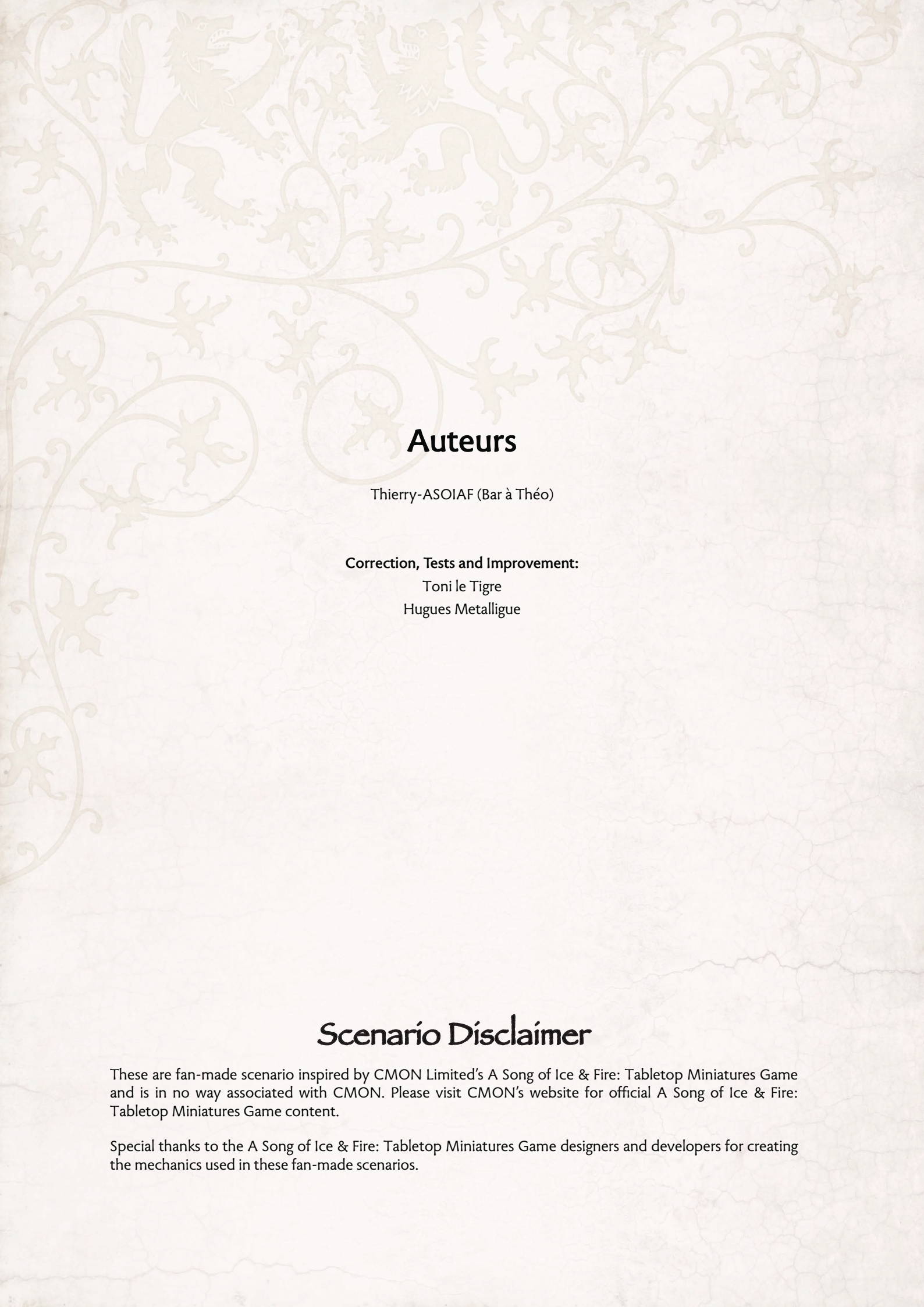


A Song Of Ice & Fire

Extension : Joutes





Auteurs

Thierry-ASOIAF (Bar à Théo)

Correction, Tests and Improvement:

Toni le Tigre

Hugues Metalligue

Scenário Disclaimer

These are fan-made scenario inspired by CMON Limited's A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game and is in no way associated with CMON. Please visit CMON's website for official A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game content.

Special thanks to the A Song of Ice & Fire: Tabletop Miniatures Game designers and developers for creating the mechanics used in these fan-made scenarios.

Les Joutes

Ce mode de jeu est une introduction à une partie classique du jeu ou peut s'intégrer à une campagne. Il permet aux joueurs de s'affronter lors d'un tournoi pour gagner un bonus pour la partie qui va suivre.

Matériel nécessaire

Le kit de tournois est constitué de cartes de **Chevaliers**, de deux jeux de **cartes tactiques de Joute** et de cartes de **Dames**.



Chevaliers



L'ordre est utilisable une seule fois par Joute.



Cartes tactiques de Joute

Chaque joueur dispose d'un deck de 12 cartes tactiques.





Cartes des Dames



Déroulement d'une Joute



Mise en place

Les joueurs choisissent ou tirent au sort trois **Chevaliers**. Les Ordres présents sur les cartes des Chevaliers ne sont jouables qu'une seule fois par Joute (c'est-à-dire, pour l'ensemble des Passes).

La **Joute** se joue sur une zone correspondant à 2 plateaux de solo de large et environ 30" de long dont le milieu est matérialisé.



Chaque joueur prend un paquet de 12 cartes de **Joute**, le mélange et en pioche 3 qui constituent la main de départ. A la fin de chaque **Passe**, les joueurs peuvent défausser autant de cartes que souhaité puis reconstituent leur main de 3 cartes. Quand le paquet est épuisé, le joueur ne pourra plus refaire sa main. Cela traduira l'épuisement des chevaliers après de nombreuses passes.

Les cartes seront jouées en fonction du trigger puis défaussées (1 seule carte par trigger peut être jouée lors d'une même phase de jeu). Un ordre ayant le même trigger **ne peut être joué** en même temps qu'une carte tactique.

Les cartes sont jouées faces cachées puis révélées simultanément pour le cas où les deux joueurs utilisent le même trigger.



Porter les couleurs de la Princesse

- Si les joueurs décident d'utiliser cette option, piocher au hasard deux cartes de **Dame**.
- Tirer au sort le Chevalier qui aura la priorité pour élire une Dame.
- Chaque Chevalier peut choisir de porter les couleurs d'une des deux Dames présentes au tournoi. Dans ce cas, il prend la carte la représentant et pourra jouer sa capacité en fonction du texte sur la carte.
- Les token d'ordre ne sont pas des Ordres.



Déroutement de la Joute

Début de la Joute

- Les joueurs choisissent le Chevalier qui participera à la première Passe.
- Les Chevaliers se placent à 24 pouces l'un de l'autre et se déplacent exclusivement en ligne droite.
- La **Joute** est constituée d'un nombre de **Passes** qui s'enchaîneront jusqu'à ce qu'un Chevalier soit désigné vainqueur.

Déroutement d'une Passe

Phase de Charge

- Jouer une carte tactique et/ou un ordre « Avant le lancer du dé de Charge » (Fonce, Galop, Fracasser, Frappe Critique).
- Chaque joueur lance 1 D6 et les chevaliers se déplacent en ligne droite de leur Vitesse + le résultat de ce D6.

Phase de Déplacement

- Jouer une carte tactique et/ou un ordre « Avant le lancer du dé de Déplacement » (Fonce) ou « Au début d'une phase de Déplacement » (Shift).
- Tant que les chevaliers ne sont pas entrés en contact (et peuvent même s'être dépassés), ils se déplacent simultanément de 1D6.
- Lorsque les 2 chevaliers sont entrés en contact ou se sont croisés, la phase de Déplacement se termine.
- Le chevalier qui a pénétré le plus dans le terrain adverse qui est désigné l'**Assaillant**. En cas d'égalité (les deux Chevaliers sont sur la ligne médiane), il n'y a pas de bonus d'Assaillant.



Les 2 Chevaliers sont arrivés sur la ligne médiane. La phase de Déplacement s'achève. La capacité spéciale "Longue Lance" du Chevalier Tully ajoute 1" pour déterminer la zone de combat. Le Chevalier Tully est donc l'Assaillant.



Les 2 Chevaliers sont arrivés au contact. La phase de Déplacement s'achève. La capacité spéciale "Longue Lance" du Chevalier Tully ajoute 1" pour déterminer la zone de combat. Ce n'est pas suffisant et le Chevalier Barathéon est donc l'Assaillant.



Les 2 Chevaliers ont dépassé la ligne médiane. La phase de Déplacement s'achève. Le Chevalier Tully est totalement dans la zone adverse alors que le Chevalier Barathéon n'est qu'en partie dans la zone adverse. Le Chevalier Tully est donc l'Assaillant.

Phase de Combat (dés d'Attaque)

- Chaque Chevalier prend le nombre de dés d'Attaque de son profil.
- L'**Assaillant** prend +1 D6.
- Jouer une carte tactique et/ou un ordre « Avant de lancer les dés d'Attaque » (Frappe Fort, Frappe Plus, Armure de plates).
- On teste l'impact des lances. Pour cela les Chevaliers lancent simultanément leur nombre de dés d'Attaque en appliquant les éventuels modificateurs.
- Jouer une carte tactique et/ou un ordre « Après le lancer des dés d'Attaque » (Touche précise).
- Comptabiliser les touches réussies par chaque Chevalier.

Phase d'Esquive (dés d'Esquive)

- Chaque Chevalier prend un nombre de dés d'Esquive égal au nombre de touches reçues pour tenter de les parer.
- Jouer une carte tactique et/ou un ordre « Avant de lancer les dés d'Esquive » (Furtif, Leste).
- Lancer simultanément les dés d'Esquive en appliquant les éventuels modificateurs.
- Jouer une carte tactique et/ou un ordre « Après de lancer les dés d'Esquive » (Habile).
- Comptabiliser les touches non esquivées.
- Celui qui subit le plus de touches perd la Passe et son adversaire marque 1 Point de Victoire (1 PV).
- Les chevaliers perdent autant de point de vie que de touches non esquivées. Un chevalier qui a perdu 3 points de vie quitte obligatoirement la joute et l'adversaire gagne 1 PV.
- En cas d'égalité (avec au moins une touche), personne ne marque mais à la seconde égalité avec au moins au touche, les deux joueurs marquent 1 PV. Cependant, si les 2 Chevaliers ont été changés, le décompte d'égalité repart à zéro.

Fin de Passe

- Changer de Chevalier si nécessaire ou souhaité. Un Chevalier qui a participé et qui quitte la Joute ne pourra pas revenir ; il est définitivement éliminé mais ne rapporte pas de point de victoire à l'adversaire.
- Si un joueur n'a plus de Chevalier à mettre dans la lice, son adversaire gagne immédiatement la joute, quels que soient les scores.
- Placer les Chevaliers sur le ligne de départ.
- Chaque joueur refait sa main de 3 cartes tactiques tant qu'il en reste dans la pile.

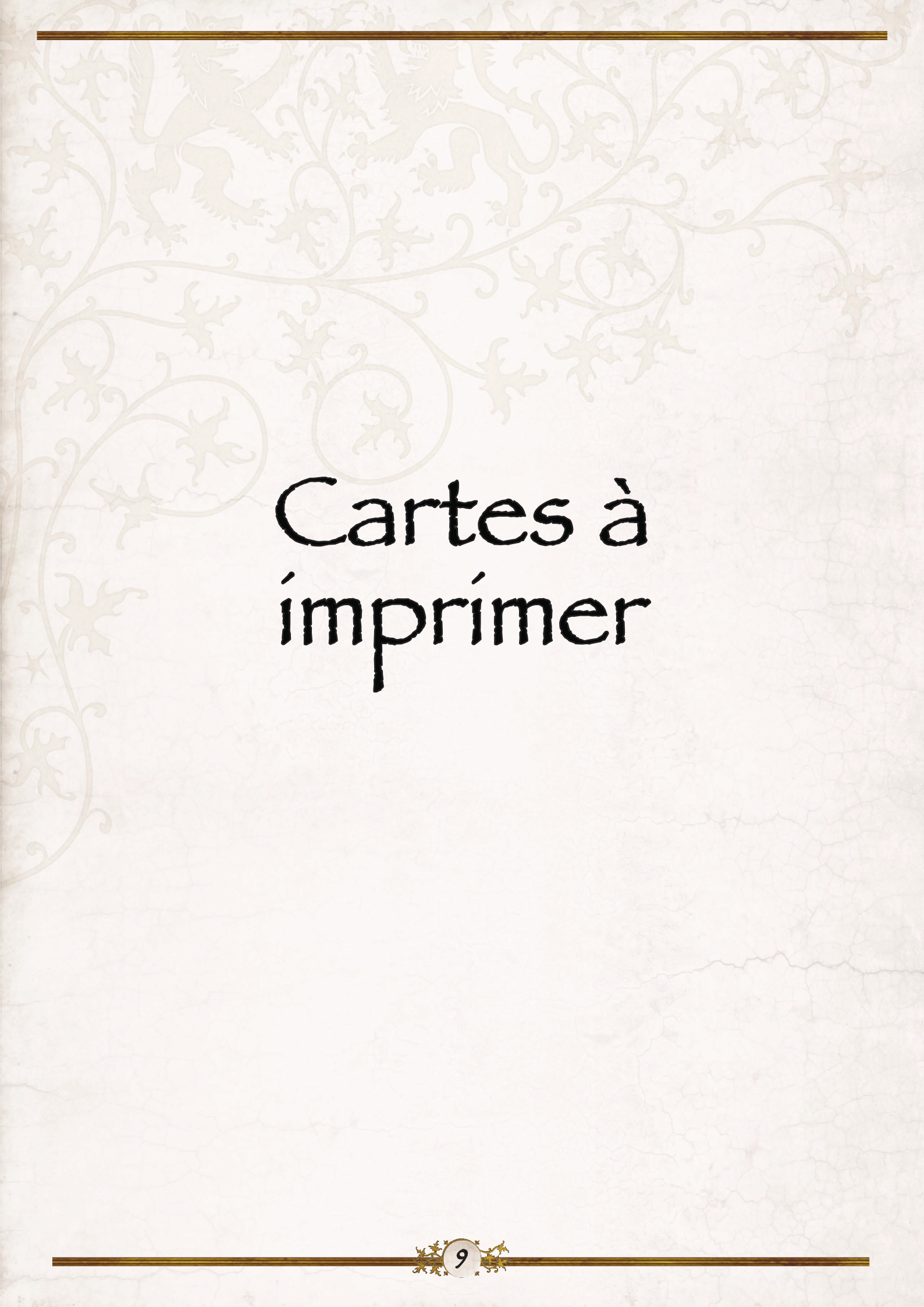


Fin de Joute et conditions de victoire

- Le premier Chevalier qui atteint au moins 3 PV avec au moins 1 PV d'écart avec son adversaire remporte la Joute.

Gains

- Victoire avec 2 ou plus PV d'écart : choix du terrain et du premier joueur pour la partie qui suit.
- Victoire avec 1 PV d'écart : choix du terrain (pas de lancer de dé).



Cartes à imprimer

La limite de la main de cartes tactiques est portée à 4.



The card features a central illustration of Ser Corwyn Blackwatch, a knight in dark, fur-lined armor with a large feathered plume on his helmet. He is holding a sword and a shield. The card is framed by a decorative border. At the top, there is a text box with the French text: "La limite de la main de cartes tactiques est portée à 4." Below the illustration, the name "Ser Corwyn Blackwatch" is written in a stylized font. To the right of the name is a small icon of a white horse. Below the name, there are four circular icons: a red shield with a white cross, a blue shield with a white cross, a yellow shield with a red cross, and a green shield with a white cross. To the left of the name, there is a small icon of a white horse. Below the name, there are four circular icons: a red shield with a white cross, a blue shield with a white cross, a yellow shield with a red cross, and a green shield with a white cross.

ORDER:

Après le lancé du dé de charge ou de déplacement:
Peut relancer le dé.



Verek Morosh

LANCE	3+	4+	3+
 	 	 	 

ORDRE :

Après le lancer des dés d'Attaque:
Peut relancer un de ses dés d'Attaque.



LANCE

3+ 2 3+

6 4+ 3+ 3+

Ser Torrhen Icehand

LONGUE LANCE:
La lance apporte +1" pour déterminer la zone où a lieu la Passe.



Ser Edmure
Redstream

Longue Lance

3+ 2 3+ 3+ 3+

5

ORDRE :
Après le lancer des dés d'Attaque:
Peut relancer un dé d'Attaque de l'adversaire.



6 3+ 2 4+ 4+ 4+ 4+ LANCE

Ser Edric Noose

Avant de lancer les dés d'Attaque:
L'adversaire fait un test de Moral à -3. En cas d'échec, son Attaque subit -1 pour toucher.



5 3+ 2 3+ 4+ 4+ LANCE

Ser Kevan Redclaw

Lors du lancer de dé de Charge, lancer 2D6 et conserver le plus haut.



6 3+ 3 4+ 5+ 5+ 5+ LANCE

Ragor Icefang

ORDER:
Après le lancer des dés d'Esquive:
Peut relancer un dé d'Esquive de l'adversaire.



6 3+ 2 4+ 4+ 4+ 4+ LANCE

Ser Veylan Sunspear

Avant de lancer les dés de charge:
L'adversaire fait un test de Moral à -4. En cas d'échec, sa  est réduite de 1.



Ser Coren Skinner

5	LANCE	3+	3+	3+	3+
					



Après le lancer des dés d'Attaque:
Peut relancer un dé d'Attaque.

Après le lancer des dés d'Esquive:
Peut relancer un dé d'Esquive de l'adversaire.



LANCE

4+ 3



3+

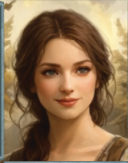


5+



Eryk Stormreaver





Eléa Rivière

DOUCE LADY



DOUCE LADY

Eléa Rivière débute la partie avec 2 tokens d'ordre.

Avant de lancer les dés d'attaque:

Dépenser 1 token d'ordre. L'attaque se fera avec -1 dé mais l'esquive se fera avec +1 sur le lancé des dés d'esquive.





Lady Klharah

PRINCESSE ARDENTE



PRINCESSE ARDENTE

Lady Klharah débute la partie avec 2 tokens d'ordre.

Avant de lancer le dé de charge:

Dépenser 1 token d'ordre. Le dé de charge et tous les dés de déplacement peuvent être relancés. L'attaque se fera avec -1 pour toucher.





Miren de la Mote

PRINCESSE GUERRIÈRE



PRINCESSE GUERRIÈRE

Miren de la Mote débute la partie avec 2 tokens d'ordre.

Avant de lancer les dés d'attaque:

Dépenser 1 token d'ordre. L'attaque se fera avec +1 dé mais l'esquive se fera avec -1 sur le lancer des dés d'esquive.





Lady Alysée

PRINCESSE MYSTIQUE



PRINCESSE MYSTIQUE

Une fois par Tournois, après avoir comptabilisé la victoire à l'issue d'une Passe:

Retirer 1 PV de l'adversaire. Pour la prochaine charge et les déplacements suivants, le Chevalier servant de Lady Alysée lancera 2D6 et prendra le plus petit des deux.





Lady Celyse

INTRIGANTE



INTRIGUE DE COUR

Une fois par Joute, après avoir pioché les cartes dans le deck tactique:

Défausser une carte tactique de la main et en chercher une dans la défausse de n'importe quel joueur.



 Furtif Chevalier Avant de lancer les dés d'Esquive: Le chevalier gagne +1 dé d'Esquive.	 Armure de plates Chevalier Avant de lancer les dés d'Attaque: Le Chevalier gagne Disrupt jusqu'à la fin de la Passe (l'attaquant subit -1 sur le lancer des dés de Touche).	 Fracasser Chevalier Avant de lancer le dé de Charge: L'attaque gagne Fracasser (l'adversaire subit -1 à sa Défense).
 Touche précise Chevalier Après le lancer des dés d'attaque: Le chevalier place +1 Touche.	 Habile Chevalier Après le lancer des dés d'esquive: Le chevalier esquive +1 Touche.	 Leste Chevalier Avant de lancer les dés d'Esquive: Le chevalier gagne +1 au lancer des dés d'Esquive.
 Fonce Chevalier Avant de lancer les dés de mouvement (phase de Charge ou de Déplacement): Le chevalier gagne +1 à son lancer de dé de Déplacement.	 Frappe fort Chevalier Avant de lancer les dés d'attaque: Le chevalier gagne +1 pour toucher.	 Frappe plus Chevalier Avant de lancer les dés d'attaque: Le chevalier gagne +1 dé d'Attaque.

 Shift	 Galop	 Frappe Critique
Chevalier	Chevalier	Chevalier
Au début d'une phase de déplacement: Le Chevalier peut effectuer un mouvement de 2".	Après le lancer du dé de Charge: Le Chevalier peut relancer un dé de Charge.	Avant de lancer le dé de Charge: L'attaque gagne Frappe Critique (les 6 comptent pour 2 Touches).

A Song Of Ice & Fire
Extension Game mode

A production staged by
« Le Bar à Théo »

