



RÈGLES DE LIGUE V1.0

Ces règles de ligue sont prévues pour permettre à un groupe de joueurs de livrer bataille sans avoir à mener une campagne complète: chaque participant peut rejoindre la ligue quand il le désire et jouer à son gré, et débute avec une petite force qu'il pourra agrandir et développer au fil de ses parties.

SÉLECTION DE L'ARMÉE

Chaque joueur dispose de 500 pièces d'or pour sélectionner son armée et possède au départ uniquement le territoire doté d'un cadre rouge dans son arbre technologique (se référer à l'arbre technologique de l'armée choisie).

Les pièces d'or à sa disposition lui permettent :

- d'acheter une unité selon les règles normales (1 pièce d'or = 1 point d'armée)
- d'acquérir un territoire relié par un trait à un territoire qu'il possède déjà en payant le coût du nouveau territoire.

L'armée d'un joueur doit respecter toutes les règles usuelles, en dehors de celle régissant le Général, car le joueur n'est obligé d'avoir un Général que s'il possède un Héros ou un Seigneur pouvant tenir ce rôle (voir page 132 du livre de règles).

Les pourcentages de l'armée (c-à-d les valeurs maximales et minimales des unités de Base, Spéciales, etc.) sont déterminés par la valeur maximale théorique de celle-ci, définie par le nombre de territoires possédés (voir "valeur maximale de l'armée").

	PIÈCES D'OR	POINTS D'HONNEUR
Figurine d'une unité	OUI	NON
Promotion d'une figurine	NON	OUI
Option de monture	OUI	OUI
Armes & armures	OUI	OUI
Autres options	NON	OUI

ACHAT D'UNE UNITÉ

Un joueur peut acheter une unité dès que ce type d'unité et TOUT son équipement de base (et les options, le domaine de magie choisi, etc.) sont accessibles par le biais des territoires qu'il possède.

Exemple: Un joueur des Guerriers du Chaos possède au début d'une campagne un Village Nordique, qui lui donne accès aux unités suivantes: Chevalier du Chaos, Guerrier du Chaos et Maraudeur du Chaos, ainsi qu'à l'équipement Arme de Base.

Au début de la campagne, et tant qu'il n'a pas acheté d'autres territoires, il ne peut recruter que des Maraudeurs avec arme de base. Il ne peut pas les doter de boucliers, à moins d'avoir acheté une Forge, qui donne accès à cet équipement.

La même logique s'applique pour les Guerriers du Chaos: pour les recruter, le joueur doit acquérir les territoires Désolations Nordiques et Route Commerciale afin d'accéder à l'Armure du Chaos. Les Chevaliers du Chaos sont plus difficiles à obtenir, puisqu'il leur faut aussi les territoires qui donnent accès au Destrier du Chaos, au Bouclier, au Caparaçon et à l'Arme Ensovelée OU à la Lance de Cavalerie...

De plus, l'or ne permet d'acheter que :

- des figurines afin de constituer une unité et/ou de renforcer une unité existante
- des options d'armes et d'armures.
- des options de montures.

TOUTES les autres options d'une unité (comme l'état-major, les objets magiques, etc.) ainsi qu'une éventuelle promotion doivent être achetées par le biais des points d'Honneur (voir ANNEXE 1: POINTS D'HONNEUR).

Le tableau de gauche récapitule ce qui peut être acheté grâce aux pièces d'or et ce qui peut être acheté grâce aux points d'Honneur.

Territoires

Au début de la ligue, un joueur dispose du territoire entouré d'un cadre rouge sur son arbre technologique. Il peut cependant acheter de nouveaux territoires avant même le début de la première partie grâce à ses pièces d'or, afin d'avoir accès tout de suite à des unités et/ou des équipements plus puissants. Cependant, chaque pièce d'or ainsi dépensée en territoire sera autant d'argent en moins à dépenser dans vos unités, alors réfléchissez bien, car vous risquez alors d'avoir des difficultés à gagner vos premières parties face à des armées plus puissantes.

Achat d'une unité

Prenez l'exemple des Guerriers du Chaos. Grâce aux pièces d'or, un joueur peut acheter des figurines de Guerriers du Chaos, et les doter d'armes et d'armures additionnelles. Pour donner une Marque ou un étendard magique à l'unité ou promouvoir des figurines en membres d'état-major, le joueur devra dépenser des points d'Honneur de l'unité.

N'oubliez pas que quelle que soit l'option ou la figurine achetée, le joueur doit toujours posséder le territoire adéquat.

SORTS

Lorsqu'un joueur recrute un Sorcier, il doit choisir normalement le domaine de magie qu'il lui donne (celui-ci devant être accessible par le biais des territoires possédés). Il détermine ensuite le ou les sorts du Sorcier, cependant, il ne pourra plus les changer ultérieurement, et devra toujours les garder d'une partie à l'autre.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques (quelle que soit leur provenance) sont **UNIQUES**. Une fois qu'un joueur a acheté un objet magique, aucun autre joueur de la campagne ne peut prendre le même (ils pourront toutefois changer de main au gré des combats, voir plus loin). Si deux joueurs souhaitent acheter le même objet magique à la fin d'une bataille, tirez au dé afin de voir lequel l'achète en premier. Une fois qu'un personnage a reçu un objet magique d'un type, il ne pourra plus le changer, alors choisissez bien !

Il est préférable d'imprimer une liste récapitulant les objets magiques ayant déjà été achetés par les joueurs, afin que tous les participants à la campagne puissent la consulter si nécessaire.

Si un joueur achète pour un personnage un objet magique qui remplace un équipement existant (par exemple une armure magique remplaçant une armure normale), l'ancien équipement est tout simplement perdu.

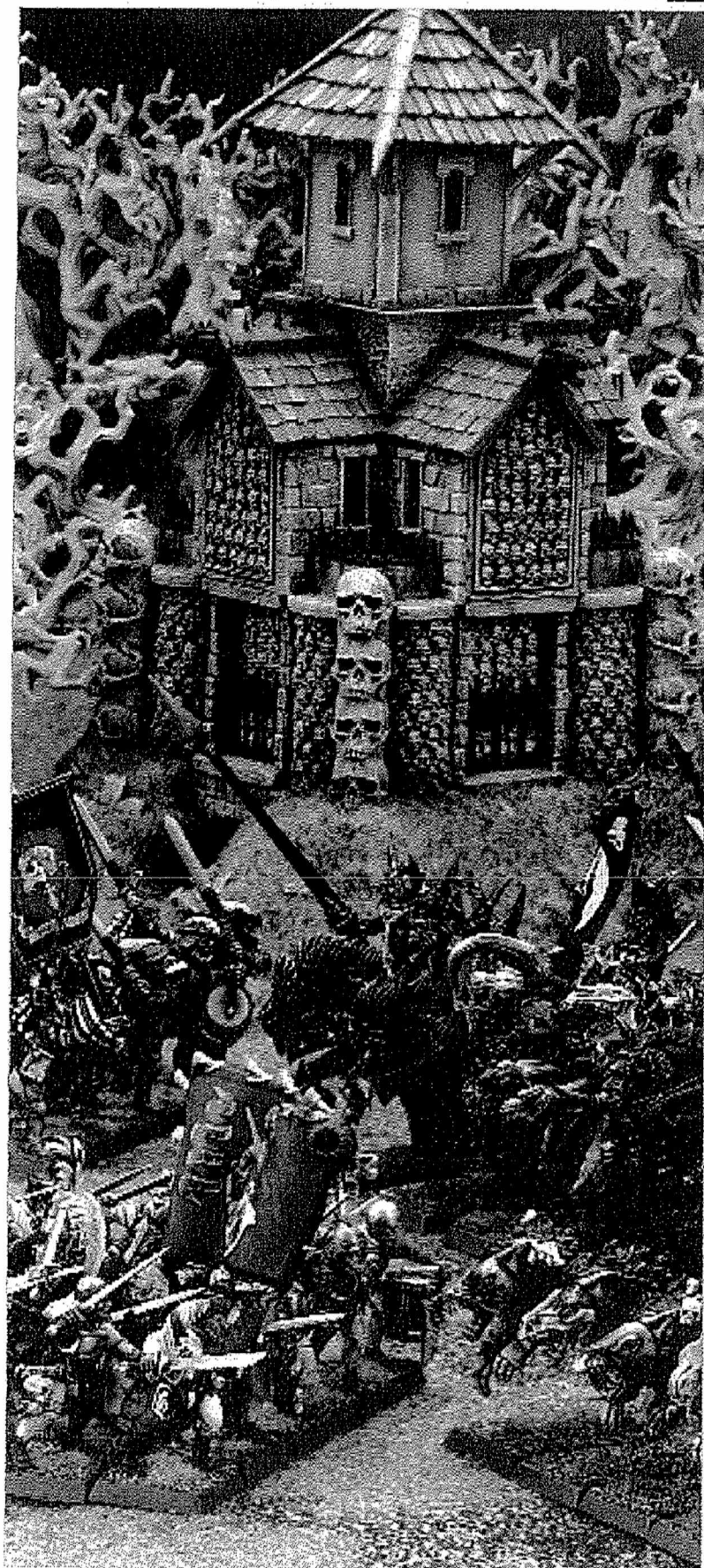
VALEUR MAXIMALE DE L'ARMÉE

La valeur maximale de l'armée est égale à 500 points + valeur des territoires possédés x 2 (le territoire de base ne compte pas).

Exemple: Un joueur qui possède 1 territoire valant 25 points et 1 territoire valant 50 points peut avoir une armée dont la valeur maximale est $500 + 75 \times 2 = 650$ points.

Puisque la valeur totale des territoires de chaque arbre technologique est 1000 points, on en déduit qu'une armée ne peut pas dépasser un total maximum de 2500 points...

Un joueur devra donc acheter régulièrement de nouveaux territoires pour agrandir la taille de son armée, et pour accéder à de nouvelles options et à de nouvelles unités.



JOUER UNE PARTIE

La largeur de la table de jeu, le nombre de décors et les Vents de Magie dépendent de la valeur cumulée des armées.

Valeur cumulée des armées	Taille de la table	Nombre de décors	Vents de magie
1-2499	1,2mx1,2m	1D3+2	2D3
2500-5999	1,8mx1,2m	1D6+4	2D6
6000+	2,4mx1,2m	1D6+6	4D6*

* Utiliser les deux résultats les plus hauts pour déterminer la réserve de dés de dissipation. Le nombre maximum de dés d'une réserve passe de 12 à 24.

LIVRER BATAILLE

Les parties suivent les règles normales du livre de règles. Le scénario joué est toujours *Lignes de Bataille*.

Décors: Les joueurs peuvent suivre les règles du livre de règles ou celles données dans l'ANNEXE 2: DÉCORS.

Capituler: Si un joueur capitule ou refuse d'affronter un adversaire, il perd automatiquement un territoire (voir "Perdre des Territoires").

Bataille Déséquilibrée: Si la différence entre l'armée la plus faible et celle de son adversaire est supérieure à 25%, la bataille ne peut pas avoir lieu. Il est cependant possible d'équilibrer les forces (voir ci-dessous).

Équilibrer les Forces: Un joueur peut décider de se passer de certaines unités lors d'une bataille pour faire baisser le coût de son armée, et ainsi forcer un adversaire moins puissant que lui à l'affronter. Il ne devra payer que la solde des troupes participant à la bataille. Les autres unités de son armée peuvent être utilisées pour livrer bataille contre un autre adversaire. Ainsi, un joueur ayant une grande armée peut la diviser en plusieurs détachements, et affronter un adversaire différent avec chacun de ses détachements.

Une fois qu'il aura joué toutes ses parties, le joueur devra payer l'entretien de TOUS ses territoires, même si certaines des unités de son armée n'ont participé à aucun combat.

Notez également que deux joueurs peuvent s'allier pour que leurs armées combinées atteignent une valeur suffisante afin de défier un adversaire particulièrement puissant. Un joueur peut aussi défier deux adversaires afin que la somme de leurs armées soit suffisante pour obtenir un affrontement équilibré.

Quelle que soit la taille de la bataille jouée, les armées de chaque joueur doivent respecter les règles usuelles (nombre minimum d'unités, pourcentages...) en dehors de la présence d'un général, qui n'est jamais obligatoire.

Lorsque des joueurs alliés remportent une bataille, les points de victoire marqués par leur alliance sont partagés entre les joueurs, proportionnellement à la valeur de leurs armées.

Bataille Déséquilibrée

Un joueur dont l'armée vaut 1000 points doit ignorer un adversaire dont l'armée vaut moins de 750 points: celui-ci n'est pas digne de son attention! De la même façon, le joueur dont l'armée vaut 600 points ne peut pas combattre contre un joueur dont l'armée vaut plus de 750 points: le déséquilibre est trop flagrant!

Exemple: Deux joueurs dont les armées valent respectivement 540 et 650 points s'allient pour former une armée de 1190 points et ainsi défier un joueur dont l'armée vaut 1300 points, et qui aurait pu autrement choisir d'ignorer leur défi. Inversement, le joueur dont l'armée vaut 1300 points peut défier ces deux joueurs lors d'une même bataille sans que ces derniers puissent refuser.



SÉQUENCE D'APRÈS-BATAILLE

- 1 - Déterminer les points de victoire et le vainqueur
- 2 - Entretenir ses territoires
- 3 - Payer la solde de l'armée
- 4 - Déterminer les pertes
- 5 - Acheter des troupes et des territoires

DÉTERMINER LES POINTS DE VICTOIRE ET LE VAINQUEUR

À la fin de la partie, les joueurs totalisent leurs points de victoire: il s'agit de la valeur en pièces d'or qu'ils ont gagnée.

Exemple: Un joueur ayant marqué 590 points de victoire les convertit en 590 pièces d'or.

Récapitulatif des points de victoire:

- Général ennemi éliminé: 100 points
- Unité ennemie en fuite: coût de l'unité
- Unité ennemie éliminée: coût de l'unité
- Grande bannière capturée: 100 points
- Étendard capturé: 25 points
- Défi inégal: 50 points
- Armées de valeurs différentes: Différence*
- Unité ennemie ayant subi des pertes: Pertes**
- Perte de PV: bonus de points proportionnel au nombre de PV perdus (unités dont la Taille d'Unité est 1 uniquement).***

* Un joueur dont la valeur de l'armée est inférieure à celle de son adversaire gagne un bonus de points de victoire égal à la différence des armées. Exemple: Le joueur A dont l'armée vaut 420 points affronte B dont l'armée vaut 630 points. À la fin de la partie, A bénéficie d'un bonus de 210 points (630-420).

** Exemple: Une unité ayant perdu 6 figurines et dont chaque figurine vaut 8 points rapporte $6 \times 8 = 48$ points à l'adversaire. N'oubliez pas de compter les points bonus pour les figurines d'état-major éliminées.

*** Exemple: Un Géant (un monstre doté de 6PV sur son profil et valant 200 points) perd 2PV lors d'une partie. L'adversaire marque alors $200 \times 2/6 = 67$ points de victoire.

Ce butin va permettre aux joueurs d'acheter de nouvelles unités et de nouveaux territoires, de payer le solde des unités déjà sous leurs ordres et de remplacer les pertes subies au combat.

ENTREtenir SES TERRITOIRES

Chaque joueur doit entretenir ses territoires (en construisant des routes pour les relier, en assurant leur sécurité, etc.)

Dans les faits, cela revient à dire que chaque joueur doit payer un nombre de pièces d'or selon la valeur totale des territoires qu'il possède. Le taux d'entretien est déterminé en prenant le dixième de la valeur totale des territoires (arrondi au plus proche).

Exemple: Un joueur possède pour 310 pièces d'or de territoires. Le dixième de 310 étant 31, il devra payer un taux de 31% pour l'entretien des territoires. 31% de 310 étant égal à 96, il devra payer 96 pièces d'or.

Perdre des Territoires:

Si un joueur est dans l'impossibilité de payer l'entretien de ses territoires, il doit choisir de perdre un territoire. Il ne peut pas s'agir d'un territoire relié à plus d'un territoire que le joueur possède également (en clair, seul un territoire "en bout de chaîne" des territoires que vous possédez déjà peut être perdu). Si vous avez le choix entre plusieurs territoires, vous devez perdre LE PLUS CHER d'entre eux (tirez au hasard en cas d'égalité).

Si la valeur de ce territoire perdu n'est pas égale ou supérieure à ce qu'il ne peut pas payer, il doit de nouveau perdre un territoire, et ainsi de suite jusqu'à ce que la valeur des territoires perdus soit égale ou supérieure à ce qu'il ne peut pas payer.

Exemple: Un joueur ne peut pas payer 100 points. Il désigne un territoire valant 75 points et le perd. Malheureusement, il doit encore payer 25 points ($100-75=25$) et choisit donc de perdre ensuite un territoire valant 50 points.

Vous ne pouvez pas perdre votre territoire de base (celui encadré en rouge). Si vous ne possédez plus que ce territoire, vous ne perdez rien.

Perdre un territoire n'affecte pas les unités que vous possédez déjà, cependant, vous ne pourrez pas recruter de nouvelles unités ou racheter les pertes de vos unités tant que vous n'aurez pas récupéré les territoires qui vous en donnent l'accès.

PAYER LA SOLDE DE L'ARMÉE

Chaque joueur doit ensuite payer ses troupes (ou les nourrir, leur distribuer une part du butin, leur donner de la malepierre ou n'importe quoi d'autre selon la race jouée).

Dans les faits, cela revient à dire que chaque joueur doit payer un nombre de pièces d'or selon la valeur de la solde de son armée **AU DÉBUT** de la bataille (arrondi au plus proche).

La solde est calculée en fonction du type de chaque unité, et récapitulée dans le tableau ci-dessous :

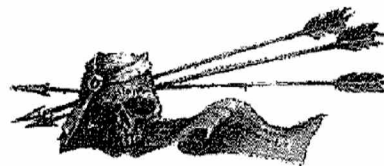
- **Unité de Base** : 25% du coût de l'unité
- **Unité Spéciale ou Héros** : 50% du coût de l'unité
- **Unité Rare ou Seigneur** : 75% du coût de l'unité

Exemple : Un joueur possède pour 865 points d'unités de Base au début d'une bataille. Il doit payer une solde de 216 pièces d'or pour ses unités de Base à la fin de chaque partie jouée.

S'il possède également pour 500 points d'unités Spéciales, il doit en plus payer 250 pièces d'or pour ses unités Spéciales à la fin de chaque partie jouée.

Si un joueur est dans l'impossibilité de payer la solde de son armée, il doit choisir une ou plusieurs unités/personnages dont la valeur de la solde est égale ou supérieure à ce qu'il est dans l'impossibilité de payer, et effectuer un jet de perte (voir "déterminer les pertes") pour **TOUTES** les figurines de ces unités, afin de représenter les mécontents qui désertent l'armée ou les malheureux qui meurent de faim. Si certaines des figurines de ces unités doivent déjà effectuer un jet de perte, elles devront le relancer en cas de réussite.

Exemple : Un joueur ne peut pas payer 55 points. Il désigne une unité de Base valant 268 points (et dont la solde vaut donc 67 points) et effectue un jet de perte pour chacune de ses figurines.



DÉTERMINER LES PERTES

Les joueurs doivent lancer un dé pour chaque figurine de leur armée qui a été éliminée de la partie, et ce de quelque façon que ce soit (fuite hors de la table, élimination au corps à corps, par des tirs, etc.) Notez que vous pouvez effectuer d'un coup les jets de dés pour les figurines identiques d'une unité, afin de gagner du temps. Les jets pour les différentes figurines de l'état-major d'une unité doivent être effectués séparément.

Sur un résultat de 1, la figurine est bel et bien morte/détruite ou a définitivement déserté votre camp. Elle est donc définitivement perdue et retirée de votre liste d'armée, avec tout son équipement et son éventuelle monture (sauf ses objets magiques, voir ci-dessous).

Sur tout autre résultat, la figurine se remet de ses blessures, vous en disposerez normalement dès la prochaine partie.

Une fois les pertes déterminées, les joueurs modifient en conséquence leurs listes d'armée.

Exemple : Une unité de 30 figurines a subi 18 pertes en cours de partie, dont le champion d'unité. Le joueur lance 17 dés pour ses figurines ordinaires, et un dé pour son champion. Il obtient cinq résultats de 1 pour ses figurines ordinaires, et un résultat de 3 pour son champion : l'unité perd donc 5 figurines ordinaires.



Objets Magiques :

Si une figurine tuée (c-à-d qui a obtenu 1 sur son jet de perte) portait un objet magique, lancez un dé : sur un résultat de 4+, l'objet magique reste en votre possession (vous **DEVEZ** le donner à un autre personnage capable de le recevoir. Si cela est impossible, conservez-le dans votre butin pour plus tard). Sur un résultat de 1 à 3, l'objet a été volé par votre adversaire, qui peut immédiatement l'ajouter à sa liste d'armée selon les règles normales s'il s'agit d'un objet du livre de règles.

Un objet propre à une race qui est capturé est désacralisé : il est définitivement retiré de la campagne et rapporte autant de pièces d'or que sa valeur au joueur qui l'a détruit.

Tout autre objet que vous ne pouvez pas ajouter dans l'immédiat à votre armée mais que celle-ci peut potentiellement utiliser est gardé dans votre butin jusqu'à ce que vous puissiez vous en servir : dès que c'est le cas, vous DEVEZ donner l'objet en question à une de vos figurines.

Si un objet magique a été volé suite à la mort d'un personnage dans le cadre d'un défi, l'objet est donné en priorité au personnage qui a gagné le défi, du moment qu'il est capable de l'utiliser et qu'il n'est pas mort lui-même suite à un jet de Perte, et ce même si ce personnage ne peut normalement pas être doté d'objets magiques.

Si un objet magique a été volé suite à la mort d'un porte-étendard suite à la règle Vaillant Sacrifice, l'étendard magique est donné en priorité à l'unité ayant provoqué la mort du porte-étendard, du moment qu'elle a accès aux étendards ordinaires et qu'elle n'a pas été exterminée suite à un jet de Perte, et ce même si cette unité ne peut normalement pas être doté d'étendard magique (si vous avez le choix entre plusieurs de vos unités, choisissez laquelle reçoit l'étendard magique).

Il s'agit du seul moyen pour un personnage/unité de posséder des objets magiques même s'il n'y a pas accès d'ordinaire, ou de dépasser la valeur maximale d'objets magiques dont il peut être normalement doté. En dehors de cela, les règles normales du livre de règles s'appliquent. Si la figurine possède déjà un objet magique du même type, elle le remplace par le nouveau uniquement si le coût de ce dernier est supérieur à celui qu'elle possède déjà, sinon l'objet est donné à une figurine pouvant le recevoir, ou ajouté au butin de l'armée s'il n'y a pas de figurine éligible.

Monstres Montés :

Les monstres montés ayant un profil différent de celui de leur cavalier, ils n'effectuent un jet de Perte que s'ils ont été éliminés en cours de partie. Cependant, si le cavalier d'un monstre est bel et bien mort suite à un jet de Perte, et que le monstre monté avait obtenu un résultat "Raaargh !" dans le tableau de réaction des monstres, il est également perdu, car il retourne à la vie sauvage.



ACHETER DES TROUPES ET DES TERRITOIRES

L'ordre à respecter est le suivant :

- 1 - Utilisation des points d'Honneur pour promouvoir toute ou partie d'une unité.
- 2 - Acquisition de nouveaux territoires
- 3 - Remplacement des pertes de vos unités
- 4 - Recrutement de nouvelles unités

Les joueurs peuvent dépenser les pièces d'or/les points d'Honneurs qu'il leur reste pour acheter des territoires et/ou de nouvelles unités, pour renforcer et/ou renflouer les effectifs d'unités qu'ils possèdent déjà, leur donner des options, etc. (voir "Achat d'une Unité" en page 1). Néanmoins, ils prennent en compte en priorité les trois critères suivants (dans l'ordre indiqué) :

Si une figurine essentielle à l'armée est morte (comme le Hiérophante) le joueur doit nommer une figurine valide pour la remplacer. S'il ne dispose pas de candidat éligible, le joueur doit dans la mesure du possible dépenser en priorité des pièces d'or pour acheter la figurine essentielle à son armée. S'il ne dispose pas d'assez d'or, il perd tout son butin et récupère une figurine adéquate en dépensant le minimum possible, sans pouvoir lui donner d'options.

Ensuite, s'il apparaît une fois les pertes déterminées que la liste d'armée n'est plus légale à cause d'un pourcentage trop bas pour les unités de Base ou du nombre minimum d'unités de l'armée, le joueur doit dépenser ses pièces d'or en priorité pour que son armée redevienne légale. S'il n'a pas assez de pièces d'or, il les dépense toutes dans des choix d'unités de Base et doit supprimer des figurines/options de ses unités Spéciales, Rares et/ou de ses Choix de Seigneurs et/ou de Héros pour que son armée soit légale.

Enfin, si une unité ne respecte plus les règles suite aux pertes qu'elle a subies (par exemple parce qu'elle est tombée en dessous de sa Taille d'Unité minimum), le joueur doit racheter le nombre de figurines nécessaires afin que l'unité soit légale. S'il ne le peut ou ne le veut pas, cette unité reste sur sa liste d'armée, mais le joueur ne peut pas l'utiliser tant qu'il n'a pas renfloué ses effectifs (elle prend un repos bien mérité).

À la fin de cette phase, chaque joueur doit vérifier que sa liste d'armée est toujours légale. Les pièces d'or qui ne sont pas dépensées sont conservées et pourront être utilisées ultérieurement.

N'oubliez pas que l'achat de nouvelles figurines, des équipements et de la plupart des options est limité par les territoires que vous possédez.

Gagner la Ligue

Ces règles sont prévues pour que la ligue reste ouverte indéfiniment, les joueurs allant et venant selon leur gré, et participant quand ils le souhaitent. Elles permettent également à de nouveaux joueurs d'intégrer la ligue à tout moment.

Si vous avez un groupe de joueurs fixe, vous pouvez décider d'arrêter la ligue dès que l'armée d'un joueur atteint 2.500 points. Il doit alors livrer une partie avec la totalité de son armée et la remporter pour gagner la ligue.



POINTS D'HONNEUR VI.0

Les points d'Honneur sont accumulés par une unité au cours d'une bataille, et peuvent ensuite être convertis en pièces d'or afin d'acheter des améliorations à une unité (bien que les points d'Honneur ne puissent pas servir à acheter de nouvelles figurines pour agrandir les effectifs d'une unité).

POINTS D'HONNEUR

Toute unité baptisée par son joueur au début de la campagne ou lors de son recrutement reçoit d'office un bonus de 2 points d'Honneur.

Le tableau ci-dessous récapitule ce qui peut être acheté grâce aux pièces d'or et ce qui peut être acheté grâce aux points d'Honneur.

	PIÈCES D'OR	POINTS D'HONNEUR
Figurine d'une unité	OUI	NON
Promotion d'une figurine	NON	OUI
Option de monture	OUI	OUI
Armes & armures	OUI	OUI
Autres options	NON	OUI

GAGNER DES POINTS D'HONNEUR

Les points d'Honneur sont gagnés par une unité de la façon suivante :

- L'unité est présente sur la table et n'est pas en fuite à la fin de son tour: +1
- L'unité force l'adversaire à faire un test de Panique à cause de la règle Lourdes Pertes: +2
- L'unité gagne un corps à corps: +3
- L'unité perd un corps à corps: +2
- L'unité élimine une unité ennemie: +3
- L'unité lance un défi: +2
- L'unité relève un défi: +2
- L'unité réussit à lancer un sort sans obtenir de Fiasco et le sort n'est pas dissipé: +1 par dé de pouvoir utilisé (*n'inclut pas un Objet de Sort*).

Exemple: une unité qui termine son tour sur un corps à corps qu'elle vient de remporter gagne 4 points d'Honneur. Si en plus l'ennemi rate son test de moral, qu'elle le poursuit et le détruit, elle gagnera 3 points d'Honneur de plus, soit un total de 7 points d'Honneur.

Notez les points d'Honneur gagnés par une unité au fur et à mesure du déroulement de la bataille.



UTILISATION DES POINTS D'HONNEUR

Les points d'Honneur gagnés par une unité peuvent être utilisés de plusieurs façons, soit pendant la bataille elle-même, soit pendant la phase d'après bataille. Une fois dépensés, les points d'Honneur sont perdus, bien qu'ils puissent être économisés d'une bataille à l'autre.

ACTION HÉROÏQUE

Un joueur peut dépenser 10 points d'Honneur accumulés par une unité pour la faire bénéficier des effets d'une Action Héroïque. Une unité ne peut effectuer qu'une seule Action Héroïque par tour de joueur.

Une Action Héroïque n'affecte que les figurines de l'unité, pas les éventuels personnages l'ayant rejointe. De la même façon, une Action Héroïque entreprise par un personnage ayant rejoint une unité n'affecte que le personnage lui-même.

"Visez les points faibles!" : À déclarer au début de la phase de Tir ou de Corps à Corps. Permet de donner pendant cette phase le bénéfice de la règle *Perforant* à un type d'arme de l'unité (par exemple à toutes ses armes de base, ou à tous ses arcs...)

"Chaaaaargez!" : À utiliser lors de la Déclaration des Charges pour donner pendant un tour de joueur le bénéfice de la règle *Charge Dévastatrice* à l'unité (pas à ses montures).

"Tenez vos positions!" : À déclarer au moment d'effectuer un test de Commandement: l'unité gagne un bonus de +1 en Cd pour ce test.

"On va leur montrer!" : À déclarer au début d'un Corps à Corps. Les figurines de l'unité ajoutent +1 à leur CC pour cette phase.

"À mon signal, feu!" : À déclarer avant d'effectuer les jets pour toucher pendant la phase de Tir. L'unité ajoute +1 à sa CT pour cette phase.

AMÉLIORATION

Chaque point d'Honneur peut être converti en 1 pièce d'or à dépenser en options, armes et armures ou montures (voir le tableau page précédente). Les options choisies doivent être accessibles par le biais des territoires possédés.

Exemple: une unité de 20 hallebardiers de l'Empire possède 24 points d'Honneur. Le joueur décide de la doter de boucliers en dépensant 20 points d'Honneur.

PERTE DE POINTS D'HONNEUR

Une unité ne perd jamais ses points d'Honneur, sauf dans le cas où tous ses membres sont tués suite aux jets de Pertes : tous ses points d'Honneur sont alors perdus (cela arrivera généralement pour les unités d'une seule figurine, comme les monstres ou les personnages).

PROMOTION

Lors de la phase Promotion de la séquence d'après-bataille, les points d'Honneur peuvent être convertis en pièces d'or à dépenser afin de promouvoir une unité ou certains de ses membres (les promotions sont détaillées sur les Feuilles de Promotion des différentes armées). Toute figurine promue ne garde ses options que si sa nouvelle incarnation y a accès (y compris par le biais de ses améliorations, auquel cas l'option DOIT être achetée), sinon, l'option en question est perdue. La nouvelle unité ainsi créée débute avec 0 points d'Honneur (2 si elle est baptisée).

Exemple: une unité de 20 hallebardiers de l'Empire avec état-major vaut 120 points. La Feuille de Promotion de l'Empire indique que des hallebardiers peuvent être promus Joueurs d'Épée. Une unité de 20 Joueurs d'Épée avec état-major vaut 230 points. Il faudra donc payer 110 points d'honneur ($230-120=110$) pour promouvoir ces 20 Hallebardiers en 20 Joueurs d'Épée avec état-major complet.

Le joueur ne disposant pas d'autant de points d'Honneur, il décide de promouvoir seulement la moitié de ses Hallebardiers en payant 5 points d'Honneur par Hallebardier (le coût d'un Joueur d'Épée moins celui d'un Hallebardier). Le joueur paye donc 50 points d'Honneur, et se retrouve ainsi une unité de 10 Hallebardiers (qui ont conservé leur état-major) et une unité de 10 Joueurs d'Épée sans état-major. Notez que puisque l'état-major des Hallebardiers n'a pas été promu, les Joueurs d'Épée ne peuvent pas avoir de figurines d'état-major, et devront accumuler des points d'Honneur pour en recevoir ultérieurement.

Promotion d'un Champion: il arrive qu'un Champion d'unité puisse être promu Héros. Utilisez les points d'Honneur accumulés par l'unité dans son ensemble, et déduisez la valeur du champion de celle du héros pour voir le nombre de points d'Honneur à dépenser.

Exemple: L'unité de 20 hallebardiers de l'Empire ci-dessus dispose de 45 points d'Honneur. Le joueur souhaite promouvoir son champion en Héros. Le coût du champion (sergent) est de $8+5=13$ points, et celui d'un Héros de l'Empire est de 50 points. Le coût à payer en points d'Honneur sera donc de $50-13=37$ points, afin de promouvoir le sergent en Héros. Notez que le Héros ayant accès à une hallebarde et à une armure légère, le sergent promu en Héros conserve son équipement sans payer de supplément.