

## ★ MISE À JOUR DES CARTES

Les Attachements et les Unités de toutes les factions sont évalués périodiquement afin d'identifier les éléments sous-performants ou sur-performants. La dernière révision en date est la 1.5, qui amène des changements sur de nombreuses cartes Stark, Lannister, Neutres, Peuple Libre et Garde de Nuit. Ces mises en jours sont les dernières prévues pour ces factions dans un avenir proche. Les cartes mises à jour, ainsi que les commentaires des développeurs, peuvent être trouvés dans leurs documents FAQ respectifs. Vous trouverez ci-dessous des versions imprimables de ces cartes, classées par faction.

### ★ STARK



**RODRIK CASSEL**  
MAÎTRE D'ARMES

**ORDRE : MARQUER LA CIBLE**  
Au début d'un tour allié :  
1 ennemi situé à Longue Portée ou moins et en Ligne de Vue devient Vulnérable.

**PROFITER DE L'OUVERTURE**  
Quand cette unité cible des ennemis Vulnérables, elle peut relancer ses échecs.



**LARD-JON OMBLE**  
BANNERET INTREPIDE

**ORDRE : FUREUR DE LA MAISON OMBLE**  
Quand cette unité effectue une Attaque de Mêlée, après avoir lancé les dés d'Attaque :  
Cette unité peut relancer n'importe quels dés. Les Touches issues de résultats de 6 n'autorisent pas de Sauvegardes de Défense. Cette unité subit D3 Blessures après la résolution de cette attaque.

**MASSACRE**  
Si elle est ciblée par , cette unité peut effectuer une action de Charge gratuite au lieu d'une action d'Attaque.



**SYRIO FOREL**  
PREMIÈRE ÉPÉE DE BRAAVOS

**ORDRE : DANSE DE L'EAU DE BRAAVOS**  
Quand cette unité est attaquée en Mêlée, avant de lancer les dés d'Attaque :  
Les ennemis subissent -1 pour Toucher quand ils ciblent cette unité avec des Attaques de Mêlée.

**LEÇON DE LA PREMIÈRE ÉPÉE**  
Les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent Précision (Les résultats de 6 n'autorisent pas les Sauvegardes de Défense).

**BRAN ET HODOR**  
PROTECTEUR ET PUPILLE  
« Hodor. Hodor. Hodor. »  
« Tu as raison. Ça a l'air dangereux »

PERSONNAGE



2

**RICKON STARK**  
PRINCE DE WINTERFELL  
« On va où il est, Broussaille ? »

PERSONNAGE



1



**SANSA STARK**  
PETIT OISEAU

« RÉPÉTANT LES MOTS »  
Une fois par partie (à tout moment), renvoyez 1 carte Tactique de votre défausse dans votre main.  
(Retournez cette carte pour indiquer que la Capacité a été utilisée.)





**4**

**3+** **8** **6** **6**

**FUREUR DU BOURREAU**

**GRANDES HACHES DE LA MAISON OMBLE**

**FUREUR DU BOURREAU**

- Si cette unité était engagée au début du tour, les défenseurs ne bénéficient pas de leurs Sauvewardes de Défense contre cette attaque.
- Si cette unité ne possède plus que 1 rang restant, cette attaque gagne **Frappe Critique** (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).



**6**

**BOUCLIERS LIGES DE LA MAISON TULLY**

**Lourdement protégés, les Boucliers Ligés de la Maison Tully apportent leur puissance défensive à la grande Maison Stark. Ils sont capables d'encercler l'assaut le plus virulent et nombre de batailles ont été gagnées grâce à leur incroyable ténacité. Ils ne sont certes pas aussi rapides que la plupart des unités offensives, mais ils représentent souvent la ligne derrière laquelle les troupes d'assaut peuvent se replier en toute sécurité après une charge rapide sur l'ennemi.**



**5**

**3+** **8** **8** **4**

**VOLEE DE FLECHES**

**ARCHERS STARK**

**VOLEE DE FLECHES**

- **Longue Portée**
- Cette attaque ignore les unités et les Terrains situés sur sa trajectoire.
- Les Défenseurs qui ratent leur Test de Panique deviennent **Affaiblis** et ne peuvent pas utiliser leurs **Ordres** jusqu'à la fin du round.



**6**

**3+** **8** **6**

**LAME DE CAVALERIE**

**CAVALIERS STARK**

**ORDRE : REPLI ÉCLAIR**  
Après avoir été attaquée en Mêlée : Cette unité peut effectuer une action de Repli gratuite.

**CAVALERIE**  
Chaque figurine de cette unité possède 3 Blessures.  
Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manœuvre gratuite.

**EMBUSCADE**  
Les ennemis chargés de Flanc ou de Dos deviennent **Paniqués** et **Affaiblis**.



# ★ LANNISTER

## 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**.



## 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

« 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.



## 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.



## 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.



5

LAME OINTE

3+ 8 6 4

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 LANNISTERS

**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).

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.)

5

LAME DE MAÎTRE

2+ 8 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.



# NEUTRES

**ROOSE BOLTON**  
LE SEIGNEUR SANGSUES

« C'est la peur qui garde l'homme en vie dans ce monde de trahison et de cautele. »

PERSONNAGE



2




5

ARC DE PISTEUR

3+ 4 4 4

LAMES ET CROCS

3+ 6 6 3

6+ 5+

FILLES DU BÂTARD DE LA MAISON BOLTON

**ORDRE : VOLÉE D'ASSAUT**  
Après que cette unité a effectué une Attaque à Distance : Cette unité peut effectuer une action de Charge gratuite sur l'ennemi qui a été ciblé.

**ARC DE PISTEUR**

- Longue Portée
- Si le défenseur obtient un 1 sur l'une de ses Sauvegardes de Défense, il devient Vulnérable.

**LAMES ET CROCS**

- Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

**LORD VARYS**  
L'ARAIGNÉE



OISILLONS

Varys commence la partie avec 4 pions Ordre sur sa carte.

Quand une UNC ennemie est activée, vous pouvez dépenser 1 pion Ordre sur Varys et lancer 1 dé.

Sur un 3+, choisissez 1 option :

- Cette UNC perd toutes ses Capacités jusqu'à la fin du round.
- Annulez les effets de la zone dont elle vient de s'emparer.



**ÉCORCHÉS DE LA MAISON BOLTON**

Dans la Guerre des Cinq Rois, ceux que l'on nomme les Écorchés forment les rangs d'une cavalerie plus lourde que la plupart de celles combattant sous des bannières pourtant plus prestigieuses. Équipés de robustes armures d'acier (noir, bien évidemment), de grands boucliers et de lourdes bardes pour leurs chevaux, les Écorchés peuvent effectuer des charges dévastatrices et tenir le front pour un temps limité. Le fléau de guerre, leur arme de prédilection, est capable d'anéantir les meilleures défenses, mais c'est encore leur apparence terrifiante qui constitue leur meilleur atout.

9




5

FLÉAU DE GUERRE

3+ 8 6

3+ 6+

ÉCORCHÉS DE LA MAISON BOLTON

**CAVALERIE**

Chaque figurine de cette unité possède 3 Blessures. Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manœuvre gratuite.

**FLÉAU DE GUERRE**

Lors d'une Charge, cette attaque gagne Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique) et les ennemis chargés avec succès deviennent Paniqués.



# ✪ GARDE DE NUIT



**JEOR MORMONT**  
997<sup>e</sup> LORD COMMANDANT

**VAILLANCE**  
Cette unité gagne +2 à ses lancers de Test de Moral.

**VOLONTÉ DU LORD COMMANDANT**  
Cette unité peut s'attacher 2 Vœux. Vous êtes toujours considéré comme contrôlant toutes les zones Stratégiques pour tous les effets de Vœux qui affectent cette unité.

**QHORIN MIMAIN**  
PATROUILLEUR VÉTÉRAN

« N'est-ce pas pour la défense du royaume que nous avons endossé nos manteaux noirs ? »

**PERSONNAGE**



2



**QHORIN MIMAIN**  
PATROUILLEUR VÉTÉRAN

**ORDRE : TÉNACITÉ ACHARNÉE**  
Quand cette unité réussit un Test de Panique : 1 ennemi engagé avec cette unité subit D3 Blessures.

**TOMBER AU COMBAT**  
Chaque fois qu'un rang de cette unité est détruit, 1 ennemi engagé avec elle subit 1 Blessure. Si vous contrôlez ✕, infligez D3 Blessures à la place.



**ALLISER THORNE**  
INTENDANT VINDICATIF

**ORDRE : À TOUT PRIX**  
Si cette unité doit échouer un Test de Panique : Tuez une figurine dans cette unité pour réussir automatiquement ce Test de Panique.

**CRUEL**  
Les Attaques de Mêlée de cette unité gagnent Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

**CAPITAINE DE LA GARDE DE NUIT**



1



**CAPITAINE DE LA GARDE DE NUIT**

**ORDRE : SERMENT DU NOIR**  
Au début de n'importe quel tour : Choisissez 1 zone Stratégique. Jusqu'à la fin du tour, vous êtes considéré comme contrôlant cette zone Stratégique pour tous les effets de Vœux qui affectent cette unité.

**VŒUX INVIOUABLES**  
Cette unité peut s'attacher jusqu'à 2 Vœux.



# ★ GARDE DE NUIT



**JEOR MORMONT**  
LE VIEIL OURS





**DEVOIR ENVERS LES ROYAUMES HUMAINS**

**Influence** (Quand cette unité s'empare d'une zone du Tableau Stratégique, attachez cette carte à une Unité Combattante jusqu'à la fin du round) :

Tant qu'elle est influencée par cette carte, l'unité ciblée gagne, en fonction des zones Stratégiques que vous contrôlez :

- 👑 : Ne subit jamais plus de 1 Blessure lorsqu'elle échoue un Test de Panique.
- 🎲 : Après le lancer des dés de Défense, elle bloque automatiquement une Touche.
- ✉️ : Ne peut pas être ciblée par les cartes Tactique ennemies ou les Capacités d'UNC.



**QHORIN MIMAIN**  
PATROUILLEUR INFLEXIBLE





**SACRIFICE POUR LA CAUSE**

Au début de n'importe quel tour, si Qhorin n'a pas été activé, vous pouvez le tuer. Si vous le faites, ciblez une unité ennemie. Cette unité ennemie ne peut ni être activée ni effectuer d'actions ce tour-ci.

**CONSEILS DE MIMAIN**

**Influence** (Quand cette unité s'empare d'une zone du Tableau Stratégique, attachez cette carte à une Unité Combattante jusqu'à la fin du round) :

Tant que cette carte influence une unité d'Infanterie alliée, celle-ci gagne +1 🎲 et lance +1 dé d'Attaque.



**MODIFICATIONS DU SCORPION**





*Cette carte ne peut être recrutée que dans une armée qui comprend Othell Yarwyck. Attachez-la à une unité alliée de Scorpion et Équipe de Constructeurs. Chaque Scorpion ne peut avoir qu'une seule Modification. Vous pouvez ignorer l'effet Limité du Scorpion et Équipe de Constructeurs.*





**DONAL NOYE**  
FORGERON CHEVRONNÉ





**SOUTIEN DÉFENSIF**

Au début de la partie, placez 3 pions Ordre sur Donal.

Quand une Unité Combattante alliée est attaquée, après le lancer des dés d'Attaque, vous pouvez retirer un pion Ordre de Donal.

L'unité alliée attaquée gagne +1 à ses lancers de Sauvegarde de Défense et les ennemis ne peuvent pas dépenser de pions Vulnérable placés sur cette unité cours de cette attaque.



**BOWEN MARSH**  
PREMIER INTENDANT

« Pour la Garde. »

**4**

**PERSONNAGE**







5

ESPADON

3+ 8 5 4

4+ 6+

FRÈRES JURÉS

ESPADON

- Frappe Critique (Les résultats de 6 infligent 2 Touches).
- Fracasser (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvegardes de Défense).



7

FRÈRES JURÉS

Les Frères Jurés sont les piliers de la Garde de Nuit, affrontant les Sauvageons et les horreurs Nordiennes avec une maîtrise et un stoïcisme résultant d'un long entraînement. Solidement armés grâce à leurs propres forges, les Frères Jurés disposent d'un meilleur équipement que la plupart des soldats des autres grandes Maisons (à l'exception de ceux de la Maison Lannister, bien évidemment). Lorsqu'il s'agit de tenir une position, même si la situation semble désespérée, vous pouvez compter sur les Frères Jurés.



6

ARC COURT

3+ 7 6 5

FRAPPE ÉCLAIR

3+ 7 6 5

5+ 6+

PATROUILLEURS CHASSEURS

ORDRE : TIR RAPIDE

Après que cette unité a effectué une action de Manœuvre ou de Repli : Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque à Distance gratuite.

ARC COURT

- Courte Portée.

FRAPPE ÉCLAIR

Une fois cette attaque résolue, cette unité peut effectuer une action de Repli gratuite si elle est engagée.



5

ARBALETTE

3+ 7 7 3

ÉPÉE LONGUE

4+ 6 5 3

6+ 7+

ARBALETRIERS CONSTRUCTEURS

ORDRE : PRÊT ! VISEZ ! TIREZ !

Quand cette unité est prise pour cible par une Charge de Front : Cette unité peut effectuer 1 action d'Attaque à Distance contre cet ennemi avant qu'il ne resolve son action de Charge.

ARBALETTE

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



**LOUP-GAROU**  
 Cette figurine possède 2 Blessures. Au début de son activation, cette unité peut effectuer une action de Manoeuvre gratuite.

**PRÉDATEUR SILENCIEUX**  
 Quand cette attaque est choisie, les ennemis ne peuvent pas jouer de cartes Tactique pour le reste du tour.

**NON INITIÉ**  
 Cette unité ne peut pas s'attacher de Vœux.

**RECRUES**

**ARMES SIMPLES**  
 4+ 7 4 3

**RENFORTS**  
 Chaque fois que cette unité est activée, elle peut soigner jusqu'à D3 de ses Blessures. Si vous contrôlez , soignez jusqu'à 3 Blessures à la place.

**INSIGNIFIANT**  
 Cette unité ne rapporte pas de Points de Victoire lors d'une Victoire Militaire.





**CLIQUEFRAC**  
LE SEIGNEUR DES OS

**ORDRE : COLLECTE DE TROPHÉES**  
Après qu'une Unité Combattante alliée a résolu une Attaque de Mêlée, si elle a détruit un rang ennemi : Cherchez 1 carte Tactique Clinquefrac dans votre paquet ou votre défausse Tactique et attachez-la à cette unité, puis mélangez votre paquet Tactique.



**MANCE RAYDER**  
ROI D'AU-DELÀ DU MUR

**PRÉSENCE MOTIVANTE**  
La valeur de Moral de cette unité devient 5+.

**ORDRE : FIN STRATÈGE**  
Quand un ennemi situé à Courte Portée ou moins est ciblé par une carte Tactique : Lancez un dé : sur un résultat de 3+, annulez cet Ordre ou cette carte Tactique.

**POINT DE RALLIEMENT**  
Les unités alliées situées à Courte Portée ou moins peuvent utiliser la valeur de Moral de cette unité lors de leurs Tests de Moral.

**PORTE-BANNIÈRE D'HARMA**  
« Elle déteste les chiens presque autant que les corbeaux. »

PERSONNAGE



0

Ne peut être recruté que dans une armée qui comprend Harma et doit être attaché à l'unité de cette dernière (en ignorant les restrictions d'attachement normales).

**JARL**  
MENEUR DE RAID EN PROFONDEUR  
« Le Mur se défend lui-même. »

PERSONNAGE



1

**STYR**  
TYRAN À LA MAIN DE FER  
« Ce sont des sauvages... des animaux plus que des hommes. »

PERSONNAGE



4

**STYR**  
TYRAN À LA MAIN DE FER

FUREUR DES THENNS

**Influence** (Quand cette unité s'empare d'une zone du Tableau Stratégique, attachez cette carte à une Unité Combattante jusqu'à la fin du round) :

Tant que cette carte influence une unité alliée, cette dernière inflige D3 Blessures supplémentaires chaque fois qu'elle Attaque.

Quand cette carte est retirée, l'unité influencée (alliée ou ennemie) subit D3 Touches automatiques.





**PERSONNAGE**

Ne peut être recruté que dans une armée qui comprend **Cinquetrac**. Il doit être attaché à cette unité.

**8**

**SEIGNEUR DES OS**

ÉLU DU

Seuls les plus forts et les plus sauvages parmi les disciples des Os peuvent devenir un Élu du Seigneur des Os. Chaque Élu prend la place de son prédécesseur en le tuant au cours d'un combat rituel. L'armure du nouvel Élu est assemblée à partir des ossements du vaincu et complétée avec des os d'animaux afin d'offrir une meilleure protection. De prime abord, les Élus peuvent sembler n'être que de vulgaires sauvages, mais les vétérans de la Garde de Nuit enseignent aux frères novices de ne sous-estimer ni leur incroyable ruse, ni leurs extraordinaires talents martiaux.



**5**

**COUP PUISSANT**

**2+** **1**

**4+** **4+**

**GÉANT SAUVAGE**

**6**

**GÉANT**

- Cette figurine possède 6 Blessures.
- Cette figurine ne subit que 1 Blessure par tranche de 2 Touches non bloquées (ignorez les tranches incomplètes) et ne peut pas subir plus de 2 Blessures quand elle échoue un Test de Panique (effets et Capacités comprises).

**COUP PUISSANT**

Si cette attaque génère des Touches, au lieu de lancer les Dés de Défense, le Défenseur subit D3+2 Blessures, +1 supplémentaire par Blessure sur cette figurine.



**5**

**ARMES EN OS**

**3+** **8** **7** **6**

**4+** **5+**

**ÉLU DU SEIGNEUR DES OS**

**ARMES EN OS**

- Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

**VISAGE HORRIFIQUE**

Chaque fois qu'un ennemi cible cette unité avec une Attaque de Mêlée, il subit un Test de Panique avant de résoudre cette attaque.

**ACHEVEZ-LES !**

Quand une unité ennemie engagée avec cette unité échoue un Test de Panique, elle subit 2 Blessures supplémentaires.



**5**

**ARMES EN OS**

**3+** **8** **6** **5**

**5+** **7+**

**DISCIPLES DES OS**

**ARMES EN OS**

- Cruel (Les défenseurs subissent -2 à leur Test de Panique).

**VISAGE HORRIFIQUE**

Chaque fois qu'un ennemi cible cette unité avec une Attaque de Mêlée, cet ennemi subit un Test de Panique avant de résoudre cette attaque.







## PIQUEUSES

*Si dans le sud, la guerre est surtout une affaire d'hommes, les femmes du Peuple Libre ont largement prouvé leur valeur au combat. Les Piqueuses ne sont pas adaptées à l'affrontement direct sur la ligne de front et se montrent bien plus utiles sur les flancs, tant pour lancer leurs assauts que pour protéger des charges ennemies. Leurs armes sont peut-être rudimentaires, mais elles en ont à profusion et sont capables de les lancer avec une précision mortelle. Un général avisé saura exploiter au mieux ce talent.*


4




6



ARME  
PRIMITIVE

4+

7

5

4


6+


4+

SAUVAGES  
TROGLODYTES



## SAUVAGERIE IMPITOYABLE

Avant de lancer les dés d'Attaque, pour chaque rang détruit du défenseur, choisissez une option :

- +1 au Toucher et +1 de d'Attaque pour chaque rang détruit du défenseur.
- Fracasser (Les défenseurs subissent -1 à leurs lancers de Sauvages de Défense).
- Le défenseur devient Vulnérable.