CHERS BACKERS, SUR CETTE PAGE SONT RASSEMBLÉS VOS RECOMPENSES KS-EXCLUSIVE, EN PLUS DES AMÉLIORATIONS DU MATÉRIEL, DES STRETCH GOALS SUPPLÉMENTAIRES ET DU RÉSUMÉ DES RÈGLES EN PAGES 2 À 6.

KS EXCLUSIVE

MONSTER LANDS

RÈGLES DES MICRO-EXTENSIONS

Ces Micro-Extensions peuvent être jouées indépendamment des affinités choisies ou du nombre de joueurs.

BOUTIQUE DE POTIONS

Placez cette tuile Bâtiment sur le Laboratoire de l'alchimiste. Dans la pile des jetons Panique, remplacez le jeton Panique du Laboratoire de l'alchimiste par celui de la Boutique de potions.

En plus des potions et des venins, la Boutique de potions vous permet d'acheter des élixirs, un nouveau type de jeton ayant les mêmes limitations et conditions d'affectations que les potions et les venins. (Stockez les jetons Élixir en dessous de votre plateau). En défaussant un élixir d'un mercenaire affecté à une expédition, vous pouvez relancer un dé de Force ou de Magie.

ÉCHEC ÉDULCORÉ

Si la tuile Échec édulcoré est dans la réserve et que vous avez l'opportunité de prendre un jeton Butin, vous pouvez choisir de la prendre à la place prochaine phase Déploiement. Les villageois vous tiennent en haute estime pour ne pas les avoir pillés (mais ils ont la mémoire courte). Cela vous permettra de recruter un mercenaire qui ne vous aurait pas été accessible avec votre gloire et ainsi renforcer votre clan. Après la phase Déploiement, que vous l'ayez utilisé ou non, remettez la tuile : Échec édulcoré dans la réserve.

TUILE RÉSURRECTION

Quand un mercenaire meurt, ses cartes sont retirées, mais son jeton Mercenaire est empilé sur la tuile Résurrection. Au cours des tours suivants, en utilisant un dé de Magie et un de Force, les joueurs peuvent se rendre sur la tuile Résurrection et ramener à la vie le mercenaire de leur choix. Les mercenaires réanimés suivent les règles standards.

La tuile Résurrection a deux faces, choisissez-en une au début de la partie.

La face A : votre recours à la magie noire froisse Dame Nature, piochez un monstre et placez-le aux Portes de la Citadelle (si un monstre est déjà présent, il le remplace).

La face B : moins agressive, vous devez utilisez en plus un Potion pour ramener à la vie un mercenaire.

FACE A FACE B

PRÊT DU PRÉVÔT

FACE A FACE B

(1 par joueur) A tout moment, prenez le jeton Prêt et 3 pièces d'or. Remboursez ce prêt en payant 5 pièces d'or ou perdez 2 PV à la fin de la partie

NOUVELLES AFFINITÉS

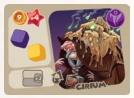
Pour jouer avec une nouvelle affinité, prenez les cartes Mercenaire, Monstre, Région et Équipement de celle-ci (avec le même symbole) et remplacez une affinité précédemment utilisée. Dans une partie de 1 à 4 joueurs, jouez avec 4 affinités, dans une partie à 5 utilisez-en 5.

NECROMANCERS SIEGE

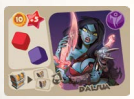
TALENTS DES MERCENAIRES (UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR)

AXEL
Lors de l'élimination d'un monstre, gagnez un point de gloire.

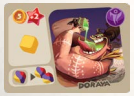
BJORN
Lors de la réussite d'une mission, gagnez 4 pièces d'or.



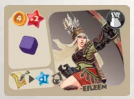
CIRIUM
Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 fois l'avantage de l'expédition.



DALSUA
Prenez 2 jetons Butin au lieu d'un.



DORAYA
Déployez un dé pour obtenir 2 dés à utiliser ce tour-ci. Il ne s'agit pas d'une action.

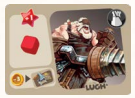


EILEEN
Lors de la réussite d'une mission, gagnez un point de gloire.

KADOR
Relancez jusqu'à 2 dés de Magie de son expédition.

KHAZ MAGHUR
Lors de la conquête d'une région, gagnez 2 points de gloire.

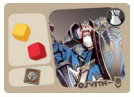
KOLDOR
Ajoutez 2 au résultat d'un seul dé de Magie de son expédition.



LUGH
Obtenez une réduction de 3 pièces d'or pour acheter un équipement.

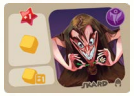
MYRINIA
Retirez un dé d'Attaque du monstre avant son attaque.

OROBOX
Ajoutez 3 au résultat d'un seul dé de Force de son expédition.



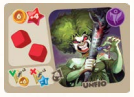
OSVITH
Une fois par tour, obtenez gratuitement un jeton Défense et placez-le sur votre plateau.

SHAMANDU
S'il est blessé, ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Force de son expédition.



SKARD
Ajoutez ou retranchez 1 au résultat d'un seul dé de Persuasion.

TOTEMUS
Une fois par tour, obtenez gratuitement un jeton Défense et placez-le sur votre plateau.



UNFIO
Lors de la réussite d'une mission, gagnez 6 pièces d'or. Lors de l'échec d'une mission, perdez un point de gloire.

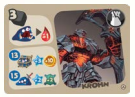
YUYAR
Une fois par tour, payez 2 pièces d'or pour obtenir un dé de Magie à utiliser ce tour-ci.

POUVOIRS DES MONSTRES

AVATAR ABYSS
Si ce monstre est tué, tous les mercenaires présents dans la Région gagnent un point de gloire.

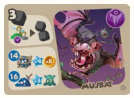
CLAWNIE
Vous ne pouvez pas utiliser d'élixirs contre ce monstre.

GARGOHS
Vous ne bénéficiez pas des avantages des expéditions dans la Région de ce monstre.



KROHN
L'attaque du monstre inflige automatiquement une touche en plus du résultat de son lancer de dés. Il est possible de se défendre contre cette touche.

MOLEN
Associé à une région d'affinité Siège, ce monstre obtient 2 dés d'Attaque supplémentaires au lieu d'un seul.



MUSBAT
Associé à une région d'affinité Nécromancie, ce monstre obtient 2 dés d'Attaque supplémentaires au lieu d'un seul.

SLUGHT
Vous ne pouvez pas utiliser d'équipement de type Sort contre ce monstre.

SPECTRUS
Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Force de l'expédition du mercenaire attaquant.

SPINNER
Soustrayez 1 au résultat de chaque dé de Force de l'expédition du mercenaire attaquant.

TROGOS
Lors de chacune des attaques du monstre, lancez 2 dés d'Attaque supplémentaires contre tous les mercenaires présents dans la région.

UN SAC PIÈGE INCLUS (ÉDITION MONSTER)

CAPACITÉS DES RÉGIONS (L'UTILISATION DE LA CAPACITÉ D'UNE RÉGION EST UNE ACTION)

DARJAN
Déployez un dé de Persuasion pour obtenir 3 jetons Elixir.

EROBIN
Déployez un dé de Magie pour obtenir 3 jetons Venin.

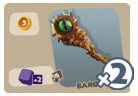
MODHELM
Déployez un dé de Force pour obtenir un jeton Potion, un jeton Venin et un jeton Elixir.

NAGARDIA
Déployez 2 dés de Force pour obtenir 6 pièces d'or.

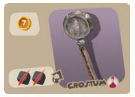
RAONKAT
Déployez un dé de Magie pour obtenir 2 dés de Magie à utiliser ce tour-ci.

SUNDUR
Déployez un dé de Force pour obtenir un dé de Magie et un dé de Persuasion à utiliser ce tour-ci.

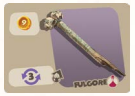
CAPACITÉ DES ÉQUIPEMENTS (UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR)



BAROT
Ajoutez 2 au résultat d'un seul dé de Magie de l'expédition.

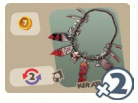


CROSTUM
Retirez 2 dés d'Attaque du monstre avant son attaque.



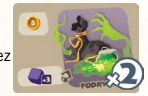
FULGORE
Relancez jusqu'à 3 dés de Magie de son expédition.

HUNJHKAR
Une fois par tour, gagnez 2 pièces d'or.



KIRATU
Relancez jusqu'à 2 dés de son expédition. Limité aux dés de Force et/ou de Magie. Possibilité de relancer deux fois le même dé.

KIVNESS
Ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Force de l'expédition.



PODRYD
Ajoutez 3 au résultat d'un seul dé de Magie de l'expédition.

RANCORA
Ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Force de l'expédition quand vous tentez de conquérir une Région.

ROCKEE
Ajoutez 3 au résultat d'un seul dé de Force de l'expédition.

PIÈGES

Placez un dé de Magie ou de Force issu de la réserve générale sur le piège.

Retirez un dé d'Attaque du monstre avant son attaque.

Placez un dé de Magie et un dé de Force issus de la réserve générale sur le piège.

Attribue 2 talents Défense utilisables contre l'attaque d'un monstre.

Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Magie et de Force de l'expédition.

Retirez 2 dés d'Attaque du monstre avant son attaque.

BUTIN

Défaussez-le pour obtenir gratuitement 2 équipements du Bazar.

Défaussez-le pour ajouter 7 au total de votre lancer quand vous tentez de capturer un monstre.

Défaussez-le pour gagner 5 jetons Défense.

Défaussez-le pour gagner 3 jetons Elixir.