



Vérifiez si des corrections ou des compléments de règle existent en ligne !



MATÉRIEL

3 PLATEAUX VILLAGE RECTO VERSO



Face A



Face B

45 TUILES MONSTRE

Bonus passif

Valeur de terreur

Valeur de Recrutement



Pouvoir de déploiement (fond gris)

Pouvoir activable (fond marron)

24 TUILES MONSTRE DE BASE

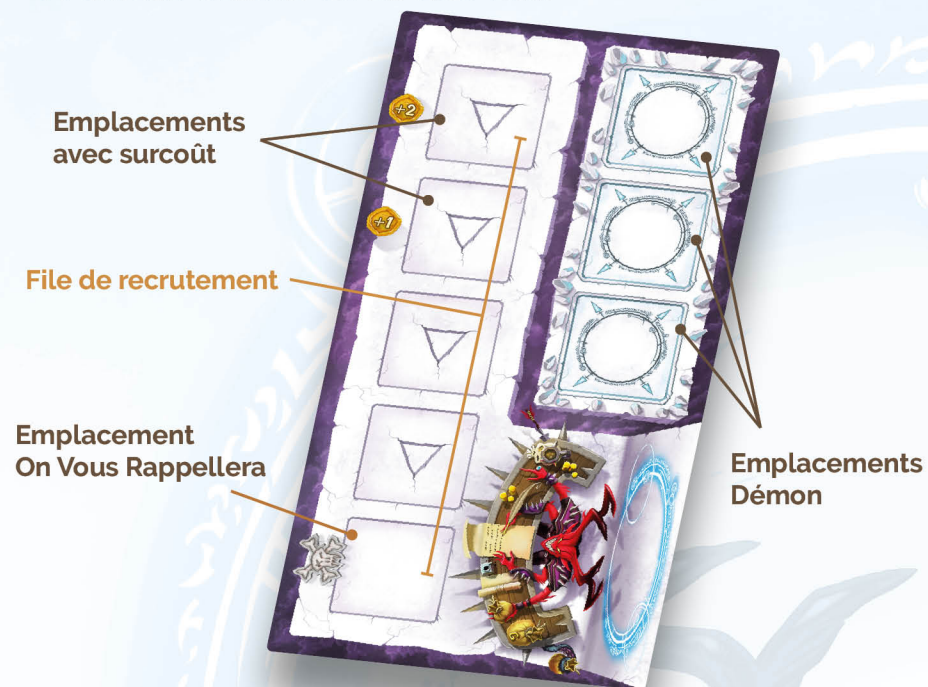


Marque « de base »

3 TUILES DÉMON



1 PLATEAU BUREAU DE LA EVIL CORP



1 SAC EVIL CORP



3 SACS JOUEUR



4 PARAVENTS



3 PIONS PILLAGE



3 PIONS PIERRE DE POUVOIR



3 PIONS TERREUR



6 PIONS CONQUÊTE



30 JETONS PIÈCE D'OR



9 JETONS PIÈCE D'OR MAGIQUE



1 PION PREMIER JOUEUR



6 JETONS VICTOIRE



BUT DU JEU

Ici, à la Evil Corp, nous travaillons depuis 666 générations à effrayer les villages humains. Et quand il s'agit de faire peur, nous sommes imbattables.

Chaque année, nous organisons un séminaire d'équipe où chacun des managers doit recruter une équipe de monstres pour affronter ses collègues et démontrer qu'il est le meilleur pour terroriser les humains.

Le premier manager **qui parviendra à terroriser 2 villages humains** sera le champion annuel de la Evil Corp !

NOTE SUR LA RÉDACTION DES RÈGLES : Evil Corp peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs avec une expérience de jeu et un ressenti différents pour chaque configuration.

À 2 et 3 joueurs, les règles varient peu. L'interaction est plus directe à 2 joueurs, et un rapport de force différent se fait ressentir à 3 joueurs.

À 4 joueurs, les joueurs jouent obligatoirement en équipe de 2, partagent leur or, leur sac et ont 1 plateau de jeu en commun. Il y a beaucoup d'entraide et de tactique dans la gestion de l'équipe.

La règle est rédigée pour le format 2 joueurs qui englobe la majorité des règles de jeu.

Chaque fois que l'explication le nécessite, nous proposerons un encart pour les variations à 3 ou 4 joueurs.

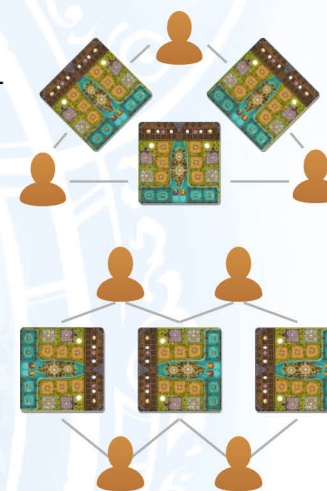


MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Bureau de la Evil Corp au centre de la table.
- 2 Mélangez les 45 tuiles Monstre dans le sac Evil Corp, piochez-en 5 et placez-les dans la file de recrutement du plateau Bureau.
- 3 Placez les 3 tuiles Démon, faces actives visibles, sur leurs emplacements.
- 4 Placez les pièces d'or à proximité des joueurs.
- 5 À 2 joueurs, placez 2 plateaux Village sur leur face A, de part et d'autre du plateau Bureau. Ces 2 plateaux vous sont « éligibles » (voir p.6 : « règles d'or »).

À 3 joueurs, placez 1 plateau Village sur sa face A, entre chaque joueur (placez-en donc 3 en tout). Seuls les plateaux directement à votre gauche et à votre droite vous sont « éligibles ».

À 4 joueurs, faites 2 équipes de 2 (les coéquipiers s'assoient côte-à-côte). Placez 3 plateaux Village sur leur face A, sur la ligne imaginaire qui sépare les 2 équipes. Chaque joueur n'a d'« éligibles » que les 2 plateaux les plus proches de lui. Le plateau central est donc éligible à tous, alors que les plateaux vers les bords de table ne sont éligibles que par les joueurs assis vers ce bord.



- 6 Sur chaque plateau Village, placez 1 pion Pillage, 1 pion Pierre de Pouvoir, un pion Terreur au centre de la jauge Terreur et remplissez chacun des emplacements Cargaison avec 2 pièces d'or. Chaque joueur (ou équipe) place un pion Conquête sur le 1^{er} bouclier de son côté du plateau Village.
- 7 Chaque joueur prend 1 paravent.

- 8 À 2 ou 3 joueurs, chaque joueur prend 1 sac Joueur et y glisse les 8 tuiles Monstre de Base suivantes :



À 4 joueurs, chaque équipe prend 1 sac Joueur (en commun) et y glisse les 10 tuiles Monstre suivantes :



- 9 Chaque joueur pioche ensuite 5 tuiles du sac et les place derrière son paravent. À 4 joueurs, chaque joueur pioche 4 tuiles du sac de son équipe.
- 10 Choisissez aléatoirement une personne (ou une équipe, si vous jouez à 4 joueurs). Elle prend le pion Premier Joueur et peut commencer la manche.



TOUR DE JEU

Une **manche** se découpe en 2 phases :

1. La phase Jour
2. La phase Nuit

Enchaînez les manches jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe possède au moins 2 jetons Victoire à la fin d'une phase Nuit.

RÈGLES D'OR

Vous ne pouvez interagir **qu'avec** les plateaux qui vous sont **éligibles**. Vous ne pouvez **jamais** interagir avec un plateau qui ne vous est **pas éligible**. La notion d'éligibilité est expliquée au point 5 de la mise en place (page 4).



Au cours d'une manche, vous pourrez gagner des pièces d'or. Placez toujours vos pièces d'or **devant** votre paravent. Elles doivent être visibles en permanence par tout le monde.

A. Phase Jour

Vous démarrez la manche avec 5 tuiles Monstre derrière votre paravent. Ces monstres constituent votre réserve pour cette manche.

Chaque joueur joue en alternance, en faisant systématiquement 1 action parmi les 4 suivantes :

- Déployer un monstre
- Activer un monstre
- Recruter un monstre
- Passer

À 3 joueurs, jouez en sens horaire plutôt qu'en alternance.

À 4 joueurs, les 2 joueurs d'une équipe jouent chacun une action (dans l'ordre de leur choix), puis c'est au tour de l'équipe adverse de faire de même.

1. DÉPLOYER UN MONSTRE

Prenez une tuile Monstre derrière votre paravent et placez-la sur un des emplacements situés de votre côté d'un plateau Village éligible.

Vous ne pouvez pas placer un monstre sur un emplacement déjà occupé par un autre monstre, ou qui n'est pas de votre côté du plateau.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT



Lorsque vous déployez un monstre avec un symbole ⚡ (aussi rappelé par le fond gris), appliquez l'effet associé. Cet effet est appliqué immédiatement et uniquement lors du déploiement. Il ne peut pas être appliqué par un autre effet de jeu, ni réappliqué lors d'une action d'activation.

JAUGE TERREUR

La jauge Terreur représente la population du village humain qui est terrorisée par vos monstres. Ainsi, plus le pion Terreur est proche de votre adversaire, plus vous êtes en bonne position pour gagner ce plateau.

La jauge Terreur doit être ajustée en permanence selon les actions effectuées sur le plateau (déploiement d'un monstre, déplacement d'un monstre, élimination d'un monstre, etc...)



Les emplacements sont de différents types :

⚔ Champ de Bataille, 🏰 Fortification, 🚪 Port ou 🏰 Portail Démoniaque.

⚔ CHAMP DE BATAILLE

Immédiatement après avoir déployé un monstre sur un champ de bataille, **déplacez le pion Terreur** vers votre adversaire d'autant de cases que la valeur de terreur du monstre. Si un monstre quitte le champ de bataille pour n'importe quelle raison, la jauge Terreur est immédiatement réajustée. Cette jauge est donc toujours l'exact reflet des forces en présence !

PILLAGE



À chaque manche et pour chaque plateau Village, si vous êtes le 1^{er} joueur à placer **un monstre Rouge** sur un emplacement Champ de Bataille ⚔, vous pilliez le trésor du village. Prenez un nombre de pièces d'or 🟡 égal à la valeur de terreur indiquée sur la tuile de votre monstre (sans les modifications éventuelles). Prenez le pion Pillage, le trésor n'est plus disponible jusqu'à la prochaine manche.

PIERRE DE POUVOIR



À chaque manche et pour chaque plateau Village, si vous êtes le 1^{er} joueur à placer **un monstre Bleu** sur un emplacement Champ de Bataille ⚔, prenez le pion Pierre de Pouvoir et placez-le près de votre pion Conquête. La Pierre de Pouvoir départage un éventuel cas d'égalité en fin de manche (voir. p.9).

Exemple : Martine choisit un monstre Rouge derrière son paravent et le place sur un emplacement Champ de Bataille du plateau Village à sa droite. Elle avance le pion Terreur de ce plateau de 1 cran (la valeur de terreur du monstre placé) vers son adversaire. Les conditions sont remplies pour procéder au Pillage ; elle récupère donc 1 pièce d'or.



🏰 FORTIFICATION

Immédiatement après avoir déployé un monstre sur une fortification, **déplacez le pion Terreur** vers votre adversaire d'autant de cases que la valeur de terreur du monstre (de la même manière que lors d'un déploiement sur le champ de bataille). Si un monstre quitte une fortification pour n'importe quelle raison, la jauge Terreur est immédiatement réajustée.

Un monstre dans une fortification pourra, contre un coût en pièces d'or, être conservé pour le prochain tour (voir «Défausser les tuiles Monstre, p.10»).



Note : Jouer un monstre sur une fortification ne permet ni de piller le village, ni de récupérer la Pierre de Pouvoir !

Certains monstres ne peuvent pas être placés dans les fortifications. ❌

🏰 PORTAIL DÉMONIAQUE

Seul un **monstre Bleu** peut être déployé sur un Portail Démoniaque.

N'ajustez pas la jauge Terreur en déployant un monstre sur le Portail Démoniaque ⚔❌.

Vous pouvez immédiatement utiliser le pouvoir d'une tuile Démon sur le plateau Bureau :

- Choisissez 1 tuile Démon encore disponible (sur sa face active).
- Appliquez l'effet de ce démon en fonction de votre valeur d'invocation (correspondant à votre valeur de terreur, éventuellement majorée d'un bonus d'invocation ⚔❌).
- Retournez la tuile Démon sur sa face inactive ; elle n'est plus disponible pour cette manche.



Note : Le pouvoir de réactivation de démon que possèdent certains monstres permet de rejouer un démon qui n'était plus disponible !

Exemple : Martine a placé un monstre Bleu sur un Portail Démoniaque. Celui-ci a une valeur de terreur de 1. Le démon qui l'intéresse est celui le plus à gauche de l'image ci-dessous. Elle ne peut pas choisir les effets du milieu ou de droite de cette tuile, car sa valeur d'invocation est insuffisante. Elle choisit de faire l'effet de gauche, mais doit également défausser 2 pièces d'or pour cela. Elle applique l'effet, puis retourne cette tuile Démon.



Face active



Face inactive



Face active

PORT

Vous pouvez déployer des monstres sur les emplacements « Port » pour récupérer l'or des cargaisons.

Si des pièces d'or sont présentes dans l'emplacement Cargaison correspondant à la couleur du monstre que vous déployez, prenez ces pièces d'or.



Récupérez cette cargaison si vous déployez un **monstre Jaune** sur un emplacement Port.



Récupérez cette cargaison si vous déployez un **monstre Rouge** ou **Bleu** sur un emplacement Port.

N'ajustez pas la jauge Terreur en déployant un monstre sur un Port

Exemple : Jérémie déploie un monstre Jaune sur un emplacement Port. Avant toute chose, le monstre qu'il déploie a un pouvoir de Déploiement ; Jérémie prend donc 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Ensuite, il vérifie si les pièces d'or de l'emplacement Cargaison jaune sont toujours disponibles ; il les prend. Les prochains déploiements de monstres Jaunes sur les emplacements Port de ce village ne donneront plus de pièces d'or à cette manche. Jérémie ne modifie pas la jauge Terreur car la valeur de terreur des tuiles Monstre déployées sur un emplacement Port n'est jamais prise en compte.



2. ACTIVER UN POUVOIR DE MONSTRE



Choisissez une tuile Monstre que vous avez déjà déployée et qui possède un **pouvoir activable**.

Appliquez le ou les effets du pouvoir, puis retournez la tuile Monstre sur sa face inactive.

Un monstre étant sur sa face inactive conserve sa valeur de terreur s'il est bien sur un emplacement Champ de Bataille ou Fortification.

Le type d'emplacement (Champ de Bataille, Fortification, Port, Portail Démoniaque) sur lequel se trouve la tuile Monstre n'a pas d'importance lorsqu'il s'agit d'activer un pouvoir de monstre.



Note : Attention, certains pouvoirs passifs (comme dans l'exemple ci-contre) sont perdus lorsque le monstre est retourné sur sa face inactive. Pensez à ajuster les jauges Terreur en conséquence !

3. RECRUTER UN MONSTRE

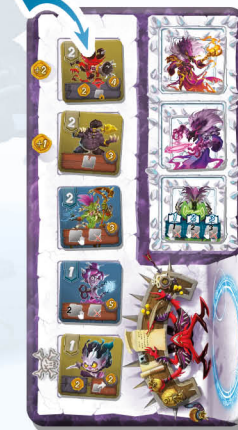
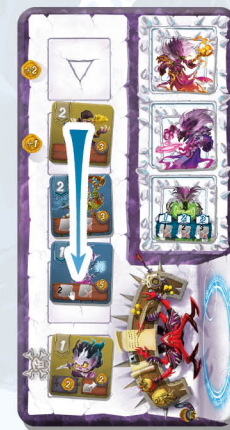
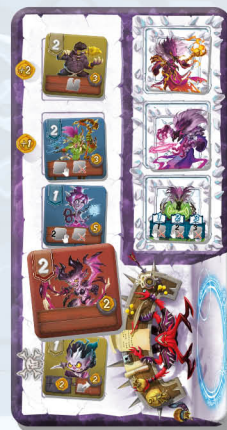
Choisissez une tuile Monstre de la file de recrutement du plateau Bureau de la Evil Corp.

Défaussez un nombre de pièce d'or de votre réserve égal à la valeur de recrutement du monstre choisi. Ajoutez un surcoût de 1 ou 2 pièce(s) d'or si vous choisissez une tuile présente dans un des deux derniers emplacements de la file.

Placez le monstre recruté dans votre sac Joueur. Il pourra être pioché et joué lors de cette manche ou lors d'une manche suivante.

Décalez ensuite les tuiles Monstre restantes dans la file en direction du recruteur de la Evil Corp. Piochez une tuile du sac Evil Corp. et placez-la à la fin de la file (sur l'emplacement avec un surcoût de 2 pièces d'or).

Exemple : Jérémie recrute un monstre Rouge de la file de recrutement. Il dépense 2 pièces d'or, et place la tuile dans son sac Joueur. Il fait glisser les tuiles Monstre du haut de la file vers le bas, puis remplit l'emplacement vide du bout de la file avec une tuile Monstre piochée dans le sac Evil Corp.



4. PASSER

Lorsque vous ne pouvez ou ne souhaitez plus jouer, vous devez passer.

Inclinez votre paravent pour indiquer que vous mettez fin à votre phase Jour. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus faire d'action durant cette phase. Le ou les autres joueurs peuvent continuer à jouer une ou plusieurs actions s'ils en ont la possibilité.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase Nuit peut débuter.

À 4 joueurs, si un membre de l'équipe passe, l'autre peut continuer à jouer.

Note : À tout moment, un joueur peut demander à un autre joueur combien il lui reste de tuiles derrière son paravent. Ce dernier est obligé de donner l'information du nombre de tuiles qu'il a encore derrière son paravent (sans préciser lesquelles, bien entendu).

B. Phase Nuit

La phase Nuit est résolue simultanément par tous les joueurs.

1. ENTRETIEN DES PLATEAUX VILLAGE

Vérifiez les plateaux Village un par un. L'ordre n'a pas d'importance. Pour chaque plateau, appliquez les effets suivants :

EFFET DE LA JAUGE TERREUR

Si le pion Terreur se trouve du côté de votre adversaire, appliquez TOUS les effets des cases atteintes ou dépassées. Les effets sont cumulatifs.



Déplacez votre pion Conquête de ce plateau de 1 cran vers le centre.





S'il atteint la case Conquête centrale, vous remportez immédiatement le jeton Victoire de ce plateau.






Vous remportez immédiatement le jeton Victoire de ce plateau.

Gagnez 2 pièces d'or magique. Ces pièces s'utilisent comme des pièces d'or normales, à la différence qu'elles ne sont pas défaussées en fin de manche (voir Défausser l'or, p.10).


En cas d'égalité (si le pion Terreur se trouve sur la case centrale de la jauge Terreur), vérifiez si vous possédez la Pierre de Pouvoir pour cette manche. Si oui, vous remportez 1  ; vous déplacez votre pion Conquête d'un cran vers le centre de ce plateau. 

Si personne ne possède la pierre de Pouvoir cette manche-ci, personne ne remporte quoi que ce soit pour ce plateau.

Exemple : Le pion Terreur est du côté opposé à Martine (assise à gauche). Le pion a atteint ou dépassé les icônes ,  et . Elle déplace donc son pion Conquête de 2 crans vers le centre du plateau, et prend 2 pièces d'or magique.



REMPORTER UN JETON VICTOIRE

Il y a 2 manières de remporter le jeton Victoire du plateau : avoir le pion Terreur sur une case  à la fin d'une manche, ou déplacer son pion Conquête sur la case Conquête centrale.

Si le plateau Village est sur la face A lorsque vous remportez le jeton Victoire, retournez le plateau sur la face B, puis faites une mise en place classique sur cette face du plateau (voir. p.4).

Si le plateau est déjà sur la face B, faites simplement une mise en place classique du plateau (voir. p.4).

Vous ne pouvez pas laisser un monstre en place dans une fortification lorsqu'un village vient d'être conquis par un joueur (voir Défausser les tuiles Monstre, p.10).

Note : la face B est un peu différente de la face A. Prenez garde à mettre le bon nombre de pièces sur les emplacements de Cargaison.



RECHARGER LE PORT / PILLAGE / PIERRE DE POUVOIR

Dans les emplacements Cargaison, Remettez autant de pièces d'or qu'indiqué sur le plateau. Ne rajoutez pas d'or si la cargaison n'a pas été récupérée. Complétez simplement les emplacements vides.

Remettez le pion Pillage au centre du plateau.

Remettez le pion Pierre de Pouvoir au centre du plateau.

DÉFAUSSER LES TUILES MONSTRE

Placez dans votre défausse toutes vos tuiles Monstre des emplacements Champ de Bataille, Port et Portail Démoniaque.

Dans le cas extrêmement rare où il vous resterait des monstres derrière le paravent, défaussez-les.

Si vous avez un monstre sur un emplacement Fortification, vous pouvez payer 2 ou 3 pièces d'or (selon la face du plateau Village) pour laisser le monstre en place pour la manche suivante.

Si vous laissez un monstre dans une fortification, placez-le sur sa face inactive. En effet, vous ne pouvez pas conserver des pouvoirs activables ou passifs d'une manche à l'autre.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas payer, placez également cette tuile Monstre dans votre défausse.

REINITIALISER LA JAUGE TERREUR

Ajustez la jauge Terreur selon les valeurs de terreur des monstres éventuellement présents dans les fortifications.

Exemple :




S'il n'y a aucun monstre dans les fortifications, placez le jeton Terreur au milieu de la jauge Terreur.

2. ENTRETIEN DU BUREAU DE LA EVIL CORP.

DÉFAUSSER L'OR

Remettez toutes les pièces d'or actuellement en votre possession dans la réserve générale. Ne conservez que vos éventuelles pièces d'or magique.

ACTUALISER LA FILE DE RECRUTEMENT DES MONSTRES

Défaussez la tuile Monstre de l'emplacement « On vous rappellera »  de la file de recrutement. Faites glisser tous les autres monstres vers l'avant de la file (en direction du recruteur), puis piochez 1 nouveau monstre depuis le sac Evil Corp. et placez-le à la fin de la file de recrutement (sur l'emplacement ayant un surcoût de 2 pièces d'or).

RÉACTIVER LES DÉMONS

Remettez toutes les tuiles Démon sur leur face active.

PIOCHER DE NOUVEAUX MONSTRES

Chaque joueur pioche 5 monstres (ou 4 monstres à 4 joueurs) de son sac joueur et les place derrière son paravent.

S'il n'y a pas assez de monstres dans votre sac, piochez-en le maximum, puis remplacez tous les monstres de votre défausse dans le sac. Piochez de nouveau jusqu'à avoir le bon nombre de monstres derrière votre paravent.

PIOCHE EN ÉQUIPE : À 4 joueurs, les joueurs de la même équipe partagent 1 sac joueur commun. Chaque joueur ne pioche que 4 monstres lors de la phase de pioche (au lieu de 5).

Les joueurs peuvent choisir qui pioche en premier. Ils peuvent aussi piocher 1 monstre chacun leur tour. Ils sont libres de piocher dans l'ordre de leur choix et peuvent alterner les pioches.

Attention : En équipe, il est strictement interdit de montrer les monstres piochés à son équipier ou de montrer secrètement les tuiles derrière son paravent ! Toute information échangée entre les 2 équipiers doit être audible pour l'équipe adverse.

TRANSMETTRE LE PION PREMIER JOUEUR

Transmettez le pion Premier Joueur au joueur ou à l'équipe suivant(e).

Une nouvelle manche peut débuter.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si vous possédez 2 jetons Victoire après la résolution de tous les plateaux Village d'une phase Nuit, vous êtes déclaré vainqueur !

Si vous êtes plusieurs dans ce cas à la fin d'une même phase Nuit, reprenez en main tous vos monstres (depuis les plateaux Village, votre sac Joueur et votre défausse) puis totaliser le coût de recrutement de tous vos monstres et ajoutez les éventuelles pièces d'or magique en votre possession. Le joueur avec le plus grand total est déclaré vainqueur.

En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus grand total de point de terreur (en cumulant tous ses monstres) est déclaré vainqueur.



QUELQUES POINTS DE RÈGLES

PRÉCISIONS POUR LES PARTIES À 4 JOUEURS

- Les joueurs d'une même équipe partagent le même sac de monstres ainsi que la même réserve d'or.
- Les joueurs d'une même équipe ont un plateau éligible en commun. Les deux joueurs peuvent donc faire des actions librement sur ce plateau. Les monstres déployés sur ce plateau sont éligibles aux actions des 2 joueurs.
- Au sein d'une même équipe, une action réalisée par un joueur peut servir à son coéquipier. Cet enchaînement crée des situations uniques au mode 4 joueurs. Voici quelques exemples :

1 joueur récupère de l'or, puis son coéquipier utilise cet or pour recruter un monstre.

1 joueur recrute un monstre, puis, grâce à une action de pioche, son coéquipier pourrait le piocher immédiatement.

1 joueur déploie 1 monstre sur le plateau éligible en commun, puis son coéquipier active immédiatement ce monstre.

À vous de trouver toutes les possibilités qu'offre ce mode de jeu par équipe.

HANDICAP

Si vous sentez un trop grand écart de niveau entre vos adversaires et vous, tentez de vous attribuer un handicap en autorisant les adversaires à commencer la partie avec jusqu'à 4 pièces d'or.

ANNEXE

DESCRIPTIF DES TUILES



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Retournez 1 tuile Monstre adverse.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 2 à votre valeur d'invocation.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.
POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Retournez 1 tuile Démon.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.
POUVOIR ACTIVABLE : Prenez 2 tuiles Monstre de votre défausse et remettez-les dans votre sac.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Retournez 1 tuile Monstre adverse.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 2 à votre valeur d'invocation.
POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Retournez 1 tuile Démon.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.
POUVOIR ACTIVABLE : Piochez 1 tuile Monstre de votre sac et placez-la derrière votre paravent. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles que vous pouvez avoir derrière le paravent.



POUVOIR ACTIVABLE : Piochez 2 tuiles Monstre de votre sac et placez-les derrière votre paravent. Puis, défaussez 2 tuiles Monstre.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.
POUVOIR ACTIVABLE : Retournez 1 tuile Monstre adverse.



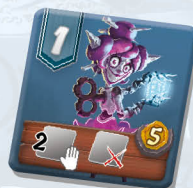
POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.



POUVOIR ACTIVABLE : Piochez 1 tuile Monstre de votre sac et placez-la derrière votre paravent. Puis, défaussez 1 tuile Monstre.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à la valeur de terreur de tous vos monstres Bleus déployés sur un emplacement Champ de Bataille. L'effet de cette tuile s'applique à elle-même (si elle est sur un Champ de Bataille).



POUVOIR ACTIVABLE : Piochez 2 tuiles Monstre de votre sac et placez-les derrière votre paravent. Puis, défaussez 1 tuile Monstre.



POUVOIR ACTIVABLE : Retournez 1 tuile Monstre adverse.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à votre valeur d'invocation.
POUVOIR ACTIVABLE : Piochez 1 tuile Monstre de votre sac et placez-la derrière votre paravent.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Choisissez un adversaire ; il doit révéler 5 tuiles Monstre de derrière son paravent.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez un adversaire ; il doit défausser 1 tuile Monstre.



POUVOIR ACTIVABLE : Défaussez cette tuile, puis choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur 3 ou moins, sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur 2 ou moins, sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez un adversaire ; il doit révéler 3 tuiles Monstre de derrière son paravent.



POUVOIR PASSIF : Cette tuile a 3 de valeur de terreur si elle se trouve seule sur son Champ de Bataille.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à la valeur de terreur de tous vos monstres Jaunes déployés sur un emplacement Champ de Bataille.



POUVOIR PASSIF : Ne peut pas être placé dans un emplacement Fortification.

POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Perdez 2 pièces d'or. Si vous ne pouvez pas payer les 2 pièces d'or, vous ne pouvez pas déployer ce monstre.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur 3 ou moins, sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire.



POUVOIR PASSIF : Ne peut pas être placé dans un emplacement Fortification.

POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Choisissez un adversaire ; il doit piocher 1 tuile Monstre de son sac et la placer derrière son paravent.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur, sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur 2 ou moins, sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire.



POUVOIR PASSIF : Uniquement sur le plateau où se trouve ce monstre, vos tuiles Monstre déployées sur des emplacements Champ de Bataille ne peuvent pas être la cible de pouvoirs.



POUVOIR PASSIF : Ajoute 1 à la valeur de terreur de tous vos monstres Rouges déployés sur un emplacement Champ de Bataille. L'effet de cette tuile s'applique à elle-même.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Placez-la devant votre paravent.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Placez-la devant votre paravent.

POUVOIR ACTIVABLE : Déplacez cette tuile vers un emplacement libre d'un de vos plateaux éligibles.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Placez-la devant votre paravent.

POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 1 de vos tuiles Monstre (derrière votre paravent, dans votre défausse, ou déployée sur un plateau éligible) et retirez-la définitivement de la partie.



POUVOIR ACTIVABLE : Déplacez 2 de vos tuiles Monstre déjà déployées vers des emplacements libres de vos plateaux éligibles.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 2 pièces d'or depuis la réserve générale. Placez-les devant votre paravent.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 2 pièces d'or depuis la réserve générale. Placez-les devant votre paravent.

POUVOIR ACTIVABLE : Déplacez 1 de vos tuiles Monstre déjà déployées vers un emplacement libre de vos plateaux éligibles.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 2 pièces d'or depuis la réserve générale. Placez-les devant votre paravent. Puis, recrutez 1 monstre de la file de recrutement (en payant sa valeur de recrutement). Placez la tuile dans votre sac.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 3 pièces d'or depuis la réserve générale. Placez-les devant votre paravent.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 3 pièces d'or depuis la réserve générale. Placez-les devant votre paravent.



POUVOIR PASSIF : Laissez en place pour la manche suivante jusqu'à 2 tuiles Monstre sur des emplacements Fortification, sans payer.

POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 2 pièces d'or depuis la réserve générale. Placez-les devant votre paravent.



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Placez-la devant votre paravent.

POUVOIR ACTIVABLE : Déclenchez le pouvoir activable d'un monstre présent dans la file de recrutement.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 1 de vos tuiles Monstre (derrière votre paravent, dans votre défausse, ou déployée sur un plateau éligible) et retirez-la définitivement de la partie.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 2 de vos tuiles Monstre (derrière votre paravent, dans votre défausse, ou déployée sur un plateau éligible) et retirez-les définitivement de la partie.



POUVOIR PASSIF : Laissez en place pour la manche suivante 1 tuile Monstre sur un emplacement Fortification, sans payer.



POUVOIR ACTIVABLE : Recrutez 1 monstre de la file de recrutement (en payant sa valeur de recrutement). Placez la tuile derrière votre paravent (et non dans votre sac).



POUVOIR DE DÉPLOIEMENT : Gagnez 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Placez-la devant votre paravent.

POUVOIR ACTIVABLE : Déplacez cette tuile vers un emplacement libre d'un de vos plateaux éligibles.



POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur 1/2 sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire. Payez 2 pièces d'or si votre valeur d'invocation n'est que de 1.



POUVOIR ACTIVABLE : Déplacez 1 de vos tuiles Monstre déjà déployées vers un emplacement libre de vos plateaux éligibles.




POUVOIR ACTIVABLE : Choisissez 1/2/3 de vos tuiles Monstre (derrière votre paravent, dans votre défausse, ou déployée sur un plateau éligible) et retirez-la (ou les) définitivement de la partie.



POUVOIR ACTIVABLE : Piochez 1/2/3 tuiles Monstre de votre sac et placez-la (ou les) derrière votre paravent. Puis, défaussez 1/2/3 tuiles Monstre.



POUVOIRS DE DÉPLOIEMENT OU ACTIVABLES

Si une valeur est représentée sur votre tuile, elle multiplie l'effet (un 2 à côté de  signifie « Gagnez 2 pièces d'or »)



Gagnez 1 pièce d'or depuis la réserve générale. Placez-la devant votre paravent.



Perdez 1 pièce d'or. Déplacez-la depuis l'avant de votre paravent vers la réserve générale.



Déplacez 1 de vos tuiles Monstre déjà déployées vers un emplacement libre de vos plateaux éligibles.



Piochez 1 tuile Monstre de votre sac et placez-la derrière votre paravent. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles que vous pouvez avoir derrière le paravent.



Défaussez 1 tuile Monstre.



Piochez 1 tuile Monstre de votre sac et placez-la derrière votre paravent, puis défaussez 1 tuile Monstre.



Prenez 1 tuile Monstre de votre défausse et remettez-la dans votre sac.



Choisissez 1 de vos tuiles Monstre (derrière votre paravent, dans votre défausse, ou déployée sur un plateau éligible) et retirez-la définitivement de la partie.



Déplacez cette tuile vers un emplacement libre d'un de vos plateaux éligibles.



Défaussez cette tuile.



Choisissez 1 tuile Monstre de valeur de terreur X ou moins, sur un plateau qui vous est éligible, et placez-la dans la défausse de son propriétaire.



Choisissez un adversaire ; il doit révéler 1 tuile Monstre de derrière son paravent.



Retournez 1 tuile Démon.



Retournez 1 tuile Monstre adverse.



Choisissez un adversaire ; il doit piocher 1 tuile Monstre de son sac et la placer derrière son paravent.



Choisissez un adversaire ; il doit défausser 1 tuile Monstre.



Recrutez 1 monstre de la file de recrutement (en payant sa valeur de recrutement). Placez la tuile dans votre sac.



Recrutez 1 monstre de la file de recrutement (en payant sa valeur de recrutement). Placez la tuile derrière votre paravent (et non dans votre sac).



Déclenchez le pouvoir activable d'un monstre présent dans la file de recrutement.

POUVOIRS PASSIFS



Ajoute X à votre valeur d'invocation.



Ajoute 1 à la valeur de terreur de tous vos monstres Bleus déployés sur un emplacement Champ de Bataille. L'effet de cette tuile s'applique à elle-même. (Les déclinaisons pour les tuiles Rouges et Jaunes existent également.)



Cette tuile a 3 de valeur de terreur si elle se trouve seule sur son Champ de Bataille.



Ne peut pas être déployé dans un emplacement Fortification.



Uniquement sur le plateau où se trouve ce monstre, vos tuiles Monstre déployées sur des emplacements Champ de Bataille ne peuvent pas être la cible de pouvoirs.



Laissez en place pour la manche suivante 1 tuile Monstre sur un emplacement Fortification, sans payer.



Laissez en place pour la manche suivante jusqu'à 2 tuiles Monstre sur des emplacements Fortification, sans payer.