

Le trône de fer : une Tempête de lames

Introduction du traducteur : je ne suis ni traducteur, ni anglophone. J'ai seulement suivi des cours d'anglais à l'école, comme tout le monde. Il y a peut-être dans cette traduction des fautes, et je vous serais reconnaissant de me faire parvenir vos corrections, afin de remettre à jour cette traduction.

Je ne protège pas ce fichier, car il doit être utile au plus de monde possible, afin qu'en attendant la version française de cette extension, le plus de monde possible ait le plaisir d'y jouer sur sa version anglaise.

J'ai suivi exactement la structure de la règle anglaise, dont le numéro des pages est signalé dans cette traduction. Les mots en gras le sont aussi dans la règle anglaise, etc, afin de pouvoir s'y retrouver plus facilement.

J'ai pris des libertés de traduction pour certains noms difficiles à traduire; par exemple j'ai traduit "claim" par "possession" ou le titre par "une Tempête de lames". Je ne suis pas convaincu de la justesse de ces traductions, mais j'ai essayé de faire vite (moins de trois jours pour traduire cette règle) et cela sera corrigé dans la version française du jeu par des gens dont c'est le métier.

J'ajouterai qu'il est plus facile de rédiger une règle d'un jeu auquel on a déjà joué, ce ne fut malheureusement pas mon cas... mais bientôt.

Bon jeu,

Pyfou

-page 1-

Le trône de fer : l'extension "une tempête de lames"

Merci d'avoir acheté cette extension consacrée au trône de fer. Cette extension comporte le jeu pour 4 joueurs, avec un nouveau plateau qui vous permettra de revivre les batailles de la rivière du trident qui vit s'affronter les 5 rois dans la série de roman du "Trône de fer".

Quelques nouvelles règles et pièces sont utilisées dans cette extension pour 4 joueurs, comme des jetons de Leader, des cartes Tactiques, et de nouvelles cartes Maisons, ainsi que de nouvelle série de cartes Westeros. La plupart de ces composantes peuvent être jouées avec le jeu de base original du Trône de fer afin d'apporter aux joueurs plus d'options, et de nouvelles expériences ludiques.

Utiliser cette extension

Ce livret de règles est divisé en différentes parties. La première parties donne une vue d'ensemble des nouveautés incluses dans cette extension. La deuxième partie, qui commence en page 3, décrit le nouveau plateau de jeu pour 4 joueurs "Une Tempête de lames" et les nouvelles composantes et règles qui s'y rapportent. La troisième partie, dès la page 9, décrit les règles particulières qui permettent d'associer les nouveaux éléments apportés dans cette extension avec le jeu de base original. Enfin, dès la page 10, vous trouverez une description complète des cartes incluses dans cette extension.

Matériel

Dans cette boîte, vous trouverez :
cette règle du jeu,
un nouveau plateau de jeu,
44 cartes "Tactiques",

Traduction de l'extension de la règle du jeu "A Storm of Swords"

24 cartes "Alliés" (6 cartes dans 4 paquets d'alliés différents),
40 nouvelles cartes "Westeros",
42 nouvelles cartes "Maisons",
4 cartes "Départ",
5 cartes "Sauvageons",
6 cartes de référence pour joueur,
5 pions de garnisons,
15 pions de leaders,
1 marqueur de météo,
10 marqueurs de Possessions (Claim), dont trois doubles sont des pions neutres (pour Harrenhal, Riverrun, et Silverhall),
6 ordres de soutien -1,
6 plaquettes "Prison",
3 pions de forces neutres de remplacement pour "Eryie", "King's Landing" et "Sunspear".

Encadré "Le sceau d'une Tempête de Lames" et le symbole du "Trône"

Il y a 2 symboles importants que vous trouverez sur différentes cartes de cette extension :

Le sceau d'une Tempête de Lames sur les cartes indique que ces cartes peuvent être utilisées **seulement** si vous jouez sur le nouveau plateau de jeu de l'extension une Tempête de Lames.

Le symbole du trône sur les cartes indique que ces cartes peuvent être jouées seulement si vous utilisez le plateau de jeu original du Trône de fer (ou avec l'extension "La Bataille des rois et son plateau additionnel).

Les cartes de cette extension qui n'ont aucune icône peuvent être utilisées sur les deux plateaux de jeu sans restriction.

Le plateau de jeu de la Tempête de lames

Ce plateau est utilisé pour jouer à un nouveau jeu pour 4 joueurs qui est décrit en détail à partir de la page 3.

Cartes Tactiques

Cette extension comporte six paquets de cartes tactiques, un par maison. Maison Baratheon, Greyjoy, Lannister et Stark ont chacun 8 cartes tandis que les maisons Martell et Tyrell en ont 7. Les cartes tactiques représentent chaque plan d'action d'une maison durant le tour de jeu suivant.

Cartes Alliés

Ces 4 paquets de 6 cartes chacun représente le soutien des maisons Arryn, Frey et Tyrell ainsi que de différents mercenaires et Hors-la-loi.

Nouvelles cartes Westeros

L'extension "Une tempête de Lames" offre un nouveau set complet de cartes Westeros. Le dos de ces nouvelles cartes est bleu, afin de les distinguer des cartes Westeros originales, dont le dos est orange. Deux nouvelles série des cartes III sont incluses, l'un pour jouer avec le jeu original, l'autre pour jouer avec le nouveau plateau de jeu.

Nouvelles cartes Maisons

Cette extension comporte un set complet de nouvelles cartes Maisons pour les 6 grandes maisons. Le dos de ces nouvelles cartes habillé des blasons de chaque maison respective est aussi décoré de **deux épées qui se croisent**. Cela les différencie du jeu de base, ainsi que de celles de l'extension La Bataille des rois (qui sont marquées du symbole de la couronne).

Nouvelles cartes "Départ"

Les joueurs pourront utiliser ces cartes de départ lorsqu'ils joueront sur le plateau de jeu de "Une Tempête de lames". Comme les nouvelles cartes de Maisons, ces cartes sont marquées avec deux épées qui se croisent.

Encadré "Les six grandes Maisons"

Cette règle fait parfois référence aux "six maisons" de Westeros. Ce sont les maisons Baratheon, Greyjoy, Lannister, Stark et Tyrell qui sont incluses dans le jeu de base original, ainsi que la Maison Martell, qui apparaît dans l'extension "La bataille des rois". Les pièces de la maison Martell (ainsi que les pions de Leaders et les nouvelles cartes maisons) ont été ajoutés dans cette extension pour ceux qui possèdent la Bataille des Rois, mais on ne doit pas forcément posséder cette autre extension pour jouer à une Tempête de Lames.

- page 3-

Cartes "Sauvageons"

Ces cartes peuvent être utilisées avec le jeu original afin de varier les effets de l'attaque des Sauvageons.

Carte de référence des joueurs

Ces six cartes sont un résumé du tour de jeu et des pions d'ordres.

Garnisons

Garnisons sont des pièces spéciales qui donnent des forces supplémentaires en cas de défense.

Pions Leaders

Les pions Leaders représentent des personnages qui procurent des forces supplémentaires et des capacités spéciales aux armées qui les accompagnent, mais les leaders peuvent aussi être pris et retenus en otage.

Plaquettes Prisons

Les leaders pris en otage sont placés sur cette plaquette.

Marqueur de météo

Le marqueur de météo est utilisé pour indiquer la météo sur le nouveau plateau d'une tempête de lames. Il indique le beau temps, ou les pluies violentes.

Marqueurs de Possession

Ces marqueurs sont utilisés afin de marquer qui contrôle chaque cité et forteresse sur le plateau de jeu d'une Tempête de lames. Trois de ces marqueurs sont ainsi utilisés pour marquer les forces neutres qui défendent Harrenhal, Riverrun et Silverhall au début du jeu.

Ordre de soutien -1

Ces ordres peuvent être assignés à des armées par le biais de certaines cartes tactiques. Une armée avec un ordre de soutien -1 qui est adjacente à une bataille peut aider soit l'attaquant, soit le défenseur, en y ajoutant sa force -1, durant la phase d'appel au soutien.

Forces neutres de remplacement

Ces pions remplacent les pions de forces neutres du jeu original si vous jouez sur le plateau de base avec les règles optionnelles des Leaders.

Jouer sur le plateau d'une Tempête de lames

Bien que les règles de cette extension soient les mêmes que dans le jeu de base, ce nouveau jeu présente différentes conditions de victoire et beaucoup de nouveautés.

Buts du jeu

Le but du jeu d'une Tempête de lames est de gagner le **plus de Possession** possible sur Westeros. A la fin du dixième tour de jeu, le joueur qui en possède le plus gagne la partie. De plus, si un joueur possède n'importe quand 8 possessions sur Westeros, le jeu se termine immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur du jeu.

Possession

Les possessions viennent des villes, des forteresses et aussi de certaines cartes. La quantité de possession qu'offre une ville ou une forteresse sur le plateau lui-même. Aussi longtemps qu'un joueur possède une ville ou une forteresse, ces possessions lui sont acquises.

Les joueurs peuvent aussi recevoir des possessions de certaines cartes. Les points ainsi acquis sont notés sur le bord du plateau de jeu (Claim over Westeros). Si une carte vous indique de prendre des points de possessions, placez votre pion de possession sur le chiffre indiquant le nombre de possession acquise sur la ligne du plateau de jeu. Les possessions totales d'un joueur sont le nombre de possession acquis par les villes, les forteresses **et** les cartes.

Installation

Lorsque vous installez le nouveau plateau du jeu d'une Tempête de lames, veuillez suivre les instructions suivantes :

1. Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Placez le marqueur Harrenhal, Riverrun et Silverhall sur leur emplacement respectif sur le plateau de jeu, ainsi que leurs pions forces neutres à l'endroit (avec un chiffre blanc en bas à droite).
3. Placez le pion ordre du tour sur le chiffre 1.
4. Placez le marqueur de météo sur le premier "beau temps" de l'anneau de météo.
5. Mélangez les nouvelles cartes Westeros à dos bleu séparément, puis placez les sur le bord du plateau. Pour le paquet III, n'utilisez que les cartes marquées du sceau d'une tempête de lames.
6. Mélangez les 4 paquets de cartes d'alliés séparément et placez les sur le bord du plateau.

A ce point, le plateau devrait ressembler à l'image du sommet de la page 4.

Encadré "Marqueurs de possessions"

Chaque joueur commence le jeu avec le marqueur des possessions de sa maison posé devant lui. Lannister commence donc avec la possession de King's Landing, Stark avec celle des Twins, et Baratheon avec celle du Storm's End. Lorsqu'un joueur prend possession d'une ville ou d'une forteresse, il prend le marqueur correspondant (aussi bien du plateau de jeu, que d'un autre joueur) et le place devant lui. Ainsi, chaque joueur peut aisément compter le nombre de possession que possède chaque joueur en regardant simplement devant lui, et sans à avoir à compter ces différentes possessions sur le plateau de jeu.

Le marqueur de possession pour Harrenhal, Riverrun et Silverhall agissent en tant que marqueur neutre durant la phase d'installation du jeu et sont placés sur le plateau. Ces pions

neutres fonctionnent exactement comme les pions neutres du jeu original de base. Lorsqu'un joueur attaque ces forces neutres avec succès, il place alors le marqueur de possession à l'endroit juste devant lui.

Encadré "Les possessions sur le plateau de jeu (Westeros Track)

Si une carte vous invite à gagner un certain nombre de possession, vous placez ce nombre de pions de pouvoir (de votre réserve de pouvoir ou de votre réserve personnelle) l'un après l'autre, sur le plus haut nombre vide sur la ligne du Westeros Track. Si la ligne est pleine, alors le pion de pouvoir qui se trouve sur le chiffre 6 est remis à son propriétaire et remis dans sa réserve de pouvoir, puis tous les pions de pouvoir se décalent d'une place vers la droite, et le nouveau pion de pouvoir est enfin posé sur le chiffre 1.

Exemple : Le joueur Lannister gagne 2 possessions au premier tour de jeu. Au quatrième tour, le Westeros track est plein, et le joueur Greyjoy reçoit une possession d'une carte Allié. Le joueur Greyjoy place un pion de pouvoir sur le chiffre 1 de la Westeros Track, tous les autres marqueurs bougent d'une place vers la droite, tandis que le joueur Lannister récupère son pion de pouvoir qui était placé sur le chiffre 6.

Setup - suite

7. Chaque joueur tire maintenant au hasard une carte "Maison" qui déterminera quelle maison il jouera.
8. Chaque joueur prend les 7 cartes Maison qui correspondent à sa couleur. Utilisez les cartes remises avec cette extension, celles dont le dos comporte deux épées qui se croisent.
9. Chaque joueur prends les cartes tactiques correspondantes à sa maison. Chaque paquet contient 7 cartes - les cartes tactiques "soutien des alliés" avec le symbole du trône ne sont pas utilisées.
10. Chaque joueur reçoit une plaquette prison.

- page 4-

11. Les joueurs installent maintenant leurs unités de départ comme indiqué sur la carte de Départ.

Note : chaque joueur commence avec un certain nombre de pion de pouvoir, comme indiqué sur leur carte Départ.

Note : Les 4 maisons commencent avec 2 Leaders en jeu, comme décrit sur leur carte Départ. Lannister commence avec le pion leader Eddard Stark posé sur sa plaquette prison, et Stark commence avec la carte Allié "Frey Leadership" et le pion allié Black Walder.

12. Chaque joueur prend les possessions pour chaque ville ou forteresse qu'il possède et les places devant lui. Se référer à l'encadré de la page 3 pour les détails.

13. Chaque joueur place son marqueur de Ravitaillement (supply) sur l'espace approprié de l'indicateur de Ravitaillement (Supply Track).

Le jeu est maintenant prêt à débiter.

Encadré "Installation d'une Tempête de lames"

Après avoir exécuté les 6 premiers points de l'installation du plateau de jeu d'une Tempête de lames, le plateau devrait ressembler à ce schéma. Chaque joueur doit ensuite suivre les instructions de sa carte Départ et placer ses cartes de Maisons, Tactiques, sa plaquette prison et les marqueurs de possession pour chaque ville et forteresse qu'il contrôle, devant lui. Ceci est montré sur le dessin à droite pour la maison Stark.

Le plateau de jeu d'une Tempête de lames

Le plateau de jeu d'une Tempête de lames est différent du plateau de jeu original de par différents aspects importants. Se référer à la page 5 pour une description précise des nouveaux éléments du plateau de jeu.

Cartes tactiques

Les cartes tactiques représentent les plans d'action de chaque maison durant un tour de jeu. Elles offrent des capacités spéciales en faveur de différentes stratégies.

A chaque tour, durant la sous-phase de Donnée d'ordre de la phase de Planification, chaque joueur choisit une carte et la place face cachée devant lui. Lorsqu'on révèle les ordres, chaque joueur révèle en même temps sa carte tactique. Au tout début de la phase Action, chaque joueur annonce la carte Tactique qu'il a choisit. Puis, **dans l'ordre du tour**, chaque joueur effectue les actions de sa carte précédées du mot "Immédiatement" (immediately) en caractère gras. Chaque joueur peut profiter de **tous** les avantages concédés par sa carte jusqu'à la prochaine phase de Planification, lorsqu'il choisira une nouvelle carte Tactique. Notez qu'un joueur peut choisir à chaque tour la même carte tactique s'il le désire.

Lorsque vous utilisez les cartes tactiques (ou les leaders, expliqués en page 6-8), les joueurs doivent se référer au tour de jeu suivant :

- 1) La Phase Westeros (qui n'a pas lieu au premier tour)
- 2) La phase de Planification
 - a. révéléz la carte du dessus de chaque paquet de carte Allié (lorsque vous jouez sur le plateau d'une Tempête de lames)
 - b. chaque joueur choisit sa carte tactique et assigne ses ordres à ses troupes
 - c. tous ordres et cartes tactiques sont révélés
 - d. le messenger Raven peut être utilisé
- 3) La phase Action
 - a. résolution des effets immédiat des cartes tactiques
 - b. résolution des ordres de Raid
 - c. résolution des ordres de marche (et résolution des combats)
 - d. résolution des ordres de consolidation de pouvoir
 - e. les unités en déroute se rétablissent
 - f. avancez le marqueur de tour

Les cartes tactiques sont expliquées en détail en page 10.

Cartes Allié

Ces cartes représentent le soutien des maisons Arryn, Frey, Tyrell ainsi que celui de mercenaires et de hors-la-loi. Les joueurs utilisant la carte tactique "Alliances forgées" (forged alliance) (voir en page 10) peuvent tirer la première carte d'un paquet de carte Allié de leur choix.

Au début de chaque phase de planification, la première carte de chaque paquet est retournée face visible au sommet de son paquet (si ce n'est pas déjà le cas). Lorsqu'on résout les cartes tactiques, les joueurs utilisant les Alliances forgées peuvent tirer la première carte du paquet de leur choix.

Exemple : Le joueur Stark et le joueur Baratheon ont choisi ce tour la carte tactique d'Alliance forgée. Sur le classement du Trône de Fer, Stark est le plus haut; il commence donc. Le joueur Stark choisit la carte face visible du paquet des cartes Allié Tyrell. Le joueur Baratheon doit maintenant choisir entre tirer les cartes des paquets de Arryn, Frey, des

mercenaires et hors-la-loi qui sont toutes trois face visible, ou de la carte du paquet de la maison Tyrell qui est face cachée.

Lorsqu'un joueur prend une carte Allié, il la place face visible devant lui, et elle reste là jusqu'à ce qu'elle soit volée, ou que le texte de la carte indique qu'il faut la défausser. Les cartes Allié que chaque joueur possède sont toujours consultables par les autres joueurs. Lorsqu'une carte Allié est défaussée, elle est placée au fond du paquet approprié.

-page 5-

Encadré "Vue du plateau de jeu d'une Tempête de lames"

1. **Les possessions sur Westeros** Le classement des possessions sur Westeros est utilisé afin de marquer toutes les possessions qu'un joueur reçoit autrement qu'en possédant une ville ou une forteresse. Se référer à l'encadré de la page 3 pour plus de détails.

2. **Territoires de mer** Lorsqu'on joue sur le plateau d'une Tempête de lames, **les joueurs ne doivent pas contrôler de bateau**. C'est pourquoi tous les territoires d'îles sont connectés au continent par des flèches de mouvements. Il n'y a donc pas de nom de mers sur le plateau d'une Tempête de lames. Toutefois, les deux mers de chaque côté du continent sont considérés comme deux immenses territoires de mer pour le cas où il faudrait résoudre des capacités spéciales de carte Maison.

3. **Flèches de mouvement** Les flèches de mouvement représentent de long trajet que les unités (et les leaders) peuvent emprunter. Les unités ne peuvent emprunter ces flèches de mouvement que lorsqu'elles se déplacent grâce à un ordre de mouvement, ou à cause d'une retraite. **Les unités ne peuvent mener des raids, ou soutenir par l'intermédiaire d'une flèche de mouvement.**

A noter qu'il y a deux flèches de mouvement **spécifiques à une maison** sur le plateau, chacune marquée d'un blason de maison. Seul le joueur Greyjoy peut utiliser la flèche reliant Pyke à Flint's Finger; et seul le joueur Baratheon peut utiliser la flèche reliant Dragonstone à King's Landing.

4. **L'anneau de météo** L'anneau de météo est utilisé pour marquer le temps qu'il fait sur Westeros. Le beau (en haut et à gauche) ou le mauvais (en bas et à droite). Le marqueur se déplace d'une case à chaque fois que le symbole de la météo est inscrit sur une carte Westeros.

5. **Terrain impraticable** Les territoires gris sont inutilisables.

Territoire de villes et de forteresses sont considérés comme des territoires séparés sur le plateau d'une Tempête de lames. Ces territoires sont connectés à tous les territoires adjacents et sont utilisés comme des territoires normaux.

6. **Valeur de possession** Le chiffre sur le drapeau indique le nombre de possession octroyé par la ville ou la forteresse au joueur qui la contrôle.

7. **Symbole de Ravitaillements et de pouvoir** Sur les territoires de villes ou de forteresses, les Ravitaillements et le pouvoir octroyé par ces territoires est marqué ici.

8. **Pions de pouvoir imprimés** Quatre territoires de forteresse sont utilisés comme territoires de Maison de départ, et sont marqués du blason de la maison qui les contrôle au début du jeu.

9. **Icône de ville ou de forteresse** Cet icône montre si le territoire est une ville ou une forteresse.

10. **Fjord** Les fjords sont des passages à gué le long des rivières. Lorsque le temps est au beau, les territoires connectés par des fjords sont considérés comme adjacent, et les unités peuvent s'y déplacer, retraiter, soutenir et raider en traversant la rivière. Lorsque le temps est mauvais, les rivières sont infranchissables, et les territoires connectés par un fjord ne sont pas considérés comme adjacent.

11. **Icône de village** les villages sont des centres de recrutement qui permettent de recruter 1 pion mais qui ne peut être utilisé que pour produire une unité, et ne permet pas de transformer un soldat en cavalier. Les villages n'ont aucune propriété des villes ou forteresse. (Par exemple, les villages ne comptent pas pour séparer les égalités en cas de victoire.)

-page 6-

Encadré "Unités alliées"

Utilisez les unités vertes (Tyrell) du jeu de base pour représenter les unités alliées lorsque vous jouez sur le plateau d'une Tempête de lames. Les joueurs touchent des unités alliées grâce à certaines cartes Allié. Ces unités agissent comme si elles étaient sous votre contrôle, avec quelques exceptions. Premièrement, les unités alliées ne doivent **jamais** être laissées seules sur un territoire sans unité de la couleur de votre maison. Si vous devez supprimer des unités, vous ne pouvez en prendre une de votre couleur, si cela laisse une unité alliée seule sur un territoire, vous devez alors retirer l'unité alliée. Deuxièmement, les unités alliées retirées du plateau de jeu ne peuvent revenir en jeu par l'intermédiaire d'un recrutement. Enfin, les soldats alliés ne peuvent pas être promu en cavalier lors d'une phase de recrutement.

Alliances permanentes

Si un joueur contrôle **trois** cartes Allié de la maison Arryn, Frey ou Tyrell, alors ce joueur a une alliance permanente avec cette maison. Pour le reste de la partie, personne sauf ce joueur peut tirer des cartes Allié du paquet correspondant. (Si un joueur possède une carte Arryn, Frey ou Tyrell devant lui lorsque cela arrive, il la garde devant lui.) Aucun joueur ne peut créer d'alliance permanente avec les mercenaires et les hors-la-loi. Les cartes Allié sont décrites en détail en page 11.

Les cartes Westeros d'une Tempête de lames

Les joueurs peuvent utiliser les paquets de cartes Westeros I et II et III (avec le symbole du Sceau d'une Tempête de lames) à dos bleu pour jouer avec le nouveau plateau de jeu pour quatre joueur. Les paquets de cartes Westeros originales du jeu de base ne sont pas compatibles avec le plateau de jeu d'une Tempête de lames.

Déplacer le marqueur Météo

Lorsque l'on résout les cartes Westeros III, s'il y a un symbole météo sur la carte, déplacez le marqueur météo d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Souvenez vous qu'un fjord ne peut être traversé lorsque le temps est mauvais.

Le symbole du Mammouth sur les cartes Westeros I et II est ignoré lorsqu'on joue sur le plateau de jeu d'une Tempête de lames.

Les nouvelles cartes Westeros sont expliquées en détail en page 12.

Les cartes Maisons d'une Tempête de lames

Lorsque vous jouez sur le plateau de jeu d'une Tempête de lames, utilisez les nouvelles cartes Maisons des maisons Baratheon, Greyjoy, Lannister et Stark. Les cartes Maisons de cette extension sont utilisées exactement comme les cartes Maisons du jeu original.

Note : Vous **devez** utiliser les nouvelles cartes Maisons fournies avec cette extension lorsque vous jouez sur le plateau de jeu d'une Tempête de lames. Bien que les cartes du jeu de base ou celles de la bataille des rois soient compatibles avec cette extension, nous vous déconseillons d'utiliser ces anciennes cartes sur ce nouveau plateau de jeu, en particuliers parce que plusieurs d'entre elles influent sur les bateaux et les mers que nous n'utilisons pas dans cette extension.

Garnisons

Les garnisons sont des pièces spéciales qui apportent leur force en défense. Ils représentent des troupes qui sont en permanence assignées à la défense d'un territoire de départ d'une maison. Les garnisons ne sont pas des unités, donc elles ne comptent pas dans la limite des Ravitaillements, et elles ne peuvent jamais bouger ni recevoir d'ordres. Chaque maison commence avec une garnison d'une force de 2 sur son territoire de départ. En plus, la maison Lannister commence avec une garnison spéciale de force 6 sur King's Landing.

Si un emplacement possédant une garnison est attaqué, la valeur de la garnison est ajoutée à la force du défenseur. Si il n'y a pas d'unité qui défendent le territoire avec une garnison, **une bataille a tout de même lieu**, avec les deux joueurs qui jouent leurs cartes Maison (et l'épée Valayrienne s'il y a lieu) comme normal.

Si une garnison est malgré tout dans le camp des perdants, elle est retirée définitivement du plateau et ne peut plus revenir en jeu.

Souvenez vous que vous ne pouvez donner d'ordres dans un territoire qui ne comporte qu'une garnison, et la force d'une garnison est comptabilisée seulement si le territoire où elle se trouve est attaqué, mais dans aucun cas pour un soutien ou tout autre type d'ordre.

La garnison des Lannister sur King's Landing

Au début du jeu de plateau d'une Tempête de lames, Lannister contrôle le territoire de King's Landing avec une garnison spéciale de force 6. Cette garnison a exactement le même fonctionnement que les autres garnisons de force 2. Si cette garnison est présente sur King's Landing sans autres unités, Lannister contrôle toujours King's Landing (cela veut dire que Lannister n'est pas obligé de garder des unités sur ce territoire, et peut décider de tous les faire bouger en même temps)

Leaders

.Cette extension comporte deux pions leaders pour chacune des six maisons majeures, ainsi que trois pions de leaders alliés. Référez vous à l'encadré de "L'analyse des pions de leaders" pour une explication de ces pions. Les pions de leaders représentent des caractères puissants issus de chacun des maisons. Les leaders apportent des forces supplémentaires aux armées qu'ils accompagnent et peuvent aussi fonctionner comme ordre de "Marche" sous certaines conditions. Cependant, si un leader se trouve dans le camp qui perd une bataille, ce leader peut être pris en otage.

Les leaders se conforment aux règles spéciales suivantes :

- * les leaders ne sont pas considérés comme des unités, et ne comptent donc pas dans la limite des Ravitaillements d'une maison. Contrairement aux garnisons, les leaders peuvent bouger et ils renforcent toujours les armées qu'ils accompagnent de leur force, même s'ils attaquent des forces neutres ou lors de soutien.

- * un leader peut bouger avec une armée lorsqu'elle se conforme à un ordre de marche, ou qu'elle retraite, comme si le leader était une unité. Les leaders ne sont jamais mis en déroute (routed).

* un leader ne peut **jamais** rester seul sur un territoire sans unité. Un leader ne peut jamais rester seul avec seulement une garnison. Si un leader ne peut retraire dans un territoire adjacent comportant des unités de sa maison, alors ce leader est pris en otage par la maison qui vient de gagner cette bataille.

Encadré "L'analyse des pions de leaders"

Face visible

Face cachée

1. **Force normale** Lorsqu'ils sont face visible, les leaders renforce les armées qu'ils accompagnent de leur force normale.
2. **Icône de retournement** Lorsque le même ordre que l'icône de retournement est placé sur le même territoire que le leader, cet ordre est considéré comme un ordre de retournement et peut être utilisé pour retourner le pion leader face cachée.
3. **Force de marche** Lorsqu'ils sont face cachée, les pions leaders ajoutent leur force de marche aux armées qu'ils accompagnent.
4. **Ordre de marche** Un leader face cachée peut fonctionner comme un ordre de marche. Voir en page 7 pour plus de détails.
5. **Icône de capacité** Deux sortes d'icônes peuvent être représentés sur cet emplacement, qui indique que le leader peut profiter d'une capacité spéciale lorsqu'il est retourné :
 - * **Icône de l'épée** : gagne une icône d'épée lorsqu'il combat.
 - * **Icône de pion de pouvoir** : gagne le nombre de pions de pouvoir dessiné sur cet emplacement immédiatement après avoir retourné le leader (avant de déplacer les unités ou qu'une bataille ait lieu). Veuillez noter que les leaders Littlefinger, Black Walder et Thoros of Myr ont des pions de pouvoir (blasons) de leur couleur dessiné à cet emplacement, mais bien sûr que le joueur qui les contrôle prends des pions de pouvoir de la réserve de sa propre maison.

-page 7-

Encadré "Utilisation d'un ordre de marche d'un pion leader"

Dessin de gauche : Dans cet exemple, les leaders Robb Stark et Black Walder sont dans The Twins avec un soldat. Il y a aussi un soldat Stark à Greywater Watch, et un soldat Greyjoy à Seagard.

Durant cette phase de planification, le joueur Stark place un ordre de Raid à The Twins. Notez que l'icône de retournement de Robb Stark est un Raid.

Dessin de droite : Lorsque c'est son tour de résoudre les ordres de Raid, le joueur Stark choisit d'utiliser cet ordre pour retourner le pion leader de Robb Stark. Il a donc *immédiatement* la possibilité d'utiliser l'ordre de marche dessiné sur la face cachée du pion leader Robb Stark. Il décide de se déplacer avec le soldat jusqu'à Seagard, ce qui provoque une bataille. Notez que le joueur étant en train d'utiliser l'ordre du pion leader, il doit *obligatoirement* bouger avec les unités qui se déplacent se tour.

Le joueur Stark décide aussi de déplacer le leader Black Walder jusqu'à Greywater Watch. C'est autorisé dans la mesure où Black Walder termine sont mouvement dans un territoire comprenant des unités Stark. Le joueur Stark aurait aussi pu emmener Black Walder dans la bataille de Seagard, mais en aucun cas il aurait pu le laisser seul dans The Twins sans aucune unité Stark pour l'accompagner, ou encore l'envoyer seul, par exemple, jusqu'à Fairmarket.

Retourner un leader

Lorsqu'un pion d'ordre est placé sur un territoire qui comporte un leader avec **le même icône** de retournement durant la phase de planification, ceci est considéré comme **un ordre de retournement**. Durant la phase d'action, le joueur a le choix entre exécuter cet ordre normalement, ou alors de le défausser afin de retourner le pion leader face cachée.

*Exemple : Jaime Lannister est à Tumbleton avec 2 soldats. L'icône de retournement de Jaime est un symbole de Raid. Durant la phase de planification, le joueur Lannister place un ordre de Raid sur Tumbleton. L'ordre de Raid est donc **un ordre de retournement** pour Jaime. Lorsqu'on résoudra les ordres de Raid durant la phase action, le joueur Lannister pourra choisir de ne pas utiliser cet ordre de Raid normalement, mais de le défausser afin de retourner le leader Jaime Lannister face cachée.*

Sur la face cachée de tous les leaders, il y a un ordre de marche qui est dessiné et qui peut être joué comme n'importe quel ordre de marche +0. Si un joueur veut exécuter cet ordre de marche, il doit alors **immédiatement** le faire, dès qu'il a retourné le leader face cachée. Cela signifie que certains leaders (ceux qui ont pour icône de retournement un Raid ou une consolidation de pouvoir) vont exécuter leur marche plus tôt ou plus tard que dans le plan de phase normal.

Exemple : Jaime Lannister est à Tumbleton avec 2 soldats, et le joueur Lannister a posé un ordre de Raid sur Tumbleton afin de retourner le leader. Si le joueur Lannister veut utiliser l'ordre de marche de la face cachée du pion de Jaime, il devra le faire immédiatement après l'avoir retourné. Le joueur Lannister décide d'utiliser l'ordre de marche, et dès qu'il a retourné Jaime, il l'envoie avec 1 soldat sur Roseroad. Il n'y a pas d'unité adverse ou de forces neutres sur Roseroad, et il n'y a donc pas de bataille. A la fin de son mouvement, le pion leader de Jaime est retourné face visible. En déplaçant Jaime grâce à un ordre de retournement, et non pas un ordre de marche simple, le joueur Lannister pouvait se déplacer avant tout le monde, durant la phase action.

Note : Dans le jeu de base, les unités en déroute sont remise en position debout après la résolution des ordres de marche. Lorsque vous jouez avec les leaders, les unités en déroute ne sont remises en état qu'à la fin de la phase action, comme dans le tour de jeu révisé expliqué en page 4.

-page 8-

Lorsqu'un ordre de marche de la face cachée d'un pion leader est utilisé, le leader doit se déplacer avec des unités qui se déplacent, ou rester avec des unités qui ne bougent pas. Cependant, si des unités se déplacent dans un territoire qui contient des unités adverses (ce qui entraîne une bataille) ou des pions de forces neutres, **le leader doit se déplacer avec ces unités qui attaquent**. (Notez que les leaders qui se déplacent avec des ordres de marche normaux ne sont pas soumis à cette règle.) Enfin, un leader peut se déplacer seul si son mouvement se termine sur un territoire qui contient des unités de sa maison.

Une fois que l'ordre de marche du leader est complètement résolu, **y compris les batailles qui en découlent**, le leader est immédiatement retourné face visible.

Plusieurs leaders ont des valeurs de force différentes, selon qu'ils sont face visible ou face cachée. Les leaders additionnent la force qui est sur la face qu'ils montrent au moment où l'armée qu'ils accompagnent en a besoin. En raison de la règle du retournement, un leader peut très bien rester face cachée plusieurs tours de jeu, jusqu'à ce que son propre ordre de marche est résolu. De plus, un leader ne peut utiliser sa force face cachée que s'il attaque via son propre ordre de marche. Par conséquent, pour les ordres de marche normaux (ou issu d'autres leaders), pour les supports ou lorsqu'il se défend, c'est sa force face visible qui s'applique.

Enfin, les leaders possèdent des capacités spéciales sur leur face cachée qui sont décrites précisément en page 6. Les joueurs peuvent examiner les différentes faces des pions leaders (les leurs, ou les leaders adverses) à n'importe quel moment de la partie.

Leaders en otage

Lorsqu'une armée, avec un ou plusieurs leaders, perd une bataille, ce leader peut être pris en otage s'il respecte les règles suivantes.

Premièrement, durant une bataille, si le perdant doit prendre des dégâts, le gagnant peut choisir d'infliger une perte de moins au perdant afin de prendre un leader (celui de son choix) présent dans la bataille en otage. (Le nombre de dégâts est calculé par le nombre d'épée de l'attaquant moins le nombre de fortifications du perdant.) Seul un otage peut être pris par bataille grâce à la réduction des dégâts infligés.

Deuxièmement, le gagnant prend en otage les leaders qui ne peuvent retraiter. Les leaders suivent les règles normales de retraite, sauf qu'ils ne sont jamais mis en déroute, qu'ils ne comptent pas dans la limite des Ravitaillements et **qu'ils ne peuvent retraiter seul sur un territoire** sans aucune unité de leur maison. Si plusieurs leaders appartenant au perdant sont incapable de retraiter, le gagnant les prend tous en otage.

Si l'otage appartient à la maison adverse, il peut être immédiatement placé sur la plaquette de prison du vainqueur et reste là jusqu'à ce qu'il soit sauvé, volé, négocié ou exécuté.

Leaders alliés qui changent de camp

Si un leader allié est "pris en otage", il n'est pas placé sur la plaquette prison, mais rejoint simplement le camp du vainqueur. Le vainqueur s'empare de la carte Allié appropriée et la place devant lui, et le pion leader reste sur le territoire parmi l'armée vainqueur.

Note : Provoquer le changement de camp d'un leader allié est un moyen de mettre fin à une alliance permanente (voir page 6) avec la maison Arryn, Frey ou Tyrell. Les joueurs peuvent alors tirer des cartes de ce paquet afin, peut-être, de recréer une alliance permanente avec cette Maison.

Sauver et voler des otages

Un otage peut être volé ou sauvé d'une prison par un joueur qui joue une carte tactique "Otages en sécurité" (Secure Hostages). Lorsqu'un joueur joue cette carte, attaque avec succès un adversaire, il peut choisir un otage dans la prison du perdant. Si cet otage appartient à la maison du vainqueur, il est sauvé, et l'attaquant place son pion dans le territoire où a eu lieu la bataille qui le sauva. Si l'otage appartient à une autre maison, le vainqueur le dépose dans sa propre prison.

Négociation d'otages

Immédiatement après avoir reçu un pion de pouvoir suite à un ordre de Consolidation du Pouvoir, un joueur peut entamer des négociations et demander à un autre joueur de relâcher un ou plusieurs otages appartenant à sa propre maison. En échange, il peut offrir des pions de pouvoir en sa possession ou un ou plusieurs otages qu'il possède.

Si l'adversaire accepte, les négociations sont fructueuses : l'initiateur de la négociation se défait du nombre de pion de pouvoir promis et l'adversaire en prend le même nombre de sa réserve de Maison, puis l'otage est échangé.

L'initiateur des négociations doit poser son leader dans le territoire où il a initié la négociation.

Si l'autre joueur reçoit en échange un otage qui appartient à sa propre Maison, il peut le placer dans une ville ou forteresse qu'il contrôle. (Dans le cas fort désagréable où le joueur en question ne posséderait plus ni ville ni forteresse, il peut placer le leader dans un territoire qu'il contrôle.) Si l'adversaire reçoit un leader qui n'appartient pas à sa Maison, il le place dans sa prison.

Si l'adversaire n'accepte pas les conditions de la négociation, aucun otage n'est transféré.

Exemple : Eddard Stark est retenu en otage par la maison Lannister, et Balon Greyjoy est retenu en otage par la maison Stark. Durant la phase de planification, le joueur Stark pose un ordre de Consolidation du Pouvoir à un soldat à Greywater Watch. Après avoir résolu cet ordre de Consolidation du Pouvoir durant la phase d'Action, le joueur Stark entame les négociations avec le joueur Lannister. Le joueur Stark offre 4 pions de pouvoir plus le leader Balon Greyjoy en échange du leader Robb Stark. Le joueur Lannister accepte l'offre. Le joueur Stark se défait donc de 4 pions de Pouvoir et le joueur Lannister en prend 4 de la réserve de sa Maison. Le joueur Stark reçoit le pion d'Eddard Stark qu'il doit poser à Greywater Watch puisque les négociations ont débutées là-bas. Balon Greyjoy n'appartient pas à la maison Lannister, et le joueur le place donc dans sa prison.

Exécuter des otages

Lorsque la carte Westeros "Swing the Sword" est résolue, chaque joueur peut exécuter un otage de sa propre prison. Le leader, ainsi que la carte Maison qui le représente sont retirés définitivement du jeu pour le restant de la partie.

Exemple : Lannister est le seul joueur qui possède un otage (Eddard Stark), et la carte "Swing the Sword" est résolue durant la phase Westeros. Le joueur Lannister décide d'exécuter Eddard. Le pion Eddard Stark et la carte de la Maison Stark "Eddard Stark" sont tous deux retirés définitivement du jeu. Le joueur Stark possède maintenant une carte de moins dans son paquet de cartes Maison, et ceci pour le restant de la partie.

Gagner le jeu

Si, à n'importe quel moment de la partie, un joueur possède **8 Possessions** sur Westeros, le jeu prend immédiatement fin, et ce joueur est déclaré vainqueur.

Si aucun joueur n'a atteint 8 Possessions à la fin du 10^{ème} tour de jeu, le joueur possédant **le plus de Possessions** gagne la partie. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité de Possessions, alors c'est celui qui contrôle le plus de Villes et de Forteresses qui gagne. S'il reste une égalité, celui qui possède le meilleur placement sur la ligne des Ravitaillements (supply) du plateau de jeu gagne. S'il reste une égalité, c'est le joueur avec le plus de pion de Pouvoir qui gagne la partie. S'il reste une égalité, la partie se termine sur une égalité.

Partie à 3 joueurs

Le jeu d'une Tempête de lames a été conçu pour 4 joueurs. Cependant, si vous voulez y jouer à trois, utilisez ces changements :

*La maison Greyjoy ne peut être jouée durant cette partie. Les unités de départ de la maison Greyjoy sont installées normalement sur le plateau, avec un soldat de plus dans chaque territoire que la maison Greyjoy contrôle. Ces unités fonctionnent comme des forces neutres (comme celles de Harrenhal, Riverrun ou Silverhall). Ne placez pas de pion Greyjoy sur les pistes d'influence ou de pouvoir de la gauche du plateau de jeu. Les pions des autres Maison se décalent vers la gauche sur les pistes de départ d'influence et de pouvoir du plateau de jeu afin

de ne pas permettre d'espace entre les pions des différentes Maisons. Cela veut dire que la maison Stark commence tout à gauche de la piste des "Fiefdoms" et prend immédiatement l'épée Valyrienne.

* **Aucun joueur ne peut pénétrer dans les territoires de Pyke et de Flint's Finger** pour la durée complète du jeu (même pas en utilisant des cartes de transport de mercenaires).

-page 9-

Jouer sur le plateau de jeu original

Plusieurs des nouvelles règles et pièces sont compatibles avec le plateau de base original. Vous trouverez ci-dessous 5 options décrivant en détail l'utilisation de ces nouvelles options.

Option 1 : les nouvelles cartes Maison

Les nouvelles cartes Maison remplacent complètement les cartes Maison fournies avec le jeu de base original et donnent aux joueurs une main de sept nouvelles cartes pour leur Maison. Ces nouvelles cartes ont de nouveaux textes et des variables plus hautes en combat que le jeu de base (mais une variation moindre que dans l'extension "La Bataille des rois").

Il est important de ne pas mélanger les cartes Maison des différentes éditions (jeu de base, ext "La Bataille des rois" et ext "Une Tempête de lames") et que chaque joueur joue avec le paquet de cartes de la même édition.

Option 2 : les cartes Westeros

Les joueurs peuvent jouer au jeu original, sur le plateau de base, avec les nouvelles cartes Westeros fournies dans cette édition. Le nouveau paquet remplace complètement celui du jeu de base. Si vous jouez avec le paquet de cartes Westeros fournies dans cette extension, utilisez les paquets de cartes I et II à dos bleu, ainsi que le paquet III à dos bleu qui comporte le symbole du Trône. N'utilisez pas le paquet à dos bleu III qui comporte le symbole du Sceau d'une Tempête de lames.

Utilisez ces nouveaux paquets de cartes Westeros exactement comme les paquets originaux. Comme pour les cartes Maison, vous devez utiliser les paquets de cartes Westeros issus de la même édition (soit le paquet de base original, soit le paquet fourni avec "La Bataille des rois" ou soit celui fourni avec cette extension). Les éditions ne doivent pas être mélangées.

Option 3 : les cartes Tactiques

Les joueurs peuvent jouer au jeu original du Trône de Fer avec les cartes tactiques fournies dans cette extension. Simplement, retirez des paquets de cartes Tactiques, les cartes qui comportent le symbole de Sceau d'une Tempête de lames, et ajoutez les cartes qui comportent le symbole du Trône de Fer. Les paquets de cartes Tactiques (6 par joueurs) sont utilisés exactement de la même manière que dans l'extension d'une Tempête de lames, comme décrits en page 4.

Option 4 : leaders et prisons

Si les joueurs veulent utiliser les leaders et prisons avec le plateau de jeu de base, utilisez les règles des pages 6-8, avec les modifications suivantes :

- * Les deux leaders d'une Maison commencent le jeu dans le territoire de départ de leur Maison.
- * Les pions Forces neutres de Eyrie, King's Landing et Sunspear doivent être remplacés par ceux fournis dans cette extension. Ces pions ont une force majorée de 1 par rapport aux pions originaux, qui permet aux leaders de profiter de leur apport de forces supplémentaires.
- * Les cartes Maison de cette extension (option 1) doivent être utilisées si vous jouez avec les leaders, afin de rééquilibrer les forces.
- * Les cartes Westeros de cette extension (option 2) doivent être utilisées si vous jouez avec les leaders (sinon, avec les paquets de cartes Westeros original, vous ne pourrez jamais exécuter les otages.)
- * Si toutes les unités qui accompagnent un leader sont détruites à cause d'une attaque Sauvageons, le leader est détruit (traitez le comme s'il avait été exécuté).

Option 5 : les cartes Sauvageons

Cette extension propose 5 cartes Sauvageons qui peuvent être utilisée avec le plateau de jeu original afin de varier les effets d'une attaque Sauvageon imposée par les cartes Westeros. Pour utiliser les cartes Sauvageons, mélangez-les et placez les faces cachées à côté des cartes Westeros durant l'installation du jeu. Lors de la phase Westeros, s'il y a une attaque des Sauvageons, une carte Sauvageon est dévoilée et l'effet inscrit sur cette carte remplace l'effet proposé par la règle de base.

Exemple : Au début d'une partie à 5 joueurs, la menace Sauvageon est sur 5. "Derniers jours d'été" et tirée du paquet I, "Bataille des rois" est tirée du paquet II et "Attaque Sauvageon" est tirée du paquet III. Puisque l'attaque Sauvageon a été révélée, on tire une carte Sauvageon dont le texte indique :

Victoire Sauvageon

Plus petite mise : défaussez vous de votre plus haute carte Maison (s'il vous en reste plus qu'une).

Les autres : défaussez vous d'une carte Maison au hasard (s'il vous en reste plus qu'une).

Victoire des vieillards

Plus haute mise : rien ne se passe

Le joueur résolve les cartes Westeros dans l'ordre, comme d'habitude. "Derniers jours d'été" à un symbole de Sauvageon, donc le marqueur de la menace Sauvageon est posée sur le 6. Ensuite, les joueurs misent pour leur place sur la sphère d'influence à cause de la carte "La Bataille des rois". Enfin, les joueurs misent pour repousser l'attaque Sauvageon. Les maisons Baratheon, Stark, Greyjoy et Tyrell misent tous un pion de pouvoir, alors que Lannister ne mise rien. C'est une victoire Sauvageon. Le joueur Lannister, qui a la mise la moins haute, se défausse de sa carte Maison la plus haute. Les autres joueurs se défaussent d'une carte maison au hasard. Le marqueur de la menace Sauvageon est reposé sur 0, et les cartes Westeros révélées, ainsi que la carte Sauvageon révélée sont placées face cachées au fond de leur paquet respectif.

Encadré "Utilisez "Une Tempête de lames" et "La Bataille des rois" ensemble"

Lorsque vous jouez sur le plateau de jeu original, la plupart des options listées ici peuvent aussi servir avec l'extension de "La Bataille des rois". Notez simplement que :

- * l'option des leaders ne doit pas être utilisée avec les pions ordres à usage unique spécifiques.

* les ordres à usage unique communs ne peuvent pas être utilisés pour retourner les leaders, et l'ordre à usage unique "marche forcée" ne doit pas être joué dans la phase de planification que la carte tactique "Manage Troops" (ménagez vos troupes).

* les joueurs ne peuvent pas jouer d'ordre de Consolidation de Pouvoir dans les ports dans le but d'entamer des négociations.

Lorsque vous jouez sur le plateau de jeu d'une Tempête de lames, les éléments suivants d'une Bataille de rois peuvent être utilisés :

* Fortifications (une fortification n'est pas considérée comme abandonnée s'il y a une garnison sur le territoire).

* Les engins de siège (ils ont une force de 0 contre les villages)

* Les ordres à usage unique communs

* La variante pour la phase Westeros

* La variante de combat

Les options suivantes d'une Bataille des rois sont incompatibles avec le plateau d'une Tempête de lames :

* La maison Martell

* Les cartes Maison d'une Bataille de rois

* Les ports

* Les ordres à usage unique spécifiques

Composantes spécifiques d'une Tempête de lames

Les éléments suivants sont incompatibles avec le jeu de base et ne doivent être utilisés qu'avec le plateau de jeu d'une Tempête de lames :

* Les garnisons

* Les cartes Allié

* Le paquet de carte Westeros III avec le symbole du Sceau d'une Tempête de lames

* Les 4 cartes tactiques munies du symbole du Sceau d'une Tempête de lames

-page 10-

Les cartes Tactiques en détail

Il y a 6 cartes tactiques communes à toutes les Maisons dont les multiples effets sont décrits ci-dessous :

Careful Planning (planification prudente)

Immédiatement : Vous pouvez choisir, **soit** de gagner 2 pions de pouvoir, **ou** de dépenser 2 pions de pouvoir pour changer de carte Tactique. Vous jouez cette seconde carte tactique **en plus** de "Planification prudente"

En cours : Vous pouvez utiliser un ordre spécial (avec l'étoile) de plus ce tour.

Control Westeros (contrôle de Westeros)

En cours : Vous gagnez +2 en force pour les ordres de marche contre les Villes et les Forteresses

En cours : Vous gagnez +1 à toutes vos mises durant la prochaine phase Westeros.

Forge Alliances (alliances forgées)

"Alliance forgée" n'est utilisée que sur le plateau de jeu d'une Tempête de lames, et est donc marquée du Sceau d'une Tempête de lames afin de le signaler.

Immédiatement : Vous pouvez utiliser 2 pions de pouvoir pour tirer une carte Allié. Vous pouvez tirer la carte du dessus (qui peut-être face visible ou face cachée) d'un des 4 paquets de cartes Allié.

En cours : A chaque fois qu'un de vos ordres de soutien est annulé par un Raid adverse, vous pouvez dépenser 2 pions de pouvoir pour le remplacer par un ordre de soutien -1. Votre adversaire ne peut pas utiliser son ordre de Raid +1 afin d'annuler l'ordre original de soutien et l'ordre de remplacement de soutien -1.

Hold Territory (tenir le territoire)

En cours : Vous gagnez une icône de fortification dans chaque bataille où vous avez un ordre de Défense présent.

En cours : Vous gagnez une force de +1 supplémentaire dans chaque bataille où vous vous défendez **ou** une force supplémentaire de +2 lorsque vous défendez une ville ou une forteresse.

Manage Troops (ménagez vos troupes)

Immédiatement : Vous pouvez déplacer une ou plusieurs unités ainsi que les leaders d'un territoire que vous contrôlez, jusqu'à un territoire adjacent que vous contrôlez aussi. Si cette action laisse le territoire quitté sans troupe, tous les ordres assignés à ce territoire sont détruits. Cet effet vous autorise aussi à utiliser les bateaux ou les flèches de mouvement.

En cours : Après vous être déplacé dans un territoire qui n'est contrôlé par aucun adversaire ou forces neutres, vous pouvez immédiatement vous déplacer dans un territoire adjacent (ou un territoire connecté par une flèche de mouvement) qui n'est lui aussi contrôlé ni par un adversaire, ni par une force neutre. Vous pouvez utiliser les bateaux et les flèches de mouvement avec cette carte. Vous pouvez prendre le contrôle du premier territoire que vous quittez, et celui que vous traversez et/ou laisser des unités dans ces deux territoires. Cette carte est ensuite défaussée et peut être réutilisée à un autre tour.

Secure hostages (sécurisez les otages)

Immédiatement : Vous volez deux pions de pouvoir pour chaque otage de votre prison à la Maison à laquelle ils appartiennent. (si vous possédez 2 otages d'un même joueur, vous lui volez 4 pions de Pouvoir.) La victime se défause de 2 ou 4 pions de Pouvoir, et vous prenez le nombre de pions de Pouvoir défaussé dans votre couleur et votre Réserve personnelle.

En cours : Lorsque vous attaquez un adversaire, et que vous gagnez ce combat, vous pouvez relâcher un leader qui se trouvait dans la prison du perdant. Si le leader vous appartient, il est placé dans le territoire de la bataille. Si le leader appartient à un autre joueur, il est placé dans votre prison.

En cours : Lorsque vous exécutez un otage (voir "Swing the Sword" en page 12), vous pouvez choisir d'échanger votre position sur les zones d'influence avec le possesseur de l'otage exécuté. Si ce changement de position vous place premier sur une des zones d'influence, vous prenez le pion correspondant à cette nouvelle influence (le trône de fer, le corbeau, ou l'épée Valyrienne).

Exemple : Le joueur Lannister joue sa carte Tactique "Secure Hostage" au tour précédent, et maintenant, la carte Westeros "Swing of Sword" est dévoilée. Lannister décide d'exécuter Eddard Stark, que Lannister a pris en otage précédemment. Le pion leader d'Eddard Stark ainsi que la carte Maison à son nom sont définitivement retirés du jeu. Stark est premier sur la zone d'influence des Fiefs. Le joueur Lannister choisit d'échanger sa position avec le joueur Stark sur la zone d'influence des Fiefs, et prend l'épée Valyrienne du joueur Stark.

Support Allies (Soutien des alliés)

"Support Allies" est utilisée seulement lorsqu'on joue sur le plateau original du Trône de Fer, comme l'indique le symbole du Trône dessiné sur celle-ci.

En cours : lorsqu'un joueur demande un soutien lors d'un combat, vous pouvez lui donner une force de +1 comme si vous le souteniez, sans devoir posséder des unités adjacentes à la bataille. Cette force est ajoutée de la même manière que si l'armée était soutenue, et l'utilisation de cette carte compte comme un soutien pour plusieurs autres effets de cartes.

Exemple : Vous jouez la Maison Tyrell, et dans la phase de planification, vous jouez votre carte Tactique "Support Allies". Durant la phase Action, le joueur Lannister attaque le joueur Greyjoy. Lorsque le joueur Greyjoy demande un soutien, vous décidez de lui accorder un soutien de +1. Le joueur Greyjoy joue sa carte Maison "Asha Greyjoy" durant la bataille qui dit "si vous êtes soutenu dans cette bataille, recevez 2 icônes d'épée". Parce que vous le soutenez, le joueur Greyjoy reçoit deux icônes d'épées.

En cours : A chaque fois que l'un de vos ordres de soutien est victime d'un Raid, vous pouvez dépenser 2 pions de pouvoir afin de le remplacer par un ordre de soutien -1. Votre adversaire ne peut pas utiliser un ordre de Raid +1 afin de supprimer votre ordre de soutien et votre ordre de remplacement de soutien -1.

Cartes Tactiques spécifiques aux Maisons

Il y a 4 cartes Tactiques uniques, une pour chaque Maison, et qui ne doivent être utilisées qu'avec le plateau de jeu d'une Tempête de lames. Chacune de ces cartes permet au joueur de gagner 1 Possession s'il satisfait à certaines conditions. S'il satisfait les conditions inscrites sur la carte, le joueur reçoit une Possession, et se défausse de sa carte pour le restant de la partie. Les possessions sont remises dans l'ordre du tour, après que chaque joueur ait joué sa Consolidation du Pouvoir. Dès qu'un joueur a rempli les objectifs de sa carte, cette carte est défaussée définitivement.

-page 11-

Les cartes Allié en détail

Les détails des cartes Allié sont décrits ci-dessous. Certaines capacités de ces cartes sont résolues immédiatement après l'avoir tirée ou se l'être fait voler, certaines autres ont des effets permanents dont les effets persistent jusqu'à ce que la carte soit volée ou défaussée. Lorsqu'une carte Allié est défaussée, elle est remise sous son paquet correspondant.

Il y a 3 types de cartes communes aux 4 paquets Allié

Armée

Immédiatement : le joueur gagne les unités alliées (vertes) spécifiées et les place immédiatement. Les unités alliées doivent être posées sur un ou plusieurs territoires occupé(s) par des unités de la Maison du joueur qui les gagne. Si le joueur ne peut placer toutes les unités alliées, à cause de la règle précédente, ou à cause de la limite de Ravitaillements, alors

le joueur ne prend pas toutes les unités qu'il devrait recevoir, mais pose devant lui néanmoins la carte Armée.

En cours : La carte **Sellsword Army** (du paquet des Mercenaires et Hors-la-loi) possède aussi un effet à long terme : votre adversaire ne peut prendre des pions de Pouvoir dû à une Consolidation de Pouvoir dans les territoires adjacents à vos unités alliées. Le joueur peut toutefois poser des ordres de Consolidation de Pouvoir sur les territoires adjacents aux unités alliées, et les résoudre au cas où lorsqu'on résout les ordres de Consolidation de Pouvoir, les territoires adjacents sont maintenant vides. Les adversaires peuvent cependant utiliser des ordres de Consolidation de Pouvoir afin de retourner un leader ou entamer des négociations.

Leadership

Immédiatement : Le joueur gagne immédiatement le pion Leader spécifié et le place, face visible, sur un territoire sur lequel il possède des unités.

Military Support

En cours : Durant la phase d'appel au soutien, lors d'une bataille, que le joueur soit attaquant, ou défenseur, il peut utiliser les capacités de cette carte pour renforcer son armée du chiffre (force) indiqué sur la carte. Cette force est ajoutée à la force de l'armée de la même manière que si elle était soutenue, et le soutien fourni par la carte compte comme effet pour d'autres cartes.

Exemple : La capacité spéciale de la carte Maison "Catelyn Stark" dit : "si vous êtes soutenu dans cette bataille, gagnez +2 de force au combat, et une icône de fortification". Si le joueur Stark utilise le Military Support des Arryn durant la demande de soutien d'une bataille, puis joue lors de cette bataille, la carte Maison Catelyn Stark, il gagnera +2 en force de combat, et une icône de fortification supplémentaire.

Notez que la carte "Military Support" des Hors-la-loi exige que le joueur se défausse d'une carte afin de profiter de la capacité à long terme de cette carte, alors que les Maisons Arryn, Tyrell et Frey "Military Support" exigent la dépense de Pouvoir afin d'utiliser cette capacité à long terme, et limite cet effet à une seule utilisation par tour.

Les cartes suivantes n'apparaissent que dans certains paquets :

Plots

Les cartes "Plots" sont dans les paquets des Maisons Arryn, Frey et Tyrell.

Immédiatement : lorsqu'il reçoit cette carte, le joueur choisit immédiatement **soit de** gagner 4 pions de pouvoir, **soit de** dépenser 1 pion de Pouvoir pour voler une carte Allié au hasard du type spécifié d'un autre joueur. Alors ce joueur se défausse de cette carte.

Si une carte Leadership est volée, alors le joueur qui fait ce vol prend immédiatement le pion leader correspondant et le pose parmi ses propres troupes.

Si une carte "Army" est volée, la victime du vol doit immédiatement retirer les unités alliées surnuméraires par rapport aux cartes alliées qu'il lui reste. Le joueur qui vole cette carte place les unités spécifiées en accord avec les règles du jeu.

Exemple : John possède la carte Leadership des Arryn (que lui donne Littlefinger), la carte Armée de Tyrell (qui lui concède un soldat et un chevalier) et la carte Armée des Arryn (qui lui concède 2 soldats). John possède déjà un chevalier et 2 soldats alliés (vert) sur le plateau. (Un des soldats alliés de John fut mis dans les pertes du dernier tour.) Dan utilise la carte "Plots" des Arryn pour voler une carte alliée Arryn au hasard de la main de John. John mélange ses cartes Allié Arryn, les présente à Dan qui en désigne une au hasard. C'est la carte "Army". John doit retirer 1 de ses soldats alliés du plateau. Puis, Dan peut placer ses 2 soldats alliés fournis par la carte "Army" de Arryn.

Political Support

Cette carte apparaît dans le paquet des Arryn, Frey et Tyrell.

Immédiatement : Si le nombre de Possession du joueur est inférieur ou égal à 5 lorsqu'il tire cette carte, le joueur gagne immédiatement 1 Possession (placez sur la piste prévue à cet effet sur la gauche du plateau de jeu).

En cours : Le joueur gagne +1 à sa mise pour chaque carte "political Support" qu'il possède.

Les cartes suivantes sont uniques :

Arryn Lookout

En cours : Durant la phase d'appel au soutien, lors d'une bataille, le joueur qui possède cette carte peut la défausser pour pouvoir immédiatement effectuer un Raid sur un ordre de Soutien de son adversaire. Le joueur qui joue cet effet doit être l'attaquant ou le défenseur dans cette bataille, et l'ordre de Soutien qui subit le Raid doit appartenir au joueur adverse de la bataille en cours, et être situé sur un territoire adjacent à cette bataille.

Filthy Accusations (Paquet des Mercenaires et Hors-la-loi)

Immédiatement : Lorsqu'il tire cette carte, le joueur peut immédiatement retirer un pion de Possession de la piste à gauche du plateau (Claim over Westeros) appartenant à n'importe quel autre joueur. Si nécessaire, il faut ensuite combler les espaces de la piste. Puis le joueur se défausse de cette carte.

Frey Galleys

En cours : Le joueur qui contrôle cette carte peut à tout moment bouger ses unités par-dessus la rivière lorsqu'il marche ou qu'il retraite, qu'il y ait un pont, ou non, qu'il y ait un Fjord ouvert ou fermé. Ce joueur **ne peut** cependant faire de Raid ou de Soutien à travers la rivière grâce à cette carte.

Mercenary Raiders

En cours : Lorsqu'il résout un ordre de Raid, le joueur qui possède cette carte peut décider de défausser cette carte afin de faire le Raid 2 territoires plus loin (le raid est résolu comme si le territoire était adjacent), ou de mener ce Raid à travers une flèche de Mouvement. Ce Raid ne peut avoir lieu sur une flèche de Mouvement spécifique à une maison (sauf si c'est SA maison).

Parce que cette carte est défaussée lorsqu'elle est utilisée, un joueur ne peut bénéficier 2 fois des effets de cette carte avec un ordre de Raid +1.

Mercenary Transport

En cours : le joueur qui possède cette carte peut considérer les fjords comme toujours ouvert, quel que soit la météo (il peut toujours Raider, Marcher, Soutenir ou Retraiter à travers la rivière).

En cours : Le joueur peut Retraiter ou Marcher le long d'une flèche de Mouvement spécifique à une maison.

Tyrell Supplies

Immédiatement : Lorsque le joueur tire cette carte, il déplace son pion de Ravitaillement d'un espace sur la piste de Ravitaillement.

En cours : S'il possède cette carte, lorsque la carte Westeros "Ravitaillement" est résolue, ce joueur est considéré comme s'il avait un tonneau de plus.

-page 12-

Les nouvelles cartes Westeros en détail

Il y a 6 nouvelles cartes Westeros dans l'extension d'une Tempête de lames. Chaque carte est décrite en détail ci-dessous.

Choice Cards

Trois cartes Westeros - "A thrones of Blades", "Dark Wings, Dark Words" et "Punish the Guilty" - permettent à un joueur de choisir quel effet cette carte aura. Lorsqu'une de ces cartes est résolue, le joueur qui contrôle la zone d'influence spécifiée (le trône de fer, l'épée Valyrienne ou le corbeau) choisit un des effets de carte Westeros et est résolu exactement comme si on avait tiré une de ces cartes.

Exemple : La carte Westeros "A throne of Blades" est dévoilée. Le joueur qui contrôle le Trône de Fer décide si l'effet de cette carte sera un Recrutement, un Ravitaillement, ou alors aucun effet. Il décide que ce sera un Ravitaillement, donc chaque joueur réajuste son niveau de ravitaillement comme si la carte Westeros Ravitaillement avait été tirée.

Notez que seuls les symboles de Météo ou de Sauvageons sont résolus sur la carte de base.

Exemple : Lorsque vous jouez sur le plateau d'une Tempête de lames, la carte Westeros Punish the Guilty, qui n'a pas de symbole Météo sur elle, est tirée du paquet III. Le possesseur de l'épée Valyrienne choisit si l'effet de cette carte sera "Claim Westeros", "Swing the Sword" ou rien du tout. Le possesseur de l'épée Valyrienne choisit de la jouer comme la carte "Claim Westeros". Seul le texte de cette carte est résolu, le fait que la carte "Claim Westeros" a un symbole de Météo sur elle n'a aucun effet dans ce cas.

Swing the Sword

Chaque joueur (dans l'ordre du tour) peut exécuter un otage de sa propre prison. Lorsqu'un otage est exécuté, 2 éléments sont retirés définitivement du jeu : 1) le pion leader exécuté et 2) la carte Maison ou Allié correspondante au leader exécuté.

Les joueurs qui exécutent un otage peuvent recevoir un petit bénéfice dû à cette exécution s'ils ont la carte Tactique "Secure Hostage" en jeu (voir page 10).

Ignorez cette carte si vous jouez sans les leaders sur le plateau original.

De plus, les joueurs ne peuvent donner d'ordre de Marche +1 durant la prochaine phase de Planification.

Hidden Schemes (trouvable seulement dans le paquet III des cartes Westeros d'une Tempête de lames)

Les joueurs ne peuvent pas choisir la carte Tactique "Forge Alliance" durant la prochaine phase de Planification. De plus, mélangez tous les paquets de cartes Allié, puis retourner la carte du dessus, face visible.

Claim Westeros (trouvable seulement dans le paquet III des cartes Westeros d'une Tempête de lames)

Lorsque cette carte est résolue, les 4 joueurs de Maison se rassemblent pour prendre Possession de Westeros. Il y a une mise secrète, et le joueur qui a la plus haute mise gagne une Possession sur la piste des Possession de Westeros (sur le bord gauche du plateau de jeu). La carte "Claim Westeros" est résolue comme suit :

- 1) les joueurs annoncent le nombre de pion de Pouvoir disponible pour cette mise, ainsi que les différents bonus auxquels ils ont droit (provenant de cartes Allié ou de cartes Tactiques).
- 2) les joueurs cachent leur mise de Pouvoir dans leur poing fermé tendu sur le plateau de jeu.

Traduction de l'extension de la règle du jeu "A Storm of Swords"

- 3) les joueurs révèlent simultanément leur mise et y ajoutent leurs bonus.
- 4) la mise la plus haute gagne une Possession qu'il place immédiatement sur la piste des Possession sur Westeros.
- 5) le joueur ayant fait la plus petite mise **ne peut pas jouer de cartes Tactiques** durant la prochaine phase de Planification.
- 6) Tous les pions de Pouvoir sont défaussés dans la Réserve générale.

FIN