

# Marqueurs Monstres

-  Placez un marqueur Poison () sur votre plateau Héros. Héros avec () = -1  juste avant sa phase 2.
-  Perdez / gagnez le nombre d'orbes indiqué.
-  Piochez une carte Butin.  Défaussez une carte Butin de votre choix.
-  Piochez et résolvez une carte Événement.
-  Mélangez ce monstre à la pile de Monstres après l'avoir vaincu, sauf s'il est Enragé.

# Compétences de combat des Boss

-  Remplace le bouclier du Boss avec la valeur indiquée pour ce tour.
-  Chaque Héros sur la tuile perd immédiatement 1 .
-  -1  Chaque Héros sur la tuile lance -1 dé Combat pour ce tour.
-  Chaque Héros sur la tuile prend un marqueur Poison (). Héros avec () = -1  juste avant sa phase 2.
-  Chaque Héros sur la tuile doit retourner une carte butin avec l'icône .
-  Chaque Héros sur la tuile défausse une carte Butin.
-  Boss immunisé au dé Pouvoir indiqué pour ce tour.
-  Boss immunisé à tous les dés Pouvoir pour ce tour.
-  +1  Déplacez le cube d'un cran vers la droite sur la jauge de menace.
-  Lancez le dé Ronces qui s'applique à tous les Héros sur la tuile lancez un 2e dé si vous portez un marqueur .
-  Rien ne se passe.
-  Perdez le nombre d'orbes indiqué.
-  Placez 1 marqueur Bouclier feuille sur le Boss. Annulez la première attaque qui devrait infliger lui des dégâts, et défaussez le bouclier.
-  +1  Piochez, révélez et combattez immédiatement un Monstre, puis reprenez votre tour de jeu en attaquant le Boss s'il vous reste des .
-  -1  Chaque Héros participant au combat perd 1 , la jauge de menace progresse de 1 pour chaque  volé de la sorte.

# Combat (Commun aux monstres et Boss)

-  Valeur de défense. Dans cet exemple, il faut obtenir un résultat de 4 ou + pour infliger 1 dégât.
-  Points de vie. Dans cet exemple, 2 dégâts sont nécessaires pour vaincre le Monstre ou Boss.
-  Points d'attaque : Dans cet exemple, 2 dégâts sont infligés au Héros actif à l'issue d'un combat non remporté ou d'une fuite. *Rappel : Les Héros non-actifs ne subissent que 1 point de dégât maximum par combat non remporté.*

## Faiblesses, Résistances ou Immunité

-  +1  Faiblesse (Bleu dans cet exemple) : Ajoutez 1 au résultat du dé Pouvoir Bleu contre ce Monstre ou Boss.
-  -1  Résistance (Orange par exemple) : Retirez 1 au résultat du dé Pouvoir Orange contre ce Monstre ou Boss.
-  Immunité (Violet par exemple) : Le résultat du dé Pouvoir Violet est ignoré contre ce Monstre ou Boss.
-  Gains si le Monstre ou Boss est vaincu. Ces gains peuvent être partagés entre tous les Héros sur la tuile.
-  Malus si le Monstre ou Boss n'est pas vaincu à l'issue du combat. Uniquement infligé au Héros actif.

# Cartes Butin

Le joueur actif peut donner une ou plusieurs cartes Butin face visible aux Héros sur sa tuile lors de son tour.

**Pas d'icône** = permanent (même lorsque ce n'est pas votre tour !)

 = Retourner face cachée après utilisation, disponible au prochain tour.

 = Défausser après utilisation.

## Orbes :

- dépensez 1 orbe par dé Combat relancé (joueur actif uniquement, ne permet pas de relancer les dés Pouvoir).
- dépensez 3 orbes pour acheter une carte Butin aux marchands. Recevez 1 orbe par carte Butin vendue.
- dépensez 3 puis 5 orbes pour débloquent dans l'ordre les Pouvoirs Uniques (  ) de chaque Héros.
- dépensez 1 orbe pour utiliser la tuile Vortex (  ) pour vous téléporter sur la tuile Départ (  ).
- dépensez autant d'orbes que de Héros en jeu +1 pour relever un Héros à terre et rendez-lui immédiatement 1 .

## Tuiles



Posez un marqueur Coffre, défaussez-le quand il est récupéré (si pas de Monstre sur la tuile).



Posez un marqueur Événement, défaussez-le quand la carte est piochée.



Lancez 1 dé et appliquez les résultats de la carte Ronces à chaque Héros sur la tuile.

Si vous portez un marqueur  sur votre plateau Héros, lancez 2 fois le dé, ce deuxième résultat s'applique à chaque Héros sur la tuile portant un marqueur .



Posez un marqueur monstre par icône sur la tuile et révélez-le(s) lorsqu'un Héros rentre sur la tuile.



Tuile Boss : Placez le(s) Monstre(s) indiqué(s) et une carte Boss. Affrontez le ou les monstres sur la tuile en premier. Qu'ils soient vaincus ou non, affrontez ensuite le Boss. En mode standard, le vaincre met fin à la partie.



Tuile Vortex : Dépensez 1  pour revenir à la tuile de départ (  ).



Tuile Puits d'Énergie : Placez 1 marqueur  face cachée sur la tuile par Héros en jeu. Après avoir vaincu le monstre présent, chaque Héros peut récupérer 1 seul marqueur  sur cette tuile et ajoute la quantité d'Orbes au dos à son total actuel.



Tuile Feu de camp : Terminez votre tour sur cette tuile pour reprendre tous vos .



Runes : Ces runes sont utilisées pour placer des Monstres lors de certains événements et servent de point d'intérêt pour plusieurs scénarios de la campagne.



Tuile Marchand ambulant :

- Piochez et révélez 3 cartes Butin, achetables pour 3  chacune. Ces cartes restent disponibles à l'achat ultérieurement sur cette tuile et ne sont pas renouvelées après achat.

- Revendez une de vos cartes Butin pour 1  chacune.



Tuile double cul-de-sac : Placez-la soit du côté monstre, soit du côté Ronces. Vous ne subissez que l'un ou l'autre selon votre point d'entrée.



Tuiles Tanière : Entrée gratuite et facultative. Piochez et assemblez une carte A et B. La tuile reste en jeu et les cartes Tanière sont défaussée après la visite de la Tanière. Une visite par tuile Tanière maximum.



Tuile Auberge : Une seule visite par partie, piochez une carte Auberge au hasard et résolvez-la.