

Dungeonology

ERASMUS

ERASMUS

Quatre nouveaux Doctorants venant des quatre coins du monde ont rejoint l'Université Rocca Civetta !

Ichcaupilli, le guerrier Jaguar venant des terres mystérieuses d'Amérique du Sud, utilise ses alliés félins pour manipuler ses adversaires.

Habibi, la Chamane, invoque les pouvoirs des esprits grâce à ses masques magiques pour révéler tous les secrets du Clan se terrant dans le Donjon.

Raul, le Conquistador, utilise sa force et sa foi au service de sa reine et espère rentrer un jour chez lui couvert de titres et de gloire.

Meher, l'Ascète, s'appuie sur la méditation et son calme légendaire pour récolter des informations sur les créatures qu'elle rencontre.

MISE EN PLACE POUR 5-6 JOUEURS

Pour **L'Etape 4** de la mise en place (Livret du jeu de base, p. 8) :

Premier joueur : 1 carte de Ruse ; **deuxième joueur** : 2 cartes de Ruse ; **troisième joueur** : 3 cartes de Ruse ; **quatrième joueur** : 4 cartes de Ruse ; **autres joueurs** : autant que leur valeur de Main.

Pour l'Etape 13 de la mise en place, remplir le sac d'Université comme d'habitude, mais s'il n'y a pas assez d'Étudiants dans la Réserve pour le remplir, placez-y simplement tous les Étudiants.

Ceci est valable à chaque fois que le sac d'Université doit être rempli durant la partie.

NOUVEAUX PLATEAUX DE NOTES



Deux nouveaux plateaux de Notes vous permettent de jouer des parties à 5 ou 6 joueurs. Le cinquième joueur doit choisir le plateau avec le coin de couleur vert (A). Le sixième joueur doit choisir le plateau avec le coin de couleur gris (B).



NOUVELLES CARTES D'ALÉATOIRE



Huit nouvelles cartes d'Aléatoire ont été rajoutées au paquet de cartes d'Aléatoire inclus dans le jeu de base, ce qui vous permet de faire des parties à 5 ou 6 joueurs. Pour 5 joueurs, ajouter les cartes avec le symbole V (A) au paquet. Pour 6 joueurs, ajouter également toutes les cartes avec le symbole VI (B).



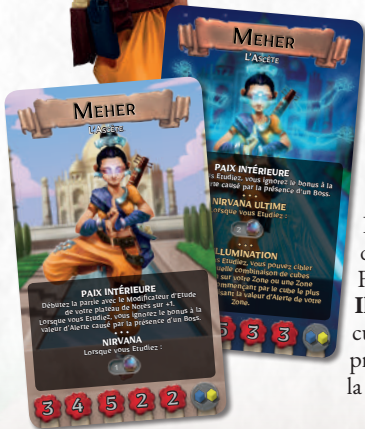
MEHER



Une artiste de rue, Meher est née et a grandi dans la ville de Calcutta. Malgré une existence menée dans la misère, rien ne peut troubler sa sérénité et son sens moral est exemplaire, même en ayant vécu toute sa vie entourée des petits larcins que chacun doit commettre pour survivre. Meher sait danser, jouer de la musique, chanter et surtout captiver son audience, qui demeure comme envoutée par son talent (et par ses bras invisibles qui lui permettent de tout faire en même temps). Elle désire utiliser ses compétences afin de devenir professeur de donjonologie et trouver la voie de l'illumination.

Meher a une incroyable capacité de concentration, même dans les situations tendues. Grâce à sa **Paix intérieure**, elle peut Etudier sans se soucier des Boss.

Nirvana lui permet de faire une Divination lors de chaque action d'Etude. Lorsque Meher devient Furieuse, elle utilise sa compétence **Illumination** pour récolter des cubes d'Information des Zones proches, tout en gardant l'Alerte de la Zone où elle se trouve.



RAUL

Fils de l'illustre Capitaine du galion Quesada, Raul partit avec son père pour trouver gloire et fortune pour sa famille. Rendu arrogant par les privilèges de la noblesse, il est malheureusement aussi un peu maladroit et pas très intelligent. Se considérant lui-même comme un véritable conquistador, il s'est retrouvé plusieurs fois en première ligne en portant l'armure de son père, et cela ne finit jamais très bien. Grâce à sa famille, Raul a réussi à se faire choisir pour le programme d'échange Erasmus à l'Université Rocca Civetta.

Raul est fort physiquement et sûr de lui. Sa fortune et ses contacts lui donnent la compétence **Conquérant**, grâce à laquelle il peut doubler la valeur de bonus d'une carte Social ou Notoriété. En utilisant sa compétence **Pour la reine!** il peut se concentrer pour améliorer son Etude. Furieux, il peut utiliser sa compétence **Met le feu!** pour se débarrasser des cubes d'Information dont il n'a pas besoin et se concentrer sur les cubes les plus utiles.



HABIBI



Toute jeune chamane de sa tribu, Habibi est aussi douée pour la fabrication de masques infusés de magie qui lui donnent de nombreux avantages. Mais très vite, elle s'est trouvée confrontée à un antique et puissant masque que l'on dit habité par l'esprit d'une divinité renégate.

S'étant rendu compte de l'immense soif de pouvoir et de connaissance du masque, Habibi fait tout son possible pour s'en débarrasser, mais mystérieusement le masque finit toujours par revenir. Dans sa quête pour se séparer de cet objet maléfique, elle rencontra un professeur qui lui suggéra de s'inscrire à l'Université Rocca Civetta, car c'est le meilleur endroit où chercher les réponses à ses questions.

Habibi commence la partie avec la carte Masques mystiques, qu'elle garde près de son plateau de Notes.

Habibi se sert de **Masques mystique** pour échanger des cubes d'Information contre des pouvoirs, lui permettant de s'adapter à toutes les situations. **La Prière chamanique** lui permet d'utiliser ses pouvoirs plus souplement. **La Protection divine** la rend presque invulnérable aux mauvais tours des autres Doctorants.



ICHCAUIPILLI

Comme la plupart de ses ancêtres, Ichcauipilli fut promis aux Guerriers jaguar de l'armée aztèque dès son plus jeune âge. Mais en grandissant, il se rendit compte que la routine militaire n'était pas pour lui, et il commença à étudier en secret pendant que ses camarades s'effondraient de fatigue après le rude entraînement quotidien. Sa soif de connaissance, et la fatigue s'accumulant, le poussèrent à s'éloigner de la carrière des armes, jusqu'à ce qu'il trouve une lettre abandonnée dans un avant-poste par un conquistador distrait. Il s'empressa de rejoindre Rocca Civetta où il devint rapidement l'idole de tous les chats, qui depuis ne le quittent jamais. Peut-être croient-ils qu'il soit l'un des leurs ?

Ichcauipilli commence la partie avec la carte Maître chat et les quatre jetons de Chat, qu'il garde près de son plateau de Notes.

Ichcauipilli se sert de ses alliés félins grâce à **Maître chat** et **Chats enragés**, qui améliorent ses Etudes et gênent celles de ses adversaires. **Chicco** l'aide pour Etudier, alors que **Leeloo** le laisse Etudier à distance. **Zenzero** augmente la valeur d'Alerte des Zones pour les autres Doctorants, et finalement **Ninja** lui permet de faire de puissantes actions d'Espionnage sur des Doctorants éloignés.



PUBLISHERS



Ares Games Srl
Via dei Metalmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu



DON'T PANIC GAMES
38 rue Notre Dame de Nazareth,
75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com



LAST LEVEL
Pol. Ind. Store, C/ Destornillador Nave
2, Parcela 5 (41008) Sevilla, España
www.lastlevel.es



Fishbone Games
office@fishbonegames.pl
ul. Leśna 122c, 32-091 Michałowice
www.fishbonegames.pl



ENJOY GAME
www.enjoygamepublish.com



Dungeonology: Erasmus - Rulebook v.1.0
Ludus Magnus Studio - 2019 ©
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com



CREDITS

Project Director: Andrea Colletti
Game Design: Diego Fonseca, Danilo Guidi
Development Team: Ludus Magnus Studio
Editorial and Writing Managers: Paolo Scippo
Lead Graphic Design: Diego Fonseca
Graphic Design: Paolo Scippo
Art Director: Andrea Colletti
Concept Artist: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis
Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano
3D Sculptors: Tommaso Incecchi

Web Editors: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli,
Roberto Piscitelli
Kickstarter Manager: Andrea Colletti
English Edition Editing: Frank Calcagno,
Kevin Chapman

Translations:

English - Flavia Frazuel
Italiano - Luca Bernardini, Marco Presentino
Français - Nicolas Lion
Deutsch - Marco Mewes, Michael Csorba, Spieletexter
Español - Buster Lehn, Vicente de los Santos
Polski - Tomasz Kowalik
简体中文 - 王晶晶

Production, Advertising and Fulfillment: Vincenzo Piscitelli
Playtesters: Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene,
Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo,
Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca
Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi,
Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati,
Daniele Pallozzi, Michele "Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games
Night, Modena Play.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com