

# CHAMP D'HONNEUR

## EXTENSION FÉLONIE

Une extension pour *Champ d'Honneur* de Trevor Benjamin et David Thompson pour 2 ou 4 joueurs à partir de 14 ans.

### MATÉRIEL

4 cartes Unité  
18 pièces Unité

2 marqueurs Poison  
2 jetons Leurre

L'extension Félonie propose deux nouveaux éléments à *Champ d'Honneur* : les jetons Leurre et les marqueurs Poison.  
Ce feuillet décrit comment intégrer ces nouvelles règles au jeu.



Jeton Leurre  
de l'Infiltré



Jeton Leurre  
de l'Harceleur



Marqueur  
Poison de  
l'Assassin



Marqueur  
Poison du  
Saboteur

### MISE EN PLACE

Ajoutez les cartes d'unité supplémentaires lors de la sélection de vos unités de départ (que ce soit dans la mise en place de base ou avancée).

Si les unités Assassin ou Saboteur sont disponibles, ajoutez le marqueur Poison approprié aux pièces de l'Unité. Si les unités Infiltré ou Harceleur sont disponibles, ajoutez le jeton Leurre approprié aux pièces de l'Unité.

Retrouvez les mises en place inspirées des plus grandes batailles sur : [alderac.com/war-chest-nightfall-evergreen/](http://alderac.com/war-chest-nightfall-evergreen/)

## JOUER AVEC L'EXTENSION

### Marqueur Poison

- ◆ Deux des nouvelles unités, l'Assassin et le Saboteur, ont des **tactiques** qui leur permettent **d'empoisonner** une unité ennemie, limitant ainsi ses **actions**.
- ◆ Lors de la mise en place, mettez le marqueur Poison de l'unité sur sa carte Unité.
- ◆ Lorsque la **tactique** d'une unité indique **d'empoisonner**, prenez le marqueur Poison de cette unité et placez-le sur l'unité ennemie. Si le marqueur Poison de l'unité se trouve déjà sur une unité ennemie, déplacez le marqueur Poison sur la nouvelle unité. L'unité précédente n'est plus empoisonnée.
- ◆ Tant qu'une unité est **empoisonnée**, vous ne pouvez pas défausser ses pièces face visible pour effectuer des **manœuvres (déplacement, attaque, contrôle ou tactique)** ou jouer ses pièces face visible sur le plateau pour la **renforcer**. Vous pouvez accorder à une unité empoisonnée une **manœuvre** ou une **action de renfort** par l'intermédiaire d'autres unités (par exemple, l'attaque accordée par la **tactique** du Maréchal) ou par les décrets de l'extension champ d'Honneur : Noblesse (par exemple, l'action de **déplacement** accordée par la Marche ou l'action de déploiement accordée par le Redéploiement). Les capacités et restrictions des unités **empoisonnées** continuent de s'appliquer normalement (par exemple, un Chevalier empoisonné ne peut pas être attaqué par des unités qui ne sont pas renforcées, un Mercenaire **empoisonné** peut **manœuvrer** lorsqu'il est **recruté**, un Soldat **empoisonné** peut se déplacer s'il bénéficie d'une **attaque** du Capitaine, etc.).
- ◆ Tant qu'une unité est **empoisonnée**, vous pouvez défausser une pièce de cette Unité face visible depuis votre main pour **contrer le poison**. Retirez alors le marqueur Poison de l'unité et replacez-le sur la carte de l'unité ennemie qui l'a **empoisonnée**. **Contrer le poison** ne compte pas comme une **manœuvre** (il ne déclenche donc pas d'effets tels que la **capacité** du Berserker par exemple).
- ◆ Lorsqu'une unité **empoisonnée** est détruite, replacez le marqueur Poison sur la carte de l'unité ennemie qui l'a **empoisonnée**.

### Jetons Leurre

- ◆ Deux des nouvelles unités, l'Harceleur et l'Infiltré, ont des **capacités** qui vous permettent de **leurrer** votre adversaire en plaçant un jeton Leurre dans sa défausse.

- ◆ Pendant la mise en place, mettez le jeton Leurre de l'unité à côté de sa carte et les pièces Unité dans votre réserve d'unités.
- ◆ Lorsque la **capacité** d'une unité indique de **leurrer** un adversaire, prenez le jeton Leurre à côté de la carte Unité associée et placez-la face visible dans l'une des zones de défausse adverse. Si le jeton Leurre se trouve déjà dans le sac, la main ou la défausse de l'adversaire, il ne se passe rien. De plus vous ne pouvez pas recruter de jeton Leurre supplémentaire.
- ◆ Un adversaire peut retirer un jeton Leurre en effectuant une **action** en plaçant un jeton face visible depuis sa main. Remplacez alors le jeton Leurre à côté de la carte Unité associée. Le jeton Leurre peut également être utilisé pour effectuer l'une des actions possibles en défaussant une pièce face cachée (prendre l'initiative, recruter ou passer). Un jeton Leurre ne peut pas être utilisé pour effectuer une action de placement (par exemple : **renforcer** ou **déployer**), une **manœuvre**, une action pour **contrer le poison** (voir ci-dessus), ou une action **Proclamer** (voir Champ d'Honneur : Noblesse).

## FOIRE AUX QUESTIONS

### Que se passe-t-il lorsque le jeton Leurre de l'Infiltré se trouve dans le sac ou la défausse d'un adversaire ?

Si le jeton Leurre de l'Infiltré n'est pas à côté de la carte, sa capacité n'a aucun effet.

### La capacité de l'Infiltré se déclenche-t-elle lorsque j'utilise sa tactique pour contrôler un lieu ennemi ?

La **capacité** de l'Infiltré se déclenche lorsqu'il contrôle n'importe quel lieu (neutre ou ennemi). Seule sa **tactique** est limitée aux lieux contrôlés par l'ennemi, donc oui la **capacité** se déclenche.

### Si l'Assassin attaque un Piquier empoisonné et lui retire sa dernière pièce, ce dernier (malgré sa capacité) perd-il une pièce de la réserve ?

Oui.

### Lorsque l'Assassin attaque une unité empoisonnée, que se passe-t-il s'il n'y a plus de pièce Unité à côté de sa carte ?

Sa **capacité** n'a pas d'effet.

### Si le jeton Leurre de l'Harceleur ne se trouve pas à côté de sa carte, que se passe-t-il lorsqu'il est attaqué ?

Vous ne pouvez pas utiliser sa **capacité** (l'attaque contre elle se résout normalement).

### Est-ce que les effets " Quand j'attaque " des unités telles que le Moine soldat et l'Assassin se déclenchent toujours si l'Harceleur utilise son jeton Leurre pour " bloquer " leur attaque ?

Oui.

**Si l'Harceleur utilise son jeton Leurre pour " bloquer " la première attaque d'une Tour de Siège, cette dernière peut-elle l'attaquer à nouveau et retirer une pièce normalement ?**

Oui.

**Une unité dans une Fortification peut-elle être empoisonnée ?**

Oui.

**Un Assassin/Saboteur renforcé peut-il empoisonner un Évêque ?**

Oui.

**Un Assassin/Saboteur non renforcé peut-il empoisonner un Chevalier ?**

Oui.

**Lorsqu'une unité de Fantassin est empoisonnée, puis-je utiliser une pièce de cette unité pour renforcer ou manœuvrer l'autre unité de Fantassin ?**

Oui, et vous pouvez utiliser la **tactique** sur le Fantassin **non empoisonné** pour **manœuvrer** celui qui est **empoisonné**.

**Si les deux unités Fantassin sont empoisonnées, puis-je défausser une seule pièce de Fantassin face visible pour contrer le poison des deux unités ?**

Oui, pour contrer le poison d'une unité il faut seulement défausser une pièce de l'unité.

**Puis-je utiliser le Sceau Royale pour déplacer la Garde Royale (grâce à sa Tactique Royale) si elle est empoisonnée ?**

Oui.

## CRÉDITS

**Auteurs :** Trevor Benjamin, David Thompson

**Direction artistique :** Brigette Indelicato

**Chef de projet :** Nicolas Bongiu

**Développement :** Mark Wootton

**Rendu graphique :** Kirk W Buckendorf, Adleheid Zimmerman

**Rédaction :** Mark Wootton

**Production :** David Lepore, Adleheid Zimmerman



© 2023 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521 Henderson, NV 89052, USA.

War Chest et toutes marques liées sont ™ ou ® et © sous l'indication Alderac Entertainment Group, Inc. ou Trevor Benjamin & David Thompson. Tous droits réservés. Imprimé en Chine.



Données et adresse à conserver. 07-2023

Adaptation et  
distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com