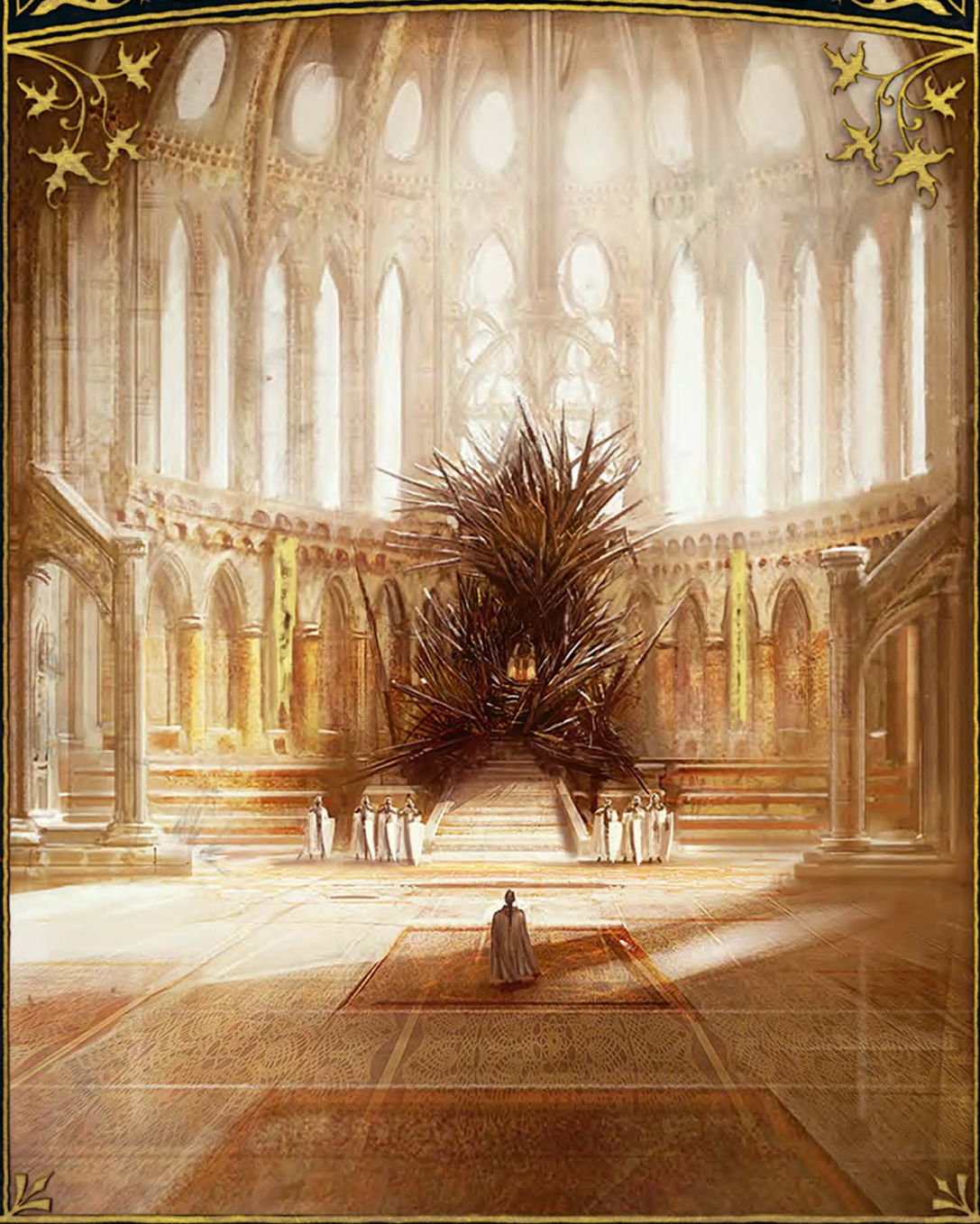
Le Trône de Fer

Le Jeu de Figurines

Modes de Jeu



CMON

EDGE

Version : 1.5

Mise en Place du Champ de Bataille

Une fois le Mode de Jeu choisi, il est temps de passer à la mise en place du champ de bataille. Un champ de bataille standard est un carré de 120 x 120 cm. Pour des parties plus importantes il est possible d'étendre cette surface à 180x120 cm.
Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre lors de la mise en place du champ de bataille :

- **Délimitez les Zones de Déploiement :** Avant toute chose, délimitez les Zones de Déploiement comme indiqué dans le Mode de Jeu, car certaines conditions de mise en place sont déterminées par ces Zones. Certains Modes de Jeu peuvent modifier cette mise en place. Reportez- vous aux règles spécifiques de chaque Mode.

- **Placez les Pions Objectif :** Dans certains Modes de Jeu, des pions Objectif doivent être placés sur le champ de bataille. Les détails de placement sont donnés dans le Mode de Jeu correspondant. Cependant, on ne peut jamais placer de Pions Objectif sur des Terrains Infranchissables.

- **Placez le Terrain** : Il existe deux méthodes afin de placer les éléments de décors.

  - **Sélection par les joueurs** : Les deux joueurs lancent un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit un élément de Terrain parmi ceux disponibles et le place à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à 6'' minimum (*Courte Portée*) de n'importe quelle Zone de Déploiement ou de tout autre élément de Terrain. Son adversaire fait ensuite de même. Les deux joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que 4 éléments aient été placés (*si les deux joueurs sont d'accord, il est possible de placer plus ou moins de 4 éléments de Terrain, en fonction de la densité de décors souhaitée ou de la taille de la zone de jeu).*

  - **Sélection aléatoire :** Au lieu de choisir leurs Terrains, leur nombre et leur type peuvent être déterminés aléatoirement. Tout d'abord, déterminez le nombre de Terrains disponibles pour la partie en lançant le D3 et en ajoutant 2 au résultat. Une fois le nombre de Terrains déterminé, les joueurs lancent à tour de rôle 2D6 pour chaque élément de Terrain afin de déterminer son type. Une fois cette étape achevée, poursuivez la mise en place comme indiqué ci-dessus.

[2-3]: Tas de cadavre	[8]: Muret
[4]: Marais	[9]: Pieux
[5]: Palissade	[10]: Forêt
[6]: Haie	[11-12]: Barral
[7]: Au choix du joueur	

Déploiement

- Une fois la mise en place du champ de bataille achevée, chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa Zone de Déploiement ou laisse le choix à son adversaire
- Le joueur qui ne **choisit pas** sa Zone de Déploiement décide qui reçoit le pion **Premier Joueur** au début de la partie.
- En commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de Déploiement, chacun déploie à tour de rôle 1 Unité Combattante sur le champ de bataille jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.
- Les Unités Combattantes peuvent être déployées n'importe où dans une Zone de Déploiement alliée, tant que leurs plateaux ne franchissent pas les frontières de ladite Zone.
- Les Attachements doivent être déployés au sein de l'unité à laquelle ils sont attachés.
- Les Unités Non-Combattantes ne sont pas déployées sur le champ de bataille. Elles sont placées à proximité du Tableau Stratégique.

Commencer la Partie

- Une fois que toutes les Unités Combattantes ont été déployées, chaque joueur pioche 3 cartes de son paquet Tactique.
- Le joueur qui **n'a pas choisi** sa Zone de Déploiement décide qui devient le **Premier Joueur** et le premier round peut commencer.

Victoire

Chaque Mode de Jeu, en plus de ses règles spéciales, indique également de quelle façon les joueurs vont pouvoir gagner des **Points de Victoire**, qui servent à déterminer le gagnant de la partie.
Les règles suivantes s'appliquent à tous les Modes de Jeu :

- Un vainqueur est déclaré si, à la fin de n'importe quel round, un joueur a accumulé un nombre donné de Points de Victoire (*en fonction de la taille de la partie*) et qu'il possède plus de Points de Victoire que n'importe quel autre adversaire (*dans le cas où deux joueurs ont atteint le nombre requis de Points de Victoire à la fin d'un round, personne n'est déclaré vainqueur et la partie continue*).
- Le nombre de Points de Victoire requis pour gagner est fonction de la taille de la partie :

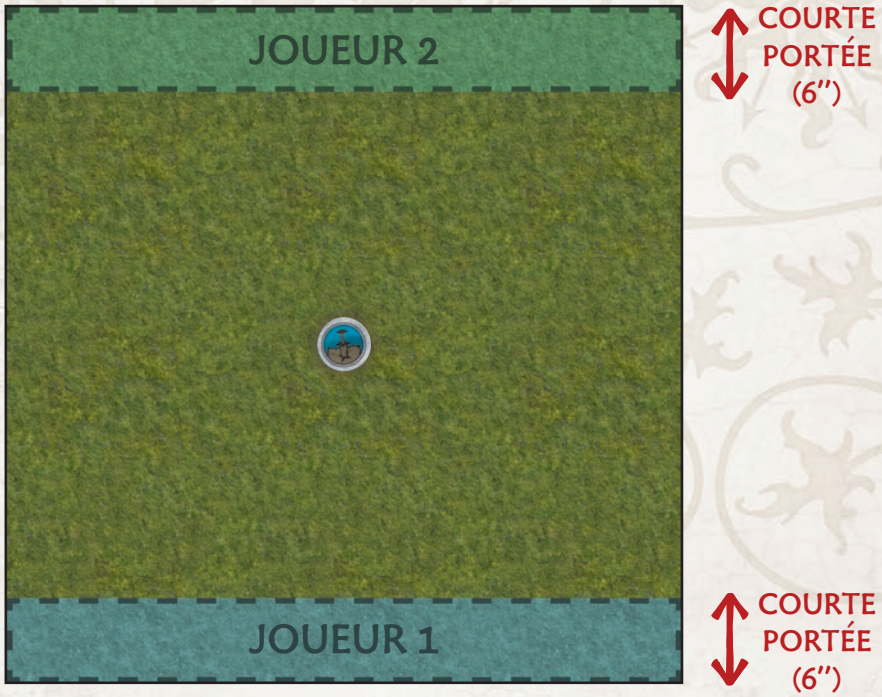
  Rapide (30 pts) : 8 Points de Victoire
  Normale (40 pts) : 10 Points de Victoire
  Grande (50 pts) : 12 Points de Victoire
  (*Augmentez le nombre de Points de Victoire requis de 2 par tranche de 10 points d'armée supplémentaires.*)

- Si aucun vainqueur n'a été déclaré une fois le 6e round achevé, le joueur qui possède le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui possède le plus de points restants sur la table qui l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.
- Un joueur qui ne possède plus aucune Unité Combattante sur la table est éliminé. Dans une partie à 2 joueurs, cela entraîne une victoire immédiate de l'adversaire, quel que soit son total de Points de Victoire.

• Victoire Militaire •

En plus de toutes les méthodes indiquées dans les divers Modes de Jeu, un joueur gagne toujours 1 Point de Victoire quand il détruit une Unité Combattante. Dans le cas où une unité est détruite par un effet généré par son propriétaire, ou par un effet contrôlé par aucun joueur, chaque adversaire gagne 1 Point de Victoire.

MODES DE JEU



LE JEU DES TRÔNES

Déploiement : COURTE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

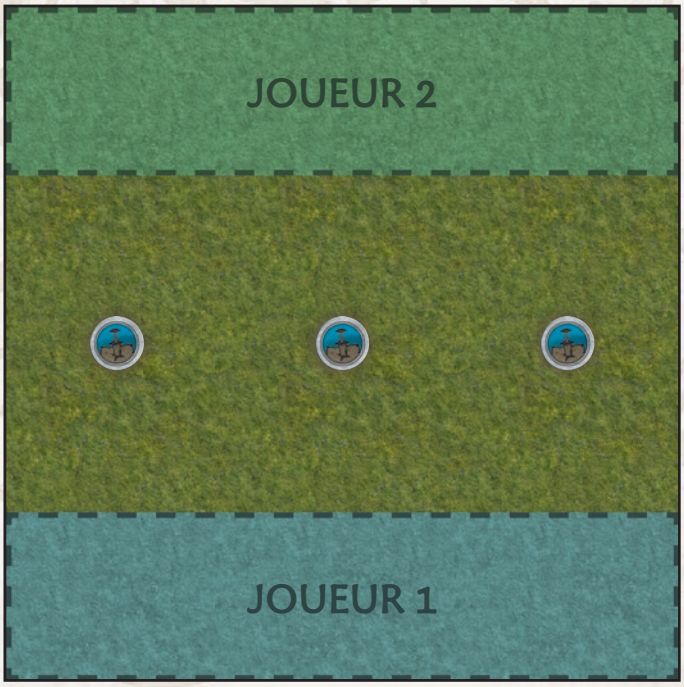
- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à 6" minimum (*Courte Portée*) de toute Zone de Déploiement et de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectif à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.

Règles spéciales (Objectifs)

- Avant le déploiement, placez la carte suivante du **paquet Objectif** à proximité de l'Objectif central :
  « *Cet Objectif rapporte 1 point supplémentaire. Quand vous gagnez les Points de cet Objectif, l'unité qui le contrôle doit effectuer un Test de Panique avec une pénalité de -2.* »
- Ensuite, piochez au hasard 1 carte du **paquet Objectif** et placez-la, face visible, à côté de chaque autre pion Objectif. La carte représente la Capacité de ce pion pour cette partie.
- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de Rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Les Points de Victoire sont gagnés simultanément durant l'étape de **Calcul des Points de Victoire** de la Phase d'Entretien. Ensuite, les joueurs résolvent à tour de rôle les effets « *Quand vous gagnez les Points...* » de leurs Objectifs respectifs, en commençant par le Premier Joueur, qui résout l'effet d'un de ses Objectifs avant de passer la main à son adversaire, et ainsi de suite.



LA BATAILLE DES ROIS

Déploiement : LONGUE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

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

Règles spéciales (Déploiement)

- Au début de la partie, chaque joueur choisit 2 de ses Unités Combattantes à déployer. Le reste est placé en **Réserve**, à l'extérieur du champ de bataille.
- À partir du 2e round, à leur tour, au lieu d'activer une unité, un joueur peut déployer une Unité Combattante de sa Réserve. Ces unités peuvent être déployées de deux façons :

1. L'unité peut être déployée n'importe où dans la Zone de Déploiement du joueur, à 1'' minimum de toute Unité Combattante ennemie. Une unité déployée de la sorte ne reçoit **pas** de pion Activation (*ce qui veut dire qu'elle pourra être activée lors d'un tour ultérieur*).

2. L'Unité Combattante peut être déployée n'importe où à 6'' ou moins (*Courte Portée*) d'un Flanc de table que vous contrôlez (*voir colonne suivante*) et à 1'' minimum de toute Unité Combattante ennemie. Une unité déployée de la sorte **reçoit** un pion Activation.

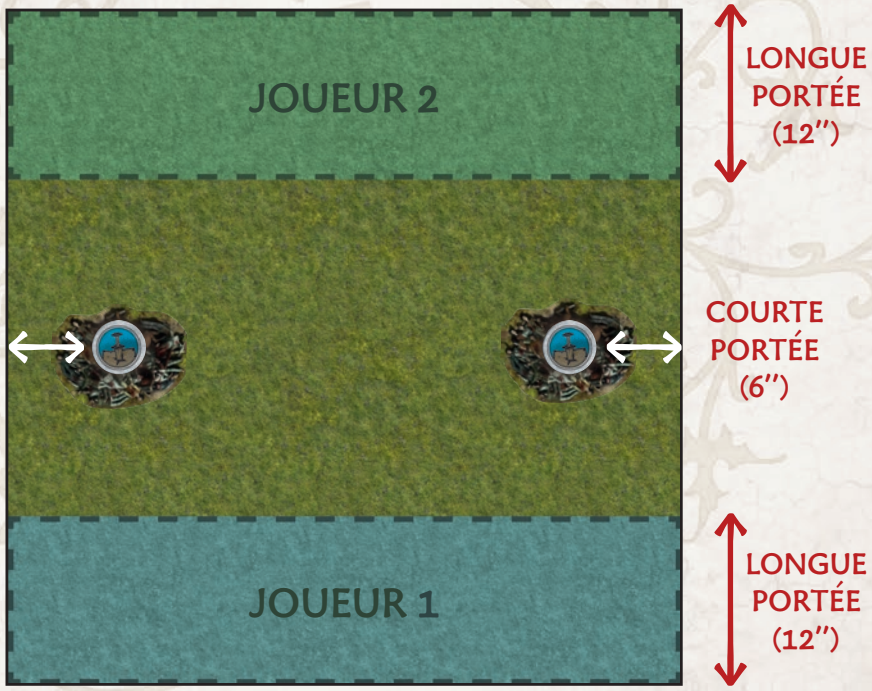
- Quand une unité est détruite, elle retourne dans la **Réserve** de son propriétaire.
- Lorsqu'elles sont détruites, les unités déjà activées au cours de ce round ne peuvent pas être redéployées avant le round suivant. Si elle est détruite avant d'avoir été activée, elle peut être redéployée au cours du même round.
- Les Capacités qui font gagner des Points de Victoires supplémentaires lors de la destruction de l'unité ne se déclenchent que la première fois que l'unité est détruite.

Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de Rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.
- Les pions Objectif gauche et droit peuvent être contrôlés afin de permettre aux unités de se déployer depuis les Flancs de la table. Tant qu'un joueur contrôle un de ces Pions Objectif, il peut déployer ses unités en Réserve depuis le Flanc de table **opposé** au pion contrôlé (*exemple : contrôler l'Objectif droit permet de déployer des unités sur le Flanc de table gauche*).

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.



UN FESTIN POUR LES CORBEAUX

Déploiement : LONGUE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Les **Tas de Cadavres** ne peuvent pas être sélectionnés par les joueurs comme éléments de Terrain.
- Si les Terrains sont sélectionnés aléatoirement, relancez tout résultat « Tas de Cadavres ».
- Placez un pion Objectif à **Courte Portée** de chaque Flanc de la table, au centre du champ de bataille (*voir ci-dessus*), puis placez 1 Tas de Cadavres centré sous chaque pion. Ces Tas de Cadavres sont placés en plus des autres éléments de Terrain.
- Lorsque vous placez d'autres éléments de Terrain, vous pouvez ignorer les Tas de Cadavres du moment que vous ne placez aucun élément de Terrain à 1'' ou moins de ces derniers.

Règles spéciales

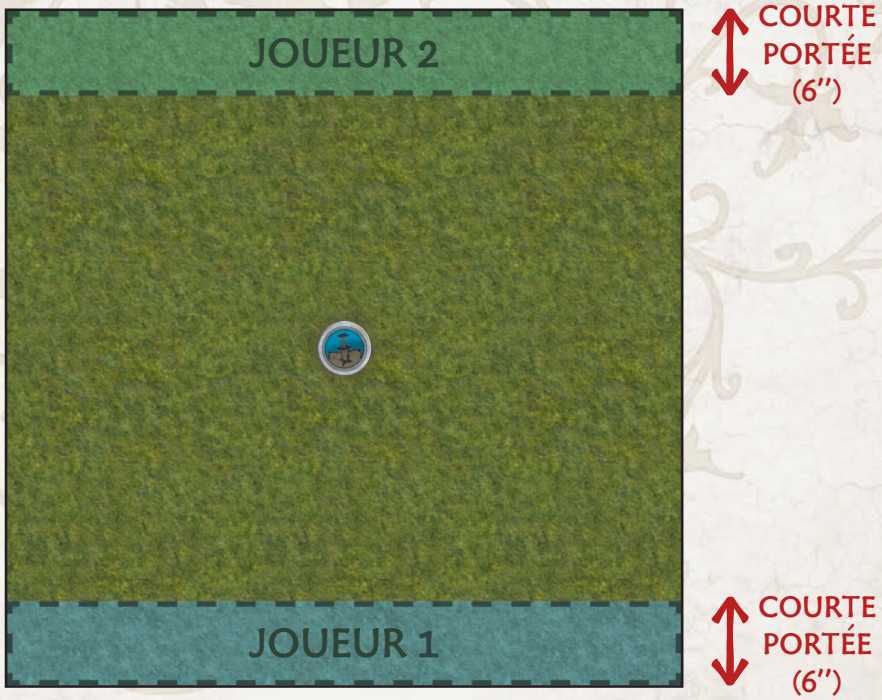
- Lorsqu'il y a moins de 4 Tas de Cadavres en jeu, avant de retirer le Plateau de Déplacement d'une Unité d'Infanterie détruite, son propriétaire place 1 Tas de Cadavres de façon à ce qu'il soit **entièrement** à Longue Portée ou moins de l'unité détruite et au minimum à 1'' de tout autre élément de Terrain ou unité. Il place ensuite 1 Pion Objectif au centre de ce Tas de Cadavres.

Règles Spéciales (Objectifs)

- Chaque Objectif est associé au Tas de Cadavres sur lequel il se trouve.
- Une unité dont le plateau de Déplacement recouvre un pion Objectif, même partiellement, s'en empare : placez le pion sur le plateau de Déplacement de l'unité, pour indiquer qu'elle s'est emparée de cet Objectif et qu'elle le contrôle désormais.
- Une unité ne peut pas contrôler plus d'un Objectif à la fois. Si une unité qui contrôle un Objectif termine son déplacement sur un autre pion Objectif, l'adversaire place le pion où il le souhaite, du moment qu'il reste au contact du Tas de Cadavres auquel il est associé.
- Si une unité qui contrôle un Objectif termine une Action sans être au contact du Tas de Cadavres associé à son Objectif, elle perd le pion. L'adversaire place le pion où il le souhaite, du moment qu'il reste au contact du Tas de Cadavres auquel il est associé.
- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue à un **Test de Panique** ou qu'elle est **détruite**, 1 unité ennemie (*choisie par l'adversaire*) au contact du Tas de Cadavres associé s'empare de l'Objectif. Si aucune unité ennemie n'est au contact du Tas de Cadavres, l'adversaire place le pion où il le souhaite, du moment qu'il reste au contact du Tas de Cadavres auquel il est associé.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.



LES VENTS DE L'HIVER

Déploiement : COURTE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

- Ce mode de jeu utilise le paquet Mission Secrète.
- Placez 1 pion Objectif au centre de la table.
- Chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé place 1 pion Objectif à l'endroit de son choix sur le champ de bataille, à 6" minimum (*Courte Portée*) de toute Zone de Déploiement et de n'importe quel autre pion Objectif. Les joueurs placent ainsi des pions Objectif à tour de rôle jusqu'à ce que le champ de bataille en contienne 5.

Règles spéciales (Missions Secrètes)

- Au début de la partie, avant le déploiement, chaque joueur pioche 5 cartes Mission Secrète.
- Au début de chaque round à partir du second, chaque joueur choisit 1 de ses cartes Mission Secrète et la place sur la table devant lui, face cachée : il s'agit de la **Mission Secrète** que le joueur peut tenter d'accomplir ce round-ci. Chaque carte Mission Secrète indique quand elle doit être révélée et le moment où elle rapporte des Points de Victoire. Sauf indication contraire précisant qu'elle reste en jeu, la Mission Secrète choisie est défaussée à la fin du round, qu'elle ait été accomplie ou non.
- Au début de chaque round à partir du second, piochez 1 carte Mission Secrète et révélez-la à tous les joueurs. Elle représente la **Mission Libre**. Jusqu'à la fin du round, n'importe quel joueur peut accomplir cette Mission (*et peut la valider plusieurs fois, si possible*). Défaussez cette Mission Secrète à la fin du round.

Règles spéciales (UNC et Tableau Stratégique)

- Lorsqu'une UNC alliée s'empare de la zone ✉, vous pouvez remplacer l'effet par :

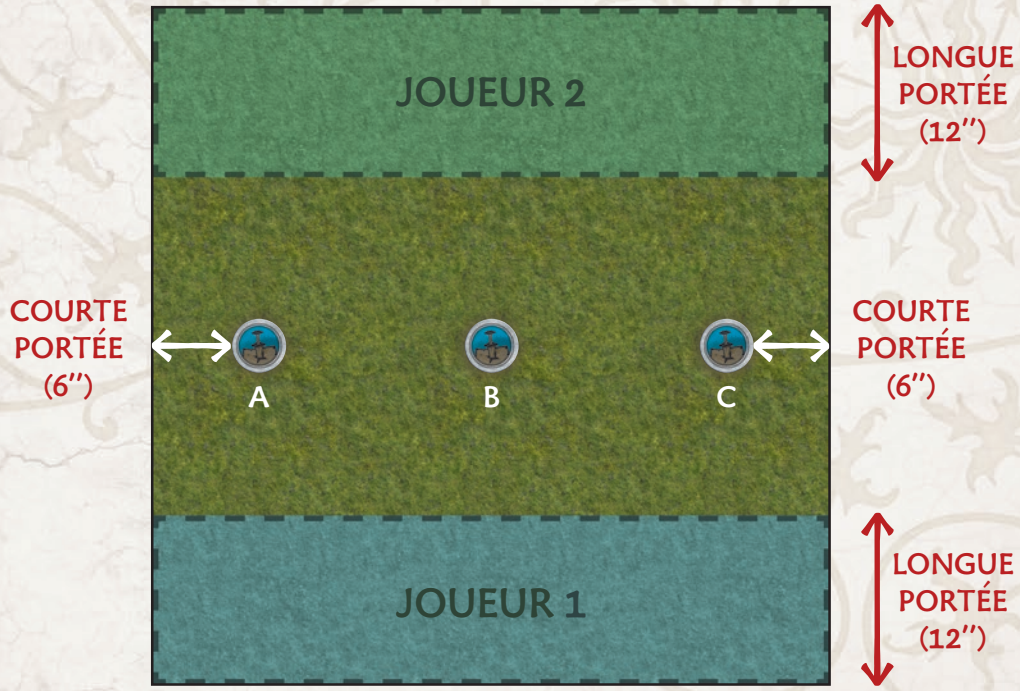
« Placez 1 pion État sur 1 Unité Combattante ennemie, puis piochez 1 carte Mission Secrète. Si vous n'avez pas révélé votre carte Mission Secrète ce round-ci, vous pouvez remplacer la Mission Secrète choisie par une autre de votre main ».

Règles spéciales (Objectifs)

- Par défaut, les Objectifs ne rapportent pas de Points de Victoire lorsqu'ils sont contrôlés. Ils le font uniquement si cela est indiqué par une Mission Secrète.
- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de Rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales de Victoire

- Dans ce Mode de Jeu, les joueurs doivent accumuler 2 Points de Victoire supplémentaires afin de gagner la partie, en plus du total nécessaire en fonction de la taille de la partie.
- Les Règles de **Victoire Militaire** sont ignorées dans ce Mode de Jeu.
- À partir du 2e round, les joueurs peuvent accomplir leurs Missions Secrètes afin de gagner des Points de Victoire. Chaque Mission Secrète détaille les conditions à remplir.
- Une fois qu'une Mission Secrète a été révélée ou accomplie, elle est immédiatement défaussée, sauf indication contraire de la carte.



UNE DANSE AVEC LES DRAGONS

Déploiement : LONGUE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

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

Règles spéciales (Objectifs)

- Une unité dont le plateau de Déplacement recouvre un pion Objectif, même partiellement, s'en empare : placez le pion sur le plateau de Déplacement de l'unité, pour indiquer qu'elle contrôle désormais cet Objectif. Tant qu'elle contrôle un Objectif, une unité ne peut jamais effectuer de **Marche**. Sa **Vitesse** est réduite à **2** et ne peut être augmentée d'aucune façon.
- Une unité ne peut pas contrôler plus d'un Objectif à la fois. Si une unité qui contrôle un Objectif termine son déplacement sur un autre pion Objectif, l'adversaire place le pion où il le souhaite dans un rayon de 2'' autour du plateau de l'unité, du moment qu'il ne recouvre pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.
- Quand une unité alliée qui possède un pion Objectif échoue à un **Test de Panique** ou qu'elle est **détruite**, 1 unité ennemie (*choisie par l'adversaire*) avec laquelle elle est engagée s'empare de l'Objectif. Si aucun ennemi n'est engagé avec cette unité, l'adversaire place le pion où il le souhaite dans un rayon de 2'' autour du plateau de l'unité, du moment qu'il ne recouvre pas un Terrain Infranchissable ou le plateau d'une autre unité.

Règles Spéciales de Victoire

- À partir du 2e round, les joueurs gagnent 1 **Point de Victoire** par pion Objectif qu'ils contrôlent à la fin de chaque round.
- Un Objectif contrôlé par un **Général** rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

Objectif A

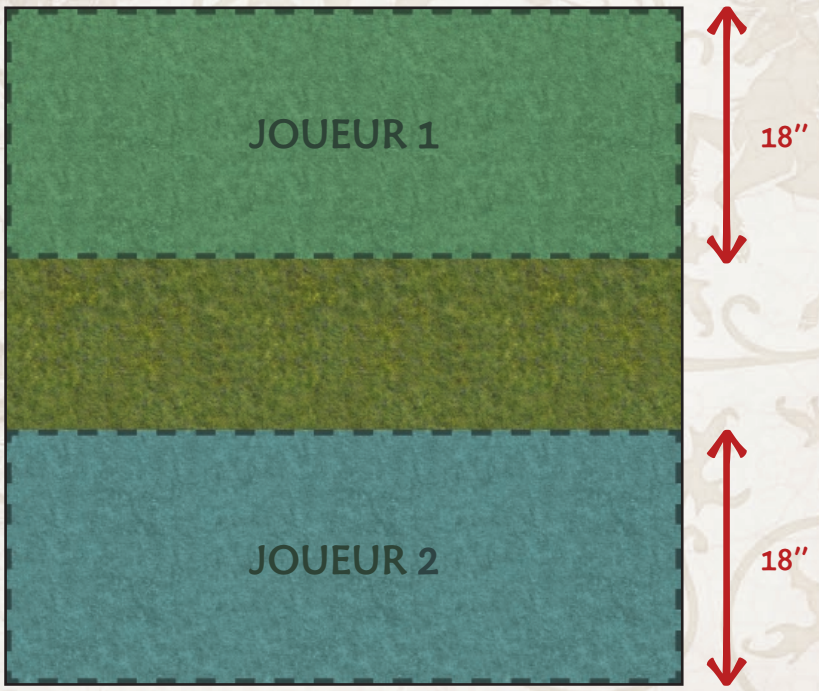
- *Quand vous gagnez les Points de cet Objectif, vous pouvez choisir une unité ennemie qui devient **Vulnérable** et **Affaiblie**.*

Objectif B

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

Objectif C

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



FEU & SANG

Déploiement : 18" du bord de table de chacun.

Mise en Place

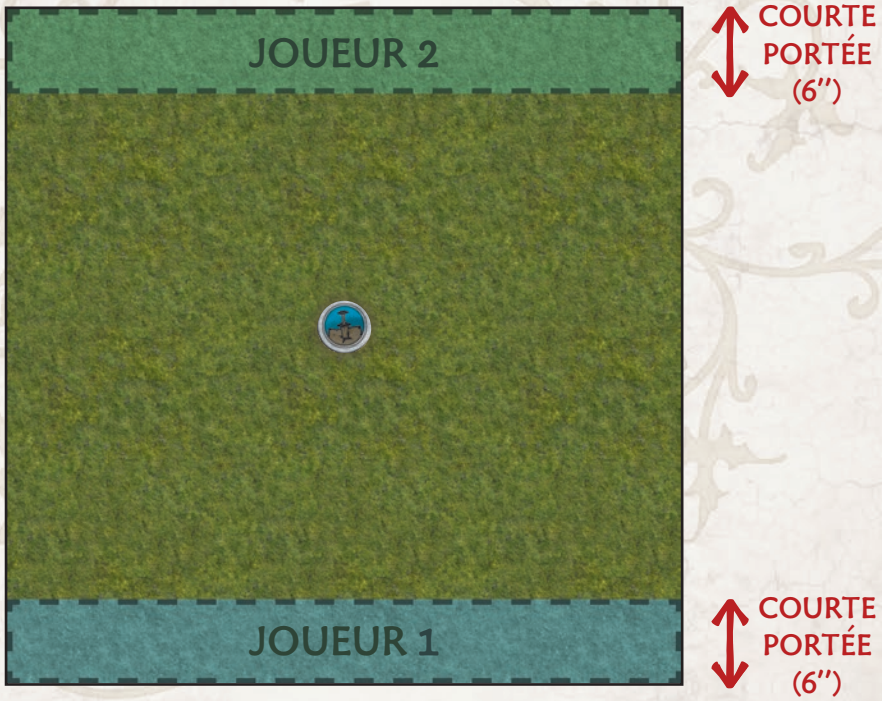
- Une fois que les unités ont été déployées, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur désigne à tour de rôle une Unité Combattante ennemie présente sur le champ de bataille et y place un pion Objectif. Ce pion désigne une **Unité Marquée**. Poursuivez jusqu'à ce que chaque joueur ait désigné de la sorte 2 unités adverses.
- Les unités dont le coût est de 0 point ne peuvent pas être **Marquées**.

Règles Spéciales

- Les **Unités Marquées** lancent 2 dés supplémentaires lors de leurs Attaques.
- Lorsque l'unité de votre **Général** est activée, vous pouvez désigner une Unité Combattante ennemie située à **Longue Portée** ou moins et y placer 1 pion Point de Victoire.

Règles Spéciales de Victoire

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



NOIRES AILES, NOIRES NOUVELLES

Déploiement : COURTE PORTÉE du bord de table de chacun.

Mise en Place

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

Règles spéciales (Missions Secrètes)

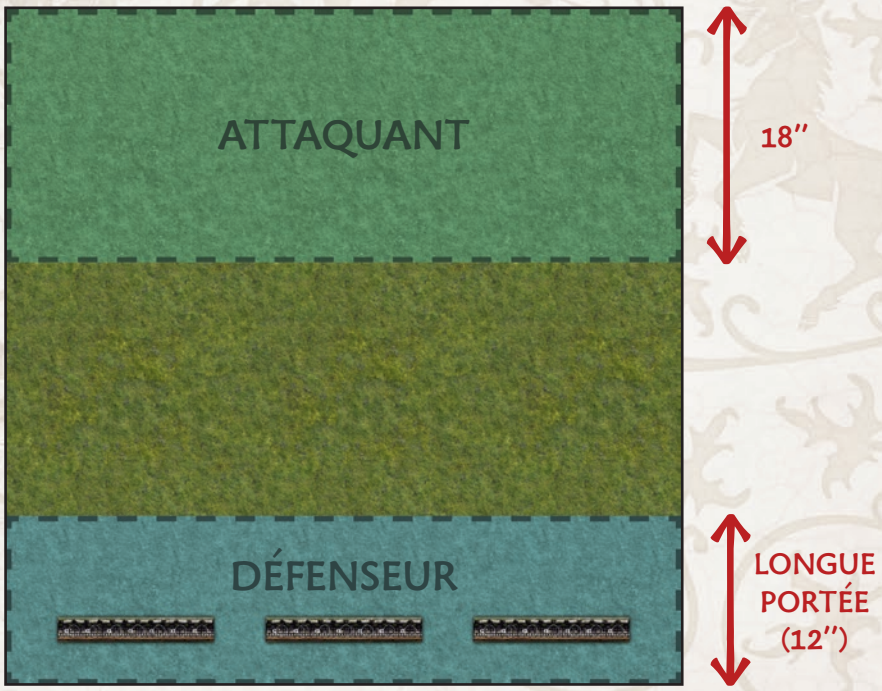
- Au début de la partie, avant le déploiement, piochez 3 cartes **Mission Secrète** et révélez-les à tous les joueurs.
- Ignorez la règle « *Si cette Mission est piochée en tant que Mission Libre, défaussez-la et remplacez-la* » indiquée sur certaines cartes Mission Secrète. Elle n'est pas utilisée dans ce mode de jeu.
- À la fin de chaque round, après le contrôle des Conditions de Victoire (*et donc après le gain éventuel des Points de Victoire pour ce round*), le Premier Joueur pioche une carte du paquet Mission Secrète et remplace l'une des cartes Mission Secrète révélées par celle qu'il vient de piocher.
- Lorsqu'une carte Mission Secrète demande à un joueur de désigner une unité ou un Objectif, chaque joueur désigne une Unité ou un Objectif (*ils peuvent chacun désigner des unités ou des Objectifs différents*).

Règles spéciales (Objectifs)

- Par défaut, les Objectifs ne rapportent pas de Points de Victoire lorsqu'ils sont contrôlés. Ils le font uniquement si cela est indiqué par une Mission Secrète.
- Une unité dont le plateau recouvre **entièrement** un pion Objectif à la fin de son déplacement s'en **empare**.
- Une unité **contrôle** un pion dont elle s'est emparée tant qu'elle n'est pas engagée par une Unité Combattante ennemie dotée d'un nombre de **Rangs** restants supérieur au sien. Dans un tel cas, elle perd immédiatement le contrôle de cet Objectif.
- Pour contrôler ou contester un Objectif, le nombre de Rangs restants d'une unité **Individuelle** est égal à ses **Blessures** restantes.
- Une unité dont le plateau de Déplacement ne recouvre pas entièrement un pion Objectif ne s'en empare pas et ne le contrôle pas.

Règles Spéciales de Victoire

- Dans ce Mode de Jeu, les joueurs doivent accumuler 2 Points de Victoire supplémentaires afin de gagner la partie, en plus du total nécessaire en fonction de la taille de la partie.
- Les Règles de **Victoire Militaire** sont ignorées dans ce Mode de Jeu.
- À partir du 2e round, les joueurs peuvent accomplir leurs Missions Secrètes afin de gagner des Points de Victoire. Chaque Mission Secrète détaille les conditions à remplir.
- La carte Mission Secrète « *Validez cette Mission si au moins 3 unités ennemies sont affligées du même type de Pion État* » n'est validée qu'à la fin d'un round.



UNE TEMPÊTE D'ÉPÉES

CE MODE DE JEU N'EST PAS UTILISÉ EN TOURNOI

Déploiement :

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

Mise en Place

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

Conditions de Victoire Spéciales

- L'Attaquant gagne en suivant les règles d'accumulation de Points de Victoire normales.
- Le défenseur ne reçoit pas de Point de Victoire : il gagne automatiquement à la fin du **6e round**.

Règles Spéciales (Attaquant + Défenseur)

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

Règles Spéciales (Attaquant)

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

Règles Spéciales (Défenseur)

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

Règles Spéciales (Murailles du Château)

- Les **Murailles du Château** ne sont ni des éléments de Terrain ni des Unités Combattantes. Elles représentent une structure spéciale qui n'est affectée par aucune règle ou aucun effet, à l'exception de ceux mentionnés ci-après.
- Les **Murailles de Château** peuvent être ciblées par une Charge ou par des **Attaques de Mêlée**, comme si elles étaient des unités ennemies. C'est la seule façon de les endommager. Elles ne disposent d'aucune Sauvegarde de Défense, n'effectuent jamais de Test de Moral et octroient **5 Points de Victoire** quand elles sont détruites.
- Une Muraille du Château détruite est retirée du plateau.
- Les ennemis ne peuvent ni se déplacer ni se déployer (*quelle qu'en soit la raison*) derrière les Murailles de Château.
- Chaque élément de Muraille de Château non détruit peut être activé (*comme une Unité Combattante*). Une Muraille peut soit effectuer son Attaque à Distance, Flèches (*les Murailles ne peuvent pas se Décaler*), soit passer.