



LE TRÔNE DE FER

FAQ 5.1

📖 Compilé et Traduit par Mildou
∞ Relu et «virgulisé» et mis en page par Ankha
🏴 Finalisé par Thiex

© Stratagèmes et FFG pour les images.

Sommaire

Section 1 - Errata	p.3
Section 2 - Clarification des règles	p.4
Section 3 - Structure et schemas de timing	p.11
Section 4 - Foire aux questions	p.20



Vous trouverez dans cette section les erratas officiels portant sur des cartes en particulier. Ces erratas sont classés par set. Un errata s'applique toujours à toutes les versions d'une même carte.

Le texte en **rouge** repère les nouveaux ajouts.

Le texte en **bleu** indique la correction exacte apportée par l'errata.

Édition Royale

Par la volonté du vrai dieu U232
Le texte devrait être : « Vous pouvez jouer les personnage **Baratheon** ... »

Chant de la Nuit

Les berges de la Culbute U30
Il faut lire : « ... un personnage **redressé** qu'il contrôle »

La Triple Porte U90
Il faut lire : « Les personnages avec une FOR de 6 ou plus gagnent **furtivité**. Les personnages avec une force imprimée de 6 ou plus ne peuvent avoir leur force diminuée par des effets de cartes ».

Rescapé de l'Hiver C117
Le texte devrait être : « **Mettez en jeu** depuis la **pile des morts de son propriétaire**... »

Éveil glacial U127
Le texte devrait être : « **Mettez en jeu** depuis la **pile des morts de son propriétaire**... »

Premium Hiver

La Salle d'audience de Meereen T30
Il faut lire : « ... diminuer le coût du prochain **personnage** ... » (et non de la prochaine carte).

Convoi insulaire G26
Il faut lire : « ... diminuer le coût du prochain **personnage** ... » (et non de la

prochaine carte).

Chant du crépuscule

Podrick Payne R15
Les deux effets doivent avoir pour durée : « jusqu'à la fin de la phase ».

Estomac Délicat C61
Faute d'orthographe dans le titre. Le titre exact est « Estomac **Délicat** ».

La Horde des Sauvageons U143
Cette carte devrait avoir la restriction : « **Chaque carte dans votre jeu ne peut être incluse qu'en 2 exemplaires maximum** ».

Menace de l'Est U144
Le texte de la carte est erroné. Il faut lire : « ...**chaque** joueur **réduit sa main à 4 cartes**... »

Cette carte devrait de plus avoir la restriction : « **Chaque carte dans votre jeu ne peut être incluse qu'en 2 exemplaires maximum** ».

Défenseurs du nord U145
Cette carte devrait avoir la restriction : « **Chaque carte dans votre jeu ne peut être incluse qu'en 2 exemplaires maximum** ».

Édition Hiver

Le septuaire d'Aegon R60
Le texte de la carte est erroné. Il faut lire : « ... pour mettre dans votre main une carte de votre pile de défausse dont le coût **imprimé** est inférieur ou égal à X. ... »

Viserion R91
Le texte de la carte est erroné. Il faut lire : « ... Le personnage attaché gagne +3 FOR, **furtivité**, **renom** et tueur ».

Messenger de maison C118
Ce personnage doit avoir une FOR imprimée de 2.

Frère déchu C142
Le texte de la carte est erroné. Il faut lire : « ... inclinez 1 influence **ou choisissez et défaussez du jeu** un personnage Garde de Nuit ou Sauvageon. »

Jon Snow R134
Devrait avoir le mot-clé « Pas d'attachement **sauf les Armes** » au lieu de « Pas d'attachement ».

Port-Réal R159
Ce lieu devrait être unique.

Une rançon de seigneur R178
Il faut lire : « **Réponse** : ... »

Vengeance pour Eddard R211
Le texte de la carte est erroné. Il faut lire : « ... avec un coût **imprimé** de 2 ou moins et mettez-le en jeu ».

Viserys Targaryen U92
La deuxième phrase est : « Quand un personnage arrive en jeu, Viserys Targaryen prend un point de pouvoir (**limite : 4 fois par phase**). »

Les remparts de Dix-tours U84
Il faut lire : « **Défis** : inclinez Les remparts de Dix-tours pour choisir deux personnages. Jusqu'à la fin de la phase, échangez leur FOR **de base** ». La FOR de base est la FOR des personnages avant n'importe quel modificateurs ne soit appliqué.

Le dard du scorpion U206
Pour l'effet il faut lire : « **Défis** : inclinez 2 influences pour choisir un personnage. Jusqu'à la fin de la phase, ce personnage perd **une icône militaire, une icône d'intrigue et une icône de pouvoir**. Ensuite, pour chaque icône **imprimée que le personnage possède**, le joueur qui contrôle ce personnage doit choisir et se défausser d'une carte de sa main ».

Cartes Promotionnelles

Frappé par le Destin P2
Frappé par le destin ne peut être joué sur un personnage que si son contrôleur a dans sa pile des morts au moins une carte avec l'icône **maudite** imprimée.

Titres Multijoueurs

Grand Maître de la Garde Royale
La capacité de redirection de cette carte prend effet à la phase 2 (sauvegardes/annulations) de la résolution de l'Étape de Jeu dans laquelle les cibles de la *furtivité* sont choisies et les défenseurs déclarés (ou non). La capacité annule la déclaration de cette Étape de Jeu, et le cours du jeu reprend au segment d'Actions des Joueurs entre la déclaration des attaquants (contre la nouvelle cible du défi), et le choix des cibles de la *furtivité*.



Vous trouverez dans cette section les clarifications officielles des règles du Jeu de Cartes à Collectionner « Le Trône de Fer ».

Utilisées en conjonction avec le livret de règles le plus récent (fourni dans les starters du set de base) et avec la structure de timing détaillée en section 3, ces clarifications et améliorations devraient permettre à tout joueur de se sortir des situations les plus complexes qui puissent se présenter lors d'une partie.

Piocher, mélanger et révéler

Limite de pioche

Un joueur ne peut piocher plus de 3 cartes supplémentaires par tour, quels que soient les effets des cartes.

Ainsi, chaque joueur tire 2 cartes pendant la phase de pioche, et peut piocher, grâce à l'effet de cartes, jusqu'à un maximum de 3 cartes supplémentaires durant un même tour.

Les effets de cartes permettant de chercher une carte dans le deck, la défausse ou la pile de morts d'un joueur, et les effets qui mettent des cartes dans la main d'un joueur ne sont pas considérés comme de la pioche. Seuls les effets utilisant le verbe « piocher » sont concernés par cette règle.

(1.1) Pioche de plusieurs cartes

Lorsqu'un joueur pioche plusieurs cartes (en piochant par exemple 2 cartes lors de la phase de pioche, ou en utilisant l'effet d'une carte comme *Port-Lannis* (ER R40)), on considère qu'il les tire une à une, et non simultanément. Ceci est important pour les effets se déclenchant lorsqu'une carte est piochée, comme par exemple *King's Gallows* (TOB U125).

(1.2) Mélanger son jeu après une recherche

Si un joueur recherche une carte dans un deck pour quelque raison que ce soit, il doit ensuite mélanger ce deck jusqu'à ce que son adversaire soit satisfait.

(1.3) Cartes révélées

Lorsque des cartes sont révélées, elles restent révélées jusqu'à ce qu'elles atteignent leur destination finale.

Déroulement du Jeu

(2.1) Effets des cartes lors de la phase de Mise en place

Les cartes révélées durant la phase de Mise en place ne déclenchent aucun effet. Ceci inclut les effets du type « Quand cette carte entre en jeu » ou « Quand vous jouez cette carte depuis votre main ». Aucune action ne peut être jouée durant cette phase.

(2.2) Résolution de l'effet des complots

Les complots passifs ne se résolvent pas avant ou après les effets des complots « Quand révélé ». Tous les effets des complots (passifs ou « Quand révélé ») se résolvent dans l'ordre choisi par le Premier Joueur.

Exemple : lors de la phase de complots, Sven révèle *L'Hiver est là* (EH R239). Son adversaire, Matt, révèle *À l'abri des murs* (EH R230). Sven remporte l'initiative et décide de se nommer Premier Joueur. En tant que tel, il choisit de résoudre en premier *L'Hiver est Là*. L'effet du complot se résout entièrement et tue tous les personnages en jeu avant que le complot de Matt ne prenne effet.

(2.3) État des complots

Après qu'un complot ait été utilisé, il rejoint la pile des complots utilisés. Les complots dans votre pile de complots, ainsi que votre complot actuellement révélé, ne font pas partie des complots utilisés.

Au cours de la partie, une carte complot est toujours dans l'un de ces trois états : dans la pile de complots, dans la pile des complots utilisés, ou bien révélé. A moins que l'effet d'une carte ne l'empêche, les cartes de complots révélées rejoignent les complots utilisés, à la fin de chaque tour. Lorsqu'un complot est révélé, s'il y avait déjà un complot révélé, celui-ci rejoint les complots utilisés.

(2.4) Réponses déclenchées

Si une réponse ou une capacité passive est déclenchée, l'effet ne se produit qu'une seule fois par déclencheur. Par exemple, *Le Bouquineur* (ER R71) est en jeu et un personnage est sauvé. L'effet du *Bouquineur* (piocher une carte), ne peut être activé qu'une seule fois. Si un second personnage est sauvé, la capacité du *Bouquineur* peut être de nouveau activée.

(2.5) États moribonds simultanés et conflictuels

Si un personnage est tué, défaussé et/ou renvoyé dans la main ou le deck d'un joueur exactement au même moment, le Premier Joueur décide quelle destination s'applique au personnage (voir « Qu'est-ce que l'état moribond ? » en section 3 pour plus d'informations).

(2.6) Action des joueurs en fin de phase

Les Étapes de Jeu « Fin de la phase » se jouent sans les étapes 2 (Sauvegarde / Annulation) et 5 (Réponses). Aucun effet déclenché ne peut être joué lors d'une Étape de Jeu « Fin de la phase ».

Les effets continus de type « jusqu'à la fin de la phase » se terminent en phase 3 de l'Étape de Jeu « Fin de la phase ».

Les effets passifs de type « à la fin de la phase » s'activent en phase 4 de l'Étape de Jeu « Fin de la phase ».

(2.7) Boucles infinies

Il est possible, avec certaines combinaisons de cartes, de créer des « boucles infinies » (comme par exemple deux cartes qui s'inclinent pour se relever l'une l'autre indéfiniment).

Lorsqu'un joueur exécute une boucle infinie, il doit suivre 2 étapes :

1) Expliquer clairement la boucle à son adversaire (et au juge du tournoi si l'adversaire le requiert). Le joueur devra exécuter un cycle complet de la boucle, en utilisant toutes les cartes impliquées.

2) Préciser le nombre de fois qu'il souhaite exécuter cette boucle. Par exemple : « j'exécute cette boucle 17 millions de fois ». Il résout ensuite instantanément la boucle autant de fois que précisé. Si l'exécution de cette boucle fait gagner un joueur, la partie se termine immédiatement sur la victoire de ce joueur.



Les boucles infinies ne doivent jamais être utilisées pour ralentir intentionnellement la partie.

(2.8) Conditions de victoire et d'élimination

« Le jeu est immédiatement terminé quand... » (condition de victoire) et « Un joueur est éliminé du jeu dès que... » (condition d'élimination par cartes maudites) sont deux cas spéciaux d'effets passifs qui prennent le pas sur tous les autres effets passifs. Dans le cas où ces deux effets entrent en conflit, c'est le Premier Joueur qui décide de l'ordre dans lequel ils sont appliqués.

Effets et capacités des cartes

Paiement des coûts

(3.1) La lettre X

Sauf si précisé par une carte, par l'effet d'une carte ou par le choix d'un joueur, la lettre « X » vaut toujours 0. De plus, on considère qu'une carte sans coût d'un type spécifique a un coût de 0 lorsque cette carte interagit avec des effets qui ont besoin de chiffrer son coût.

Exemple : lorsqu'on active l'effet de la carte *Le Vent Noir* (EH R77), on considère que la carte *Cauchemars* (EH C195) a un coût d'influence de 0.

(3.2) Payer un coût et Déclencher un effet

Certaines cartes indiquent « Inclinez 1 influence pour ... » ou « Payez 1 influence pour ... ». Dans ces 2 cas, ceci est considéré comme un coût, et non comme un effet.

Payer un coût d'influence n'est jamais considéré comme un effet.

Exemple : Thierry a révélé la carte de complot *Burning Bridges* (ACoS U140) : « Aucun joueur ne peut utiliser de capacité de cartes à ce tour ». Il peut quand même incliner des lieux produisant de l'influence pour déclencher des effets de cartes dans sa main, comme jouer un événement.

Les cartes produisant de l'influence et qui sont immunisées aux capacités de personnages ou aux événements suivent toutes les règles sur l'immunité, à ceci près qu'elles peuvent s'incliner pour payer les coûts d'influence de tels effets.

(3.3) Coût des effets

Lorsque le coût d'un effet est payé, ce même coût ne peut être appliqué à un autre effet. Par exemple, si un joueur a deux *Flotte mercenaire de Lys* (ER C55) en jeu et incline 1 influence pour payer le coût de la capacité de la *Flotte Mercenaire de Lys*, il ne relève qu'une seule de ses *Flotte Mercenaire de Lys*. Un même coût ne peut être partagé entre plusieurs effets.

(3.4) Paiement des effets annulés

Les effets annulés sont quand même considérés comme joués. Seul l'effet est annulé. Les coûts ont tout de même été payés et les cibles restent choisies.

(3.5) Réduction de coût

Seuls les coûts en or et en influence peuvent être réduits par l'effet de cartes. On ne peut jamais réduire les coûts consistant à incliner, défausser ou tuer des cartes que l'on contrôle, ni les coûts nécessitant de défausser du pouvoir.

Interprétation des effets

(3.6) Effets déclenchés

Tout effet qu'un joueur choisit d'exécuter est un « effet déclenché ». Ceci inclut tous les effets débutant par un mot en gras comme « **Réponse :** », « **Recrutement :** », etc. Notez que jouer une carte événement est donc considéré comme un effet déclenché.

Une « capacité déclenchée » est un effet déclenché figurant sur une carte déjà en jeu.

(3.7) Capacité des cartes

Le terme « capacité de carte » (de lieu, personnage, ou attachement) désigne tout ce qui se trouve dans la boîte de texte, à l'exception des traits, des mots-clés, et de la citation. Les capacités gagnées par l'effet de cartes (à l'exception, encore une fois, des traits et mots-clés) sont aussi des « capacités de carte »

(3.8) Gain de capacités

Si l'effet d'une carte comporte le texte « le personnage gagne... », toute capacité (les traits, mots-clés, modifications d'icônes ou de force, ne sont pas considérés comme des capacités) qui suit le mot « gagne », est désormais considéré comme une capacité de personnage. On considère par contre que cet effet ne fait pas partie de la boîte de texte du personnage. Tout effet qui vide la boîte de texte

d'une carte, n'affecte que le texte *réellement imprimé* sur la carte.

(3.9) Icônes dans la boîte de texte

Les modificateurs d'or ou d'initiative, et l'influence font partie de la boîte de texte d'une carte. Les icônes de défis et les vertus sont séparées de la boîte de texte, et ne font donc pas partie de celle-ci.

(3.10) Types de capacités

Les capacités de cartes sont divisées en trois types :

Les capacités déclenchées : toute capacité sur une carte en jeu qui débute par « **Phase :** » ou « **Réponse :** » est une capacité déclenchée. Ces capacités sont optionnelles, et doivent être déclenchées par le joueur contrôlant la carte au moment approprié, pour que l'effet ait lieu. Un exemple de capacité déclenchée est l'effet « **Réponse :** » de *Cersei Lannister* (EH U24).

Les capacités passives : les capacités passives doivent obligatoirement s'activer dès que c'est possible. Ces capacités sont identifiées par leur texte, qui indique quand la capacité prend effet. Les capacités passives ne sont pas affectées par les effets empêchant les capacités ou effets déclenchés, tel que *Burning Bridges* (ACoS U134), ou *Fouet Dothrak* (PH T22). Un exemple de capacité passive est celle de *Renly Baratheon* (ER U49).

Les capacités constantes : les capacités constantes sont celles qui affectent continuellement le jeu. Comme elles n'ont pas d'activation, ces capacités ne peuvent être annulées. Des exemples de capacités constantes se retrouvent sur *Daenerys Targaryen* (EH U86), et la capacité « ne s'incline pas pour attaquer » de *Roose Bolton* (MdE U66).

(3.11) Valeurs variables

Les capacités constantes vérifient en permanence, et (si nécessaire), mettent à jour la définition ou la valeur de leurs variables.

Les effets déclenchés et les capacités passives définissent ou comptent leurs variables une seule fois (au moment où l'effet s'active), et la valeur reste constante pour la durée de l'effet.

(3.12) Cartes auto-référentes

Lorsqu'une carte fait référence à son propre nom (par exemple la carte *Catelyn Stark* (ER U5) qui indique



« Lorsque *Catelyn Stark* est déclarée en tant que défenseur... », elle ne fait référence qu'à elle-même. La réponse citée en exemple ne peut être déclenchée lorsqu'un exemplaire de *Catelyn Stark* contrôlé par l'adversaire est assigné en tant que défenseur.

(3.13) Cartes en dehors du jeu

Les effets des cartes attachements, lieux, et personnages ne peuvent être déclenchés (ou affecter le jeu), que si la carte est en jeu. Les événements peuvent être joués depuis la main, en prenant une action. D'une façon générale, il est impossible d'activer les effets de cartes (autre que les événements) se trouvant dans la main, le deck, la défausse ou la pile de morts d'un joueur, sauf si la carte spécifie explicitement qu'il est possible de l'utiliser lorsqu'elle n'est pas en jeu.

Exemple : la carte *Khal Drogo* (ER U92) indique « **Réponse** : quand vous remportez un défi, mettez *Khal Drogo* en jeu depuis votre main ... ». Normalement, les effets sur les cartes personnage en main ne sont pas actifs, et ne peuvent donc pas être déclenchés. Dans ce cas précis, comme la carte exécute une capacité « depuis la main », il est permis d'utiliser son effet même si la carte n'est pas en jeu.

Notez également que les cartes qui retournent dans la main, ne le font que si elles sont encore en jeu, ou si le texte précise que la carte peut remonter en main même si elle n'est plus en jeu.

Immunité

(3.14) Effet de l'immunité

Une carte avec une immunité ignore les effets des types de carte auxquels elle est immunisée. Notez que l'immunité ne s'étend qu'aux effets qui s'appliqueraient normalement aux cartes du même type que la carte immunisée.

Spécifiquement :

Lorsqu'une carte événement se résout, l'effet ne peut s'appliquer à une carte immunisée aux événements.

Lorsqu'une capacité de personnage est résolue, l'effet ne peut s'appliquer à une carte immunisée aux capacités de personnage.

Exemple : l'effet de la carte *La plume est plus forte que l'épée* (ER C215), indique que les adversaires ne peuvent attaquer ou défendre dans les défis

d'un type choisi. Dans ce cas, l'effet s'applique aux adversaires, et non à des cartes d'un type particulier. L'immunité aux événements ne s'applique donc pas lorsqu'on résout cet effet.

(3.15) Ciblage et immunité

Une carte ne peut être choisie pour cible d'un effet auquel elle est immunisée.

(3.16) Interaction directe

L'immunité ne s'applique qu'aux effets : elle ne s'étend pas aux autres éléments d'une carte événement ou d'une capacité de personnage, comme le coût ou les restrictions d'utilisation.

Exemple : la carte *Thoros of Myr* (ATOS R100) indique « les attachements avec un coût imprimé de 1 ou plus sont immunisés aux événements et aux capacités de personnage autres que celles de *Thoros of Myr*. »

Votre adversaire a cette carte en jeu et décide de jouer la carte événement *Magie du sang* (EH C184), qui a la restriction « pour choisir un personnage sans attachement ... ». Dans ce cas, *Magie du Sang* ne peut quand même pas être jouée sur vos personnages avec des attachements.

La capacité de *Thoros of Myr* rend vos attachements immunisés aux événements, mais cette immunité ne s'applique qu'aux effets, pas aux restrictions d'utilisation.

(3.17) Auto-immunité

Une carte avec une immunité n'est jamais immunisée à ses propres capacités.

(3.18) Timing de l'immunité

On ne considère l'immunité qu'au moment initial où un effet déclenché (ou une capacité passive) se résout. Une carte ne peut gagner d'immunité à un effet déclenché (ou une capacité passive) qui se prolonge dans le temps une fois que l'effet s'est initialement résolu.

Les capacités constantes affectent une carte de manière constante, et l'immunité à une capacité constante peut être acquise à tout moment pour neutraliser l'effet de cette capacité.

(3.19) Effet fatal

Un « effet fatal » est un effet qui rendrait une carte moribonde, et rendrait toujours cette carte moribonde même si elle était sauvée.

Une carte ne peut être sauvée d'un effet fatal à moins que l'effet de sauvegarde ne termine aussi l'état fatal.

Exemple : si un personnage de FOR 2 était affecté par la carte *Ver Gris* (ER U91) (« ce personnage gagne -2 FOR jusqu'à la fin de la phase, et meurt si sa FOR est de 0 »), il ne pourrait être sauvé, à moins que l'effet de sauvegarde ne le ramène à au moins 1 FOR, ce qui terminerait l'état fatal.

Situations dynamiques

(3.20) Restrictions d'attachement

Tout attachement avec une restriction (comme « personnage *Lord* ou *Lady* uniquement ») est immédiatement défaussé du jeu à tout moment où cette restriction n'est plus respectée, et ce indépendamment de toute immunité.

A moins que cela ne soit précisé sur la carte, les attachements s'attachent toujours à un personnage.

Exemple : René a joué *Tête de pont* (ER U64) pour prendre le contrôle du *Dangereux Bourbier* de Cédric. Ce dernier décide de jouer *Pris dans la glace* (EH U2) pour vider la boîte de texte de la *Tête de pont* de René. Le texte de *Tête de pont* comporte la mention « Attachez à un lieu non limité ». Comme les attachements s'attachent toujours à un personnage (par défaut) sauf si précisé sur la carte, l'attachement *Tête de pont*, une fois son texte vidé, est donc attaché illégalement à un lieu, et est immédiatement défaussé du jeu.

(3.21) Effets de remplacement

Les effets de remplacement sont des effets passifs qui changent une partie de la structure du jeu. Certaines s'appliquent à la destination d'une carte lorsqu'elle atteint un état moribond. D'autres changent la façon dont les effets générés par le jeu sont gérés (comme l'effet de la prise, ou la pioche d'une carte). Des exemples d'effets de remplacement se trouvent sur la *Sentinelle du Nord* (ER C15), *Mestre Luwin* (ER R8), ou le mot-clé « condamné ».

(3.22) Type d'une carte changée en attachement

Un attachement est défini comme une carte dans votre deck, main, pile des morts ou défausse, du type « attachement », ainsi que toute carte en jeu qui est considérée comme « attachée » à une autre carte.



Les attachements face cachée sont aussi considérés comme des attachements, mais avec la règle additionnelle suivante : si un attachement face cachée quitte le jeu pour quelque raison que ce soit, il est immédiatement mis dans la défausse de son propriétaire. Les attachements face cachée n'ont pas de trait, pas de capacité et pas de type de carte autre qu'« attachement ».

Lorsqu'une carte s'attache à une autre, elle perd tout autre type de carte (personnage, lieu, événement) qu'elle pourrait avoir.

(3.23) Type d'une carte changée en personnage

À tout moment où une carte autre qu'un personnage devient un personnage, on la traite à la fois comme un personnage et comme son type d'origine.

Par exemple, lorsqu'on active l'effet de la *Légion des mers* (PH G29), elle est à la fois un personnage et un lieu.

Si pour quelque raison que ce soit, une carte non-personnage est tuée, cette carte est mise à la place dans la défausse. Les effets qui se déclenchent lorsqu'une carte est tuée peuvent toujours avoir lieu.

Exemple : si la *Légion des mers* est tuée par l'effet de *La Vengeance d'Arya* (EH C182) elle est placée dans la défausse et non dans la pile des morts.

De même, si un carte non-personnage devient un personnage et gagne du pouvoir, ce pouvoir compte dans votre total de pouvoir. Si à un moment donné, cette carte n'est plus un personnage, le pouvoir qu'elle a accumulé n'est pas défaussé, mais ne compte plus dans votre total, jusqu'à ce qu'elle redevienne un personnage.

(3.24) Capacités des personnages adverses

« Capacités des personnages adverses » signifie toute capacité d'un personnage contrôlé par un adversaire. Les capacités d'un personnage sous votre contrôle sont considérées comme étant vos capacités de personnage, même si elles sont déclenchées par un adversaire.

Quand une carte fait mention d'un « adversaire », il s'agit toujours des adversaires du joueur contrôlant la carte.

Exemple : Stéphane a en jeu sur un de ses personnages *Les livres d'histoires de Jorah* (CdC R51), et son adversaire, Quentin, contrôle *Daenerys Targaryen* (EH U86) et *Brun Ben Prühn* (CdC R52), qui bénéficie du +1 FOR octroyé par *Daenerys Targaryen*. Stéphane incline son personnage sur lequel *Les livres d'histoires de Jorah* est attaché et choisit *Brun Ben Prühn* qui gagne l'immunité aux événements et capacités de personnages adverses. *Brun ben Prühn* devient alors immunisé à l'effet de *Daenerys Targaryen* qui lui donnait +1 FOR, car c'est une capacité sur un personnage contrôlé par l'adversaire (dans ce cas, « adversaire » signifie tout autre joueur que Stéphane, qui contrôle *Les livres d'histoires de Jorah*).

(3.25) Prise de contrôle d'un personnage avec attachements

A tout moment où le contrôle d'un personnage change via des effets de cartes, le nouveau contrôleur prend le contrôle du personnage et de tous les doublons qui lui sont attachés.

A moins que cela ne soit précisé sur une carte, les attachements sur ce personnage ne changent pas de contrôleur.

(3.26) Durée du changement de contrôle

Sauf si cela est précisé (par exemple, si une durée est spécifiée), le changement de contrôle est permanent jusqu'à ce que la carte qui a changé de camp quitte le jeu, ou jusqu'à ce que le contrôle change de nouveau via l'effet d'une carte.

Notez que les effets des attachements qui changent le contrôle d'une carte se finissent quand l'attachement quitte le jeu.

(3.27) Cartes uniques et changement de contrôle

Vous ne pouvez ni jouer, ni mettre en jeu, ni prendre le contrôle d'une carte unique qui est soit dans votre pile des morts, soit déjà en jeu sous votre contrôle, ou déjà en jeu et que vous possédez (sauf dans le cas où vous jouez un doublon, sur une carte que vous possédez et contrôlez).

Vous ne pouvez donc pas jouer une carte unique si votre adversaire a déjà pris le contrôle d'une autre copie de cette carte que vous possédez.

Les doublons ne peuvent être joués que sur les cartes que vous possédez et sous votre contrôle.

(3.28) Changement de contrôle durant un défi

Si le contrôle d'un personnage change alors qu'il participe à un défi, ce personnage est enlevé du défi. Si ce personnage était le seul personnage dans le défi, celui-ci se termine immédiatement.

Si ce personnage était le seul participant de l'attaquant ou du défenseur, le total de force de ce joueur est de 0 pour ce défi. Tous les joueurs peuvent déclencher des effets ou payer des coûts tant qu'il y a au moins un autre personnage participant au défi.

Par exemple : Thomas déclare un défi de pouvoir contre Vincent avec *Daenerys Targaryen* (ER U89). Vincent défend avec *Robert Baratheon* (ER U50) et joue la carte événement *Jeu d'ombres* (EH C202), pour prendre le contrôle de *Daenerys Targaryen*, ce qui la retire du défi. Le total de force de Thomas tombe à 0. Le défi se poursuit toutefois normalement, car il y a encore au moins un participant. Les deux joueurs peuvent donc continuer à jouer des actions normalement, jusqu'à la résolution du défi.

(3.29) Quitter le jeu après avoir changé de contrôleur

Toute carte qui faisait partie du deck d'un joueur au début de la partie est possédée par ce joueur. Un joueur peut perdre le contrôle d'une carte, mais il en est toujours le possesseur.

Lorsqu'une carte quitte le jeu pour n'importe quelle raison, elle retourne toujours, selon les circonstances, dans le deck, la main, la pile des morts ou la défausse de son propriétaire.

(3.30) Pile des morts et défausse

Il est interdit de changer l'ordre des cartes de la défausse ou de la pile des morts. Il est permis de consulter la défausse ou la pile des morts de n'importe quel joueur à tout moment.

(3.31) « Ayant participé » et retrait du défi

Un personnage n'est considéré comme ayant participé à un défi que s'il y reste jusqu'à sa résolution. Si on enlève un personnage du défi, on considère que ce personnage n'y a participé à aucun moment.

Définitions et formulations

(4.1) Affiliation à une Maison

L'affiliation d'une carte est définie par l'appartenance de cette carte à une (ou plusieurs) des Maisons principales. Ceci est indiqué par les armoiries de ces Maisons en haut à droite de la carte. Les affiliations possibles sont spécifiquement : Stark, Lannister, Baratheon, Martell, Greyjoy ou Targaryen.

Certaines cartes, comme les cartes neutres, n'ont aucune affiliation.

(4.2) Doublons

Jouer un doublon n'est pas considéré comme jouer un attachement. Les doublons ne peuvent pas être joués pendant la phase de Mise en place.

Utiliser un doublon pour sauver un personnage de la mort ou de la défausse est considéré comme une action déclenchée de type « **Réponse** : », gagnée par la carte à laquelle le doublon est attaché. Ceci est donc traité comme tout effet déclenché, et il est donc possible de l'annuler. Par contre, comme c'est une capacité gagnée par la carte elle-même, un personnage « immunisé aux effets déclenchés » peut être sauvé en défaussant un doublon, car une carte n'est jamais immunisée à ses propres capacités.

(4.3) Les mots « ne peut »

Si un effet comporte les mots « ne peut ... », l'interdiction est absolue et ne peut être contournée par d'autres effets.

Exemple : si la carte *L'Hiver est là* (EH R239), qui comporte un effet tuant tous les personnages en jeu et « ne peuvent être sauvés », un effet qui sauve les personnages, comme *Plate dorée* (ER U22) ne pourra pas être utilisé. Notez de plus que si une carte ne peut être sauvée, il n'est même pas possible d'essayer de la sauver avec une carte ou un effet le permettant. Il est toutefois possible d'annuler l'effet de *L'Hiver est là*, car la carte ne précise pas « ne peut être annulé ».

Un personnage ne pouvant être sauvé/tué/etc. ne peut être choisi pour cela, que ce soit pour payer un coût, ou en tant que cible d'un effet.

Par exemple, la carte *Chevalier de la pluie* (ER U54), qui comporte le texte « ne peut être défaussé », ne peut être choisie comme cible par une carte

comme *Mammouth enragé* (EH C143), qui défausse un personnage du jeu.

(4.4) « Jouer » et « Mettre en jeu »

Les cartes de personnage, de lieu et d'attachement sont « jouées » depuis la main pendant la phase de recrutement, en effectuant une action et en payant leur coût en or.

Les cartes d'événement sont « jouées » en plaçant la carte sur la table, en payant le coût indiqué et en déclenchant l'effet de la carte.

Les effets de type « mettre en jeu » ne sont pas considérés comme « jouer ». De même, lorsqu'une carte est « mise en jeu », elle ne déclenche pas les effets qui s'activent lorsqu'une carte est « jouée », et vice-versa. Par contre, qu'elle soit « jouée » ou « mise en jeu », une carte activera toujours les effets déclenchés quand une carte « entre en jeu ».

« Mettre en jeu » est une mécanique du jeu qui ignore tous les coûts (y compris les pénalités d'or) et les restrictions.

Exemple : *Aux ordres du roi Balon* (CdC C123) permet de mettre en jeu un lieu. Il n'y a pas besoin de payer le coût en or de ce lieu et il est possible de mettre en jeu un lieu limité, même si on a déjà joué une carte limitée à ce tour.

(4.5) Quitter le jeu

Une carte « quitte le jeu » quand elle est placée dans la pile des morts ou la défausse, ou lorsqu'elle retourne dans la main ou le deck de son propriétaire.

Une carte est « tuée » si elle quitte le jeu via un effet qui « tue » des cartes. À moins qu'un effet de remplacement ne soit actif, une carte tuée est placée dans la pile des morts de son propriétaire lorsqu'elle quitte l'état moribond.

Une carte est « défaussée du jeu » si elle quitte le jeu via un effet qui « défausse » des cartes. À moins qu'un effet de remplacement ne soit actif, une carte défaussée du jeu est placée dans la défausse de son propriétaire lorsqu'elle quitte l'état moribond.

(4.6) Joueur éliminé

Si un joueur est éliminé avant la fin de la partie (dans une partie multi-joueurs), toutes les cartes qu'il possède ou contrôle quittent le jeu et sont placées sous le deck de leur propriétaire.

(4.7) Joute et Mêlée

Si un défi a le trait *Joute*, il perd ce trait à tout moment où il y a plus d'un attaquant ou défenseur qui participe au défi.

Si un défi a le trait *Mêlée*, il perd ce trait à tout moment où il y a moins de 4 participants.

(4.8) Condamné

Les cartes avec le mot-clé « condamné » ne sont placées dans la pile des morts que si elles devraient être mises à la défausse depuis le jeu.

Les cartes événement avec ce mot-clé ne sont placées dans la pile des morts qu'après avoir été jouées depuis la main.

(4.9) Titre d'une carte

Un joueur ne peut inclure que jusqu'à 3 copies d'une carte avec le même titre dans son deck et ce même si ces cartes sont de type différent. Cette restriction n'affecte pas l'utilisation des cartes complots.

Par exemple, Delphine peut mettre dans son deck 3 copies de l'événement *Insoumis, Invaincus, Intacts (Unbowed, Unbent, Unbroken)* – ACoS C134). Elle pourra aussi mettre dans ses complots une copie du complot *Insoumis, Invaincus, Intacts* (EH U125).

(4.10) Le mot « ensuite »

Si une carte a plusieurs effets, tous ces effets sont résolus, si possible, sans tenir compte du succès ou non des autres effets de cette carte, sauf dans le cas où le mot « ensuite » est utilisé. Dans ce cas, l'effet précédent doit s'être résolu avec succès pour que l'effet qui le suit puisse se résoudre.

Exemple : *Ser Gregor Clegane* (ER R28) a pour texte : « **N'importe quelle phase** : inclinez 3 influences pour choisir et tuer un personnage incliné de FOR de 2 ou moins. Ensuite, redressez *Ser Gregor Clegane* ».

Dans cet exemple, à cause de l'utilisation du mot « ensuite », relever *Ser Gregor Clegane* est dépendant de l'effet précédent. Le joueur doit donc choisir et tuer un personnage incliné avec une FOR 2 ou moins, et ce personnage doit avoir été tué (et non sauvé), avant que *Ser Gregor Clegane* ne puisse se relever.

À l'inverse, la carte *Eddard Stark* (ER U6) n'utilise pas le mot « ensuite », et ses effets ne sont pas dépendants les

uns des autres : « **Réponse :** quand vous remportez un défi militaire, redressez *Eddard Stark*. Jusqu'à la fin de la phase, il gagne +2 FOR ».

Dans ce cas, les deux effets (relever le personnage et gagner +2 FOR) sont considérés séparément. *Eddard Stark* gagnera +2 FOR, même s'il était déjà relevé ou si une autre carte l'empêchait de se relever.

(4.11) Cartes Maison

Les cartes Maison sont considérées comme « en jeu », et ne peuvent quitter le jeu pour aucune raison.

(4.12) Agendas

Les agendas ne sont pas considérés comme « en jeu ». De plus, les effets des agendas ne peuvent être annulés.

(4.13) La main

Lorsqu'on parle de la « main » d'un joueur, on considère celle-ci dans son intégralité, sans distinguer individuellement les cartes qui la composent. Il est ainsi possible de défausser une main de 0 carte. De plus, si vous défaussez votre main, les cartes de cette main ne sont pas considérées comme ayant été défaussées (dans le cas d'effets se déclenchant à la défausse d'une carte).

Lorsqu'un joueur révèle sa main, les cartes qui la composent ne sont pas considérées comme ayant été révélées. Ajouter une carte à une main révélée n'est pas non plus considéré comme révéler cette carte.

Cartes événement

Ce qui suit est la liste des différents éléments d'une carte événement. Ces points sont utiles pour comprendre comment les cartes événement interagissent avec différentes cartes et effets dans le jeu.

Les cartes événement peuvent comporter jusqu'à 4 éléments (la plupart ne comporte que quelques uns de ces éléments), qui sont : les restrictions, le coût, les cibles, et les effets.

Jeu d'ombres (EH C202) est un exemple de carte événement contenant les 4 éléments.

« Maison Baratheon uniquement.
Condamné

Défis : Inclinez 2 influences pour choisir un personnage de FOR 3 ou

moins. Jusqu'à la fin de la phase, prenez le contrôle de ce personnage. »

Restrictions :

Une restriction est un élément qui contrôle quand et comment l'événement peut être joué. *Jeu d'ombres* a deux restrictions. La première est le texte « Maison Baratheon uniquement », qui restreint son utilisation à certains decks. La seconde est « **Défis :** », qui limite l'événement à une phase précise.

A l'inverse, les mots « **N'importe quelle phase :** » indiquent qu'un événement n'a pas de restriction de phase (bien qu'il puisse avoir d'autres restrictions).

Un événement ne peut pas être joué si on ne peut respecter ses restrictions. Il existe des événements sans restriction.

Coût :

Le coût d'un événement est les ressources qu'il faut payer pour pouvoir le jouer. *Jeu d'ombres* a pour coût « inclinez 2 influences ». D'autres exemples de coût pourraient inclure d'incliner un personnage, ou de défausser des cartes. Un moyen facile d'identifier le coût est la formule « Faites X pour faire Y », dans laquelle la première partie, Faire X, est le coût.

Un événement ne peut être joué que si on peut en payer le coût. Il existe des événements qui n'ont pas de coût.

Cible :

Une cible indique à quelle(s) carte(s) l'effet de l'événement s'applique. Le verbe « choisir » est toujours utilisé pour indiquer une cible. Si un événement ne comporte pas le verbe « choisir », cela signifie qu'il n'a pas de cible. *Jeu d'ombres* a pour cible un personnage de FOR 3 ou moins. Si un événement indique « Relevez tous les personnages », on ne considérerait pas qu'il ait une cible (car il n'utilise pas le verbe « choisir »).

Un événement ne peut pas être joué s'il n'a pas de cible valide. Il existe des événements sans cible.

Effet :

L'effet d'un événement est ce que la carte événement fait lorsqu'elle est jouée.

L'effet de *Jeu d'ombres* est « jusqu'à la fin de la phase, prenez le contrôle de ce personnage ». Ceci est un exemple d'effet continu, qui dure jusqu'à la fin

de la phase. Certains effets sont instantanés, comme incliner ou relever un personnage.

Notez que certains événements peuvent avoir des effets négatifs en plus d'effets positifs, qui ne doivent pas être confondus avec un coût. Par exemple, un événement pourrait indiquer : « Piochez 3 cartes. Inclinez 3 de vos personnages ». Incliner les personnages est un effet supplémentaire, et non un coût, car le format « Faites X pour faire Y » n'est pas utilisé. Cette carte pourrait donc être jouée par un joueur, même si celui-ci n'avait pas de personnage en jeu. S'il y avait écrit sur la carte « Inclinez 3 de vos personnage pour piocher 3 cartes », alors incliner les personnages aurait été un coût, et il aurait fallu pouvoir incliner 3 personnages pour pouvoir jouer l'événement.

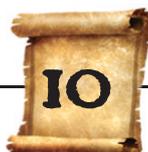
Toutes les cartes événement ont un effet, et peuvent être jouées que l'effet ait un résultat ou non.

Note :

Certaines cartes événement peuvent avoir deux (ou plus) effets complètement indépendants, chacun avec ses propres restrictions, coût ou cibles. Les effets séparés sont toujours séparés dans des paragraphes différents. Traitez chaque effet séparé comme une carte à part entière. A moins que la carte ne le précise, ces effets n'ont aucun impact les uns sur les autres.

Capacités

Tout ce qui vient d'être écrit à propos des cartes événement s'applique de la même manière aux capacités des personnages, lieux et attachements.





Structures et schémas de Timing



Cette section détaille les règles de timing, et devrait permettre de répondre à toutes les questions concernant l'ordre dans lequel les effets sont résolus.

Généralités

Au cours de la partie, les joueurs peuvent utiliser différents types d'actions. On parle d'action chaque fois où un joueur joue une carte (ceci comprend le recrutement d'un personnage, lieu ou attachement), ou décide d'utiliser la capacité d'une carte en jeu (y compris les réponses).

Une capacité passive est la capacité d'une carte en jeu qui se déclenche automatiquement, sans que les joueurs aient le choix.

Les actions et les capacités passives sont des termes séparés et non interchangeables ; si une carte a une capacité passive, utiliser cette capacité n'est pas considéré comme une action.

Dans la majorité des cas, les effets se résolvent immédiatement après avoir été déclenchés, mais certains effets durent pendant un temps défini, voire de manière permanente. Les effets qui durent au-delà de la durée d'une action sont considérés comme des effets continus. Les actions comme les capacités passives peuvent être continues.

Joueur Actif et Premier Joueur

Le joueur qui a été, lors de la phase d'initiative, choisi pour jouer en premier, est le Premier Joueur.

Durant les phases de Recrutement et de Défis, le Joueur Actif est celui dont c'est actuellement le tour.

Conflit d'effets passifs

Si deux effets passifs se déclenchent au même instant, le Premier Joueur choisit toujours l'ordre dans lequel ces effets sont résolus.

Première action et Réponse

Le Premier Joueur a toujours le droit d'effectuer la première action de chaque segment « Actions des Joueurs » (voir les schémas de déroulement du jeu à la fin de la section III de ce document).

Lors de chaque résolution d'Action (voir « Détail de Résolution d'une action »), c'est le joueur situé à la gauche de celui qui vient de déclarer l'action, qui a le droit de jouer la première réponse (tant réponse normale que sauvegarde / annulation).

C'est le Premier Joueur qui a le droit de jouer la première réponse à toute Étape de jeu (voir plus loin).

La possibilité de jouer une action/réponse continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs passent consécutivement.

Conflit d'effets continus

Même s'ils ne sont pas déclenchés au même instant, plusieurs effets continus peuvent affecter une même carte au même instant. Par exemple, un personnage sans icône Pouvoir est affecté par deux effets continus. Le premier lui enlève une icône Pouvoir et l'autre lui ajoute une icône Pouvoir. Dans cet exemple, les deux effets s'annulent et le personnage reste inchangé.

L'ordre dans lequel les effets continus sont appliqués n'est pas important : on applique la somme de tous les effets au personnage (ici, la somme de -1 icône Pouvoir et +1 icône Pouvoir est 0, donc le personnage reste tel qu'il était). Un personnage ne peut jamais avoir plus d'une icône d'un même type.

Les effets continus qui affectent les autres attributs du personnage fonctionnent de la même façon. Par exemple, si un personnage a une FOR de 2, qu'un effet continu réduit cette FOR de 3 et qu'un second effet lui donne +2 FOR, la somme totale des modificateurs affectant le personnage est -1 FOR (-3 + 2 = -1). Ce personnage a donc une FOR totale de 1. Si la FOR d'un personnage descend en dessous de 0 après que tous les effets s'appliquent, sa FOR est arrondie à 0.

Si à un moment donné, deux (ou plus) effet continus créent une

boucle infinie qui ne peut se résoudre, résolvez la situation comme si aucun de ces effets n'avait lieu.

Intrigues et machinations

Les joueurs pourront remarquer que les cartes semblent parfois interagir de façon très complexe. Parfois, il pourra même être difficile de trancher sur la façon de résoudre un effet. Il faudra réaliser qu'il y a une mécanique, un « moteur », derrière le jeu, plus subtil et complexe que la simple lecture des règles ne le révèle.

Vous trouverez ici le système de timing et le processus de résolution en détail, qui permettront aux joueurs du Trône de Fer de maîtriser les conflits de timing.

Les « Actions »

Le premier concept fondamental pour comprendre le timing du TdF est l'action. Les Actions sont les bases fondamentales du jeu, les joueurs exécutant une série d'actions jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

Le terme « Action » recouvre la majorité de ce que font les joueurs durant la partie (comme jouer des cartes, déclencher des capacités, etc.). On distingue deux types d'actions : les Actions des joueurs, et les Étapes de jeu.

La compréhension de cette section sera facilitée si vous vous référez aux schémas de timing qui se trouvent dans la section suivante de ce document.

En étudiant les schémas, vous constaterez que chaque phase contient une ou plusieurs boîtes grises qui indiquent des actions à accomplir. Ces boîtes grises sont les « Étapes de jeu ». Ces étapes fournissent la trame des phases et représentent les règles et le moteur de jeu du TdF.

Exemple : pendant la phase de pioche, le moment où les joueurs piochent simultanément 2 cartes est une Étape de jeu.

Outre les Étapes de jeu, le schéma de timing contient des boîtes blanches, qui représentent les Actions des joueurs. C'est à ces moments que les joueurs peuvent jouer des cartes de leur main et déclencher la plupart des effets.

Qu'est-ce qu'une « Action de joueur » ?

Lorsque le déroulement du jeu arrive à un segment « Actions des joueurs », le Premier Joueur est toujours autorisé à effectuer la première action. Une fois la première action entièrement résolue, la possibilité d'effectuer une action va au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs ont passé leur tour de manière consécutive, le segment d'actions est fini et la partie continue avec la prochaine Étape de jeu ou la phase suivante.

Effectuer une action, c'est faire une des choses suivantes :

- 1) Jouer une carte de personnage, lieu ou attachement depuis votre main (durant la phase de recrutement, et seulement pour le joueur actif)
- 2) Jouer une carte événement (aussi appelé « déclencher » l'effet d'une carte événement)
- 3) Déclencher l'effet imprimé sur une carte personnage, lieu ou attachement en jeu sous votre contrôle (dans de rares cas, il est aussi possible de déclencher l'effet d'une carte qui n'est pas en jeu).

Dans les cas 2) et 3), le texte de la carte sera toujours précédé de la phase exacte durant laquelle il est permis de jouer l'effet. Par exemple : « **Recrutement** : », « **Défis** : » ou « **N'importe quelle phase** : ».

Notez qu'exécuter une capacité passive (les capacités de carte qui doivent être activées sans que le joueur ait le choix) ne constitue pas une action.

Exemple : la carte *L'estuaire de la Néra* (CdIN R42) a pour effet « Tant que vous avez 4 FOR totale ou plus dans votre pile de morts, redressez tous vos personnages au début de chaque phase ». Ceci est une capacité passive, et ne coûte pas sa première action au contrôleur de la carte.

Exception importante : toutes les capacités de carte précédées du mot « **Réponse** : » ne sont pas des actions, et ne peuvent être déclenchées qu'à certains moments au

cours de la résolution d'une action (voir plus bas).

Actions de Recrutement

Lors de la phase de recrutement les actions passent alternativement d'un joueur à l'autre, comme lors des autres phases, mais seul le joueur actif a le droit de faire une action qui coûte de l'or, comme jouer une carte de personnage, lieu ou attachement, depuis sa main.

Il est important de noter que si seul le joueur actif peut effectuer des actions coûtant de l'or, ses adversaires peuvent quand même, après chacune de ses actions, déclencher des actions qui ne coûtent pas d'or.

Résolution d'une Action

Lorsqu'une action est déclenchée, elle est toujours complètement résolue avant que l'action suivante ne puisse être jouée.

La résolution en elle-même, et l'état des cartes durant celle-ci, peuvent par contre être parfois complexes.

Lorsqu'une action est déclenchée, on ouvre une sous-phase de résolution d'action, régie par les règles suivantes :

- 1) L'action est déclarée
- 2) Réponses de sauvegarde / annulation
- 3) L'action est exécutée
- 4) Les capacités passives, déclenchées par l'action, sont résolues :
 - I) La capacité passive est déclarée
 - II) Réponses de sauvegarde / annulation (seulement pour la capacité passive)
 - III) La capacité passive est exécutée
 - IV) Résolution des autres capacités passives déclenchées suite à l'exécution de la capacité passive (suivre les étapes I à IV)
- 5) Réponses (dans l'ordre horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs passent de manière consécutive) :
 - a) Déclaration d'une réponse
 - b) Réponses de sauvegarde / annulation (uniquement pour la réponse précédente)
 - c) La réponse est exécutée
 - d) Résolution des capacités passives déclenchées par la réponse (suivre les étapes I à IV ci-dessus)
- 6) L'action est résolue (fin de l'action)

Vous pouvez également vous référer aux schémas à la fin de ce document

pour une représentation graphique de la résolution d'Actions des joueurs et des Étapes de jeu.

Réponses :

Les réponses ne sont pas des actions, mais des effets qui peuvent être déclenchés par un joueur lorsque la possibilité se présente lors de la résolution d'une action.

Chaque réponse spécifique précise à quel moment et dans quelles circonstances elle peut être déclenchée. Il y a deux types de réponses : les réponses de sauvegarde / annulation (qui utilisent les mots « sauver » ou « annuler » dans leur texte), et les réponses normales (qui ont un effet autre que sauver une carte tuée/défaussée, ou annuler une action, une réponse ou une capacité passive).

Opportunités de réponse.

Lorsque les conditions (ou « restrictions ») pour jouer une réponse sont remplies, on dit que la réponse a une opportunité. La première opportunité possible peut être due à l'action en cours de résolution, mais d'autres opportunités peuvent apparaître pendant la résolution de l'action, avec la résolution d'autres réponses ou de capacités passives.

Vous pouvez penser aux opportunités comme à des « portes » qui s'ouvrent, et permettent d'utiliser des réponses spécifiques durant une résolution d'action. L'action elle-même peut ouvrir une « fenêtre » et les réponses et capacités passives exécutées durant résolution d'action peuvent ouvrir des fenêtres supplémentaires. Ces opportunités (ou « fenêtres ») restent ouvertes jusqu'à l'étape 6, moment où l'action se finit.

Exception : les réponses de sauvegarde / annulation fonctionnent différemment, car leur fenêtre se ferme après que tous les joueurs aient décidé de ne pas jouer de réponse de sauvegarde /annulation, immédiatement après le déclenchement d'une action, capacité passive ou réponse.

Après la résolution complète de l'action (fin de l'étape 6), le jeu se poursuit avec la prochaine action d'un joueur, ou l'étape de jeu suivante. Toutes les opportunités de réponse (fenêtres ouvertes) sont

alors perdues, et les joueurs ayant des réponses non jouées devront attendre une opportunité lors de la résolution d'une action ultérieure.

Réponses de sauvegarde / annulation

Vous aurez noté que les fenêtres d'opportunité pour les réponses normales restent ouvertes pour la durée de la résolution d'action.

Cela signifie que vous pouvez jouer une réponse normale à n'importe quel moment de la résolution, dès lors qu'une fenêtre a été ouverte auparavant lors de la résolution. Ce n'est pas le cas pour les réponses de sauvegarde / annulation

Après l'étape 1, dans laquelle l'action elle-même est déclarée, on passe à l'étape 2, où les joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, ont la possibilité de jouer une réponse qui soit annulerait l'action, soit sauverait une carte de la mort ou la défausse causée par l'action. L'action n'est exécutée et résolue qu'une fois que tous les joueurs ont consécutivement refusé de jouer une sauvegarde / annulation.

Après l'étape 3, les joueurs n'auront plus l'option d'annuler les effets de l'action, ou de sauver ses cibles de la mort ou de la défausse.

Notez que ceci est valable pour la résolution des capacités passives et des réponses, y compris dans le cas où un joueur voudrait annuler une réponse d'annulation qui vient d'être jouée.

En d'autres termes, l'opportunité pour sauver/annuler se referme juste après que tous les joueurs aient consécutivement refusé de jouer une réponse de sauvegarde / annulation.

Détail de la résolution d'une action

1) L'action est déclarée

Dès qu'un joueur déclare une action, on démarre la résolution de l'action.

Pendant la déclaration de n'importe quelle action d'un joueur, celui-ci doit suivre les sous-étapes suivantes dans l'ordre.

La première étape est toujours de révéler la carte ou déclarer

l'intention d'utiliser une capacité. Ensuite :

- a) Déterminer le coût (pour recruter la carte ou ce qu'il faut payer pour utiliser l'effet) ou les coûts (si plusieurs coûts sont nécessaires).
- b) Vérifier les restrictions et les cibles possibles
- c) Appliquer les pénalités au(x) coût(s)
- d) Appliquer les autres modificateurs actifs (y compris les réductions) au(x) coût(s)
- e) Payer le(s) coût(s)
- f) Recruter la carte, ou déclencher l'effet. Choisir les cibles (s'il y en a), et passer à l'étape 2)

Exemple : Yann veut recruter la carte *Riders of the Boneway* (ACoS U82 – « Cavaliers des Osseux »). La première chose à faire est de déterminer le coût, X, qu'il annonce au moment où la carte est jouée. Il décide de mettre X=3 (étape 1a). Après avoir déterminé le coût, il regarde les restrictions (étape 1b), ici aucune. Puis il applique les pénalités au coût (1c) ; comme il a *Le palais vieux* (ER R124) en jeu, il y a une pénalité de +1 Or pour ce personnage. Puisqu'il n'y a pas d'autre modificateurs ou réductions (1d), Yann paye 4 Or, un coût de 3 plus une pénalité de 1 (1e), pour recruter les Cavaliers (1f). Bien qu'il ait payé un total de 4 Or, la valeur de X, pour la résolution de l'effet passif, est toujours de 3, comme établi à l'étape 1a.

2) Sauvegarde / annulation

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs ont maintenant l'opportunité d'annuler l'action, ou de sauver une des cibles de la mort, de la défausse, etc.

Si tous les joueurs passent, l'action sera exécutée, son effet ne pourra plus être annulé, et les cibles ne pourront plus être sauvées.

Exemple : un joueur Greyjoy a en main la carte *Cause toujours* (PH G43). Il peut utiliser cette carte pour annuler l'effet de *Le roi c'est moi*, qui vient d'être joué par le joueur Baratheon. Il décidé toutefois de ne pas jouer *Cause toujours* (et de le garder pour une meilleure occasion), et passe. Tous les autres joueurs passent également, donc *Le roi c'est moi* est intégralement résolu, et ne peut plus être annulé.

3) L'action est exécutée

Le joueur actif exécute maintenant les effets de l'action. Si cette action défausse une ou plusieurs cartes, tue un ou plusieurs personnages, ou renvoie une ou plusieurs cartes dans la main ou le deck d'un joueur, ces cartes ne quittent pas encore le jeu. Les cartes (et leurs attachements) qui sont tuées, défaussées, ou renvoyées en main ou dans le deck pendant la résolution d'une action sont considérées moribondes pendant le reste de la résolution d'action, et ne quittent physiquement le jeu qu'en phase 6.

Qu'est-ce qu'une carte moribonde ?

Lorsqu'une carte est forcée de quitter le jeu (en étant défaussée, tuée ou renvoyée en main ou dans le deck), cette carte est considérée comme moribonde pour la durée de la résolution de l'action. Ceci inclut les cartes quittant le jeu pour payer un coût. « L'état moribond » commence juste après l'effet ayant forcé la carte à quitter le jeu, et finit juste avant que la carte ne soit physiquement placée dans la pile de défausse / pile des morts / main / deck.

On considère qu'une carte moribonde (et ses attachements) a effectivement été tuée, défaussée, retournée dans le deck de son propriétaire ou retournée en main, mais uniquement pour le déclenchement des réponses ou des capacités passives activées lorsqu'une carte est placée dans la pile concernée (morts / défausse / deck / main). Une carte moribonde est sinon considérée comme toujours en jeu.

Exemple : lorsque *Catelyn Stark* (EH U5) est tuée en même temps qu'*Eddard Stark*, ces deux personnages deviennent moribonds. La capacité passive de *Catelyn Stark* est alors déclenchée (puisque l'on considère qu'elle a été tuée), mais comme *Eddard Stark* n'est pas encore physiquement dans la pile des morts (bien qu'il ait aussi été tué), il ne peut pas être choisi comme cible de l'effet de *Catelyn Stark*.

En d'autres termes, on considère qu'une carte moribonde a quitté le jeu, mais elle est toujours physiquement en jeu et conserve toutes ses capacités (ce qui inclut ses attachement et leurs capacités), et

est toujours autorisée à interagir avec le jeu de façon normale jusqu'à ce qu'elle quitte finalement (et physiquement) le jeu en phase 6 de la résolution.

Ceci signifie que toute capacité de réponse ou capacité passive sur une carte moribonde peut être déclenchée, et que les capacités qui se déclenchent lorsqu'une carte quitte le jeu peuvent être déclenchées (même si la carte n'a pas physiquement quitté le jeu). Lorsque la carte quitte finalement le jeu en phase 6 de la résolution, elle perd toutes ses capacités (ce qui est normal lorsqu'une carte quitte le jeu), et cesse d'être moribonde. Ses attachements perdent alors leurs capacités (et sont défaussés).

Exemple : pendant la phase d'Hégémonie, un adversaire déclenche un effet qui tue votre *Tommen Baratheon* (EH R26). La capacité de *Tommen Baratheon* lui permet de gagner 1 pouvoir lorsqu'un personnage meurt. Si aucun joueur ne sauve Tommen à l'étape 2 (sauvegarde / annulation), il devient moribond (mort). Un personnage moribond n'est pas totalement hors-jeu, et Tommen n'est pas encore placé dans la pile des morts. A l'étape 5 de la résolution d'action, comme un personnage a été tué (Tommen lui-même), vous pouvez déclencher sa réponse et lui faire gagner 1 pouvoir. Si ceci était le dernier pouvoir qu'il vous manquait, vous gagnez la partie. Sinon, à l'étape 6 de la résolution, vous devez placer feu *Tommen Baratheon* dans la pile des mort, et défausser le pouvoir qu'il venait de gagner (ainsi que tous ses attachements s'il en avait).

Règle spéciale :

Bien qu'elle soit considérée comme étant en jeu, une carte moribonde ne peut pas à nouveau quitter le jeu (ni être ciblée par un effet qui lui ferait quitter le jeu) via un effet ou une tentative de payer un coût, et ce pour le restant de la résolution de l'action en cours. Il est toutefois possible de changer « l'état » d'une carte moribonde grâce à un effet qui ne tente pas de lui faire quitter le jeu une seconde fois.

Exemple : quand *Aeron Tifs-trepés* (ER R66) est tué, sa capacité le place dans un état moribond qui l'envoie au-dessous

du deck de son propriétaire. *Aeron Tifs-trepés* ne peut à nouveau quitter le jeu, mais son état moribond peut être affecté par l'effet d'une carte comme *Prêtre dissident* (MdE R104), qui le redirige vers le dessus du deck de son propriétaire, car cet effet ne cherche pas à lui faire quitter le jeu.

Etat moribond pour les événements

Lorsqu'une carte événement est jouée aux étapes 1, 2 ou 5 d'une résolution d'action, elle entre dans un état moribond, et n'est vraiment placée dans la pile de défausse (ou des morts) qu'à l'étape 6.

4) Les capacités passives sont activées

Toutes les capacités passives déclenchées par l'action elle-même, (ou par une réponse de sauvegarde / annulation jouée à l'étape 2) sont maintenant déclarées. Avant qu'une capacité passive ne se résolve, tous les joueurs ont la possibilité de l'annuler, ou de sauver une cible de la capacité, de la même façon que pour une action. Si aucun joueur ne désire jouer de sauvegarde / annulation, la capacité est résolue.

Souvenez-vous que si plusieurs capacités passives sont déclenchées en même temps, l'ordre de résolution est choisi par le Premier Joueur.

Toutes les cartes qui sont défaussées, tuées ou retournées en main/deck à cause d'une capacité passive sont considérées comme moribondes, et ne quittent pas le jeu avant l'étape 6.

Exemple : l'attachement *Main du Roi* (ER U146) a la capacité passive « Quand la *Main du Roi* entre en jeu, choisissez et défaussez un attachement du jeu ». Florent joue cet attachement, ce qui constitue l'action. La capacité passive doit maintenant être déclenchée en phase 4. Florent déclare la capacité passive, et choisit un attachement à défausser. Aucun joueur ne souhaite sauver l'attachement ciblé ni annuler la capacité. La cible choisie par Florent est maintenant moribonde et sera défaussée à l'étape 6.

5) Réponses

Une fois que toutes les capacités passives déclenchées par l'action ou les réponses de sauvegarde /

annulation ont été résolues, les joueurs peuvent maintenant jouer des réponses normales, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a effectué l'action, et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur peut déclencher une réponse pour chaque opportunité qui a pu se présenter lors de la résolution de l'action, que ces opportunités découlent de l'action elle-même ou d'autres réponses ou capacités passives déclenchée durant sa résolution.

Pour chaque réponse, les joueurs doivent passer par ces sous-étapes avant que la réponse ne soit entièrement exécutée :

- 1) Déclaration de la réponse
- 2) Réponses de sauvegarde / annulation (pour la réponse en cours)
- 3) La réponse est exécutée
- 4) Les capacités passives déclenchées par la réponse sont résolues (en suivant le même ordre que les étapes 4 – I à IV de la résolution de l'Action - se référer aux diagrammes de timing en fin de section)

Toutes les cartes tuées, défaussées ou renvoyées dans la main ou le deck d'un joueur à la suite d'une réponse, sont considérées comme moribondes et ne quittent pas le jeu avant l'étape 6.

Exemple : *Asha Greyjoy* a été tuée par l'action du joueur Stark (et est maintenant moribonde). Le joueur Stark choisit (à son tour de jouer une réponse, durant l'étape 5), de jouer la carte événement *La tête sur une pique* (ER C188). Il déclare sa réponse en révélant la carte événement. Les autres joueurs ont maintenant l'option d'annuler cet événement. Le joueur Greyjoy décide de jouer la réponse d'annulation *Mal de mer* (ER C204), qui annule l'effet déclenché de la carte événement du joueur Stark (il décide de ne pas payer 1 influence). Les deux cartes événement sont défaussées, la réponse du joueur Stark est terminée et non résolue, et la possibilité de jouer une réponse passe au joueur à sa gauche.

L'étape 5 n'est terminée que lorsque tous les joueurs ont consécutivement refusé de jouer des réponses supplémentaires.

6) Fin de l'action

La résolution de l'Action est maintenant terminée, et toutes les cartes moribondes quittent physiquement le jeu vers leur destination finale (la pile de défausse, la pile des morts, la main ou le deck). Tous les attachements et doublons sur ces cartes sont placés dans la pile de défausse. Toutes les opportunités de réponse sont fermées.

Les Étapes de jeu

Toutes les Étapes de jeu, en incluant le « début » de chaque phase, fonctionnent à peu près de la même façon que les Actions des joueurs.

La différence majeure entre les Étapes du jeu et les Actions des joueurs est que les Étapes du jeu comportent plusieurs effets dictés par les règles, plutôt que par un choix des joueurs.

Veillez vous reporter au diagramme en fin de cette section pour bien comprendre les Étapes du jeu.

Voici un exemple détaillé de l'Étape de jeu « Résolution d'un défi ».

Le joueur Baratheon a déclaré un défi militaire contre le joueur Lannister.

Une fois que tous les attaquants (*Le Chevalier des Fleurs* – Mde U61) et les défenseurs (*Walton Pelote-d'acier* – Mde R68) ont été déclarés, et que toutes les actions des joueurs ont été résolues, l'Étape de jeu représentant la résolution du défi commence.

L'intégralité de la résolution tient en une Étape de jeu et est exécutée de la façon suivante :

A) L'Étape de jeu est déclarée. On fait la somme des forces en présence et on compare le total des deux camps (ici, le joueur Baratheon remporte le défi). Le joueur Lannister doit donc choisir et tuer un personnage (la prise du joueur Baratheon est de 1), puisqu'il a perdu le défi militaire. Ce personnage deviendra moribond. Le défi étant opposé, le joueur Baratheon ne recevra pas de pouvoir supplémentaire. Il avait par contre un personnage avec *renom* dans le défi (*Le Chevalier des Fleurs*), qui gagnera 1 pouvoir.

B) Les joueurs, (en commençant par le joueur Baratheon, qui est le Premier Joueur) ont maintenant la possibilité de sauvegarder/annuler n'importe quelle partie des résultats du défi (par exemple, sauver le personnage Lannister). Aucun joueur n'a de réponse adéquate, et ils passent tous les deux.

C) Les effets de l'Étape de jeu sont maintenant résolus. Le personnage tué devient moribond, et le *Chevalier des Fleurs* gagne le pouvoir pour le *renom*.

D) Les effets passifs déclenchés par les effets précédents sont activés. Comme le joueur Lannister a perdu le défi, la capacité passive de *Walton Pelote-d'acier* est automatiquement déclenchée, et son contrôle passe au joueur Baratheon (les joueurs ont l'option d'annuler cette capacité mais passent tous deux leur tour).

E) Les réponses sont maintenant jouées. Le joueur Baratheon (en tant que Premier Joueur) peut jouer la première réponse. Il décide d'activer la réponse du *Chevalier des Fleurs*. Le joueur Lannister refuse de jouer une annulation, et le joueur Baratheon choisit deux personnages avec *renom*, qui perdent tous leurs attachements.

C'est maintenant au joueur Lannister de jouer une réponse, et il joue la carte événement *Un Lannister paie toujours ses dettes* (ER C200), en inclinant le personnage moribond qui a été tué lors du défi pour payer le coût, et en ciblant le *Chevalier des Fleurs*. Le joueur Baratheon annule l'effet en inclinant sa *Reine des Epines* (Mde R64).

Le joueur Baratheon est à court de réponses au défi et passe son tour, suivi du joueur Lannister. Comme tous les joueurs ont passé consécutivement, l'Étape de jeu est maintenant terminée, et le personnage Lannister moribond est placé dans la pile des morts.

Diagramme d'une Action

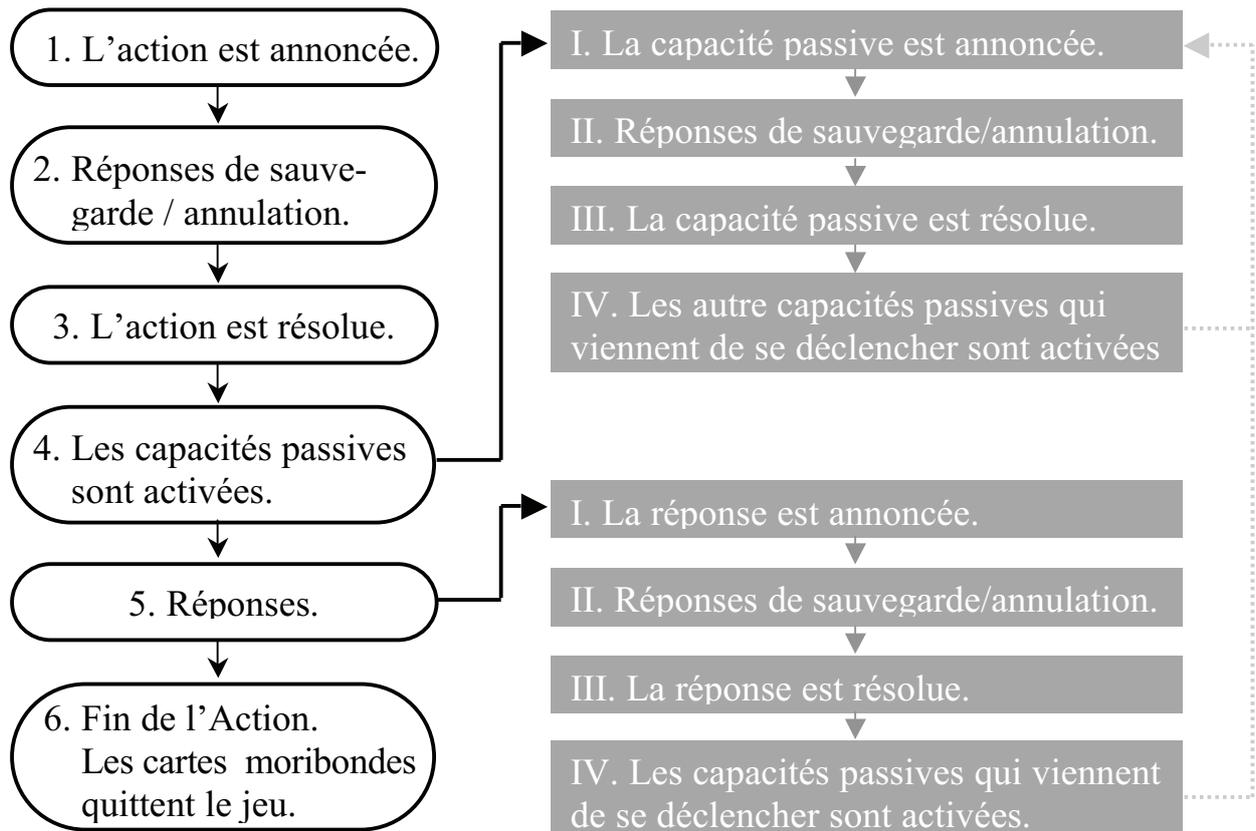
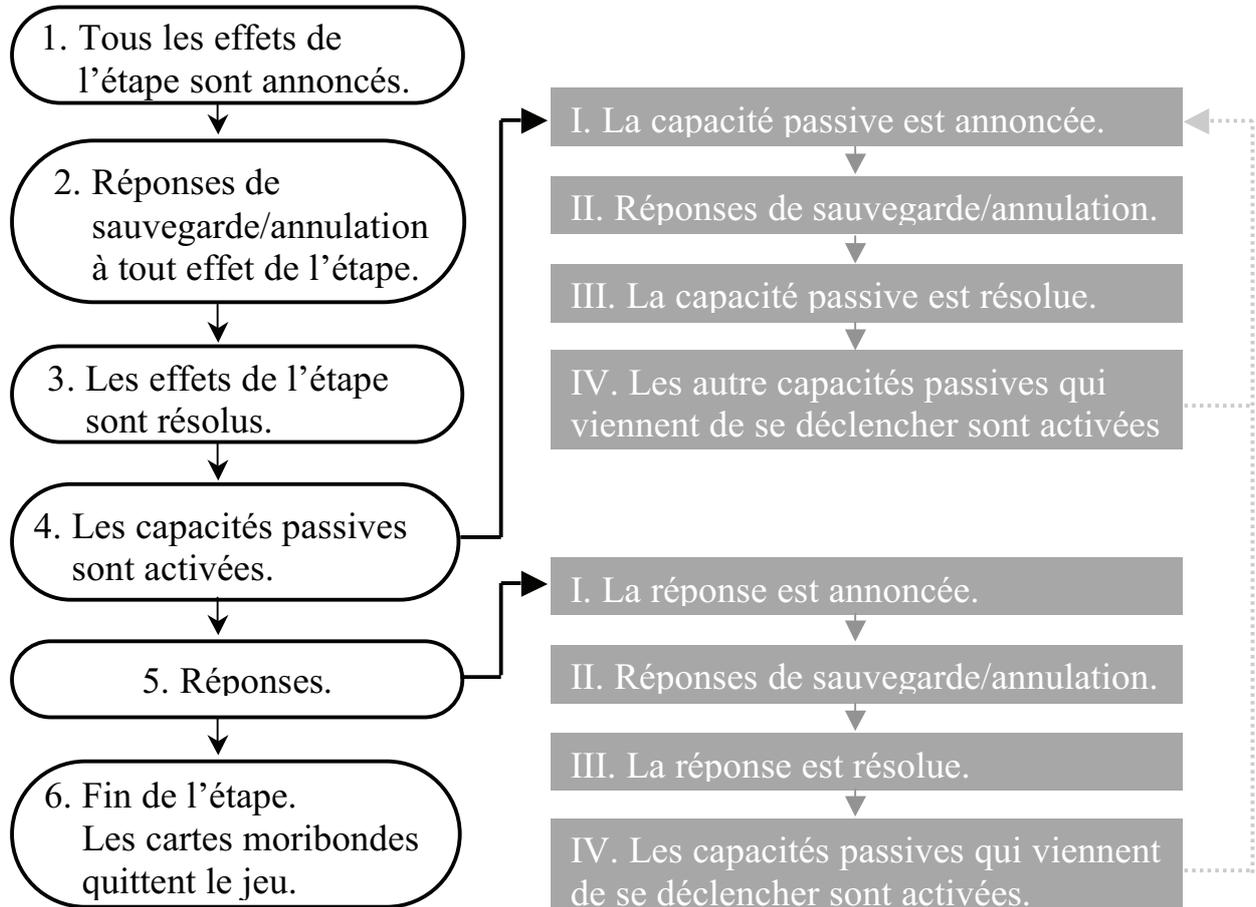
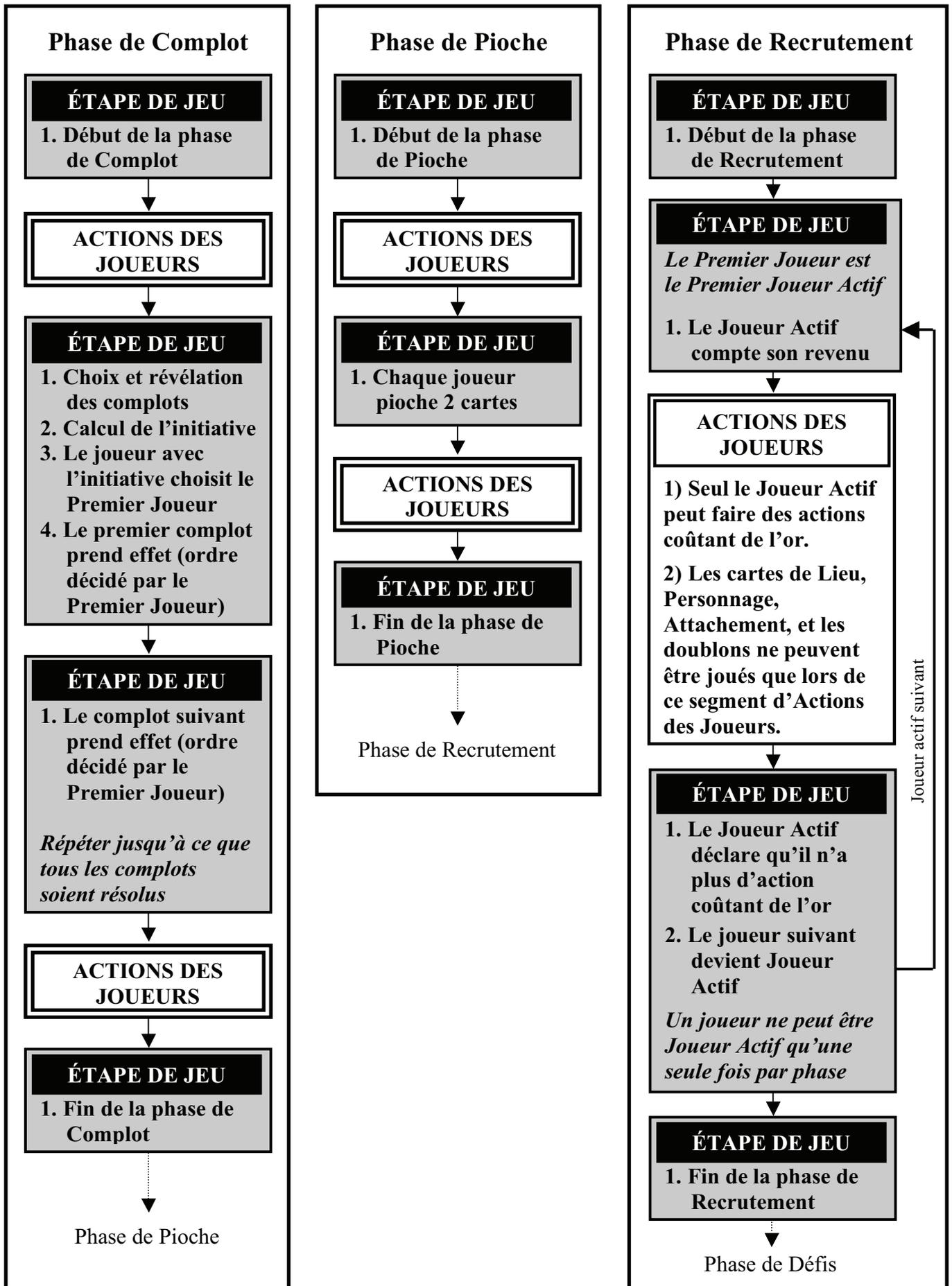
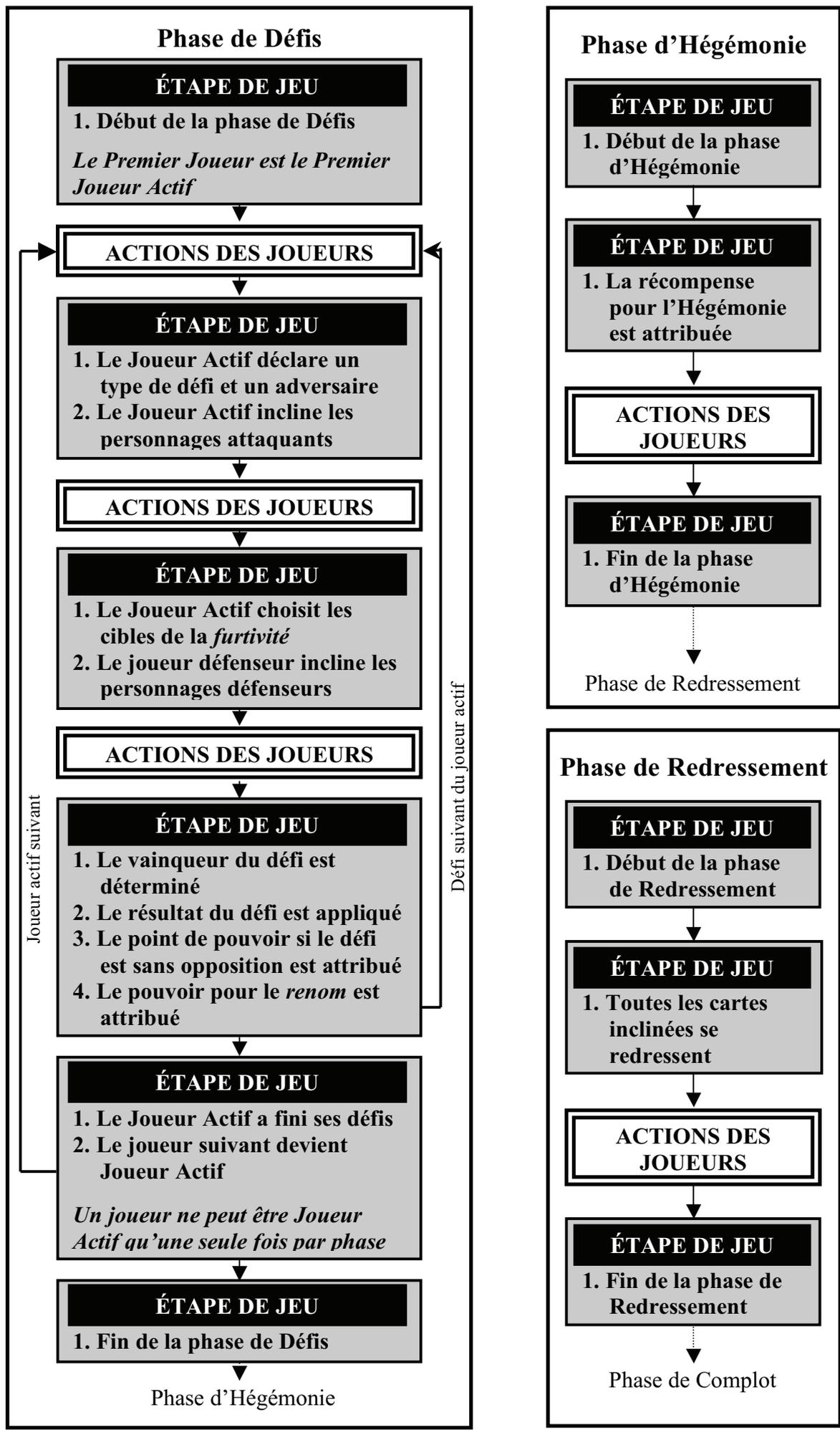


Diagramme d'une Étape de jeu









Foire Aux Questions



Cette section applique les chapitres précédents, et répond à quelques questions fréquemment posées

Questions fréquentes

Si mon personnage perd une icône militaire au cours d'un défi militaire, est-il retiré du défi ?

Non, une fois qu'un personnage est engagé dans un défi il ne peut en être retiré que par un effet enlevant spécifiquement le personnage du défi, un effet sortant le personnage du jeu, ou un effet changeant le contrôle du personnage. Gagner ou perdre des icônes durant le défi n'affecte en rien l'état « attaquant » ou « défenseur » d'un personnage.

Que se passe-t-il si je prends le contrôle d'un personnage adverse qui m'attaque ? Devient-il défenseur ?

Si un personnage change de contrôleur pendant un défi, il est immédiatement retiré du défi.

Si ma carte indique quelque chose comme « Inclinez Ver Gris pour faire un effet », et que mon adversaire a aussi Ver Gris en jeu, puis-je incliner le Ver Gris de mon adversaire pour satisfaire le coût ?

Non, on ne peut payer les coûts qu'avec des cartes que l'on contrôle.

Si ma carte indique quelque chose du style « Défaussez un personnage Sauvageon pour tuer un personnage Garde de Nuit », puis-je défausser n'importe quel Sauvageon en jeu ?

Défausser le personnage Sauvageon est un coût, et ne peut être payé qu'avec les cartes que vous contrôlez.

Puis-je jouer une carte qui se joue à la phase d'Hégémonie comme Westeros saigne (EH R212), avant que l'on ne compte la FOR pour l'Hégémonie ?

Non, il n'y a aucun moment pour jouer des Actions avant que la FOR ne soit comptée et que le pouvoir ne soit attribué.

Si je détruis, blanchis, ou prend le contrôle de lieux adverses produisant de l'or avant la phase de recrutement de mon adversaire, reçoit-il toujours le revenu de ces lieux ?

Non. Le revenu pour le recrutement est compté par chaque joueur au moment où celui-ci devient le Joueur Actif. Tout lieu perdu ou neutralisé avant qu'un joueur ne devienne joueur actif ne rapporte rien au joueur à ce tour.

Les lieux inclinés rapportent-ils de l'or ?

Oui. Une carte qui produit un revenu supplémentaire rapporte de l'or, qu'elle soit inclinée ou relevée.

Puis-je choisir de ne pas tirer mes 2 cartes pendant la phase de pioche ?

Tirer 2 cartes pendant la phase de pioche n'est pas optionnel. Il existe des effets qui pourraient vous empêcher de piocher vos deux cartes, mais si à ce point du jeu vous pouvez piocher 2 cartes, vous devez le faire.

Y a-t-il une différence entre gagner du pouvoir et déplacer du pouvoir ?

Déplacer du pouvoir n'est pas considéré comme un gain de pouvoir. Si un effet vous empêche de gagner du pouvoir sur votre maison, vous ne pouvez pas introduire du pouvoir en jeu depuis la réserve et le placer sur votre carte maison. Vous pouvez par contre déplacer du pouvoir déjà en jeu vers votre carte maison, en gagnant par exemple un défi de pouvoir.

Si un effet me permet de piocher 3 cartes, mais que j'ai déjà pioché une carte supplémentaire à ce tour, puis-je jouer cet effet ?

Comme les cartes sont piochées une à une, vous pouvez jouer l'effet et piocher jusqu'à ce que la limite de 3 cartes supplémentaires soit atteinte, vous empêchant alors de piocher les cartes supplémentaires restantes.

Suis-je obligé de jouer une réponse ?

Les réponses déclenchées (identifiées par le mot en gras **Réponse :**) sont toujours optionnelles, le choix appartenant au joueur contrôlant la carte.

Puis-je ignorer une capacité passive si son effet ne me plait pas ?

Non, une capacité passive se déclenche automatiquement dès qu'elle le peut.

Si je fais une action et que mon adversaire passe, puis-je jouer une autre action ?

Oui. Il est possible de jouer des actions jusqu'à ce que tous les joueurs passent consécutivement.

Qui a le droit à la première action lors d'une phase « Action des joueurs » ?

Le Premier Joueur a toujours le droit de jouer la première action de chaque segment « Action des joueurs ».

Qui a le droit de jouer la première réponse ?

Si la réponse fait suite à une Action d'un joueur, le joueur à la gauche de celui ayant effectué l'Action a le droit de jouer la première réponse. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans une Étape du jeu, c'est le « Premier Joueur » qui a toujours le droit à la première réponse. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Notez que la résolution d'un défi est une Étape de jeu, c'est donc toujours le « Premier Joueur » qui peut jouer la première réponse, indépendamment de son statut d'attaquant ou de défenseur.

S'il y a égalité de FOR entre l'attaquant et le défenseur, qui gagne le défi ?

Sauf si cela est précisé par l'effet d'une carte, l'attaquant remporte toujours les égalités dans les défis.

Si deux joueurs totalisent la même FOR, qui remporte l'Hégémonie ?

S'il y a égalité pour déterminer le vainqueur de l'Hégémonie, aucun joueur ne gagne, et le point de pouvoir n'est pas attribué.