

# Les unités de base



**Paladin**

Joueur : +2 points par  
Paladin adjacent

IA : +2 points par  
autre Paladin sur son  
champ de bataille



6 pts  
8 pts

6 pts  
8 pts

8 pts  
4 pts

Pts joueur  
Pts IA



**Mage**

Joueur : +3 points par  
Mage adjacent

IA : +3 points par  
autre Mage sur son  
champ de bataille



6 pts  
9 pts

6 pts  
9 pts

9 pts  
3 pts

Pts joueur  
Pts IA



**Soldat**

Joueur : +3 points par  
Soldat adjacent

IA : +3 points par autre  
Soldat sur son champ  
de bataille



6 pts  
9 pts

6 pts  
9 pts

9 pts  
3 pts

Pts joueur  
Pts IA



**Archer**

Joueur : +4 points par  
Archer adjacent

IA : +4 points par autre  
Archer sur son champ  
de bataille



6 pts  
10 pts

6 pts  
10 pts

10 pts  
2 pts

Pts joueur  
Pts IA



**Dragon**

Joueur : -5 points si  
adjacent à une unité de base

IA : -4 points si adjacent à  
un Archer ou un Mage



5 pts  
10 pts

10 pts  
10 pts

5 pts  
6 pts

# Soutien aux unités de base

**E**  **Erudit**

**R**  **Ranger**

**GR**  **Garde Royale**

**G**  **Golem**

Joueur : +2 points par Mage et Guérisseur (ou Nécromancien)

**IA : +3 points par Mage Guérisseur et Nécromancien**

Joueur : +2 points Soldat et Archer (ou Mage)

**IA : +3 points par Mage et Archer**

Joueur : +2 points par Soldat ou Paladin

**IA : +3 points par Soldat et Paladin**

Joueur : +5 points si adjacent à 2 unités de base (si adjacent à 0 unités de base : - 3points)

**IA : +5 points si adjacent à une unité de base**



4 pts  
6 pts



5 pts  
9 pts



6 pts  
10 pts



5 pts  
10 pts



Pts joueur  
Pts IA

# Soutien aux suites

# PE



## Porte Etendard

Joueur : +2 points par unité impliquée dans une suite

IA : +3 points par unité impliquée dans une suite



6 pts  
9 pts



# N

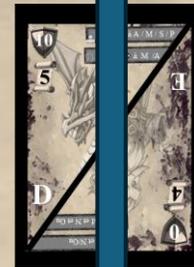


## Nécromancien

Joueur : +2 points par suite réussie

IA : +4 points par suite réussie

12 pts  
18 pts



Pts joueur  
Pts IA

# Soutien Force et Position

Gu



Guérisseur

Joueur : +2 points par unité adjacente d'une force de base de 3 ou moins

IA : +3 points par unité adjacente d'une force de base de 3 ou moins



6 pts  
7 pts

Pts joueur  
Pts IA

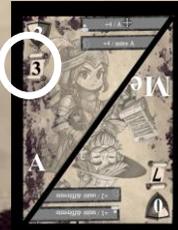
C



Cartographe

Joueur : Permet de faire +/-1 à la valeur de position à une unité adjacente

IA : +2 points par valeur de position en double sur le champ de bataille de l'IA



Le 4 peut devenir un 3  
7 pts  
(les 3 en double)

M



Ménéstrel

Joueur : +1 par unité Différente sur le champ du joueur

IA : +2 points par unité différente Sur le champ de l'IA



4 pts  
8 pts

A



Assassin

Joueur : +4 points si adjacent à deux unités de force de base impair

IA : +4 points si adjacent à une unité de force de base impair



4 pts  
8 pts