



QUELQUES VARIANTES DE REGLES POUR VOUS FACILITER LE JEU...

1 . A votre tour, après avoir lancé vos dés, si vous estimez le jet de dés raté, **vous pouvez choisir de subir un dommage et/ou dépenser un point d'expérience que vous avez gagné pour relancer un dé, y compris les symboles de villageois.** Si cela vous oblige à avoir trois faces identiques ou plus, vous pouvez les relancer comme d'habitude.

Vous pouvez subir un dommage et dépenser un point d'expérience lors du même tour pour relancer deux dés différents ou relancer le même dé. La relance est donc limitée à un ou deux dés maximum. Vous ne pouvez pas prendre cette mesure si cela vous fait mourir ou si vous n'avez plus de points d'expérience à dépenser.

2. Lorsque vous tuez un chasseur du même type, vous pouvez piocher au hasard un symbole de dés. Le nombre de jetons de symbole de dés que vous pouvez gagner est illimité. Lors d'un prochain tour, vous pouvez utiliser le jeton pour changer n'importe quelle figure de dé jeté (symbole de villageois exclus) en ce symbole correspondant. Cela peut déclencher la règle de relance des trois symboles. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par tour, en supposant que vous ayez plusieurs jetons Symbole de dés à dépenser.

3 . Chaque fois que vous tuez un héros du même type, vous gagnez un dé supplémentaire à utiliser lors d'une prochaine manche. La limite de dés supplémentaires que vous pouvez gagner **est de 3 par partie et par monstre. Les dés supplémentaires ne peuvent pas être placés dans la réserve.** Si vous ajoutez un ou deux dés supplémentaires dans le même tour, vous ne pouvez déclencher qu'une seule et unique relance du même symbole sur votre tour.

QUELQUES IDÉES DE CARTES PIEGES à CONFECTIONNER...

- Mâchoires de fer (piège à ours): endommage et arrête le mouvement d'un Villageois (sauf Héros).
- Cage de fer: empêche le déplacement d'un Villageois jusqu'à sa destruction (Sauf Héros).
- Porte de fer: Empêche de quitter la pièce jusqu'à sa destruction (Tous types de villageois)
- Salle inondée: ralentit le mouvement et inflige une pénalité.
- Miasme toxique: crée des pénalités pour les Villageois et les Héros lorsqu'ils sont dans la pièce.
- Essaim infecté: un essaim d'insectes et de vermines effraie les Villageois et les font se retirer dans la pièce précédente. Les Chasseurs et les Héros ne sont pas affectés.
- Jets de flammes, piège permanent: Dégâts continus causés aux monstres, aux Villageois et aux Héros dans la pièce.
- Mur écrasant: piège de hall. Tue tous les villageois dans le hall. Les héros et les chasseurs subissent des dégâts.
- Mirror of Illusions: les monstres dans la pièce reçoivent un bonus de défense lorsqu'ils sont dans la pièce en raison de la confusion causée par de fausses images dupliquées créées par miroir.
- Anneau maudit: les Villageois dans la pièce s'attaquent mutuellement pour la possession de l'anneau (Pièce Pile ou face ou dé 6 à utiliser, impair, un Villageois meurt, pair, il continue de se battre).
- Harpon et chaîne: endommage et tire l'humain dans la pièce précédente.
- Piège explosif: endommage les monstres et les humains dans la pièce.

QUELQUES IDEES POUR RENDRE LE JEU PLUS FACILE OU PLUS DIFFICILE.

-**Certaines tuiles avec marqueur permanent** doublent les dégâts des Paysans et des Chasseurs.

-Un Héros qui réussit à entrer dans le cœur du château ne provoque pas de dégâts, **la première fois** mais permet **l'apparition d'un spawn** sur une tuile de manière aléatoire. Numéroté les tuiles pour ce faire et lancez un D6.

-Un Héros **qui meurt ajoute l'apparition de 2 Chasseurs ou de Trois paysans sur un spawn.**

-Les Chasseurs **vétérans** (sans type) se déplacent **de deux zones.**

-**Le cri:** un monstre sur un jet de dé défini, soit 3 symbole identiques, **ne relance pas les dés mais peut faire reculer tous les Villageois dans une zone ciblée de deux zones.**

-**Au secours !** La belle-mère d'un monstre s'est faite invitée au Château pour jour de fête, elle mange comme 4...Faites apparaitre la Belle-mère sur une tuile adjacente au cœur du Château et enlevez **6 Villageois dans sa zone ou sur une zone adjacente.** Pour ce faire, jetez un D6 à la fin du tour de tous les Monstres avant la phase des Villageois. **Si un 5 ou 6 sort, la Belle-mère arrive...**Elle repart ensuite comme elle était venue...

-**Fringale:** sur un jet de dés avec 4 symboles , un monstre peut dévorer **6 Villageois dans sa zone, excepté les Héros.**

-**Magie noire:** sur un jet de dés avec 4 symboles , un monstre peut éliminer **6 Villageois** Dans sa zone ou à portée de cible, **excepté les Héros.**

-**Rage:** sur un jet de dés avec 4 symboles , un monstre rentre dans une colère épouvantable et **tue 6 Villageois** dans sa zone ou à portée de cible.

-**Sniper:** sur un jet de dés avec 4 symboles , un monstre élimine soit **6 Villageois ou un Héros à portée de cible.**

-**Sacrements:** sur un jet de dés avec 4 symboles , un monstre est **invulnérable pendant 2 tours.** Poser auprès de sa figurine un marqueur  pour ce faire et pour s'en souvenir.

-**Téléportation:** sur un jet de dés avec    , un monstre peut **se téléporter** sur n'importe quelle tuile, il peut attaquer **6 fois.**

-**Destruction:** sur un jet de dés avec    , un monstre peut attaquer **8 fois** dans sa zone.

-**Vortex:** sur un jet de dés avec     , un monstre crée un Vortex sur une tuile de son choix qui aspire, durant un tour, tous les Villageois sur la zone ciblée et sur les zones voisines, **excepté les Héros et les Chasseurs vétérans (non typés).**