



DRAGONNIERS

LIVRET DE RÈGLES



Adam Porter
Rob Fisher



Andrew
Bosley

CRÉDITS

Conception du jeu

Adam Porter & Rob Fisher

Illustrations

Andrew Bosley

Conception graphique

Albert Bochnert

Gestion de projet et de création

Frigyes Schöberl

Responsable du développement

Robin Hegedűs

Équipe de développement

Frigyes Schöberl

Mihály Vincze

Viktor Péter

Révision du livret de règles

Frigyes Schöberl

Conception du livret de règles

Attila Kerek & Albert Bochnert

Traduction française - Relecture

Pierre Hebert - Ambre Poilvé et Frédéric Berthelot

Maquette française

Morgane Clidi



TABLE DES MATIÈRES

Crédits	1
Table des matières	2
Introduction	4
Matériel	4
Mise en place	6
Aperçu du jeu	8
I. Phase d'action	8
◆ Envoyer un groupe vers un lieu ordinaire	8
◆ Mercenaires	9
◆ Équipements	9
◆ Attributs du compagnon dragon	9
◆ Compétences de joueur	11
◆ Utiliser un lieu spécial	12
◆ Entrepôt	12
◆ Caserne	12
◆ Recruter un assistant	12
◆ Fin de la phase d'action	12
II. Phase de récompense	13
◆ Ordre de résolution	13
◆ Résoudre un lieu ordinaire	13
◆ Cartes des lieux ordinaires	14
◆ Guilde des héros	14
◆ Taverne	14
◆ Camp des braconniers	15
◆ Montagne	15
◆ Réserve	19
◆ Garnison	19
III. Phase de raid	20
IV. Phase de réinitialisation	20
Décompte final	21
◆ Flamme	21
Mode 2 joueurs	21
Capacités spéciales des héros et conditions de gloire	22
Iconographie	24

INTRODUCTION

L'ancienne île des dragonniers représente le fleuron de notre royaume. Baignée de mystères, elle est le seul endroit où de puissants dragons peuvent s'épanouir. Siècle après siècle, nous vivions en harmonie avec ces créatures majestueuses, sous les conseils avisés de l'Émissaire Dragon, nommé par le roi.

Cependant, il y a de cela quelques semaines, une inquiétante flotte arriva des Contrées Lointaines, amenant à son bord des braconniers impitoyables dont l'intention est de capturer le plus de dragons possible pour les vendre aux marchands de ces royaumes barbares. Ils ont établi un campement sur la côte la plus isolée de l'île, afin de préparer leur horrible chasse.

Le roi ne pouvait rester les bras croisés alors que ces êtres fantastiques tombaient entre les mains de malandrins. Il envoya ses champions les plus braves sur l'île des dragonniers afin d'assister l'Émissaire Dragon, libérer les dragons capturés et contrecarrer les plans des braconniers.

En tant que l'un des champions du roi, votre mission est claire : sauver et protéger les dragons à tout prix. Et si vous atteignez la plus grande gloire au cours de cette entreprise, le roi vous gratifiera du prochain titre d'Émissaire Dragon.



4 plateaux Joueur
(1 par couleur)



4 pions Compagnon Dragon
(1 par couleur)



20 jetons Écu
(5 par couleur)



4 marqueurs Flamme
(1 par couleur)



1 marqueur Premier joueur



4 jetons Assistant



12 marqueurs Attribut
(4 par couleur)



12 cartes Mode 2 joueurs



1 bloc de score

MATÉRIEL



50 jetons Recrue



35 jetons Éclaireur



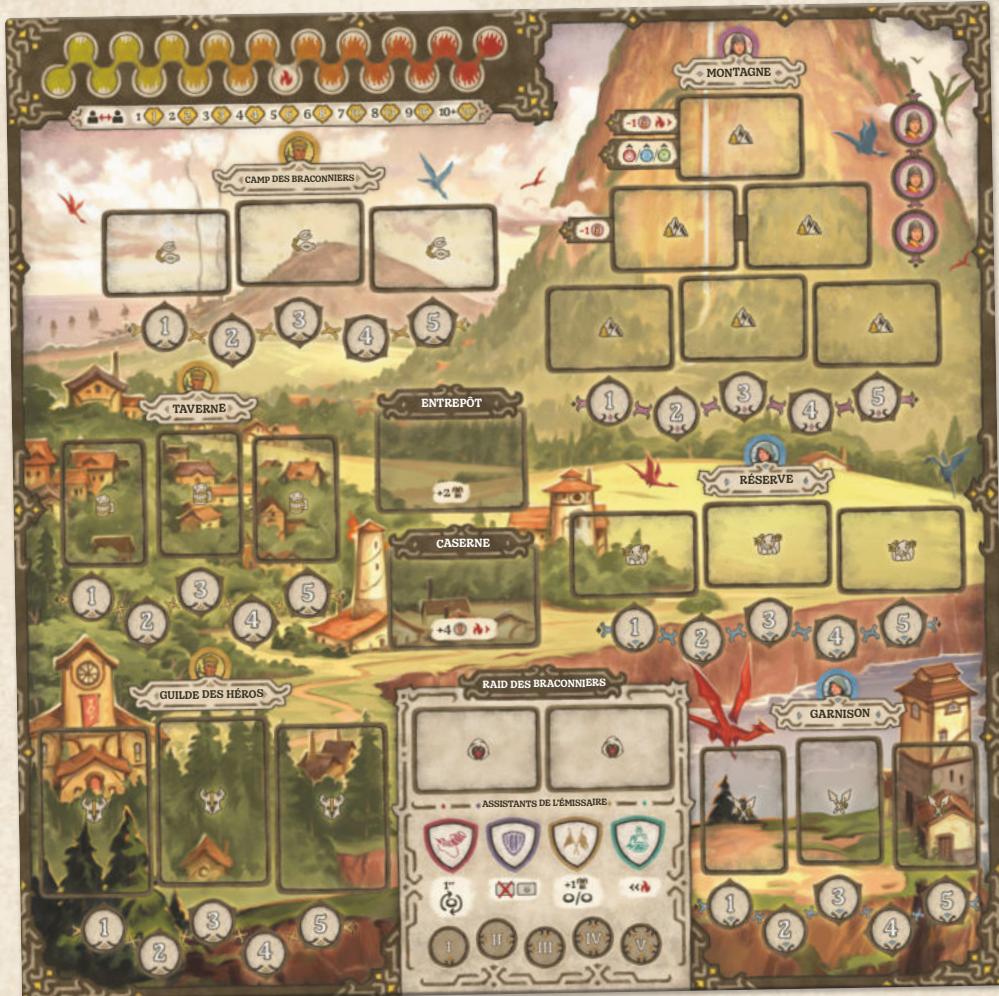
30 jetons Ranger



30 jetons Gardien



35 jetons Équipement



1 plateau central



45 cartes Dragon

30 cartes
Dragon de la montagne



15 cartes Dragon captif



1 marqueur
Manche



15 cartes Réserve



10 cartes Raid



15 cartes Taverne



15 cartes Garnison



27 cartes Héros

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau central au milieu de la table.
2. Chaque joueur prend un plateau Joueur. Vérifiez que tous les joueurs utilisent la même face, « A » ou « B ».
 - a Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face « A » (sans les compétences de joueur).
3. Chaque joueur récupère le pion Compagnon Dragon et 5 jetons Écusson de la couleur de son plateau Joueur.
4. Chaque joueur place un marqueur Attribut sur chacune des 3 pistes Attribut de son plateau Joueur. Puis, chacun augmente de 1 niveau l'un des marqueurs de son choix.
 - a S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'augmenter le marqueur de la piste la plus à gauche (force).
5. Chaque joueur prend 10 jetons Recrue.
6. Chaque joueur prend 2 jetons Équipement.
7. Mélangez séparément les cartes Héros (7a), Taverne (7b), Dragon captif (7c), Dragon de la montagne (7d) et Réserve (7e) pour former des paquets face cachée. Placez-les ensuite à côté de leurs lieux respectifs. Puis, pour chacun des paquets, placez des cartes face visible sur les emplacements de chaque lieu : la guilde des héros (7a), la taverne (7b), le camp des braconniers (7c), la montagne (7d) et la réserve (7e).
8. Séparez les cartes Garnison en 3 paquets selon leur couleur (rouge, bleu et vert) et triez-les par ordre croissant selon leur valeur de gloire. Placez les trois paquets face visible à côté de la garnison, les cartes avec 3 de gloire au sommet de chaque paquet. Piochez ensuite la première carte de chaque paquet et placez-les sur les emplacements du lieu.
9. Mélangez toutes les cartes Raid pour former le paquet Raid. Placez-le face cachée à côté de la zone « Raid des braconniers ». Piochez les 2 premières cartes du paquet et placez-les face visible sur les emplacements de la zone.
10. Chacun prend son marqueur Flamme et le place sur l'icône Flamme de la piste Flamme.
11. Placez les jetons Assistant sur leurs emplacements correspondants dans la zone « Assistants de l'émissaire ».
12. Placez le marqueur Manche sur la manche I.
13. Constituez une réserve commune de jetons jetons Mercenaire (Recrue, Éclaireur, Ranger et Gardien) et Équipement à côté du plateau central.
14. Désignez au hasard un premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur.





APERÇU DU JEU

Dans *Dragonniers*, chaque joueur incarne un champion du roi dont la tâche est de déjouer les plans des infâmes braconniers et de libérer les dragons de leur emprise. Votre intérêt dans cette entreprise est de gagner plus de gloire que les autres. À chaque manche, vous envoyez des groupes de mercenaires dans différents lieux de l'île pour qu'ils exécutent des missions en votre nom (voir *Phase d'action ci-contre*). Plus votre groupe est grand, plus il travaille efficacement, vous permettant de réclamer les différentes récompenses en premier (voir *Phase de récompense* à la page 13).

À la fin de chaque manche, vous devez affecter vos mercenaires à la réparation des dégâts causés par le raid des braconniers (voir *Phase de raid* à la page 20).

D'ici la fin de la partie, vous aurez recruté des héros uniques, amélioré les attributs de votre compagnon dragon, mené des assauts intrépides depuis la garnison, mais surtout, vous aurez secouru de majestueux dragons... Tous ces faits d'armes vous rapprocheront d'une victoire couronnée de gloire (voir *Décompte final* à la page 21).

Et si vous êtes parvenu à conserver votre flamme à un niveau plus bas que les autres champions, votre gloire finale rayonnera de plus belle ! (Voir *Flamme* à la page 21.)

STRUCTURE DU JEU

Une partie de *Dragonniers* se joue en **5 manches**.

Chaque manche est divisée en 4 phases :

- I. La phase d'action
- II. La phase de récompense
- III. La phase de raid
- IV. La phase de réinitialisation

Une fois la cinquième phase de raid terminée, passez au décompte final.

I. PHASE D'ACTION

Durant cette phase, vous jouez différents tours les uns après les autres. Lors de votre tour, **vous devez réaliser l'une** des trois actions suivantes :

- Envoyer un groupe vers un lieu ordinaire
- Utiliser un lieu spécial
- Recruter un assistant

La phase d'action se termine lorsque le dernier assistant est recruté (voir *Fin de la phase d'action* à la page 12).

ENVOYER UN GROUPE VERS UN LIEU ORDINAIRE

Les lieux avec des cases numérotées sont appelés **lieux ordinaires**. Vous devez y **placer un groupe de mercenaires** pour pouvoir récupérer leurs récompenses lors de la phase de récompense. Un groupe plus grand peut récupérer une récompense avant un groupe plus petit.

Pour réaliser cette action, créez un **groupe** en formant une pile de **1 à 5 jetons Mercenaire** et **placez votre écusson au sommet**. Puis, placez votre groupe sur une case disponible d'un lieu ordinaire qui affiche un **nombre exactement égal** à celui de vos mercenaires dans votre groupe.



Ne récupérez pas de carte lorsque vous placez un groupe. Les cartes peuvent être récupérées lors de la phase de récompense (voir page 13). Vous ne pouvez pas placer votre groupe sur une case déjà occupée, mais vous pouvez avoir plus de 1 groupe sur le même lieu ordinaire.

♦ Mercenaires

Le petit, mais dynamique, village des dragonniers abrite une population travailleuse et assidue. Les jetons Mercenaire symbolisent ces villageois qui peuvent vous aider à accomplir des missions dans les lieux ordinaires.

Il existe 2 catégories de mercenaires que vous pouvez recruter pour former un groupe : les recrues et les vétérans. Il existe 3 catégories de vétérans : les éclaireurs, les rangers et les gardiens.



Les **recrues** sont des hommes à tout faire, mais ils ne sont ni impliqués ni déterminés.

Les recrues peuvent être placées sur **n'importe quel** lieu ordinaire, mais elles sont **défaussées** une fois la récompense réclamée.



Les **vétérans**, quant à eux, sont loyaux envers votre cause et restent à vos côtés. Cependant, ils ne peuvent effectuer que des tâches spécifiques.

Une fois la récompense réclamée, ils **retournent** dans votre réserve personnelle. Vous pourrez les utiliser à nouveau lors des manches suivantes. Toutefois, selon leur catégorie, **certains** lieux ordinaires leur sont inaccessibles.



Les **éclaireurs** sont des personnes très sociables, ce qui les rend indispensables pour recruter des héros à la guilde ou des mercenaires à la taverne. Ils peuvent aussi infiltrer incognito le camp des braconniers pour secourir les dragons sans être détectés.

Les éclaireurs ne peuvent être envoyés qu'à la **guilde des héros**, à la **taverne** et au **camp des braconniers**.



Les **rangers** sont les alliés les plus proches des dragons. Ils s'envolent sur eux depuis la garnison pour attaquer les braconniers. Ils jouent aussi un rôle essentiel dans la recherche du refuge le plus sûr et le plus adapté pour les dragons rescapés dans la réserve.

Les rangers ne peuvent être envoyés qu'à la **garnison** et à la **réserve**.



Les **gardiens** sont les protecteurs indéfectibles des dragons de la montagne, parcourant sans relâche la nature sauvage pour secourir les dragons tombés dans les pièges des braconniers.

Les gardiens ne peuvent être envoyés qu'à la **montagne**.

Les recrues et les vétérans autorisés à être envoyés sur le lieu ordinaire peuvent être combinés pour former un groupe.

♦ Équipements



Les jetons **Équipement** symbolisent le matériel fourni à vos mercenaires pour leur permettre de se spécialiser dans certaines tâches ou de rester prêts pour des missions de longue durée.

Lors de votre tour, vous pouvez **dépenser un jeton Équipement pour échanger l'un de vos mercenaires dans votre réserve personnelle** contre un autre du type de votre choix. Tant que vous avez suffisamment de jetons **Équipement**, vous pouvez réaliser cette action plusieurs fois, mais **seulement pendant votre tour**.

Cependant, les mercenaires que vous avez déjà placés sur le plateau central ne peuvent pas être remplacés. Les joueurs améliorent généralement les recrues en vétérans pour éviter qu'ils ne soient défaussés après avoir réclamé des récompenses. Toutefois, vous pouvez également échanger un vétéran contre un autre ou, dans de rares cas, transformer votre vétéran en recrue.

S'il vous reste des jetons **Équipement** lors du décompte final, vous pouvez réduire votre flamme de 1 pour chaque groupe de 3 équipements que vous défaussez.

♦ Attributs du compagnon dragon



Lorsque les champions ont débarqué sur l'île, chacun d'eux s'est vu remettre un jeune dragon avec lequel un puissant lien s'est instantanément forgé. Bien que ces loyaux compagnons soient encore inexpérimentés, ils grandiront et apprendront assurément aux côtés du champion.

Une fois par manche, votre compagnon dragon peut accompagner un groupe et utiliser ses attributs. Pour ce faire, placez votre pion Compagnon Dragon sur l'écusson situé au sommet de votre pile de mercenaires. Une fois en jeu, il reste avec votre groupe jusqu'à la fin de la phase de récompense. Vous pourrez ensuite le récupérer pour l'utiliser à nouveau durant la manche suivante.



À mesure que vous passez du temps sur l'île, vous accumulez de l'expérience et des connaissances précieuses. Il est possible de transmettre ce savoir à votre compagnon dragon en améliorant ses attributs, représentés par les trois pistes sur votre plateau Joueur : la force, la perception et la vitesse. Déplacer le marqueur sur une piste Attribut d'un cran vers le haut débloque un puissant **effet de placement** (niveaux 1, 3 ou 5) ou augmente la gloire que vous pourrez obtenir grâce à cette piste.



Lorsque vous placez votre compagnon dragon sur la case d'un lieu, vous pouvez utiliser et combiner le dernier effet de placement débloqué de chaque piste. Vous ne pouvez pas envoyer votre compagnon dragon dans les lieux spéciaux (**l'entrepôt et la caserne**).

- Niv. 7 :** Gagnez 12 de gloire en fin de partie.
- Niv. 6 :** Gagnez 8 de gloire en fin de partie.
- Niv. 5 :** Le groupe accompagné de votre compagnon dragon nécessite 3 mercenaires de moins pour être placé sur un lieu.
- Niv. 4 :** Gagnez 5 de gloire en fin de partie.
- Niv. 3 :** Le groupe accompagné de votre compagnon dragon nécessite 2 mercenaires de moins pour être placé sur un lieu.
- Niv. 2 :** Gagnez 2 de gloire en fin de partie.
- Niv. 1 :** Le groupe accompagné de votre compagnon dragon nécessite 1 mercenaire de moins pour être placé sur un lieu.

Force : votre compagnon dragon peut assumer le rôle d'un certain nombre de mercenaires pour vous aider à accomplir les missions des lieux ordinaires.

Il est possible de placer sur un lieu un groupe sans mercenaires si la force de votre compagnon dragon est suffisante pour les remplacer.

- Niv. 7 :** Gagnez 12 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 6 :** Gagnez 8 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 5 :** Si le groupe accompagné de votre compagnon dragon est placé sur la case 3 d'un lieu ordinaire, vous gagnez immédiatement 3 jetons Équipement.
 - Niv. 4 :** Gagnez 5 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 3 :** Si le groupe accompagné de votre compagnon dragon est placé sur la case 3 d'un lieu ordinaire, vous gagnez immédiatement 2 jetons Équipement.
 - Niv. 2 :** Gagnez 2 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 1 :** Si le groupe accompagné de votre compagnon dragon est placé sur la case 3 d'un lieu ordinaire, vous gagnez immédiatement 1 jeton Équipement.
- Perception** : votre compagnon dragon peut vous trouver des équipements supplémentaires s'il est placé au bon endroit.
- Niv. 7 :** Gagnez 12 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 6 :** Gagnez 8 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 5 :** S'il n'y a aucun autre groupe présent sur le lieu ordinaire lorsque vous placez votre compagnon dragon, diminuez votre flamme de 3 niveaux.
 - Niv. 4 :** Gagnez 5 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 3 :** S'il n'y a aucun autre groupe présent sur le lieu ordinaire lorsque vous placez votre compagnon dragon, diminuez votre flamme de 2 niveaux.
 - Niv. 2 :** Gagnez 2 de gloire en fin de partie.
 - Niv. 1 :** S'il n'y a aucun autre groupe présent sur le lieu ordinaire lorsque vous placez votre compagnon dragon, baissez votre flamme de 1 niveau.
- Vitesse** : si votre compagnon dragon est le premier à arriver sur un lieu ordinaire, il aura le temps de guérir vos brûlures (voir *Flamme* à la page 21).

Exemple : Astride  a amélioré les attributs de son dragon comme le montre l'image ci-contre.

Afin de bénéficier de toutes ses capacités, Astride forme un groupe de 2 recrues, pose son pion Compagnon Dragon en haut de la pile et place la pile sur la case 3 de la taverne.

1. Même si elle ne possède que 2 recrues dans son groupe, Astride peut le placer sur la case 3 grâce au premier effet de placement débloqué sur la piste Force de son compagnon dragon (il compte désormais comme 1 mercenaire).

2. Étant donné que le dragon est placé sur la case 3, elle peut aussi utiliser la perception de son compagnon dragon. Astride a débloqué le deuxième effet de placement sur la piste Perception, ce qui lui permet d'obtenir 2 jetons Équipement.

3. Elle a également été la plus rapide en plaçant son compagnon dragon à la taverne avant les autres. Puisqu'il n'y a aucun autre groupe sur ce lieu, elle peut utiliser la vitesse de son dragon. Comme son marqueur est arrivé au niveau 4 de la piste, elle peut activer le deuxième effet de placement sur la piste Vitesse pour réduire sa flamme de 2 niveaux.

Si la partie devait s'arrêter maintenant, Astride aurait gagné un total de 7 de gloire grâce à ses pistes Attribut (Force : 0, Perception : 2 et Vitesse : 5).



◆ Compétences de joueur

Lors de la mise en place, les joueurs choisissent ensemble s'ils jouent avec la face « A » ou « B » de leur plateau Joueur. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face « A » qui n'inclut pas les compétences de joueur. Sur la face « B », chaque joueur possède l'une des capacités uniques détaillées ci-dessous :



Jusqu'à la fin de la dernière phase de récompense, vous pouvez placer un équipement sur l'une de vos cartes Dragon et lier ce dragon à n'importe quelle carte Héros ou Réserve, quelle que soit sa couleur. Le dragon conserve alors cet équipement jusqu'au décompte final. Chacun de vos dragons associés à un équipement rapporte +1 de gloire à la fin de la partie.



Chaque fois que vous progressez sur l'une des pistes Attribut (quel que soit le nombre de niveaux), vous pouvez dépenser un jeton Équipement pour vous déplacer d'un cran supplémentaire sur cette piste.



Chaque fois que vous devez augmenter votre flamme, vous pouvez récupérer une recrue pour chaque niveau gagné sur la piste Flamme ou ignorer cette augmentation en défaussant un vétéran pour chaque niveau que vous auriez dû prendre sur cette piste.



Chaque fois que vous liez une carte Dragon à une carte Héros ou une carte Réserve, vous pouvez récupérer une recrue ou échanger une recrue de votre réserve personnelle contre un vétéran de votre choix.

UTILISER UN LIEU SPÉCIAL

Il arrive parfois au cours de la partie que vous vous retrouvez à court de ressources humaines ou d'équipement. Dans ce cas, vous pouvez vous rendre sur les **lieux spéciaux** (la caserne et l'entrepôt) pour obtenir **immédiatement** des récompenses sans utiliser vos mercenaires.

Les lieux spéciaux ne possèdent pas de cases numérotées, leurs récompenses sont instantanées et indépendantes de l'ordre des joueurs. Ainsi, **les mercenaires ne sont jamais placés sur l'entrepôt et la caserne**. Pour utiliser un lieu spécial, placez l'un de vos jetons Écu sur ce lieu. Il n'y a pas de limite quand au nombre d'écussons placés sur un lieu spécial (un joueur peut donc utiliser un lieu spécial plusieurs fois dans la même manche).



Entrepôt

Accessible à tous, l'entrepôt se dresse au cœur du village. Il s'agit du principal hangar de stockage pour les outils, matériaux et équipements spéciaux que les habitants peuvent emprunter pour leurs tâches quotidiennes. Si vos mercenaires ont besoin d'équipements, ce lieu peut leur en fournir immédiatement.

Vous pouvez **placer un écu** sur l'entrepôt, sans utiliser de mercenaires, pour **gagner immédiatement 2 jetons Équipement** depuis la réserve commune (cela compte comme une action).



Caserne

Sur une île peuplée de dragons, les incendies sont monnaie courante. Fièrement érigée au centre du village, la caserne des pompiers veille silencieusement sur la population et s'assure que les combattants du feu soient toujours prêts à intervenir en cas d'incendie. Mais si ces experts travaillent pour les champions du roi, qui arrêtera les flammes ?

Vous pouvez **placer un écu** sur la caserne, sans utiliser de mercenaires, pour **gagner immédiatement 4 recrues** depuis la réserve commune (cela compte comme une action). Cependant, vous devez également **augmenter votre flamme de 1 niveau**.



RECRUTER UN ASSISTANT

L'Émissaire Dragon est infiniment reconnaissant des efforts que vous déployez contre les braconniers et fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous aider dans votre entreprise. Pour soutenir votre cause, il a mis ses assistants les plus loyaux à votre service.

Lors de votre tour, vous pouvez choisir de prendre un jeton Assistant depuis la zone « Assistants de l'émissaire » au lieu de placer un groupe sur un lieu ordinaire ou d'utiliser un lieu spécial pour ses récompenses.

Il n'est pas nécessaire de placer un écusson lorsque vous recrutez un assistant.

Il existe 4 jetons Assistant. Ils symbolisent les fidèles assistants de l'émissaire prêts à aider la cause et chacun dispose d'une compétence unique :

Chef : recruter cet assistant fera de vous le premier joueur lors de la manche suivante. De plus, vous pouvez rappeler un groupe de n'importe quel lieu ordinaire, en composer un nouveau (identique ou différent) et le placer sur un lieu ordinaire de votre choix (le même ou un autre). Vous pouvez ainsi rappeler votre compagnon dragon, mais ne pourrez pas l'utiliser de nouveau durant cette manche.



Défenseur : lorsque vous recrutez cet assistant, défaussez 1 des 2 cartes Raid face visible (voir Phase de raid à la page 20).



Survivaliste : lorsque vous recrutez cet assistant, gagnez immédiatement 1 jeton Équipement. De plus, vous tranchez en cas d'égalité lorsque les joueurs réclament des récompenses dans la montagne.



Guérisseur : lorsque vous recrutez cet assistant, diminuez votre flamme de 2 niveaux.

Chaque assistant peut être recruté une fois par tour. L'assistant reste avec vous jusqu'à la phase de réinitialisation. Un joueur peut avoir plusieurs assistants.

FIN DE LA PHASE D'ACTION

Lorsqu'un joueur recrute le dernier assistant, le tour s'arrête une fois que le dernier joueur du tour a terminé sa phase d'action.

Si vous récupérez le dernier assistant et que le prochain joueur possède le marqueur Premier joueur, la phase d'action s'arrête et la phase de récompense commence.

Si un joueur n'a plus d'écussons et qu'il n'y a plus de jetons Assistant disponibles, il passe son dernier tour. Il est possible de finir la phase d'action sans utiliser tous ses écussons. Cela arrive lorsqu'un joueur recrute trop d'assistants, planifiez donc vos actions judicieusement.

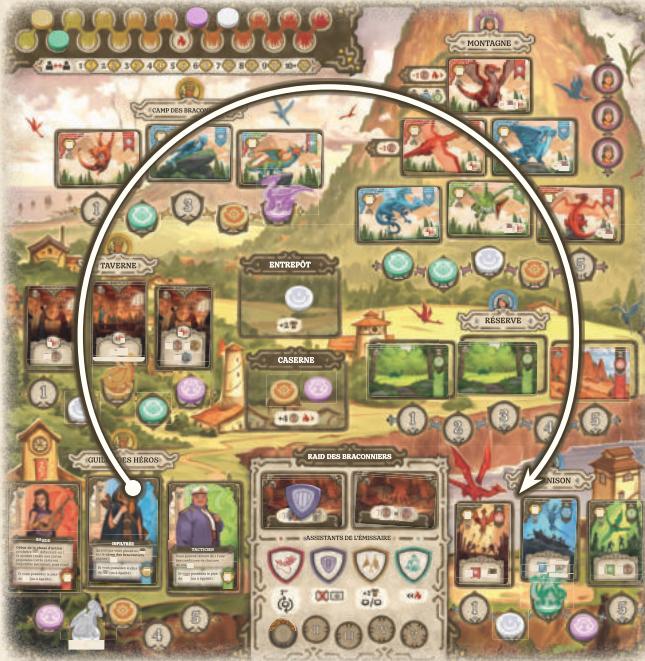
II. PHASE DE RÉCOMPENSE

ORDRE DE RÉSOLUTION

Lors de cette phase, les joueurs réclament les récompenses des lieux ordinaires dans l'ordre déterminé par les emplacements qu'ils ont occupés pendant la phase d'action. La résolution des lieux suit toujours le même ordre :

1. Guilde des héros
2. Taverne
3. Camp des braconniers
4. Montagne
5. Réserve
6. Garnison

En d'autres termes, l'ordre de résolution suit un sens horaire en commençant par le coin inférieur gauche du plateau central.



RÉSOUDRE UN LIEU ORDINAIRE

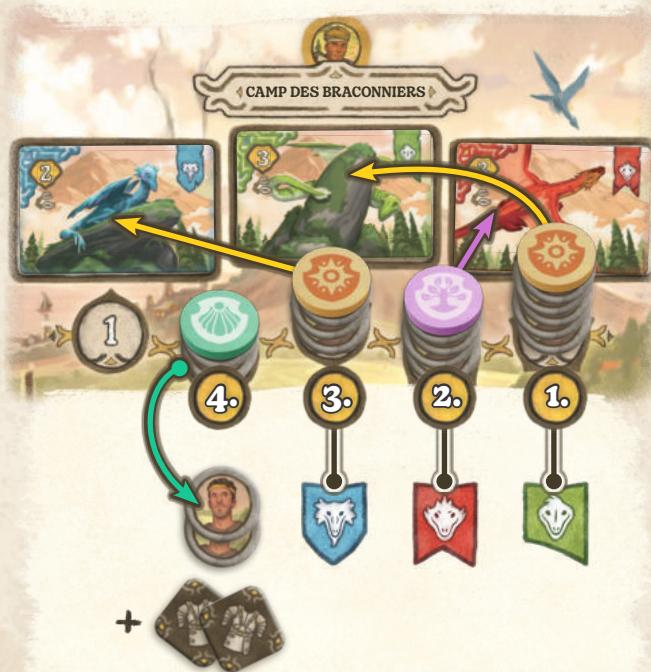
Lors de la résolution d'un lieu ordinaire, les joueurs récupèrent des cartes en suivant l'ordre décroissant des groupes envoyés. Le joueur qui occupe la case

présentant le plus grand numéro choisit en premier, puis c'est au tour du joueur qui occupe la case présentant le deuxième plus grand numéro. Enfin, le joueur qui occupe la case présentant le troisième plus grand numéro prend la dernière carte.

Si un joueur décide de ne pas récupérer une carte ou s'il n'y a plus de cartes sur le lieu, vous pouvez **rappeler votre groupe** (y compris les recrues) et **gagner 2 jetons Équipement** depuis la réserve commune.

Exemple :

1. Astride (shield icon) est la première au camp des braconniers et récupère le dragon vert.
2. Puis, Marie (pink flower icon) choisit parmi les deux dragons restants et récupère le rouge.
3. Le troisième groupe appartient aussi à Astride, elle récupère donc le dernier dragon.
4. Fabien (blue shield icon) ne peut pas récupérer de cartes, il rappelle donc son groupe et gagne 2 jetons Équipement.



Après la résolution d'un lieu ordinaire, **défaussez toutes les recrues** du lieu et **renvoyez les vétérans, les écussons et les compagnons dragons** dans les réserves personnelles des joueurs (sauf pour la montagne, voir page 15). **Ne complétez pas les emplacements vides avec de nouvelles cartes avant la phase de réinitialisation !** (Voir Phase de réinitialisation à la page 20.)

CARTES DES LIEUX ORDINAIRES

Cette partie du livret détaille chacun des lieux ordinaires et leurs cartes.

♦ Guilde des héros

 Située aux abords du village, la guilde sert de point de rassemblement pour tous les héros de l'île. Afin d'optimiser vos actions et votre gloire, recrutez des héros qui correspondent au mieux à votre stratégie.

Mercenaires admis : recrue  , **éclaireur**  . Les cartes Héros offrent au joueur une capacité spéciale et une condition de gloire. Toutefois, elles ne peuvent être utilisées que si elles sont liées à une carte Dragon de même couleur.

Lorsque vous récupérez une carte Héros, placez-la dans votre zone de jeu. Vous pouvez la lier à un dragon de même couleur à tout moment durant la partie. Une fois que vous avez lié un dragon à un héros, vous ne pouvez pas rompre ce lien ni lier ce dragon à une autre carte **I**. Un héros ne peut se lier qu'à un seul dragon.



Une fois le dragon lié au héros, vous pouvez utiliser la capacité décrite sur la carte Héros **II**. **Les capacités de héros peuvent supplanter les règles générales du jeu.**

À la fin de la partie, si vous remplissez la condition d'un héros et que vous l'avez lié à un dragon, vous gagnez autant de gloire qu'indiqué par la condition de gloire du héros **III**.

Une description détaillée des capacités et des conditions de gloire de chaque héros se trouve à la page 22.

♦ Taverne



C'est l'endroit le plus fréquenté de l'île. L'animation et la bonne ambiance y sont toujours au rendez-vous ! Si vous avez besoin de bras en plus, foncez à la taverne ! Vous y trouverez forcément des mercenaires désireux d'aventures. Et pendant que vous y êtes, prenez une bière bien fraîche pour panser vos brûlures.

Mercenaires admis : recrue  , **éclaireur**  . Les cartes Taverne proposent une combinaison de mercenaires que vous pouvez récupérer lors de la phase de récompense. Elles permettent également d'augmenter ou de diminuer votre niveau de flamme. Lorsque vous récupérez une carte Taverne, prenez le nombre et le type de mercenaires indiqués sur la carte **I** depuis la réserve commune. Puis, augmentez ou réduisez votre niveau de flamme **II** selon ce qui est indiqué sur la carte. Enfin, défaussez la carte Taverne **III**.



◆ Camp des braconniers

 La côte la plus isolée de l'île a été récemment envahie par les braconniers qui ont décidé d'y installer leur campement. Les dragons capturés dans la montagne y sont traînés pour être transportés par bateau. Faufilez-vous dans le camp pour briser les chaînes des dragons et les libérer !

Mercenaires admis : recrue , éclaireur .

Le camp des braconniers propose différentes cartes Dragon captif qui symbolisent des dragons affaiblis possédant peu de gloire. Outre les dragons rouges, verts et bleus, le camp des braconniers est le seul endroit où vous pouvez rencontrer des dragons exotiques, qui arpentaient autrefois la côte.

Lorsque vous récupérez un dragon dans le camp des braconniers, vous pouvez le placer dans votre zone de jeu ou le lier à une carte Héros / Réserve. Vous pourrez lier le dragon à une carte plus tard durant la partie. Cependant, une fois que vous avez lié un dragon, vous ne pouvez pas rompre son lien ni lier le dragon à une autre carte.

Tant qu'un **dragon exotique** n'est pas lié à une carte Héros ou une carte Réserve, il agit comme un joker prenant la couleur de votre choix. Vous pouvez l'utiliser pour compléter une carte Garnison, évaluer les dégâts d'une carte Raid, remplir une condition de gloire ou débloquer la capacité d'un héros. Une fois lié, le dragon prend la couleur de la carte Héros / Réserve et n'en change plus.

Exemple :

Astride possède 1 dragon bleu et 2 dragons exotiques. Le dragon exotique de droite compte comme un dragon vert puisqu'il est lié à une carte Réserve verte **a**. Le dragon exotique de gauche n'est lié à aucune carte, il peut donc prendre n'importe quelle couleur **b**. Astride possède également un héros dont la capacité nécessite au moins 2 dragons bleus **c**. Comme elle possède 1 dragon bleu et 1 dragon exotique non lié, elle remplit la condition du héros et peut utiliser sa capacité.



◆ Montagne

 La légende raconte que la montagne du dragon est le berceau de toute vie sur l'île. Elle a vu naître les premiers dragons il y a des siècles et, aujourd'hui encore, ces formidables créatures y demeurent. Mais ces derniers temps, des pièges mis au point par les braconniers pullulent sur la montagne. Les dragons pris au piège, terrifiés et contrariés, attendent d'être emmenés au camp... ou sauvés par les champions du roi.

Mercenaires admis : recrue , ranger .

La montagne est le seul lieu ordinaire composé de 3 niveaux, où un seul et même groupe peut secourir jusqu'à 3 dragons. La montagne abrite uniquement des dragons dotés d'une incroyable valeur de gloire. Toutefois, libérer des dragons pris au piège dans la montagne n'est pas sans conséquence : ils peuvent vous brûler et augmenter votre flamme. L'ascension est également fatigante pour vos gardiens, vous obligeant à les défauter. Néanmoins, atteindre le sommet est un défi qui vaut la peine d'être relevé, puisque des améliorations d'attributs vous y attendent.

Pour résoudre le lieu de la montagne, voici un guide explicatif de chaque palier :

I.Premier palier

1. En commençant par le plus grand groupe, récupérez chacun une carte Dragon du premier palier. Augmentez immédiatement votre flamme et / ou défautez un gardien si cela est indiqué par la condition de votre carte Dragon.

2. Renvoyez toutes les recrues dans la réserve commune, récupérez les compagnons dragons et laissez les gardiens sur leur emplacement.

3. Déplacez les groupes restants (composés uniquement de gardiens) sur la rangée verticale de cases Gardien, à droite. Placez-les de haut en bas, du plus grand groupe au plus petit (nombre de gardiens). En cas d'égalité, le joueur possédant le jeton Assistant survivaliste décide de l'ordre.

II.Deuxième palier

1. Récupérez chacun une carte Dragon de la même manière qu'au premier palier. Augmentez immédiatement votre flamme et / ou défautez un gardien si cela est indiqué par la condition de votre carte Dragon.

2. Défautez 1 gardien supplémentaire par carte récupérée comme indiqué sur le plateau central.

3. Rappelez tout groupe n'ayant pas récupéré de carte.

III.Troisième palier

- 1 Toujours en suivant l'ordre décroissant des groupes, les joueurs décident s'ils veulent récupérer la dernière carte Dragon. Le joueur qui a récupéré le dernier dragon avance également de 1 cran sur la piste Attribut de son choix. Le joueur possédant le jeton Assistant survivaliste tranche en cas d'égalité. Augmentez immédiatement votre flamme et / ou défaussez un gardien si cela est indiqué par la condition de la carte Dragon.
- 2 Le joueur qui a récupéré la dernière carte doit également défausser 1 gardien supplémentaire et augmenter sa flamme de 1, comme indiqué sur le plateau central.

Conditions et cas particuliers

- Si un joueur ne possède pas de gardiens dans son groupe, il ne peut atteindre que le premier palier.
- Certaines cartes Dragon demandent de défausser 1 gardien. Ces cartes ne peuvent être récupérées par un joueur que s'il possède un gardien pour remplir la condition du dragon.
- Si un joueur perd son dernier gardien au deuxième palier, son ascension s'arrête.
- Si un joueur perd son dernier gardien au deuxième ou troisième palier, et qu'il ne peut plus défausser le gardien supplémentaire demandé, il augmente sa flamme de 1 à la place.
- Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas récupérer de carte lors de la résolution du premier palier, il rappelle tout son groupe à la place. Il gagne 2 jetons Équipement et conserve ses recrues.
- Si un joueur ne souhaite pas augmenter sa flamme ni perdre un gardien au deuxième ou troisième palier, il peut rappeler son groupe avant de récupérer une carte. Cependant, il ne gagne pas de jetons Équipement.

Lorsque vous récupérez un dragon dans la montagne, vous pouvez le placer dans votre zone de jeu ou le lier à une carte Héros / Réserve. Vous pourrez lier le dragon à une carte plus tard durant la partie. Cependant, une fois que vous avez lié un dragon, vous ne pouvez pas rompre son lien ni lier le dragon à une autre carte.

Exemple 1, premier palier :

- 1 Astride 🤵 a un groupe de 5 (2 recrues et 3 gardiens), elle choisit donc en première. Elle récupère le dragon vert et défausse 1 gardien de son groupe.
- 2 Fabien 🧑 a un groupe de 3 (3 gardiens), il choisit donc en deuxième. Il récupère le dragon rouge et augmente sa flamme de 2.
- 3 Puis, Marie 🧃 récupère le dernier dragon avec son groupe de 2 (1 gardien et 1 recrue) et augmente sa flamme de 1.
- 4 Astride 🤵 a un second groupe de 1 recrue dans la montagne, mais comme il n'y a plus de cartes à récupérer, elle rappelle son groupe et gagne 2 jetons Équipement.

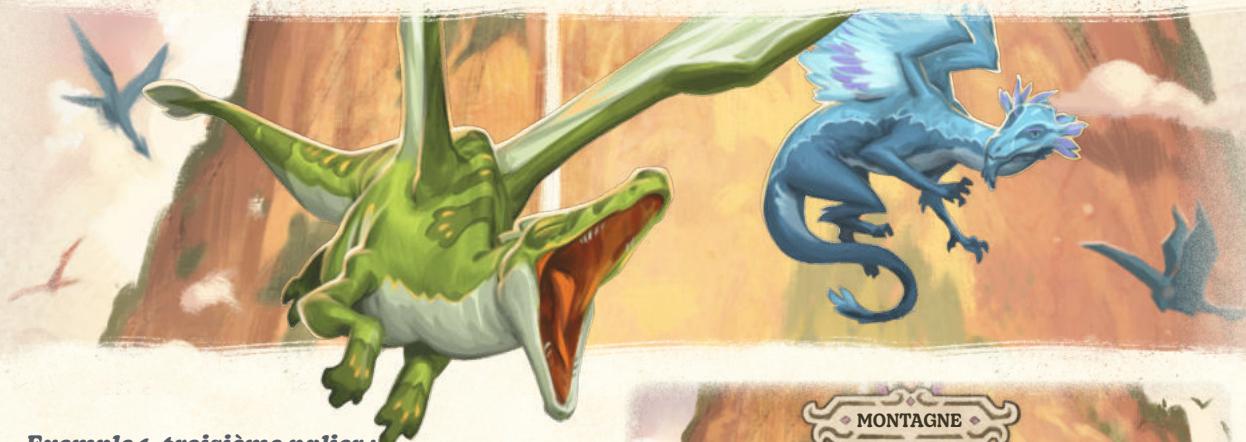
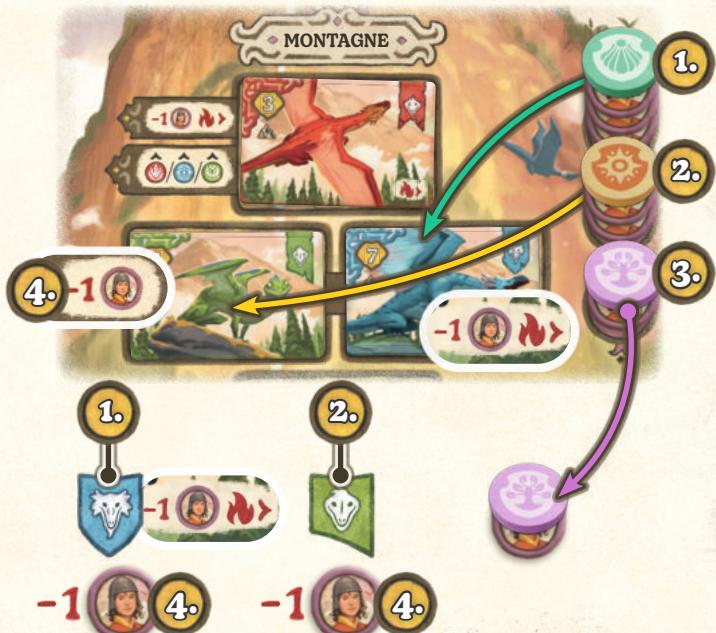


Astride 🤵 et Marie 🧃 défaussent ensuite les recrues de leur groupe, puis Fabien 🧑 rappelle son compagnon dragon. Fabien 🧑 possède maintenant un groupe de 3 gardiens, Astride 🤵 un groupe de 2 gardiens et Marie 🧃 un groupe de 1 gardien. Ils déplacent leur groupe sur les cases Gardien, de haut en bas, du plus grand groupe au plus petit groupe.



Exemple 1, deuxième palier :

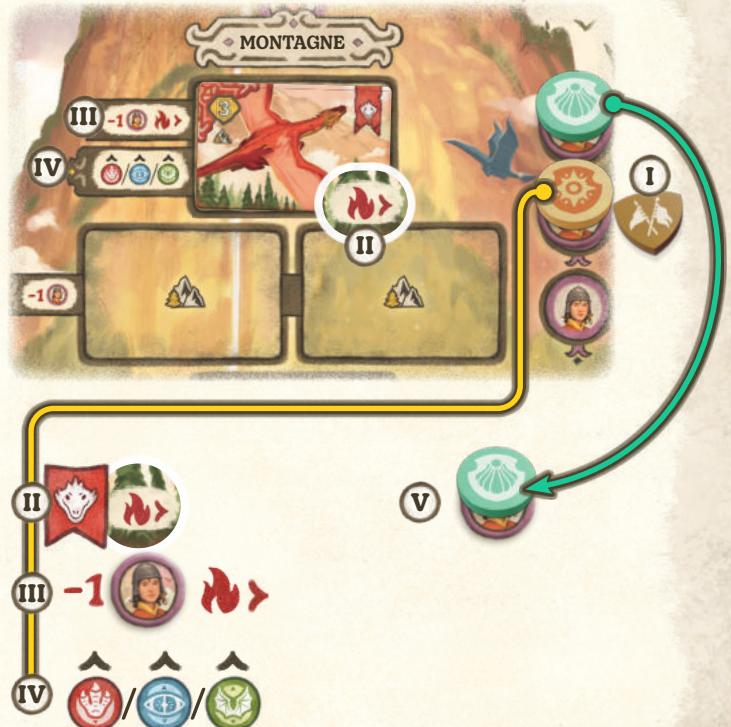
1. Fabien 🌟 choisit en premier et récupère le dragon bleu. Il défausse un gardien et augmente sa flamme de 1.
2. Astride 🌞 est la suivante et choisit le dernier dragon.
3. Marie 💜 rappelle son groupe comme il n'y a plus de dragons à récupérer. Elle ne gagne pas de jetons Équipement comme son groupe a déjà récupéré une carte au premier palier.
4. Enfin, Fabien 🌟 et Astride 🌞 défaussent chacun un gardien de leur groupe puisqu'ils ont récupéré une carte au deuxième palier (comme indiqué sur le plateau central).



Exemple 1, troisième palier :

Nous avons une égalité puisqu'il ne reste à Fabien 🌟 et Astride 🌞 que 1 seul gardien dans leur groupe. Comme Astride 🌞 possède le jeton Assistant survivaliste I, elle décide de récupérer la dernière carte en première et augmente son niveau de flamme II. Étant donné qu'elle a récupéré le dragon du dernier palier, elle défausse son dernier gardien et augmente sa flamme de 1 III. Elle augmente ensuite l'un des attributs de son compagnon dragon de 1 IV.

Fabien 🌟 rappelle son groupe, il ne gagne et ne perd rien V.



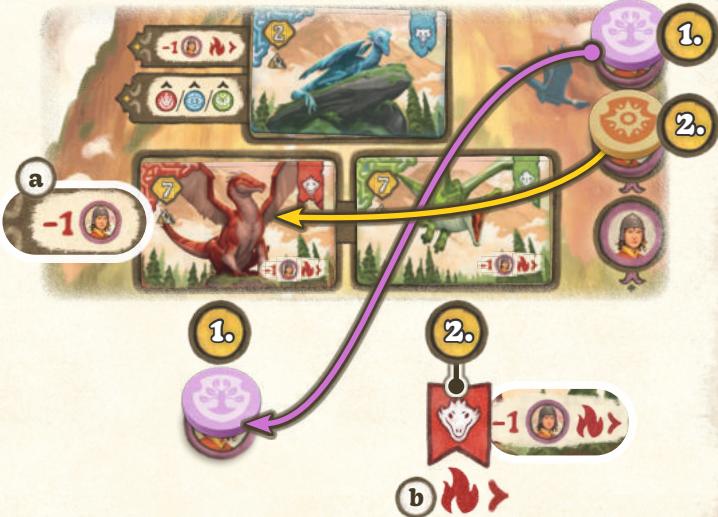
Exemple 2, premier palier :

1. Marie 🌸 a un groupe de 4 (3 recrues et 1 gardien), elle choisit donc la première. Elle récupère le dragon bleu et augmente sa flamme de 2.
2. Fabien 💚 a un groupe de 3 (3 recrues), il choisit donc en deuxième. Comme il n'a pas de gardien, il ne peut pas récupérer le dragon vert qui nécessite d'en défausser un. Il choisit donc le dragon rouge.
3. Puis, Astride 🏰 récupère le dernier dragon avec son groupe de 2 gardiens et défausse l'un de ses gardiens.
4. Ensuite, Marie 🌸 et Fabien 💚 défaussent leurs recrues. Il reste à Marie 🌸 et Astride 🏰 1 gardien dans leur groupe.
5. Fabien 💚 n'a plus de gardiens dans son groupe, il récupère donc son écusson et ne gagne pas d'équipement puisqu'il a déjà récupéré une carte.
6. Marie 🌸 et Astride 🏰 doivent déplacer leur groupe sur les cases Gardien, de haut en bas, du plus grand groupe au plus petit groupe, mais il y a une égalité. Fabien 💚, qui possède le jeton Assistant survivaliste, décide de placer le groupe de Marie 🌸 sur la case du haut et celui d'Astride 🏰 sur la deuxième case.



Exemple 2, deuxième palier :

1. Marie 🌸 décide de ne pas récupérer de carte et rappelle donc son groupe. Elle ne gagne et ne perd rien.
2. Astride 🏰 choisit de récupérer le dragon rouge, elle augmente sa flamme de 1 et défausse son dernier gardien. Astride 🏰 doit défausser un gardien supplémentaire comme indiqué sur le plateau central **a**, mais étant donné qu'elle n'a plus de gardien, elle augmente encore sa flamme de 1 **b**. Elle récupère ensuite son écusson et la résolution de la montagne se termine. Les cartes restantes seront défaussées lors de la phase de réinitialisation.



♦ Réserve

 Au pied de la montagne du dragon se trouve une clairière qui tombe sous l'autorité de l'Émissaire Dragon. Cette zone a été réaménagée pour répondre aux besoins des dragons secourus et leur permettre de vivre dans un milieu naturel protégé au sein même du village.

Mercenaires admis : recrue , ranger .

Ce lieu ordinaire offre la possibilité aux joueurs de revendiquer une parcelle de terre appartenant à l'émissaire pour servir de refuge aux dragons secourus. Ces refuges sont symbolisés par les cartes Réserve. Lorsque vous récupérez une carte Réserve, placez-la dans votre zone de jeu. Vous pouvez la lier à une carte Dragon de même couleur à tout moment durant la partie. Une fois que vous avez lié un dragon à une réserve, vous ne pouvez pas rompre ce lien ni lier ce dragon à une autre carte. Une réserve ne peut être liée qu'à 1 seul dragon.

Lorsque vous liez un dragon à une réserve, déplacez le marqueur de 2 crans sur la piste Attribut correspondante.



♦ Garnison

 Bien que l'île des dragonniers ait été un havre de paix, le roi savait pertinemment que le village avait besoin d'une place forte en cas de danger. Maintenant que le danger plane sur l'île, les chevaucheurs de dragon se rassemblent à la garnison pour s'organiser et contre-attaquer les braconniers.

Mercenaires admis : recrue , ranger .

Les cartes Garnison symbolisent les manœuvres de contre-attaque lancées depuis la garnison contre les braconniers. Lors de la mise en place, ces cartes ont été séparées en différents paquets selon leur couleur et triées par ordre croissant selon leur valeur de gloire. Ainsi, étant donné qu'une seule carte Garnison de chaque couleur est disponible à chaque manche, la valeur de gloire augmente à mesure que les joueurs récupèrent des cartes Garnison.

Les conditions pour compléter ces cartes varient, mais elles impliquent toujours des cartes Dragon de couleur correspondante. La valeur de gloire des cartes Garnison augmente en même temps que la difficulté pour les obtenir.

Lorsque vous récupérez une carte Garnison, placez-la dans votre zone de jeu. Il n'est pas nécessaire de remplir ses conditions pour la récupérer. Pour compléter une carte Garnison, il vous faut **simplement posséder les éléments requis** présents sur la carte.

Quelques clarifications sur les conditions :

- Dragons : tous les dragons en votre possession, liés ou non à une carte, comptent pour les conditions.
- Héros : tous les héros en votre possession, liés ou non à un dragon, comptent pour les conditions.
- Mercenaires : tous les mercenaires en votre possession, y compris ceux dans votre réserve personnelle et ceux sur le plateau central, comptent pour les conditions.

Une fois les conditions remplies **I**, avancez votre marqueur de 1 cran sur la piste Attribut **II**, puis placez la carte Garnison complétée sous votre plateau Joueur. Laissez uniquement la valeur de gloire visible pour indiquer que la carte a été complétée **III**.

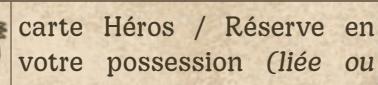
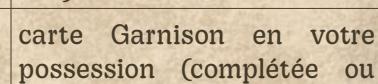
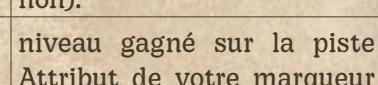
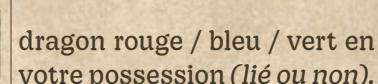
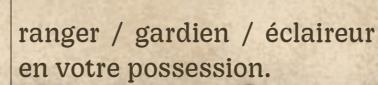


III. PHASE DE RAID

 Les braconniers ne vont pas rester les bras croisés pendant que les champions du roi s'activent à déjouer leurs plans. Ils décident donc d'organiser ponctuellement des raids sur le village, causant de gros ennuis aux habitants. Les champions doivent alors endosser de nouvelles responsabilités et monopoliser de nombreuses personnes pour réparer les dégâts.

Après la phase de récompense, les joueurs doivent défausser le nombre et le type de mercenaires indiqués sur la dernière carte Raid présente sur le plateau central.

Vous devez défausser

-1		un vétéran de votre choix (vous pouvez en prendre des différents si plusieurs sont nécessaires)
-1		une recrue
par		
		carte Héros / Réserve en votre possession (liée ou non).
		carte Garnison en votre possession (complétée ou non).
		niveau gagné sur la piste Attribut de votre marqueur le plus haut.
		dragon rouge / bleu / vert en votre possession (lié ou non).
		ranger / gardien / éclaireur en votre possession.

Dans le cas où vous n'avez pas assez de mercenaires, augmentez votre flamme de 1 par mercenaire que vous ne pouvez pas défausser. Tant que vous possédez le type de mercenaire demandé, vous devez le défausser.

IV. PHASE DE RÉINITIALISATION

Réinitialisez le plateau central à la fin de chaque manche (sauf la dernière) en suivant les indications ci-dessous :

1. Défaussez les cartes restantes dans chaque lieu ordinaire, sauf les cartes de la garnison.
2. En commençant par la gauche, remplissez les emplacements de chaque lieu ordinaire (sauf la garnison) avec des cartes face visible piochées depuis les paquets des lieux correspondants.
3. Pour la garnison, remplissez les emplacements vides avec la première carte des paquets correspondants (bleu, rouge ou vert). Ainsi, il y a toujours une carte Garnison disponible dans chaque couleur et dans un ordre de gloire croissant.



4. Le joueur qui possède le jeton Assistant chef récupère le marqueur Premier joueur.
5. Renvoyez les 4 jetons Assistant dans la zone « Assistants de l'émissaire ».
6. Défaussez les cartes Raid de braconniers et remplissez les emplacements avec 2 nouvelles cartes Raid face visible.
7. Déplacez le marqueur Manche sur la manche suivante.

La piste Flamme n'est jamais réinitialisée. Votre marqueur Flamme ne bouge pas lors de cette phase.

DÉCOMpte FINAL

Une fois la cinquième phase de raid terminée, ignorez la phase de réinitialisation et passez directement au décompte final.

Comptez votre gloire finale en suivant cet ordre :

1. La valeur de gloire de chacun de vos dragons, liés ou non.
2. La **plus haute valeur de gloire débloquée** sur chaque piste Attribut. Les valeurs de gloire sur chaque piste ne se cumulent pas.
3. La valeur de gloire de chacune de vos cartes Héros, à condition qu'un dragon de couleur identique soit **lié** et que la **condition de gloire soit remplie**.
4. La valeur de gloire de chaque carte Garnison **complétée**.
5. La position finale de votre marqueur Flamme sur la piste Flamme.

FLAMME

 Bien que vous soyez habitué à la vie sur l'île, il arrive de temps à autre que vous vous brûlez. Toutefois, si vous parvenez à conserver votre flamme à un niveau plus bas que les autres champions, votre gloire finale rayonnera de plus belle !

Durant la partie, l'on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre flamme. Si cela arrive, déplacez votre marqueur vers la droite ou la gauche sur la piste Flamme en fonction du sens et du nombre de flèches indiqués à côté de l'icône Flamme.

Au moment d'établir la position finale de votre marqueur Flamme, vous pouvez **réduire votre flamme de 1 par groupe de 3 équipements que vous défaussez**. Vous pouvez diminuer votre flamme de cette manière seulement lors de l'étape 5 du décompte final.

Le joueur avec la flamme la plus haute, c'est-à-dire celui dont le marqueur est le plus à droite sur la piste, ne gagne pas de gloire supplémentaire. Les autres joueurs gagnent de la gloire supplémentaire en fonction du nombre de cases qui les séparent du marqueur le plus à droite. Le nombre de gloire gagné en fonction de l'écart entre les marqueurs est indiqué sur le plateau central, en dessous de la piste Flamme.

Exemple :

Astride  possède le marqueur le plus à droite, elle ne gagne donc pas de gloire supplémentaire. Le marqueur de Marie  se trouve à 3 cases de celui d'Astride , elle gagne donc +3 de gloire. Le marqueur de Fabien  se trouve à 6 cases de celui d'Astride , il gagne donc +8 de gloire.



Étant donné que les champions sont parvenus à chasser les braconniers de l'île, le roi va nommer le plus glorieux des champions, Émissaire Dragon. Le joueur avec la plus haute gloire finale l'emporte. En cas d'égalité parmi les joueurs en tête, le joueur avec le plus de cartes Dragon l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

MODE 2 JOUEURS

Lors de la mise en place, mélangez toutes les cartes Mode 2 joueurs pour former un paquet que vous placez face cachée à côté du plateau central. Puis, révélez la première carte et placez un écusson Automa (d'une couleur de joueur non utilisée) sur chaque case des lieux indiqués sur la carte.

Lors de la phase d'action, ces écussons Automa bloquent pour cette manche les cases indiquées, mais ne comptent pas comme des groupes.

Lors de la phase de récompense, si c'est au tour

de l'Automa de récupérer une carte, défaussez la carte la plus à gauche à la place. Pour la montagne, défaussez une carte de cette manière seulement pour le premier palier. Pour la garnison, défaussez la carte avec la valeur de gloire la plus basse. En cas d'égalité, défaussez la carte la plus à gauche.

À la fin de la phase de réinitialisation, révélez une nouvelle carte Mode 2 joueurs pour la prochaine manche. Modifiez la position des écussons Automa en fonction des cases indiquées sur la nouvelle carte piochée.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS ET CONDITIONS DE GLOIRE

Nom	Capacité du héros	Conditions de gloire
Apprentie	Avant le premier tour de la phase d'action, vous pouvez récupérer une carte Héros à la guilde des héros. Remplissez ensuite l'emplacement vide par une nouvelle carte Héros. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par partie. Ce héros ajoute +4 à votre gloire finale.	
Armurier	Chaque fois que vous gagnez des recrues depuis la caserne, vous pouvez en défausser autant que vous voulez pour gagner le même nombre d'équipements.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de cartes Réserve (ou à égalité), liées ou non.
Barde	Avant le premier tour de la phase d'action, piochez 2 cartes Héros, défaussez-en 1 puis ajoutez l'autre parmi celles proposées à la guilde. Vous seul pouvez récupérer cette carte.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de cartes Garnison (ou à égalité), complétées ou non.
Dompteur	Chaque fois que vous récupérez une carte Dragon de 5 ou 7 de gloire, gagnez 1 recrue ou 1 équipement.	Ajoutez +2 à votre gloire finale pour chaque carte Garnison en votre possession, complétée ou non. Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.
Guide de montagne	Chaque fois que vous récupérez la carte Dragon au troisième palier de la montagne, vous gagnez 1 niveau supplémentaire sur la piste Attribut de votre choix.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus d'équipements (ou à égalité).
Parangon	Avant le premier tour de la phase d'action, vous pouvez augmenter votre niveau de flamme de 1 pour défausser 2 recrues et récupérer soit 2 éclaireurs, 2 rangers ou 1 éclaireur et 1 ranger.	Ajoutez +5 à votre gloire finale si vous possédez le plus de cartes Dragon (ou à égalité).
Recruteur	Après la résolution de la phase de raid, vous pouvez gagner 1 recrue par paire de dragons rouges en votre possession.	Ajoutez +2 à votre gloire finale pour chaque série de vétérans différents (une série contient 1 éclaireur, 1 ranger et 1 gardien). Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.
Sage du feu	Lors de la phase de raid, vous pouvez augmenter votre niveau de flamme de 1 pour réduire de 2 le nombre de mercenaires que vous devez défausser.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de dragons rouges (ou à égalité).
Tavernier	Chaque fois que vous placez un groupe sur une case de la taverne, gagnez 1 équipement.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si tous vos marqueurs Attribut sont au moins au niveau 3.
		
Adepte du feu	Chaque fois que vous récupérez une carte Réserve, vous pouvez diminuer votre flamme de 1.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de recrues (ou à égalité).
Capitaine des pompiers	Lors de votre tour, vous pouvez placer en même temps 2 de vos écussons sur la caserne pour gagner un total de 8 recrues tout en augmentant seulement votre flamme de 1.	Ajoutez +1 à votre gloire finale pour chaque équipement en votre possession. Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.
Chevalier dragon	Chaque fois que vous complétez une carte Garnison, vous pouvez avancer sur une piste Attribut autre que celle précisée sur la carte.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de dragons bleus (ou à égalité).
Infiltrée	Chaque fois que vous placez un groupe sur une case du camp des braconniers, gagnez 1 recrue.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de cartes Héros (ou à égalité).
Maître éclaireuse	Chaque fois que vous placez un groupe sur la case 4 ou 5 d'un lieu, vous pouvez échanger jusqu'à 2 recrues contre autant d'éclaireurs ou inversement. Ce héros ajoute +4 à votre gloire finale.	

Nom	Capacité du héros	Conditions de gloire
Marchand	Chaque fois que vous placez un écu sur l'entrepôt et qu'il y a au moins un autre écu, gagnez 2 équipements supplémentaires.	Ajoutez +2 à votre gloire finale pour chaque carte Héros en votre possession, liée ou non. Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.
Mentor	Chaque fois que vous gagnez des vétérans en récupérant une carte Taverne, vous pouvez défausser jusqu'à 2 de ces vétérans et les échanger contre le même nombre de vétérans d'un autre type.	Ajoutez +3 à votre gloire finale pour chaque série de dragons différents (une série contient 1 dragon vert, 1 bleu et 1 rouge). Vous pouvez gagner maximum 9 de gloire de cette manière.
Messager	Lors de la phase de raid, vous pouvez choisir la carte Raid défaussée pendant cette manche pour défausser vos mercenaires.	Ajoutez +1 à votre gloire finale pour chaque recrue en votre possession (sans compter les 3 premières). Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.
Quartier-maître	Après la résolution de la phase de raid, vous gagnez 1 équipement par paire de dragons bleus en votre possession.	Ajoutez +2 à votre gloire finale pour chaque niveau gagné avec votre marqueur Attribut le plus bas. Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.



Contremaitre	Chaque fois que vous placez un écu sur l'entrepôt, vous gagnez 1 recrue en plus des 2 équipements.	Ajoutez +2 à votre gloire finale pour chaque dragon de valeur de gloire différente en votre possession. Les doublons ne comptent pas.
Écuyer	Chaque fois que vous placez un écu sur la caserne et qu'il y a au moins un autre écu, gagnez 1 recrue supplémentaire sans augmenter votre niveau de flamme.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus d'éclaireurs (ou à égalité).
Entraîneuse de dragons	Après avoir résolu tous les lieux ordinaires durant la phase de récompense, vous pouvez défausser une carte Dragon pour gagner un niveau sur la piste Attribut de la même couleur.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de rangers (ou à égalité).
Garde	Lors de la phase de raid, vous pouvez réduire de 1 le nombre de mercenaires que vous devez défausser.	Ajoutez +5 à votre gloire finale si vous êtes le plus haut (ou à égalité) sur la piste d'Attribut de votre choix.
Maître ranger	Chaque fois que vous placez un groupe sur la case 4 ou 5 d'un lieu, vous pouvez échanger jusqu'à 2 recrues contre autant de rangers ou inversement. Ce héros ajoute +4 à votre gloire finale.	
Prêtresse	Après la résolution de la phase de raid, vous pouvez diminuer votre flamme de 1 pour chaque paire de dragons verts en votre possession.	Ajoutez +2 à votre gloire finale pour chaque carte Réserve en votre possession, liée ou non. Vous pouvez gagner maximum 10 de gloire de cette manière.
Soigneuse	Chaque fois que vous placez un groupe sur une case de la réserve, gagnez 1 recrue.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de dragons verts (ou à égalité).
Susurreuse de dragons	Chaque fois que vous récupérez une carte Dragon dans le camp des braconniers, vous pouvez diminuer votre flamme de 1.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de mercenaires (ou à égalité).
Tacticien	Vous pouvez réduire de 1 l'une des deux conditions de vos cartes Garnison.	Ajoutez +7 à votre gloire finale si vous possédez le plus de gardiens (ou à égalité).

ICONOGRAPHIE

	Carte Héros		Gloire
	Carte Dragon de la montagne		Flamme
	Carte Garnison		Recrue
	Carte Dragon captif		Éclaireur
	Carte Réserve		Ranger
	Carte Raid		Gardien
	Carte Taverne		Dragon bleu
	Assistant défenseur		Dragon vert
	Assistant guérisseur		Dragon rouge
	Assistant chef		Dragon exotique
	Assistant survivaliste		Attribut perception
	Équipement		Attribut vitesse
	Écusson		Attribut force
	Groupe		