

NOUVELLES CARTES -LIEUTENANTS DES MONSTRES- ET CARTES -COMMERCE TENEBREUX-

Les cartes **-LIEUTENANTS DES MONSTRES-** sont des additifs aux règles pour renforcer les attaques ou les défenses des Monstres durant un scénario.

Elles s'acquièrent par un coût d'achat fixé par un Symbole de Dé. Elle peut être conservée durant la partie par le joueur qui la pose sur sa fiche de Monstre. Elle peut être jouée lorsque le Monstre s'active. On ne peut jouer qu'une carte par Monstre durant le tour. Une fois la carte déclarée, on applique ses effets, elle est défaussée, ensuite. Un Monstre ne peut pas posséder plus de 3 cartes **-LIEUTENANT DES MONSTRES-** sur sa fiche durant son tour. Dès qu'il joue une carte de ce type, le joueur pourra au prochain tour acheter à nouveau une carte pour atteindre le nombre maximum de sa main. Lorsqu'un Monstre meurt, toutes ses cartes acquises repartent dans la pioche.

Coût de la carte et Symbole de Dé à défausser durant le tour.

Illustration. Certaines cartes affichent le logo Il faut alors appliquer l'effet au Monstre **à la fin de ses actions.**

Titre de la carte.

Effet de la carte.

Coût de la carte: ici, une Blessure, cela peut-être aussi un point d'Expérience.

Villageois concernés par l'attaque.

Salle ou l'effet s'applique.

Cartes - COMMERCE TENEBREUX -

Ces cartes permettent d'ajouter des Blessures sur la fiche d'un Monstre pour obtenir en contrepartie des points d'Expérience.

Il suffit de payer le coût en Symbole de Dé indiqué par la carte.

Cependant, l'obtention d'une telle carte fait avancer **immédiatement** des Villageois.

Un Monstre ne peut pas obtenir **plus de trois cartes de ce type durant une partie.**

Lorsqu'un Monstre meurt, ses cartes acquises repartent dans la pioche.

Ajout Blessure et contrepartie




~L'Appel du DEMON~

En subissant une blessure, un **DEMON** surgit sur votre tuile durant ce tour. Il détruit 4 Villageois sur 0/1 de distance et disparaît...








~FETICHE LE FURIEUX~

Pour une blessure, vous invoquez **FETICHE** qui dévore sur votre tuile 3 Villageois sous vos yeux et disparaît.








~LA COLERE DE L'ELFE~

Vous possédez **LA COLERE DE L'ELFE**. A 0/1 de distance, éliminez 4 Villageois.








~BOMBE A TROLL~

Vous obtenez une **BOMBE** à TROLL. Posez-la sur n'importe quelle tuile. Si le Troll tombe dessus, l'explosion tue toutes les figurines présentes, y compris les Monstres et provoque sa fuite.

3x  3x  




~LA VENUE DE PEGASE~

La venue de **PEGASE** durant ce tour déplace 3 Villageois sur une Tuile de Départ.








~L'ARBRE DE VIE~

Au prix d'un point d'expérience, vous perdez 3 blessures.





~L'HYDRE DE LERNE~

L'HYDRE DE LERNE, au détour d'un couloir où vous êtes, bloque les Chasseurs durant ce tour et en tue 3.







~LUXURE ET EFFROI~

Une **DEESSE DE L'ENFER** au détour d'un couloir où vous êtes, assomme tous les Chasseurs








~APPEL DE LA SORCIERE~

Une **SORCIERE** surgit sur votre tuile durant ce tour. Elle détruit 3 Villageois à 0/1 de distance et disparaît...








~LA MORT~

Vous invoquez **LA MORT** qui emmène sur votre tuile 4 Villageois sous vos yeux et disparaît avec eux.








~PERSEPHONE~

LA REINE DE L'ENFER vous aide. Eliminez 4 Villageois à 0/1 de distance où vous êtes.








~LUMIERE VESPERALE~

Vous obtenez une Défense incroyable qui vous rend indestructible durant trois tours. Posez à chaque tour sur cette carte 2 jetons d'Expérience et de Santé demandés. Défaussez-la ensuite.

3x  3x  




~L'HORLOGER DU DIABLE~

La venue de ce Personnage Singulier vous permet de déplacer les Villageois présents sur votre Tuile sur une Tuile de Départ.








~MAGIC SKULL~

Le combat fait rage, vous éliminez à 0/1 de distance, 6 Villageois. Vous devenez Embrasé...








~LOUP INFERNAL~

Un **LOUP INFERNAL** au détour d'un couloir où vous êtes, élimine 4 Villageois, vous devenez Embrasé...








~CHASSEUR SELENITE~

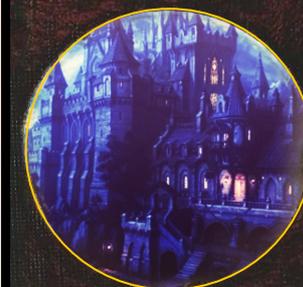
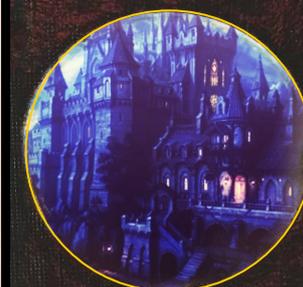
Un **CHASSEUR SELENITE** intervient au détour d'un couloir et tue jusqu'à 4 Chasseurs pour le prix du Silence.





	  <p>~BÊTE DES TÉNÉBRES~</p> <p>Une BÊTE DES TÉNÉBRES surgit sur votre tuile durant ce tour. Elle détruit 4 Villageois sur 0/1 de distance et disparaît...</p>    		  <p>~LE LIANEMORT~</p> <p>Un LIANEMORT emmène sur votre tuile 4 Villageois et disparaît avec eux.</p>    
	  <p>~FORCE DES TÉNÉBRES~</p> <p>ELLES ARRIVENT...</p> <p>Éliminez 4 Villageois à 0/1 de distance où vous êtes.</p>    		  <p>~MULTITUDE VORACE~</p> <p>Pour le prix à payer, vous obtenez le massacre tant désiré: éliminez 10 Villageois à 0/1 tuile de distance et repaissez-vous...</p> <p>3x  3x  </p>



	  3 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 1  ajouté: 1  gagné Pour 2  ajoutés: 2  gagnés		  4 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 2  ajoutés: 2  gagnés Pour 3  ajoutés: 3  gagnés
	  2 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 1  ajouté: 1  gagné Pour 2  ajoutés: 2  gagnés		  3 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 2  ajoutés: 2  gagnés Pour 3  ajoutés: 3  gagnés
	  3 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 1  ajouté: 1  gagné Pour 2  ajoutés: 2  gagnés		  4 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 2  ajoutés: 2  gagnés Pour 3  ajoutés: 3  gagnés
	  3 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 1  ajouté: 1  gagné Pour 2  ajoutés: 2  gagnés		  4 x  ~COMMERCE TENEBREUX~ ECHANGE SALVATEUR SUR LA FICHE DU MONSTRE... Pour 2  ajoutés: 2  gagnés Pour 3  ajoutés: 3  gagnés



3 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 1  ajouté: 1  gagné

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés



4 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés

Pour 3  ajoutés: 3  gagnés



3 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 1  ajouté: 1  gagné

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés



3 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés

Pour 3  ajoutés: 3  gagnés



3 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 1  ajouté: 1  gagné

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés



5 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés

Pour 3  ajoutés: 3  gagnés



2 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 1  ajouté: 1  gagné

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés



5 x 

~COMMERCE TENEBREUX~

ECHANGE SALVATEUR
SUR LA FICHE DU MONSTRE...

Pour 2  ajoutés: 2  gagnés

Pour 3  ajoutés: 3  gagnés



BOMBE A TROLL

TOKENS POUR INDIQUER
 LES SALLES DE DEPART DES VILLAGEOIS
 ET CHOIX DES CHEMINS À EMPRUNTER
 LORSQU'ILS AVANCENT.