



MONSTER LAND

5
PLAYERS /
JOUeurs /
SPIELER
JUGADORES

HEAVY WEAPONS

RULEBOOK - LIVRET DE RÈGLES
REGELHEFT - LIBRO DE REGLAS

COMPONENTS 1
RULES 2-4
REFERENCE
TABLES 12-16

MATÉRIEL 1
RÈGLES 4-6
LISTE DE
COMPOSANTS 12-16

SPIELINHALT 1
DEUTSCHE REGELN 7-9
KARTEN-
BESCHREIBUNGEN .. 12-16

COMPONENTES 1
REGLAS 9-12
TABLAS DE
REFERENCIA 12-16

COMPONENTS - MATÉRIEL - SPIELINHALT - COMPONENTES

Initial Clan Members /
Membres Initiaux de Clan
/ Start-Clanmitglieder /
Miembros Iniciales de Clan



x2

Mercenaries / Mercenaires /
Söldner / Mercenarios



x7

Monster / Monstres /
Monster / Monstruos



x3

Equipments / Équipements
/ Ausrüstungen / Equipos



x5

Lands / Régions / Länder /
Territorios



x3

Second Gates



x5

Progress Track / Plateau
de clan / Fortschrittsleiste
/ Ficha de progreso



x1

Reputation marker /
marqueur Réputation /
Ansehen-Marker / marcador
de Reputación



x1

Glory marker / marqueur
Gloire / Ruhm-Marker /
marcador de Gloria



x1

Initial Trap / Piège Initial /
Startfalle / Trampa Inicial



x1

Affinity Links / Liens
d'affinité / Affinitätskuppler/
Nexos de afinidad



x5

Potions / Potions / Tränke /
Pociones



x3

Venoms / Venins / Gifte /
Venenos



x3

Gold / Or / Gold / Oro



x8

Assignment tokens/ Jetons
Mercenaire / Söldner-
Auftragsplättchen / Fichas
de Asignación



x9

Heavy Weapons / Armes
lourdes / Schwere Geschütze
Armamento pesado



x20

Bag / Sac / Beutel / Bolsa



x1

Tricks / Traquenards /
Hinterhalte / Artimañas



x5

DICE / DÉS / WÜRFEL /
DADOS

Strength / Force / Stärke /
Fuerza



x6

Magic /
Magie / Magie / Magia



x4

Persuasion / Persuasion /
Feilschen / Persuasión



x4

Ammunition / Munitions /
Munition / Munición



x8



INTRO

This expansion introduces new versatile and powerful components into the game, the Heavy Weapons. They have multiple activations and, unlike Traps and Defense tokens, can be brought home from battle if not used. They may allow your mercenary to hide behind them, if activating their Defense value, or to use their immense fire power to blast Monsters out of the way or to destroy that roadblock that lets you conquer a Land.

This double expansion also includes material to play the game with 5 players, including rules modifications. It features a completely new Affinity, called the Forge, with a set of Mercenaries, Monsters, Lands and Equipment. Use the cards and tokens by replacing those of another Affinity of choice or by adding them, if you play 5p.

HEAVY WEAPONS EXPANSION RULES

GAME PREPARATION & DEPLOYMENT PHASE



Heavy Weapons are available for purchase at the Hunter's Lodge.

Place all Heavy Weapons tiles into the Heavy Weapons bag and draw one of them randomly, placing it on the Hunter's Lodge with the Gold coin symbol up.

Heavy Weapons occupy the space of two traps.

Players can purchase Heavy Weapons following the standard rules, paying the price as indicated on the tile (remember your Persuasion discounts)

If you buy a Heavy Weapon, store it on your Clan Progress Track, in your Traps section. The **storage limit is 1**, not counting those already assigned to a Path. You may discard a Heavy Weapon to buy a new one.

After a player has purchased a Heavy Weapon and completed his action at the Hunter's Lodge, fill up the space with a new random Heavy Weapon tile from the bag.

You may deploy a Heavy Weapon to an outside Path, at the moment of deploying a Mercenary to a Land or the Entrance of the Citadel.

The Heavy Weapons always occupy the **last spaces of a given Path** (they are heavy and it takes time to roll them there). Heavy Weapons are ranged arms, so they can reach your opponent from the rear-guard.



ADVENTURE PHASE

Heavy Weapons come into play when you activate the Mercenary occupying the Path they are placed on.

They may feature a **Defense** value, a number of **Ammunition Dice**, and a **Weapon Ability**.

You may **activate each Heavy Weapon twice** before discarding it. After its first activation, flip the tile from its new side to its worn-down side. It is still usable, even in the same battle, but it has lower values in its features. If you activate it a second time, discard the tile immediately after use, do not leave it on the Path.



Possible Activations (you may use **only one of each type** in a single battle) :

DEFENSE

During a Monster attack, you may activate the Heavy Weapon to seek shelter behind it and use its Defense value. Note that not all Heavy Weapons have Defense values.

ATTACK

When you attack a Monster or attempt to conquer a Land, you may use its attack features, consisting of Ammunition dice and Weapon Ability.

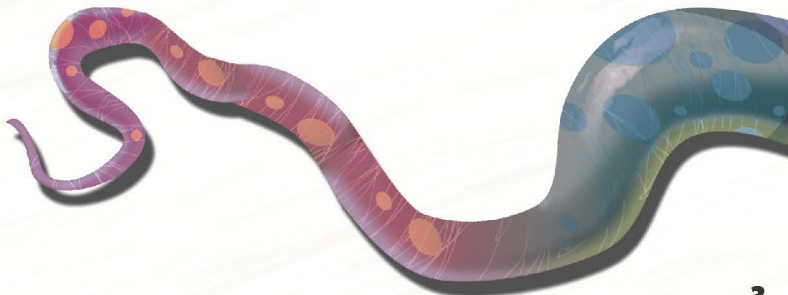
You may choose to activate your Heavy Weapon at any time during the Mercenary attack. This gives you the flexibility to “wait and see” whether you actually need the extra fire power.

If you activate a Heavy Weapon for attack, take the indicated Ammunition dice from the reserve and place them on the Heavy Weapon tile. You may roll these dice together, one by one (to capture Monsters instead of killing them) and also switch between Ammunition dice and other dice, if it suits your capture strategy.

Ammunition dice work like other dice (D6), but they often come with modifiers from their Heavy Weapon’s ability. You can also influence them with talents of the Forge affinity and their equipment.

The Weapon Ability is only used when the Weapon is activated to attack, but in this case the ability’s application is obligatory.

If your Heavy Weapon has not been discarded during battle, you may roll it home and store it again on your Clan Progress Track for future use, provided you keep the storage limit of 1. Maintain the tile on its current side (new or worn-down).



5TH PLAYER RULES MODIFICATIONS



GAME PREPARATION

Set up the game as normal, using the provided Clan Progress Track, Glory and Reputation markers and Initial Trap for the 5th player. Use the following rules modifications:

- Give each player a **SECOND GATE** card
- Give each player an Affinity Link token

THE SECOND GATE

The **SECOND GATE** is your personal back door entrance to the buildings of the Citadel. You can use an action during the Deployment phase to deploy a die there, choosing a single Strength or Magic die, according to the building you want to access. Wherever there is a price on an item, pay the price. At the Alchemist, you receive 2 potions or 2 venoms or 1 of each. At the mine, you receive 2 Gold.



Note that **you cannot use Persuasion dice** at the **SECOND GATE**. Merchants will let you enter their buildings even when the dice spaces on the main board are filled, but they will not give you discounts.

You can use the **SECOND GATE** **only once per Deployment phase**, so choose the moment wisely.

AFFINITY LINK TOKENS

To off-set the increased difficulty of pairing Mercenary and Land for settling purposes, each player has an Affinity Link token. This token allows you to settle 1 Land of **any** Affinity with a Mercenary of **any** different Affinity.

To use the token, place the Land and the selected Mercenary on the left of your Clan Progress Track, then place the token on the top of the cards. Remember that settled Mercenaries will not leave their Lands unless they die or are promoted to Leader, so apply the link with care.



SCORING

Use the following table when scoring Affinity icons of each Affinity in your Clan:

# of Affinity icons of matching Affinity	0	1-2	3	4	5	6+
Victory Points	0	1	4	6	9	14

SHORTER VARIANT

To shorten total play time, play the game over 5 rounds instead of 6, maintaining the rule of ending the game when a player has 30 Glory points at the end of a round. In this case, each Clan starts with 1 Leader, 1 Initial Mercenary, 1 Novice, 6 Glory, 2 Reputation, 2 Defense tokens, 1 Initial Trap, and 7 Gold.



INTRO

Cette extension introduit un nouveau type d'éléments puissants et polyvalents : Les Armes Lourdes. Elles peuvent être activées plusieurs fois contrairement aux pièges et aux jetons Défense, en plus elles retournent dans votre clan si elles ne sont pas utilisées lors d'une bataille. Elles permettent à votre mercenaire de se protéger derrière, en utilisant leur valeur de défense, ou d'utiliser leur immense puissance pour détruire les monstres ou souffler les barrages pour vous laisser le champ libre pour la conquête de la région.

Cette double extension inclut aussi le matériel nécessaire pour jouer jusqu'à 5 joueurs, ainsi que les règles associées. Elle contient le set complet d'une nouvelle affinité, appelée La Forge incluant mercenaires, monstres, régions et équipements. Utilisez ces cartes et ces jetons pour remplacer une affinité ou pour en ajouter une si vous jouez à 5 joueurs.

RÈGLES DE L'EXTENSION ARMES LOURDES

MISE EN PLACE & PHASE DÉPLOIEMENT

Les armes lourdes peuvent être achetées au Repère du chasseur.

Placez toutes les tuiles Arme lourde dans le sac prévu pour celles-ci, piochez-en une et placez-la au Repère du chasseur de manière à ce que son coût soit visible.

Les armes lourdes occupent deux emplacements de pièges.



Les joueurs peuvent, comme pour les pièges, acheter des armes lourdes en payant le coût indiqué sur la tuile (souvenez-vous que des réductions sont possibles grâce aux dés de Persuasion).

Si vous achetez une arme lourde, posez-la sur votre plateau avec les autres pièges. **Vous pouvez uniquement en stocker une**, celles déployées sur une expédition ne comptent pas. Vous pouvez défausser une arme lourde pour en acheter une nouvelle.

A la fin d'une action au Repère du chasseur, si une arme lourde a été achetée, complétez l'emplacement libéré avec une nouvelle tuile Arme lourde piochée dans le sac.

Quand vous affectez un mercenaire sur une expédition d'une Région ou aux Portes de la Citadelle, vous pouvez aussi y déployer une arme lourde.

Les armes lourdes **occupent toujours les derniers emplacements d'une expédition** (comme elles sont lourdes, cela prend du temps de les amener). Ce sont des armes à distance, par conséquent elles peuvent atteindre l'ennemi depuis l'arrière.



PHASE AVENTURE

Les armes lourdes prennent effet quand l'expédition où elles se trouvent est activée.

Elles peuvent avoir une valeur de **Défense**, un nombre de **dés de Munitions**, et une **capacité**.

Chaque arme lourde peut être activée deux fois avant d'être défaussée. Après sa première utilisation, retournez la tuile sur sa face "Usée". Elle est encore utilisable, y compris dans la même bataille, mais sa puissance est réduite. Si vous l'activez une seconde fois, défaussez immédiatement la tuile après son utilisation, ne la laissez pas sur l'expédition.



Activations possibles (**Lors d'une même bataille, vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même type d'activation**) :

DÉFENSE

Au cours de l'Attaque du monstre, vous pouvez activer l'arme lourde pour chercher refuge derrière elle et ainsi utiliser sa valeur de Défense. Notez que toutes les armes lourdes n'ont pas de valeur de Défense.

ATTAQUE

Au cours de l'Attaque du mercenaire ou de la Conquête d'une région, vous pouvez utiliser les possibilités d'attaque de l'arme, représentées par des dés de Munitions et une capacité.

Lors de votre attaque, vous pouvez choisir d'activer votre arme lourde au moment où vous le souhaitez. Ainsi, elle vous offre une certaine flexibilité afin de déterminer si vous avez besoin ou non de sa puissance.

Si vous activez une arme lourde pour attaquer : Prenez le nombre de dés de Munitions indiqué et placez-les sur la tuile Arme lourde. Vous pouvez lancer ces dés ensemble, un par un (pour capturer le monstre au lieu de le tuer) ou encore en alternant avec vos autres dés.

Les dés de Munitions fonctionnent comme les autres dés (D6), mais leur résultat est souvent modifié par la capacité de l'arme lourde. Ce résultat peut aussi être modifié par le talent de certains mercenaires ou la capacité de certains équipements d'affinité Forge.

La capacité de l'arme est uniquement utilisée quand l'attaque de l'arme est activée. Dans ce cas, vous êtes obligés d'utiliser cette capacité.

Si votre arme lourde n'est pas défaussée au cours d'une bataille, vous pouvez la ramener sur votre plateau pour une prochaine utilisation. Souvenez-vous que vous pouvez stocker une seule arme lourde. Gardez la tuile sur la même face (Neuve ou Usée).

RÈGLES À 5 JOUEURS



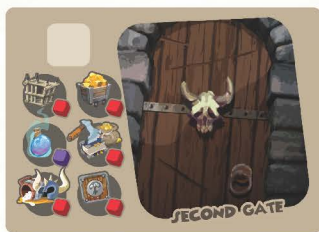
MISE EN PLACE

Utilisez la mise en place d'une partie classique en utilisant les éléments pour le 5ème joueur : Plateau de clan, marqueur Gloire, marqueur Réputation et piège initial. Appliquez les modifications suivantes :

- Chaque joueur prend une carte SECOND GATE
- Chaque joueur prend un jeton Lien d'affinité

LA SECOND GATE

La **SECOND GATE** représente la porte de derrière des bâtiments de la Citadelle. Au cours de la phase Déploiement, vous pouvez effectuer une action en déployant un dé sur celle-ci. Choisissez un dé de Force ou un dé de Magie en fonction du bâtiment où vous souhaitez vous rendre. S'il y a un coût pour un objet, payez-le. Au Laboratoire de l'alchimiste, vous recevez 2 potions, 2 venins ou 1 de chaque. A la mine, vous recevez 2 pièces d'or.



Notez que **vous ne pouvez pas utiliser de dé de Persuasion** à la **SECOND GATE**. Les marchands vous laisseront entrer dans leur boutique même si tous les emplacements de celle-ci sont occupés, mais ils ne vous accorderont pas de réduction.

La **SECOND GATE** est utilisable une seule fois par phase Déploiement, choisissez judicieusement le moment.

JETONS LIEN D'AFFINITÉ

Pour compenser la difficulté à former une paire Mercenaire-Région de même affinité, chaque joueur a un jeton Lien d'affinité. Celui-ci permet d'**associer une région et un mercenaire d'affinité différente**.

Pour utiliser ce jeton, placez la région et le mercenaire choisis à gauche de votre plateau puis placez le jeton sur cette association de cartes. Souvenez-vous qu'un mercenaire associé à une région ne peut pas en être séparé sauf s'il meurt ou s'il est promu Leader, choisissez donc précautionneusement ce lien.



DÉCOMPTE

Utilisez la table suivante pour déterminer les PV gagnés pour chaque affinité:

Nombre d'icônes d'affinité identiques	0	1-2	3	4	5	6+
Points de Victoire	0	1	4	6	9	14

VARIANTE : PARTIE COURTE

Pour raccourcir le temps de jeu, vous pouvez jouer une partie en 5 tours au lieu de 6, toutefois si un joueur atteint 30 points de gloire avant, cela déclenche la fin de la partie.

Dans ce cas, chaque joueur commence la partie avec : 1 Leader, 1 Membre initial de clan, 1 Novice, 6 Gloire, 2 Réputation, 2 jetons Défense, 1 piège initial et 7 pièces d'or.



EINFÜHRUNG

Diese Erweiterung bringt neue vielseitige und mächtige Elemente ins Spiel, die Schweren Geschütze. Sie können mehrfach aktiviert werden und, im Gegensatz zu Fallen und Schildplättchen, nach dem Kampf wieder nach Hause gebracht werden, wenn sie nicht verwendet wurden. Sie erlauben es euren Söldnern, sich hinter ihnen zu verstecken, wenn ihr Verteidigungswert aktiviert wird oder ihre immense Feuerkraft zu nutzen, um Monster aus dem Weg zu räumen oder Hürden zu zerstören, um Länder zu erobern.

Diese zweifache Erweiterung beinhaltet außerdem die Materialien, inklusive der nötigen Regeländerungen, um mit bis zu 5 Spielern spielen zu können. Außerdem bringt sie eine völlig neue Affinität, genannt die Schmiede, mit einer Sammlung aus Söldnern, Monstern, Ländern und Ausrüstung mit. Verwendet diese Karten und Plättchen und ersetzt eine Affinität eurer Wahl oder fügt sie hinzu, wenn ihr zu fünft spielt.

SCHWERE GESCHÜTZE ERWEITERUNGSREGELN

SPIELVORBEREITUNG & EINSETZPHASE

Schwere Geschütze können in der Jagdhütte gekauft werden.

Gebt alle Schweren Geschütze-Plättchen in den Schwere Geschütze-Beutel, zieht ein zufälliges Plättchen und legt es so in die Jagdhütte, dass es die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigt.

Schwere Geschütze nehmen den Platz von 2 Fallen ein.

Spieler können Schwere Geschütze gemäß der Standardregeln kaufen, indem sie den abgebildeten Preis bezahlen (den Feilschen-Nachlass nicht zu vergessen).

Wenn ihr Schwere Geschütze kauft, lagert sie auf eurer Fortschrittsleiste im Fallenbereich. Ihr könnt maximal 1 besitzen, Pfaden bereits zugewiesene zählen nicht gegen dieses Limit. Ihr könnt ein Schweres Geschütz abwerfen, um ein neues zu kaufen.

Nachdem ein Spieler ein Schweres Geschütz gekauft und seine Aktion in der Jagdhütte beendet hat, füllt dieses Feld mit einem neuen, zufälligen Schwere Geschütz aus dem Beutel.

Wenn ihr einen Söldner einem Land oder dem Zugang zur Festung zuweist, könnt ihr im selben Moment auch ein Schweres Geschütz auf dem Pfad des Umlands einsetzen.

Die Schweren Geschütze nehmen immer die **letzten Felder des entsprechenden Pfades** ein (sie sind schwer und es braucht Zeit sie dorthin zu rollen). Schwere Geschütze sind Fernkampfaffen, sie können euren Gegner also aus der Nachhut angreifen.



ABENTEUERPHASE

Schwere Geschütze kommen ins Spiel, wenn ihr den dem entsprechenden Pfad zugewiesenen Söldner aktiviert.

Sie können einen Verteidigungswert, eine Anzahl von Munitions-Würfeln und eine Waffenfähigkeit gewähren.

Ihr könnt jedes Schwere Geschütz 2 mal aktivieren bevor ihr es abwerfen müsst. Nach der ersten Aktivierung, dreht das Plättchen von seiner neuen Seite auf seine abgenutzte Seite. Es ist weiterhin verfügbar, doch seine Fähigkeiten haben geringere Werte. Wenn ihr es ein zweites Mal aktiviert, werft es nach dem Verwenden sofort ab und lasst es nicht auf dem Pfad.



Mögliche Aktivierungen (ihr könnt **nur eine jeden Typs pro Kampf** nutzen) :

VERTEIDIGUNG

Während eines Monsterangriffs könnt ihr das Schwere Geschütz aktivieren, um dahinter Schutz zu suchen und seinen Verteidigungswert zu nutzen, doch nicht alle Schweren Geschütze besitzen einen Verteidigungswert.

ANGRIFF

Wenn ihr ein Monster angreift oder versucht ein Land zu erobern, könnt ihr seine Angriffseigenschaften, bestehend aus Munitions-Würfeln und Waffenfähigkeit, nutzen.

Ihr könnt das Schwere Geschütz jederzeit während eures Söldnerangriffs verwenden. Das gibt euch die Möglichkeit abzuwarten, ob ihr die zusätzliche Feuerkraft überhaupt braucht.

Wenn ihr ein Schweres Geschütz für einen Angriff aktiviert, nehmt die abgebildete Anzahl an Munitions-Würfeln und platziert sie auf dem Schweren Geschütz-Plättchen. Ihr könnt sie gemeinsam, nacheinander (um Monster zu fangen, anstatt sie zu besiegen) oder abwechselnd mit anderen Würfeln würfeln, wenn das mehr eurer Fang-Strategie entspricht.

Munitions-Würfel funktionieren genau wie andere Würfel (W6), aber sie kommen oft mit Modifikatoren ihrer Schwere Geschütze-Fähigkeit ins Spiel. Ihr könnt sie auch mit Talenten und Ausrüstung der Schmiede-Affinität beeinflussen.

Die Waffenfähigkeit wird nur benutzt, wenn die Waffe für einen Angriff aktiviert wird. In diesem Fall ist es jedoch verpflichtend sie zu verwenden.

Wenn euer Schweres Geschütz während des Kampfes nicht abgelegt wurde, könnt ihr es nach Hause bringen und auf eurer Fortschrittsleiste für die weitere Verwendung lagern, vorausgesetzt natürlich ihr überschreitet das Limit von 1 nicht. Behaltet euer Plättchen auf seiner momentanen Seite (neu oder abgenutzt).



REGELÄNDERUNGEN FÜR DEN 5. SPIELER



5
PLAYERS
JOUeurs
SPIELER
JUGADORES

SPIELVORBEREITUNG

Baut das Spiel wie gewohnt auf und verwendet die Clan-Fortschrittsleiste, Ruhm- und Ansehen-Marker und Startfalle für den 5. Spieler. Wendet die folgenden Regeländerungen an:

- Gebt jedem Spieler eine Hintertür-Karte
- Gebt jedem Spieler ein Affinitätskuppler-Plättchen

DIE HINTERTÜR (SECOND GATE)

Die **HINTERTÜR** ist euer persönlicher Hintereingang zu den Gebäuden der Festung. Ihr könnt während der Einsetzphase eine Aktion verwenden, um darauf einen Stärke- oder Magie-Würfel, abhängig vom Gebäude, das ihr betreten wollt, einzusetzen. Gibt es einen Preis zu zahlen, zahlt ihn. Beim Alchemisten erhaltet ihr 2 Tränke oder 2 Gifte oder eines von jedem. In der Mine erhaltet ihr 2 Goldmünzen.



Beachtet, dass ihr **keine Feilschen-Würfel** bei der Hintertüre verwenden könnt. Händler lassen euch zwar ins Gebäude, selbst wenn das Würfelfeld des Spielbretts bereits besetzt ist, aber sie geben euch keinen Nachlass.

Ihr könnt die **HINTERTÜR** **nur einmal pro Einsetzphase** verwenden, wählt somit den Zeitpunkt mit Bedacht.

AFFINITÄTSKUPPLER-PLÄTTCHEN

Um die erhöhte Schwierigkeit beim Kombinieren von Söldnern und Ländern passender Affinität abzuschwächen, bekommt jeder Spieler ein Affinitätskuppler-Plättchen. Dieses Plättchen erlaubt euch 1 Land **einer** Affinität mit einem Söldner einer **anderen** Affinität zu besiedeln.

Um dieses Plättchen zu verwenden, legt das Land und den gewählten Söldner links eurer Clan-Fortschrittsleiste und platziert den Kuppler auf den Karten. Vergesst nicht, dass angesiedelte Söldner nie ihr Land verlassen, es sei denn sie sterben oder werden zum Anführer ernannt, setzt den Kuppler also weise ein.



PUNKTE

Verwendet die folgende Tabelle, um Punkte für gleiche Affinitätssymbole jeder Affinität in eurem Clan zu berechnen:

# der Affinitätssymbole mit gleicher Affinität	0	1-2	3	4	5	6+
Siegpunkte	0	1	4	6	9	14

KÜRZERE VARIANTE

Um die Spielzeit zu kürzen, spielt das Spiel über 5 Runden anstatt 6, behaltet aber die Regel bei, dass das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende einer Runde 30+ Ruhmespunkte hat. In dieser Variante startet jeder Clan mit 1 Anführer, 1 Start-Söldner, 1 Anwärter, 6 Ruhm, 2 Ansehen, 2 Schildplättchen, 1 Startfalle und 7 Goldmünzen.



INTRODUCCIÓN

Esta expansión añade nuevos componentes al juego, el poderoso y versátil Armamento Pesado. Al contrario que las fichas de Trampa y Defensa, se podrá usar más de una vez y volver con él, si no lo has usado. Podrás esconder a tu mercenario detrás, si activas su capacidad defensiva, o usarlo para deshacerte de los Monstruos o de esa enorme piedra en mitad del camino que te permitirá conquistar el Territorio.

Esta expansión doble incluye también el material y las reglas necesarias para jugar con 5 jugadores. Encontrarás una nueva Afinidad, llamada la Fragua, con sus Mercenarios, Monstruos, Territorios y Equipo. Deberás reemplazar las cartas y las fichas por las de una Afinidad del juego base o añadirlo todo, si jugaras con 5 jugadores.

ARMAMENTO PESADO REGLAS DE LA EXPANSIÓN

PREPARACIÓN DEL JUEGO Y FASE DE DESPLIEGUE

El Armamento Pesado estará disponible para **comprar en el Refugio del Cazador**.

Coloca todas las fichas de Armamento Pesado dentro de la bolsa, roba una al azar y colócala en el Refugio del Cazador con la moneda de Oro boca arriba.

El Armamento Pesado ocupa el espacio de 2 fichas de Trampa.

Los jugadores podrán comprar Armamento Pesado usando las reglas habituales, pagando el precio que se indica en la ficha (recuerda que podrás aplicar descuentos con tus dados de Persuasión).

Si compras una ficha de Armamento Pesado, guárdala en tu hoja de Progreso de Clan, en la sección de las Trampas. Sólo **podrás tener 1 ficha guardada** (las fichas desplegadas en las Sendas no cuentan para ésta limitación). Deberás descartar una ficha de Armamento Pesado guardada si quieres adquirir una nueva.

Siempre debe haber una ficha de Armamento Pesado disponible para comprar en el Refugio del Cazador. Cuando un jugador compre una, al terminar la acción, rellena el espacio vacío con una nueva de la bolsa, para la siguiente compra.

Deberás desplegar el Armamento Pesado en una Senda, en el mismo instante que despliegas al Mercenario ya sea en un Territorio o en la Entrada de la Ciudadela.

El Armamento Pesado siempre **ocupa los últimos espacios de la Senda** (son muy pesados y lleva tiempo transportarlos hasta allí). El Armamento Pesado ataca desde la distancia, así que impactará desde la retaguardia.



FASE DE AVENTURAS

El Armamento Pesado entra en juego cuando se activa el Mercenario asignado en su misma Senda.

Pueden contener un valor de **Defensa**, un número de **dados de Munición**, y una **Habilidad**.

Podrás **activar cada ficha de Armamento Pesado dos veces** antes de descartarla. Después de su primera activación, gírala de su cara de Nueva a su cara de Desgastada. Siguen siendo operativas, hasta en la misma batalla, pero sus eficacia será algo más baja. Si la activaras una segunda vez, deberías descartarla inmediatamente después de su uso.



Posibles Activaciones (podrás usar **solo una de cada tipo en una misma batalla**) :

DEFENSA

Durante el ataque del Monstruo, podrás activar el Armamento Pesado para protegerte y usar su valor de Defensa. Ten en cuenta que no todo el Armamento Pesado dispone de valores de Defensa.

ATAQUE

Cuando ataques a un Monstruo o intentes conquistar un Territorio, podrás usar su capacidad de ataque, que consiste en dados de Munición y una Habilidad.

Úsalo en cualquier momento durante el ataque del Mercenario, eso te permitirá poder esperar para ver si es realmente necesario.

Si activaras el Armamento Pesado para atacar, toma los dados de Munición indicados de la reserva General y colócalos encima de la ficha. Podrás lanzarlos de uno en uno (para capturar Monstruos en vez de eliminarlos) y cambiar el orden de lanzamiento de todos los dados desplegados si te conviene.

Los dados de Munición funcionan como los otros dados, pero a veces el propio Armamento Pesado dispone de modificadores para ellos. También podrás modificar sus valores con algunos talentos de los mercenarios con la afinidad de la Fragua y su equipo.

La habilidad del Armamento Pesado se usa sólo cuando se ataque con él, pero en ese caso su aplicación es obligatoria.

Si no hubieras descartado la ficha de Armamento Pesado durante la batalla, podrás volver al Clan con él y guardarlo en la hoja de Progreso del Clan para usarlo en el futuro. Recuerda que puedes guardar solo 1 ficha de Armamento Pesado. Deberás mantener la cara actual de la ficha.

MODIFICACIÓN DE REGLAS PARA EL 5º JUGADOR

PREPARACIÓN DEL JUEGO

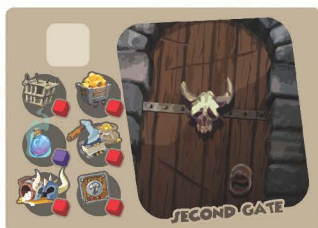
Prepara el juego de la manera habitual, usando la hoja de Progreso de Clan, los marcadores de Gloria y Reputación y la Trampa inicial incluidas en esta expansión. Aplica los siguientes cambios en las reglas:



- Reparte a cada jugador una carta SECOND GATE.
- Reparte a cada jugador una ficha de Enlace de Afinidad.

LA "SECOND GATE" (LA PUERTA DE ATRÁS):

La "SECOND GATE" es tu puerta de atrás personal a los edificios de la Ciudadela. Durante la fase de Despliegue podrás usar una acción desplegando un dado de Fuerza o de Magia en la carta, dependiendo del edificio al que quieras entrar. En el Refugio del Cazador, la Taberna, la Armería y el Bazar paga el precio de lo que quieras comprar. En el Alquimista, recibirás 2 Pociones o 2 Venenos o 1 de cada. En la mina, recibirás 2 monedas de Oro.



Ten en cuenta que **no podrás usar los dados de Persuasión** en la "Second Gate". Los mercaderes te dejarán entrar en sus tiendas aunque estén todos los espacios ocupados, pero no te ofrecerán descuento alguno.

Solo podrás usar la "SECOND GATE" una vez cada fase de Despliegue, así que escoge bien el momento.

FICHAS DE ENLACE DE AFINIDAD

Para evitar que se incremente la dificultad para emparejar a los Mercenarios con los Territorios Conquistados, con tal de asentarlos, cada jugador dispone de una ficha de Enlace de Afinidad. Esta ficha te permitirá asentar a un Mercenario de **cualquier Afinidad** con un Territorio **con una distinta**. Para ello, coloca la carta de Mercenario a la izquierda de la carta de Territorio y la ficha de Enlace de Afinidad encima. Recuerda que los Mercenarios Asentados no abandonan el Territorio a no ser que mueran o sean promocionados a Líder, así que úsalo con cuidado.



PUNTUANDO

Usa la siguiente tabla para calcular los puntos ganados por Afinidades en tu Clan:

Nº de iconos de la misma Afinidad:	0	1-2	3	4	5	6+
Puntos de Victoria	0	1	4	6	9	14

VARIANTE MÁS CORTA

Para reducir el tiempo de la partida, termínala en la 5ª ronda en vez de en la 6ª, manteniendo la regla de terminar la partida cuándo un jugador iguale o supere los 30 puntos de Gloria al final de la ronda. En este caso, cada Clan empezará con 1 Líder, 1 Miembro de Clan Inicial, 1 Novato, 6 puntos de Gloria, 2 de Reputación, 2 fichas de Defensa, 1 Trampa inicial, y 7 monedas de Oro.

MONSTERS / MONSTRES / MONSTERKRÄFTE / MONSTRUOS

GOBLINS



Before each Monster attack, roll an additional Monster die against all Mercenaries in the Land, including the active Path.

Avant chaque attaque du monstre, lancez un dé d'Attaque supplémentaire contre tous les mercenaires présents dans la région, incluant l'expédition active.

Werft vor jedem Monsterangriff einen zusätzlichen Würfel gegen alle Söldner im Land (inklusive dem aktiven Pfad).

Cada vez que el Monstruo ataque, lanza primero un dado contra todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual.

OGRE



Subtract 1 from the result of each Ammunition die on the attacker's Path.

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

Verringert den Wert jedes Munitions-Würfels auf dem Pfad um 1.

Resta 1 al resultado de la tirada de cada dado de Munición en la Senda del atacante.

ORCS



When paired with a Forge Land, the Monster gets 2 additional Attack dice instead of 1.

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

Erhält gemeinsam mit einem Schmiede-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.

Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Fragua, atacará con 2 dados más en vez de 1.

TROLL



You cannot use Venoms in a battle with this Monster.

Vous ne pouvez pas utiliser de venin contre ce monstre.

Ihr könnt gegen dieses Monster kein Gift verwenden.

No podrás usar Venenos cuando luches contra este Monstruo.

WYVERN



You cannot use Equipment against this Monster.

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

Ihr könnt gegen dieses Monster keine Ausrüstungen verwenden.

No podrás usar cartas de Equipo contra este Monstruo.

MERCENARIES / MERCENAIRE / SÖLDNER TALENTE / MERCENARIOS

ARWAREEN



- Add +2 to the result of each Ammunition die on the assigned Path.
- Ajoutez +2 au résultat de chaque dé de Munitions de son expédition.
- Erhöht den Wert jedes Munitions-Würfels auf dem Pfad um +2.
- Añade +2 al resultado de cada dado de Munición desplegado en su Senda.

BARBADUM



- Receives 2 additional Defense talents, when activating a Heavy Weapon for Defense.
- Attribue 2 talents Défense supplémentaires lors de l'activation d'une arme lourde en défense.
- Erhält 2 zusätzliche Verteidigungstalente, wenn er ein Schweres Geschütz zur Verteidigung aktiviert.
- Proporciona 2 Talentos de Defensa, cuando se active el Armamento Pesado para defenderse.

CHILIP



- May reroll an Ammunition die on his Path. May do this twice, either with the same or different dice.
- Relancez jusqu'à deux fois un dé de Munitions de son expédition. Possibilité de relancer deux fois le même dé.
- Kann einen Munitions-Würfel auf seinem Pfad erneut würfeln, bis zu 2 mal, mit gleichen/untersch. Würfeln.
- Podrás volver a lanzar un dado de Munición desplegado en su Senda. Puedes hacerlo dos veces, con el mismo dado o con otro distinto.

FLAMBE



- +3 to the total roll result for conquering Lands.
- Ajoutez 3 au total de votre lancer pour conquérir une Région.
- +3 auf das Gesamtergebnis, um Länder zu erobern.
- Añade +3 al resultado total de tu tirada para conquistar un Territorio.

HANABAY



- Pay 3 Gold coins to obtain 1 Strength die to be used this round. May not be activated if Hanabay is assigned to a Path.
- Payez 3 pièces d'or pour obtenir un dé de Force à utiliser ce tour-ci. Ce talent n'est pas utilisable si Hanabay est affectée à une expédition.
- Zahlt 3 Gold um 1 zusätzlichen Stärke-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Kann nicht aktiviert werden, wenn Hanabay bereits einem Pfad zugewiesen wurde.
- Paga 3 monedas de Oro para obtener 1 dado de Fuerza y usarlo en esta ronda. Si Hanabay estuviera asignada a una Senda, no podrá ser activado.

KARAGOR



UK +2 to the total roll result for eliminating Monsters (does not count for capturing).

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

DE +2 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht, um Monster zu fangen).

ES Añade +2 al resultado total de tu tirada para eliminar a un Monstruo (no aplicable para capturarlo).

UK You receive a discount of 4 Gold coins on a Heavy Weapon purchase. You may reduce the price to 0 this way, but not below.

FR Vous obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour l'achat d'une arme lourde. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.

DE Bekommt einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr ein Schweres Geschütz kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.

ES Recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar un Armamento Pesado. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.

NEZUBELIN



FR Vous obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour l'achat d'une arme lourde. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.

DE Bekommt einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr ein Schweres Geschütz kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.

ES Recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar un Armamento Pesado. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.

OFORGE



UK Add +3 to the result of a single Ammunition die on the assigned Path.

FR Ajoutez +3 au résultat d'un seul dé de Munitions de son expédition.

DE Erhöht den Wert eines einzigen Munitions-Würfels auf dem Pfad um +3.

ES Añade +3 al resultado de un solo dado de Munición desplegado su Senda.

THOZOK



UK When activating a Heavy Weapon for Attack, gain 1 additional Ammunition die.

FR Obtenez 1 dé de Munitions supplémentaire lors de l'activation d'une arme lourde en attaque.

DE Erhaltet 1 zusätzlichen Munitions-Würfel, wenn ein Schweres Geschütz zum Angriff aktiviert wird.

ES Cuando actives el Armamento Pesado para atacar, ganarás 1 dado de Munición extra.

LANDS/RÉGIONS/LANDFÄHIGKEITEN/TERRITORIOS

MOURSAR



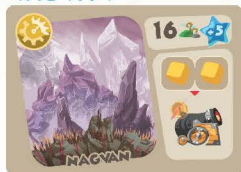
UK Deploy 1 Strength die to obtain 2 Defense tokens. This is an action.

FR Déployez un dé de Force pour obtenir 2 jetons Défense. Il s'agit d'une action.

DE Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 2 Schildplättchen zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

ES Despliega 1 dado de Fuerza para obtener 2 fichas de Defensa. Esta conversión se considera una acción.

NAGVAN



🇬🇧 Deploy 2 Persuasion dice to gain the Heavy Weapon token from the offer. This is an action.

🇫🇷 Déployez 2 dés de Persuasion pour obtenir gratuitement l'arme lourde disponible. Il s'agit d'une action.

🇩🇪 Setzt 2 Feilschen-Würfel ein, um kostenlos das angebotene Schwere Geschütz zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

🇪🇸 Despliega 2 dados de Persuasión para ganar la ficha de Armamento Pesado disponible. Esta conversión se considera 1 acción.

VAZDRAR



🇬🇧 Deploy 1 Persuasion die to obtain 2 Persuasion or Strength dice to be used this round. This is an action.

🇫🇷 Déployez 1 dé de Persuasion pour obtenir 2 dés de Persuasion ou de Force à utiliser ce tour-ci. Il s'agit d'une action.

🇩🇪 Setzt 1 Feilschen-Würfel ein, um 2 zusätzliche Feilschen- oder Stärkewürfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

🇪🇸 Despliega 1 dado de Persuasión para obtener 2 dados de Persuasión/Fuerza durante esta ronda. Esta conversión se considera una acción.

EQUIPMENT / ÉQUIPEMENT / AUSRÜSTUNG / EQUIPO

GRIPER



🇬🇧 Provides 2 Defense Talents against Monsters with Forge, Water or Air Affinity (not effective against Tricks).

🇫🇷 Attribue 2 talents Défense utilisables contre l'attaque d'un monstre avec une affinité Forge, Eau ou Air. (Ils ne sont pas efficaces contre les traquenards).

🇩🇪 Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe mit Schmiede-, Wasser- oder Luftaffinität (funktioniert nicht bei Hinterhalten).

🇪🇸 Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los Monstruos de Fragua/Agua/Aire (no podrán usarse contra Artimañas).

KEER



🇬🇧 May reroll a Strength or Persuasion die on the Path. You may do this twice, with the same or different dice.

🇫🇷 Relancez un dé de Persuasion ou de Force de l'expédition. Répétez jusqu'à 2 fois, avec le même dé ou des dés différents.

🇩🇪 Ihr könnt einen Feilschen- oder Stärke-Würfel erneut würfeln. Bis zu 2 mal, mit dem gleichen/untersch. Würfeln.

🇪🇸 Podrás volver a lanzar 1 dado de Fuerza/Persuasión desplegado en la Senda. Podrás hacerlo 2 veces con el mismo dado o con otro distinto.

MUZAR



- Add +3 to the result of a single Strength or Magic die on the assigned Path when attacking a Monster.
- Ajoutez +3 au résultat d'un seul dé de Force ou de Magie de l'expédition, quand vous attaquez un monstre.
- Erhöht den Wert eines einzigen Stärke- oder Magie-Würfels auf dem Pfad um +3, wenn ihr Monster angreift.
- Añade +3 al resultado de un solo dado de Fuerza o Magia desplegado en su Senda al atacar a un Monstruo.

TRICKS / TRAQUENARDS / HINTERHALTE / ARTIMAÑAS

- Steal 1 Ammunition die from a Mercenary on an adjacent path.



- Volez 1 dé de Munitions à un Mercenaire affecté à une expédition adjacente.
- Stehlt 1 Munitions-Würfel eines Söldners eines angrenzenden Pfades.
- Toma 1 dado de Munición de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

- Steal 2 Ammunition dice from a Mercenary on an adjacent path.



- Volez 2 dés de Munitions à un Mercenaire affecté à une expédition adjacente.
- Stehlt 2 Munitions-Würfel eines Söldners eines angrenzenden Pfades.
- Toma 2 dados de Munición de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

HEAVY WEAPONS / ARMES LOURDES / SCHWERE GESCHÜTZE / ARMAMENTO PESADO

- When the Heavy Weapon is in worn-down state, use the values in brackets.

- Quand l'arme lourde est usée, utilisez les valeurs entre parenthèses.

- Wenn das Schwere Geschütz abgenutzt ist, benutzt die Werte in Klammern.

- Cuando el Armamento Pesado esté usado, usa los valores entre paréntesis.



- For every "1" rolled with an Ammunition die, inflict 1 hit on each Mercenary in the Land, including the active Path. This can be defended against as normal.

- Pour chaque "1" obtenu avec un dé de Munitions, l'arme inflige une touche à tous les mercenaires présents dans la région, incluant l'expédition active. Il est possible de se défendre contre cette touche.

- Für jeden Munitions-Würfel mit dem Wert "1" verursacht das Geschütz einen Treffer bei allen Söldnern im Land, inklusive dem aktiven Pfad. Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.

- Por cada tirada de un "1" en un dado de Munición, el armamento infligirá 1 golpe a todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual. La herida podrá evitarse de manera normal.



Every Ammunition die of this path adds +2 (+1) to its value.

Ajoutez +2 (+1) au résultat de chaque dé de Munitions de l'expédition.

Erhöht den Wert jedes Munitions-Würfels auf diesem Pfad um +2 (+1).

Todos los dados de Munición colocados en la misma Senda, añadirán +2 (+1) al resultado.



Add an additional +3 (+2) to your roll result for each Venom you use in the Attack.

Ajoutez +3 (+2) au total de votre lancer pour chaque venin utilisé pour l'attaque.

Zusätzliche +3 (+2) auf das Gesamtergebnis, für jedes Gift, das ihr beim Angriff einsetzt.

Añade +3 (+2) puntos adicionales a la tirada, por cada Veneno aplicado en el ataque.



Place 1 Strength (Ammunition) die from the general reserve onto the tile.

Placez 1 dé de Force (Munitions) de la réserve générale sur la tuile.

Platziert 1 Stärke (Munitions-) Würfel aus dem Vorrat auf das Plättchen.

Coloca 1 dado de Fuerza (Munición) de la reserva general sobre la ficha.



Add +12 (+6) to your roll result when conquering the Land.

Ajoutez +12 (+6) au total de votre lancer quand vous tentez de conquérir une Région.

+12 (+6) auf das Gesamtergebnis, um Länder zu erobern.

Añade +12 (+6) puntos a la tirada al conquistar el Territorio.



Add +3 (+2) to your roll result when trying to eliminate a monster (does not count for capturing).

Ajoutez +3 (+2) au total de votre lancer quand vous tentez d'éliminer un monstre. (Ne fonctionne pas pour la capture).

+3 (+2) auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht, um Monster zu fangen).

Añade +3 (+2) puntos a la tirada de ataque para eliminar a un Monstruo (no aplicable para capturarlo).



Every Ammunition die of this Path adds +1 to its value.

Ajoutez +1 au résultat de chaque dé de Munitions de l'expédition.

Erhöht den Wert jedes Munitions-Würfels auf diesem Pfad um +1.

Todos los dados de Munición colocados en la misma Senda, añadirán +1 al resultado.



Gain +4 (+2) Glory points when eliminating or capturing a Monster.

Gagnez +4 (+2) points de gloire supplémentaires lors de l'élimination ou de la capture d'un monstre.

Erhaltet +4 (+2) Ruhmepunkte, wenn ihr ein Monster fangt oder besiegt.

Gana +4 (+2) puntos de Gloria al eliminar o capturar un Monstruo.



Add +7 (+2) to your roll result when attacking a monster.

Ajoutez +7 (+2) au total de votre lancer quand vous attaquez un monstre.

+7 (+2) auf das Gesamtergebnis, wenn ihr Monster angreift.

Añade +7 (+2) puntos a la tirada al atacar al Monstruo.



Add +8 (+4) to your roll result when trying to conquer a Land.

Ajoutez +8 (+4) au total de votre lancer quand vous tentez de conquérir une Région.

+8 (+4) auf das Gesamtergebnis, wenn ihr versucht, ein Land zu erobern.

Añade +8 puntos a la tirada al intentar conquistar un Territorio.

CREDITS

GAME DESIGN

Gorka Mata
Victor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

ART

Enrique Fernández
Aitor Prieto

PUBLISHER

Second Gate Games

MANUFACTURED BY

LongPack
GAMES



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

© 2017 Second Gate Games, all rights reserved. Monster Lands and Second Gate Games logo are trademarks of Dracma 3D, S.L.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Actual components may vary from those shown. Made in China.