

La Guerre du Trône

Règle Spéciale

Alliance & Trahison :

Lorsque vous jouez dans l'univers de la Guerre du Trône, appliquer cette règle.

Si le budget de l'armée n'est pas entièrement dépensé, le restant peut servir à soudoyer des unités adverses. Seules les unités avec "Clan", "Non Fiable" ou avec appellation "Allié" ou "Rallié" peuvent être ciblées :

- pour le cout de l'unité, elle sera absente et retirée de l'armée adverse
- pour le double du cout, elle rejoindra le corps principal de votre armée



- ✂ Attaque 4
- 🛡 Défense 3
- 🌀 Logistique 4

1-4 Plaine
5-6 Montagne

Bagages
Mobiles

0-1

Barricades

0-2

ARMÉE DU LION D'OR

- 0-1 CHEF
- 1-3 CAPITAINE
- 1 COMMANDANT
- 0 STRATÈGE



1-3 Etendard
0-3 Musicien
1 Gd Etendard

Histoire: La maison du Lion d'or est la plus riche des royaumes grâce à ses mines

Personnages Héroïques: 2 Combattants

Troupes Démontées: Patrouilleur en Soldat

L'or consolide les alliances

Pour 2 pts de budget supplémentaire par troupe, vous pouvez ignorer la règle de CLAN ou de Non Fiable

La Maison paye toujours ses dettes

En faisant crédit, l'armée a un budget supérieur de 10pts, plus un budget restant de 10pts à utiliser dans la règle "Alliance et Trahison". En format standart, ces bonus sont divisés par 2.

Équipement de Garnison:

Les unités de Garnison et de Port Lannis bénéficient d'une bénédiction pour chaque groupe composé de 4 unités de garnison ou de Port Lannis

Alliés: Armée des 5 couronnes sauf le Nord

ESCORTE SEIGNEURIALE

1 Seigneur de l'Ouest



0-1 Remplacer Seigneur à Pied

ANGLAIS MÉDIÉVAUX : NOBLE A PIED

2-4 Homme d'Arme



ROYAUME HUMAIN : LANCIER

0-2 Archer de l'Ouest



LISTE PARTHES : ARCHER NOMADE

NOBLE FAMILLE ALLIÉE (REGLE DE CLAN)

Jusqu'à 2 fois ce groupe dans l'armée

1 Noble de l'Ouest



0-2 Patrouilleur du Lion



0-3 Homme d'Arme



ROYAUME HUMAIN : LANCIER

0-1 Archer de l'Ouest



LISTE PARTHES : ARCHER NOMADE

PATROUILLE DU LION

2-3 Patrouilleur du Lion



0-2 Messenger



GAULOIS : ECLAIREUR

TROUPE PROVINCIALE ALLIÉE

2-3 Soldat du Lion



0-2 Chasseur



GAULOIS : CHASSEUR

Autant de fois que de Famille Alliée

POSTE AVANCÉ

2-3 Soldat du Lion



0-4 Chasseur



GAULOIS : CHASSEUR

ROYAUME NAIN

0-1 Baliste



0-2 Lancier Port Lannis



0-2 (Non Fiable) Guerrier des Montagnes



GARNISON DES CITADELLES DU LION

2-3 Garde de Garnison



1 Arbalétrier de Garnison



0-1 Hallebardier de Garnison



Jusqu'à 3 fois ce groupe dans l'armée

ALLIÉ ILES DE FER

2-3 (Non Fiable) Spadassin des Mers



0-2 (Non Fiable) Chasseur



GAULOIS : CHASSEUR

(REGLE DE CLAN)

ALLIÉS ECORCHEURS (REGLE DE CLAN)

1-2 Chevalier Fort Terreur



2-3 Homme d'Arme



0-2 Coupe Gorge



0-2 Archer Nordien



ROYAUME HUMAIN : LANCIER

ROYAUME DU NORD

ROYAUME DU NORD

Petite Maison

0-2 Brigand (Non Fiable)



ANGLAIS MÉDIÉVAUX

Noble & Seigneur de l'Ouest 3 3 5 3+

Chevalier bien équipé de noble maison sur destrier

3 / 2 / 1 -1 Rompre

5 / 4* / 0* Parade
 5 / 5* / 0*

17

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Patrouilleur du Lion 3 2 4 3+

Cavalier lourd en armure équipé parfois de lance

4 / 3 / 1 -1 Rompre

4 / 3 / 0
 4 / 3 / 1

13

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Garde de Garnison 5 3 4 3+

Combattant à l'épée en armure et bouclier

2 / 2 / 1 -1

3 / 3* / 2* Parade
 3 / 3* / 2*

16

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Hallebardier de Garnison 5 2 4 3+

Fantassin de garnison avec armure et hallebarde

2 / 1 / 1 -1

3 / 3 / 1
 4 / 4 / 2

15

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Arbalétrier de Garnison 4 2 1 3+

Arbalétrier de garnison protégé d'une armure lourde

3 / 3 / 2 -1

1 / 2 / 2 → 0 à 4 4
 2 / 1 / 2 ↷ 4 à 6 3

15

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Soldat du Lion 4 2 3 3+

Fantassin en patrouille équipé d'une épée et d'un bouclier

3 / 3 / 2 -1

3 / 3* / 3* Parade
 2 / 2* / 2*

11

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Soutien

Lancier de Port Lannis 5 2 4 4+

Soldat avec une longue lance protégé d'une armure lourde

2 / 1 / 1 -1

3 / 3 / 1 -1 en Charge
 5 / 4 / 1

17

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Mur de Boucliers

Guerrier des Montagnes 4 2 3 5+

Combattant aguerri avec arme à deux mains équipé par le Lion d'Or

3 / 3 / 2 -2 Furie

4 / 4 / 3
 2 / 2 / 2

10

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation

Chevalier Fort Terreur 3 2 5 4+

Implacable chevalier sans pitié sur destrier

3 / 2 / 1 -2 Rompre, Furie

5 / 4 / 1 Féroce
 4 / 4 / 1

13

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Monté d'Ardeur 1, Piéton de Résist 4 max en leur infligeant 1 perte
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Vieux

Spadassin des Mers 4 1 3 3+

Soldat soudard mal équipé et peu entraîné

3 / 3 / 2 -1

3 / 3* / 4* Parade
 2 / 3* / 2*

13

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Embusqué, Vieux

- ⚔ **Attaque 3**
- 🛡 **Défense 4**
- 🌀 **Logistique 3**

- 1 Montagne
- 2-4 Steppe
- 5-6 Forêt

**Bagages
Mobiles**

0-1

Barricades

0-2

ROYAUME DU NORD

- 0-2 CHEF
- 1-3 CAPITAINE
- 1 COMMANDANT
- 0-1 STRATÈGE



Histoire: Le royaume du nord est dirigé par la Maison du Loup Blanc.

Personnages Héroïques: 3 Combattants

Troupes Démontées: Banneret Monté démonte en Banneret à Pied & Cavaliers du Nord démonte en Homme du Nord

Alliés: Armée du Typhon, Maison du Cerf Noir, Fief du Val

Fierté du Nord

Si royaume du nord est défenseur, vos unités avec la règle spéciale "Fierté du Nord" gagnent "Intrépide" et "Tenace".

Vaste contrée inhospitalière

Si royaume du nord est défenseur:

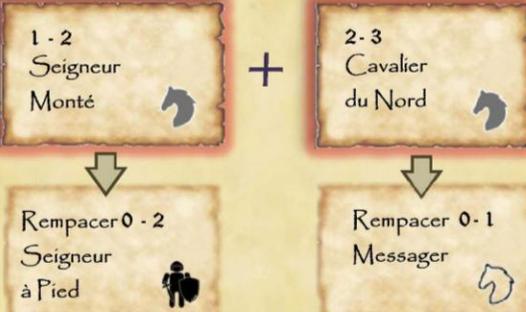
- Soit votre armée gagne 1 en logistique et celle l'adversaire perd 1 en logistique
- Soit si vous aviez décidé d'attaquer, vous pouvez jouer le premier tour en réussissant un 4+

2-3 Etendard

0-2 Musicien

0 Gd Etendard

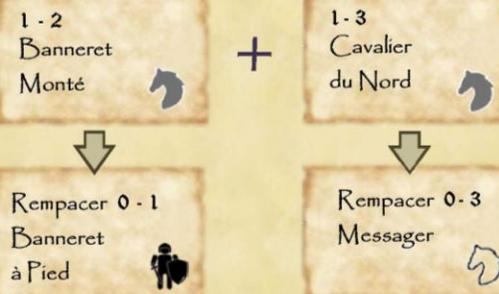
PROVINCE COMMANDANT LA RÉBELLION



LISTE GAULOISE :
ECLAIREUR

FAMILLE RALLIÉE (REGLE DE CLAN)

Jusqu'à 2 fois ce groupe dans l'armée



LISTE GAULOISE :
ECLAIREUR

ARMÉE DE LA RÉBELLION (OPTION DE LISTE)



ARMÉE DU JEUNE LOUP (OPTION DE LISTE)



ARMÉE DU BATARD (OPTION DE LISTE)

*Attaque magique pour +2pts/unité (Obsidienne: 3 maxi)



Seigneur & Banneret monté
Noble à cheval équipé pour le combat

4 / 3 / 2 **-1** **Rompre, Repli**

3^v / 4^{*} / 1^{*} **3^v / 4^{*} / 1^{*}** **▼ Féroce** **★ Parade**

15

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Fierté du Nord

Seigneur & Banneret
Noble à pied bien protégé avec une arme à deux mains

2 / 2 / 1 **-1**

4 / 4^{*} / 2^{*} **3 / 4^{*} / 2^{*}** **★ Parade**

15

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, Fierté du Nord

Cavalier du Nord
Soldat à cheval équipé pour le combat

4 / 3 / 2 **-1** **Rompre, Repli**

3^v / 3 / 0 **3^v / 3 / 1** **▼ Féroce**

11

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Fierté du Nord

Homme du Nord
Soldat des maisons du Nord équipé pour le combat

2 / 2 / 1 **-1**

3^v / 3^{*} / 2^{*} **3^v / 3^{*} / 2^{*}** **▼ Féroce** **★ Parade**

10

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, Fierté du Nord

Garnison d'Acalmy
Robuste fantassin équipé de hache ou masse et bouclier

2 / 1 / 1 **-1**

4 / 4 / 1 **3 / 3 / 2**

12

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Archer Nordien
Fantassin archer avec casque et cote de maille

3 / 3 / 2 **-1**

2 / 2 / 2 **2 / 1 / 2** **0 à 4** **5** **4 à 8** **3**

18

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Fierté du Nord

Coupe-Gorge
Combattant sans pitié chargé des basses besognes

3 / 3 / 2 **-1**

4 / 3^{*} / 4^{*} **3 / 3^{*} / 2^{*}** **★ Parade** **● Sanguinaire**

16

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Embuscade, Vicieux, Chasseur de Monstres

Combattant de Kardhold
Intrépide combattant du Nord protégé par un bouclier

2 / 2 / 1 **-2** **Furie**

5^v / 3 / 2 **3^v / 3 / 2** **▼ Féroce**

11

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Fierté du Nord

Sauvageon
Guerrier sauvage peu protégé souvent équipé d'une hache

3 / 3 / 2 **-2** **Furie**

4^v / 4^{*} / 4^{*} **2^v / 2^{*} / 2^{*}** **▼ Féroce** **● Sanguinaire**

10

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation

Chevalier du Val
Noble chevalier lourd monté sur destrier caparaçonné

3 / 2 / 1 **-1** **Rompre**

5 / 4^{*} / 0^{*} **4 / 4^{*} / 0^{*}** **★ Parade**

16

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

 **Attaque** 4
 **Défense** 2
 **Logistique** 0

MARCHEURS BLANCS

0 CHEF
 0 CAPITAINE
 0 COMMANDANT

1-4 Steppe
 5-6 Forêt

Histoire : Armée de créatures légendaires né du froid et de la magie d'obsidienne à la période des premiers hommes.

Marcheur Blanc : Intrépide, Immatériel, Attaque Magique. Si tous les marcheurs blancs de la liste sont détruits, l'armée part en déroute



0 Etendard
 0 Musicien
 0 Gd Etendard

AUCUN

Brume Glaciale : Les armées ayant comme terrain du désert auront un malus de -1 à leur résultat de jets de coordination. Un résultat de 6+ est toujours un succès

Horde en Marche : Chaque groupe compte comme possédant un étendard pour le calcul du nombre d'unités maximum à commander. Les soutiens sont valables à chaque tour de combat

ASSEMBLÉE DE LA LONGUE NUIT

1 Roi de la Nuit 

OU

1 Dragon de Glace 

+

2-6 Guerrier de l'Aube 

+

2-12 Horde Déchamée 

+

2-12 Guerrier Ancestral 

LEVÉE DU CERCLE DE GLACE

1 Prince de Glace 

+

2-8 Horde Déchamée 

+

2-8 Guerrier Ancestral 

0-1 Géant de Glace 

0-2 Ours de Glace 

RASSEMBLEMENT DE D'AUBE

1 Prince de l'Aube 

+

2-8 Guerrier de l'Aube 

+

2-4 Horde Déchamée 

0-2 Géant de Glace 

0-2 Loup de Glace 

COHORTE DES MORTS

1 Seigneur des Morts 

0-3 Guerrier de l'Aube 

0-4 Horde Déchamée 

0-3 Guerrier Ancestral 

0-1 Géant de Glace 

Jusqu'à 3 fois ce groupe dans l'armée

Roi de la Nuit
Cercle du Roi né de l'Obsidienne de Glace

60

Traversée : Tous

Spécial : Marcheur Blanc, Capitaine Inclus, Les ordres du Roi peuvent donner des Régénérations au lieu de déplacements sur les unités possédant Soutien, Moral +4

Prince de Glace
Marcheur Blanc d'antiques dynasties

40

Traversée : Tous

Spécial : Marcheur Blanc, Chef Inclus
 Confère la capacité Elite aux unités 'de Glace'

Prince de l'Aube
Marcheur Blanc de dernière dynastie

40

Traversée : Tous

Spécial : Marcheur Blanc, Chef Inclus,
 Remplace la capacité Lent par Féroce pour les Guerriers de l'Aube

Seigneur des Morts
Cercle nécromant de l'Obsidienne de Glace

36

Traversée : Tous

Spécial : Marcheur Blanc, Chef Inclus
 Confère la capacité Tenace à toutes les unités de l'armée ayant Soutien

Guerrier de l'Aube
Cadavre de guerriers fraîchement réanimés

15

Traversée : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial : Mort-Vivant, Soutien

Horde Décharnée
Dépouille d'anciens guerriers décharnés

12

Traversée : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial : Mort-Vivant, Soutien

Guerrier Ancestral
Combattant squelette de la Longue Nuit

10

Traversée : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial : Mort-Vivant, Soutien

Ours/Loup de Glace
Animal transformé par la Lance de Glace

26

Traversée : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial : -1 en Ardeur dans les Terrains, Mort-Vivant

Géant de Glace
Géant réanimé par l'Obsidienne de Glace

34

Traversée : Piéton d'Ardeur 0

Spécial : Mort-Vivant

Dragon de Glace
Dragon défunt réanimé par le Roi de la Nuit

46

Traversée : -

Spécial : Mort-Vivant, Héros sur Monstre, Moral +1, Terrifiant (4UJ),
 Attaque au Passage (2), -1 contre les Unités Héroïques

Attaque 4
Défense 3
Logistique 3

1-4 Steppe
 5-6 Désert

**Bagages
 Mobiles**
 1

Barricades 0

ARMÉE DU TYPHON

0 CHEF
 1-3 CAPITAINE
 1-3 COMMANDANT
 0 STRATÈGE



1-3 Etendard
 1-2 Musicien
 1 6d Etendard

Histoire : Armée de la Reine des Dragons à son départ pour l'Invasion des Royaumes des Cinq Couronnes.

Troupes Démontées :
 Aucune Troupe de cette Liste n'est autorisée à Démontér.

Personnages Héroïques :
 3 Combattants, 2 Martyrs,
 1 Charismatique

Alliés : Maison de la Lance d'Or, Armée du Loup Blanc, Royaume Haut-de-Fleur

REINE DU TYPHON

1 Reine sur Dragon OU 1 Garde de La Reine

SEIGNEUR / DRAGON (LISTE ELFE)

TROUPES D'IMMACULÉS

Remplacer 0-2 Phalange Immaculée ← 6-12 Garde Immaculé → Remplacer 0-2 Garde de La Cité

8-16 Harde des Steppes

4-12 Harde des Steppes

2-3 Esclave Affranchi

0-2 Dragon OU

0-2 Dragon Enchaîné

CAVALERIE MERCENAIRE

2-4 Eclaireur Mercenaire

3-8 Cavalier Mercenaire

0-2 Paysan

MAISON RALLIÉE

1-3 (Non Fiable) Noble Monté + 0-3 (Non Fiable) Milice Féodale

LISTE ANGLAIS LISTE FRANÇAIS

Garde Immaculé
Garde loyal aguerrri avec lance et bouclier

2 / 2 / 1 -1

4 / 4 / 1 -1 en Charge
 4 / 4 / 2 Tenace

Traversée: Piéton d'Ardeur 0 Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide

17

Phalange Immaculée
Formation profonde d'Immaculés avec longue sarisse

2 / 1 / 1 -2

6 / 3 / 0 Attaque frontale
 7 / 3 / 0 Tenace

Traversée: -
Spécial: -3 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide

20

Garde de la Cité
Soldat d'élite avec bouclier rond et lance

3 / 3 / 2 -1

4 / 3 / 3 Parade
 3 / 3 / 2 Tenace

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Intrépide

14

Garde de la Reine
Chevalier à pied aguerrri sous serment

2 / 2 / 1 -1

4 / 4 / 2 Parade
 4 / 4 / 2 Tenace

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

18

Esclave Affranchi & Paysan
Civil mal équipé et non entrainé au combat

3 / 3 / 2 -2

3 / 3 / 2 -1 en Charge
 2 / 2 / 2

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

4

Eclaireur Mercenaire
Cavalier léger éclaireur équipé d'une lance

5 / 4 / 2 0 -1 Rompre, Repli Escarmouche

3 / 1 / 0
 3 / 2 / 1

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans la même orientation

6

Cavalier Mercenaire
Cavalier aguerrri avec protection

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 1
 3 / 4 / 1

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans la même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

12

Harde des Steppes
Courageux guerrier à cheval combattant en horde

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Furie

4 / 3 / 1
 3 / 3 / 1 Féroce

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide

9

Dragon
Fidèle dragon assujetti au combat

4 / 3 / 2 -2 Volant, Rompre
 Résistance adverse

/ / 2 2x 1
 4 / 4 / 2

Traversée: -
Spécial: Héros sur Monstre, Moral (+1), Terrifiant (4UJ), -1 contre les Unités Héroïques, Attaque au Passage (2)

40

Dragon Enchaîné
Jeune dragon enchaîné pour être mené au combat

3 / 3 / 2 -2 Rompre, Massif
 Résistance adverse
 Massif

/ / 2 0 à 1 3
 4 / 4 / 2

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: Moral (+1), Terrifiant (4UJ), -1 contre les Unités Héroïques

44