joueur Stark reçoit Eddard Stark, et doit le placer à Griseaux, car c'est là qu'a eu lieu la négociation des otages. Balon Greyjoy n'appartient pas à la maison Lannister, le joueur Lannister doit donc le placer dans son cachot.

Exécuter des Otages

Quand on résout la carte Westeros Faire Chanter l'Épée, chaque joueur (dans l'ordre du tour) peut, à sa convenance, exécuter un otage de son cachot. Le pion Chef et la carte Maison correspondante sont retirés définitivement du jeu.

Exemple : le joueur Lannister est le seul joueur avec un otage (Eddard Stark), et la carte Faire Chanter l'Épée est piochée durant la phase Westeros. Le joueur Lannister décide d'exécuter Eddard. Le pion Chef Eddard Stark et la carte Maison Eddard Stark sont retirés définitivement du jeu. Le joueur Stark a une carte Maison en moins pour le reste de la partie.

Rempporter la Partie

Si, à tout moment durant le jeu, un joueur a **8 points de Revendication** sur Westeros, le jeu est immédiatement terminé et ce joueur a gagné la partie. Si aucun joueur n'a atteint 8 Revendication à la fin du tour 10, le joueur avec **le plus de Revendication** est le vainqueur. Si des joueurs sont à égalité pour le plus de Revendication, c'est le joueur qui contrôle le plus de Cités ou Fortereses qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur le plus haut placé sur la table de ravitaillement qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur avec le plus de pouvoir disponible qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs impliqués partagent la victoire.

Jeu à Trois Joueurs

Le plateau de TEMPÊTE DE LAMES a été créé pour 4 joueurs. Cependant, il est possible d'y jouer à trois joueurs, en faisant les changements suivants :

- La maison Greyjoy n'est pas disponible pour les joueurs durant la partie. On installe normalement les unités de départ Greyjoy sur le plateau, avec un Fantassin supplémentaire dans chaque zone contrôlée par les Greyjoy. Ces unités agissent comme des forces neutres (comme celles à Harrenhal, Vivesaigues et Silverhall).

On ne place pas de pions Greyjoy dans les zones d'influence, ni sur la table de ravitaillement.

Les positions des autres maisons sur les zones d'influence sont avancées pour remplir les cases laissées vides par l'absence des Greyjoy. Cela veut dire que la maison Stark commence en première position sur la zone des Fiefs et gagne la Lame d'Acier Valyrien.

• **Aucun joueur ne peut entrer dans les zones de Pyk et Pouce-Flint** durant toute la partie (même pas par l'utilisation de la carte Transport Mercenaire).

Jouer sur le Plateau Original du Trône de fer

La plupart des nouvelles règles et du matériel sont compatibles avec le jeu original. Voici cinq variantes que vous pouvez utiliser avec le jeu de base.

Variante 1 : Les Nouvelles Cartes Maison

Le nouveau set de cartes Maison remplace complètement celui du jeu original et fournit aux joueurs sept nouvelles cartes pour leur maison. Ces nouvelles cartes introduisent de nouvelles capacités et une plus grande variance pour la force de combat que dans le jeu de base (mais plus faible que les cartes Maison de l'extension LA BATAILLE DES ROIS).

Il est primordial de ne jamais mélanger les différents sets de cartes Maisons des différentes boîtes (set du jeu de base, set de la Bataille des rois, set de Tempête de Lames) et tous les joueurs doivent jouer avec les cartes Maison du même set.

Variante 2 : Les Nouveaux Paquets Westeros

Les joueurs peuvent jouer avec le plateau du jeu original et avec les paquets Westeros de Tempête de Lames. Le nouveau set de cartes remplace complètement les cartes Westeros du jeu de base. Si vous jouez avec les paquets Westeros de Tempête de Lames, utilisez les nouveaux paquets bleus Westeros I et II, et le paquet bleu Westeros III avec le symbole de trône. N'utilisez pas le paquet Westeros III avec le sceau Tempête de Lames.

On utilise les nouveaux paquets Westeros exactement de la même façon que ceux du jeu original. Comme pour les cartes Maison, les joueurs doivent utiliser toutes les cartes Westeros du même set (soit les cartes du jeu original, soit celles de Tempête de Lames). Il ne faut pas mélanger ces deux sets.

Variante 3 : Cartes Tactique

Les joueurs peuvent jouer avec le plateau du jeu original et avec les cartes Tactique de cette extension. Il suffit de retirer les cartes Tactique ayant le sceau Tempête de Lames et de rajouter celles avec le symbole de trône. Les sets résultants de cartes Tactique (6 par joueur) sont utilisés de la même façon qu'avec l'extension Tempête de Lames (cf. page 4).

Variante 4 : Chefs et Cachots

Si les joueurs veulent utiliser les Chefs et les Cachots avec le jeu de base, il faut utiliser les règles des pages 6-8, avec les modifications suivantes :

- les deux Chefs d'une maison commencent sur le plateau dans la zone de départ de cette maison.

- On utilise les pions de remplacement des forces neutres pour les Eyrié, Port-Réal et Lancehélion. Ces pions ont chacun une force supérieure de 1 par rapport aux pions originaux, afin de contrebalancer la force supplémentaire fournie par les Chefs.

- Les cartes Maison de Tempête de Lames (variante 1) doivent être utilisées quand on joue avec les Chefs, pour équilibrer le jeu.

- Les paquets Westeros de Tempête de Lames (variante 2) doivent être utilisés quand on joue avec les Chefs. Si on joue avec les paquets Westeros originaux, les otages ne seront jamais exécutés.

- Si toutes les unités avec un chef sont retirées du plateau à cause de l'attaque des Sauvageons, le Chef est détruit (on le traite comme s'il avait été exécuté).

Variante 5 : Les Cartes Sauvageons

Cette extension fournit cinq cartes Sauvageons, qui peuvent être utilisés avec le plateau du jeu original pour varier les effets de la carte Westeros Attaque des Sauvageons. Pour utiliser les cartes Sauvageons, il suffit de les mélanger lors de la préparation du jeu pour former une pioche face cachée que l'on place à côté des cartes Westeros. Durant la phase Westeros, quand on révèle la carte Westeros Attaque des Sauvageons, on révèle également la première carte Sauvageons. Les effets indiqués sur la carte Sauvageons remplacent les effets normaux de l'Attaque des Sauvageons.

Exemple : au début de la phase Westeros lors d'une partie à 5 joueurs, la Menace des Sauvageons est à 5. On révèle la carte «Derniers Jours d'Été» du paquet I, «La Bataille des Rois» du paquet II, et «Attaque des Sauvageons» du paquet III. Comme une Attaque des Sauvageons est révélée, on révèle la première carte Sauvageons. Il y est écrit :

VICTOIRE DES SAUVAGEONS

Plus Faible Enchérisseur : défaussez votre plus forte carte Maison (si vous en avez plusieurs).

Autres Joueurs : défaussez au hasard une carte Maison (si vous en avez plusieurs).

VICTOIRE DE LA GARDE DE NUIT

Plus Fort Enchérisseur : il ne se passe rien.

Utiliser Tempête de Lames avec la Bataille des Rois

Quand on joue avec le plateau original, la plupart des variantes de Tempête de Lames peuvent être utilisées en conjonction avec celles de la Bataille des Rois. Néanmoins, il faut respecter les choses suivantes :

- La variante des Chefs ne doit pas être utilisée avec les ordres à usage unique *spécifiques*.
- Les ordres à usage unique communs **ne peuvent pas** être utilisés pour déclencher les Chefs, et l'ordre à usage unique Marche Forcée ne peut pas être utilisé lors de la même phase de programmation que la carte Tactique Gérer les Troupes.
- Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'ordre de Consolidation de Pouvoir dans les Ports pour initier des négociations pour les otages.

Quand on joue avec le plateau de Tempête de Lames, les éléments suivants de La Bataille des Rois peuvent être utilisés :

- Les fortifications (une Fortification n'est pas considérée comme abandonnée si une Garnison est dans la zone).
- Les engins de siège (ils ont une force de 0 contre les Villes).
- Les ordres à usage unique communs.
- La variante Phase Westeros de La Bataille des Rois.
- La variante Bataille de La Bataille des Rois.

Les variantes suivantes de La Bataille des Rois sont incompatibles avec le plateau de Tempête de Lames :

- La maison Martell
- Les cartes Maison de La Bataille des Rois
- Les ports
- Les ordres à usage unique spécifiques

Les joueurs doivent résoudre les cartes Westeros dans l'ordre, comme d'habitude. La carte «Derniers Jours d'Été» a un symbole Sauvageons, donc la Menace des Sauvageons zones passe à 6. Puis les joueurs misent sur les zones d'influence pour la «Bataille des Rois». Les joueurs misent ensuite pour repousser l'attaque des Sauvageons. Les maisons Baratheon, Greyjoy, Stark, et Tyrell misent chacune 1 pouvoir, alors que la maison Lannister ne mise rien. C'est une victoire des Sauvageons. Le joueur Lannister étant le plus faible enchérisseur, il doit donc défausser sa carte Maison de plus forte valeur. Les autres joueurs doivent chacun défausser au hasard une carte Maison. La Menace des Sauvageons retourne à 0, et les cartes Westeros et Sauvageons révélées sont placées face cachée au bas de leurs paquets respectifs.

Les Éléments spécifiques à Tempête de Lames

Les éléments suivants ne sont pas compatibles avec le jeu original et doivent être uniquement réservés pour l'utilisation du plateau de cette extension :

- Les Garnisons
- Les cartes Alliés
- Le paquet Westeros III spécifiques à Tempête de Lames (cartes marquées par le sceau Tempête de Lames).
- Les cartes Tactique spécifiques Tempête de Lames (les 4 cartes marquées par le sceau Tempête de Lames)

Les Cartes Tactique en Détail



Il y a six cartes Tactique qui sont communes à toutes les maisons, toutes ayant des effets multiples que voici.

Programmation Prudente

Immédiat : vous pouvez choisir de gagner 2 Pouvoir ou de dépenser 2 Pouvoir pour choisir une autre carte Tactique. Vous utilisez les nouvelles cartes tactiques en plus de Programmation Prudente.

Continu : vous pouvez utiliser un ordre spécial supplémentaire (marqué d'une étoile) à ce tour.

Contrôler Westeros

Continu : vous gagnez 2 forces supplémentaires pour les ordres de Marche contre les Cités où les Forteresses.

Continu : vous gagnez +1 à toutes vos mises lors de la prochaine phase Westeros (enchères déclenchées par La Batailles des Rois, Revendiquer Westeros, ou l'Attaque des Sauvageons).

forger des Alliances

Cette carte ne peut être utilisée que si l'on joue avec le plateau de Tempête de Lames. Comme l'indique le sceau de Tempête de Lames de la carte.

Immédiat : vous pouvez dépenser 2 Pouvoir pour piocher une carte Alliés. Vous pouvez piocher la première carte (visible ou non) de l'un des quatre paquets Alliés.



Continu : quand un de vos ordres de Soutien subit un raid, vous pouvez dépenser 2 Pouvoir pour le remplacer par un ordre de Soutien -1. Votre adversaire ne peut pas utiliser l'ordre de Raid +1 pour retirer à la fois votre ordre de Soutien original et l'ordre de Soutien -1 qui le remplace.

Tenir le Territoire

Continu : vous gagnez un Symbole Fortification pour les batailles où vous avez un ordre de Défense présent.

Continu : vous gagnez 1 force supplémentaire quand vous défendez lors d'une bataille ou 2 forces supplémentaires quand vous défendez une Cité ou une Forteresse.

Gérer les Troupes

Immédiat : vous pouvez déplacer une ou plusieurs unités et les chefs d'une zone que vous contrôlez dans une zone adjacente également sous votre contrôle. Si cela laisse une zone sans unité, les ordres qui y sont assignés sont défaussés. Vous pouvez utiliser le transport par bateau et les flèches de mouvement en conjonction avec cette capacité.

Continu : après avoir effectué une marche dans une zone qui n'est pas contrôlée par un adversaire ou une force neutre, vous pouvez immédiatement faire une marche dans une zone adjacente (ou reliée par une flèche de mouvement) également non contrôlée par un adversaire ou une force neutre. Vous pouvez utiliser le transport par bateau et les flèches de mouvement en conjonction avec cette capacité. Vous pouvez établir le contrôle de la première zone que vous quittez et de la zone que vous traversez, et/ou laisser des unités dans ces zones. Cette carte est alors défaussée et peut être réutilisée lors d'un prochain tour.

Sécuriser les Otages

Immédiat : vous pouvez voler 2 Pouvoir par otage en votre possession des propriétaires de ceux-ci. Si vous avez en otage les deux chefs d'un autre joueur, vous lui volez 4 Pouvoir. La victime défausse 2 ou 4 de son Pouvoir disponible dans la réserve de Pouvoir (si possible), que vous récupérez dans votre réserve de pouvoir.

Continu : quand vous attaquez un adversaire et que vous gagnez, vous pouvez libérer un Chef du cachot du perdant. Si le Chef vous appartient, il est placé dans la zone de la bataille. Si le Chef appartient à un autre joueur, il est placé dans votre cachot.

Continu : quand vous exécutez un otage (cf. «Faire Chanter l'Épée» page 12), vous pouvez choisir d'échanger de places avec le propriétaire de l'otage sur une des zones d'influence. Si cet échange fait que vous vous retrouvez sur la première position de la zone d'influence, vous prenez le pion approprié (Trône de Fer, Lame d'Acier Valyrien, Corbeau Messager).

Exemple : le joueur Lannister a joué la carte Tactique Sécuriser les Otages au tour précédent, et on vient de piocher la carte Westeros Faire Chanter l'Épée. Le joueur Lannister décide d'exécuter Eddard Stark, qui était son otage. Le pion Chef et la carte Maison Eddard Stark sont retirés du jeu. Le joueur Stark est en première position sur la zone des Fiefs. Le joueur Lannister décide de changer de position avec le joueur Stark sur la zone des Fiefs, et il prend la Lame d'Acier Valyrien au joueur Stark.

Soutenir les Alliés

Cette carte ne peut être utilisée que si l'on joue avec le jeu original Le Trône de Fer. Comme l'indique le sceau du trône de la carte.

Continu : quand un autre joueur demande du soutien dans la bataille, vous pouvez lui donner +1 en force comme si vous le souteniez, que vous ayez ou non des unités adjacents à la bataille. Cette force est ajoutée de la même façon que si l'armée avait été soutenue, et l'usage de cette carte compte comme un ordre de Soutien pour les divers effets d'autres cartes.

Exemple : vous jouez la maison Tyrell, et lors de la phase de programmation vous choisissez Soutenir les Alliés comme carte Tactique. Lors de la phase d'actions, la maison Lannister attaque la maison Greyjoy. Quand la maison Greyjoy demande du soutien, vous décidez de le lui fournir avec +1 en force. Le joueur Greyjoy joue la carte Maison «Asha Greyjoy» lors de la bataille, qui dit : « Si vous avez du soutien pour cette bataille, gagnez deux Symboles Épée. ». Comme vous le soutenez, le joueur Greyjoy reçoit deux icônes d'épée.



Continu : quand un de vos ordres de Soutien subit un raid, vous pouvez dépenser 2 Pouvoir pour le remplacer par un ordre de Soutien -1. Votre adversaire ne peut pas utiliser l'ordre de Raid +1 pour retirer à la fois votre ordre de Soutien original Support et l'ordre de Soutien -1 qui le remplace.

Cartes Tactique Spécifiques aux Maisons

Il y a quatre cartes Tactique uniques (Nous Ne Semons Pas, Écoutez-moi Hurler !, La Fureur Est Nôtre, L'Hiver Vient), une par maison, qui ne sont utilisés qu'avec le jeu Tempête de Lames. Chacune de ces cartes permet au joueur de gagner une Revendication s'il remplit son objectif. Quand un joueur remplit l'objectif, il gagne une Revendication à la fin du tour et la carte tactique est retirée du jeu. La Revendication des objectifs est accordée dans l'ordre du tour, après que tous les joueurs aient consolidé leur pouvoir. Une fois qu'un joueur a accompli l'objectif spécifique de sa maison, cette carte tactique est retirée du jeu.

Les Cartes Allié en Détail



Voici les explications détaillées de toutes les cartes Allié. Certaines capacités des cartes sont résolues immédiatement quand la carte est piochée ou quand vous l'avez volée, tandis que d'autres ont des effets continus qui durent jusqu'à ce que la carte soit volée ou défaussée. Quand une carte Allié est défaussée, on la place au bas du paquet Allié approprié.

Il y a trois types de cartes qui sont communes aux quatre paquets Allié :

Armée

Immédiat : le joueur gagne les unités Allié (vertes) spécifiées et il doit les placer immédiatement. Les unités Allié doivent être placées dans une (ou plusieurs) zone avec des unités de la maison du joueur. Si le joueur ne peut pas placer une ou plusieurs unités Allié à cause de ces restrictions ou des limites de ravitaillement, il ne reçoit pas la ou les unités mais il garde la carte Armée devant lui.

Continu : la carte **Armée de Mercenaires** (paquet Mercenaires et Brigands) a aussi un effet continu supplémentaire : votre adversaire ne peut pas gagner de Pouvoir des ordres de Consolidation de Pouvoir dans les zones qui sont adjacentes à vos unités Allié. Vos adversaires peuvent quand même placer des ordres de Consolidation de Pouvoir adjacents à vos unités Allié, et peuvent gagner du Pouvoir de ces pions si vos unités Allié ne sont plus adjacentes à ces ordres quand ils sont résolus. De même, vos adversaires peuvent toujours utiliser la Consolidation de Pouvoir pour d'autres propos, comme déclencher des Chefs ou initier des négociations pour des otages.

Dirigeant

Immédiat : le joueur gagne immédiatement le pion Chef spécifié et le place face visible dans une zone où il a des unités.

Soutien Militaire

Continu : durant l'étape «demande de soutien» d'une bataille dans laquelle le joueur est attaquant ou défenseur, celui-ci peut utiliser la capacité de cette carte pour ajouter le montant spécifié de force à son armée. Cette force est ajoutée de la même façon que si l'armée avait du soutien. L'utilisation de cette carte compte comme un ordre de Soutien pour les effets d'autres cartes.

Exemple : la capacité spéciale de la carte Maison «Catelyn Stark» est «Si vous avez du soutien pour cette

bataille, gagnez +2 à votre force de combat et un Symbole Fortification.» Si le joueur Stark utilise la carte Soutien Militaire Arryn lors de l'étape «demande de soutien» et qu'il a joué la carte Catelyn Stark comme carte Maison, il gagnerait +2 à sa force de combat et un symbole fortification de Catelyn Stark.

La carte Soutien Militaire Brigand demande au joueur de défausser la carte pour bénéficier de sa capacité, alors que les cartes Soutien Militaire des Maisons Arryn, Frey, et Tyrell demandent aux joueurs de dépenser du Pouvoir pour les utiliser, et ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.

Les cartes suivantes apparaissent seulement dans certains paquets :

Complots

Les cartes Complot se trouvent dans les paquets Arryn, Frey, et Tyrell.

Immédiat : lors de son acquisition, le joueur choisit immédiatement de gagner 4 Pouvoir ou de dépenser 1 Pouvoir pour voler au hasard une carte Allié à un joueur. Puis le joueur défausse cette carte. Quand une carte Dirigeant est volée, le joueur volant cette carte prend immédiatement le pion Chef et le place dans une zone avec ses propres unités.

Quand une carte Armée est volée, la victime doit immédiatement retirer les unités Allié en excès du montant autorisé sur ses cartes Allié restantes. Le joueur acquérant cette carte place les unités Allié spécifiées selon les règles normales.

Exemple : Théo a la carte Dirigeant Arryn (qui lui donne Littlefinger), la carte Armée Tyrell (qui lui fournit 1 Chevalier et 1 Fantassin) et la carte Armée Arryn (qui lui fournit 2 Fantassins). Théo a actuellement 1 Chevalier Allié (vert) et 2 Fantassins Allié sur le plateau. Un des Fantassins Allié de Théo a été pris comme perte au dernier tour. Robin utilise Complots Arryn pour voler au hasard une carte Allié Arryn à Théo. Théo mélange ses cartes Dirigeant Arryn et Armée Arryn, Robin pioche au hasard la carte Armée Arryn. Théo doit retirer 1 de ses Fantassins Allié du plateau. Robin place la carte Armée Arryn devant lui, et place 2 Fantassins selon les règles des cartes Armée.

Soutien Politique

Les cartes Soutien Politique se trouvent dans les paquets Arryn, Frey, et Tyrell.

Immédiat : si le total de Revendication du joueur est de cinq ou moins quand cette carte est acquise, le joueur

gagne immédiatement 1 Revendication (qui est placé sur la piste de Revendication sur Westeros du plateau).

Continu : le joueur gagne +1 pour ses mises de Revendication sur Westeros par carte Soutien Politique qu'il contrôle.

Les cartes suivantes sont uniques :

Poste d'Observation Arryn

Continu : lors de l'étape «demande de soutien» d'une bataille, le joueur avec cette carte peut la défausser pour immédiatement faire un raid sur un ordre de Soutien de son adversaire. Le joueur avec cette carte doit être l'attaquant ou le défenseur dans la bataille, et l'ordre de Soutien ayant subi le raid doit appartenir à l'adversaire de la bataille et doit être dans une zone adjacente à la bataille.

Accusations Mensongères (paquet Mercenaires et Brigands)

Immédiat : lors de l'acquisition de cette carte, le joueur peut retirer une Revendication d'un autre joueur de la piste de Revendication sur Westeros. On déplace les pions de la piste pour combler la case libre si nécessaire. Puis le joueur défausse cette carte.

Galères Frey

Continu : le joueur contrôlant la carte Transport Frey peut déplacer des unités n'importe où par le fleuve lors d'une marche ou d'une retraite, même s'il n'y a pas de pont ou de gué ou que le gué est infranchissable. Le joueur ne peut pas soutenir ou faire de raid par le fleuve à moins qu'il ne le fasse par un pont ou un gué franchissable.

Pilleurs Mercenaires

Continu : quand on résout un ordre de Raid, le joueur avec cette carte peut la défausser pour faire un raid sur une zone qui est à deux zones de distance (on résout le raid comme s'il était dans une zone adjacente) ou pour faire un raid à travers une flèche de mouvement (mais pas une flèche de mouvement spécifique à une maison sauf s'il peut marcher et faire retraite par cette flèche).

Comme cette carte est défaussée une fois utilisée, le joueur ne peut pas bénéficier deux fois de cette carte quand il exécute un ordre de Raid +1.

Transport Mercenaire

Continu : le joueur contrôlant cette carte peut traiter les gués comme s'ils étaient franchissables quel que soit le temps. Il peut toujours marcher, faire retraite, soutenir, et faire des raids à travers les gués.

Continu : le joueur peut faire une marche ou faire retraite par les flèches de mouvement spécifiques aux maisons.



Réserves des Cyrell

Immédiat à : lors de l'acquisition de cette carte, le joueur peut avancer d'une case son marqueur Ravitaillement sur la table de Ravitaillement.

Continu : tant qu'il a cette carte, on considère que le joueur a un symbole Tonneau supplémentaire quand on résout la carte Westeros Ravitaillement.

Les Nouvelles Cartes Westeros en Détail

Il y a six nouvelles cartes Westeros dans les paquets Westeros de cette extension, dont voici la description.

Cartes Choix



Il y a trois cartes Westeros – «Un Trône de Lames», «Ailes Noires, Sombres Mots», et «Punir le Coupable» – qui permettent au joueur de choisir l'effet de la carte. Quand on résout une de ces cartes, le joueur contrôlant le pion Influence indiqué (Trône de Fer, Lame d'Acier Valyrien, ou Messenger Corbeau) choisit un des effets proposés sur la carte et on le résout. L'effet est résolu de la même façon que si la carte Westeros correspondante avait été piochée.

Exemple : la carte Westeros «Un Trône de Lames» est sur le point d'être résolue. Le joueur contrôlant le Trône de Fer peut décider si l'effet de la carte est Recrutement, Ravitaillement, ou rien du tout. Il décide que ce sera Recrutement, les joueurs doivent donc ajuster leur niveau de ravitaillement comme si on résolvait la carte Westeros Ravitaillement.

On ne résout que les symboles Temps et Sauvageons de la carte piochée.

Exemple : on joue sur le plateau de Tempête de Lames, la carte Westeros Punir le Coupable, qui n'a pas de symbole

de temps, est piochée du paquet III. Le détenteur de la Lame d'Acier Valyrien choisit si l'effet de la carte sera Revendiquer Westeros, Faire Chanter l'Épée, ou rien du tout. Le joueur choisit Revendiquer Westeros. Seul l'effet du texte de la carte Revendiquer Westeros est résolu – le fait que la véritable carte Revendiquer Westeros a un symbole Temps n'a pas d'effet sur le jeu.



Faire Chanter l'Épée

Chaque joueur (dans l'ordre du tour) peut exécuter un otage en sa possession. Quand un otage est exécuté, il se passe deux choses :

1) Le pion Chef est retiré du jeu, et 2) La carte Maison ou carte Allié correspondant à ce Chef est également retiré du jeu.

Les joueurs peuvent aussi recevoir certains bénéfices de l'exécution d'un otage s'ils ont la carte Tactique «Sécuriser les Otages» en jeu (cf. page 10).

On ignore cet effet «exécuter les otages» quand on joue sans les Chefs sur le plateau du jeu de base.

De plus, les joueurs ne peuvent pas assigner d'ordres de Marche +1 lors de la prochaine phase de programmation.



Projet Cachés (se trouve uniquement dans le paquet III de Tempête de Lames)

Les joueurs ne peuvent pas choisir Forger des Alliances comme carte Tactique durant cette phase de programmation. De plus, on mélange tous les paquets Allié, et on retourne face visible la première carte de chaque paquet.



Revendiquer Westeros (se trouve uniquement dans le paquet III de Tempête de Lames)

Quand on résout cette carte, les quatre maisons se rassemblent pour revendiquer le contrôle de Westeros. Il y a une mise secrète, et le vainqueur gagne 1 Revendication sur la piste Revendication sur Westeros. On résout ainsi cette carte :

1) Les joueurs annoncent leur Pouvoir disponible ainsi que les éventuels bonus pour cette mise (comme ceux de la carte Tactique Contrôler Westeros ou certaines cartes Allié).

2) Les joueurs cachent leur Pouvoir disponible, et placent secrètement un nombre de pions Pouvoir dans leur poing.

3) Les joueurs révèlent simultanément leurs mises et ajoutent les bonus.

4) Le joueur avec la plus forte mise gagne immédiatement 1 Revendication, et place un pion Pouvoir sur la piste Revendication sur Westeros.

5) Le joueur avec la plus faible mise **ne pourra pas jouer de carte Tactique** lors de la prochaine phase de programmation.

6) Tous les pions Pouvoir misés sont défaussés dans la réserve de pouvoir.

Récupérer les cartes Maison Utilisées

Avec cette extension, il est maintenant possible pour les joueurs de perdre de différentes façons leurs cartes Maison (exécution des otages, attaques des Sauvageons, etc.). Quand un joueur défausse sa dernière carte Maison, il reprend en main toutes ses cartes Maison déjà utilisées (sauf les cartes Maison correspondant aux Chefs exécutés, qui sont retirées définitivement du jeu).

Credits

Auteur du jeu original : Christian T. Petersen

Auteurs de cette extension : Corey Konieczka et Christian T. Petersen

Développement : Corey Konieczka

Création graphique : Scott Nicely

Livret de règles et maquette : James D. Torr

Illustration de couverture : Sedone Thonguilay

Illustration du plateau : William McAusland

Autres Illustrations : Allan Bednar, Linda Bergvist, Jacques Bredy, Manuel Calderon, Dennis Calero, Michael Clarke, Miguel Coimbra, Trevor Cook, Daarken, Derk Deaneman, Thomas Denmark, Eric Deschamps, Chris Dien, Matt Dixon, Jason Engle, Mark Evans, Anders Finér, Ted Galaday, Cyril Van Der Haegen, Bjarne Hansen, Michael Komark, Henning Ludvigsen, Roberto Marchesi, John Matson, Patrick McEvoy, Franz Mikilis, Sean Murray, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Martina Pilcerova, Brian Prince, David Seluadurai, Marc Simonetti, Xia Taptara, Sedone Thonguilay, Tim Truman, Franz Vohwinkel, Shane Watson, Doug Williams, Jareau Wimberly

Testeurs : Greg Benage, Dan Clark, Gabriel Dudrey, Mike Dockerty, John Goodenough, Darrell Hardy, Carl Hotchkiss,

Aaron Van Koningsveld, Eric Lang, Adrian Larson, Kevin Melby, Jerry Murphy, Andrew Navaro, Scott Nicely, Matthew Pohl, Tina Reynolds, Brian Schomburg, John Sweeney, James Torr, Rob Vaughn, Scott Weber, Kevin Wilson, Mike Zebrowski.

Développement exécutif : Greg Benage

Éditeur : Christian T. Petersen

Remerciement spéciaux à : Dan Clark pour ses prouesses thématiques et sa connaissance du Trône de Fer. Mike Zebrowski pour son temps et ses efforts. Kevin Wilson, Eric Lang, et Greg Benage pour leurs idées. Un grand merci à George R.R. Martin pour avoir créé l'univers merveilleux du Trône de Fer.

Traduction : Frédéric Bizet – merci à La Garde de Nuit (www.lagardedenuit.com)

Relecture : Marc Taillefer

Visitez notre site internet pour des informations, des aides de jeu :

www.edgeent.com