

Nom du joueur :

2) Territoires conquis :

A la fin d'une bataille que vous avez gagnée, vous pouvez lancer 2 dés et regarder quel résultat vous obtenez selon la phase où vous vous trouvez.

La valeur PdG est le coût en point de gloire de l'amélioration du territoire pour obtenir son effet bonus.

Phase 1					Rencontre de fin
2-3 : Entrée secrète des catacombes PdG (5) : Ajoutez 1 aux jets de priorité pour savoir si vous êtes attaquant ou défenseur.	4-5 : Fortin en ruine PdG (3) : Si vous êtes attaquant, lancez un dé; sur 4+, vous obtenez un dé joker bonus.	6-8 : Ruines inhabités PdG(2) : le territoire permet d'avoir 75 points de liste à la place de 50.	9-10: Tour oubliée PdG(3) : Si vous êtes défenseur, lancez un dé; sur 4+, vous obtenez un dé joker bonus.	11-12 : Tombe scellée : Effet à voir sur le forum	Pont sur la Plaie : PdG(5) : A la fin d'une bataille, gagnez D3 point de gloire bonus
Phase 2					Rencontre de fin
2-4 : Forge abandonnée PdG (5) : A la fin d'une bataille, gagnez D6 points de gloire bonus	5-6 : Sanatorium PdG(5) : Lorsque vous faites le jet de guérison d'un trauma, ajoutez un au résultat.	7 : Quartier abandonné PdG(4) : le territoire permet d'avoir 100 points de liste à la place de 50.	8-9: La Fosse PdG(5) : Ajoutez 1 à la valeur des aptitudes des héros (leader inclus) et du combattant préféré.	10-12 : Sanctuaire PdG (5) : Ajoutez 1 aux jets de destins.	Le hall du fer noir PdG(3) : vous pouvez relancer un dé lors du jet de recherche d'artéfact mineur en fin de partie.
Phase 3					
2-4 : Entrée vers les profondeurs Effet à voir sur le forum	5-6 : Marché silencieux PdG(3) A la fin d'une bataille, vous pouvez faire un jet bonus de recherche d'artéfact mineur.	7 : Ancien Palais PdG(5) : le territoire permet d'avoir 125 points de liste à la place de 50.	8-9 repaire du magicien PdG(3) : Vous pouvez ajouter ou enlever 1 aux jets d'attribution de territoire	10-12 : Repaire de cultistes PdG(3) : Ce territoire compte pour 2 au regard du classement des joueurs de fin de campagne.	