

## INVOQUER DES MONSTRES EN JEU


Les Monstres Invoqués entrent en jeu par la tuile "Salle d'Invocation". Sur cette tuile figurent les 5 Symboles utilisables des Dés qui constituent le coût d'Invocation :

- Chaque Monstre Joué doit payer 1 des Symboles du coût d'Invocation. Le Monstre Joué doit être dans la Salle d'Invocation pour payer le coût (en se défaussant du Dé). Chaque Dé ne peut être payé qu'une fois.
- Lorsqu'un Monstre paye l'un des coûts, placez le marqueur Symbole du coût payé sur la case correspondante de la Salle d'Invocation. Placez un marqueur Blessure sur le socle du Monstre Joué. Ce marqueur demeure jusqu'à ce que le Monstre Invoqué entre effectivement en jeu. Tant que le marqueur demeure, le Monstre Joué lance -1 Dé.
- Lorsque chaque Monstre Joué a payé une partie du coût, révélez la carte au sommet de la pile d'Invocation. La figurine correspondant au Monstre Invoqué est placée dans la Salle d'Invocation. Maintenir le Monstre Invoqué dans ce monde requiert des sacrifices. 2 Monstres Joués doivent conserver leur marqueur Blessure et continuer à jeter 1 Dé de moins tant que le Monstre Invoqué est en jeu. Les joueurs choisissent lesquels de leurs Monstres restent affectés.

## CHASSEURS YUNFAKH (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)

Les Chasseurs Yunfakh sont une guilde d'assassins d'élite qui se sont entraînés leur vie durant pour éliminer un Mal similaire à celui qui se tapit dans le Château. Plus agiles et mortels que les Chasseurs standards, s'en débarrasser rapidement est hautement prioritaire.

Apparition Yunfakh - Lorsque vous jouez avec les Chasseurs Yunfakh, la moitié (arrondie au supérieur) des Chasseurs apparaissant seront des Chasseurs Yunfakh.

Attaque & ciblage - Un Chasseur Yunfakh ne peut pas être Blessé par les Symboles  ou par des attaques faites depuis l'extérieur de sa zone. Il est toujours affecté par des Aptitudes qui ne le Blessent pas, comme celles affectant le mouvement (ex. : Zombifier de la Liche). Dans l'ordre du choix des cibles, ni les Yunfakh ni les Chasseurs standards n'ont la priorité, les deux étant considérés comme des Chasseurs. Les joueurs peuvent choisir lesquels cibler si les deux variétés sont dans la même zone ; néanmoins, les Chasseurs Yunfakh sont une sorte différente de Villageois.

## AJUSTER LA DIFFICULTÉ SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

Tous les scénarios de Village Attacks sont prévus pour être joués avec 3 Monstres. Si les joueurs sont plus (ou moins) nombreux, procédez aux ajustements suivants :

- 2 Monstres -- au Tier 1 Apparition de Villageois & 2 au Tiers 2 & 3 Apparition de Villageois
- 3 Monstres -- N/A
- 4 Monstres -- +1 aux Apparitions de Villageois
- 5 Monstres -- +2 aux Apparitions de Villageois et +1 Blessure au Cœur du Château lors des résurrections.

## CONTRÔLE DES MONSTRES INVOQUÉS

Les Monstres Invoqués agissent à la fin de la Phase des Monstres, après que les Monstres Joués aient tous agi. Ils sont contrôlés conjointement. Vous pouvez désigner un joueur pour contrôler les Monstres Invoqués durant toute la partie, ou le faire à tour de rôle. Un Monstre Invoqué peut agir dans le tour où il est invoqué et ses statistiques sont lues de la même façon que celles des Héros (p. 18-19).



Les Monstres Invoqués sont toujours soumis aux Conditions (Défavorable, Ténèbres, etc.). Les Villageois tués par les Monstres Invoqués réduisent normalement le Moral du Village, mais les Monstres Invoqués ne peuvent pas interagir avec les Objectifs. Enfin, les Monstres Invoqués sont incapables de placer des Pièges.

Les Blessures infligées par un Monstre Invoqué, tout comme celles découlant d'une Aptitude monstrueuse, sont d'un genre différent des Blessures infligées grâce aux Dés. Cette nuance importe lorsque vous attaquez certains Héros.

## SBIRES

Les créatures inférieures sous le contrôle des Monstres sont appelées Spires. Wode de la Chasse Sauvage a l'Aptitude d'invoquer et contrôler des Molosses appartenant à cette catégorie. Ils suivent ces règles :

- Invoquer un Spire signifie le mettre en jeu.
- Le Monstre qui Invoque un Spire en prend le contrôle.
- Les Spires s'activent à n'importe quel moment du tour du Monstre qui les contrôle.
- Les Spires sont du même Type que le Monstre qui les contrôle.
- Les Spires ont le même rang de priorité que les Monstres lors du choix des cibles des attaques des Villageois.
- Si un Monstre est attaqué alors qu'un Spire qu'il contrôle est dans sa zone, le Monstre peut choisir de rediriger l'attaque vers son Spire. Si l'attaque cause plus de Blessures que nécessaire pour tuer le Spire, le Monstre qui le contrôle encaisse l'excédent.

## CHASSEURS VÉTÉRANS

Seuls 5 Chasseurs classiques et 3 Chasseurs Yunfakh d'un même Type peuvent être en jeu en même temps et seuls des Chasseurs correspondants aux Types des Monstres en jeu peuvent apparaître. Si des Chasseurs correspondent aux Types des Monstres en jeu ne peuvent pas apparaître, des Chasseurs sans socle clipsable coloré sont mis en jeu. Ce sont des Chasseurs Vétérans terriblement dangereux et considérés comme ayant tous les Types. Ils infligent donc des Blessures additionnelles à tous les Monstres et doivent être gérés rapidement !





#### MÊLÉE & DISTANCE

Le Troll inflige 3 Blessures à chaque Monstre dans sa zone & se déplace d'1 zone vers le Cœur du Château.



#### MAGIE & ACTIVATION DE VILLAGEOIS

Le Troll inflige 3 Blessures aux Villageois dans sa zone & se déplace d'1 zone en direction du plus proche marqueur d'Apparition des Villageois.



#### DÉFENSE & RIPOSTE

Tous les Monstres & jusqu'à 5 Villageois dans la zone du Troll sont Assommés. Lancez la Pièce Premier Joueur.

- **Pile** – Déplacez le Troll d'1 zone vers le Cœur du Château
- **Face** – Déplacez le Troll d'1 zone en direction du plus proche marqueur d'Apparition des Villageois.



#### DÉ NUIT

Le Dé Nuit permet aux Monstres de jouer de manière plus agressive. Ses faces ont 3 et 3 .



#### DÉ JOUR

Le Dé Jour a 2 faces vierges et 4 faces avec un . Les faces vierges sont inutilisables et sont défaussées immédiatement.

Certaines règles spéciales s'appliquent à ces Dés :

- Les Dés Jour et Nuit ne peuvent pas être relancés et ne comptent pas pour le calcul des relances.
- Les Dés Jour et Nuit ne peuvent pas être mis en Réserve et doivent être dépensés dans le tour sous peine d'être défaussés.
- Les Dés Jour et Nuit doivent toujours être lancés. Si un joueur doit lancer des Dés en moins, ce sont les Dés classiques qui sont affectés.

#### LE CYCLE JOUR/NUIT ET SES EFFETS

Pour commencer un scénario en mode Jour & Nuit, les joueurs prennent le marqueur Jour & Nuit et le lancent pour déterminer dans quelle période commence la partie. Les règles suivantes s'appliquent :

#### ATTAQUER LE TROLL

Le Troll ne peut pas être blessé ou tué, mais les Monstres peuvent quand même l'attaquer dans l'espoir de le repousser en direction des Villageois ou de le chasser du Château ! Les Monstres ne peuvent attaquer le Troll qu'avec des Dés et mais peuvent le cibler même s'il y a des Villageois dans sa zone. Au lieu de causer des Blessures, une attaque contre le Troll le fait s'activer immédiatement et un Dé customisé est immédiatement jeté pour voir comment il se comporte. Les Villageois ont trop peur du Troll pour l'attaquer ! Le Troll est insensible aux Aptitudes Monstrueuses et à toutes les Conditions.

#### ENTRÉE DANS UNE ZONE PLEINE

Le Troll ne peut être arrêté et Bouscule n'importe quel Villageois hors de son chemin s'il n'a pas assez de place dans une zone.

#### LE TROLL & LES PIÈGES

Le Troll est insensible aux Pièges mais les déclenche automatiquement quand il rentre dans une zone.

#### JOUR

- Lors de son tour de jeu, chaque Monstre lance 5 Dés classiques et le Dé Jour.
- Au début d'un tour Jour, chaque Monstre retire 2 marqueurs Expérience de sa Carte. Il subit 1 Blessure par marqueur qu'il ne peut pas retirer. Ceci ne s'applique pas lors du premier tour si la partie commence de Jour.
- Les Monstres ne gagnent pas d'Expérience en tuant des Villageois. Accomplir des Objectifs rapporte normalement de l'Expérience et le Moral du Village est toujours réduit normalement.

#### NUIT

- Lors de son tour de jeu, chaque Monstre lance 5 Dés classiques et le Dé Nuit.
- Les Monstres gagnent +1 Expérience pour chaque Villageois tué durant la Nuit.

À la fin de chaque tour, retournez le marqueur Jour & Nuit, afin que le tour suivant se déroule dans la période opposée. Ceci s'effectue à la fin de chaque tour, afin que le Jour & la Nuit alternent de manière égale.