

MONSTER LANDS

LIVRET DE RÈGLES



UN JEU DE



GORKA MATA - VICTOR FERNÁNDEZ - SERGI SOLÉ - DANIEL SCHLOESSER

APERÇU DU JEU	2
MATÉRIEL.....	3
MISE EN PLACE	4
MISE EN PLACE DU PLATEAU DE CLAN.....	6
CONCEPTS DE BASE	6
GLOIRE ET RÉPUTATION.....	6
MEMBRES DU CLAN (MERCENAIRES).....	6
LES DÉS.....	7
DÉROULEMENT DU JEU.....	7
PHASE PRÉPARATION DES RÉSERVES DE DÉS	7
PHASE DÉPLOIEMENT	8
LA CITADELLE ET SES BÂTIMENTS.....	8
L'EXTÉRIEUR.....	12
DÉPLOIEMENT DANS UNE RÉGION CONQUISE.....	13
PHASE AVENTURE (RÉSOLUTION DE LA ZONE EXTÉRIEUR)	15
MISSIONS.....	16
BATAILLES DANS LES RÉGIONS.....	16
DÉFENSE DE LA CITADELLE.....	20
PHASE NETTOYAGE	20
DÉCOMPTE ET VICTOIRE	21
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	22
RÈGLES OPTIONNELLES	22
CONSEILS STRATÉGIQUES	23
ANNEXE I MODULE TRAQUENARD	23
ANNEXE II MODE SOLO	24
MISE EN PLACE.....	24
MODE CLASSIQUE VERSUS MODE CAMPAGNE.....	24
SIMULER MAHALA.....	25
LIVRET DE SCÉNARIOS DU MODE SOLO.....	26
ANNEXE III- LISTE DES COMPOSANTS	27
LES JETONS PIÈGE.....	27
LES JETONS TRAQUENARD.....	27
LES JETONS BUTIN.....	27
LES CARTES MONSTRE.....	28
LES CARTES MERCENAIRE.....	29
LES CARTES ÉQUIPEMENT.....	30
LES CARTES RÉGION.....	31
AIDE DE JEU	32

LA REINE GIMELDA EST DÉSESPÉRÉE!

APRÈS QUE SES TERRES SONT TOMBÉES AUX MAINS DE MONSTRES MARAUDEURS, ELLE S'EST RETRANCHÉE DERRIÈRE LES MURS DE LA CITADELLE DES TERRES DE LA DISCORDE. PAR LE PASSÉ, LA REINE RÉGNAIT SUR UN FIER ROYAUME AUX LUXURIANTES TERRES DE FEU, D'EAU, D'AIR ET DE JUNGLE. MAINTENANT, TOUT CELA N'EST PLUS QUE DÉSOLATION.

AVEC LA CHUTE DE MODHELM ET LA MORT DU ROI BÖDAGARD, TUÉ PAR LES MONSTRES QUI PROGRESSENT SANS CESSER, ELLE EST CONTRAINTE À DES MESURES DRASTIQUES : ELLE PROMET LA COURONNE AU CLAN DE GUERRIERS QUI FERA JUSTICE EN CAPTURANT OU ÉLIMINANT CES MONSTRES, MAIS AUSSI EN REPRENANT SES TERRES PERDUES.

SON PRÉVÔT A ÉLABORÉ UN PLAN POUR MESURER LE SUCCÈS DE CES CLANS IMPATIENTS, CAR UN SEUL D'ENTRE EUX POURRA RÉCLAMER LA COURONNE.

APERÇU DU JEU

Le royaume est envahi par des monstres, la Citadelle est le dernier bastion de résistance. Vous allez endosser le rôle du chef d'un petit clan de féroces guerriers en quête de gloire, en compétition pour la couronne des Terres de la Discorde. Vous fréquenterez les échoppes de la Citadelle. Vous voyagerez à l'extérieur de la Citadelle où vous combattrez les monstres et reconquerez les terres pour la Reine.

A la fin de la partie, la couronne sera remise au clan ayant le plus de points de victoire : celui qui aura acquis le plus de gloire, de réputation, et d'autres éléments enrichissant le jeu. La récompense la plus importante est la gloire; pour la gagner, vous devrez quitter la sécurité de la citadelle et accomplir des missions, tuer ou capturer des monstres et conquérir des terres.

Vous utiliserez vos dés pour effectuer des actions au travers d'une mécanique de "placement d'ouvriers". Dans la Citadelle, vos dés permettront d'améliorer votre clan, d'acquérir de l'équipement, des boucliers, des potions, d'engager des mercenaires et plus encore. L'ordre de vos actions et le type de dé utilisé auront un effet aussi bien sur vous que sur les autres joueurs.

À l'extérieur, vos dés deviendront vos moyens de combattre. Vous les lancerez pour effectuer des missions, pour affronter des monstres ou pour conquérir des terres. Vous aurez de multiples possibilités pour manipuler le résultat de vos dés afin d'augmenter vos chances de réussite.

Vous ne pouvez pas simplement vous en remettre à la chance pour vous emparer de la couronne. Vous allez devoir gérer astucieusement vos ressources et bien vous préparer pour réussir.

Avez-vous ce qu'il faut pour vous emparer de la couronne ?



MATÉRIEL

CE LIVRET DE RÈGLES

1 PLATEAU DE JEU



94 CARTES

8 cartes Membre initial de clan



28 cartes Mercenaire



8 cartes Novice



Deck Monstre : 20 cartes Monstre (8 cartes de rang A et 12 cartes de rang B)



Deck Équipement : 18 cartes Équipement



Deck Région : 12 cartes Région



4 PLATEAUX DE CLAN



259 JETONS

4 marqueurs Réputation



4 marqueurs Gloire



36 jetons Mercenaire



64 jetons Piège



20 jetons Défense



55 Pièces d'or



16 jetons Potion



16 jetons Venin



16 jetons Butin



1 marqueur recto-verso : Premier joueur



1 marqueur Tour



6 tuiles recto-verso : Liste des expéditions



1 tuile recto-verso : Piste des tours



7 jetons Panique



12 tuiles recto-verso Mission



1 SAC MISSION



80 DÉS À 6 FACES

32 dés de Force : Rouge



22 dés de Magie : Violet



18 dés de Persuasion : Jaune



8 dés d'Attaque des monstres : Noir



MISE EN PLACE



MONSTER LANDS offre plusieurs niveaux de difficulté ainsi que la possibilité de jouer avec ou sans le module Traquenard. Suivez les instructions suivantes pour commencer une partie en difficulté "Tutoriel" sans le module Traquenard. Voir en page 22 pour plus de détails si vous souhaitez jouer avec un niveau de difficulté supérieur et en annexe I (page 23) pour inclure le module Traquenard. Pour jouer une partie avec la variante solitaire, référez-vous à l'annexe II (page 24).

Pour vous aider à placer les différents éléments du jeu, référez-vous à l'illustration du plateau ci-dessus :

(A) Placez le plateau au centre de la table.

La Citadelle : Dans la Citadelle se trouvent 7 bâtiments : le Repère du chasseur, le Laboratoire de l'alchimiste, la Taverne, l'Armurerie, la Boutique du prêteur sur gage, le Bazar et la Mine.


L'Extérieur est divisé en 3 parties distinctes : les Missions au centre, les Régions (à gauche et à droite des Missions), et les Portes de la Citadelle. Il y a aussi un emplacement pour les jetons Butin.

Emplacements des cartes : Les bords colorés du plateau représentent les emplacements des cartes. Laissez assez de place autour du plateau pour ajouter celles-ci.

Premièrement, préparez la Citadelle :

(B) Prenez les 8 cartes Novice (Novicius), il s'agit des mercenaires avec le symbole : Fronde. Formez une pile face visible avec les 8 cartes Novice dans l'emplacement en dessous de la Taverne. Tant qu'ils n'ont pas tous été recrutés, il y aura toujours un novice souhaitant rejoindre votre clan.





C Mélangez les **cartes Mercenaire** (28 cartes) pour former une pile placée face cachée à proximité du plateau comme indiqué ci-dessus. Puis, piochez 4 cartes Mercenaire : il s'agit des mercenaires disponibles à l'embauche, placez-les face visible dans les emplacements prévus à la Taverne, à gauche du plateau. Parmi les mercenaires présents au début de la partie, 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.

D Placez les **28 jetons Mercenaire** à proximité de la Taverne, à utiliser quand un mercenaire est recruté. Sélectionnez les jetons Mercenaire des 4 mercenaires présents à la Taverne et placez-les sur leur carte Mercenaire respective.

E Prenez les **64 jetons Piège**. Chacun d'eux a d'un côté le symbole Piège et de l'autre l'effet du piège.



Il existe 4 types de pièges :

Les Pièges initiaux (avec le symbole ) , les Pièges renforcés (avec le symbole ) , les Traquenards (avec un fond marron), et les Pièges classiques (tout le reste).

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 à proximité du plateau. **Piochez 6 jetons** et placez-les face visible dans les emplacements prévus au **Repère du chasseur** de manière à ce que leur effet et leur coût soient visibles.

F Mélangez les **cartes Équipement** (18 cartes) pour former une pile et placez-la face cachée en bas du plateau. Piochez 3 cartes Équipement et placez-les face visible en bas du Bazar pour constituer l'offre initiale.

Puis **préparez l'Extérieur** :

G Sélectionnez uniquement les cartes Monstre de rang A, mélangez-les. Piochez-en 2 et placez-les face visible dans les emplacements prévus. Il s'agit des monstres présents pour le premier tour, chacun d'eux défend la région qu'il occupe.

H Préparez la pioche de **cartes Monstre** en mélangeant les cartes restantes de rang A avec celles de rang B et placez-la, face cachée, en haut du plateau.

I Mélangez les **cartes Région** (12 cartes) pour former une pile et placez-la face cachée en haut du plateau, à côté de la pioche des monstres. Piochez 2 cartes et placez-les face visible dans les emplacements verts prévus pour les régions. Il s'agit des régions présentes pour le premier tour.

J Mélangez les tuiles **Liste des expéditions** (6 tuiles recto-verso) et placez-en 2 aléatoirement sur les emplacements indiqués, en bas des cartes Région. **Une tuile Liste des expéditions est liée à la région** sous laquelle elle se trouve, elle est changée quand la région change.

Note : 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 A.

K Mélangez les **16 jetons Butin** et placez-les face cachée à proximité du plateau. Piochez 4 jetons Butin et placez-les face visible dans l'emplacement prévu entre les Régions.

L Placez les **12 tuiles Mission** dans le Sac Mission. Piochez 2 tuiles Mission. 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. Il s'agit des missions présentes pour le premier tour.



Préparez la réserve générale et soyez prêts à commencer :

M Placez la tuile Piste des tours sur sa face A au dessus de la piste des tours du plateau.

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

O Placez les **dés rouges, violets et jaunes** à proximité du plateau. Ils forment la réserve générale qui sert à compléter la réserve de dés de votre clan. Placez aussi les **dés noirs** à proximité, qui seront utilisés pour résoudre les attaques des monstres.



P Séparez les jetons : **Pièces d'or, Défense, Potion, Venin**. Ils forment une réserve qui servira en cours de partie.

Q Mélangez les **7 jetons Panique** et formez une pile face cachée. Placez cette pile dans l'emplacement prévu aux Portes de la Citadelle.

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



PREMIER JOUEUR? HUH?! DONNEZ-LE MOI !! A MOI !!! JE LE VEUX !!

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE CLAN

Chaque joueur suit les instructions suivantes :

- (A) Prenez un **Plateau de clan** et placez-le en face de vous.
- (B) Prenez **2 cartes Membre initial 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. Rangez dans la boîte les plateaux de clan et les cartes Membre initial de clan non utilisés.
- (C) Chaque leader et chaque mercenaire ont un **jeton Mercenaire** associé. Cherchez les jetons associés à vos membres initiaux et placez-les sur leurs cartes respectives.

Rangez dans la boîte les jetons Mercenaire des membres initiaux non utilisés.

- (D) Votre leader vous apporte 5 points de gloire pour débiter, placez le **marqueur bleu Gloire** sur le 5 de la piste de progression du clan.



- (E) Votre leader vous offre en début de partie **7 pièces d'or** et un **piège initial** reconnaissable à l'aide du symbole Leader. Prenez-les immédiatement et placez-les sur votre plateau. Rangez les pièges initiaux non utilisés dans la boîte.



- (F) Votre mercenaire initial a une réputation de 1, placez le **marqueur rouge Réputation** sur le 1.



CONCEPTS DE BASE

AH, VOUS AVEZ HÂTE DE COMPOSER VOTRE CLAN ET DE VOUS JETER DANS LA BATAILLE ? EXCELLENT ! MAIS PATIENCE, VOUS DEVEZ D'ABORD APPRENDRE LES BASES.

GLOIRE ET RÉPUTATION

Votre gloire et votre réputation sont suivies sur la piste de progression de votre plateau de clan.

Les points de **gloire** de votre clan représentent sa grandeur et sa renommée aux quatre coins des Terres de la Discorde. A chaque fois que vous capturez des monstres, que vous en éliminez, que vous reprenez des terres ou que vous menez à bien des missions, le prévôt de la reine vous accorde des points de gloire.

Les **points de gloire** sont suivis à l'aide du marqueur Gloire (bleu), sur la piste de progression du clan. Si à la fin du tour, vous atteignez 30 points de gloire ou plus, annoncez-le aux autres joueurs car cela déclenche la fin de la partie.

Les **points de réputation** sont suivis à l'aide du marqueur Réputation (rouge) sur la piste de progression du clan. Votre réputation est égale à la somme de la réputation de tous les mercenaires de votre clan.

À la fin de la partie, vos points de gloire et vos points de réputation sont convertis en points de victoire, faites en sorte d'en obtenir un maximum de chaque.

MEMBRES DU CLAN (MERCENAIRES)

Les membres de votre clan sont la clé de votre succès, ils vous procurent des dés qui vous permettront d'effectuer des actions. De plus, vous pourrez utiliser leur talent pour effectuer des actions supplémentaires ou d'influer positivement sur le résultat de vos actions

Votre leader initial est toujours considéré comme un mercenaire sauf que contrairement aux autres mercenaires, il n'a pas de réputation (en réalité, personne ne le connaît vraiment).

CARTES MERCENAIRE



- (A) Nom.
- (B) Symbole Affinité.
- (C) Coût de recrutement.
- (D) Réputation.
- (E) Contribution.
- (F) Talent.
- (G) Symbole Extérieur.

MANIPULATION DES DÉS

Les dés ne servent pas uniquement à faire des actions dans la Citadelle, ils sont aussi utilisés pour les aventures à l'Extérieur de la Citadelle. Vous ne pouvez pas simplement vous en remettre à la chance pour combattre, faites en sorte d'utiliser tous les moyens à votre disposition pour influencer votre chance. Talents des mercenaires, pièges, venins et équipements adéquats vous permettent de modifier le résultat d'un lancer de dés, de relancer des dés ou d'en ajouter au cours du combat.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **MONSTER LANDS** dure 6 tours maximum. Chaque tour est composé de 4 phases jouées dans l'ordre suivant :

1. Phase Préparation des réserves de dés
2. Phase Déploiement
3. Phase Aventure
4. Phase Nettoyage

La partie se termine à la fin du sixième tour ou si à la fin d'un tour la gloire d'un joueur est supérieure ou égale à 30.

PHASE PRÉPARATION DES RÉSERVES DE DÉS

Pour préparer leur réserve de dés, les joueurs vérifient les dés qu'ils ont obtenus à partir des sources suivantes :

- Contributions du leader et des mercenaires.
- Dés bonus liés à la gloire courante du joueur.
 - 1-10 points de gloire:
 - 11-20 points de gloire:
 - 21-30 points de gloire:

Prenez tous les dés auxquels vous avez droit et placez-les à proximité de votre plateau. Avec vos mercenaires initiaux et la position de votre marqueur Gloire, vous commencez la partie avec 2 dés de Force, un dé de Persuasion et un dé de Magie.

Lancez vos dés de Persuasion . Ne lancez pas les autres dés pour le moment.

LES DÉS

La Réserve de dés du clan : Votre réserve de dés est constituée de tous les dés fournis par vos mercenaires ainsi que des dés bonus liés à la gloire de votre clan. À chaque action vous poserez vos dés sur les emplacements prévus sur le plateau de jeu. Par conséquent plus vous avez de dés dans votre réserve, plus vous pouvez faire d'actions au cours d'un tour. Une fois qu'un dé occupe un emplacement du plateau, aucun autre dé ne peut y être placé jusqu'à la fin du tour.

Chaque mercenaire nouvellement recruté vous permet d'ajouter immédiatement des dés à votre réserve.

Il existe 3 types de dés de couleurs différentes :

Dés de **Force** (Rouge): Ces dés n'ont pas de capacité particulière, par contre ils sont les plus faciles à acquérir et à manipuler.

Dés de **Magie** (Violet): Ces dés ont la capacité, pendant un combat contre un monstre, de diminuer son attaque. Les dés de Magie peuvent aussi être utilisés pour créer des potions et des venins au Laboratoire de l'alchimiste.

Dés de **Persuasion** (Jaune): Ces dés sont utilisés dans certains bâtiments de la Citadelle pour obtenir une réduction, qui symbolise vos compétences de marchandage.

Le fonctionnement des dés est détaillé en page 9.

PHASE DÉPLOIEMENT


Le joueur qui a le marqueur Premier joueur commence, puis dans le sens horaire chaque joueur effectue à son tour une seule action. Ensuite, le premier joueur effectue une seconde action et ainsi de suite.

Lors de votre tour, vous devez effectuer une de ces trois actions :

- Déployer vos dés à la Citadelle
- Déployer vos dés à l'Extérieur
- Déployer vos dés sur une région conquise

Si lors de votre tour, vous n'avez plus de dé disponible dans votre réserve, vous devez passer votre tour. Vous n'êtes pas autorisé à passer votre tour tant que vous avez des dés dans votre réserve de dés. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs soient à court de dés et aient passé leur tour.

Certaines cartes ou jetons ont un talent qui permet de convertir des dés. Vous pouvez convertir un dé d'une couleur spécifique en un ou plusieurs dés d'une autre couleur pouvant vous être plus utile. Pour cette conversion, placez le dé sur la carte ou le jeton et prenez dans la réserve générale un ou plusieurs dés des couleurs indiquées.

Une action consiste simplement à placer ("déployer") un ou plusieurs dés dans un emplacement disponible du plateau ou sur les régions conquises. Les emplacements avec le symbole  ne sont pas disponibles lors d'une partie à 2 joueurs.

La Citadelle : Vous déployez des dés dans les bâtiments de la Citadelle pour en tirer un avantage. Par exemple, vous pouvez obtenir des pièces d'or à la Mine, des potions et des venins au Laboratoire de l'alchimiste, recruter de nouveaux mercenaires à la Taverne, etc. Les règles concernant le déploiement à la Citadelle sont détaillées de la page 8 à la page 12.

L'Extérieur : Vous envoyez, en déployant des dés, vos mercenaires en expédition dans les Régions et sur des Missions. Ils devront combattre les monstres, conquérir les régions, ou réaliser des missions. Si un monstre est présent aux Portes de la Citadelle, vous pouvez aussi y déployer des dés afin de protéger la Citadelle. Les règles concernant le déploiement à l'Extérieur sont détaillées de la page 12 à la page 15.

Régions conquises : Vous déployez les dés indiqués sur la carte Région que vous avez conquise pour en obtenir les bénéfices indiqués. Leur fonctionnement est détaillé en page 15.



TALENTS ET CAPACITÉS

Tous les mercenaires ont un talent spécifique. Ils peuvent aussi s'équiper des objets du Bazar, ceux-ci leur apportent de nouvelles capacités qui s'ajoutent à leur talent.



Chaque talent ainsi que chaque capacité ne peut être utilisé **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. Tous les autres talents **peuvent** être utilisés au cours de la phase Déploiement. Phase.



SYMBOLE
EXTÉRIEUR

LA CITADELLE ET SES BÂTIMENTS

Il existe 3 types d'emplacements de dés :

- Les emplacements simples qui requièrent exactement un dé.
- Les emplacements doubles (la Mine) qui requièrent exactement 2 dés.
- L'emplacement Illimité (la Boutique du prêteur sur gage), dont le nombre de dés autorisés n'est pas limité.

Vous pouvez uniquement déployer des dés dans un emplacement vide et du type indiqué sur le bâtiment. Une fois les dés placés, vous **bénéficiez immédiatement de ce que vous offre l'emplacement.**

Par exemple, placez 2 dés de Force sur un emplacement vide de la Mine pour recevoir immédiatement 6 pièces d'or.



Un bâtiment ne peut pas être utilisé si tous ses emplacements sont occupés. La seule exception est la Boutique du prêteur sur gage car elle n'a pas de limite sur le nombre de dés qu'elle peut accueillir au cours d'un tour et au cours d'une action.

Dans certains bâtiments (le Repère du chasseur, la Taverne, l'Armurerie et le Bazar), vous devez aussi payer un coût en pièces d'or en fonction du mercenaire ou de la ressource que vous souhaitez acquérir. Si vous n'avez pas la somme nécessaire à un achat, vous ne pouvez pas déployer vos dés pour effectuer l'action. Cependant, utiliser un dé de Persuasion dans ces bâtiments, vous permet d'obtenir une réduction.

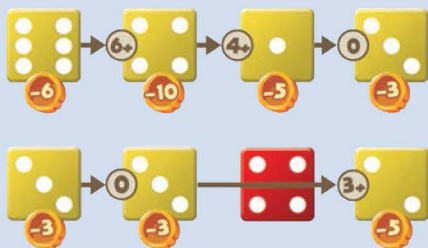
Quand vous placez des dés au Repère du chasseur, à la Taverne, à l'Armurerie ou au Bazar, vous devez les placer sur le premier emplacement vide à partir de la gauche pour garder l'ordre d'utilisation des dés de Persuasion.

LES DÉS DE PERSUASION

Les dés de Persuasion offrent un rabais non négligeable. Le montant de cette réduction dépend de la valeur du dé ainsi que du dé de Persuasion joué précédemment dans le même lieu au cours du même tour.

Si votre dé de Persuasion est le **premier dé de Persuasion placé dans ce lieu** la réduction est égale à la valeur du dé. Réduire le coût de l'action de cette valeur.

Si votre dé de Persuasion n'est pas le premier dans ce lieu, comparez sa valeur avec le dé de Persuasion précédemment placé : **Si la valeur de votre dé est strictement inférieure, la réduction est égale à la somme des 2 dés**, si ce n'est pas le cas, elle est uniquement égale à la valeur de votre dé. Comparez uniquement avec le dernier dé de Persuasion placé, les précédents n'ont pas d'importance. Ignorez aussi les dés non jaunes placés entre votre dé et le dernier dé jaune.



Quelle que soit la réduction, le **coût minimum d'une action d'achat est toujours de 1** (Vous pouvez manipuler les vendeurs mais rien n'est gratuit).

A l'Extérieur de la Citadelle, les dés de Persuasion peuvent seulement être placés sur certaines Missions et **sont relancés** au moment de l'activation de l'expédition où ils se trouvent.

ASTUCE

Observez bien les dés de Persuasion des autres joueurs avant de placer un des vôtres, les autres joueurs pourraient tirer avantage de votre placement. Une valeur élevée vous offre une bonne réduction, mais elle peut offrir une réduction encore meilleure au joueur suivant. D'un autre côté, essayez d'être le premier pour acheter les meilleurs objets.

EXEMPLE

Au premier tour, Nathalie a un dé de Persuasion. Au début du tour, elle obtient un 5 avec ce dé. Pour sa première action, elle décide d'acheter un jeton Piège pour un coût de 9 pièces d'or, elle place son dé de Persuasion dans l'emplacement le plus à gauche du Repère du chasseur et paie 4 pièces d'or pour prendre le jeton Piège souhaité car elle a appliqué une réduction de 5 qui est la valeur de son dé.

Stéphane qui est le suivant, place un dé de Force à l'emplacement suivant du Repère du chasseur et achète un piège au prix fort, sans réduction.

Maintenant, c'est le tour de Tom, il a un dé de Persuasion d'une valeur de 3. S'il l'utilise au Repère du chasseur, il peut ajouter son 3 avec le 5 de Nathalie et ainsi obtenir une généreuse réduction de 8 pièces d'or. Le dé de Force de Stéphane n'interfère pas dans le calcul de la réduction. Il décide donc de faire cette action et d'acheter 2 pièges disponibles ayant chacun un coût de 4. Comme le coût total d'une action d'achat est au minimum de 1, il doit payer une pièce d'or.

LE REPÈRE DU CHASSEUR (PIÈGES)

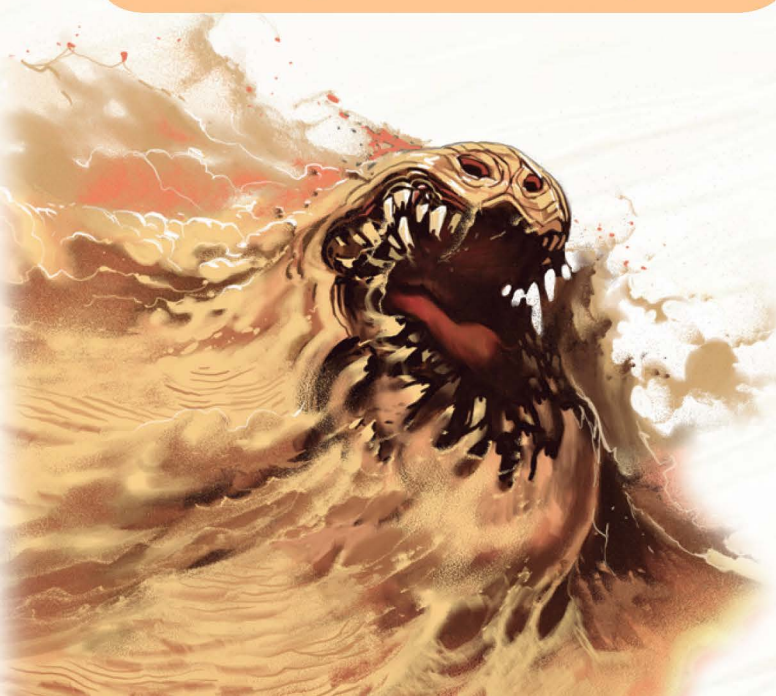
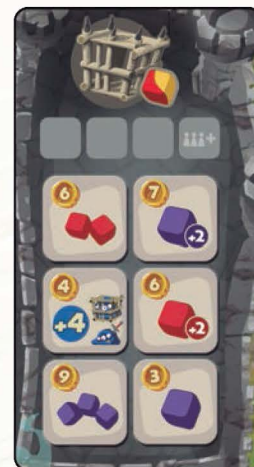
VIENS VOIR MON AMI, J'AI LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EN MATIÈRE DE PIÈGES À MONSTRE.

Avec un dé de Force ou de Persuasion, vous pouvez acheter **autant de jetons Piège que vos moyens** (pièces d'or) le permettent. Sur chaque jeton Piège est inscrit son coût en pièces d'or. Si vous utilisez un dé de Persuasion, vous pouvez appliquer la réduction sur le coût total des pièges achetés, mais ce total ne peut pas être inférieur à 1.

Chaque joueur peut stocker au **maximum 5 pièges sur son plateau** (certaines cartes peuvent modifier cette limite). Si un joueur reçoit plus de jetons Piège qu'il ne peut en garder, il doit immédiatement se défausser des jetons en trop. **Les pièges déjà déployés sur une expédition ne comptent pas** dans cette limite.

Quand un joueur visite le Repère du chasseur, il doit toujours y avoir 6 jetons Piège disponibles à l'achat. Suite aux achats du joueur, complétez les emplacements vides avec de nouveaux jetons Piège piochés dans la pile à proximité du plateau. Si au cours de la partie, les jetons Piège viennent à manquer, créez une nouvelle pile avec ceux défaussés.

Quand vous achetez un jeton Piège, placez-le face cachée sur votre plateau pour tromper vos adversaires lorsque vous l'utiliserez. Pour plus de détails sur le fonctionnement des pièges et leur capacité à atténuer le facteur chance, reportez-vous à la section Batailles dans les Régions (en page 16-19).



LE LABORATOIRE DE L'ALCHIMISTE (POTIONS & VENINS)

NOUS DÉCLINONS TOUTE RESPONSABILITÉ SUR CE QUE VOUS MÉLANGEZ DANS NOTRE LABO !

Vous pouvez déployer un dé de Magie pour gagner 3 jetons (emplacement supérieur) ou 2 jetons (emplacement inférieur) Potion et/ou Venin, combinés comme vous le souhaitez.



Chaque joueur peut stocker **jusqu'à 3 jetons Potion et 3 jetons Venin sur son plateau**. Les potions et les venins équipés sur un mercenaire affecté à une expédition ne comptent pas dans cette limite.

POTIONS & 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 Mercenaire. Les potions et les venins sont alors considérés équipés par le mercenaire pour aller affronter le monstre ; et il peut les utiliser au cours du combat.



Les potions soignent les blessures, alors que les venins ajoutent du poison à votre arme et vous confèrent un bonus de +2 lors de l'attaque contre un monstre.

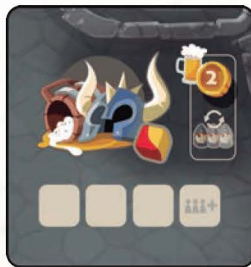
Les potions et les venins non utilisés ne sont pas perdus à la fin de la bataille.

LA TAVERNE (MERCENAIRES)

NE PRÊTEZ PAS ATTENTION À CETTE PUANTEUR. LES DOUCHES N'ONT JAMAIS ÉTÉ LE FORT DE NOS CLIENTS.

Vous pouvez déployer un dé de Force ou de Persuasion dans la Taverne pour recruter un seul des mercenaires disponibles ou un novice. Vous pouvez recruter des mercenaires de n'importe quelle affinité, indépendamment de l'affinité de vos mercenaires initiaux.

Payez le coût de recrutement indiqué sur la carte du mercenaire.



Cependant, pour recruter un mercenaire, vous devez avoir un **excès de gloire** suffisant pour l'attirer dans votre clan !

LES MERCENAIRES SONT AVIDES ET FIERES! ILS NE REJOINDRONT PAS VOTRE CLAN S'ILS NE PEUVENT PAS AVOIR LEUR PART DE GLOIRE.

EXCÈS DE GLOIRE



L'excès de gloire correspond au nombre de points qui sépare le marqueur Réputation du marqueur Gloire. Vous pouvez seulement recruter un mercenaire qui a une réputation inférieure ou égale à votre excès de gloire.

Par conséquent, si la réputation d'un mercenaire de la Taverne est supérieure à votre excès de gloire, vous ne pouvez pas le recruter.

Si votre réputation est supérieure ou égale à votre gloire, votre excès de gloire est nul et vous ne pouvez pas recruter de mercenaire.

Quand vous recrutez un mercenaire, placez la carte Mercenaire à droite de votre plateau avec vos autres mercenaires. **Ajustez immédiatement votre marqueur Réputation** sur votre piste de progression 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.**

EXEMPLE

Vous avez 20 points de gloire et 14 points de réputation, votre excès de gloire est donc de 6 (20-14). Vous souhaitez recruter Vaidala. Malgré toutes vos pièces d'or, sa réputation (7) est supérieure à votre excès de gloire, Vaidala rejette donc votre offre d'un haussement d'épaules.

Fandor est aussi disponible, ce mercenaire a un coût de 10 et une réputation (5) inférieure à votre excès de gloire. Vous dépensez une action en plaçant à la Taverne un dé de Persuasion d'une valeur de 5 et vous payez 5 pièces d'or (le coût de base 10 moins votre réduction de 5 due à votre persuasion). Votre réputation augmente de 5 (atteint 19) et vous recevez immédiatement 2 dés de Force : la contribution de Fandor à votre clan. Maintenant, il ne vous reste plus qu'un point d'excès de gloire (20 gloire - 19 réputation).

PERTE DE GLOIRE

Dans certains cas, vous pouvez perdre des points de gloire. Si votre marqueur Gloire devient inférieur à votre marqueur Réputation, le marqueur Réputation reste où il se trouve; votre marqueur Gloire peut lui être inférieur.

Jusqu'à ce que vos points de gloire augmentent, votre excès de gloire est nul, donc vous ne pouvez pas recruter de nouveau mercenaire.

Heureusement pour vous, une perte de gloire ne décourage pas vos mercenaires, ils désertent uniquement si vous n'êtes pas en mesure de les payer. (Voir page 20).

EXEMPLE

Carmen a 18 points de gloire et 17 point de réputation. Après l'échec d'une mission, elle perd 2 points de gloire. Par conséquent, son marqueur Gloire passe de 18 à 16. Son marqueur Réputation reste sur 17.

Sans compter les novices, quand un joueur visite la Taverne, il doit toujours y avoir 4 mercenaires disponibles (3 dans le mode solitaire). Suite au recrutement d'un mercenaire, complétez l'emplacement vide avec un nouveau mercenaire pioché dans la pile de cartes Mercenaire. Si au cours de la partie, les cartes Mercenaire viennent à manquer, créez une nouvelle pile avec celles défaussées.

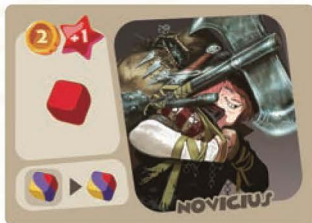
TOURNÉE GÉNÉRALE !

Après avoir déployé un dé à la Taverne, mais avant de recruter un mercenaire, vous avez la possibilité de payer 2 pièces d'or pour payer une tournée générale aux mercenaires présents à la Taverne. Ils quitteront joyeusement celle-ci, et laisseront donc leur place. Défaussez les mercenaires présents à la Taverne et piochez-en de nouveaux pour les remplacer. Ensuite, vous pourrez recruter un de ceux-ci. Cette option est importante quand vous êtes à la recherche d'un mercenaire avec une affinité particulière. Vous ne pouvez pas utiliser la réduction offerte avec votre dé de Persuasion pour réduire le coût de 2 pièces d'or de la tournée.



NOVICES (NOVICIUS)

Les novices sont abordables, ils ont un coût et une réputation faibles, et ils peuvent être d'une aide précieuse pour votre clan. Les novices contribuent avec un dé de Force, mais au cours de la phase Déploiement, leur talent permet la conversion d'un dé en un dé d'une couleur différente.



Pour activer ce talent, placez le dé à changer sur la carte Novice et prenez un dé d'une couleur différente dans la réserve générale. Laissez le dé échangé sur la carte Novice jusqu'à la phase Nettoyage, cela permet de se souvenir que vous avez déjà utilisé

ce talent. 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, cela signifie qu'ils ne peuvent pas être envoyés en expédition à l'Extérieur, ni être associés à une région conquise et n'apportent pas de point de victoire lié à l'affinité. Cependant, ils doivent être payés comme les autres mercenaires.

L'ARMURERIE (JETONS DÉFENSE)

SI TU TE FAIS TAPER, NE VIENS PAS ME DIRE QUE JE NE T'AVAIS PAS PRÉVENU !

Vous pouvez déployer un dé de Force ou de Persuasion pour obtenir jusqu'à 3 jetons Défense pour le prix de 2 pièces d'or chacun.

Chaque joueur peut stocker jusqu'à 5 jetons Défense sur son plateau. Si un joueur reçoit plus de jetons Défense qu'il ne peut en garder, il doit immédiatement se défausser des jetons en trop. Les jetons déjà déployés sur une expédition ne comptent pas dans cette limite.



TALENTS DÉFENSE VS JETONS DÉFENSE

Le talent Défense présent sur certaines cartes est limité aux attaques provenant des monstres. L'effet du talent fonctionne comme pour un jeton Défense, mais n'utilise pas d'emplacement sur l'Expédition. Un talent Défense peut-être utilisé une fois par tour, tandis que les jetons sont défaussés après leur utilisation ou lors de la phase Nettoyage. Les jetons Défense sont déployés sur les expéditions au cours de la phase Déploiement et peuvent être défaussés au cours d'un combat contre un monstre pour annuler une touche de celui-ci. Ils peuvent aussi être utilisés contre les traquenards si vous jouez avec le module Traquenard.



LA BOUTIQUE DU PRÊTEUR SUR GAGE

DES DÉS ! DES DÉS ! DES DÉS ! JE LES ACHÈTE TOUS ! AU MEILLEUR PRIX DE LA CITADELLE !

Vous pouvez dépenser autant de dés de votre réserve que vous le souhaitez pour obtenir une pièce d'or par dé.

Important ! Contrairement aux autres lieux, la Boutique du prêteur sur gage n'a pas de limite de dés placés. Tous les joueurs peuvent l'utiliser pour gagner une pièce d'or par dé déposé. Il est possible d'y déposer plusieurs dés au cours de la même action (Gain d'une pièce d'or par dé).



LE BAZAR (CARTES ÉQUIPEMENT)

LES MEILLEURS MARCHANDS DE LA CITADELLE ! VOUS TROUVEREZ ICI DE L'ÉQUIPEMENT EXCEPTIONNEL ET UNIQUE !

Vous pouvez déployer un dé de Force ou de Persuasion dans un emplacement disponible pour acheter une carte Équipement en payant son coût, si vous êtes en mesure de l'équiper comme décrit ci-dessous.

Une fois la carte Équipement achetée, elle doit être équipée à un mercenaire **non affecté** à une expédition.

Chaque mercenaire ne peut être équipé que d'une carte de chaque type.



Note : Vous pouvez échanger comme vous le souhaitez, les cartes Équipement de vos mercenaires **non affectés** (À condition de respecter la limite d'une carte de chaque type par mercenaire). Vous pouvez défausser les cartes Équipement pour libérer de la place pour d'autres. De plus, vous devez défausser les équipements non équipés.

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

LA MINE (PIÈCES D'OR)




ATTENTION! TRAVAIL DÉGRADANT! TOUT HÉROS RÉPUTÉ SE MOQUERA DE VOUS EN VOUS VOYANT RABAISSÉ À EFFECTUER CES TÂCHES.

Vous pouvez déployer un dé de Force dans un emplacement disponible à droite ou 2 dés de Force dans ceux à gauche pour extraire de l'or de la Mine. Le nombre de pièces d'or obtenu est affiché à côté de l'emplacement.



CARTES ÉQUIPEMENT



- A** Nom.
- B** Coût en or : Le nombre de pièces d'or nécessaire à l'achat de la carte.
- C** Capacité : La capacité offerte au mercenaire équipé de la carte.
- D** Symbole Extérieur : Si ce symbole est présent sur la carte, cela signifie que la capacité de cet équipement est uniquement utilisable lors de la phase Aventure, si le mercenaire qui en est équipé est affecté à l'expédition active.
- E** Type: Arme , Vêtement , Sort .

EXEMPLE

Nathalie a 2 dés de Force dans sa réserve de dés, elle souhaite les déployer à la Mine pour obtenir de l'or. Cependant, Stéphane joue avant Nathalie et il contrarie les plans de celle-ci en déployant 2 dés de Force à la Mine pour récupérer 6 pièces d'or. Par conséquent, quand vient le tour de Nathalie, elle a le choix entre déployer 2 dés dans l'emplacement rapportant 4 pièces d'or ou un dé dans un des emplacements rapportant 2 pièces d'or.

L'EXTÉRIEUR

Pour les déploiements à l'Extérieur, vous utilisez une de vos actions pour affecter un de vos mercenaires inoccupés à une expédition disponible. Placez le jeton Mercenaire sur le premier emplacement de l'expédition. Déployez dans les suivants en dessous les ressources nécessaires. Ce mercenaire est maintenant considéré comme affecté à l'expédition. Vous pouvez assigner plusieurs mercenaires (en utilisant plusieurs actions) à des expéditions différentes d'un même endroit.

Les dés déployés à l'Extérieur ne sont pas résolus immédiatement comme ceux à la Citadelle. Ils sont résolus au cours de la phase Aventure (voir en pages 15-20).

ASTUCE

Choisissez votre mercenaire judicieusement, les talents utilisables en expédition (symbole : Extérieur) vous aideront pendant leur résolution en phase Aventure.

LES EXPÉDITIONS LIÉES AUX MISSIONS

Les missions proposées par le prévôt de la reine sont un moyen peu risqué de gagner un peu d'or et de gloire. Chaque tour, 2 tuiles Mission sont disponibles, une de chaque type : les missions compétitives avec un risque faible et les missions de type contrat ne comportant pas de risque.

Chaque mission a 2 expéditions, cela permet à 2 mercenaires (du même clan ou non) d'y prendre part. Les missions compétitives récompensent **le meilleur mercenaire présent** s'il remplit un objectif minimal. Les missions de type contrat accordent une récompense spécifique à chaque expédition pour le mercenaire présent s'il remplit l'objectif.



Expéditions pour les missions : Lors de l'affectation d'un mercenaire à une expédition pour une mission, vous devez déployer sous le mercenaire exactement 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.

TUILES MISSION COMPÉTITIVE



- A** Dés : Nombre et type de dés qui doivent être déployés.
- B** Objectif de la mission : La valeur requise pour réussir la mission.
- C** Récompense : Gloire et autres gains pour le mercenaire le plus méritant de la mission.
- D** Pénalité : Gloire perdue en cas d'échec de la mission.
- E** Compensation : Un joueur qui a atteint l'objectif de la mission mais qui a été battu par son adversaire reçoit en compensation 2 pièces d'or pour la mission.

TUILES MISSION DE TYPE CONTRAT

- A** Dés : Nombre et type de dés qui doivent être déployés.
- B** Objectif de la mission : Ressources qui doivent être défaussées pour recevoir la récompense.
- C** Récompense : Gloire et autres gains pour le mercenaire en fonction de son expédition.



LES RÉGIONS

Les régions sont la propriété de la couronne mais elles ont été envahies par les monstres. Batta les monstres les occupant et conquérir ces régions sont des priorités absolues. Au début de la partie, chaque région est composée d'une carte Région, d'une carte Monstre et d'une tuile Liste des expéditions avec 4 expéditions disponibles. Les mercenaires affectés à ces expéditions tentent de capturer ou de battre le monstre et de conquérir la Région.

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

LISTE DES EXPÉDITIONS



- A** Prérequis : Le nombre et le type de dés qui **doivent être déployés** pour affecter un mercenaire à cette expédition.
- B** Renforts : Le type et le nombre maximum de dés supplémentaires qu'il est possible de déployer.
- C** Avantage : Récompense obtenue quand un mercenaire est affecté à cette expédition. Voir l'encadré : "Avantages des expéditions".

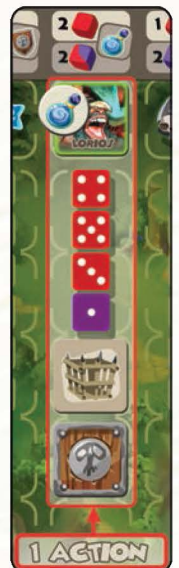
Expéditions liées aux régions : Pour affecter un mercenaire à une expédition liée à une région, vous devez **obligatoirement déployer le nombre de dés des types requis** indiqués sur la liste des expéditions. Ensuite, vous pouvez ajouter des **dés supplémentaires** dans la limite de ceux indiqués sous les dés requis.

Vous pouvez aussi choisir de déployer des **jetons Piège et/ou Défense** pour l'expédition. Les pièges sont déployés face cachée. Il y a 2 emplacements réservés pour ces jetons en bas de l'expédition. Tous les jetons additionnels doivent être placés sur ces emplacements mais chaque jeton occupe la place de 2 dés. Sur une expédition, vous pouvez donc avoir au maximum 6 dés et 2 jetons, ou 4 dés et 3 jetons ou 2 dés et 4 jetons.

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. Faites bien attention aux talents et équipements du mercenaire affectés à l'expédition, car ils pourraient être d'un grand secours lors de la bataille à venir.

Si vous avez l'intention de capturer un monstre, vous devez déployer un jeton Piège.

C'est à ce moment que 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.



Pour plus de détails sur la résolution des missions voir la section Missions en page 16.

AVANTAGES DES EXPÉDITIONS

Chaque expédition liée à une région offre au mercenaire affecté un avantage :



Relance : Au cours de la 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 (Voir page 17). 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.



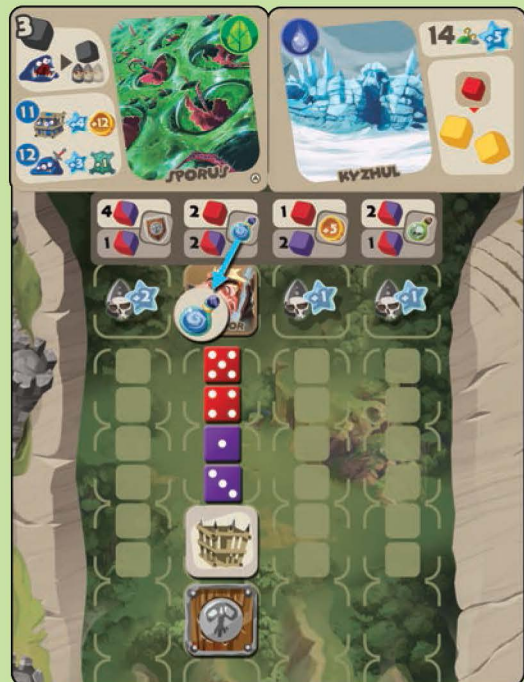
Potion/Venin : Prenez un jeton Potion/Venin dans la réserve générale et placez-le sur le jeton Mercenaire affecté à l'expédition. Vous pouvez l'utiliser au cours de la bataille. Si le mercenaire survit à la bataille sans avoir utilisé le jeton, à la fin de celle-ci placez-le sur votre plateau. Cet avantage permet à un mercenaire d'avoir plus d'une potion ou plus d'un venin pour la bataille: un de l'expédition et un qu'il a apporté avec lui.

CARTES RÉGION

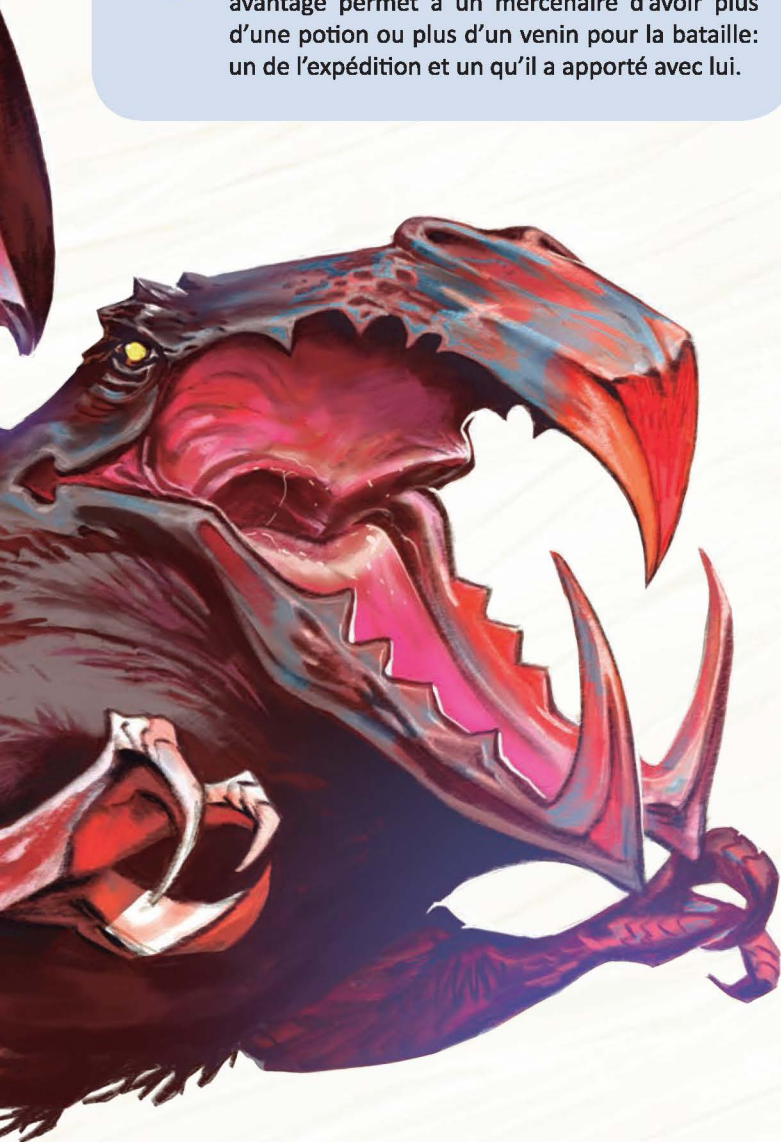


- (A) Nom.
- (B) Affinité.
- (C) Valeur de conquête : Valeur que vous devez atteindre ou dépasser pour conquérir la région une fois le monstre tué ou capturé.
- (D) Récompense.
- (E) Avantage : Si vous conquérez cette région et que vous l'associez à un de vos mercenaires, vous pouvez utiliser cette capacité lors de la phase Déploiement.

EXEMPLE



Au cours de la phase Déploiement, Carmen assigne un de ses mercenaires à la seconde expédition puis les 2 dés de Force requis et comme renfort, elle choisit d'ajouter 2 dés de Magie. En dessous, il y a 3 emplacements pour les jetons Piège ou les jetons Défense. Elle a uniquement un jeton Piège et un jeton Défense, elle choisit de déployer les 2. Comme avantage lié à cette expédition (inscrit sur la liste des expéditions), elle reçoit une potion qu'elle place sur son jeton Mercenaire.

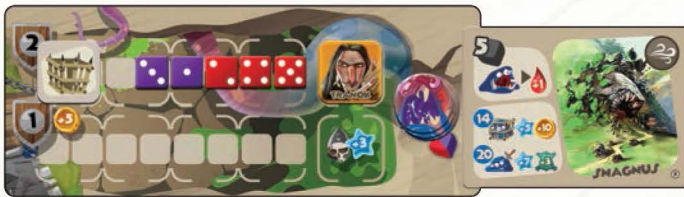


PORTES DE LA CITADELLE

Les Portes de la Citadelle se situent en bas à droite du plateau de jeu et disposent d'un emplacement pour une carte Monstre et 2 expéditions.

Les déploiements aux Portes de la Citadelle sont uniquement possible si une carte Monstre y est présente. C'est lors de la phase Nettoyage qu'une carte Monstre peut être placée aux Portes de la Citadelle. Par conséquent, au cours du premier tour, aucun mercenaire ne pourra être affecté ici.

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 sur l'expédition, souvenez-vous qu'un jeton Piège ou un jeton Défense occupe la place de 2 dés. Vous devez déployer au moins un dé, un jeton Piège ou un jeton Défense.



Notez qu'en fonction de l'expédition choisie, vous bénéficiez du renfort des gardes de la Citadelle : 2 Talents Défense ou un Talent Défense et 5 pièces d'or. Placez les pièces d'or sur le jeton Mercenaire, vous les obtiendrez s'il survit à la bataille.

EXEMPLE

Lors du tour précédent, un redoutable Snagnus (5 dés d'attaque) est parvenu à battre tous les mercenaires s'opposant à lui. Par conséquent, sa carte Monstre a été déplacée aux Portes de la Citadelle. Tom souhaite tenter sa chance afin de gagner la gloire et les 10 pièces d'or liées à sa capture. Au cours de la phase Déploiement, une de ses actions est d'affecter son mercenaire Tranok sur l'expédition supérieure aux Portes de la Citadelle. Comme Tom ne souhaite pas prendre de risque, il déploie 3 dés de Force et 2 dés de Magie de sa réserve avec un jeton Piège.

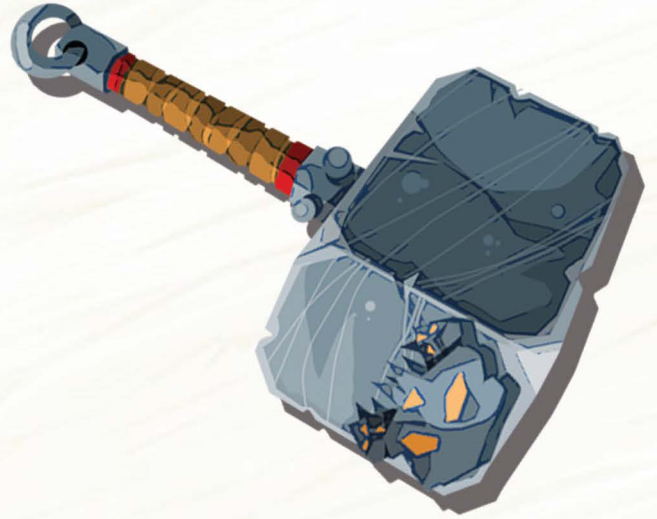
DÉPLOIEMENT DANS UNE RÉGION CONQUISE

Au cours de la partie, vous pouvez avoir l'opportunité de reprendre une région et d'y installer un mercenaire (Voir page 19). 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.



EXEMPLE

Lors du tour précédent, Nathalie a conquis la région de Khyzul et y a installé son mercenaire Lusara. Au cours de la phase Déploiement, Nathalie choisit comme action d'effectuer la capacité de la région : elle déploie un dé de Force pour obtenir 2 dés de Persuasion.



PHASE AVENTURE (RÉSOLUTION DE LA ZONE EXTÉRIEUR)

Les actions les plus épiques ont tendance à se produire lors de la phase Aventure. C'est à ce moment que les mercenaires affectés à différentes expéditions lors de la phase Déploiement prennent part aux missions, aux combats et à la reconquête des régions.

La phase Aventure est divisée en 3 étapes à résoudre dans l'ordre suivant :

1. **MISSIONS**
2. **BATAILLES DANS LES RÉGIONS**
3. **DÉFENSE DE LA CITADELLE**

S'il n'y a pas de mercenaire affecté à une expédition d'une des zones du plateau, passez à l'étape suivante. Par exemple, lors du premier tour, l'étape "Défense de la Citadelle" est ignorée car aucun mercenaire ne peut être affecté à la défense de la Citadelle.

MISSIONS

La mission compétitive à gauche est résolue la première (si des mercenaires y sont affectés), ensuite c'est au tour de la mission de type contrat à droite.

Pour la résolution des missions compétitives, suivez la procédure suivante :

- **S'il y a un mercenaire affecté à la mission:**

Le mercenaire lance tous ses dés déployés sur l'expédition, y compris les dés de Persuasion. Il utilise au besoin ses compétences disponibles, comme celles de ses cartes Équipement et/ou son talent.

Si la somme des dés est égale ou supérieure à l'**objectif de la mission**, le joueur reçoit la **récompense** indiquée sur la tuile Mission. Sinon, le joueur échoue et subit la **pénalité**. La tuile Mission est défaussée.

- **S'il y a 2 mercenaires affectés à la même mission :**

Les 2 mercenaires lancent tous leurs dés déployés et appliquent les talents et/ou les modificateurs qu'ils ont.

- 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 qui a fait le meilleur résultat aux dés gagne la mission et reçoit la **récompense** puis la tuile Mission est défaussée. L'autre mercenaire reçoit 2 pièces d'or en compensation.

Si les 2 mercenaires ont atteint l'objectif et ont le même résultat aux dés, le mercenaire 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.

Pour la résolution des missions de type contrat, suivez la procédure suivante :

En commençant par l'expédition de gauche, si le joueur, qui contrôle le mercenaire affecté à celle-ci, choisit de défausser les ressources nécessaires à l'accomplissement de l'objectif, il reçoit la récompense associée. Celle-ci est inscrite sur la 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.

BATAILLES DANS LES RÉGIONS

Les Batailles dans les régions sont résolues région après région, en commençant par la **Région A (celle de gauche)** puis la **Région B (celle de droite)**. Chaque bataille dans une région est divisée en 4 étapes : (1) Révélation des pièges, (2) Bataille contre le monstre, (3) Conquête de la région, et (4) Butin.

1. RÉVÉLATION DES PIÈGES

Tous les jetons Piège déployés dans la région sont retournés face visible, révélant ainsi leurs effets. Les pièges peuvent accorder des dés supplémentaires ou modifier la valeur des dés. Pour plus de détails sur chaque piège, reportez-vous au résumé à la fin de ce livret.

Si l'effet d'un jeton Piège vous accorde des dés supplémentaires, prenez-les dans la réserve générale et ajoutez-les sur le jeton Piège en ignorant les limitations liées à l'expédition.

Si l'effet d'un jeton Piège 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. Enfin, seulement s'il a survécu !

CARTES MONSTRE



- A Nom.**
- B Affinité.**
- C Valeur de l'attaque:** Nombre de dés que le monstre doit lancer quand il attaque.
- D Pouvoir spécial :** Le pouvoir spécial du monstre.
- E Valeur de capture:** La valeur à obtenir avec les dés pour capturer le monstre.
- F Valeur d'élimination:** La valeur à obtenir avec les dés pour éliminer le monstre.
- G Récompense:** Récompense obtenue pour la capture ou l'élimination du monstre.
- H Rang du monstre:** Utilisé pour le niveau de difficulté.

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 (Pour Caribdis, il s'agit de 5). Ajoutez un dé si l'affinité du monstre correspond à celle de la Région (Voir la section : "Affinité et effets liés à l'affinité" en page 22). Ajoutez aussi des dés pour chaque symbole dé présent sur la piste des tours en fonction du tour en cours (Cela ne s'applique pas au niveau de difficulté "Tutoriel").

Votre voisin de gauche lance les dés. Chaque 3, 4, 5 et 6 obtenus est considéré comme une touche. Pour chaque touche obtenue, votre mercenaire reçoit une blessure. A la première blessure, retournez le jeton Mercenaire sur sa face Blessé. **Si un mercenaire blessé reçoit une autre blessure, il meurt.**



Chaque monstre a un pouvoir spécial. Ces effets sont indiqués sur sa carte (voir en annexes III pour la correspondance des symboles), il doit être activé au moment indiqué.

Pour se défendre contre l'attaque d'un monstre, vous avez plusieurs options :

- Avant que les dés de l'attaque ne soient lancés, vous pouvez retirer un **dé d'Attaque** du monstre en choisissant de **retirer un dé de Magie** déployé sur l'expédition. Ce retrait peut être effectué plusieurs fois, un **dé d'Attaque** est retiré pour chaque dé de Magie retiré. Tous les dés d'attaque, même ceux en provenance d'une autre expédition (suite à une capacité ou un traquenard), peuvent être retirés par des dés de magie d'une expédition non lancée.
- Défaussez un **jeton Défense** déployé sur l'expédition pour annuler une touche.
- Utilisez des capacités spéciales (cartes Équipement, talent du mercenaire, avantage de l'expédition, défense de la Citadelle, etc.).
- Défaussez un jeton Potion présent sur le jeton du mercenaire affecté pour annuler une blessure qu'il est sur le point de recevoir (Il boit la potion immédiatement après la blessure et est soigné juste avant de rendre son dernier souffle).

MORT D'UN MERCENAIRE

Quand un mercenaire meurt, défaussez immédiatement sa carte ainsi que les cartes Équipement en sa possession. Retirez du plateau son jeton Mercenaire, tous les dés et tous les jetons non utilisés de son expédition. Il est rare mais possible qu'un mercenaire meurt après avoir attaqué le monstre, dans ce cas les dés lancés et les jetons Piège restent sur l'expédition.

La reine Gimelda récompense les martyrs héroïques, ainsi la mort au combat d'un de vos mercenaires rapportera à votre clan le nombre de points de gloire inscrit sur l'emplacement où son jeton Mercenaire était affecté.



Enfin, ajustez votre réputation en soustrayant de votre piste de progression la réputation du mercenaire tué.

Si au cours de la partie, vous perdez tous vos mercenaires et tous vos novices, au début du prochain tour, vous pouvez recruter gratuitement un novice et en faire votre nouveau leader. Cela s'effectue avant la phase Préparation des réserves de dés. Vous conservez votre gloire et vos objets en réserve, puis si vous avez moins de 5 pièces d'or, ramenez votre trésorerie à 5.

EXEMPLE

Au cours d'une bataille contre un monstre, le mercenaire de Tom, Frunks, est touché deux fois par le monstre. Il décide d'utiliser la potion placée précédemment sur son jeton Mercenaire et il soigne immédiatement une blessure. Frunks est sauvé mais il est blessé (Jeton Mercenaire face Blessé).

ATTAQUE DU MERCENAIRE

Après l'attaque du monstre, et 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 total à la Valeur de Capture (VC) et à la Valeur d'Élimination (VE) inscrites sur la carte Monstre.

Vous devez utiliser les pièges révélés, mais aussi le talent et les cartes Équipement de votre mercenaire s'ils sont utilisables à l'Extérieur, pour manipuler le résultat des dés. Seules les relances sont optionnelles. Si vous avez des jetons Venin sur la carte de votre mercenaire et/ou sur son jeton Mercenaire, vous pouvez les défausser pour ajouter 2 par jeton au résultat de votre attaque.

Les modificateurs de dés présents sur les pièges révélés, les talents et les cartes 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 du module Traquenard ne compte pas). Le résultat de vos dés doit être **égal ou supérieur à la VC. Par contre, ce résultat ne doit pas atteindre la VE**. Si vous capturez un monstre, vous gagnez la récompense associée à la capture (pièces d'or et gloire) puis vous défaussez le monstre.
- Pour éliminer un monstre, le résultat de vos dés doit être **égal ou supérieur à la VE**. Si vous l'éliminez, vous recevez la récompense associée à l'élimination (pièces d'or et trophés). Puis prenez la carte Monstre et placez-la à proximité de votre plateau sur sa face Trophée.

Si vous êtes particulièrement intéressés par la capture du monstre et non son élimination, **vous pouvez lancer vos dés un par un et arrêter quand vous avez obtenu la valeur attendue**. Il n'y a pas d'obligation à lancer tous les dés restants. Souvenez-vous que l'utilisation de venin est optionnelle et qu'elle peut vous aider à atteindre le résultat souhaité.

EXEMPLE

Tom utilise Frunks pour capturer Sckon (VC: 11, VE: 12). Frunks possède un venin. Sur son expédition, il dispose de 2 dés de Force et 2 dés de Magie ainsi qu'un piège qui lui offre un bonus de +4 pour la capture ou l'élimination du monstre. Il commence donc avec un résultat de 4. Son talent est d'ajouter 1 à chaque dé de Magie. Il décide de commencer par lancer un dé de Magie et obtient un 2, converti en 3 grâce à son talent, il totalise alors 7. Puis il lance un dé de Force et obtient un 2, son total est 9. Enfin, il choisit d'utiliser son venin pour ajouter 2 afin d'obtenir un total de 11, la valeur dont il a besoin pour capturer Sckon. Par conséquent, il choisit d'arrêter son attaque même s'il lui reste des dés à lancer.

- Si votre mercenaire échoue à capturer ou à éliminer le monstre, laissez sur son expédition les dés lancés, et les jetons Piège. Ils représentent les blessures infligées au monstre. Le combat continue sur la prochaine expédition assignée.
- Le joueur l'occupant reprend à l'étape "Attaque du monstre" avec une différence importante le monstre est blessé : Le résultat des dés présents sur les précédentes expéditions, avec leurs modificateurs, s'ajoutera à son résultat lors de l'étape "Attaque du mercenaire".

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

Il en est de même pour les modificateurs des dés liés aux talents ou à l'équipement, ils ne s'appliquent qu'à l'expédition sur laquelle le mercenaire associé est affecté et n'ont pas d'effet sur les expéditions adjacentes.

FIN DE LA BATAILLE CONTRE LE MONSTRE

La bataille contre le monstre prend fin une fois qu'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.

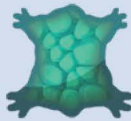
- Si un joueur capture ou élimine le monstre actif, il reçoit la récompense, retire les dés, les pièges et les jetons Défense des mercenaires ayant pris part à la bataille. S'il reste encore un ou plusieurs mercenaires n'ayant pas eu l'occasion de combattre, ils pourront le faire pour tenter de conquérir la région.
- Si le monstre actif n'a été ni capturé ni éliminé, la conquête de la région n'est pas possible, vous passerez donc directement à l'étape "Butin !". Le monstre est maintenant furieux et attaquera la Citadelle au prochain tour, ce qui y provoquera la panique. La carte Monstre sera déplacée aux Portes de la Citadelle lors de la phase Nettoyage (Voir "Propagation de la panique" en page 20).

ASTUCE

Capter un monstre peut parfois vous permettre d'obtenir une meilleure récompense que de le tuer, le prévôt de la reine souhaite aussi des monstres pour ses expérimentations. Quand vous attaquez un monstre, souvenez-vous que vous pouvez lancer les dés un par un.

TROPHÉES

Les points liés aux trophées (1-3 points) sont convertis en points de victoire à la fin de la partie. A n'importe quel moment de la partie, il est possible de vendre un trophée pour 5 pièces d'or par point de trophée, cela n'est pas considéré comme une action. Pour vendre un trophée, vous devez défausser la carte Monstre et prendre les pièces d'or dans la réserve. Par contre en fin de partie, vous ne gagnez pas de point de victoire pour le trophée car vous avez défaussé la carte. Il n'est pas possible de vendre partiellement un trophée.



EXEMPLE

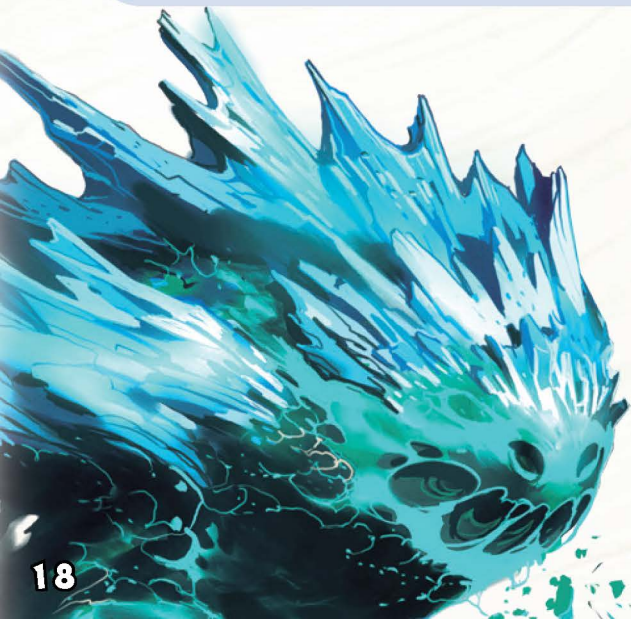
Carmen a affecté Shandee à la seconde expédition de la région active. Le monstre est un Abysur, une bête avec une Valeur de Capture de 17, une Valeur d'Élimination de 22, une attaque de 5 dés, et une affinité à l'Eau. Comme celle-ci correspond à celle de la région active, son attaque est donc de 6 dés. Il s'agit du quatrième tour de la partie en difficulté "Normal", le monstre obtient donc un dé d'Attaque de plus. Au final, il totalise 7 dés d'Attaque. Carmen ne souhaite pas prendre le risque de perdre Shandee, elle décide d'utiliser un de ses dés de Magie pour retirer un dé d'Attaque du monstre. Son voisin de gauche lance les 6 dés d'Attaque restants du monstre et obtient 4 touches ! Carmen avait placé un jeton de Défense sur l'expédition, et Shandee a aussi un talent Défense contre les monstres avec une affinité à l'Eau ou au Feu, 2 touches sont donc annulées. Il reste toujours 2 touches pouvant infliger des blessures. Si elle n'évite pas une autre touche, Shandee mourra. Heureusement, Carmen avait affecté Shandee avec un jeton Potion, par conséquent elle le défausse pour annuler une des blessures. Elle retourne le jeton de Shandee sur sa face Blessé. Le pouvoir de l'Abysur est la perte d'un point de gloire quand un mercenaire subit une blessure. Par conséquent, la gloire de Carmen passe de 19 à 18. Mais au moins Shandee est toujours vivante !!

Après avoir survécu à l'attaque de l'Abysur, c'est maintenant au tour de Shandee de se venger. Carmen lance 2 dés de Force et un dé de Magie. Elle obtient 1, 2 et 3, pas vraiment le lancer espéré ! Cependant à l'étape précédente, celle de révélation des pièges, elle a révélé un piège ajoutant 1 à la valeur des dés de Magie, le "3" devient donc un "4". Même avec cela, son total de 7 est insuffisant pour capturer l'Abysur. Shandee reste sur l'expédition avec les dés et les pièges utilisés.

Stéphane a affecté un mercenaire sur l'expédition suivante (celle à droite) et celui-ci a survécu à l'attaque du monstre. Il ajoutera au résultat de son attaque les 7 de Shandee. Stéphane lance les 2 dés de Magie qu'il a déployé et obtient un 4 et un 2 (6 au total). Stéphane peut relancer un dé de Magie, il s'agit de l'avantage offert par son expédition : il relance le 2 et obtient un 3, son total est donc de 7. Ajouté au 7 de Carmen, il obtient un total de 14. Stéphane non plus n'arrive pas à bout de ce monstre !

Ensuite, Carmen a un autre mercenaire sur l'expédition suivante. Elle ajoutera les 14 touches des tentatives précédant son attaque. Son mercenaire résiste aussi à l'attaque de l'Abysur et Carmen a déployé 3 dés : 2 dés de Force et un dé de Magie. Elle lance ses 3 dés pour tenter de tuer le monstre, elle obtient 3+5+3 plus les 14 dégâts infligés précédemment. Elle réussit donc à le tuer et reçoit la récompense : 7 points de gloire et 2 trophées. Elle retourne la carte Abysur face cachée (où sa valeur, trophée de 2, est inscrite) et la place à proximité de son plateau.

Après la bataille, en commençant par Carmen (pour Shandee) suivi de Stéphane, chacun prend un jeton Butin parmi ceux disponibles. Voir "Butin !" en page 19.



3. CONQUÊTE DE LA RÉGION

Une fois que le monstre actif d'une région est capturé ou éliminé, les mercenaires qui n'ont pas eu l'occasion de combattre, peuvent tenter de conquérir la région pour la reine et leur clan.

ASTUCE

Si votre intention est de conquérir une région, lors de la phase Déploiement, prévoyez plutôt d'occuper les expéditions les plus à droite.

De gauche à droite, chaque mercenaire restant tentera d'égaliser ou de dépasser la **Valeur de Conquête** de la région active. Pour cela, il lancera les dés déployés sur l'expédition et appliquera les éventuels modificateurs. De la même manière que pour la bataille contre le monstre, si le premier mercenaire échoue à conquérir la région, le résultat de son lancer incluant les modificateurs est ajouté au résultat du prochain mercenaire tentant la conquête. Souvenez-vous que les pièges modifiant la valeur des dés affectent uniquement l'expédition où ils se trouvent.

Si votre mercenaire parvient à conquérir la région active, gagnez autant de gloire qu'inscrit sur la carte Région. Puis prenez la carte Région et placez-la sous votre plateau.

GÉRER UNE RÉGION!

Maintenant, que vous avez repris certaines terres appartenant à la reine, elle vous autorise à la gérer pour elle. Vous pouvez choisir un de vos mercenaires ayant une affinité identique à celle de la région pour lui en donner la gestion. Placez ce mercenaire à gauche de la carte Région. Ce mercenaire n'est pas forcément celui qui a conquis la région.



La gestion d'une région par un de vos mercenaires vous permet de profiter de sa capacité en dépensant une action au cours de la phase Déploiement.

De plus, les **mercenaires gérant une région n'ont plus besoin d'être payés**, ils sont satisfaits de leur nouvelle situation et ne désertent pas. Ils restent inoccupés et peuvent continuer à être affectés à des expéditions. Quand un mercenaire est affecté à une région conquise, il ne peut pas en être libéré, sauf s'il est le dernier choix possible pour devenir le nouveau leader du clan.

Une région non gérée peut à tout moment le devenir en l'associant à un mercenaire ayant la même affinité. Par exemple, quand lors de la phase Déploiement vous recrutez un mercenaire ou après la mort du mercenaire gérant une région.

MA REINE GIMELDA, LAISSEZ-MOI GÉRER CES MAUDITES RÉGIONS ET JE LES TRANSFORMERAI POUR VOUS EN LUXURIANTS JARDINS !


EXEMPLE

Nathalie donne la gestion de la région qu'elle vient de conquérir à son mercenaire Nimra, qui a une affinité à l'Eau. Au cours de la phase Déploiement, Nathalie peut pour une action utiliser la capacité de la région : déployer un dé de Force pour obtenir 2 dés de Persuasion.

4. BUTIN !

Quand un mercenaire affecté à une expédition ne parvient pas à capturer ou à éliminer le monstre, ni à conquérir la région mais parvient à rester en vie, sa frustration le poussera à piller la région en quête de butin avant de rentrer.



Si votre mercenaire est dans cette situation, prenez un jeton Butin parmi ceux visibles et placez-le sur votre plateau. Tous les jetons Butin peuvent être défaussés à n'importe quel moment pour profiter de leur avantage. Les jetons Butin 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.

EXEMPLE

Les 4 expéditions de la région active sont occupées. Carmen a un mercenaire affecté à l'expédition la plus à gauche et un autre à la troisième expédition, Tom en a un à la seconde et Nathalie à l'expédition la plus à droite. Au cours de la "Bataille contre le monstre", Carmen échoue la capture ou l'élimination, par contre Tom parvient à capturer le monstre. Les 2 mercenaires sur les expéditions les plus à gauche ne participeront pas à la "Conquête de la région". Ils retirent leurs dés, leurs pièges et leurs jetons Défense. Le mercenaire de Carmen, en troisième position, Nimra, parvient à conquérir la région. Le mercenaire de Nathalie, présent à la dernière expédition n'a donc pas l'occasion de se mettre en valeur ce tour-ci. Le mercenaire de Tom a capturé le monstre, un de ceux de Carmen a conquis la région, par conséquent l'autre mercenaire de Carmen et celui de Nathalie prennent un jeton Butin en commençant par le mercenaire affecté à l'expédition la plus à gauche et finissant vers la plus à droite. Les jetons Butin sont alors réapprovisionnés.

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 et allez directement à la phase Nettoyage.

La défense de la Citadelle est divisée en 2 étapes : (1) Révélation des pièges et (2) Bataille contre le monstre.

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. Suivez les instructions décrites en page 17-19. Par contre, l'affinité des monstres n'a pas d'influence et il n'y a pas de région à conquérir. L'expédition du dessus est la première à être résolue, suivi de celle du dessous.

Si un mercenaire meurt héroïquement en défendant la Citadelle, son clan reçoit la gratitude de la reine et 3 points de gloire.



Si le monstre est capturé ou éliminé, retirez tous les jetons Panique présents sur les bâtiments et mélangez-les pour former une nouvelle pioche face cachée.

Si le monstre n'est ni capturé ni éliminé, sa carte reste.

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

PHASE NETTOYAGE

La phase Nettoyage est constituée de 7 étapes à réaliser dans l'ordre :

1. NETTOYAGE DU PLATEAU

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

Faites attention à garder 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.

2. PROPAGATION DE LA PANIQUE

Déplacez un monstre qui n'a pas été capturé ou éliminé 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 aux Portes de la Citadelle, c'est le monstre avec la plus forte valeur d'attaque qui y reste (en cas d'égalité, c'est celui avec la plus forte VE qui reste) et qui attaquera ce tour-ci. 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. **Les joueurs ne pourront pas déployer de dé sur un bâtiment ayant un jeton Panique.**



3. REMPLACEMENT DES LEADERS DÉCÉDÉS

Si votre leader a été tué ce tour-ci, vous **devez promouvoir Leader le mercenaire de votre clan ayant la plus grande réputation** (Si plusieurs ont la même réputation, promouvez celui coûtant le plus cher, si l'égalité persiste, choisissez celui que vous préférez). Les mercenaires gérant une région ne sont pas considérés comme disponibles, sauf s'ils sont la dernière option possible. Pour cela, placez la carte Mercenaire sur la gauche de votre plateau. Souvenez-vous que votre Leader n'a pas besoin d'être payé et ne déserte jamais.

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 pièce d'or par mercenaire si votre gloire ne dépasse pas 10.
- 2 pièces d'or par mercenaire si votre gloire est comprise entre 11 et 20.
- 3 pièces d'or par mercenaire 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 (excepté votre leader ou les mercenaires associés à une région) déserte** en protestation. Il s'agit du mercenaire avec la plus grande réputation (Si plusieurs ont la même réputation, il s'agit de celui coûtant le plus cher, si l'égalité persiste, choisissez celui que vous aimez le moins). Défaussez sa carte et son jeton. Si vous pouvez, assignez ses équipements aux autres mercenaires, sinon défaussez-les.

ASTUCE

Essayez de 'protéger' vos mercenaires avec la plus grande réputation en les associant à une région ou en les promouvant Leader.

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 afin de déterminer le vainqueur. Rendez-vous à la section : "Décompte et Victoire".

6. RÉINITIALISATION DU PLATEAU

Retirez tous les dés présents dans les bâtiments de la Citadelle et à l'Extérieur. Placez-les dans la réserve générale. En pratique, les joueurs en réutilisent directement pour former la réserve de dés de leur clan. Par contre, soyez sûr de bien vérifier la composition de votre réserve lors de la prochaine phase Préparation des réserves de dés, car celle-ci change constamment.

Défaussez les tuiles Mission restantes et remplacez-les par de nouvelles du sac Mission.

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

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. Voir la règle optionnelle "Faveur de la Reine" en page 22 pour l'utilisation de la face B.

8. DÉPLACEMENT DU MARQUEUR TOUR

Avancez le marqueur Tour d'une case.

DÉCOMPTE ET VICTOIRE

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

- 1 PV par point de gloire de son clan
- 1 PV par point de réputation de son clan
- 1 - 3 PV pour chaque monstre éliminé en fonction de la valeur de son trophée
- des PV pour chaque affinité. Comptez le nombre d'icônes possédées d'une affinité (mercenaires / mercenaires initiaux / régions gérées / régions non gérées). Utilisez la table ci-dessous pour déterminer les PV gagnés.

Nombre d'icônes d'affinité identiques	0	1-2	3	4	5	6+
Points de Victoire	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
- Le plus de trophées
- Le plus de pièces d'or

Si l'égalité persiste, faites une pause et recommencez la partie avec tous les joueurs.

EXEMPLE

Exemple : En fin de partie, Stéphane a le plateau ci-dessous. Il obtient :

30 PV pour ses 30 points de gloire,
16 PV pour ses 16 points de réputation,

4 PV pour ses trophées,

6 PV pour les affinités de son clan. (3 pour l'Air, 1 pour chaque affinité : Feu, Eau, Jungle)

Il totalise **56 PV**.



AFFINITÉS ET EFFETS LIÉS À L’AFFINITÉ

Chaque région a une affinité, elle décrit l’élément dominant de la région. Elle peut être le Feu, l’Eau, l’Air ou la Jungle. Les mercenaires et les monstres sont aussi associés à l’un de ces éléments en fonction de leur région d’origine. Chaque clan débute avec 2 mercenaires de même affinité. Au cours de la partie, il peut recruter des mercenaires d’affinités différentes.



FEU



EAU



AIR



JUNGLE

Si le symbole d’affinité d’un monstre ou d’un mercenaire correspond à celui d’une région, on considère qu’ils sont compatibles et offrent ainsi des avantages.

MONSTRE COMPATIBLE (PHASE AVENTURE)

Si l’affinité du monstre actif et de la région active sont identiques, le monstre obtient un **dé d’Attaque en plus**. Voir “Attaque du monstre” en page 16.



MERCENAIRE COMPATIBLE (PHASE DÉPLOIEMENT)

Si vous avez un mercenaire associé à une région conquise, (Ils doivent avoir la même affinité pour être associés), vous pouvez profiter de la capacité de la région. Voir “Gérer une région !” en page 19.



POINTS DE VICTOIRE (FIN DE PARTIE)

Vous recevrez des points de victoire grâce à la collecte des icônes d’affinité, peu importe leur provenance mercenaires, Régions. Voir “Décompte et victoire” en page 21.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La mise en place décrite en page 4-5 correspond à celle d’une partie au niveau de difficulté “Tutoriel”. Il existe 3 autres niveaux de difficulté mais nous recommandons, même pour des joueurs expérimentés, de commencer par le niveau “Tutoriel”. Ce niveau vous permettra de vous familiariser avec les mécanismes de MONSTER LANDS et d’apprendre à optimiser vos succès dans la subtile phase Aventure. Ensuite, vous pourrez rapidement passer sur des niveaux plus exigeants.

Pour la mise en place des autres niveaux de difficulté, suivez les instructions suivantes :

“Normal” : Ne placez pas la tuile Piste des tours.

“Héroïque” : Au cours de l’étape F de la mise en place, mélangez toutes les cartes Monstre, et non que les monstres de rang A, avant d’en piocher 2. Ne placez pas la tuile Piste des tours.

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

RÈGLES OPTIONNELLES

FAVEUR DE LA REINE

La faveur de la reine donne au joueur avec le moins de réputation, un moyen de rattraper son retard. 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 :

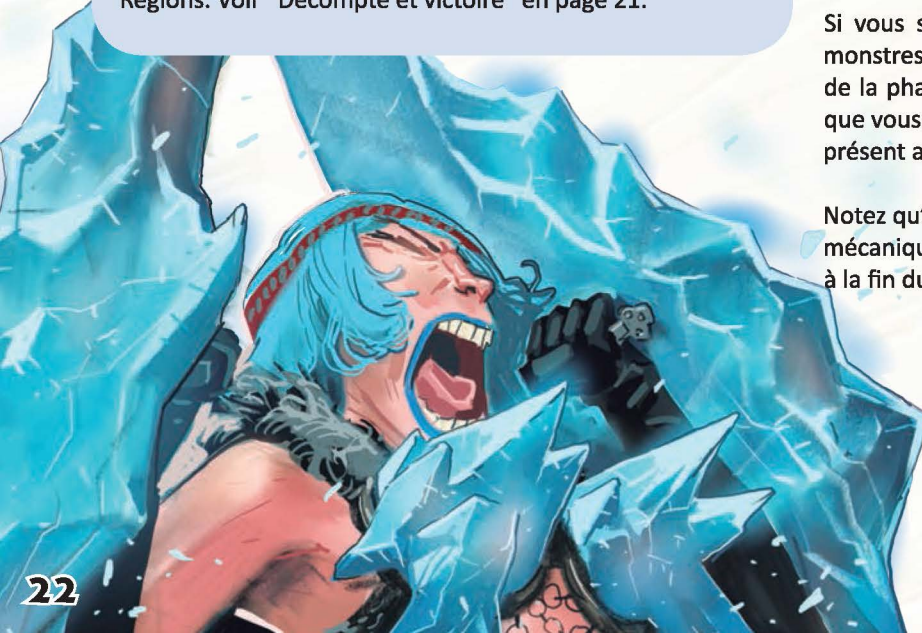
- un dé (Force, Magie ou Persuasion) et
- une des options suivantes :
 - une potion ou un venin
 - un jeton Défense
 - 2 pièces d’or.



PLUS DE MONSTRES

Si vous souhaitez avoir plus de possibilités de combattre des monstres et gagner de la gloire, piochez une carte Monstre lors de la phase Préparation des réserves de dés des tours 2, 4 et 6 que vous placez aux Portes de la Citadelle. Si un monstre est déjà présent aux Portes de la Citadelle, ignorez cette étape.

Notez qu’un monstre arrivant aux Portes de la Citadelle par cette mécanique ne provoque de la panique que s’il n’a pas été battu à la fin du tour.



CONSEILS STRATÉGIQUES

Lisez cette partie à tous les joueurs avant leur première partie.

CONSEILS GÉNÉRAUX

- Les points de gloire sont cruciaux pour la victoire et pour le développement de votre clan. **Vous devez vous aventurer à l'Extérieur pour en obtenir.**
- **À jouer sans péril, vous vous retrouverez sans gloire.** Les missions protègent vos acquis en vous fournissant des ressources et un peu de gloire. Mais si vous voulez prendre l'avantage, vous devrez vaincre des monstres.
- Quand vous affectez un mercenaire à une expédition, regardez bien **son talent et son équipement.** Souvenez-vous qu'à tout moment, vous pouvez échanger les équipements des mercenaires inoccupés. Y compris avant qu'il soit affecté à une expédition. Il en va de même pour les potions et les venins.
- Si vous souhaitez rejoindre une bataille **risquée** (pas assez de jetons Défense, talents Défense, dés de Magie et potions), **affectez un mercenaire ayant une faible contribution en dés** afin de limiter les pertes s'il meurt.
- Si votre mercenaire meurt, tout n'est pas perdu, cela fait partie du jeu. Vous pourrez en recruter un nouveau au tour suivant. Vous aurez plus d'excès de gloire car la **réputation de votre clan** aura diminuée de la valeur du mercenaire mort et **vous aurez reçu des points de gloire pour son héroïsme.**
- **Lors du premier tour, ne faites pas courir de risque à votre leader.** Il n'a pas de réputation. Le perdre n'offrira pas assez d'excès de gloire pour recruter un mercenaire d'une puissance comparable dès le second tour. Par la suite, quand leur contribution en dés est moins utile, vous pouvez considérer à les envoyer risquer leur vie dans des batailles qui peuvent rapporter gros. Leur perte n'aura pas d'impact sur vos PV (car ils n'ont pas de points de réputation). Seule la mort d'un leader permet d'en changer.

CONSEILS POUR LA CITADELLE

- Gardez un oeil sur les dés de Persuasion de vos adversaires. Choisissez le bon moment et le bon endroit pour utiliser les vôtres. **Réfléchissez bien avant de les déployer, vous pouvez potentiellement offrir un important rabais à un adversaire.**
- Maximisez vos achats au Repère du chasseur et à l'Armurerie en achetant plusieurs jetons Piège/Défense en un passage (Coût minimum d'une pièce d'or par achat et non par jeton).
- Quand vous recrutez de nouveaux mercenaires, souvenez-vous que **vous recevez immédiatement leurs dés de contribution.** Pensez à cela pour mettre en place votre stratégie.
- Si vous avez conquis une région que vous ne pouvez pas affecter à un de vos mercenaires, recrutez-en un de l'affinité correspondante.
- Ne sous-estimez pas le **talent des novices.** Leur talent permet la conversion d'un dé, il peut vous offrir des possibilités sur des actions clés.
- Cherchez à mettre en place des **combos entre les équipements et les talents.**
- Attention de ne pas oublier que **vous devez payer vos mercenaires au cours de la phase Nettoyage.** Prévoyez-le bien. Souvenez-vous, si vous êtes à sec, que les trophées peuvent être échangés contre des pièces d'or à tout moment.

CONSEILS POUR L'EXTÉRIEUR

- Dans les régions, choisissez les **premières expéditions** (à gauche) si vous souhaitez tuer le monstre et ainsi avoir **une forte chance de gagner des points de gloire.** Choisissez **les expéditions à droite** pour avoir la chance de **conquérir la région.** Si le monstre et la région ont été battus par des mercenaires d'autres expéditions, vous pourrez quand même **obtenir un butin.**
- Vous pouvez envoyer plusieurs mercenaires dans une même région ou sur une même Mission. **Affecter vos mercenaires à des expéditions adjacentes peut vous offrir un avantage.**
- Prenez bien en compte les **avantages offerts aux expéditions.** Exemple : Une potion offerte peut vous permettre d'avoir 2 potions pour l'expédition (une équipée par votre mercenaire et celle offerte). Les pièces d'or peuvent vous aider à payer les salaires... Si vous survivez.
- Si vous ne pouvez pas compléter les prérequis d'une expédition, pensez au **talent de conversion du Novice.**
- Considérez l'idée de **défausser des dés de Magie pour éviter les attaques** du monstre.
- Occuper l'expédition d'une région avec pour seul objectif de gagner un jeton Butin est une option viable, si vous pensez que le risque de mourir est limité.
- Aux Portes de la Citadelle, les expéditions n'ont pas de prérequis et elles obtiennent du support de la Citadelle. **Ces expéditions sont plus simples et devraient être prioritaires.** Cependant, vous n'obtenez pas de butin si le monstre est tué avant par un autre mercenaire.

ANNEXE I MODULE TRAQUENARD

Le module optionnel Traquenard ajoute une variante offrant encore plus de conflits entre les clans. Il introduit de l'interaction entre les mercenaires affectés aux expéditions d'une région. Si votre groupe aime les jeux où les joueurs peuvent s'embêter un peu, ce module est pour vous !



Au cours de la mise en place, ajoutez les 18 jetons Piège Traquenard (reconnaisables par leur fond marron) et les 6 jetons Piège renforcé à la réserve de pièges. Ils sont donc disponibles au Repère du chasseur comme les jetons Piège classique. Eux aussi doivent être stockés face cachée sur votre plateau pour les cacher à vos adversaires.

A l'inverse des pièges classiques et renforcés, un traquenard révélé n'est plus considéré comme un piège. Pour **capturer** un monstre, vous avez besoin d'un **piège**.

CONFLIT ENTRE MERCENAIRES

Dans toutes les batailles contre un monstre, l'étape "Révélation des pièges" est remplacée par l'étape "Conflit entre mercenaires".

En commençant par l'expédition ayant un mercenaire affecté la plus à gauche puis en continuant ensuite 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. Souvenez-vous qu'un traquenard révélé n'est plus considéré comme un piège et vous pourrez en avoir besoin pour capturer le monstre.

Lorsqu'un joueur révèle un de ses pièges :

- S'il s'agit d'un **piège classique, initial ou renforcé**, les règles de base s'appliquent, le joueur reçoit les bonus associés.
- S'il s'agit d'un **traquenard**, le joueur qui le révèle applique immédiatement les effets sur une **expédition adjacente de son choix**. Pour la description des effets, voir en annexe III.

Le joueur contrôlant le mercenaire ciblé par le traquenard peut en **annuler l'effet en défaussant un jeton Défense** de son expédition et le traquenard annulé. Les talents Défense ne permettent pas d'annuler un traquenard.

Certains traquenards affectent des dés d'Attaque du monstre à d'autres mercenaires. Ces effets sont résolus au cours de l'étape "Bataille contre le monstre". Quand le monstre attaque, **avant de lancer ses dés**, le joueur qui lui fait face peut affecter 1 ou 2 dés d'attaque contre le mercenaire ciblé par le traquenard. Lancez immédiatement ces dés et appliquez les touches (elles peuvent être défendues par le mercenaire, incluant la possibilité de défausser 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 par le traquenard (ou autant que vous pouvez) et placez-les sur le jeton Traquenard ayant permis le vol. Pour ces dés volés, ignorez les limitations liées à l'expédition. **Il n'est pas possible de voler des dés présents 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 contrôlant le mercenaire 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.

ESCROQUES-MOI SI TU OSES, MA VENGEANCE SERA TERRIBLE !

EXPÉDITIONS ADJACENTES

Une expédition adjacente correspond à la première expédition à gauche ou à droite occupée par un mercenaire. Une expédition ne peut jamais être adjacente à une expédition d'une autre région.

EXEMPLE



Stéphane a affecté un mercenaire à l'expédition la plus à gauche de la région active; Le mercenaire de Nathalie est affecté à la seconde expédition et celui de Tom à celle la plus à droite. Les mercenaires de Stéphane et de Nathalie sont sur des expéditions adjacentes. Les mercenaires de Nathalie et de Tom sont aussi sur des expéditions adjacentes. La troisième expédition est ignorée car aucun mercenaire n'y est affecté.

ANNEXE II MODE SOLO

DONC, TU PENSES POUVOIR GÉRER TOUT SEUL CES MONSTRES? OU PLUTÔT TU SOUHAITES TE RIDICULISER ...

Le **Mode Solo** vous permet de profiter du jeu d'une autre manière, en jouant contre un joueur fictif appelé Madhala. Commencez par choisir si vous souhaitez jouer une partie classique ou une campagne. Dans les 2 cas, vous choisissez un scénario et un niveau de difficulté, vous permettant de varier vos parties.

Appliquez toutes les règles pour 2 à 4 joueurs à l'exception du module Traquenard.

MISE EN PLACE

Utilisez la **mise en place pour une partie à 2 joueurs** (suivez les instructions en page 4-6). C'est à dire qu'une seule Région sera présente. Prenez votre plateau et choisissez l'affinité de vos mercenaires initiaux (ou celle indiquée par le scénario). A la Taverne, ne placez pas de mercenaire à l'emplacement noté **👤+**. Conservez 6 jetons Mercenaire parmi ceux des mercenaires initiaux restants, ils seront utilisés par le joueur fictif.

Choisissez un niveau de difficulté (voir page 22), en fonction de celui-ci composez la pile de cartes Monstre et placez ou non la tuile Piste des tours sur la face donnée. Prenez le marqueur Premier joueur.

Placez un dé rouge et un dé jaune à portée de main. Ils deviennent les **2 dés de déploiement du Mode Solo**.

MODE CLASSIQUE VERSUS MODE CAMPAGNE

Dans le **mode classique**, choisissez un scénario parmi ceux disponibles dans le **Livret de scénarios du mode Solo**. Vous devrez obtenir le score le plus élevé en fonction des objectifs du scénario. Chacun a une **table d'évaluation** qui permet de classer votre performance de Chair à canon à Héros. Pour votre première partie en solitaire, nous vous recommandons de choisir un des premiers scénarios (1-3).

Dans le **mode campagne**, vous jouez les scénarios dans l'ordre en commençant par le scénario 1. En fonction du rang obtenu à la fin du scénario, vous le recommencez ou vous passez au suivant. Suivez la table de correspondance ci-dessous :

Rang	Chair à canon	Recrue	Vétéran	Héros
Partie suivante	Répétez le scénario	Répétez le scénario	Scénario suivant	Scénario suivant
Niveau de difficulté suivant	Réduisez de 1 la difficulté ou perdez	Pas de changement	Normal	Héroïque ou Légendaire

Vous gagnez le mode campagne si vous **parvenez à finir le scénario 10 en difficulté "Normal" ou "Héroïque" au rang Vétéran ou Héros**. Vous pouvez noter le nombre de parties qu'il vous aura fallu pour remplir la finir et ainsi la comparer à une campagne précédente ou aux autres joueurs.

Si vous finissez un scénario au niveau de difficulté le plus facile et obtenez le rang Chair à canon, vous perdez la campagne.

En mode classique ou en mode campagne, utilisez toutes les règles du scénario. En cas de contradiction entre les règles de base et les règles du scénario, celles du scénario prévalent.

Un scénario dure 6 tours (ne t'arrête pas si tu atteins 30 points de gloire), sauf si les règles spécifient le contraire.

SIMULER MADHALA

Dans le Mode Solo, un joueur fictif (appelé Madhala) est simulé afin de garder la dynamique d'un jeu de placement de dés. Cela signifie qu'il y aura toujours une compétition pour les emplacements les plus importants en phase Déploiement. Cependant Madhala n'a ni piste de progression ni réserve de dés, mais elle possède 6 jetons Mercenaire et ses actions suivent un schéma spécifique.

Simulez Madhala comme indiqué ci-dessous :

PRÉPARATION DES RÉSERVES DE DÉS

Madhala n'agit pas lors de cette phase.

PHASE DÉPLOIEMENT

A son tour, Madhala lance les 2 dés du Mode Solo. **Le dé de Déploiement rouge indique la zone où elle se déploie** : la Citadelle ou l'Extérieur. **Le dé de Déploiement jaune définit le lieu qu'elle occupera dans cette zone.**

Si l'emplacement n'est pas disponible, relancez les 2 dés jusqu'à ce que Madhala puisse se déployer. Elle n'est jamais à court de dés et elle effectue son dernier déploiement juste avant que vous ayez dépensé tous vos dés.

	Résultat des dés		Lieu
	Rouge	Jaune	
Citadelle	1-4	1	Repère du chasseur
		2	Laboratoire de l'alchimiste
		3	Taverne
		4	Armurerie
		5	Bazar
		6	Mine
Extérieur	5-6	1	1ère expédition (Région)
		2	2nde expédition (Région)
		3	3ème expédition (Région)
		4	4ème expédition (Région)
		5	Mission 1
		6	Mission 2

Madhala occupe les emplacements des lieux en fonction des consignes ci-dessous :

Repère du chasseur : Prenez un dé de Persuasion, lancez-le et placez-le sur l'emplacement disponible le plus à gauche. Retirez les 2 pièges d'une ligne en fonction du résultat du dé de Déploiement rouge : 1 ou 4 = Première ligne, 2 = Deuxième ligne, 3 = Troisième ligne.

Laboratoire de l'alchimiste : Prenez un dé de Magie et placez-le sur l'emplacement disponible le plus haut.

Taverne : Prenez un dé de Persuasion, lancez-le et placez-le sur l'emplacement disponible le plus à gauche. Retirez un mercenaire en fonction du résultat du dé de Déploiement rouge: 1 ou 4 = Mercenaire du haut, 2 = Mercenaire du milieu, 3 = Mercenaire du bas. Ignore les novices.

Armurerie : Prenez un dé de Persuasion, lancez-le et placez-le sur l'emplacement disponible le plus à gauche.

Bazar : Prenez un dé de Persuasion, lancez-le et placez-le sur l'emplacement disponible le plus à gauche. Retirez une carte Équipement en fonction du résultat du dé de Déploiement rouge: 1 ou 4 = Équipement à gauche, 2 = Équipement au milieu, 3 = Équipement à droite.

Mine : Prenez 1 ou 2 dés de Force et placez-les sur l'emplacement apportant le plus de pièces d'or.

Expédition des régions : Prenez un de ses 6 jetons Mercenaire de Madhala et placez-le en haut de l'expédition. Cela indique qu'elle occupe l'expédition.

Expédition des missions : Prenez un de ses 6 jetons Mercenaire et placez-le sur l'expédition disponible la plus à gauche. Cela indique qu'elle occupe l'expédition.

PHASE AVENTURE

Quand une expédition occupée par Madhala est activée, elle est réussie sans lancer de dés. Oui, elle est aussi forte, planifiez bien pour ne pas vous faire subtiliser sous le nez les récompenses les plus importantes. Seule exception : Les missions compétitives (voir ci-dessous).

EXPÉDITION D'UNE MISSION

Pour les missions compétitives : Madhala gagne si elle occupe la première expédition (celle de gauche). Retirez la tuile Mission.

Pour les missions de type contrat : Madhala n'a aucune influence.

EXPÉDITION D'UNE RÉGION

S'il y a un monstre, retirez-le. S'il n'y a pas de monstre mais une région, retirez-la. S'il n'y a aucun des 2, ne faites rien.

PHASE NETTOYAGE

Madhala n'agit pas lors de cette phase.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Madhala est toujours victorieuse de ses batailles cela change radicalement des parties à plusieurs. Vous pouvez prévoir qu'elle tuera le monstre pour tenter de conquérir la région. Et si vous souhaitez affronter le monstre pour gagner en gloire, soyez sûrs de vous déployer rapidement sur la première expédition. Cependant ne comptez pas trop sur elle, il est possible qu'elle ne se déploie pas où vous le souhaitez.

LIVRET DE SCÉNARIOS DU MODE SOLO

SCÉNARIO 1: LA ROUTINE HABITUELLE

RÈGLES SPÉCIALES :
Aucune

OBJECTIF :
Maximiser vos PVs

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	35+PV	45+PV	60+PV

SCÉNARIO 2: L'ARGENT EST ROI

RÈGLES SPÉCIALES :
Tous les Mercenaires de la pile contribuent avec au moins un dé de Persuasion
Affinité initial: Jungle

OBJECTIF :
Maximiser vos pièces d'or

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	15 OR	35 OR	55 OR

SCÉNARIO 3: ATTAQUE ÉCLAIR

RÈGLES SPÉCIALES :
La partie dure seulement 3 tours
Vous commencez avec 3 jetons Défense au lieu d'un et 12 pièces d'or au lieu de 7

OBJECTIF :
Maximiser vos PVs

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	22+PV	30+PV	40+PV

SCÉNARIO 4: SANS ARMURE

RÈGLES SPÉCIALES :
L'Armurerie est fermée
Ignorez tous les talents, avantages des expéditions et tuiles vous fournissant de la défense
Vous pouvez utiliser les potions
Affinité initial : Eau

OBJECTIF :
Maximiser vos PVs

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	30+PV	42+PV	56+PV

SCÉNARIO 5: BIEN PRÉPARÉ

RÈGLES SPÉCIALES :
Aucune

OBJECTIF :
A la fin, vous devez avoir :
les 4 types de jetons au maximum (5 Défenses, 5 Pièges, 3 Potions et 3 Venins)
au moins un Équipement de chaque type
au moins un Mercenaire de chaque affinité

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
ÉCHEC	RÉUSSITE	RÉUSSITE 35+VP	RÉUSSITE 50+VP

SCÉNARIO 6: ASSIÉGÉ !!!

RÈGLES SPÉCIALES :
Débutez la partie avec un monstre de rang A aux Portes de la Citadelle
Si au début du tour, aucun monstre n'est présent aux Portes de la Citadelle, piochez un monstre de rang A et placez-le ici

OBJECTIF :
Maximiser vos PVs

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	35+PV	50+PV	65+PV

SCÉNARIO 7: DIVERSITÉ

RÈGLES SPÉCIALES :
La "Tournée générale !" coûte une pièce d'or au lieu de 2.

OBJECTIF :
Votre rang dépend du nombre de mercenaires que vous contrôlez pour chaque affinité.
2/1/1/1 signifie que vous avez au moins 2 mercenaires de la même affinité et au moins 1 dans chacune des autres affinités.

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

SCÉNARIO 8: SOURNOIS

RÈGLES SPÉCIALES :
Préparez une pile avec les pièges du module Traquenard
Quand Madhala se déploie sur une région, piochez 2 pièges de cette pile et placez-les face cachée sur l'expédition.
Appliquez les règles du module Traquenard

OBJECTIF :
Maximiser vos PVs

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	30+PV	42+PV	56+PV

SCÉNARIO 9: MISSIONNAIRE

RÈGLES SPÉCIALES :
Si Madhala se déploie à l'Extérieur, en fonction du dé de Déploiement jaune, elle se déploie sur la Mission 1 pour un 3 ou 4 et sur la Mission 2 pour un 5 ou 6

OBJECTIF :
Votre nombre de PVs et missions réalisées doivent dépasser un seuil défini ci-dessous

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	4 MISSIONS 30+PV	6 MISSIONS 40+PV	8 MISSIONS 55+PV

SCÉNARIO 10: JUGEMENT DERNIER

RÈGLES SPÉCIALES :
Les monstres relancent une fois tous les dés qui n'ont pas touché
Le niveau de difficulté Tutoriel n'est pas autorisé
Commencez avec un monstre de rang A aux Portes de la Citadelle

OBJECTIF :
Maximiser vos PVs

			
CHAIR À CANON	RECRUE	VÉTÉRAN	HÉROS
-	35+PV	45+PV	60+PV

RENDEZ-VOUS
ICI POUR DE
NOUVEAUX
SCÉNARIOS

www.SECONDGATEGAMES.com/monster-lands-scenarios/



ANNEXE III- LISTE DES COMPOSANTS

LES JETONS PIÈGE



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



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



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 générale sur le piège.



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



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



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



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



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 générale sur le piège.



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



Placez 3 dés de Magie issus de la réserve générale 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.

LES JETONS TRAQUENARD



Volez un dé de Magie à un mercenaire affecté à une expédition adjacente.



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



Volez un dé de Force à un mercenaire affecté à une expédition adjacente.



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



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



Volez jusqu'à 2 dés à un mercenaire affecté à une expédition adjacente. Il peut uniquement s'agir de dés de Magie ou de Force.



1 ou 2 dés d'attaque du monstre attaqueront un mercenaire présent sur une expédition adjacente au lieu de vous attaquer. Lancez ce(s) dé(s) avant de lancer les autres dés d'Attaque du monstre vous ciblant.



LES JETONS BUTIN



Défaussez-le pour relancer un dé de Magie ou de Force. Vous pouvez répéter cette opération 4 fois avec le même dé ou des dés différents.



Défaussez-le pour relancer un dé de Magie. Vous pouvez répéter cette opération 3 fois avec le même dé ou des dés différents.



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



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



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



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



Défaussez-le pour ajouter 6 au total de votre lancer quand vous tentez d'éliminer un monstre.



Gardé sur votre plateau, il représente un trophée de valeur 3, ou défaussez-le pour gagner 15 pièces d'or.



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



Défaussez-le ainsi qu'un de vos dés de Persuasion et prenez 3 dés de Magie de la réserve générale. Ce n'est pas une action.



Défaussez-le ainsi qu'un de vos dés de Magie et prenez 3 dés de Force de la réserve générale. Ce n'est pas une action.



Défaussez-le pour ajouter 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.

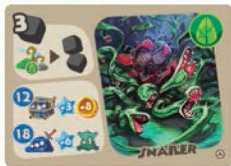


Défaussez-le pour recruter gratuitement un mercenaire présent à la Taverne.



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

LES CARTES MONSTRE



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.



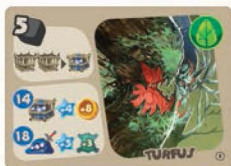
KORCKO

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.



GATOR

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



TURFUS

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



WARKORS

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.



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.



SURBOL

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



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.



JANDOR

Si ce monstre est capturé dans une région, il s'échappe pour réapparaître aux Portes de la Citadelle. S'il est capturé aux Portes de la Citadelle, défaissez-le. Avant son évasion, obtenez la récompense liée à sa capture.



MOLDO

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



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.



TRONJ

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



JCKON

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



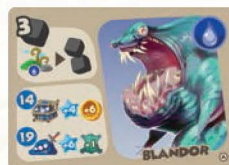
JNAGUS

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.



GORGOSH

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



BLANDOR

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



KRUSHUJ

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



ABYSUR

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



CARIBDIS

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

LES CARTES MERCENAIRE

Chaque talent ne peut être utilisé qu'une fois par tour.



PURKAS

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



KORGU

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



DALINA

Vous pouvez stocker 3 pièges supplémentaires sur votre plateau.



DRAPIS

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



TAROA

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



PUARGH

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



FANDOR

Une fois par tour, payez une pièce d'or pour obtenir un dé de Persuasion utilisable ce tour-ci. Ce talent n'est pas utilisable si le mercenaire est affecté à une expédition.



WONDOU

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. De cette manière, il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.



TORTOCK

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



TARON

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



PARJAS

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).



WISHOR

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



GINOVA

Un dé d'Attaque du monstre attaquera le mercenaire d'une expédition adjacente au lieu de vous attaquer. Lancez ce dé avant de lancer les autres dés d'Attaque du monstre vous ciblant.



NIMRA

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



FROSTOR

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



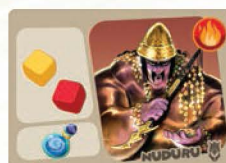
DOLFUS

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



LUSARA

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



NUDURU

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



FRUNKS

Ajoutez 1 au résultat de chaque dé de Magie 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).



ZONDU

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



TRANOK

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



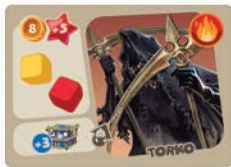
NAIALA

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



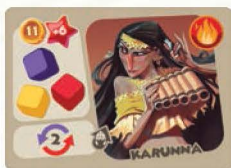
JCKRAT

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



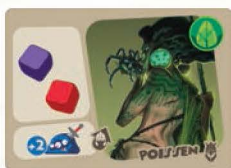
TORKO

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



KARUNNA

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.



POISSON

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



TIMBULU

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



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).



LORIOS

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



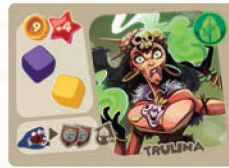
KAKRON

Vous pouvez relancer un dé de Force de son expédition.



WORMEE

Une fois par tour, payez 2 pièces d'or pour obtenir un dé de Force utilisable ce tour-ci. Ce talent n'est pas utilisable si le mercenaire est affecté à une expédition.



TRULINA

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



GEAS

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



SARUNA

Ne requiert pas de piège pour capturer le monstre.

LES CARTES ÉQUIPEMENT



KRAKHEN

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



RASHNEK

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



MORTIS

Ajoutez 1 au résultat de chaque dé 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.



PUGNOR

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



JLHAM

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



NOXX

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



TURZOKJ

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



JLYZOR

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



TERGEO

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



SKYEHN

Déployez un dé de Magie pour obtenir 3 dés de Force à utiliser ce tour-ci. Il s'agit d'une action.



GHADIK

Déployez 2 dés de Persuasion pour obtenir 9 pièces d'or. Il s'agit d'une action.



KALE

Déployez un dé de magie pour obtenir 3 jetons Potion. Il s'agit d'une action.



KYZHUL

Déployez un dé de Force pour obtenir 2 dés de Persuasion à utiliser ce tour-ci. Il s'agit d'une action.



RYNIA

Déployez 2 dés de Force pour recruter gratuitement un mercenaire présent à la Taverne. Il s'agit d'une action.



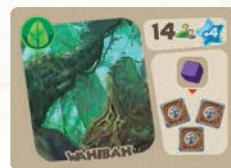
GURBAN

Déployez 2 dés de Force, 2 dés de Persuasion ou un de chaque pour obtenir 3 dés de Magie à utiliser ce tour-ci. Il s'agit d'une action.



YUHA

Déployez un dé de Persuasion pour obtenir 2 dés de Magie à utiliser ce tour-ci. Il s'agit d'une action.



WAHIBAH

Déployez un dé de magie pour obtenir 3 jetons Défense. Il s'agit d'une action.



UYUNIAH

Déployez 2 dés de Force, 2 dés de Persuasion ou un de chaque pour obtenir gratuitement un équipement du Bazar. Il s'agit d'une action.

LES CARTES RÉGION



NEGUERIA

Déployez un dé de Force, un dé de Magie et un dé de Persuasion pour gagner 2 points de gloire. Il s'agit d'une action.



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. Il s'agit d'une action.



AL-DAHJ

Déployez un dé de Force pour obtenir un jeton Butin parmi ceux disponibles. Il s'agit d'une action. Complétez l'emplacement vide.

AIDE DE JEU

PHASES DE JEU

PRÉPARATION DES RÉSERVES DE DÉS (PAGE 7)

Vérifiez les dés obtenus : contributions des mercenaires et de la gloire.

DÉPLOIEMENT (PAGES 8-15)

Déployez des dés dans la Citadelle, à l'Extérieur ou sur les régions gérées.

AVENTURE (PAGES 15-20)

Résolution des expéditions : 1. Missions 2. Régions 3. Portes de la Citadelle

NETTOYAGE (PAGES 20-21)

1. Nettoyage du plateau 2. Propagation de la panique 3. Remplacement des leaders décédés
4. Paiement des salaires 5. Vérification des conditions de fin de partie 6. Réinitialisation du plateau 7. Changement du Premier joueur 8. Déplacement du marqueur Tour

DÉS (PAGES 7, 9)

FORCE

Plus facile à manipuler et à obtenir que les autres dés.

MAGIE

Permet de retirer un dé d'Attaque du monstre par dé de Magie défaussé.

PERSUASION



Lancés au début de chaque tour ou à l'obtention, ils offrent des réductions lors d'achats à la Citadelle.

Si premier dé dans un endroit ou si \geq au précédent dé de persuasion : Réduction = Valeur du dé.

Si $<$ au précédent dé de persuasion : réduction = Ajout des valeurs des 2 dés de Persuasions. Chaque achat d'un ou plusieurs objets coûte au minimum une pièce d'or.

DÉROULEMENT DES BATAILLES (PAGES 16-20)



- Révélez les pièges (Module Traquenard : Les révéler un par un). Appliquez les pièges et les traquenards (on peut défausser un jeton Défense pour l'annuler).

- Utilisez des dés de Magie (optionnel), puis le monstre attaque (si nécessaire, appliquez les modificateurs liés au tour).
- Le mercenaire se défend avec les talents Défense, jetons Défense et/ou utilise des potions.
- Si le mercenaire meurt, gagnez les points de gloire inscrits sur son emplacement.



- S'il est en vie, il attaque le monstre avec les dés et les modificateurs.
- Si le monstre est éliminé ou capturé, gagnez la récompense.
- Sinon ajoutez le résultat de son lancer à la prochaine expédition. Répétez les étapes.



- Une fois le monstre mort, nettoyez les expéditions précédentes et conquérez la région.
- Lancez les dés de l'expédition et utilisez les modificateurs de celle-ci. Si le résultat est strictement inférieur à la valeur de conquête, ajoutez le résultat du lancer à la prochaine expédition. Répétez ces étapes avec l'expédition suivante.
- Si la région est conquise, gagnez la récompense et prenez la carte Région.



- Chaque mercenaire qui a survécu et qui n'a pas eu de récompense au cours de la bataille, obtient un jeton Butin.



CRÉDITS

AUTEURS

Gorka Mata
 Víctor Fernández
 Sergi Solé
 Daniel Schloesser

RÉVISION DES

RÈGLES
 Paul Grogan

**GAMING
 RULES!**

ILLUSTRATIONS

Enrique Fernández
 Aitor Prieto

FABRIQUÉ PAR

**LongPack
 GAMES**

ÉDITEUR

Second Gate Games

Second Gate Games tient à remercier tous ceux qui ont produit une critique sur Monster Lands: Mathieu Rivero, Cormyr (LudoVox), Richard Ham (Rahdo runs through), Eric Hopkins & co (D&E Miniatures), Robin Brooks (GeekDad), André Volkman (spielpunkt.de), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) et Jeremy Salinas & David Waybright (Man vs Meeple).

Un merci plus particulier à ceux qui nous ont aidés dès les premiers jours : Nanu, Oriol Crespo, Michael Abeledo et Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Johan Koitka (boiteajeux.net) et Vladislav Goldakovskiy (tabletopia.com) pour nous avoir aidés à promouvoir le jeu.

Nous sommes extrêmement reconnaissants envers tous ceux qui nous ont aidés pour la traduction des règles, les lectures et les tests.

Traduction : Lionel Gros

Relecture : Vincent BeauSeigneur, Frédéric Moulis et de nombreux autres volontaires.

Sans oublier nos incroyables soutiens sur Kickstarter, sans qui rien n'aurait été possible !

THANK YOU ALL!

© 2017 Second Gate Games. Tous droits réservés. Monster Lands et le logo de Second Gate Games sont des marques commerciales de Dracma 3D, S.L.

Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf autorisation spécifique.

Le contenu actuel peut différer de celui présenté. Fabriqué en Chine.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Espagne
www.SECONDGATEGAMES.com