



FAQ LANNISTER 1.5

ATTACHEMENTS LANNISTER

GREGOR CLEGANE (*La Montagne*)

Q : Fureur Incoercible nécessite-t-elle une Charge réussie pour Paniquer l'ennemi ?

R : Non, le simple fait de déclarer une Charge contre un ennemi le rend Paniqué

SANDOR CLEGANE (*Le Limier*)

Q : Les effets de la Capacité **Achievez-les !** peuvent-ils se cumuler sur une même unité ennemie ?

R : Oui, elle subit +2 Blessures supplémentaires par unité ennemie dotée de cette Capacité avec laquelle elle est engagée.

CAPITAINE DE LA GARDE

Q : Cas particulier : Que se passe-t-il si le Capitaine de la garde est le dernier modèle d'une unité de **Gardes Lannister**, puis-je utiliser **À Tout Prix** pour tuer le Capitaine, dans l'espoir de déclencher la **Suprématie des Lannister** ?

R : Oui. La loyauté du Capitaine est telle qu'il préfère se supprimer plutôt que de fuir lâchement...

CARTES TACTIQUE LANNISTER

FUREUR DE LA MONTAGNE (GREGOR CLEGANE, *La Montagne*)

Q : À quel moment de l'attaque puis-je utiliser cette carte ?

R : Fureur de la Montagne se joue **avant** que les dés d'Attaque ne soient lancés (et partage donc le même déclencheur avec des effets et/ou des cartes similaires).

MUTINERIE ARRANGÉE

Q : L'effet « [...] et elle subit D3 blessures » dépend-il du fait que l'unité ait échoué son Test de Moral ?

R : Oui. L'effet complet ne se produit que si l'unité ennemie échoue à son Test de Moral (les D3 Blessures comprises).



★ MISE À JOUR DES CARTES

Les cartes suivantes ont été mises à jour. Ces versions prennent le pas sur les précédentes versions lors des Parties Officielles.



GREGOR CLEGANE
CHIEN ENRAGÉ DE
LORD TYWIN

FORCE INHUMAINE
Les Attaques de Mêlée de cette unité lancent +2 dés et gagnent **Fracasser** (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense).

RAGE INCONTRÔLABLE
Quand cette unité est activée, si elle est en position de déclarer une Charge, elle doit effectuer un Test de Moral. Si elle échoue, elle doit déclarer une action de Charge, mais compte comme ayant automatiquement obtenu 6 sur son dé de Distance de Charge.



SANDOR CLEGANE
LE LIMIER

ACHEVEZ-LES !
Quand une unité ennemie engagée avec cette unité échoue à un Test de Panique, elle subit 2 Blessures supplémentaires.

AFFILIATION : MAISON CLEGANE
Cette unité compte comme une unité de la Maison Clegane.

TYRION LANNISTER
LE GÉANT LANNISTER

« Un géant, je pense, venu se mêler à nous, ici, au bout du monde. » – Mestre Aemon

PERSONNAGE



2



JAIME LANNISTER
LE RÉGICIDE

ORDRE : CONTRE-ATTAQUE
Quand cette unité est attaquée en Mêlée, après le lancer de dés d'Attaque : Pour chaque Touche Bloquée, l'attaquant subit 1 Touche automatique.

ORDRE : PROUESSE DU RÉGICIDE
Quand l'unité de Jaime est activée : Renvoyez 1 carte Tactique du Général Jaime depuis votre défausse dans votre main.



CHAMPION DE LA FOI

CONVICTION INÉBRANLABLE
Quand cette unité est activée, elle peut effectuer un Test de Moral. Si elle réussit, elle peut soigner 2 de ses Blessures. Si elle échoue, elle peut soigner 1 de ses Blessures.



TYRION LANNISTER
LE GÉANT LANNISTER

ORDRE : PLANIFICATION RÉACTIVE
Quand cette unité est engagée : Vous pouvez dépenser un pion État sur l'ennemi engagé avec cette unité comme s'il s'agissait de n'importe quel autre pion État.

ORDRE : CONTRE STRATÉGIE
Quand un ennemi situé à Courte Portée ou moins utilise un Ordre ou est ciblé par une carte Tactique : Lancez 1 dé. Sur un résultat de 3+ annulez cet Ordre ou cette carte Tactique.

★ MISE À JOUR DES CARTES

Les cartes suivantes ont été mises à jour. Ces versions prennent le pas sur les précédentes versions lors des Parties Officielles.



5

LAMEDE MAÎTRE

2+ 8 8

3+ **4+**

GARDE ROYALE

ORDRE : CONTRE-ATTAQUE
Quand cette unité est attaquée en Mêlée, après le lancer de dés d'Attaque : Pour chaque Touche Bloquée, l'attaquant subit 1 Touche automatique.

ESCORTE DE JOFFREY
Cette unité comprend 8 figurines (*Joffrey compris*). Elle ne possède que 8 Blessures et 2 Rangs.

SANS PEUR
Cette unité ne subit jamais de pénalité de Moral et ne peut jamais devenir Paniquée.



5

LAME OINTE

3+ 8 6 4

4+ **4+**

LES FILS DU GUERRIER

PRIÈRE DE BATAILLE
Chaque fois que cette unité réussit un Test de Moral, elle gagne 1 pion Foi. Elle peut dépenser 1 pion Foi dans les situations suivantes :

- Quand cette unité attaque, avant le lancer des dés d'Attaque : Le Défenseur devient Paniqué et Vulnérable.
- Quand cette unité est attaquée, avant le lancer de ses dés de défense : Pour chacun de ses rangs détruits, cette unité gagne +1 à ses lancers de Sauvegardes de Défense lors de cette attaque.



5

HALLEBARDE

4+ 8 8 4

4+ **6+**

HALLEBARDIERS LANNISTER

ORDRE : RECEVOIR LA CHARGE
Si cette unité est non-engagée et Chargée de Front : Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque contre l'ennemi avant que ce dernier ne résolve son attaque de Charge.

HALLEBARDE

- Fracasser (*Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense*).



BANNIÈRES BARATHEON

La Garde Royale est déployée avec 4 Bannières Baratheon sur son plateau de déplacement. Au début de son activation, elle peut retirer 1 Bannière pour gagner 1 des effets suivants jusqu'à la fin de son activation.

- Cette unité peut immédiatement effectuer une action gratuite de Manœuvre ou de Repli.
- Les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent **Frappe Critique** (*Les résultats de 6 infligent 2 Touches*) et **Fracasser** (*Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense*).
- Les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent **Cruel** (*Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique*) et les défenseurs deviennent **Paniqués**.
- Quand cette unité attaque, les défenseurs deviennent **Vulnérables** et **Affaiblis**.



TYWIN LANNISTER
LE GRAND LION

LES PLUIES DE CASTAMERE

Une fois par partie, au début de n'importe quel tour, choisissez une Unité ennemie :

Cette unité devient **Paniquée**, **Vulnérable** et **Affaiblie**. Cette unité et tous ses Attachements perdent toutes leurs Capacités jusqu'à la fin du round.

(Retournez cette carte pour indiquer que cette Capacité a été utilisée.)

✦ JOURNAL DES MODIFICATIONS

DES CARTES LANNISTER

✦ ATTACHEMENTS

Jaime Lannister (Le Régicide)

- Modification de la Capacité **Ordre** : **Prouesse du Régicide**.

Notes de conception : depuis sa parution, Jaime a du mal à trouver sa place au sein de la Maison Lannister, en dépit de la polyvalence de cette dernière. Il aspire à se trouver au cœur des combats alors que ses cartes sont avant tout axées sur la défense, un domaine dans lequel Tywin, son père, le surpasse. La Capacité **Prouesse du Régicide** a donc été retravaillée afin d'offrir une meilleure interaction avec les cartes **Tactique de Jaime**. Il peut désormais récupérer ses cartes défaussées, ce qui signifie que tant que Jaime se trouve sur le champ de bataille, votre adversaire a tout à perdre en attaquant vos unités.

Champion de la Foi

- Suppression de la Capacité **Ordre** : **Détermination Farouche**.
- Ajout de la Capacité **Conviction Inébranlable**.

Notes de conception : le **Champion de la Foi** n'était tout simplement pas joué, notamment à cause de son manque de synergie avec le reste de la Maison Lannister. Cette dernière ayant une prédilection pour le contrôle et le soutien, rendre les unités ennemies **Vulnérables** ne servait pas à grand-chose. Le **Champion** a donc été entièrement retravaillé et s'est vu doté d'une capacité de soutien inédite parmi les **Attachements** de la Maison Lannister, permettant une guérison continue de l'unité. Cette capacité est doublement utile pour les unités de la « **Foi Militante** », car elle provoque un test de **Moral**, générant ainsi des **Pions de Foi**.

Tyrion Lannister (Le Géant Lannister)

- Réduction du Coût de 3 à 2.

Notes de conception : bien que Tyrion ait reçu des modifications dans la version 1.4, cela ne lui a pas permis de devenir une option viable, principalement en raison de son coût élevé en points, d'autant plus que l'une de ses capacités nécessite des ressources supplémentaires pour se déclencher. En raison de ces éléments, son coût a été réduit à 2.

✦ UNITÉS

Hallebardiers Lannister

- Nombre de dés d'Attaque augmenté de +1 à tous les rangs.
- Moral amélioré de 7+ à 6+.

Notes de conception : Les **Hallebardiers** étaient censés être une option de combat et de soutien pour la Maison Lannister. Malheureusement, ils manquaient un peu de « mordant » pour remplir pleinement ce rôle. Le but n'était pas de les transformer en unité d'élite, car ce n'est pas le style des Lannister, mais l'amélioration de +1 dé à tous les rangs leur permet désormais de lancer 8 dés durant une bonne partie de la bataille. Ils bénéficient également d'une légère augmentation de **Moral** pour représenter leur entraînement par rapport aux troupes de base.

Les Fils du Guerrier

- Amélioration de la valeur pour **Toucher** de 4+ à 3+.
- Augmentation de 1 du nombre de dés d'Attaque à rang complet : 8/6/4.
- Capacité **Prière de Bataille** modifiée.

Notes de conception : À 8 points, les **Fils du Guerrier** sont une unité coûteuse. Au cours du développement, ils ont varié entre 7 et 8, pour finalement se fixer à 8. Les résultats sur le terrain ont montré que, bien qu'ils soient « acceptables » pour 8 points, ils méritaient mieux pour leur coût. Tout d'abord, une petite augmentation de leur profil d'attaque de base permet de mieux représenter leur formation d'élite. Deuxièmement, la partie offensive de **Prière de Bataille** a été retravaillée avec des capacités offensives supplémentaires, afin de mieux intégrer leur nouveau profil d'attaque. L'aspect défensif de **Prière de Bataille** a subi un changement plus profond, perdant son efficacité aux rangs maximums, mais augmentant la sauvegarde de l'unité jusqu'à un excellent 2+ lorsque la situation est désespérée et que seule compte la foi.

Garde Royale

- Retrait de la limitation de la Capacité **Escorte de Joffrey**.
- Retrait de la limitation d'utilisation des **Bannières Baratheon**.

Notes de conception : la **Garde Royale** devrait être l'une des unités les plus redoutables du jeu. Hélas, avec ses deux rangs et son incapacité à se soigner, elle était extrêmement fragile, en dépit de sa puissance offensive. Afin d'augmenter les chances de survie de l'unité, son incapacité à se guérir a été retirée. Elle a reçu un autre coup de pouce avec le retrait de la limitation « une fois par partie » des **Bannières Baratheon** (ce qui en facilite également la gestion). La garde peut ainsi grandement augmenter ses options tactiques en utilisant ses **Bannières** en fonction de la situation.