Monster Lands

Mise en page

Placez le plateau au centre de la table. Les bords colorés du plateau représentent **les emplacements des cartes**.

Formez une pile (face visible) avec les 8 cartes **Novice** placée sur l'emplacement en dessous de la *Taverne*.

Formez une pile (face cachée) avec les cartes **Mercenaire** placée proche du plateau. Piochez 4 cartes et placez-les dans les emplacements à gauche du plateau. Parmi ces mercenaires, il doit y avoir au moins un **mercenaire avec une réputation de 4 ou moins** par joueur. Si ce n'est pas le cas, retirez le mercenaire avec la réputation la plus élevée et piochez-en un nouveau. Répétez l'opération jusqu'à remplir cette condition. Enfin mélangez à nouveau les cartes Mercenaire pour y inclure celles retirées.

Placez les **jetons Mercenaire** proche de la *Taverne*. Placez les jetons Mercenaire des 4 mercenaires présents à la *Taverne* sur leur carte Mercenaire respective.

Mettez de côté les 4 **Pièges initiaux** ( ). Rangez dans la boîte les 18 **Traquenards** et les 6 **Pièges renforcés** ( ). Mélangez les jetons Piège restants et placez-les face cachée proche du plateau. Piochez 6 jetons et placez-les (coût et effet visibles) dans les emplacements prévus au *Repère du chasseur*.

Formez une pile (face cachée) avec les cartes **Équipement** placée en bas du plateau. Piochez 3 cartes et placez-les sous le *Bazar*.

Mélangez les **cartes Monstre de rang A**, piochez-en 2 et placez-les dans les emplacements prévus.

Formez une pile (face cachée) avec les cartes Monstre restantes de rang A et celles de rang B puis placez-la en haut du plateau.

Formez une pile (face cachée) avec les cartes **Région** placée face cachée à côté de la pile des cartes Monstre. Piochez 2 cartes et placez-les dans les emplacements verts prévus pour les régions.

Mélangez les tuiles **Liste des expéditions** et placez-en 2 aléatoirement sur les emplacements prévus, en bas des cartes Région.

Dans une partie à 2 joueurs ou en solitaire, piochez seulement une carte Monstre, une carte Région et une tuile Liste des expéditions. Placez-les dans leurs emplacements respectifs de la Région située sur la gauche.

Mélangez les jetons **Butin** et placez-les face cachée proche du plateau. Piochez-en 4 et placez-les dans l'emplacement prévu entre les Régions.

Placez les tuiles **Mission** dans le Sac Mission. Piochez 2 tuiles. Placez la première sur sa face A sur l'emplacement de Mission A et la seconde sur sa face B sur l'emplacement Mission B.

Placez le **marqueur Tour** sur l'emplacement 1 de la piste des tours.

Placez les dés **rouges**, **violets**, et **jaunes** proche du plateau pour former la **réserve générale**. Placez aussi les dés noirs **d'attaque du monstre** à proximité.

Séparez les jetons : **Pièces d'or, Défense, Potion et Venin**. Formez une pile (face cachée) avec les jetons **Panique** placée dans l'emplacement prévu aux *Portes de la Citadelle*.

Le joueur le plus ambitieux reçoit le marqueur **Premier joueur** sur sa face A et sera le premier à jouer la phase Déploiement.

Chaque joueur met en place son plateau de clan :

Placez un **Plateau de clan** en face de vous. Prenez 2 **Membre initiaux de clan** de la même **affinité** (symbole en haut à droite).

Placez le leader ( ) à gauche de votre plateau de clan et le mercenaire initial à droite. Votre **leader initial** est un mercenaire comme les autres, à l'exception qu'il n'a pas de **réputation**.

Placez les jetons Mercenaire de vos membres initiaux de clan sur leur carte respective.

Placez le marqueur bleu **Gloire** sur le 5 du plateau de clan et le marqueur rouge **Réputation** sur le 1. Prenez 7 pièces d'or et placez-les proche de votre plateau. Prenez un **piège initial** et placez-le dans l'emplacement de votre plateau prévu.

Rangez dans la boîte les composants non utilisés.

Niveau de difficulté

Tutoriel Placez sur la Piste des tours la tuile **Piste des tours** sur sa face A.

Héroïque Lors de la mise en place des monstres, mélangez toutes les cartes Monstre (pas seulement celles de rang A) avant d'en piochez deux.

Légendaire Utilisez toutes les cartes Monstre comme au niveau "Héroïque". Placez la tuile Piste des tours sur sa face B.

Dés

Votre **réserve de dés** est composée de tous les dés obtenus avec vos mercenaires et votre **gloire**. Lors du recrutement d'un mercenaire, ses dés sont immédiatement ajoutés à votre réserve.

- **Les dés de Force** n'ont pas de capacité particulière, par contre ils sont les plus faciles à acquérir et à manipuler.
- **Les dés de Magie** diminuent l'attaque des monstres lors des batailles contre ceux-ci, et peuvent être utilisés pour créer des potions et des venins au *Laboratoire de l'alchimiste*.
- **Les dés de Persuasion** sont utilisés dans certains bâtiments de la *Citadelle* pour obtenir une réduction.

Affinité

Chaque région, mercenaire et monstre ont une **affinité** au Feu, à l'Eau, à l'Air ou à la Jungle. Si l'affinité d'un monstre ou d'un mercenaire est la même que celle d'une région, ceux-ci sont considérés comme **compatibles**.

Déroulement du jeu

Une partie dure 6 **tours** maximum, chacun divisé en 4 **phases**.

La partie prend fin à la fin du 6ème tour, ou si à la fin d'un tour un joueur a 30 points de gloire ou plus.

1. Phase préparation des réserves de dés

Tous les joueurs préparent leur réserve de dés et vérifient les dés qu'ils ont obtenus à partir des sources suivantes :

Contributions du **leader** et des **mercenaires**.

Dés bonus liés à la gloire :

1-10 points de gloire :

11-20 points de gloire :

21-30 points de gloire :

Puis chaque joueur lancera uniquement ses dés de **Persuasion** .

2. Phase déploiement

En commençant par le joueur ayant le marqueur Premier joueur, **chaque joueur effectue à son tour une seule action**. Les actions s'enchaînent dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué tous leurs dés.

Une action consiste à placer *(déployer)* un ou plusieurs dés sur un emplacement libre du plateau ou sur une région gérée que vous contrôlez. Lors de votre tour, vous devez effectuer une des ces trois actions :

a. déployer vos dés à la Citadelle

b. déployer vos dés à l'Extérieur

c. déployer vos dés sur une région gérée

Les emplacements notés ++ ne sont pas disponibles pour une partie à 2 joueurs.

Si n'avez plus de dés dans votre réserve, vous devez passer. Tant que vous avez des dés, vous ne pouvez pas passer.

Si une carte/jeton vous permet de convertir des dés, placez-les sur la carte/jeton et prenez les dés indiqués dans la réserve.

Dés de Persuasion

Si votre dé de Persuasion est le premier dé de Persuasion placé dans ce lieu, réduisez le coût de l'action de la valeur du dé (le coût minimal d'un achat est 1).

Si votre dé de Persuasion *n'est pas* le premier dans ce lieu, mais que sa valeur est strictement inférieure au dernier dé de Persuasion placé, la réduction est égale à la somme des 2 dés ; sinon, elle est uniquement égale à la valeur de votre dé.

Comparez uniquement avec le dernier dé de Persuasion placé, ignorez aussi les dés entre votre dé et le dernier dé jaune.

A. Déploiement à la Citadelle

Déployez des dés dans un bâtiment de la *Citadelle* pour obtenir *immédiatement* le bonus du bâtiment. Il existe 3 types d'emplacements de dés :

1. **Les emplacements simples** qui requièrent exactement un dé.
2. **Les emplacements doubles** *(Mine)* qui requièrent 2 dés.
3. **L'emplacement Illimité** *(Prêteur sur gage)* dont le nombre de dés autorisés n'est pas limité.

Vous pouvez uniquement déployer des dés du type indiqué sur le bâtiment, sauf au *Prêteur sur gage*. Un bâtiment ne peut pas être utilisé si tous ses emplacements sont occupés.

Si vous n'avez pas la somme nécessaire à un achat, vous ne pouvez pas déployer vos dés pour effectuer l'action. Utiliser un dé de Persuasion vous permet d'obtenir une réduction.

Au *Repère du chasseur, à la Taverne, à l'Armurerie* ou *au Bazar,* vous devez placer vos dés sur le premier emplacement vide à gauche pour garder l'ordre d'utilisation des dés de Persuasion.

Le Repère du chasseur (Pièges)

Déployez un **dé de Force** ou **de Persuasion** pour effectuer un achat d'autant de jetons **Piège** que souhaité et placez-les face cachée sur votre plateau. Chaque jeton a un coût en pièces d'or.

Si vous utilisez un dé de Persuasion, vous pouvez appliquer la réduction sur le coût total des pièges achetés, ce total ne peut pas être inférieur à 1.

Vous pouvez stocker jusqu'à 5 jetons Piège. Si vous en recevez plus, défaussez les jetons en trop. Les jetons déjà déployés sur une expédition ne comptent pas dans cette limite.

Quand un joueur visite le *Repère*, il doit toujours y avoir 6 pièges disponibles. Suite à un achat, complétez les emplacements vides avec de nouveaux pièges. Si les jetons Piège viennent à manquer, créez une nouvelle pile avec ceux défaussés.

L'alchimiste (Potions & venins)

Déployez un **dé de Magie** pour gagner 3 jetons (emplacement supérieur) ou 2 jetons (emplacement inférieur) **potions** et/ou **venins**, combinés comme vous le souhaitez.

Vous pouvez stocker jusqu'à 3 jetons Potion et 3 jetons Venin sur votre plateau. Les potions et les venins équipés sur un mercenaire affecté à une expédition ne comptent pas dans cette limite.

La Taverne (Mercenaires)

Déployez un **dé de Force** ou **de Persuasion** pour recruter *un seul des* **mercenaires** disponibles ou *un* novice. Payez le coût indiqué sur la carte du mercenaire ou du novice.

Vous pouvez recruter des mercenaires de *n'importe quelle* affinité. Cependant, pour recruter un mercenaire, celui-ci doit avoir **une réputation inférieure ou égale à votre excès de gloire (**Points de gloire - Points de réputation).

Sans excès de gloire, recruter est impossible. Mais vous gardez vos mercenaires précédemment recrutés.

Placez la carte du mercenaire recruté à droite de votre plateau. Ajustez immédiatement votre marqueur Réputation et ajoutez à votre réserve les dés indiqués sur la carte Mercenaire.

Si un dé de Persuasion est ajouté, lancez-le immédiatement. Tous les nouveaux dés doivent être utilisés au cours de cette phase Déploiement.

Sans compter les novices, quand un joueur visite la *Taverne*, il doit toujours y avoir 4 mercenaires disponibles (3 en mode solo).

Suite au recrutement d'un mercenaire, complétez l'emplacement vide. Si les cartes Mercenaire viennent à manquer, créez une nouvelle pile avec celles défaussées.

Tournée générale !

Après avoir déployé un dé à la *Taverne*, mais avant de recruter un mercenaire, **vous pouvez payer 2 pièces d'or pour payer une tournée générale** (Vous ne pouvez pas utiliser votre dé de Persuasion pour réduire ce coût).

Défaussez les mercenaires présents à la Taverne et piochez-en de nouveaux pour les remplacer. vous pouvez recruter un de ceux-ci.

L'armurerie (Jetons Défense)

Déployez un **dé de Force** ou **de Persuasion** pour obtenir jusqu'à 3 **jetons Défense** pour 2 pièces d'or chacun.

Vous pouvez stocker jusqu'à 5 jetons Défense sur votre plateau. Si vous en recevez plus, défaussez les jetons en trop. Les jetons déployés sur une expédition ne comptent pas dans cette limite.

Le Prêteur sur gage(Pièces d'or)

Dépensez autant de dés de votre réserve que vous le souhaitez pour obtenir une **pièce d'or** par dé.

Le *Prêteur sur gage* n'a pas de limite de dés placés ou de limite de dés utilisés au cours d'une même action.

Le Bazar (Cartes Équipement)

Déployez un **dé de Force** ou **de Persuasion** pour acheter une **carte Équipement** en payant son coût, si vous êtes en mesure de l'équiper à un mercenaire.

Une carte Équipement achetée doit être équipée à un mercenaire non affecté à une expédition. Chaque mercenaire ne peut être équipé que d'une carte de chaque type.

Vous pouvez échanger comme vous le souhaitez, les cartes Équipement de vos mercenaires *non affectés* (En respectant la limite d'une carte de chaque type par mercenaire). Vous pouvez défausser les cartes Équipement pour libérer de la place pour d'autres.

Après un achat, complétez l'emplacement avec un équipement dans la pile de cartes Équipement, si cela est possible.

La Mine (Pièces d'or)

Déployez un ou 2 **dés de Force**. Le nombre de **pièces d'or** obtenu est affiché à côté de l'emplacement.

B. Déploiement à l'extérieur

Envoyez vos mercenaires dans les Régions ou sur les Missions en déployant leur jeton Mercenaire et des dés sur des expéditions. Vous pouvez vous déployez aux *Portes de la Citadelle* si un monstre y est présent.

Placez le jeton Mercenaire sur le premier emplacement de l'expédition. Déployez en dessous les ressources nécessaires. Ce mercenaire est considéré comme *affecté* à l'expédition.

Vous pouvez assigner plusieurs mercenaires (en plusieurs actions) à des expéditions différentes d'un même endroit.

Les dés déployés à l'*Extérieur* sont résolus au cours de la phase Aventure.

Les expéditions liées aux missions

Chaque tour, 2 tuiles **Mission** sont disponibles : une mission compétitive avec un risque faible (à gauche) et une mission de type contrat ne comportant pas de risque (à droite).

Chaque mission a 2 **expéditions**, cela permet à 2 mercenaires d'y prendre part. Les missions compétitives récompensent le meilleur mercenaire. Les missions de type contrat accordent une récompense à chaque expédition si l'objectif est rempli.

Pour affecter un mercenaire à une expédition, déployez sous le mercenaire le nombre de dés indiqué sur la tuile Mission.

Si la tuile Mission vous offre le choix entre plusieurs couleurs de dés, vous pouvez placer n'importe quelle combinaison de dés parmi les couleurs indiquées.

Les régions

Chaque région est composée d'une carte **Région**, d'une carte **Monstre** et d'une tuile **Liste des expéditions**.

En phase Aventure, les expéditions sont activées de gauche à droite, la première expédition activée rencontre toujours le monstre. Les mercenaires sur les autres expéditions feront face au monstre s'il n'a pas été capturé ou tué, sinon ils tenteront de conquérir la région.

Pour affecter un mercenaire à une expédition, déployer le nombre de dés des types requis indiqués sur la tuile Liste des expéditions (partie haute). Vous *pouvez* ajouter des dés en renfort dans la limite de ceux indiqués sous les dés requis.

Vous pouvez aussi déployer des jetons Piège (face cachée) et/ou Défense. Placez-les dans les 2 emplacements réservés en bas de l'expédition. Tous les jetons additionnels doivent être placés sur ces emplacements mais chaque jeton occupe la place de 2 dés.

Le déploiement de jetons Mercenaire, de dés et d'éventuels jetons Piège/Défense se fait lors d'une même action. Vous ne pouvez rien ajouter à cette expédition lors d'une future action.

Chaque jeton Piège et/ou Défense assigné à une expédition sera perdu à la fin du combat, qu'il soit utilisé ou non.

Si vous avez l'intention de capturer un monstre, vous devez déployer un jeton Piège. Vous pouvez aussi équiper votre mercenaire avec une potion et/ou un venin disponible, pour cela déplacez-le(s) de votre plateau au jeton Mercenaire affecté.

Avantages des expéditions

Chaque expédition d'une région offre au mercenaire affecté un avantage :

Relance : En phase Aventure, quand le mercenaire affecté est activé, vous pouvez relancer un dé d'une des couleurs indiquées. S'il y a un nombre avec le symbole Relance, vous pouvez relancer un dé (le même ou d'autres dés) autant de fois qu'indiqué par le nombre.

Talents Défense : Ces talents peuvent être utilisés pour se défendre contre les attaques du monstre. Ils ne peuvent pas être convertis en jetons Défense.

Pièces d'or : Placez le nombre de pièces d'or indiqué sur le jeton Mercenaire affecté à l'expédition. Vous les gagnerez si le mercenaire survit à la bataille.

Potion/Venin : Prenez un jeton Potion/Venin dans la réserve générale et placez-le sur le jeton Mercenaire affecté à l'expédition. Vous pouvez l'utiliser au cours de la bataille. Si le mercenaire survit à la bataille sans avoir utilisé le jeton, à la fin de celle-ci placez-le sur votre plateau.

Portes de la Citadelle

Les *Portes de la Citadelle* disposent d'un emplacement pour une carte Monstre et 2 expéditions. Vous pouvez vous déployer aux *Portes de la Citadelle,* si une carte Monstre y est présente.

Pour affecter un mercenaire à une de ces expéditions, placez le jeton Mercenaire dans l'emplacement à droite.

Puis placez une combinaison de dés (Force et/ou Magie) et/ou de jetons Piège face cachée et/ou de jetons Défense. Vous devez déployer au moins un dé, un jeton Piège ou un jeton Défense.

Avec ces expéditions vous bénéficiez de renfort : 2 Talents Défense ou 1 Talent Défense et 5 pièces d'or. Placez les pièces d'or sur le jeton Mercenaire, obtenez-les s'il survit à la bataille.

C. Déploiement dans une région gérée

Si **une région est conquise et associée à un mercenaire**, vous avez un choix d'action supplémentaire, pour cela déployez les dés indiqués sur la carte Région pour obtenir le bénéfice inscrit.

3. Phase Aventure

Résolvez les 3 étapes suivantes dans l'ordre. *S'il n'y a pas de mercenaire affecté à une expédition, passez l'étape.*

3.1. Missions

La mission compétitive à gauche est résolue la première, ensuite c'est au tour de la mission de type contrat à droite.

1. Résolution des missions compétitives

S'il y a un mercenaire affecté à la mission, lancez tous ses dés déployés sur l'expédition (dés de Persuasion compris), appliquez les talents et/ou les modificateurs.

Si la somme des dés est égale ou supérieure à l'**objectif de la mission**, recevez la **récompense** indiquée sur la tuile. Sinon vous échouez et subissez la **pénalité**. Défaussez la tuile Mission.

S'il y a 2 mercenaires à la même mission : Ils lancent tous leurs dés déployés et appliquent les talents et/ou les modificateurs.

Si un seul mercenaire réussit la mission, il reçoit la récompense puis la tuile Mission est défaussée. Le mercenaire qui a échoué l'objectif de la mission subit la pénalité.

Si les 2 mercenaires ont réussi la mission, le mercenaire avec le meilleur résultat gagne la mission, reçoit la récompense puis la tuile est défaussée. L'autre reçoit 2 pièces d'or en compensation.

Si les 2 mercenaires ont atteint l'objectif avec le même résultat, celui affecté à l'expédition à gauche est déclaré vainqueur.

Si les 2 mercenaires échouent à atteindre l'objectif, ils subissent tous les 2 la pénalité puis la tuile Mission est défaussée.

2. Résolution des missions de type contrat

En commençant par l'expédition de gauche, si le joueur choisit de défausser les ressources nécessaires à l'accomplissement de l'objectif, il reçoit la récompense (partie gauche de la tuile).

Puis, c'est au tour de l'expédition de droite en utilisant la partie droite de la tuile Mission.

Si un joueur ne remplit pas les conditions d'une mission de type contrat, il ne reçoit pas de pénalité.

3.2. Batailles dans les régions

Les Batailles dans les régions sont résolues région après région, en commençant par celle de gauche puis celle de droite. Chaque bataille dans une région est divisée en 3 étapes :

1. Révélation des pièges

Tous les jetons Piège déployés dans la région sont **retournés face visible**, révélant ainsi leurs effets. Si l'effet d'un jeton vous accorde des dés, prenez-les dans la réserve et ajoutez-les sur le jeton. Si l'effet d'un jeton modifie la valeur de vos dés, il est appliqué au cours de l'attaque du mercenaire.

2. Bataille contre le monstre

Le premier mercenaire à combattre le monstre est celui se trouvant sur l'expédition située la plus à gauche. Premièrement, le monstre attaque puis le mercenaire riposte s'il a survécu.

Attaque du monstre

Pour résoudre l'attaque du monstre, le joueur à votre gauche prend autant de dés noirs que la **valeur d'attaque** du monstre.

Ajoutez un dé si l'affinité du monstre correspond à celle de la Région. Ajoutez aussi des dés en fonction du tour en cours.

Chaque monstre a un pouvoir : activez-le au moment indiqué

Avant que les dés de l'attaque ne soient lancés, vous pouvez **retirer un dé d'Attaque du monstre en retirant un dé de Magie déployé sur l'expédition**. Cela peut être effectué plusieurs fois.

Puis le joueur lance les dés. **Chaque 3, 4, 5 et 6 obtenus est une touche**. Pour chaque touche, votre mercenaire reçoit une blessure. A la première, retournez le jeton Mercenaire sur sa face Blessé. Si un mercenaire blessé en reçoit une autre, il meurt.

Pour se défendre contre l'attaque, après le lancer, vous pouvez :

Défaussez un jeton Défense déployé sur l'expédition pour annuler une touche.

Utilisez des capacités (équipement, talent du mercenaire, avantage de l'expédition, défense de la Citadelle, etc.).

Défaussez un jeton Potion présent sur le jeton Mercenaire **pour annuler une blessure** qu'il est sur le point de recevoir.

Mort d'un Mercenaire

Quand un mercenaire meurt, défaussez immédiatement sa carte, les jetons et les équipements en sa possession. Retirez son jeton, les dés et les jetons non utilisés de son expédition.

Si un mercenaire meurt après avoir attaqué le monstre, les dés lancés et les jetons Piège restent sur l'expédition.

Si votre mercenaire meurt au combat, vous gagnez des points de gloire indiqués sur l'emplacement où son jeton était affecté.

Ajustez votre réputation en soustrayant de votre piste de progression la réputation du mercenaire tué.

Si vous perdez tous vos mercenaires, au tout début du prochain tour, vous pouvez recruter gratuitement un novice et en faire votre nouveau leader. Vous conservez votre gloire et vos objets, puis si vous avez moins de 5 pièces d'or, revenez à 5.

Attaque du mercenaire

Après l'attaque du monstre, si votre mercenaire a survécu, vous pouvez tenter de le capturer ou de l'éliminer. Lancez vos dés présents sur l'expédition et comparez le résultat à la **Valeur de Capture** (VC) et à la **Valeur d'Élimination** (VE) du Monstre.

Vous *devez* utiliser les pièges révélés, mais aussi le talent et les équipements de votre mercenaire, pour manipuler le résultat des dés. Seules les relances sont optionnelles.

Si besoin, vous pouvez défausser des jetons **Venin** pour ajouter 2 par jeton au résultat de votre attaque.

Les modificateurs de dés présents sur les pièges révélés, les talents et les équipements s'appliquent toujours à tous les dés de la couleur spécifiée présents sur leur expédition.

Pour capturer un monstre, vous devez avoir déployé un jeton Piège sur l'expédition (un traquenard révélé ne compte pas). Le résultat de vos dés doit être **égal ou supérieur à la VC sans atteindre la VE**. Si vous capturez un monstre, gagnez la **récompense pour la capture** puis défaussez le monstre.

Pour éliminer un monstre, le résultat de vos dés doit être **égal ou supérieur à la VE**, recevez la **récompense pour la l'élimination**. Prenez la carte Monstre et placez-la proche de votre plateau sur sa face **Trophée**.

Vous pouvez vendre un trophée pour **5 pièces d'or par point de trophée** (cela n'est pas une action) : défaussez la carte Monstre et prenez les pièces d'or dans la réserve.

Si vous souhaitez capturer un monstre, vous pouvez lancer vos dés un par un et arrêter quand vous avez obtenu la valeur attendue, sans avoir à lancer les dés restants.

Si vous échouez à capturer ou à éliminer le monstre, laissez sur l'expédition les dés lancés, et les jetons Piège. Le résultat avec leurs modificateurs représente les blessures infligées au monstre.

Le joueur occupant l'expédition suivante reprend à l'étape "*Attaque du monstre*" en ajoutant à son résultat le résultat des précédentes expéditions.

Les pièges modifiant la valeur des dés affectent seulement les dés de l'expédition à laquelle ils appartiennent.

Les modificateurs liés aux talents ou à l'équipement ne s'appliquent qu'à l'expédition où le mercenaire est affecté.

Fin de la bataille contre le monstre

La bataille contre le monstre prend fin quand un joueur est parvenu à le capturer ou à l'éliminer, ou que tous les mercenaires affectés à la région l'ont combattu et ont échoué.

Si un joueur capture ou élimine le monstre, il reçoit la récompense, retire les dés, les pièges et les jetons Défense des mercenaires ayant pris part à la bataille.

S'il reste un ou plusieurs mercenaires n'ayant pas eu pu combattre, ils pourront le faire pour tenter de conquérir la région.

Si le monstre n'a été ni capturé ni éliminé, la conquête de la région n'est pas possible. La carte Monstre sera déplacée aux Portes de la Citadelle lors de la phase Nettoyage, et il attaquera la Citadelle au prochain tour, ce qui y provoquera la **panique**.

3. Conquête de la région

Une fois que le monstre d'une région est battu, les mercenaires qui n'ont pas pu combattre, peuvent tenter de **conquérir** la région.

Si vous voulez conquérir une région, lors du déploiement, prévoyez plutôt d'occuper les expéditions les plus à droite.

De gauche à droite, chaque mercenaire tentera d'égaler ou de dépasser la **Valeur de Conquête** de la région en lançant les dés de l'expédition et appliquera les éventuels modificateurs.

Si le premier mercenaire échoue à la conquérir, son résultat (modificateurs inclus) est ajouté au résultat du prochain mercenaire tentant la conquête.

Les pièges et les talents/capacités modifiant la valeur des dés affectent uniquement l'expédition où ils se trouvent.

Si votre mercenaire parvient à conquérir la région, gagnez la gloire inscrite sur la carte Région. Puis prenez la carte Région et placez-la sous votre plateau.

Vous pouvez choisir un de vos mercenaires ayant une affinité identique à celle de la région pour **lui en donner la gestion** (Placez-le à gauche de la carte Région). Cela vous permet de profiter de la capacité de la Région en dépensant une action.

Une région non gérée peut à tout moment le devenir en l'associant à un mercenaire ayant la même affinité.

Les mercenaires gérant une région n'ont plus besoin d'être payés. Quand un mercenaire gère une région, il ne peut pas en être libéré, sauf s'il est le dernier choix pour devenir le nouveau leader. Vous pouvez continuer à *les affectés aux expéditions*.

Quand un mercenaire affecté à une expédition ne parvient pas à battre le monstre, ni à conquérir la région, **il pille la région**. Prenez un **jeton Butin** parmi ceux visibles et placez-le sur votre plateau. Tous les jetons Butin peuvent être défaussés à tout moment pour profiter de leur avantage. Les jetons avec le symbole : *Extérieur* peuvent seulement être utilisés lors de la phase Aventure. Ils peuvent être utilisés dans la bataille suivante au cours du même tour.

A la fin de la résolution de chaque région, complétez les emplacements vides des jetons Butin.

3.3. Défense de la Citadelle

Cette étape n'a lieu que si une carte Monstre est présente aux *Portes de la Citadelle* et qu'au moins un mercenaire est affecté à une des expéditions de celle-ci. Sinon passez cette étape.

La défense de la *Citadelle* est divisée en 2 étapes :

1. Révélation des pièges

Cette étape est identique à l'étape *Révélation des pièges* lors des batailles dans les régions. Tous les jetons Piège présents sur toutes les expéditions sont retournés face visible.

2. Bataille contre le monstre

Cette étape est quasiment identique à l'étape *Bataille contre le monstre* des Batailles dans les régions. Par contre, l'affinité des monstres n'a pas d'influence et il n'y a pas de région à conquérir.

Résolvez l'expédition du dessus puis celle du dessous.

Si le mercenaire d'un joueur meurt en défendant la Citadelle, il gagne 3 points de gloire.

Si le monstre est battu, retirez tous les jetons Panique présents sur les bâtiments et mélangez-les pour former une nouvelle pioche. Si le monstre n'est pas battu, sa carte reste.

Si les 2 expéditions ont un mercenaire, un seul peut vaincre le monstre. Les mercenaires qui échouent ou qui n'ont pas l'occasion de prouver leur valeur ne reçoivent pas de jeton Butin.

4. Phase Nettoyage

4.1. Nettoyage du plateau

Chaque joueur récupère les jetons des mercenaires déployés ayant survécu ainsi que les pièces d'or, les potions et les venins présents sur ceux-ci et les pose sur son plateau.

Gardez le jeton d'un mercenaire blessé sur sa face **Blessé**. Vous pouvez cependant défausser un jeton Potion de votre plateau pour le soigner et retourner son jeton sur sa face Indemne.

Tous les jetons Piège et Défense des expéditions, utilisés ou non, sont défaussés.

4.2. Propagation de la panique

Déplacez un monstre qui n'a pas été battu au cours de la phase Aventure dans l'emplacement prévu aux *Portes de la Citadelle*.

Si plusieurs monstres remplissent cette condition ou si un monstre est déjà présent, c'est celui avec la plus forte valeur d'attaque qui reste (en cas d'égalité, c'est celui avec la plus forte VE). Défaussez les autres cartes Monstre.

Si un monstre est présent aux *Portes de la Citadelle*, prenez le jeton Panique du sommet de la pile et placez-le sur le bâtiment indiqué par celui-ci.

Vous ne pouvez pas déployer de dé sur un bâtiment ayant un jeton Panique.

4.3. Remplacement des leaders décédés

Si votre leader a été tué, **vous devez promouvoir Leader le mercenaire de votre clan ayant la plus grande réputation** (en cas d'égalité, c'est le plus cher, si l'égalité persiste, choisissez).

Les mercenaires gérant une région *ne sont pas* considérés comme disponibles, sauf s'ils sont la dernière option possible.

4.4. Paiement des salaires

Tous les mercenaires de votre clan à l'exception du leader et de ceux associés à une région **doivent être payés en pièces d'or** :

1 par si votre gloire ne dépasse pas 10.

2 par si votre gloire est comprise entre 11 et 20.

3 par si votre gloire est supérieure à 20.

Si vous ne pouvez pas payer l'intégralité des salaires, dépensez l'intégralité de vos pièces d'or. Puis un de vos mercenaires (sauf votre leader ou les mercenaires associés à une région) déserte. Il s'agit de celui avec la plus grande réputation (en cas d'égalité, c'est le plus cher, si l'égalité persiste, choisissez). Défaussez sa carte et son jeton. Si vous pouvez, assignez ses équipements aux autres mercenaires, sinon défaussez-les.

4.5. Vérification des conditions de fin de partie

Si c'est la fin du tour 6 ou si un joueur a 30 point de gloire ou plus, la partie s'achève et les joueurs calculent leur score.

4.6. Réinitialisation du plateau

Retirez tous les dés présents sur le plateau.

Défaussez les tuiles Mission restantes et remplacez-les par de nouvelles du sac Mission (une de chaque type).

Si des emplacements de carte Monstre sont vides, complétez-les avec de nouvelles cartes piochées.

Si des emplacements de carte Région sont vides, complétez-les avec de nouvelles cartes piochées. Quand une nouvelle région est placée, remplacez la tuile Liste des expéditions par une nouvelle. Si la région ne change pas, ne changez pas la tuile Liste des expéditions.

Les pièges du *Repère du chasseur*, les mercenaires de la *Taverne*, les équipement du *Bazar* et les butins restent en place ; ils sont remplacés dès leur acquisition par un joueur ou complétés à la fin des batailles dans une région (jetons Butin).

4.7. Changement du premier joueur

Le marqueur Premier joueur (sur sa face A) est donnée au joueur ayant le moins de réputation. En cas d'égalité, le premier joueur actuel passe la tuile au joueur le plus proche en sens inverse du tour concerné par l'égalité.

4.8. Déplacement du marqueur tour

Avancez le marqueur Tour d'une case.

Talents et capacités

Tous les mercenaires ont un **talent** et peuvent s'équiper des objets apportant de nouvelles capacités. Ceux-ci ne peuvent être utilisés qu'**une seule fois pendant un tour**.

Les talents et les capacités avec le symbole *Extérieur doivent* être utilisés au cours de la phase Aventure, quand le mercenaire affecté à une expédition est activé.

Les autres talents peuvent être utilisés en phase Déploiement.

Novices (Novicius)

Les novices contribuent avec un dé de Force, et en phase Déploiement, leur talent **permet la conversion d'un dé.**

Pour activer ce talent, placez le dé à changer sur la carte Novice et prenez un dé d'une couleur différente dans la réserve.

Laissez le dé échangé sur la carte Novice jusqu'à la phase Nettoyage, pour noter que vous l'avez déjà utilisé. L'utilisation de ce talent n'est pas une action et le dé obtenu doit être utilisé au cours de la phase Déploiement où il a été obtenu.

Les novices n'ont pas de jeton Mercenaire, ni d'affinité : ils ne peuvent pas être envoyés en expédition, ni être associés à une région et n'apportent pas de point de victoire lié à l'affinité. Ils doivent être payés comme les autres mercenaires.

Talents Défense vs Jetons Défense

TALENT JETON

Le **talent Défense** présent sur certaines cartes est limité aux attaques provenant des monstres. L'effet du talent fonctionne comme un jeton Défense, mais n'utilise pas d'emplacement.

Un talent Défense peut-être utilisé une fois par tour; les jetons sont défaussés après utilisation ou en phase Nettoyage. Les jetons Défense sont déployés sur les expéditions en phase Déploiement et peuvent être défaussés au cours d'un combat pour **annuler une touche du monstre**.

Ils peuvent aussi être utilisés contre les traquenards.

Potions et venins

Vous pouvez vous défausser d'une potion de votre plateau pour soigner un mercenaire blessé et non affecté à une expédition.

Lorsqu'un mercenaire est affecté à une expédition, vous pouvez placer une potion et/ou un venin sur son jeton. Ils peuvent être utilisés au cours du combat : les potions **soignent les blessures** et les venins **ajoutent 2 à votre attaque**. Non utilisés, ils sont perdus à la fin de la bataille.

Décompte et victoire

A la fin de la partie, les joueurs calculent leur nombre de **Points de Victoire** (PV) et déterminent le gagnant. Chaque clan marque :

1 PV par point de gloire de son clan.

1 PV par point de réputation de son clan.

1-3PV pour chaque monstre éliminé en fonction de son trophée.

des PV pour chaque affinité. Comptez le nombre d'icônes possédées d'une affinité. Utilisez la table pour déterminer les PV gagnés :

# d'icônes identiques	**0**	**1-2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
PV	**0**	**1**	**3**	**5**	**7**	**10**

Répétez ce décompte pour chaque affinité présente.

En cas d'égalité, utilisez dans l'ordre pour départager les clans : Leader avec la réputation la plus grande ; puis le plus de trophées ; puis le plus de pièces d'or. Si l'égalité persiste, recommencez la partie.

Module Traquenard

Le module optionnel Traquenard ajoute une variante offrant encore plus de conflits entre les clans.

A la mise en place, ajoutez les 18 **jetons Piège Traquenard** (fond marron) et les 6 **jetons Piège renforcé** à la réserve de pièges.

Les traquenards et les pièges renforcés sont disponibles au *Repère du chasseur* comme les jetons Piège ; Stockez-les face cachée sur votre plateau. A l'inverse des pièges classiques et renforcés, un traquenard révélé n'est plus considéré comme un piège et ne permet plus de capturer un monstre.

Dans toutes les batailles contre un monstre, l'étape *Révélation des pièges* est remplacée par l'étape *Conflit entre mercenaires* décrite ci-dessous:

Conflit entre mercenaires

En commençant par l'expédition à gauche puis en continuant vers la droite, chaque joueur décide de révéler ou non ses jetons Piège. Il les révèle dans l'ordre, un par un en partant par le jeton du haut. Un traquenard révélé n'est plus vu comme un piège.

Lorsqu'un joueur révèle un de ses pièges :

S'il s'agit d'un piège classique ou d'un piège renforcé, les règles de base s'appliquent, le joueur reçoit les bonus.

S'il s'agit d'un traquenard, le joueur qui le révèle applique immédiatement les effets sur une expédition adjacente. Le joueur contrôlant le mercenaire ciblé peut en annuler l'effet en défaussant un jeton Défense de son expédition. Dans ce cas, défaussez aussi le traquenard annulé. Les talents Défense ne permettent pas d'annuler un traquenard.

Certains traquenards affectent des dés d'Attaque à d'autres mercenaires. Ils sont résolus à l'étape *Bataille contre le monstre*. Quand le monstre attaque, avant de lancer ses dés, le joueur peut affecter 1 ou 2 dés d'attaque contre le mercenaire ciblé par le traquenard. Lancez de suite ces dés et appliquez les touches (Le mercenaire peut se défendre y compris en défaussant des dés de Magie avant le lancer).

Les autres traquenards permettent de voler des dés sur une expédition adjacente. Pour cela, retirez les dés ciblés (ou autant que vous pouvez) et placez-les sur le jeton Traquenard. Il n'est pas possible de voler des dés sur un piège renforcé.

Une fois que le joueur contrôlant le mercenaire de la première expédition a fini de révéler ses jetons Piège (ou ne souhaite pas en révéler plus), le joueur de l'expédition suivante fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs présents dans la zone active aient eu l'opportunité de révéler leurs pièges.

Règles optionnelles

Faveur de la reine

A la fin du premier tour, retournez la tuile Premier joueur sur sa face B, elle sera utilisée pour le reste de la partie. Le joueur recevant la **faveur de la reine**, peut, lors de la phase Préparation des réserves de dés, prendre :

un dé (Force, Magie ou Persuasion) *et*

une des options suivantes : une potion ou un venin, *ou* un jeton Défense, ou 2 pièces d'or.

Plus de monstres

Vous pouvez augmenter le nombre de monstres à combattre: piochez une carte Monstre en phase Préparation des réserves de dés des tours 2, 4 et 6 que vous placez aux *Portes de la Citadelle*. Si un monstre y est déjà présent, ignorez cette étape.

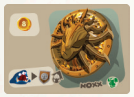
Un monstre arrivant par cette mécanique ne provoque de la **panique** que s'il n'a pas été battu à la fin du tour.

CAPACITÉ DES ÉQUIPEMENTS (UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR)

KRAKHEN
Vous pouvez relancer 2 dés de Magie de l'expédition.

KEDAVRA
Quand vous tentez de conquérir une Région, ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Magie de l'expédition.

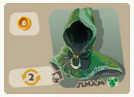
MORTIS
Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Magie de l'expédition.



NOXX
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre (Il n'est pas efficace contre les traquenards).

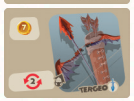
PUGNOR
Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Force de l'expédition.

RASHNEK
Une fois par tour, quand vous activez la Mine gagnez 2 pièces d'or.



SLHAM
Lors de la phase Aventure, vous pouvez lancer à nouveau 2 dés de Persuasion de l'expédition.

SLYZOR
Quand vous tentez de capturer ou d'éliminer un monstre, ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Force.

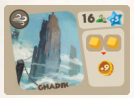


TERGEO
Vous pouvez relancer 2 dés de Force de l'expédition.

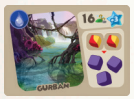
TURZOKS
Une fois par tour, obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour l'achat de pièges. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.

CAPACITÉS DES RÉGIONS (UTILISER LA CAPACITÉ D'UNE RÉGION EST UNE ACTION)

AL-DAHN
Déployez un dé de Force pour obtenir un jeton Butin parmi ceux disponibles. Complétez l'emplacement vide.

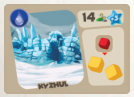


GHADIK
Déployez 2 dés de Persuasion pour obtenir 9 pièces d'or.



GURBAN
Déployez 2 dés de Force, 2 dés de Persuasion ou un de chaque pour obtenir 3 dés de Magie à utiliser ce tour-ci.

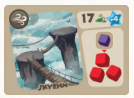
KALE
Déployez un dé de magie pour obtenir 3 jetons Potion.



KYZHUL
Déployez un dé de Force pour obtenir 2 dés de Persuasion à utiliser ce tour-ci.

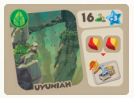
NEGUERIA
Déployez un dé de Force, un dé de Magie et un dé de Persuasion pour gagner 2 points de gloire.

RYNIA
Déployez 2 dés de Force pour recruter gratuitement un mercenaire à la Taverne.



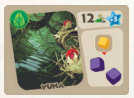
SKYEHN
Déployez un dé de Magie pour obtenir 3 dés de Force à utiliser ce tour-ci.

THAKLAN
Déployez 2 dés de Force, 2 dés de Magie ou un de chaque pour obtenir 3 dés de Persuasion à utiliser ce tour-ci.



UYUNIAH
Déployez 2 dés de Force, 2 dés de Persuasion ou un de chaque pour obtenir gratuitement un équipement du Bazar.

WAHIBAH
Déployez un dé de magie pour obtenir 3 jetons Défense.



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

PIÈGES

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

Placez un dé de Force issu de la réserve sur le piège. Il est protégé contre les traquenards.

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

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

Ajoutez 3 au résultat de chaque dé de Force de l'expédition.

Placez 2 dés de Force issus de la réserve sur le piège.

Placez 2 dés de Force issus de la réserve sur le piège. Ils sont protégés contre les traquenards.

Placez 3 dés de Force issus de la réserve sur le piège.

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

Placez un dé de Magie issu de la réserve sur le piège. Il est protégé contre les traquenards.

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

Ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Magie de l'expédition.

Placez 2 dés de Magie issus de la réserve sur le piège.

Placez 2 dés de Magie issus de la réserve sur le piège. Ils sont protégés contre les traquenards.

Placez 3 dés de Magie issus de la réserve sur le piège.

Lors de l'attaque d'un monstre, ajoutez 4 au total de votre lancer.

Lors de l'attaque d'un monstre, ajoutez 6 au total de votre lancer.

Lors de l'attaque d'un monstre, ajoutez 8 au total de votre lancer.

TRAQUENARDS

Volez un dé de Magie à un mercenaire d'une expédition adjacente.

Volez jusqu'à 2 dés de Magie à un mercenaire d'une expédition adjacente.

Volez un dé de Force à un mercenaire d'une expédition adjacente.

Volez jusqu'à 2 dés de Force à un mercenaire d'une expédition adjacente.

Volez un dé de Magie ou de Force à un mercenaire d'une expédition adjacente.

Volez jusqu'à 2 dés à un mercenaire d'une expédition adjacente. (Uniquement des dés de Magie ou de Force).

Un dé d'Attaque attaquera un mercenaire d'une expédition adjacente au lieu de vous attaquer. Lancez ce dé en premier.

2 dés d'Attaque attaqueront un mercenaire d'une expédition adjacente au lieu de vous attaquer. Lancez ces dés en premier.

BUTIN

Défaussez-le pour gagner 4 points de gloire lors de la conquête d'une région.

Défaussez-le pour gagner 4 points de gloire lors de l'élimination d'un monstre.

Défaussez-le pour gagner 3 points de gloire lors de la capture d'un monstre.

Défaussez-le pour relancer un dé de Magie ou de Force. Opération répétable 4 fois.

Il représente un trophée de 3. Vous pouvez le défausser pour gagner 15 pièces d'or.

Défaussez-le pour ajouter 6 à votre lancer pour tenter d'éliminer un monstre. (Pas pour la capture).

Défaussez-le pour gagner 2 jetons Potion et 2 jetons Venin.

Défaussez-le pour gagner 6 pièces d'or, un jeton Défense et un jeton Potion.

Défaussez-le avec un dé de Persuasion et prenez 3 dés de Magie. (Pas une action, phase Déploiement uniquement).

Défaussez-le avec un désde Magie et prenez 3 dés de Force. (Pas une action, phase Déploiement uniquement).

Défaussez-le pour ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Magie d'une expédition.

Défaussez-le pour gagner 12 pièces d'or.

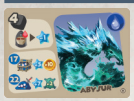
Défaussez-le pour gagner 10 pièces d'or.

Défaussez-le pour relancer un dé de Magie. Opération répétable 3 fois.

Défaussez-le pour recruter gratuitement un mercenaire à la Taverne.

Défaussez-le pour ajoutez 2 au résultat de chaque dé de Force d'une expédition.

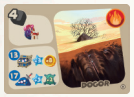
POUVOIRS DES MONSTRES



ABYSUR
Si ce monstre blesse votre mercenaire, vous perdez un point de gloire.

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

CARIBDIS
Vous ne pouvez pas utiliser d'équipement de type **Arme** contre ce monstre.



DOGOR
Quand vous piochez ce monstre, placez-le aux *Portes de la Citadelle*, si un monstre est présent, il le remplace. Piochez un nouveau monstre pour la région.

GATOR
Vous ne pouvez pas utiliser de potion ou de venin contre ce monstre.

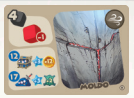
GORGOSH
Vous ne pouvez pas utiliser de talent Défense contre ce monstre. Mais vous pouvez toujours utiliser les jetons Défense.

KORCKO
Si ce monstre est tué, il inflige une ultime touche à tous les mercenaires de la région, incluant l'expédition active. Il est possible de se défendre contre cette touche.

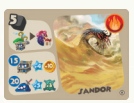
KRINX
Si ce monstre est présent aux *Portes de la Citadelle*, il provoque deux fois plus de panique. Lors de la phase Nettoyage, piochez 2 jetons panique au lieu d'un.

KRUNN
Si ce monstre est tué, il inflige une ultime touche à tous les mercenaires de la région, incluant l'expédition active. Il est possible de se défendre contre cette touche.

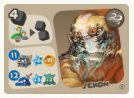
KRUSHUS
Soustrayez 1 au résultat de chaque dé de Magie de l'expédition du mercenaire attaquant.



MOLDO
L'attaque du monstre inflige 2 touches en plus du résultat de son lancer de dés. Vous pouvez vous défendre contre ces touches.



SANDOR
Si ce monstre est capturé dans une région, il s'échappe aux *Portes de la Citadelle*. S'il est capturé aux *Portes de la Citadelle*, défaussez-le.



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

SNAGUS
L'attaque du monstre inflige une touche en plus du résultat de son lancer de dés. Vous pouvez vous défendre contre cette touche.

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

SPORUS
Lors de chacune des attaques du monstre, lancez un dé d'Attaque supplémentaire contre tous les mercenaires présents dans la région, incluant l'expédition active.

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

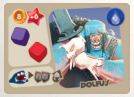
TRONS
Si ce monstre est présent aux *Portes de la Citadelle*, il obtient 3 dés d'Attaque supplémentaires.

TURFUS
Vous avez besoin de 2 pièges au lieu d'un pour capturer ce monstre.

WARKORS
L'attaque du monstre inflige une touche en plus du résultat de son lancer de dés. Vous pouvez vous défendre contre cette touche.

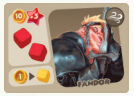
TALENTS DES MERCENAIRES (UTILISABLE UNE FOIS PAR TOUR)

DALINA
Vous pouvez stocker 3 pièges supplémentaires sur votre plateau.



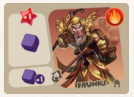
DOLFUS
Attribue 2 talents Défense utilisables contre l'attaque d'un monstre (Ils ne sont pas efficaces contre les traquenards).

DRAPIS
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre (Il n'est pas efficace contre les traquenards).



FANDOR
Une fois par tour, payez 1 pièce d'or pour obtenir un dé de Persuasion. Non utilisable si le mercenaire est en expédition.

FROSTOR
Une fois par tour, obtenez gratuitement un jeton Potion ou Venin et placez-le sur votre plateau.



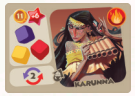
FRUNKS
Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Magie de son expédition.

GEAS
Ajoutez 3 au total de votre lancer quand vous tentez de conquérir une Région.

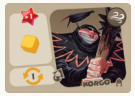
GINOVA
Un dé d'Attaque attaquera le mercenaire d'une expédition adjacente au lieu de vous attaquer. Lancez ce dé en premier.

GUSTER
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre avec une affinité **Jungle** ou **Air** (Il n'est pas efficace contre les traquenards).

KAKRON
Vous pouvez relancer un dé de Force de son expédition.

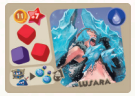


KARUNNA
Relancez jusqu'à 2 dés de son expédition. Limité aux dés de Force et/ou de Magie. Possibilité de relancer 2 fois le même dé.



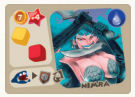
KORGO
Vous pouvez relancer un dé de Persuasion présent sur votre expédition. (Utilisable uniquement sur les missions).

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

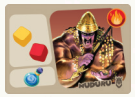


LUSARA
Après la capture ou l'élimination d'un monstre, gagnez 2 jetons Potion.

NAIALA
Ajoutez 3 au total de votre lancer quand vous tentez d'éliminer un monstre. (Ne fonctionne pas pour la capture).



NIMRA
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre (Il n'est pas efficace contre les traquenards).

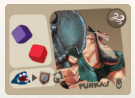


NUDURU
Une fois par tour, obtenez gratuitement un jeton Potion et placez-le sur votre plateau.

PARSAS
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre avec une affinité **Eau** ou **Jungle** (Il n'est pas efficace contre les traquenards).

POISSEN
Ajoutez 2 au total de votre lancer quand vous tentez d'éliminer un monstre. (Ne fonctionne pas pour la capture).

PUARGH
Lors de la capture d'un monstre, gagnez un point de gloire.



PURKAS
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre (Il n'est pas efficace contre les traquenards).

SARUNA
Ne requiert pas de piège pour capturer le monstre.

SCKRAT
Relancez jusqu'à 2 dés de Force de son expédition.

SHANDEE
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre avec une affinité **Eau** ou **Feu** (Il n'est pas efficace contre les traquenards).

TAROA
Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Force de son expédition.

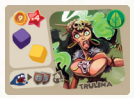
TARON
Une fois par tour, quand vous activez la *Mine* gagnez 2 pièces d'or.

TIMBULU
Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Force de son expédition.

TORKO
Ajoutez 3 au total de votre lancer quand vous tentez de capturer un monstre. (Ne fonctionne pas pour l'élimination).

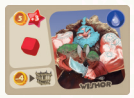
TORTOCK
Ajoutez 1 au total de votre lancer quand vous tentez de capturer un monstre. (Ne fonctionne pas pour l'élimination).

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

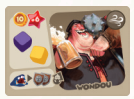


TRULINA
Attribue 2 talents Défense utilisables contre l'attaque d'un monstre (Ils ne sont pas efficaces contre les traquenards).

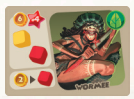
VAIDALA
Une fois par tour, vous obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour recruter un mercenaire. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.



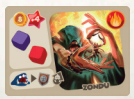
WISHOR
Une fois par tour, vous obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour l'achat de pièges. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.



WONDOU
Attribue 2 talents Défense utilisables contre l'attaque d'un monstre (Ils ne sont pas efficaces contre les traquenards).



WORMEE
Une fois par tour, payez 2 pièces d'or pour obtenir un dé de Force. Non utilisable si le mercenaire est en expédition.



ZONDU
Attribue un talent Défense utilisable contre l'attaque d'un monstre (Il n'est pas efficace contre les traquenards).