

DUNGEONOLGY: L'EXPÉDITION

Bienvenue à Rocca Civetta, petit village charmant de l'arrière-pays italien, qui héberge l'une des universités les plus étranges que l'esprit humain ait jamais inventées.

Elle accueille en effet la prestigieuse Université de Donjonologie, ayant pour sujet l'étude des donjons, mais aussi des cultures les plus atypiques et étranges qui les peuplent !

Récemment, la faculté a perdu son professeur en titre, et le Doyen est à la recherche d'un remplaçant valable...

Et vous êtes le candidat idéal pour ce poste.

Situé dans l'univers Renaissance-fantastique de Nova Aetas, Dungeonology vous emmènera à la découverte de nouvelles civilisations afin de tout apprendre sur leurs us et coutumes. Mais attention : les habitants ne seront pas toujours ravis de votre intrusion.

Le but du jeu est de guider un Doctorant dans son exploration du Donjon, en rassemblant le maximum d'Informations sur les créatures qui y résident. Toutes ces Informations vont donner des points au joueur, et le Doctorant avec le plus de points soumettra la meilleure Thèse sur la race étudiée.

CRÉDITS



Directeur de projet : Andrea Colletti

Conception : Diego Fonseca, Danilo Guidi

Développement : Ludus Magnus Studio

Directeur Éditorial : Paolo Scippo

Traduction Anglaise : Frank Calcagno

Directeur créatif : Diego Fonseca

Graphiste : Paolo Scippo, Diana Maranzano

Directeur artistique : Andrea Colletti

Illustrations conceptuelles : Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Sculpteur 3D principal : Fernando Armentano

Sculpteurs 3D : Tommaso Incecchi

Éditeurs web : Marco Presentino, Luca Bernardini, Responsable Kickstarter : Andrea Colletti

Production, publicité et réalisation : Fabio Braghettoni

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

Boutique Ludus Magnus : shop.ludusmagnusstudio.com

SOMMAIRE

COMPOSANTS DU JEU	4	REGLES AVANCEES	17
MISE EN PLACE	5	BOSS	17
Paquet d'Aléatoire	5	Visions du Boss et Zone de Départ	17
Réserve	5	Effets de Zone : Boss	17
INFORMATIONS ESSENTIELLES	6	Les Boss	17
But du Jeu	6	<i>Mouvements du Boss</i>	17
Zones de Départ	6	ZONES DANGEUREUSES	18
Plateau de Notes et Carte de Doctorant	6	Effets de Zones	18
Doctorants Furieux	7	<i>Exemple : Activation des Effets de Zone</i>	18
Jetons Sonné et Jetons de Savoir	7	ALERTE MAXIMALE	19
Étudiants	8	Sélectionner la Carte de Panique	19
Congrégation Omega	8	Carte de Panique	19
Étudiants Omega, Cartes de Poisse, Cartes d'Alerte et Université	8	Alerte Maximale	19
Niveau de Jeu	8	<i>La partie se termine si...</i>	19
TOUR DE JEU	9	EFFETS PRINCIPAUX	20
Repos	9	Jouer un Effet Principal	20
Soumettre une Thèse	9	Effet Principal	20
Cartes de Clan	9	<i>Vérifier si l'Effet est une Action</i>	20
Exploration	10	<i>Vérifier le Timing de l'Effet</i>	20
Phase de Mouvement	10	<i>Déclarer l'Effet</i>	20
Cubes d'Information	10	<i>Payer le Coût de l'Effet</i>	20
Zones du Donjon	10	<i>Résoudre l'Effet</i>	21
Placer des Zones et Escaliers	11	Priorité	21
<i>Exemples : Escaliers</i>	11	Jetons Effets de Zone	21
<i>Exemples : Placer une Nouvelle Zone</i>	11	Cartes de Stagiaire	21
Icones des Effets	12	Cubes d'Information protégés	21
Effets Secondaires	12	CROSSOVER	22
Cartes de Ruse	13	Sine Tempore	22
Phase d'Action	13	Black Rose Wars	22
Étude - Test de Discrétion	13	ROCCA CIVETTA	23
Espionnage - Test de Discrétion	14		
<i>Exemple : Étude</i>	14		
Phase de Fin de Tour	15		
Carte de Poisse	15		
<i>Exemple : Espionnage</i>	15		
FIN DE PARTIE	16		
Score des Joueurs	16		

COMPOSANTS DU JEU

1. Figurines de Doctorants (4)
2. Figurine du Boss Laetus
3. Carte de Boss
4. Cartes de Doctorant (4)
5. Tuiles de Zone (18)
6. Tuile Zone de Départ (1)
7. Cartes de Clan (3)
8. Cartes de Ruse (105)
9. Plateaux de Notes (4)
10. Cubes d'Information Civilisation (20 Vert)
11. Cubes d'Information Guerre (15 Rouge)
12. Cubes d'Information Culte (13 Bleu)
13. Cubes d'Information Trésor (10 Jaune)
14. Cubes d'Information Caste (6 Violet)
15. Université (Sac)
16. Cartes de Poisse (15)
17. Cartes de Stagiaire (10)
18. Cartes d'Aléatoire (16)
19. Cartes d'Alerte (3)
20. Cartes de Panique (3)
21. Plateau du Campus
22. Jetons Sonné (14)
23. Jetons de Savoir (4)
24. Jetons Passage Secret X (6)
25. Jetons Téléportation (3)
26. Jetons Stop (Piège) (3)
27. Jetons Péage (Piège) (3)
28. Jetons Embuscade (Piège) (3)
29. Jetons Escaliers (9)
30. Jetons Mur (18)
31. Figurine d'Étudiants (40 Gris)
32. Figurine d'Étudiants Omega (5 Rouge)



MISE EN PLACE

Pour démarrer une partie de Dungeonology, suivez ces étapes dans l'ordre. Ne prenez en considération les points concernant les **Règles Avancées** (indiquées en orange) que lorsque vous êtes à l'aise avec les règles de base du jeu, en insérant dans votre jeu celles qui, selon vous, conviennent le mieux au style de jeu de votre groupe.

- Chaque joueur prend un Plateau de Notes (9) et règle son bonus d'Étude (la roue numérotée en haut à droite) sur 0.
- Chaque joueur choisit ou pioche au hasard une Carte de Doctorant (4) et la place sur son Plateau de Notes.
- Chaque joueur prend dans la réserve un nombre d'Étudiants (31) équivalent à la valeur initiale des Étudiants de votre Doctorant.
- Mélangez le Paquet d'Aléatoire (18) et piochez une Carte pour déterminer le premier joueur (voir Encadré Paquet d'Aléatoire).
- Mélangez les Cartes de Ruse (8) et distribuez-en autant que nécessaire en fonction de l'ordre du tour (par exemple, dans une partie à quatre joueurs, 1 Carte au premier joueur, 2 au deuxième, 3 au troisième et 4 au quatrième joueur).
- Placez le Plateau du Campus (21) sur la table.
- Règle Avancée** : si vous utilisez la Règle Avancée : **Boss** (voir page 17), sélectionnez une Carte de Boss (3), choisissez l'un de ses deux profils, et placez-la avec le profil choisi à côté du Campus.
- Sélectionnez une Carte d'Alerte (19) parmi celles disponibles et placez-la sur le Campus. Choisissez la difficulté du jeu entre Introduction, Facile, Moyen et Difficile. En option, il est également possible de choisir un **Niveau de Jeu** (voir page 8) pour des parties encore plus difficiles.
- Règle Avancée** : si vous utilisez la Règle Avancée : **Alerte Maximale** (voir page 19), une Carte de Panique (20) doit être sélectionnée sans la regarder et placée face cachée sous la Carte d'Alerte.
- Piochez sans la révéler une Carte de Clan (7) parmi celles disponibles et placez-la face cachée sur le Campus.
- Mélangez les Cartes de Poisse (16) et placez le paquet sur la table.
- Règle Avancée** : si vous utilisez la Règle Avancée : **Effets Principaux** (voir page 20), mélangez les Cartes de Stagiaire (17) et placez le Paquet sur la table.
- Placez la Zone de Départ (6) au centre de la table et placez-y les Figurines de Doctorants.
- Créez 3 piles de Zones (5) en les divisant selon les motifs au verso, mélangez chaque pile individuellement et placez-les face cachée sur la table.
- Placez dans l'Université (15) le nombre d'Étudiants (31) multiplié par le nombre de joueurs, plus un étudiant Omega (32) comme indiqué sur la Carte d'Alerte (19).
- Le premier joueur prend la main.

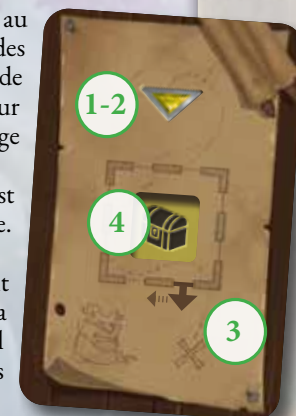


CARTES D'ALEATOIRES

Lorsqu'un élément du jeu doit être sélectionné au hasard, l'Effet ou la Règle l'indiquera avec la mention «Aléatoire».

Le joueur concerné devra mélanger le paquet de Cartes d'Aléatoire et piocher les Cartes une à une jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat applicable à la situation. Une Carte d'Aléatoire indique :

- Un Doctorant Ciblé** : la couleur du triangle correspond au triangle représenté dans le coin supérieur droit de chacun des Plateaux de Notes des Doctorants. Le Joueur qui possède le Plateau de Notes avec le triangle de la même couleur se retrouve donc la cible de l'Effet qui a imposé ce tirage Aléatoire.
- Direction** : si un Effet impose une direction Aléatoire, il est déterminé par la direction vers laquelle pointe le triangle. Dans ce cas, la couleur du triangle n'a pas d'importance.
- Passage** : si un Effet demande de sélectionner Aléatoirement un Passage par rapport à une Zone, cela est déterminé par la flèche représentée par l'illustration centrale de la Carte. S'il n'existe pas, le Passage suivant disponible dans le sens des aiguilles d'une montre est sélectionné.
- Information** : si un Effet demande de Sélectionner Aléatoirement un type d'Information (ou un Cube d'Information), cela est déterminé par le symbole indiqué au centre de la Carte.



Note de l'Auteur: pour plus de commodité, il est recommandé que ce tirage d'Aléatoire soit géré par le même joueur pendant toute la durée du jeu.

RÉSERVE

Tous les éléments qui ne sont pas en jeu vont à la réserve. Certains Effets du jeu peuvent s'y référer, par exemple en indiquant: «placez un élément (Cartes, Cubes, Étudiants, etc ...) du jeu dans la Réserve».

INFORMATIONS ESSENTIELLES

Avant de commencer une partie de Dungeonology, vous devez vous familiariser avec le Matériel et les éléments du jeu, en particulier :

- **Objectif du jeu**
- **Zone de Départ**
- **Plateau de Notes et Carte de Stagiaires**
- **Doctorants Furieux**
- **Jetons Sonné et Jetons Savoir**
- **Étudiants**
- **Étudiants Omega, Cartes de Poisse, Carte d'Alerte et Université**

Une fois que vous aurez assimilé le fonctionnement de ces éléments, vous serez prêt à commencer le premier tour du jeu en suivant les règles indiquées dans les pages suivantes.

OBJECTIF DU JEU

Dans Dungeonology, chaque joueur contrôle un Doctorant de l'Université de Rocca Civetta. Ce n'est qu'en bravant les dangers que renferment les **Donjons** qu'ils pourront découvrir les secrets et les mystères des habitants qui y vivent.

Le Doctorant ne voudra pas déranger les habitants du donjon, il devra collecter des Informations à leur sujet (représentées par des **Cubes d'Information**) en se déplaçant discrètement dans les différentes Zones de leur habitat. Dans sa mission, les Doctorants auront le soutien des Étudiants de l'Université, préparés jusqu'au sacrifice ultime pour aider leur mentor à collecter des Informations importantes. Malheureusement, caché parmi les Étudiants se trouve un nid d'espions de la diabolique **congrégation Omega** qui tentera de ruiner les recherches des Doctorants en alertant les habitants des Donjons. Et comme si cela ne suffisait pas, d'autres Doctorants Universitaires se disputeront la collecte d'Informations Importantes de manière peu sportive.

Le but d'une partie de Dungeonology est de gagner plus de points que les autres joueurs en fonction de ce qui suit :

- **Collecter et gagnez des Cubes d'Information** en explorant les Zones composant le Donjon. Collecter suffisamment de Cubes d'Information permet également au Doctorant d'obtenir des Étoiles.
- **Soumettre la Thèse** lorsque vous avez suffisamment de Cubes d'Information et au moins deux Étoiles.
- **Évitez les Cartes de Poisse** qui seront données aux Doctorants par les Étudiants Omega.

ZONE DE DEPART

Tous les Doctorants commencent le jeu à partir de cette Zone, qui se distingue des autres par un dos différent et par le symbole de la chouette sur le devant. La Zone de Départ fait partie du niveau I (voir page 10).

Cette Zone est une **Zone sûre**, les Doctorants à l'intérieur n'ont rien à craindre.

Lorsqu'un Doctorant se trouve dans cette zone, il :

- Ne peut pas faire l'objet d'Effets du jeu.
- Ne peut pas être ciblé (même pas par un Boss).
- Ne peut pas être sélectionné lors d'un tirage Aléatoire.
- Ne peut pas être affecté par les Cartes de Ruse.
- Vous ne pouvez pas jouer de Cartes de Ruse.
- Ne peut effectuer que l'Action **Exploration** (voir page 10).



PLATEAU DE NOTES ET CARTE DE DOCTORANT

Le Plateau de Notes et la Carte de Doctorant sont les principaux outils que les joueurs utilisent pour interagir avec le jeu et pour garder une trace de leurs points accumulés. On y trouve :

- Nom et titre du Doctorant.**
- Compétences du Doctorant** : chaque Compétence peut être activée autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour ; s'il est précédé de l'icône 🦉, il peut également être activé pendant le tour des autres joueurs.
- Étudiants de départ** : le nombre d'Étudiants que le Doctorant prend dans la réserve au début de la partie. Lorsqu'ils sont réapprovisionnés au moment où le Doctorant effectue l'Activité de Repos, les Étudiants sont toujours pris dans la réserve.
- Valeur de Main** : lors de la phase de fin de tour, si un joueur a un nombre de Cartes de Ruse en main inférieur à cette valeur, il en pioche dans le paquet autant que nécessaire pour atteindre cette valeur. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes de Ruse qu'un joueur peut avoir en main.
- Vitesse** : lors de son tour, un Doctorant dispose de ce nombre de points de Vitesse pour explorer le Donjon (voir page 10).
- Intelligence** : le nombre maximum de Cubes d'Information que le Doctorant peut tenter d'obtenir au cours d'une même Action d'Étude (voir page 13).
- Endurance** : lorsqu'un Doctorant a un nombre de Jetons Sonné équivalent à cette valeur, au début de son prochain tour, il sera obligé d'effectuer l'Activité de Repos (voir page 9).
- Combo de Savoir** : A tout moment, et même pendant un court instant, si le Doctorant a cette combinaison de Cubes d'Information sur son Plateau de Notes, il gagne immédiatement un Jeton de Savoir et le place sur l'Emplacement de Savoir (I).
- Emplacement de Savoir** : un Doctorant qui obtient le Jeton de Savoir le place ici.



- J. Table des Cubes d'Information :** les Cubes d'Information gagnés par le Doctorant sont placés dans ces colonnes, en respectant toujours la couleur indiquée sous la colonne (les Cubes verts dans la première colonne, les Cubes rouges dans la seconde, etc...), et en partant du bas. Chaque colonne indique les points accordés par les Cubes d'Information qui y sont placés; le premier chiffre visible en partant du bas indique les points marqués par cette colonne. La valeur individuelle d'un Cube d'Information est indiquée en dessous de chaque colonne.
- K. Étoiles :** lorsqu'un Doctorant atteint l'une des Étoiles indiquées à gauche de la colonne en posant un Cube d'Information, il gagne immédiatement cette Étoile. Un Doctorant a une Étoile tant qu'il y a un Cube d'Information à côté; si le Cube d'Information est perdu par le Doctorant, il perd également cette Étoile. Le nombre d'Étoiles en possession du joueur affecte certains aspects du jeu tels que l'Activité Soumettre la Thèse (voir page 9) ou la règle du Doctorant Furieux (voir ci-dessous).
- Attention :* les Étoiles peuvent être argentées ou dorées et bordées de différentes couleurs; ces détails ne sont utilisés que dans les extensions du jeu. Dans le jeu de base, toutes les étoiles sont considérées comme égales.
- L. Couleur du Doctorant:** lorsqu'un effet du jeu vous oblige à choisir un Doctorant de manière Aléatoire, ce triangle de couleur identifie le doctorant sélectionné (voir Deck d'Aléatoire, p. 5).
- M. Bonus d'Étude :** les flèches à gauche des colonnes peuvent être gagnées et perdues tout comme les Étoiles. Chaque fois qu'un Doctorant gagne une flèche, il augmente son Bonus d'Étude de 1 (indiqué sur la roue du Plateau de Notes). De même, lorsqu'il perd une flèche, il le réduit de 1. Le bonus d'Étude facilite l'Action d'Étude (voir page 13).

DOCTORANTS FURIEUX



Lorsqu'un Doctorant gagne une Étoile, **tous les Doctorants qui ont moins d'Étoiles que lui deviennent Furieux** (s'ils ne le sont pas déjà). Leurs Cartes de Doctorant sont alors retournées et les joueurs utilisent les nouvelles valeurs et compétences indiquées sur cette face.

Un Doctorant Furieux reste dans cet état jusqu'à ce qu'il devienne le Doctorant (ou l'un des Doctorants) qui a le plus d'Étoiles.



JETONS SONNE ET JETON DE SAVOIR



Les Jetons Sonné représentent la fatigue accumulée par le Doctorant pendant l'exploration, tandis que le Jeton de Savoir indique le fait que le Doctorant a découvert l'identité du Clan qui vit dans le Donjon.

Ces Jetons sont les plus couramment obtenus par les Doctorants pendant le jeu.

Jetons Sonné

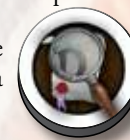
1. Au moment où un Doctorant reçoit un Jeton Sonné, il peut sacrifier l'un de ses Étudiants pour éviter de le recevoir.
2. Un Doctorant ne peut avoir en sa possession qu'un nombre de Jetons Sonné équivalent à son Endurance (*vous ne pouvez en aucun cas dépasser cette limite, même pas en utilisant une compétence qui donne des Jetons Sonné, telle que "l'Intervention Divine" de Vincenzo*).
3. Un Doctorant dont le nombre de ses Jetons Sonné est équivalent à sa Valeur d'Endurance continue de jouer normalement ce tour-ci. Néanmoins, il ne peut pas utiliser d'Effets de jeu qui l'obligeraient à recevoir des Jetons Sonné supplémentaires (*par exemple, la compétence « Coup de Boule » de Valerio*).
4. Si au **début de son tour** un Doctorant a un nombre de Jetons Sonné équivalent à sa Valeur d'Endurance, il doit effectuer l'Activité de Repos.
5. Si à tout moment un Doctorant a un nombre de Jetons Sonné supérieur à sa Valeur d'Endurance, défaussez les Jetons en excès.



Jeton de Savoir

Les Jetons de Savoir peuvent être obtenus de deux manières au cours de la partie : en réalisant le **Combo de Savoir** indiqué sur la Carte de Doctorant, ou lorsque vous effectuez l'Activité **Soumettre la Thèse** pour la première fois.

- Un Doctorant qui a gagné ce Jeton peut librement examiner la Carte de Clan pour le restant de la partie (en prenant soin de ne pas la révéler aux autres joueurs).
- Une fois acquis, le Jeton de Savoir ne peut plus jamais être perdu.
- Si tous les Doctorant de la partie obtiennent le Jeton de Savoir, la Carte de Clan peut être révélée publiquement.



ETUDIANTS



L'arrivée des Étudiants de l'Université, ainsi que leur soutien apporté aux Doctorants, marquent également le rythme du jeu.

De nombreux Effets du jeu nécessiteront que les Doctorants piochent des Étudiants dans l'Université (le Sac); ces Effets sont indiqués par l'icône ci-contre.



Un Effet du jeu précédé de cette icône indique que le Doctorant doit :

- Piocher le nombre indiqué d'Étudiants de l'Université (ou tous ceux de l'Université s'il y en a moins à l'intérieur du sac que le nombre indiqué).
- Placer tous les Étudiants gris piochés sur les emplacements libres du Feu de Camp; si tous les emplacements du Feu de Camp sont remplis, l'Étudiant pioché doit être placé dans la Réserve.
- Si un **Étudiant Omega** (de couleur rouge) a été pioché, suivez les règles du paragraphe suivant.



ETUDIANTS OMEGA, CARTES DE POISSE, CARTES D'ALERTE ET UNIVERSITE



Les Étudiants diaboliques de la Fraternité Omega tenteront de saboter le travail des Doctorants en alertant les habitants des donjons de leurs présences.

Lorsqu'un **Étudiant Omega** est pioché, procédez comme suit :

- Placez l'Étudiant Omega dans l'emplacement libre supérieur de la Carte d'Alerte. S'il n'y a plus d'emplacement disponible pour placer un Étudiant Omega, le jeu entre dans sa phase finale (voir « Fin de partie » p. 16).
- Retirez tous les Étudiants présents au Feu de Camp et remettez-les dans la Réserve.
- Le Doctorant qui a pioché l'Étudiant Omega pioche une **Carte de Poisse** et la place face cachée devant lui (il la révélera lors de la prochaine Phase de Fin de Tour, la sienne ou celle d'un autre joueur, voir page 15).



Lorsqu'un Étudiant Omega est placé sur la Carte d'Alerte, les Effets de jeu suivants sont activés. Ils doivent être résolus avant de pouvoir continuer le tour en cours :

- A. Bonus d'Alerte :** cette Valeur est ajoutée à la Valeur d'Alerte de toutes les Zones du Donjon pour le reste de la partie ; utilisez uniquement le nombre le plus élevé, celui qui a été activé par Étudiant Omega occupant la position la plus basse.
- B. Reconstituer l'Université :** ces deux colonnes indiquent le nombre d'Étudiants à récupérer de la Réserve et à ajouter dans l'Université. La première colonne indique le nombre d'Étudiant gris, multiplié par le nombre de joueurs participant au jeu. S'il n'y a pas assez d'Étudiants dans la Réserve pour atteindre ce nombre, tous ceux disponibles sont ajoutés à l'Université. La deuxième colonne indique le nombre d'Étudiants Omega à ajouter dans l'Université avec les autres.



CONGREGATION OMEGA

Rocca Civetta accueille de nombreuses confréries et fraternités étudiantes ; parmi celles-ci, la plus ambitieuse et la plus influente est la Congrégation Omega !

Les étudiants de cette congrégation sont dirigés par un mystérieux Grand Maître qui vise à contrôler la chaire de donjonologie et l'ensemble de l'Université.

Les étudiants Omega qui gênent les savants dans leurs expéditions appartiennent à cette congrégation ; ces gars ennuyeux apparaîtront également dans les futures extensions, pour s'opposer à nos héros.



NIVEAUX DE JEU

Les quatre Cartes d'Alerte vous permettent de sélectionner une difficulté de « Donjon » et fournissent une indication sur la durée approximative du jeu par joueur.

Le nombre de joueurs est également utilisé pour multiplier le nombre d'Étudiants qui doivent être ajoutés à l'Université au début du jeu et à chaque fois qu'un d'Étudiant Omega est placé sur la Carte d'Alerte.

Une fois que les joueurs auront acquis plus d'expérience, au point H de la Configuration du Jeu, ils pourront également choisir un **Niveau de Jeu** (parmi ceux listés ci-dessous) pour rendre l'exploration du Donjon plus difficile en augmentant la probabilité d'arrivées d'Étudiants Omega.

- **Étudiant :** suivez les instructions de la Carte d'Alerte.
- **Doctorant :** réduisez le nombre de joueurs de 1 pour tous les calculs de la Carte d'Alerte.
- **Professeur (3+ joueurs) :** réduisez le nombre de joueurs de 2 pour tous les calculs de la Carte d'Alerte.
- **Recteurs (4+ joueurs) :** réduisez le nombre de joueurs de 3 pour tous les calculs de la Carte d'Alerte.



TOUR DE JEU

CHOISISSEZ UNE ACTIVITÉ!

A votre tour, vous ne pouvez effectuer qu'une, et qu'une seule, Activité parmi les trois suivantes :

- **Repos** : le Doctorant peut retourner dans la Zone de Départ pour récupérer de son expédition. Si vous avez un nombre de Jetons Sonné équivalent à votre Endurance, vous DEVEZ effectuer cette Activité.
- **Soumettre la Thèse** : le Doctorant retourne dans la Zone de Départ pour tenter de Soumettre la Thèse.
- **Explorer** : le Doctorant explore le Donjon en essayant de percer les secrets de ses habitants. Si vous commencez votre tour dans la Zone de Départ, vous devez effectuer cette Activité.

REPOS



Vous pouvez choisir d'effectuer cette Activité. Cependant, **Si votre nombre de Jetons Sonné est équivalent à votre Endurance, vous devrez absolument effectuer cette Activité.** Lorsque vous vous reposez, suivez ces étapes :

- Déplacez votre Doctorant vers la Zone de Départ.
- Défaussez tous les Jetons Sonné en votre possession.
- Défaussez une Carte de Poisse en votre possession.
- Si vous avez moins d'Étudiants que votre valeur d'Étudiants de Départ, prenez-en dans la Réserve (si disponible) afin d'avoir autant d'Étudiants qu'indiqué par cette valeur.
- Défaussez n'importe quel nombre de Cartes de Ruse (facultatif).
- Piochez des Cartes de Ruse jusqu'à ce que vous en ayez un nombre équivalent à la valeur de votre Main.
- Votre tour se termine.

SOUMETTRE LA THESE



Vous devez avoir au moins **2 Étoiles** pour effectuer cette Activité. Lorsque vous décidez de Soumettre la Thèse, suivez ces points :

- Déplacez votre Doctorant vers la Zone de Départ.
- Consulter la **Carte de Clan** (voir encadré) en faisant attention à ne pas la révéler aux autres joueurs ; Prenez le Jeton de Savoir si vous ne l'avez pas déjà.
- Comptez les points sur votre Plateau de Notes, en appliquant les modificateurs (C) indiqués sur la Carte de Clan (A) ; n'ajoutez ou ne soustrayez pas de points bonus (PT) de sources différentes que celles du Plateau de Notes dans ce calcul, tels que ceux indiqués sur les Cartes de Stagiaire ou les Cartes de Poisse.

A ce stade, deux choses peuvent arriver :

SUCCÈS!

Vous avez obtenu un score égal ou supérieur au score de la thèse (B) indiqué sur la Carte de Clan.

Félicitations, vous avez remis votre Thèse à l'Université de Rocca Civetta!

Procédez aux étapes suivantes :

- Révélez la Carte de Clan à tout le monde et placez-la face visible sur le Campus.
- Ajoutez des points bonus provenant des sources autres que celles du Plateau de Note à votre score, tels que ceux des Cartes de Stagiaire. Soustrayez les pénalités des Cartes de Poisse en votre possession.
- Ajoutez à votre score les points bonus selon votre classement pour avoir délivré la Thèse : **10 pour le premier, 7 pour le deuxième, 5 pour le troisième et 3 pour le quatrième.**
- Annoncez votre score final aux autres joueurs.
- Retirez votre Doctorant du jeu : il ne participe plus au jeu, et il n'est plus pris en compte pour les Effets du jeu.
- Votre tour et votre partie se terminent.
- Référez-vous au paragraphe « Fin de partie » (p. 16) et appliquez ce qui est indiqué.



Pénalités et points bonus provenant de sources externes du Plateau de Notes

ÉCHEC!

Vous avez un score inférieur au score de la thèse (B) indiqué sur la Carte de Clan. Vous êtes un âne! Vous avez agacé tout le Campus Universitaire de Rocca Civetta avec votre Bêtise. Bonnet en mains, vous reprenez vos Études.

Suivez ces points :

- Remettez la Carte de Clan sur le Campus, face cachée si elle était dissimulée lorsque vous l'avez prise.
- Piochez une Carte de Poisse et révélez-la immédiatement.
- Placez en Réserve le Cube d'Information le plus précieux de votre Plateau de Notes (le Cube de Caste d'abord, puis Trésor, Culte, Guerre et enfin Civilisation).
- Votre tour se termine.

CARTE DE CLAN

Les Doctorants explorent le donjon en connaissant la race de ses habitants (les Faunes), mais pas le Clan auquel ils appartiennent. Il sera vital pour leurs recherches d'en apprendre le plus possible sur le Clan avant leurs adversaires.

Une carte de clan contient ces éléments :

- Nom du clan.**
- Score de la Thèse** : un Doctorant doit avoir atteint cette valeur (avec ses Cubes d'Information) sur son Plateau de Notes afin de Soumettre la Thèse avec succès.
- Modificateurs de Score** : chaque Cube d'Information individuel sur le Plateau de Notes d'un Doctorant peut avoir sa valeur modifiée comme indiqué par ces Modificateurs. Si, par exemple, le Plateau de Notes du Doctorant a 4 Cubes de **Guerre** (rouge, 3 points chacun) et que la carte de Clan dans le jeu sont les Adorateurs de Sang (**Guerre** +2), chaque Cube de **Guerre** aura une valeur finale de 5 points (3 + 2 pour chacun) permettant au joueur de marquer 20 points au lieu de 12.



EXPLORATION



Aventurez-vous dans les profondeurs du Donjon, révélez ses Zones et découvrez les secrets des villageois en obtenant de précieux Cubes d'Information !

Si vous commencez votre tour dans la Zone de Départ, vous devez faire cette Activité.

Cette activité est divisée en trois phases à jouer dans l'ordre :

1. Phase de Mouvement
2. Phase d'Action
3. Phase de fin de tour

Durant cette Activité, sauf pendant la Phase de Fin de Tour, vous pouvez jouer vos Cartes de Ruse (voir page 13). Vos adversaires peuvent le faire également, mais ils ne peuvent utiliser que les Effets indiqués par l'icône . Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes de Ruse que vous pouvez jouer tant que vous respectez les règles des Effets que vous souhaitez activer.

1. PHASE DE MOUVEMENT



Votre Doctorant a une Valeur de Vitesse que vous pouvez « dépenser » pendant cette phase pour vous déplacer dans le Donjon et révéler de nouvelles Zones. Vous pouvez dépenser un point de vitesse pour :

- Déplacez-vous vers une Zone adjacente et liée à celle dans laquelle vous vous trouvez.
- Piochez une Zone dans la pile du niveau où vous vous trouvez actuellement (I, II ou III). Placez-la Adjacente et Liée à la Zone dans laquelle vous vous trouvez et déplacez-vous immédiatement à l'intérieur (voir encadré Placer des Zones et des Escaliers, page 11).

A tout moment pendant cette phase, ou lorsque vous n'avez plus de points de vitesse à dépenser, vous pouvez passer à la **phase d'Action**.



Vous pouvez gagner des points de vitesse supplémentaires en jouant des Cartes de Ruse Exploration (voir page 12).

Une fois la Phase de Mouvement terminée, vous ne pouvez plus déplacer votre Doctorant en utilisant les points de Vitesse de la Carte de Doctorant, mais **vous pouvez utiliser d'autres Effets du Jeu** (comme celui des Cartes de Ruse Exploration) **pour vous déplacer pendant d'autres Phases**.

Effets de Zone : une Zone peut contenir des Effets de Zone qui modifient les règles en son sein, ou sont activés lorsqu'un Doctorant y pénètre. Si vous n'utilisez pas les règles avancées **Boss** et **Zones de Danger** (voir pages 17 et 18), le seul Effet de Zone à prendre en compte est l'Effet **Escaliers** (voir encadré Placement des Zones et Escaliers, p. 11).

ZONES DU DONJON

Les Zones représentent les différents environnements du Donjon. Ce qui suit décrit ce que vous y trouverez :

- A. **Emplacement (pour les Cubes d'Information)** : ces Emplacements sont l'endroit où vous placez initialement les Cubes d'Information de la couleur indiquée.
- B. **Valeur d'Alerte** : la valeur que les Doctorants doivent égaler ou dépasser lors d'un test de Discrétion pour collecter des Cubes avec une Action d'Étude.
- C. **Passage** : chaque Zone peut avoir de 1 à 8 Passages.
- D. **Effets de Zone** : uniquement utilisés avec la règle avancée **Zones dangereuses**. Seul l'Effet Escaliers est utilisé si vous n'utilisez pas cette règle.
- E. **Icône Donjon** : cette icône indique le type de Clan vivant dans ce Donjon pour ces Zones (Faunes) et permet d'identifier les Cartes Panique (voir p. 19) compatibles avec celui-ci.
- F. **Étage et numéro** : le chiffre romain indique le Niveau du Donjon (I, II ou III) et donc la pile à laquelle il appartient, également reconnaissable au dos de la tuile. Le chiffre Arabe identifie simplement la tuile à titre individuel.
- G. **Portes** : les Portes obstruent l'entrée d'une Zone (Sortie restreinte). De tels Passages sont considérés comme bloqués pour les Doctorants qui n'ont pas au moins un Cube d'Information de la même couleur que la Porte. Si la porte a deux couleurs différentes, le Doctorant doit avoir au moins un Cube d'Information de chaque couleur pour franchir le Passage.





PLACER DES ZONES ET ESCALIERS

Les règles que vous rencontrez peuvent faire référence à ces termes pour identifier une partie particulière du Donjon ou le statut d'une Zone par rapport aux autres :

- **Zone** : une seule tuile.
- **Zones Adjacentes** : deux Zones qui se touchent d'un côté, mais n'ont pas forcément de Passages en commun qui les relient.
- **Zones Liées** : deux Zones Adjacentes qui ont un ou deux Passages entre elles qui les relient.
- **Niveau** : toutes les Zones Adjacentes et Liées appartenant au même Niveau, I, II ou III (voir encadré Zones du Donjon, F).
- **Aire** : un groupe de Zones Adjacentes dans son intégralité, quel que soit le type de Clan des Zones qui le composent (le Donjon des Faunes est constitué d'une seule Aire, cela changera avec les extensions du jeu).

Lorsque vous devez placer une nouvelle Zone sur la table :

- Piochez une Zone du haut de la pile du même niveau que la Zone dans laquelle vous vous trouvez et placez-la Adjacente et Liée à votre Zone. Si les zones ne peuvent pas être liées (généralement en raison d'un manque de passages correspondants), placez la Zone que vous venez de Piocher au bas de la pile et piochez-en une autre. Si vous ne trouvez pas de Zone dans la pile qui peut être Liée, le Doctorant ne peut pas quitter sa Zone (le point de Vitesse est toujours dépensé).
- Placez les Cubes d'Information indiqués par les Emplacement de la Zone.
- Entrez-y immédiatement, sauf si vous êtes bloqué par une **Porte** (G, le point de vitesse est toujours dépensé). Si vous êtes entré et que l'Effet **Escaliers** est présent, activez-le (si la règle avancée **Zone Dangereuse** est utilisée, activez les autres Effets dans l'ordre de gauche à droite, voir p. 18).

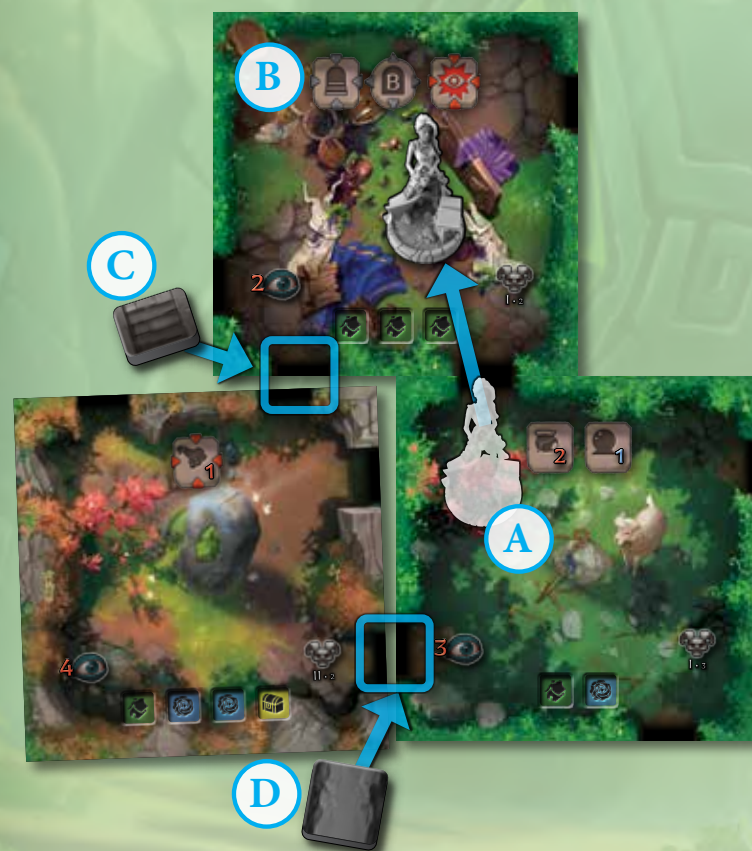
Si l'Effet Escaliers est présent et que vous êtes le premier à entrer dans une Zone :

- Choisissez une Pile de Zones d'un niveau au-dessus ou en dessous par rapport au niveau de la Zone qui contient l'Effet Escalier (Niveau I : pile II - Niveau II : pile I ou III - Niveau III : pile II).
- Piochez une Zone du haut de la pile choisie et placez-la Adjacente et Liée à votre Zone.
- Placez le **Jeton Escaliers** sur tous les Passages reliant cette Zone avec la nouvelle.
- Placez un **Jeton Mur** sur tous les autres Passages vers des Zones précédemment placées si ces Zones sont de niveaux différents et qui auraient donc eu besoin d'Escaliers pour les connecter.



EXEMPLE : ESCALIERS

- Rebecca se trouve dans la Zone « I-3 » ; dépense un point de vitesse, pioche et place la Zone « I-2 » et se déplace à l'intérieur.
- Elle vérifie les Effets de Zone et doit activer l'Effet Escaliers, donc Rebecca révèle une Zone de la pile du niveau II, piochant la Zone « II-2 », et la connecte comme elle le souhaite à la Zone dans laquelle elle se trouve.
- Elle place le **Jeton Escaliers** pour indiquer le changement de niveau disponible.
- Elle doit placer un **Jeton Mur** pour bloquer le Passage vers la Zone « I-3 » précédemment placée.



EXEMPLE : PLACER UNE NOUVELLE ZONE



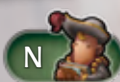
Pour mieux comprendre les mécanismes de la Phase d'Action, il est bon de se familiariser avec les icônes des Effets du jeu et avec les Effets Secondaires des Cartes Action.

Le N indiqué dans les icônes des Effets ci-dessous représente le numéro associé à l'Effet (différent selon la carte dans laquelle il apparaît).



ICONES D'EFFETS

BON



Prenez N Étudiants du Feu de Camp du Campus.

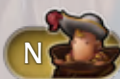


Gagnez N points de Vitesse.

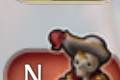


Piochez N Cartes de Ruse.

DANGER

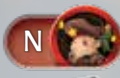


Piochez N Étudiants de l'Université et placez-les au Feu de Camp du Campus (voir page 8).

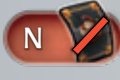


Sacrifiez N Étudiants de votre choix et placez-les dans la Réserve.

MAUVAIS



Recevez N Jetons Sonné (voir page 7).



Défaussez ou obligez un adversaire à se défausser de N Cartes de Ruse.

DISCRETION



Ajoutez N à votre Valeur de Discrétion au cours d'un Test de Discrétion.



Ajoutez N à la Valeur d'Alerte au cours d'un Test de Discrétion.

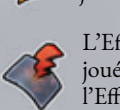


Divination, voir "Sorts" à droite.

TIMING



L'Effet qui est précédé de ce Symbole peut être joué même si ce n'est pas votre tour de jeu.



L'Effet qui est précédé de ce symbole peut être joué à n'importe quel moment en réponse à l'Effet d'une autre Carte de Ruse qui vient d'être jouée par un adversaire. Cet Effet est résolu avant tous les autres Effets joués.



EFFETS SECONDAIRES

Exploration 1: Doit être joué lors de votre Phase de Mouvement ou de votre Phase d'Action; gagnez 1 point de Vitesse.

Exploration 2: Doit être joué lors de votre Phase de Mouvement ou de votre Phase d'Action; gagnez 2 points de Vitesse.

Exploration 3: Doit être joué lors de votre Phase de Mouvement ou de votre Phase d'Action; Piochez 1 Étudiant et placez-le au Feu de Camp puis gagnez 3 points de Vitesse.

Subterfuge 1: Doit être joué lors d'un Test de Discrétion (vous ou un adversaire); Augmentez la Valeur de Discrétion du Doctorant de 1 ou la Valeur d'Alerte de la Zone de 1.

Subterfuge 2: Comme Subterfuge 1 mais augmentez les valeurs de 2; Pour augmenter la Valeur d'Alerte, vous devez piocher 1 Étudiant.

Subterfuge 3: Comme Subterfuge 2 mais augmentez les valeurs de 3; Pour augmenter la Valeur d'Alerte, vous devez piocher 1 Étudiant.

Sort 1 (Divination 1): Doit être joué lors d'un Test de Discrétion (vous ou un adversaire); révélez la première Carte de Ruse du paquet, ajoutez la Valeur Bonus à la Valeur de Discrétion du Doctorant ou à la Valeur d'Alerte de la Zone.

Sort 2 (Divination 2): Doit être joué lors d'un Test de Discrétion (vous ou un adversaire); Piochez 1 Étudiant et placez-le au Feu de Camp, révélez les 2 premières Cartes de Ruse du paquet, ajoutez la Valeur Bonus la plus haute à la Valeur de Discrétion du Doctorant ou à la Valeur d'Alerte de la Zone.

Sort 3 (Divination 3): Idem que Sort 2 mais piochez 2 Étudiants et révélez 3 Cartes de Ruse.

Notoriété 1: Doit être joué lors de votre Phase de Mouvement ou de votre Phase d'Action; prenez 1 Étudiant du Feu de Camp si disponible.

Notoriété 2: Doit être joué lors de votre Phase de Mouvement ou de votre Phase d'Action; prenez 2 Étudiants du Feu de Camp si disponible.

Notoriété 3: Doit être joué lors de votre Phase de Mouvement ou de votre Phase d'Action; piochez 1 Étudiant et placez-le au Feu de Camp, puis prenez 3 Étudiants du Feu de Camp si disponible.

Social 1: Piochez 1 Carte de Ruse du paquet.

Social 2: Sacrifiez 1 Étudiant; piochez 2 Cartes de Ruse du paquet.

Social 3: Sacrifiez 1 Étudiant; piochez 2 Cartes de Ruse du paquet; à la place vous pouvez défausser ou obliger un adversaire à défausser 1 Carte de Ruse. Vous pouvez jouer cet Effet même durant le tour d'un adversaire.

Destin 4/5: Doit être joué lors d'un Test de Discrétion (vous ou un adversaire); piochez 1 Étudiant et placez-le au Feu de Camps, augmentez la Valeur de Discrétion du Doctorant de 4/5.

Destin 4/5: Doit être joué lors d'un Test de Discrétion (vous ou un adversaire); piochez 2 Étudiants et placez-les au Feu de Camps, augmentez la Valeur d'Alerte de la Zone de 4/5.



CARTES DE RUSE

Les Cartes de Ruse permettent aux Doctorants d'interagir de différentes manières avec les Donjons, les Cubes d'Information et leurs adversaires. Si le paquet de Cartes de Ruse est épuisé, mélangez la défausse et formez un nouveau paquet. Les Cartes de Ruse contiennent ces Effets et Informations :

- Type** : il existe 6 types de Cartes de Ruse : Exploration, Subterfuge, Magie, Sociale, Notoriété et Destin. Le type de Carte de Ruse fait en sorte que ses Effets s'appliquent à une certaine partie du jeu. Par exemple, les cartes Exploration permettent aux Doctorants de se déplacer plus facilement ; De plus, certains Doctorants utilisent un type spécifique de Cartes de Ruse avec leurs capacités, comme Rebecca avec des Cartes de Ruse Magiques.
- Valeur bonus** : nécessaire pour déclarer votre Valeur de Discrétion lors d'un Test de Discrétion.
- Nom et Effet principal** : à prendre en considération uniquement si vous utilisez la règle avancée **Effets Principaux** (voir page 20).
- Effets Secondaires** : un ou deux Effets qui vous permettent de tourner les règles du jeu à votre avantage.



Carte de Ruse Destin n'a pas d'Effet Principal, simplement une très haute Valeur Bonus au centre et deux Effets Secondaires.

2. PHASE D'ACTION



Dans cette Phase, vous pouvez effectuer une (et une seule) Action à choisir parmi celles suivantes :

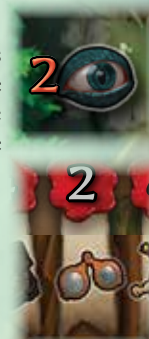
- Étude** : vous essayez de collecter un certain nombre de Cubes d'Information de votre Zone actuelle en faisant un Test de Discrétion (voir Étude - Test de Discrétion ci-dessous).
- Espionnage** : vous essayez de voler un Cube d'Information à un adversaire qui se trouve dans votre Zone ou dans une Zone adjacente et liée en faisant un Test de Discrétion (voir page 14 Espionnage - Test de Discrétion).
- Effet Principal d'une Carte de Ruse avec un coût en « Action »** : si vous utilisez la règle avancée des Effets Principaux, vous pouvez utiliser l'**Effet Principal** d'une Carte de Ruse qui nécessite de dépenser une Action (voir page 20).
- Effet de Zone Action** : si vous utilisez la règle avancée **Zones Dangereuses**, vous pouvez utiliser un Effet de Zone qui nécessite de dépenser une Action (icônes circulaires) (voir p. 18).

Étude - Test de Discrétion

Lorsque vous tentez une Action d'Étude pour collecter des Cubes d'Informations dans votre Zone, vous devez effectuer un Test de Discrétion en rapport avec la Valeur d'Alerte de cette Zone pour éviter d'être découvert par ses habitants. Prudence! Vos adversaires pourraient bien essayer de ruiner votre efforts.

Procédez comme suit:

- Vérifiez la **Valeur d'Alerte** de la Zone dans laquelle vous vous trouvez et ajoutez-y l'éventuel **Bonus d'Alerte** indiqué par le dernier Étudiant Omega placé sur la Carte d'Alerte (voir page 8); c'est la Valeur que vous devez atteindre ou dépasser avec votre **Valeur de Discrétion**, qui est actuellement égale à 0.
- Déclarez le **nombre de Cubes d'Informations** que vous souhaitez collecter dans votre Zone, en commençant toujours par celui le plus à gauche. Vous pouvez déclarer 1 Cube jusqu'à un nombre maximum équivalent à votre **Valeur d'Intelligence** (voir page 6). En fonction du nombre que vous avez déclaré, ce sont les Cubes que vous tenterez de collecter. La Valeur d'Alerte de la Zone augmentera : +1 si vous avez déclaré 2 ; +3 si vous avez déclaré 3 ; +6 si vous avez déclaré 4 ; +10 si vous avez déclaré 5.
- Jouez **autant de Cartes de Ruse en même temps que vous le souhaitez depuis votre Main** (au moins une), en prenant en compte uniquement leur Valeur Bonus. Additionnez toutes les Valeurs Bonus des Cartes jouées ainsi que tout **Bonus d'Étude** indiqué sur la roue de votre Plateau de Notes (voir page 6). Le total obtenu est votre **Valeur de Discrétion**. Une fois déclarée, **cette Valeur ne peut plus être modifiée par rapport à la Valeur Bonus des Cartes de Ruse**, mais uniquement à partir d'autres Effets du jeu tels que les Effets Secondaires des Cartes Subterfuge, Destin et Magie (voir Effets Auxiliaires, p. 12).
- Désormais, le joueur à votre gauche peut jouer autant de Cartes de Ruse qu'il le souhaite, à condition que les Effets sur les Cartes utilisées soient précédés du symbole ⚡. Il ne doit jouer qu'une seule Carte à la fois, en résolvant complètement l'Effet d'une Carte avant de jouer la suivante. L'adversaire utilisera ces Cartes pour tenter d'augmenter autant que possible la Valeur d'Alerte de la Zone dans laquelle vous vous trouvez (avec les Effets Secondaires des Cartes Subterfuge, Destin et Magie). S'il vous aime vraiment, il peut essayer de vous aider en augmentant votre Valeur de Discrétion, mais n'en espérez pas trop. Lorsqu'il déclare avoir joué toutes les Cartes qu'il souhaitait (ou ne veut en jouer aucune), c'est au joueur à sa gauche de faire de même.
- Une fois le tour de table terminé, c'est à vous d'avoir le dernier mot. Comme vos adversaires l'ont fait, vous pouvez jouer autant de Cartes de Ruse que vous le souhaitez en utilisant leurs Effets Secondaires pour augmenter votre Valeur de Discrétion.



A ce Stade, deux choses peuvent se produire :

SUCCÈS ou ÉCHEC

SUCCÈS!

Votre Valeur de Discrétion est égale ou supérieure à la Valeur d'Alerte de la Zone! Félicitations, vous avez collecté des Informations sur les habitants du Donjon sans les Alerter et en ayant esquivé les Ruses de vos adversaires. Récupérez les Cubes d'Information que vous avez déclarés au point 2 du Test de Discrétion et placez-les sur votre Plateau de Notes, dans leurs colonnes respectives (de même couleur) et de bas en haut.

ÉCHEC!

Votre Valeur de Discrétion est inférieure à la Valeur d'Alerte de la Zone !

Ça a mal tourné, les habitants du Donjon vous ont découvert et vous ont matraqué à coups de poing. Recevez un **Jeton Sonné** (voir page 7), piochez immédiatement un Étudiant de l'Université placez-le au Feu de Camp (en espérant qu'il ne s'agisse pas d'un Étudiant Omega, auquel cas, voir page 8).



Espionnage - Test de Discrétion

Lorsque vous tentez une Action d'Espionnage pour voler un Cube d'Information à un adversaire, vous devez effectuer un Test de Discrétion contre le Niveau d'Alerte de votre adversaire. Mais les Étudiants de votre cible défendront ses recherches au prix de leur vie. Procédez comme suit:

1. Tout d'abord, vous devez sacrifier un Étudiant ! Cette âme courageuse se sacrifiera en distrayant votre adversaire, vous laissant, espérons-le, suffisamment de temps pour lui voler ses recherches.

2. Choisissez un seul Cube d'Information présent sur le Plateau de Notes du Doctorant ciblé. Vous ne pouvez cibler qu'un adversaire dans la même Zone que vous ou dans une Zone Adjacente et Liée. C'est le Cube que vous allez essayer de voler.
3. Déterminez la Valeur d'Alerte de la cible en additionnant la Valeur en points du Cube d'Information sélectionné avec son nombre d'Étudiants. C'est la Valeur que vous devez atteindre ou dépasser avec votre Valeur de Discrétion, qui commence à 0.



4. Jouez de votre main autant de Cartes de Ruse que vous le souhaitez, en dévoilant toutes les Cartes choisies d'un coup (au moins une), et en ne prenant en considération que leur Valeur Bonus. Additionnez toutes les Valeurs Bonus des Cartes jouées. Le total est votre Valeur de Discrétion; et une fois déclarée, cette Valeur ne peut plus être modifiée par la Valeur Bonus des Cartes de Ruse, mais uniquement à partir d'autres Effets du jeu tels que les Effets Secondaires des Cartes Subterfuge, Destin et Magie (voir Effets Secondaires, p. 12).
5. Maintenant, le Doctorant ciblé joue autant de Cartes de Ruse qu'il le souhaite, à condition que les Effets utilisés soient précédés du symbole ⚡. La cible doit jouer une Carte à la fois, résolvant complètement l'Effet d'une carte avant de jouer la suivante. Il jouera ces Cartes pour tenter d'augmenter sa Valeur d'Alerte autant que possible (avec les Effets Secondaires des Cartes Subterfuge, Destin et Magie).
6. Lorsque l'adversaire ciblé déclare avoir joué toutes les Cartes qu'elle désirait jouer (ou s'il ne veut pas en jouer), c'est à vous de faire de même.
7. Répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que votre adversaire et vous-même déclariez ne plus vouloir jouer de Cartes de Ruse supplémentaires. Lors de ce test, seuls les deux Doctorants impliqués, et uniquement eux, peuvent jouer des Cartes de Ruse.

EXEMPLE : ETUDE



Sofia souhaite collecter un Cube d'Information dans la zone « I-3 ». Pour ce faire, elle doit tenter une Action d'Étude. Elle doit atteindre un indice de Discrétion de 4 ou plus, car cette Zone a une Valeur d'Alerte de 3 et la Carte d'Alerte affiche une pénalité de +1 concernant l'Étude (le dernier Étudiant Omega a été placé à côté de +1). Sofia pourrait collecter deux Cubes d'Information grâce à son intelligence de 2, mais la Valeur d'Alerte augmenterait de 1 et passerait à 5. Elle ne se sent pas si courageuse.



Zone Alert + Study Penalty

1. Sofia joue 3 Cartes de Ruse. Elle ajoute leurs Valeurs Bonus et déclare ainsi une Valeur de Discrétion de 4.



2. Un autre Doctorant joue un Effet Secondaire d'une Carte Subterfuge qui augmente la Valeur d'Alerte à 6.



3. Les autres Doctorants ne jouent pas de Cartes et maintenant Sofia a une dernière chance de réussir son Test de Discrétion, elle joue donc l'Effet Secondaire d'une Carte Sort : **Divination**, qui lui permet de piocher une Carte de Ruse du paquet et d'ajouter la Valeur Bonus à sa Valeur de Discrétion. Elle tire un 2, atteignant une Valeur de Discrétion de 6.



4. Son Test de Discrétion est un SUCCES, elle récupère donc le Cube d'Information **Civilisation** (le premier à gauche dans la Zone) et le place dans le premier emplacement disponible de la colonne des **Civilisations** sur son Plateau de Notes. Ce Cube recouvre désormais le numéro 0 de la colonne, Sofia gagne les points correspondant à la dernière valeur visible de la colonne, c'est à dire 2.

A ce Stade, deux choses peuvent se produire :

SUCCÈS ou ÉCHEC

SUCCÈS!

Votre Valeur de Discrétion est égale ou supérieure à la Valeur d'Alerte de votre adversaire !

Félicitations, vous avez volé l'Information à votre adversaire. Récupérez le Cube d'Informations que vous avez indiqué à l'étape 2 du Test de Discrétion et placez-le sur votre Plateau de Notes, dans l'emplacement disponible le plus bas de la colonne correspondant à sa couleur.

ÉCHEC!

Votre Valeur de Discrétion est inférieure à la Valeur d'Alerte de l'adversaire !

Ça s'est mal passé, votre adversaire a déjoué vos plans et ses Étudiants vous martèlent de coups. Recevez un **Jeton Sonné** (voir page 7) et vous devez immédiatement piocher un **Étudiant de l'Université** et le placer au Feu de Camp (en espérant qu'il ne s'agisse pas d'un Étudiant Omega, auquel cas, voir p. 8).

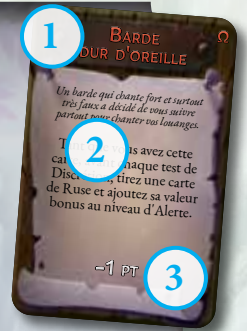


CARTES DE POISSE

Les Cartes de Poisse représentent des situations malheureuses que les Doctorants peuvent rencontrer. Habituellement, elles sont causées par un Étudiant Omega de l'Université. Une Carte de Poisse est composée de :

1. **Nom.**
2. **Effet** : Une pénalité qui affectera le Doctorant pour le restant de la partie, à moins que la Carte ne puisse être défaussée durant la Phase de Repos.
3. **Pénalité de score en fin de partie.**

Important : les Cartes de Poisse sont toujours piochées face cachée et sont révélées lors de la prochaine Phase de fin de tour du joueur actif.



3. PHASE DE FIN DE TOUR

Organisez vos Notes, faites le point sur vos Étudiants et inventez de nouvelles Ruses pour gêner vos adversaires !

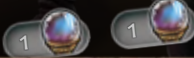
Votre tour se termine, mais avant de passer au joueur suivant, vous avez quelques papiers à remplir. N'oubliez pas que **personne ne peut jouer de Cartes de Ruse** à ce stade. Procédez en suivant ces étapes :

- Si vous n'utilisez pas la règle avancée des **Effets Principaux** (voir page 20), **piochez un Étudiant de l'Université** et placez-le au Feu de Camp (en espérant qu'il ne s'agisse pas d'un Étudiant Omega, auquel cas, voir p. 8).
- Chaque joueur qui a des Cartes face cachée les révèle une à la fois et applique leurs Effets.
- Piochez des Cartes de Ruse jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite de Main.
- Votre tour se termine.

VAURIEN

Lorsque vous ESPIONNEZ :

- Ne Sacrifiez pas d'Étudiant.
- Les Étudiants du Doctorant ciblé n'augmentent pas sa valeur d'Alerte.
- Après avoir calculé la valeur de Discrétion :



EXEMPLE : ESPIONNAGE

Sofia veut voler un Cube d'Information **Guerre** à Valerio. Pour ce faire, elle exécute une Action d'Espionnage. Elle doit donc atteindre une Valeur de Discrétion d'au moins **3**, car il s'agit de la Valeur en points du Cube d'Information **Guerre**. Sofia, grâce à sa compétence "Vaurien", peut ignorer tous les Étudiants de Valerio lors d'une Action d'Espionnage.

1. Sofia joue 2 Cartes de Ruse, et ajoute leurs Valeurs Bonus, atteignant ainsi une Valeur de Discrétion égale à 2.



2. Grâce à sa compétence "Vaurien", elle effectue une Divination 1 deux fois, piochant l'excellente Carte Destin avec une valeur bonus de 5 et une deuxième Carte de Ruse avec une Valeur Bonus de 1. Elle atteint une Valeur de Discrétion de **8**.



3. Valerio pourrait répondre en jouant lui-même une Carte de Ruse, mais face à un résultat aussi élevé, il décide de ne pas répliquer !

Étant donné que son Test de Discrétion est un succès, Sofia vole le Cube d'Information rouge qui se trouve au plus haut dans la colonne correspondante du Plateau de Notes de Valerio. Elle le place ensuite dans la première case disponible de la colonne **Guerre** de son Plateau de Notes. En recouvrant le chiffre 0 de la colonne avec le Cube, Sofia gagne les points correspondant à la dernière valeur visible dans la colonne, soit 3. En ajoutant ces points aux 2 fournis par le Cube d'Information **Civilisation** déjà présent sur son Plateau de Notes, elle atteint un total de 5 points.



FIN DE LA PARTIE

Nous sommes à court de temps! Le Donjon a été exploré, ses habitants scrutés et étudiés, le clan découvert et les thèses sont prêtes (plus ou moins). Le vainqueur sera bientôt désigné.

Attention : si vous utilisez la règle avancée de l'**Alerte Maximale**, utilisez les règles de Fin de partie à la p. 19.

Le jeu entre dans sa phase finale, ou se termine, en raison de l'un de ces trois événements:

- **La première Thèse est Soumise avec succès :** le jeu continue pour tous les Doctorants qui n'ont pas encore Soumis avec succès la Thèse. À chaque nouveau tour du joueur qui a soumis la thèse en premier, ce joueur prend un Étudiant Omega de la Réserve ou, s'il n'est pas disponible, le prend de l'Université. Le joueur place l'Étudiant Omega sur un emplacement vide de la Carte d'Alerte ; s'il n'y a pas d'emplacement libre sur la Carte d'Alerte, le dernier tour du jeu commence, puis, vous passez à la Phase de Score.
- **Un Étudiant Omega est tiré au sort et il n'y a plus de place libre pour le placer sur la Carte d'Alerte :** le jeu se termine au début du prochain tour du joueur actuel, puis, on passe à la Phase de Score.
- **Il n'y a plus de Cubes d'Information disponibles dans le donjon et aucune nouvelle Zone ne peut être placée :** le jeu se termine immédiatement et vous passez à la Phase de Score

Les Modificateurs des Cartes de Clan doivent être ajoutés ou soustraits pour chaque Cube d'Information individuel. Ensuite, les Modificateurs d'autres Cartes telles que Poisse ou Stagiaires ajoutés et / ou soustraits.



SCORE



Seuls les Doctorants qui ont Soumis avec Succès la Thèse participent au décompte final, les autres ont perdu quels que soient les points accumulés et ne concourent pas pour la victoire. Si personne n'a réussi à Soumettre la Thèse pendant le jeu, l'Université se montrera magnanime et tous les joueurs pourront participer au décompte.

Chaque joueur calcule les points obtenus comme suit :

- Ajoutez les points des **Cubes d'Information** sur votre Plateau de Notes ; le total obtenu à partir de chaque colonne est indiqué par le nombre visible au-dessus des Cubes placés à l'intérieur.
- Appliquez les Modificateurs indiqués par la **Carte de Clan** pour chaque Cube d'Information individuel en votre possession.
- Le premier Doctorant qui a Soumis la Thèse obtient **10 points bonus, le deuxième 7, le troisième 5 et le quatrième 3.**
- Ajoutez les bonus issus des **Cartes de Stagiaire** (uniquement si vous utilisez la règle avancée des **Effets Principaux**) et de toute autre source (comme dans les extensions du jeu).
- Soustrayez les pénalités des **Cartes de Poisse**.

Faites le classement et déclarez le vainqueur !

En cas d'égalité, suivez ces critères pour déterminer un gagnant parmi les ex-aequo (dans cet ordre) :

1. Celui qui a Soumis la Thèse en premier gagne.
2. Celui qui a le plus d'Étudiants gagne.
3. Le plus jeune joueur gagne.

STOP! Vous n'avez pas besoin d'en lire davantage pour votre première partie de *Dungeonology*. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le jeu, vous pourrez utiliser les Règles Avancées du chapitre suivant.

REGLES AVANCEES

Vous êtes revenu de vos premières expéditions en un seul morceau, et maintenant vous pensez qu'il est temps de relever un peu le niveau, hein ?

Super, si vous connaissez les règles de base du jeu, vous pouvez tester vos compétences d'explorateur de donjon en y ajoutant les quelques règles plus évoluées présentées dans ce chapitre.

Soyez prudent, cependant; si vous jouez à vos premières parties, n'utilisez pas ces règles, car les donjons deviendront des endroits autrement plus hostiles !

Dans ce chapitre, quatre règles avancées vous seront présentées pour rendre le jeu plus profond et plus complexe ; vous êtes libre de n'en utiliser qu'une, plusieurs ou même toutes. Il suffit simplement de les déclarer avant le début de la partie. Les règles avancées indiquées sont :

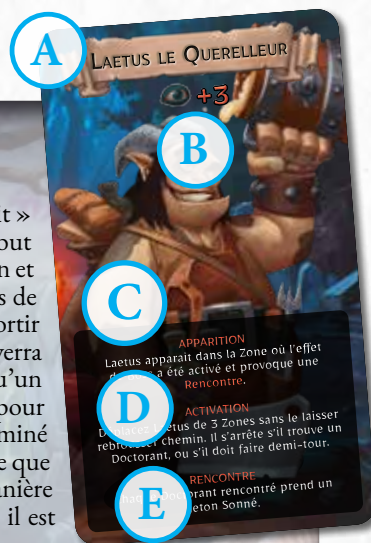
- **Boss** : aucun Donjon n'est digne de ce nom sans un Boss à y affronter. Le Boss apparaîtra au Début du Jeu pour traquer les Doctorants, essayant de les chasser de son domaine.
- **Zones Dangereuses** : chaque Zone du Donjon aura des Effets positifs et négatifs qui permettront aux Doctorants de les exploiter à leurs propres fins, et mettront les plus imprudents en danger. Passages secrets, pièges, téléporteurs et camps de fortune ne sont que quelques-unes des choses auxquelles les Doctorants seront confrontés au cours de leurs explorations.
- **Alerte Maximale** : les Étudiants Omega ne mettront pas simplement fin à la partie. Avec l'introduction des très dangereuses Carte de Panique, lorsque les habitants du Donjon seront Alertés, ils déclencheront des événements apocalyptiques qui procureront un final de toute beauté !
- **Effets Principaux** : tirez le meilleur parti des Cartes de Ruse en introduisant une multitude de nouveaux Effets dans le jeu. Chaque Effet Principal permettra aux Doctorants de réaliser des mouvements incroyables, capables de renverser n'importe quelle situation. Ces règles introduisent un aspect très technique au jeu, et ne sont donc recommandées que pour les joueurs expérimentés.



VISION DU BOSS ET ZONE DE DEPART

Vision du Boss : lorsqu'il est activé, le Boss ne « voit » pas les Doctorants dans la Zone où il se trouve au début de son activation; il ne les prend pas en considération et ne génère pas de Rencontre (voir ci-dessous). Si lors de son Activation, le déplacement du Boss l'amène à sortir puis à rentrer dans la Zone d'où il est parti, alors, il « verra » les Doctorants, générant une Rencontre. Lorsqu'un Boss doit se déplacer de manière **Aléatoire** (comme pour l'Activation de Laetus), et que le Doctorant déterminé par la Carte d'Aléatoire se trouve dans la même Zone que le Boss, ce dernier doit être déplacé, si possible, de manière à sortir puis rentrer de nouveau dans la Zone d'où il est parti, afin qu'il puisse « voir » le Doctorant.

Zone de départ : un Boss peut entrer dans la Zone de Départ, mais comme il s'agit d'une Zone sécurisée pour les Doctorants (voir page 6), les Rencontres ne sont pas générées et, comme d'habitude, les tirages Aléatoires (même si générés par la Carte de Boss) ne prennent pas ces Doctorants en compte.



BOSS

REGLE AVANCEE

En utilisant ces règles, un Boss, redoutable et dangereux, apparaîtra pour chasser les Doctorants hors de son Donjon (voir Mise en place du jeu, page 5, point G). Dans la boîte de jeu de base se trouve le Boss Laetus, et sa Carte de Boss montre ses profils « Querelleur » et « Ivre ». Dans les extensions du jeu, il existe de nombreux autres Boss qui peuvent être utilisés au cours d'une partie de Dungeonology.

EFFET DE ZONE : BOSS



Cet Effet est activé lorsqu'un Doctorant entre pour la première fois dans une Zone qui comprend l'icône Effet Boss. **Durant un même tour, l'Effet Boss ne peut être activé qu'une seule fois.** N'oubliez pas que les Effets de Zone doivent toujours être activés en commençant par le plus à gauche et en continuant vers la droite; l'Effet Boss est toujours l'Effet situé le plus à droite et donc celui qui sera toujours activé en dernier dans les Zones où il se trouve. Lorsque l'Effet Boss est activé, le jeu s'arrête momentanément et l'une des options suivantes doit être résolue :



- **Si la figurine de Boss n'est pas encore dans le Donjon** : résolvez l'Effet « Recherche » (C) indiqué sur la Carte de Boss.
- **Si la figurine de Boss est déjà dans le Donjon** : résolvez l'Effet « Activation » (D) indiqué sur la Carte de Boss.

LE BOSS



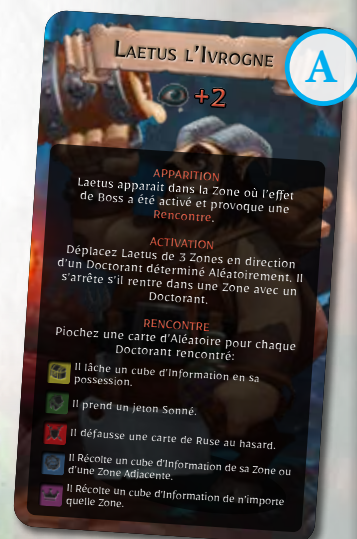
Chaque Carte de Boss contient les informations suivantes :

- Nom et profils du Boss** : la Carte de Boss comprend deux profils ; vous pouvez choisir ou déterminer au hasard lequel utiliser pour la partie (voir Configuration du jeu).
- Modificateur d'Alerte** : la présence d'un Boss augmente la Valeur d'Alerte de la Zone qu'il occupe du nombre indiqué.
- Apparition/Recherche** : cet Effet permet au Boss d'apparaître dans le Donjon (voir ci-dessus).
- Activation** : cet Effet permet au Boss d'interagir avec les Doctorants et le Donjon (voir encadré Vision du Boss et Zone de Départ).
- Rencontre** : lorsque le Boss entre dans une Zone contenant un ou plusieurs Doctorants, cet Effet est activé pour chaque Doctorant présent (dans l'ordre du tour). Attention : cela n'arrive pas si, à l'inverse, un Doctorant entre dans la Zone où se trouve le Boss.

Mouvement du Boss

Lorsqu'un Doctorant doit déplacer un Boss, il doit suivre ces directives :

- Si le Boss doit faire un choix non déterminé par sa Carte ou par les règles, le joueur qui l'active choisira à sa place.
- Un Boss ne révèle pas de nouvelles Zones en se déplaçant, sauf indication contraire sur sa Carte. Il ne se déplace que dans les Zones déjà placées.
- Dans la mesure du possible, le Boss se déplace toujours de manière à générer un maximum d'interactions avec le jeu et les Doctorants.
- Si vous utilisez la règle avancée **Zones Dangereuses**, le Boss peut utiliser l'Effet **Passage Secret** pour se déplacer plus facilement vers ses cibles.
- Un Boss ignore toujours les Portes.



ZONE DANGEREUSE

REGLE AVANCEE

En utilisant ces règles, les Zones qui comprennent un ou plusieurs Effets de Zone changeront radicalement la façon dont les Doctorants exploreront le donjon. Avant d'entrer dans une Zone, un Doctorant doit évaluer les Effets positifs et négatifs qu'elle contient et décider s'il est judicieux de continuer ou qu'il est préférable de changer de voie. De plus, chaque fois qu'un Doctorant place une nouvelle Zone, il est obligé d'y pénétrer (voir page 10), il devra faire un acte de foi en espérant ne pas avoir à subir d'Effets négatifs.

ZONE EFFECTS



Les icônes affichées en haut des Zones sont les Effets de Zone. Lorsqu'un Doctorant entre dans une Zone, il doit vérifier les Effets qu'elle contient et vérifier ceux qui doivent être activés, toujours en commençant par l'icône de gauche puis vers la droite. En fonction de la forme de leur icône, ces effets suivent différentes règles d'activation :

- **Effets Passifs** : les Effets représentés par une icône carrée sans flèche sur les bords sont des Effets Passifs. Ils sont activés dans des cas spécifiques indiqués dans leur description.
- **Effets d'Entrée** : les Effets représentés par une icône avec quatre flèches convergentes doivent être résolus lorsqu'un Doctorant entre dans cette Zone et doivent toujours être résolus dans l'ordre de gauche à droite. Font également partie de ces Effets l'Effet Escaliers, utilisé indépendamment de cette règle avancée (voir page 11), et l'Effet Boss, utilisé uniquement avec la règle avancée Boss (voir page 17).
- **Effets de Sortie** : les Effets représentés par une icône circulaire avec quatre flèches divergentes doivent être résolus lorsqu'un Doctorant quitte cette Zone ou lorsque cela lui permet de profiter d'un mouvement spécial en sortant.
- **Effet de Zone Action** : les Effets représentés par une icône circulaire sans flèche peuvent être activés en tant qu'Action lors de la Phase d'Action du Doctorant (voir page 13).
- **Effets Colorés** : les icônes d'Effets peuvent avoir une couleur en arrière-plan. Ces icônes affectent et/ou ne peuvent être activées que par les Doctorants qui ont au moins un Cube d'Information de la même couleur que l'icône sur leur Plateau de Notes.

EXEMPLE : ACTIVATION D'UNE ZONE D'EFFET

Sofia entre dans une zone contenant 3 Effets de Zone et doit les activer de gauche à droite.

- Le premier, avec quatre flèches rouges convergentes, est un **Effet d'Entrée**, qui est activé à chaque fois qu'un Doctorant entre dans la Zone. L'effet est **Embuscade 1** : Sofia met un de ses Étudiants dans la Réserve, si elle n'en a pas, elle Reçoit un Jeton Sonné.
- Après avoir résolu le premier Effet, Sofia vérifie le second ; **Danger 2**, un **Effet Passif** qui ne s'activera que dans certaines conditions, dans ce cas lorsqu'un Doctorant échoue à un Test de Discrétion dans cette Zone.
- Sofia passe ensuite au troisième Effet, un autre **Effet d'Entrée** ; il s'agit de l'Effet **Boss** ! Si la règle avancée Boss est utilisée dans le jeu, Sofia doit activer le redoutable Boss (voir page 17).



Chance N / Malchance N : un Doctorant qui réalise un test de Discrétion dans cette Zone, après avoir calculé sa valeur de Discrétion, doit effectuer une Divination N (voir p. 13) et :

- si le chiffre est **bleu**, ajouter la Valeur Bonus la plus élevée à sa Valeur de Discrétion ;
- si le chiffre est **rouge**, ajouter la Valeur Bonus la plus élevée à la valeur d'Alerte de la Zone.



Danger N : un Doctorant qui échoue à un test de Discrétion dans cette Zone doit tirer N Étudiants de l'Université (au lieu d'un seul).



Embuscade N : lorsqu'un Doctorant pénètre dans cette Zone, il doit Sacrifier N Étudiants.



Stop : lorsqu'un Doctorant entre dans cette Zone, il perd tous ses points de Vitesse. Le Doctorant peut obtenir de nouveaux points de Vitesse en utilisant les Effets Secondaires des Cartes de Ruse Exploration (voir page 12).



Péage N : le Doctorant qui entre dans cette Zone doit déposer N Cubes d'Information de son choix, en les déplaçant du Plateau de Notes vers les emplacements vides les plus à gauche de la Zone (sans tenir compte de la couleur de ces emplacements). S'il n'y a pas assez d'emplacements vides dans la Zone, placez-les dans une Zone Adjacente et Liée ; si cela n'est pas possible, remettez-les en Réserve.



Escaliers : Voir page 11.



Boss : Voir page 17.



Bivouac - ACTION : Effectuez ces étapes dans l'ordre :

- Défaussez tous vos Jetons Sonnés.
- Défaussez une de vos Cartes de Poisse.
- Si vous avez moins d'Étudiants que votre valeur initiale d'Étudiant, prenez-les de la Réserve (si disponible) jusqu'à ce que vous en ayez un nombre équivalent à cette valeur.
- Défaussez n'importe quel nombre de Cartes de Ruse (facultatif).
- Piochez des Cartes de Ruse jusqu'à ce que vous ayez un nombre équivalent à la Valeur de votre Main.

Dans le Dungeon des Faunes, cet effet apparaît avec un fond jaune ou vert (voir Effets de Couleur).



Passage Secret : un Doctorant qui se trouve dans cette Zone peut dépenser un point de Vitesse pendant sa Phase de Mouvement pour se déplacer vers une Zone révélée qui a un Passage Secret avec la même lettre.

ALERTE MAXIMALE

REGLE AVANCEE

En utilisant ces règles, une Carte de Panique sera intégrée à la partie (voir Mise en place du jeu, p. 5, point I), et changera radicalement les règles de fin de partie. Les derniers tours seront ainsi toujours différents d'une partie à l'autre et surtout beaucoup plus stressants !

SÉLECTION DE LA CARTE DE PANIQUE



Au cours de l'étape I de la mise en place du jeu, un joueur doit constituer un paquet de Cartes de Panique en suivant ces critères :

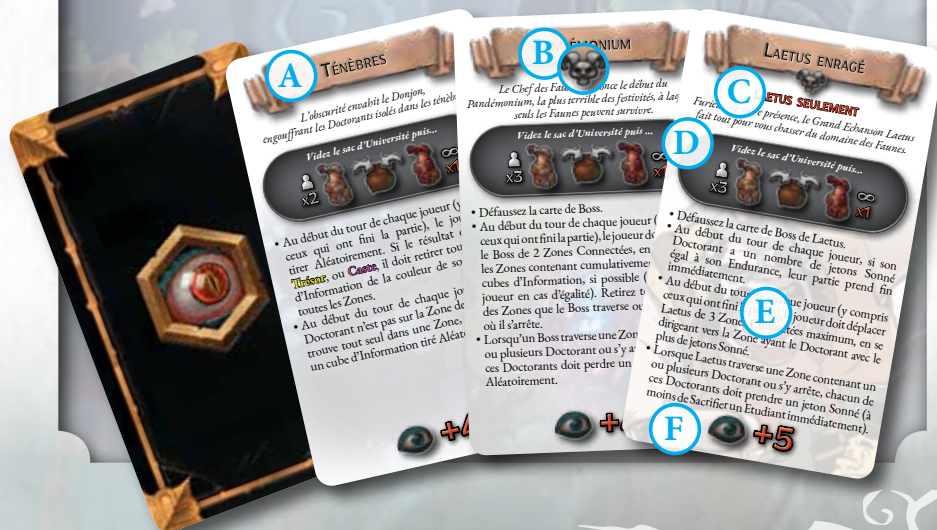
- Toutes les Cartes de Panique sans exigences de Donjon ou de Boss peuvent être insérées dans le paquet (telles que "Ténèbres" présentes dans la boîte de jeu de base).
- Les Cartes de Panique affichant la même icône que le Donjon (B) utilisé pour la partie peuvent être insérées dans le paquet (attention, certaines extensions vous obligent à n'inclure QUE ces cartes dans le paquet).
- Si vous utilisez la règle avancée **Boss**, les Cartes de Panique qui indiquent le nom du Boss (C) comme condition requise peuvent être insérées dans le paquet (remarque, certaines extensions vous obligent à n'inclure QUE ces Cartes dans le paquet).

Une fois le paquet constitué, piochez une Carte de Panique sans la regarder, placez-la sous la Carte d'Alerte comme indiqué p. 5, et poursuivez la configuration du jeu.

CARTE DE PANIQUE

Une Carte de Panique contient ces informations :

- A. **Nom.**
- B. **Donjon Requis :** indique que la Carte ne peut être incluse dans le paquet de Panique que pour les parties où le Donjon avec le même symbole est utilisé.
- C. **Boss Requis :** indique que la Carte ne peut être incluse dans le Paquet de Panique que pour les parties où le Boss indiqué est utilisé.
- D. **Instructions pour remplir l'Université :** lorsque la Carte est révélée, ces instructions sont utilisées pour remplir le Sac d'Université.
- E. **Effets d'Alerte Maximale :** ces règles supplémentaires mettront des bâtons dans les roues des Doctorants qui se trouvent toujours dans le Donjon et déclencheront très rapidement la fin de partie..
- F. **Modificateur d'Alerte :** ce Modificateur est appliqué à la Valeur d'Alerte de toutes les Zones du Donjon.



ALERTE MAXIMALE



Ces règles remplacent celles du paragraphe « Fin de partie » (page 16).

L'Alerte Maximale est déclenché lorsque l'un des événements suivants se produit :

- La première Thèse est Soumise avec Succès.
- Un Étudiant Omega est tiré au sort et il n'y a plus de places libres pour lui sur la Carte d'Alerte.

Lorsque l'un de ces deux événements se produit, procédez comme suit :

- Retirez la Carte d'Alerte du jeu, mettez tous les Étudiants Omega dans la Réserve.
- Révéler la Carte de Panique.
- Vider complètement l'Université en remettant tous les Étudiants dans la Réserve.
- Suivez les instructions pour remplir l'Université (D) décrites dans la Carte de Panique.
- Suivez point par point les nouvelles règles rapportées par la Carte de Panique (E). Elles affecteront la partie jusqu'à ce qu'elle se termine. Si l'une des règles de la Carte demande aux joueurs de faire quelque chose au début de son tour, les joueurs des Doctorants qui ont déjà Soumis leur Thèse doivent le faire également.

Les règles supplémentaires suivantes entrent en vigueur pendant l'Alerte Maximale, quelle que soit la Carte de Panique révélée :

- **Exploration uniquement :** il n'est plus possible de choisir les Activités « Soumettre la Thèse » et « Repos ». Seule l'Activité « Exploration » reste disponible.
- **Étourdissement :** les Jetons Sonné ne peuvent plus être défaussés pour quelque raison que ce soit. Un Doctorant qui a autant de Jetons Sonné que sa Valeur d'Endurance devra toujours jouer l'Action « Exploration » pendant son tour.
- **Omega Infini :** le signe de l'infini au-dessus de l'Étudiant Omega au point D de la Carte de Panique indique que lorsque l'Étudiant Omega est tiré de l'Université, celui qui l'a pioché tire une Carte de Poisse (en suivant les règles normales, voir page 15) puis remet l'Étudiant Omega dans l'Université.
- **Aucune Zone :** il n'est plus possible de placer de nouvelles Zones.
- **Pas de Cubes d'Information :** il n'est plus possible de placer de nouveaux Cubes d'Information dans les Zones depuis la Réserve.
- **Thèse forcée :** si un Doctorant termine son tour dans la Zone de Départ, il effectue immédiatement l'Activité « Soumettre la Thèse ». Quel que soit son résultat, sa partie se termine et le Doctorant est retiré du jeu.

La partie se termine si...

Lorsque l'un de ces événements se produit, la partie se termine immédiatement et vous passez à la Phase de Score (p. 16) :

- Il n'y a plus de Cubes d'Information disponibles dans le Donjon.
- L'Étudiant Omega est tiré de l'Université et le Sac se retrouve complètement vide avant de devoir y remettre l'Étudiant.
- Tous les Doctorants qui sont encore dans le Donjon ne peuvent plus jouer.
- Tous les Doctorants ont Soumis la Thèse.

EFFETS PRINCIPAUX

REGLE AVANCEE

Les Effets Principaux des Cartes de Ruse permettent aux Doctorants qui les utilisent à bon escient de réaliser l'impensable. Ces Effets sont représentés par des textes affichés au centre de chaque Carte de Ruse, et ils apportent au jeu un niveau tactique et une complexité recommandé pour les joueurs expérimentés.

En utilisant cette règle avancée, il est conseillé d'utiliser le **niveau de jeu Étudiant** (voir page 8).

JOUER UN EFFET PRINCIPAL



En utilisant cette règle, les Effets Principaux des Cartes de Ruse deviennent disponibles, qui peuvent être utilisés à la place de l'Effet Secondaire ou de la Valeur Bonus. Lors de l'utilisation de cette règle, il faut garder à l'esprit les points suivants :

- Il n'y a pas de limite aux Effets des Cartes qu'un joueur peut utiliser pendant son tour (ou celui des autres si les Effets sont Instantanés, voir ci-dessous), tant qu'il peut couvrir les Coûts (D) des Effets et respecter leurs Timings (B).
- Une fois que l'Effet Principal d'une Carte a été joué, il n'est pas possible de jouer de nouvelles Cartes de Ruse ou d'activer des compétences de Doctorant tant que l'Effet joué n'est pas complètement résolu. La seule exception à cette règle sont les effets avec un timing de Réaction (voir ci-dessous).
- Une Carte de Ruse ne peut être utilisée que pour un de ses Effets (Valeur Bonus, Effet Principal ou Effet Secondaire), puis, elle est défaussée.
- Lors d'un Test de Discretion, il est possible d'utiliser les Effets Principaux de vos Cartes, en respectant les règles qui indiquent à quel moment vous êtes autorisé à jouer ces Cartes (voir page 13).
- Si deux joueurs veulent jouer une Carte de Ruse en même temps, le joueur actif a la priorité, puis les autres dans l'ordre du tour en commençant par lui. Pour plus d'informations sur la priorité, voir l'encadré.

Pour utiliser un effet principal, vous devez suivre ces étapes :

1. Vérifiez si l'Effet est une ACTION (F).
2. Vérifiez le Timing de l'Effet (B).
3. Déclarez l'Effet.
4. Payez le coût de l'Effet (D).
5. Résolez l'Effet Principal (E).

1. Vérifier si l'Effet est une Action

Si le texte de l'Effet (E) est précédé du mot ACTION (F), l'effet ne peut être joué que lors de la Phase d'Action du joueur et constituera son Action pour ce tour. Cet Effet remplacera donc toute Action d'Étude ou d'Espionnage. Vous ne pouvez jouer qu'un seul Effet Principal avec le mot Action pendant votre tour, sauf dans de rares cas comme la version Furieuse de Sofia.



EFFET PRINCIPAL

Un Effet Principal est composé de ces éléments :

- A. **Nom de l'Effet.**
- B. **Timing** : indique si l'effet ne peut être joué que pendant son propre tour, pendant celui des adversaires, ou uniquement en réponse à un autre Effet Principal.
- C. **Texte d'immersion.**
- D. **Coût** : ce coût doit être payé pour activer l'Effet, et obligatoirement avant qu'il ne soit activé.
- E. **Effet** : Effet produit par la carte.
- F. **Action** : cet Effet nécessite d'utiliser son Action pour être utilisé.
- G. **Coût supplémentaire ou autre** : à payer après la résolution des autres Effets.

2. Vérifier le Timing de l'Effet

Le Timing vous donne une indication sur le moment où vous pourrez jouer l'Effet. Il y en a trois :

- **Standard** : un Effet qui n'affiche pas d'icônes de Timing peut être joué pendant la Phase de Mouvement et la Phase d'Action de votre tour.
- **Instantané** : peut être joué pendant la Phase de Mouvement et la Phase d'Action de votre tour ou pendant le tour de vos adversaires.
- **Réaction** : elle peut être jouée à tout moment, mais uniquement en réponse à un Effet qui vient d'être déclaré (point 3) par un adversaire. L'Effet de Réaction se produit avant l'effet déclaré, généralement en l'annulant. Un adversaire n'aura donc pas à payer le coût de l'Effet (point 4) si celui-ci est annulé. Il est possible d'utiliser une Réaction en réponse à une autre Réaction.

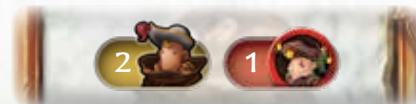
Lorsqu'un joueur souhaite jouer un Effet Principal, s'il respecte les limitations de Timing, il peut le déclarer en passant à l'étape 3.

3. Déclarez l'Effet

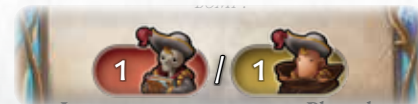
Le joueur qui joue l'Effet place la Carte sur la table pour que tout le monde puisse la voir. Si aucun adversaire ne déclare vouloir jouer de Réaction, le joueur peut passer à l'étape 4 directement.

4. Payer le coût de l'effet

Si l'Effet nécessite un Coût, celui-ci doit être payé avant de pouvoir être résolu. Le coût est indiqué par des icônes de différentes sortes (voir page 12). S'il y a plusieurs icônes dans le coût, tous les coûts indiqués doivent être payés. Si, par contre, le Coût indique différentes icônes séparées par le symbole /, vous pouvez choisir le Coûts que vous souhaitez payer. Une fois le coût payé, l'Effet est résolu au point 5. Si pour une raison quelconque le coût ne peut pas être payé, la Carte de Ruse est défaussée sans en appliquer l'Effet.



Piochez 2 Étudiants de l'université, placez-les au Feu de Camp **ET** recevez un Jeton Sonné.



Sacrifiez votre Étudiants en le plaçant dans la Réserve **OU** piochez un Étudiants de l'Université et placez-le au Feu de Camp.

5. Résoudre l'Effet

Le texte de l'Effet Principal donne toutes les informations nécessaires pour le résoudre. Ceux-ci doivent être lus et exécutés de la Gauche vers la Droite et de Haut en Bas. Certains Effets peuvent contenir des coûts supplémentaires ou des icônes d'Effets (G) expliqués à la p. 12.

PRIORITE

Lorsque vous avez des doutes sur qui a le droit d'utiliser en premier une Carte de Ruse ou une compétence de Doctorant, surtout si deux joueurs déclarent simultanément qu'ils veulent le faire, il est bon de suivre la règle de Priorité expliquée ci-dessous.

Lors d'un Test de Discrétion : utilisez les règles décrites p. 13 et 14 pour vérifier qui a le droit de jouer des Cartes de Ruse.

En dehors d'un Test de Discrétion : le joueur actif a toujours la Priorité et peut décider de jouer en premier des Cartes de Ruse ou des Compétences. Il a la possibilité de jouer 1 Carte de Ruse (si possible) ou d'activer 1 Compétence. Une fois que le joueur actif a fait son choix (ou a déclaré qu'il ne souhaitait pas en jouer), le joueur suivant dans l'ordre du tour (celui à sa gauche) obtient la priorité et peut jouer 1 Carte de Ruse ou activer une Compétence (avec Timing Instantané 🚀), puis c'est au joueur suivant dans l'ordre du tour. Ce cycle se poursuit jusqu'à ce que plus aucun joueur ne veuille jouer de Cartes. L'Effet de chaque Carte ou Capacité individuelle doit être résolu avant qu'une nouvelle Carte ou Capacité puisse être jouée.

Les Effets avec le Timing Réaction ⚡ sont au-dessus des règles de Priorité, et peuvent être joués à tout moment, affectant généralement la dernière Carte de Ruse jouée et dont les Effets n'ont pas encore été résolus (voir page 12).

Note de l'Auteur : la Priorité est une règle pour les joueurs expérimentés. Pour déterminer facilement si un joueur est autorisé à jouer une Carte de Ruse ou activer une Compétence, il suffit que les joueurs qui ne sont pas encore impliqués demandent au joueur actif, mais aussi à tous ceux qui se trouvent à droite du joueur concerné, s'il peut jouer sa Carte de Ruse ou activer sa Compétence. Le joueur actif et tous les joueurs qui se trouvent à sa gauche décideront s'ils le laisse faire ou bien s'ils joueront une Carte de Ruse ou activeront une Compétence avant lui.

CARTES DE STAGIAIRES

Les Cartes de Stagiaires représentent des versions améliorées des Étudiants. Certaines Cartes de Ruse permettent aux Doctorants d'obtenir un Stagiaire. Lorsqu'un Doctorant joue l'une de ces Cartes, il obtient la Carte de Stagiaire correspondante. Une Carte de Stagiaire est constituée de:

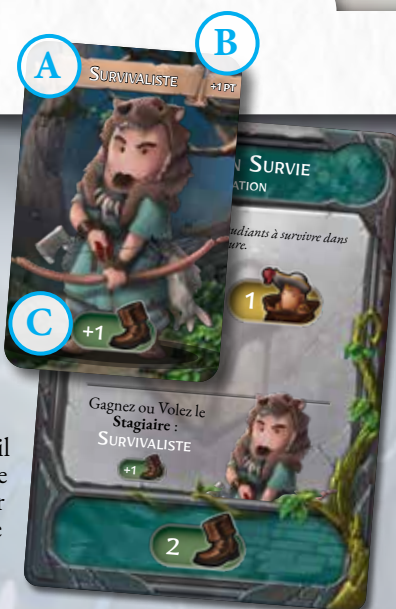
- Un nom.
- Points bonus en fin de partie (PT).
- Effet.

Lorsqu'un Doctorant acquiert une Carte de Stagiaire, il la garde à côté de son Plateau de Notes. Tant qu'il en est le propriétaire, le joueur bénéficie des avantages indiqués par l'Effet, ainsi que des points bonus en fin de partie (Inutile pour Soumettre la Thèse, voir page 9).

Les Doctorants doivent cependant faire attention à la fidélité de leurs Stagiaires !

En effet, il n'y a qu'un seul exemplaire par Carte de Stagiaire.

Le premier Doctorant à jouer la Carte de Ruse correspondante obtiendra le Stagiaire comme décrit ci-dessus. Par contre, si pendant le jeu d'autres Doctorants jouent la même Carte de Ruse, ils voleront la Carte de Stagiaire à son propriétaire actuel.



CUBES D'INFORMATIONS PROTÉGÉS



Les Boucliers colorés sur certaines Cartes de Stagiaires indiquent que les Cubes d'Information de cette couleur en possession du Doctorant sont protégés. Lorsqu'un Cube d'Information protégé est la cible d'un Effet destiné à le faire perdre à son possesseur (voir Perdre), le Doctorant peut décider de ne pas le perdre. Cette protection ne peut pas être utilisée pour inverser un Effet qui obligerait un Doctorant à remettre un Cube à l'un de ses adversaires.



JETONS EFFETS DE ZONE

Au moyen de certaines Cartes de Ruse, il sera possible de placer dans les Zones de Donjon des Jetons qui ajouteront de nouveaux Effets de Zone.

Comme pour l'Effet Escaliers, les Effets de Zone représentés par ces Jetons devront être pris en compte même si la règle avancée Zones Dangereuses n'est pas utilisée. Le fonctionnement habituel des Effets de Zone restera identique en ce qui concerne la gestion de ces Jetons (page 18).



Jeton de Passage Secret : ce Jeton ajoute l'Effet de Zone du *Passage Secret X* à la Zone pour le reste de la partie (voir page 12).



Jeton de Téléporteur : ce Jeton ajoute l'Effet de Zone du *Téléporteur* à la Zone pour le reste de la partie.

Téléporteur - ACTION : le Doctorant se déplace vers n'importe quelle Zone du Donjon déjà placée. Le Doctorant doit avoir au moins un Cube d'Information Culte pour pouvoir utiliser cet Effet.



Jeton de Piège : ce Jeton ajoute un Effet caché à la Zone. Il est toujours placé du côté Recto (celui affichant l'icône de Piège) et à gauche de tous les autres Effets de Zone (il sera toujours le premier à être activé).

Le premier Doctorant à entrer dans une Zone qui contient un tel Jeton doit le retourner, subir les Effets indiqués, puis le remettre en Réserve. Les Effets de Zone cachés sous ce Jeton peuvent être « Embuscade », « Stop » et « Péage » (voir page 12).



CROSSOVER

Grâce à la campagne Kickstarter *Dungeonology: l'Expédition*, des éléments de jeu supplémentaires ont été produits pour les jeux *Sine Tempore* et *Black Rose Wars*. Cette page contient les règles d'utilisation de ces éléments pour leurs jeux respectifs

SINE TEMPORE

Crono's Crown

Ce nouvel équipement pour *Sine Tempore* permettra aux Psioniques du Genesis de manipuler le temps lui-même. Cette Carte d'équipement s'ajoute à celles disponibles parmi les équipements à fabriquer par les joueurs. Les matériaux nécessaires à la création de la couronne de Crono sont indiqués au dos de la Carte.



Yocca

Yocca rejoint les Familiers qui peuvent être utilisés comme compagnons par l'équipage du Genesis.

Les règles liés aux Familiers de *Sine Tempore* peuvent être téléchargées sur le site Ludusmagnusstudio.com, ou en utilisant le QR-Code ci-dessous.



Basilic

Le sort oublié « Pétrifier » est ajouté au deck de Sorts oubliés. L'un de ses Effets vous permet d'invoquer le Basilic en tant qu'Evocation sous votre contrôle ; ses statistiques sont indiquées sur sa Carte d'Evocation. Utilisez la Figurine Basilic fournie avec cette boîte pour le représenter dans la Loge.



Doctorant Andromeda

La Carte d'Evocation de Doctorant Andromeda vous permet d'invoquer une version alternative de l'Evocation d'Andromeda. Lorsqu'un mage invoque Andromeda, il peut choisir d'invoquer Doctorant Andromeda à la place, dont les statistiques sont répertoriées sur sa Carte d'Evocation. Il ne peut y avoir qu'un seul Doctorant

Andromeda dans la Loge. Utilisez la Figurine Doctorant Andromeda fournie avec cette boîte pour la représenter dans la Loge.



Nina la Manticore

Nina la Manticore est un puissant animal de compagnie invoqué par les mages. Les règles des Familiers de *Black Rose Wars* peuvent être téléchargées sur le site Ludusmagnusstudio.com, ou en utilisant le QR-Code affiché sur cette page.

Pour utiliser la Manticore dans une partie de *Black Rose Wars*, il vous faut la figurine Manticore, sa Carte de Familier (A) et le Jeton d'Activation du Familier (B), les sept figurines Oeuf, un Cube blanc et six Cubes noirs fournis avec cette boîte (voir page 24). Utilisez les règles suivantes pour l'inclure dans une partie.

Mise en place : une fois la mise en place du jeu terminée, et avant de commencer la partie, le joueur avec la Couronne prépare les 7 Œufs en y insérant 1 Cube blanc et 6 Cubes noirs. Une fois prêt, mélangez les Œufs, puis choisissez deux couleurs de Salles. Placez six Œufs dans les Salles correspondantes à ces couleurs (un par pièce) et placez le dernier dans la Salle de la Rose Noire.

Invocation de la Manticore : contrairement aux autres familiers, la Manticore n'est pas invoquée depuis sa Salle, mais via les Œufs disséminés dans la Loge. Lorsqu'un Mage active une Salle contenant un Œuf, il peut, au lieu d'activer la Salle, ouvrir l'Œuf. S'il trouve un Cube noir, il obtient 1 PP et défausse l'Œuf. S'il trouve le Cube Blanc, il obtient la Manticore et défausse l'Œuf ; lorsque cela se produit, suivez les instructions décrites dans les règles des Familiers de *Black Rose Wars*. Si la Manticore est vaincu, le joueur avec la Couronne retire tous les Œufs de la Loge et effectue une nouvelle Mise en Place (voir ci-dessus).



ROCCA CIVETTA

CONTENU

NOUVEAUX COMPOSANTS	24
JETONS ETOILE	25
NOUVEAUX DOCTORANTS	25
NOUVELLES CARTES DE CLAN	25
NOUVEAUX BOSS	25
CARTES D'ALCHIMIE	26
CARTES DE SPECIALISTES	26
CARTES DE SPRIGGANS	26
2 types de Cartes de Ruse ajoutés	26
NOUVELLES ZONES	27
Zones de niveau IV	27
Zones Spéciales	27
Nouveaux Effets de Zone	27
FAMILIERS	27
CARTES DE RECHERCHE	27
CONFRERIES D'ETUDIANTS	28
Fausse Information	28
Information Universelle	28
OMEGA CONTRE TOUS	29
BIG BOSS	29
MODE SOLO	30
Modification des Règles	30
Gestion d'Omega	30
Phase d'Omega	31
CAMPAGNE	32
Mise en place	32
La Campagne	32
Point d'Assistance	32
Fin du Scénario	32
Fin de la Campagne	32
Fiches de campagne	33
Scénarios	34
RESUME	38



L'Université a décidé d'ouvrir les portes de son illustre bibliothèque pour partager ses innombrables connaissances. Rejoignez l'une des Confréries Étudiantes et leurs charismatiques leaders, et vous pourrez vous consacrer à l'étude de vos matières préférées en toute sérénité. Explorez les environs en étudiant la faune, pénétrez dans les sous-sol peuplés d'étranges et abominables créatures. Peut-être serez-vous aussi de ces explorateurs suffisamment téméraires pour trouver l'entrée de ces mystérieuses grottes surnaturelles... Grottes dont même le plus expérimenté d'entre nous, le célèbre Enrico Giovanni, n'en est pas revenu. Les légendes de Bosco Beone disent que des entités divines d'un autre temps et d'une autre réalité vivent en ces lieux reculés. Serez-vous le seul à en révéler les secrets ?

Les règles pour utiliser le matériel supplémentaire de la boîte Rocca Civetta sont décrites dans les pages suivantes. Il permettra d'élargir le jeu en ajoutant de nombreux éléments et variantes à vos parties de Dungeonology.

Ces règles sont présentées dans des chapitres indépendants ; en fonction de la couleur de la banderole affichant le titre du chapitre, les règles peuvent être :

- **Standards** : règles pour les éléments qui peuvent être ajoutés à n'importe quelles parties de Dungeonology.
- **Avancées** : règles facultatives qui peuvent être utilisées pour rendre l'expérience de jeu plus profonde et compétitive.
- **Dépendantes** : règles facultatives dont l'utilisation vous oblige à utiliser certaines Règles Avancées (indiquées dans la description des règles correspondantes) pendant le jeu.

STANDARDS

AVANCÉES

DÉPENDANTES

Dans la dernière partie du manuel, vous trouverez les règles pour jouer en mode Solo, dans lequel vous défiez le terrible Boss Omega. Vous y trouverez également un mode Campagne. Au travers de ses 12 scénarios, vous découvrirez les incroyables secrets de l'Université de Rocca Civetta et des personnages qui gravitent autour.

Les premiers scénarios du mode Campagne sont parfaits pour présenter le jeu à de nouveaux joueurs, en ne prenant en considération que les règles les plus élémentaires.

NOUVEAUX COMPOSANTS

1. Figurines de Doctorants (7)
2. Figurines de Boss (9)
3. Figurines d'Œufs (7)
4. Figurines de Tentacules (7)
5. Figurines de Familiers (2)
6. Figurines d'Étudiants Iota (6)
7. Figurines d'Étudiants Phi (3)
8. Figurines d'Étudiants Zeta (3)
9. Figurines d'Étudiants Lambda (3)
10. Cartes de Boss (12)
11. Cartes de Doctorants (7)
12. Zone de niveau IV (6)
13. Zone Trappe de la Crypte (1)
14. Zone Trappe des Catacombes (1)
15. Zone Camp Z (1)
16. Zone Terrier de Marconiglio (1)
17. Zone Bains Thermaux (1)
18. MegaZone Repaire de Cariddi (1)
19. Cartes de Clan (12)
20. Cartes de Ruse (46)
21. Cartes de Confréries Étudiantes (4)
22. Cartes de Spécialistes (10)
23. Cartes de Poisse (8)
24. Cartes de Familiers (2)
25. Cartes de Recherche (12)
26. Cartes de Zainetto (1)
27. Cartes de Panique (5)
28. Cartes d'Action Omega (21)
29. Cartes des Tomes des Secrets
30. Piège Idole (1)
31. Piège Pont (1)
32. Piège Pilier (1)
33. Piège Fosse aux Serpents (1)
34. Jeton du Fou (1)
35. Campus Hivernal (1)
36. Cube de Fausse Information (10)
37. Cube d'Information Universel (10)
38. Jeton d'Eau Chaude (15)
39. Jetons d'Étoile (48)
40. Carte de Résumé Téléchargeable
(scan QR-Code)





31



32



33



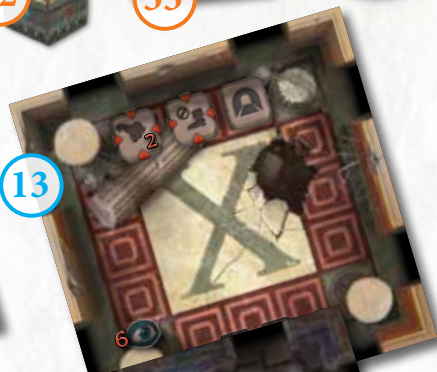
34



12



13



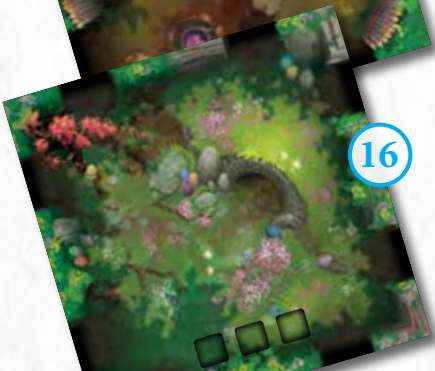
15



14



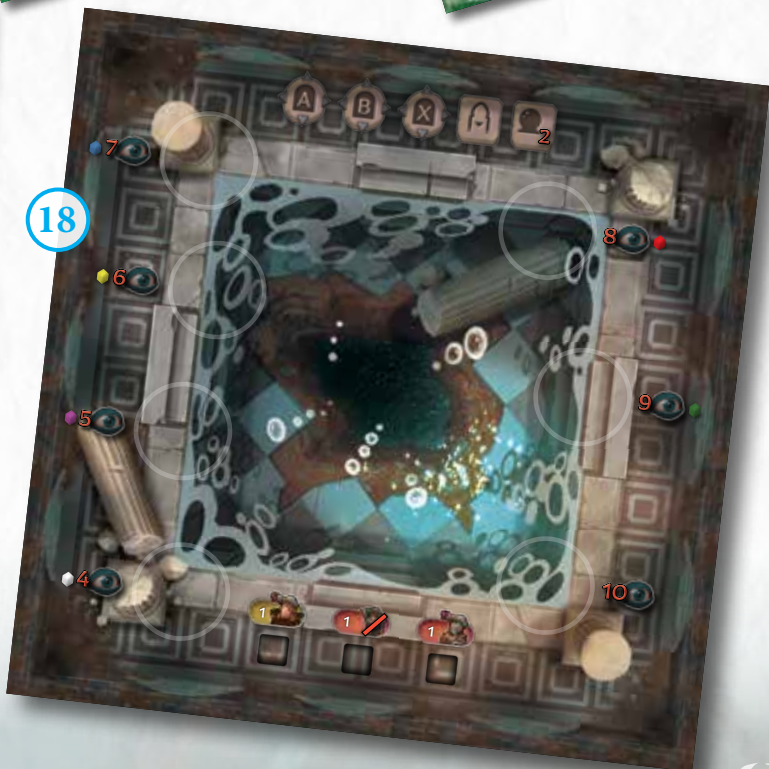
16



17



18



JETONS ETOILE



Ces Jetons représentent les Étoiles sur les Plateaux de Notes des Doctorants. Ils sont utilisés pour garder un suivi précis (type et nombre) des Étoiles en possession de chaque Doctorant et, par conséquent, de déterminer facilement les états Fuireux et les Doctorants qui ont le droit de Soumettre la Thèse.

Lorsqu'un Doctorant atteint une Étoile sur son Plateau de Notes, il prend un Jeton correspondant précisément à cette Étoile (argent ou or, avec la bordure de la couleur correspondante) et le place à la vue de tous devant son Plateau de Notes. Lorsqu'un Doctorant perd une Étoile, il défausse le Jeton correspondant.

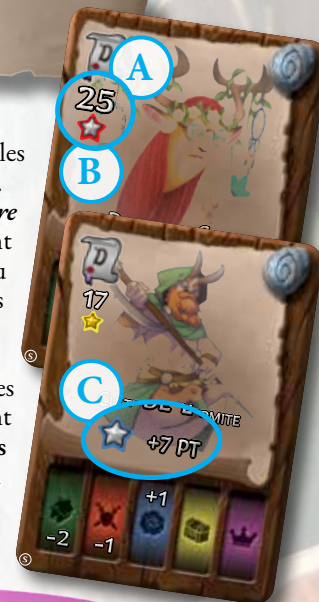
NOUVEAUX DOCTORANTS

Dans cette boîte, il y a beaucoup de nouveaux Doctorants de l'Université Rocca Civeta qui rejoindront les expéditions de Rebecca, Valerio, Sofia et Vincenzo.

Sara l'exploratrice, Caterina l'alchimiste, Claudio le chasseur, Andromède la gynoïde, Onamor le fossoyeur, Ingrid la Valkyrie et Enrico l'archéologue peuvent tous être choisis comme Doctorants par les joueurs lors de la mise en place du jeu. Ils apporteront de nouvelles compétences au jeu pour contrecarrer les plans de vos adversaires et pour que vous puissiez devenir le prochain référent en maître de Dungeonology.

NOUVELLES CARTES DE CLAN

Les Cartes de Clan incluses dans cette extension sont ajoutées à celles du jeu de base et utilisées pour toutes les parties de Dungeonology. Pour obtenir un Succès lorsque vous effectuez l'Activité *Soumettre la Thèse* avec l'une de ces nouvelles Cartes : en plus d'avoir atteint la valeur en points indiquée comme dans les règles standard du jeu (A), vous devez obligatoirement avoir rempli les conditions liées aux Étoiles (B) (faites bien attention, la bordure de l'Étoile qui peut être en argent ou en or fait aussi partie de la condition). Lors du Décompte de Fin de Partie, si le Doctorant a atteint toutes les Étoiles indiquées sous le nom de la Carte (présentes uniquement sur certaines d'entre elles), il obtient les points bonus indiqués (C). Ces points doivent être ajoutés lors du calcul du score de fin de partie et ne doivent pas être pris en considération pour atteindre la valeur indiquée au point A pour tenter de Soumettre la Thèse.



NOUVEAUX BOSS

REGLES DEPENDANTES

Cette boîte contient de nouveaux Boss prêts à tout pour gêner les Doctorants de Rocca Civetta. Pour les intégrer au jeu, vous devez utiliser la règle avancée **Boss**. Capagrezza, le Basilic, Le Seigneur des Ombres, Raganella, Jukas et Omega peuvent être choisis par les joueurs comme le Boss de la partie, ajoutant de nouvelles mécaniques au jeu. Beaucoup de ces Boss possèdent deux profils, un de chaque côté de leur Carte, et peuvent être utilisés dans l'une ou l'autre version, exactement comme pour Laetus dans la boîte de base du jeu.

CARTE D'ALCHIMIE

Les Cartes de Ruse Alchimie vous permettent de manipuler les éléments et de les transformer en changeant leur forme, permettant ainsi aux Doctorants à toujours avoir ce dont ils ont besoin.

Pour utiliser les Cartes d'Alchimie dans une partie, suivez au préalable ces étapes de mise en place :

- Ajoutez les 18 Cartes de Ruse Alchimie au paquet.
- Ajoutez 2 Cartes de Ruse Destin avec le numéro 4 (fournies avec cette extension) au paquet.
- Ajoutez 1 Carte de Ruse Destin avec le numéro 5 (fournie avec cette extension) au paquet.

CARTES DE SPECIALISTES

REGLES DEPENDANTES

Les Cartes de Ruse Spécialistes vous permettent de faire appel aux meilleurs Stagiaires de Rocca Civetta, comme le Chirurgien, l'omniscient Wikiantir ou le puissant Fou ! Pour utiliser ces Cartes de Stagiaires dans une partie, suivez au préalable ces étapes de mise en place :

- Ajoutez les 18 Cartes de Ruse Spécialistes au paquet.
- Ajoutez 2 Cartes de Ruse Destin avec le numéro 4 (fournies avec cette extension) au paquet.
- Ajoutez 1 Carte de Ruse Destin avec le numéro 5 (fournie avec cette extension) au paquet.
- La règle avancée des **Effets Principaux** doit être utilisée pendant la partie.

CARTES DE SPRIGGANS

REGLES DEPENDANTES

Le Spriggan, l'espiègle habitant des bois, peut aussi bien être le meilleur allié comme le pire cauchemar des Doctorants qui croiseront son chemin.

Pour utiliser les Cartes de Spriggans dans une partie, suivez au préalable ces étapes de mise en place :

- Ajoutez les 4 Cartes de Ruse Spriggans au paquet.
- La règle avancée des **Effets Principaux** doit être utilisée pendant la partie.

2 TYPES DE CARTES DE RUSE AJOUTES

Si au moins deux Types de Cartes de Ruse sont ajoutés au paquet au cours d'une même partie (Alchimistes et Spécialistes fournis avec cette extension, et/ou d'autres types fournis avec d'autres extensions du jeu), les Compétences de Doctorants qui vous obligent à défausser un certain Type de Carte de Ruse (comme la « Quête des arcanes » de Rebecca) fonctionnent également en défaussant les Cartes de Ruse Destin.



EFFETS SECONDAIRES

Alchimie 1: durant votre Phase de Mouvement ou Phase d'Action, défaussez 1 Carte de Ruse de votre Main, puis piochez 2 Cartes de Ruse du paquet.

Alchimie 2: durant votre Phase de Mouvement ou Phase d'Action, défaussez 2 Cartes de Ruse de votre Main, puis piochez 3 Cartes de Ruse du paquet.

Alchimie 3: durant votre Phase de Mouvement ou Phase d'Action, Piochez 2 Cartes de Ruse du paquet.



EFFETS SECONDAIRES

Spécialistes: Pendant votre Test de Discretion, ajoutez un bonus équivalent au nombre de Stagiaires que vous possédez à votre Valeur de Discretion.



La Carte de Ruse Spriggan ne contient qu'un seul Effet Principal : une valeur bonus de 8 que vous pouvez utiliser pour déclarer votre Valeur de Discretion.

Le Doctorant qui l'utilise prend la Carte de Stagiaire Spriggan du paquet de Cartes Stagiaires ou du Doctorant qui l'a en sa possession.

NOUVELLES ZONES

REGLES DEPENDANTES

Seuls les explorateurs les plus intrépides sauront trouver des passages pour atteindre les endroits les plus reculés... Dans ces lieux légendaires se trouvent des trésors et des secrets d'une valeur inestimable !

Zones de niveau IV

Pour utiliser les Zones de niveau IV, vous devrez également appliquer la règle avancée **Zones Dangereuses** au cours de votre partie.

Les Zones de niveau IV élargissent les Donjons en ajoutant un niveau supplémentaire à vos explorations. Ces Zones suivent les mêmes règles des Zones du jeu de base. Leur pile est mélangée et placée à côté des 3 autres pendant la mise en place. Elles peuvent être atteintes en révélant des Zones de niveau III qui contiennent l'Effet Escaliers.

Contrairement aux autres Zones, les Zones de niveau IV ne contiennent que des **Cubes de Fausse Information** (noirs) et des **Cubes d'Information Universel** (blancs, voir page 28).

Ces Zones sont bien protégées ! Leurs portes seront difficiles à ouvrir et les dangers qu'elles renferment n'en seront pas moins périlleux à affronter. Certaines d'entre elles contiennent de nouveaux Effets de Zone pour invoquer de puissants familiers tels que Yocca et La Manticore.

Zones spéciales

Les zones « Terrier de Marconiglio », « Crypte », « Catacombes » et « Repaire de Cariddi » sont liées à certains **Boss** fournis avec cette extension et entrent en jeu exclusivement en jouant une partie en mode Big Boss avec l'un d'entre eux (voir page 29). « Camp Z », en revanche, est exploité par Caterina. Ces Zones sont reconnaissables par la représentation de leur tête au dos de la Zone.

Nouveaux Effets de Zone



Adoption - ACTION :

s'il n'est pas déjà lié, vous pouvez adopter le Familier représenté par l'icône en payant le Coût nécessaire (voir paragraphe Familier).



Seau :

un Doctorant qui entre dans cette Zone peut défausser jusqu'à 2 Cartes de Ruse pour obtenir autant de Jetons Eau Chaude (si disponibles). Un Doctorant ne peut pas avoir plus de 2 Jetons Eau Chaude en sa possession.



Hécatombes :

Lorsqu'un Doctorant entre dans cette Zone, il sacrifie tous ses Étudiants.



Passage Obligatoire :

Une fois que cette Zone est liée à deux autres Zones, elle ne peut plus être liée à de nouvelles Zones en aucune façon.

Si le positionnement des Zones conduit à connecter d'autres Passages à cette Zone (en plus des deux premiers donc), des Jetons Mur doivent être placés dessus pour indiquer que le Passage est inutilisable.

FAMILIERS

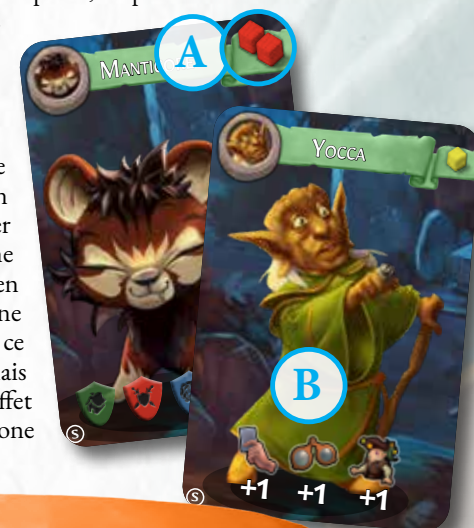
REGLE DEPENDANTE

Pour utiliser des Familiers, la règle avancée **Zones dangereuses** doit également être utilisée de même que les **Zones de niveau IV**.

Les Familiers sont de puissants alliés qui peuvent être adoptés par les Doctorants en payant leur coût d'adoption (A), ce qui les obligeront à remettre un certain nombre et type de Cubes d'Information en Réserve depuis leur Plateau de Notes.

Au début du jeu, les figurines et les Cartes de Familier sont placées dans la Réserve.

Lorsqu'un Doctorant utilise l'Effet de Zone Adoption, il prend la figurine du Familier correspondant et l'attache à sa propre figurine de Doctorant (peu importe où elle se trouve du moment qu'elle n'est pas liée à un autre Doctorant). Il prend également la Carte du Familier qui indique les Bonus accordés et qui resteront actifs tant que les Figurines restent liées (B). Lorsqu'un Doctorant qui possède un Familier effectue l'Activité Repos, il doit libérer son Familier et laisser la figurine dans la Zone où il se trouve. La Carte du Familier est placée en Réserve. On considère désormais que cette Zone contient l'Effet de Zone Adoption en lien avec ce Familier. Une fois libéré, le Familier peut désormais être adopté à la fois depuis la Zone contenant l'Effet Adoption correspondant mais aussi depuis la Zone dans laquelle se trouve sa figurine.



CARTES DE RECHERCHE

REGLE AVANCEE

Pour ses recherches toujours plus exigeantes, l'Université de Rocca Civetata a besoin d'informations spécifiques que vous seul pouvez acquérir au cours de vos investigations sur le terrain. Apportez votre aide à l'Université de Rocca Civetata ! Sur le Campus, vous trouverez les toutes nouvelles Cartes de Recherche!

Ces Cartes de Recherche amènent des missions à accomplir pendant la partie. Chaque quête accomplie par un Doctorant lui permet de gagner des points de victoire bonus à la fin de la partie. Pour utiliser les Cartes de Recherche, procédez comme suit :

- **Mise en place :** pendant la mise en place du jeu, piochez trois Cartes de Recherche et placez-les face visible près du campus, visibles de tous.
- **Accomplir une quête :** à tout moment pendant son tour, un Doctorant peut acquérir et conserver une Carte de Recherche pour laquelle il remplit toutes les conditions. Ne peut être effectué qu'une seule fois par tour
- **Nouvelle Recherche :** à chaque fois qu'une Carte de Recherche est terminée et que sa Carte est prise par un Doctorant, une nouvelle Carte de Recherche est piochée pour la remplacer et devient disponible pour être accomplie.
- **Fin de partie :** pendant le décompte, toutes les Cartes de Recherche complétées accordent à leur propriétaire les points de victoire indiqués.



CONGREGATIONS ETUDIANTES

REGLE AVANCEE

À l'Université de Rocca Civetta, Étudiants et Universitaires se réunissent en Congrégations Étudiantes spécialisées dans les domaines les plus divers. Chacune Représentée par une lettre Grecque, les congrégations défendent ardemment leurs couleurs. Les Étudiants qui les compose se rassemblent pour s'adonner à leur passion; toujours en quête d'excellence, ils visent à s'imposer dans leur domaine tels que le sport, la socialisation ou encore des sujets ésotériques et mystérieux comme l'astrologie.

Quatre nouvelles Congrégations Étudiantes sont introduites dans cette extension, rejoignant la vile Fraternité Omega présente dans le jeu de base.

- La **Phi**, mystérieux et vêtus de pourpre, ils se sont consacrés aux enseignements d'un mystérieux voyageur, à travers lequel ils ont développé des pouvoirs occultes.
- La **Zeta**, experts alchimistes vêtus de noir, ils sont capables de transformer la matière et l'énergie.
- La **Iota**, congrégation déchue dont les membres ont tous disparu au cours d'une expédition vers les Terres Arctiques il y a de nombreuses années. Vêtus de bleu Azur, ils sont désormais de retour avec la faculté de pouvoir manipuler les températures et de geler leurs adversaires !
- La **Lambda**, ces chasseurs vêtus de vert sont des experts en survie et se montreront des plus utiles pour les expéditions les plus extrêmes (ces Étudiants utilisent les règles des Pièges expliquées à la page 21).

Pour utiliser les Congrégations Étudiantes, vous devez d'abord décider lesquelles inclure dans le jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de Congrégations qui peuvent être utilisées en même temps. Attention, en fonction des Boss ou des Doctorants utilisés, certaines des Congrégations ne pourront pas être utilisées, les Cartes de Congrégation non utilisées seront rangées dans la boîte :


- **Freddo (Boss)** : s'il est le Boss de la partie, la Iota n'est pas disponible.
- **Jukas (Boss)** : s'il est le Boss de la partie, la Phi est utilisée pour la partie mais les trois Étudiants Phi ne sont pas intégrés dans l'Université lors de la mise en place du jeu (voir Carte de Boss Jukas).
- **Caterina (Doctorant)** : si elle participe à la partie, la Zeta n'est pas disponible.
- **Claudio (Doctorant)** : s'il participe à la partie, la Lambda n'est pas disponible.

Pour intégrer les Congrégations, procédez comme suit :

- Sélectionnez les Congrégations à utiliser parmi celles disponibles, prenez leurs Cartes de Congrégation Étudiantes et placez-les sur la table, visibles par tous les joueurs.
- Placez 3 Étudiants par Congrégation en réserve et laissez les autres dans la boîte.
- Lors de la mise en place du jeu, prenez un **Étudiants de chaque Congrégation** de la réserve et placez-les dans l'Université; ceux-ci remplacent un nombre équivalent d'Étudiants standards.

- Chaque fois que l'Université est réapprovisionnée avec les Étudiants indiqués sur la Carte d'Alerte, insérez en priorité un Étudiant de chaque Congrégation parmi celles présentes dans la Réserve, Toujours en remplaçant un nombre équivalent d'Étudiants standards. Si, pour une raison quelconque, il n'y en a pas assez pour remplir l'Université, complétez le remplissage avec des Étudiants standard.
- Lorsque plus d'un Étudiant doit être placé au Feu de Camp, le joueur actuel choisit l'ordre dans lequel il les place.
- Lorsque les Étudiants sont récupérés au Feu de Camp par un Doctorant, ils doivent les prendre en commençant par le **dernier disponible** (le plus éloigné de l'emplacement avec la flèche).
- Lorsqu'un Doctorant pioche un Étudiant appartenant à une Congrégation, il peut choisir de sacrifier un Étudiant standard en sa possession pour le conserver au lieu de le placer au Feu de Camp.

Chaque Étudiant appartenant à une Congrégation fonctionne exactement comme un Étudiant standard, ils possèdent simplement un ou plusieurs Effets supplémentaires. L'Effet d'un Étudiant peut être activé par un Doctorant qui le possède en suivant ce qui est indiqué sur sa Carte de Congrégation Étudiante (par exemple, sacrifiez un Étudiant Zeta pour défausser deux Jetons Sonné).

Les Effets des Étudiants peuvent être activés par un Doctorant à son tour ou, si le symbole  est présent dans sa description, pendant le tours de ses adversaires, en suivant les règles de Priorité comme s'il s'agissait des Effets d'une Carte de Ruse (voir p. 13)



FAUSSE INFORMATION

Les **Cubes Noirs** présentés dans cette extension sont un nouveau type d'Information : les **Fausse Informations**. Ces cubes sont utilisés par de nombreux éléments de cette boîte, tels que les Zones de niveau IV.

Un Cube de **Fausse Information** suit les règles du jeu de base en ce qui concerne la récupération par les Doctorants, mais une fois obtenu, au lieu d'être placé sur leur Plateau de Notes, il est placé en Réserve. En effet, un Cube de Fausse Information n'a aucune valeur, et sa présence dans une Zone a pour seul but d'entraver la collecte des Cubes qui se trouvent à sa droite. S'il n'y a pas assez de Cubes de Fausse Information en Réserve lorsqu'une Zone qui doit en contenir est placée, les emplacements de ces Cubes restent vides.

INFORMATION UNIVERSELLE

Les **Cubes Blancs** présentés dans cette extension sont un nouveau type d'Information : les **Informations Universelles**. Ces cubes sont utilisés par de nombreux éléments de cette boîte, tels que les Zones de niveau IV.

Un Cube d'**Information Universel** suit les règles du jeu de base en ce qui concerne la récupération par les Doctorants, mais une fois obtenu, il peut être placé sur son Plateau de Notes dans l'une des cinq colonnes. Un Cube d'Information Universel (et sa valeur en points) compte comme un Cube d'Information de la couleur correspondante à la colonne dans laquelle il se trouve tant qu'il est resté placé sur le Plateau de Notes. S'il n'y a pas assez de Cubes d'Information Universel en réserve lorsqu'une Zone qui doit en contenir est placée, les emplacements de ces Cubes restent vides.

OMEGA CONTRE TOUS

REGLE DEPENDANTE

Vous pouvez profiter du Deck Omega et des règles du Mode Solo (p. 30) pour inclure Omega et sa fourberie dans une partie classique de Dungeonology.

Pour y jouer dans les meilleures conditions, il est préférable d'utiliser les règles avancées suivantes : **Boss** et **Effets Principaux**. D'autres règles avancées peuvent être incluses dans le jeu pour modifier l'expérience de jeu à votre guise.

Pour jouer en mode Omega Contre Tous, terminez la configuration du jeu en y ajoutant les éléments suivants :

- Omega ne peut pas être choisi comme le Boss de la partie.
- Placez la **Figurine Omega** dans la Zone de Départ avec les Doctorants.
- Omega **ne compte PAS comme un Doctorant** lorsque l'Université est remplie pour la première fois et réapprovisionnée pendant la partie.
- Mélangez toutes les **Cartes Omega** pour créer le **paquet Omega**.
- Sélectionnez le bon **Tome des Secrets** en fonction du nombre de joueurs participants : **Omega VS 2** pour les parties à 2 joueurs, **Omega VS 3** pour les parties à 3 joueurs, **Omega VS 4** pour les parties à 4 joueurs. Gardez le Tome des secrets à portée de main.

Le jeu se déroule normalement à la différence près que chaque joueur, après avoir réalisé son Activité, effectue une Phase Oméga (voir page 31) avant la fin de son tour.

Toutes les règles concernant la gestion d'Omega et du paquet Omega sont expliquées dans le paragraphe du Mode Solo, avec les modifications suivantes :

- **Doctorant cible** : tout Effet des Cartes Oméga faisant référence à un Doctorant, cible toujours le Doctorant actif (celui qui effectue la Phase Oméga).
- **Rencontre et Étoile Noire** : l'Effet Rencontre (E) s'applique à chaque Doctorant rencontré par Omega. L'Effet Étoile Noire (F) s'applique individuellement à chaque Doctorant s'il possède plus d'Étoiles qu'Omega ne possède d'Étoiles Noires.
- **Étoile et Étoile double** : ces Effets (G-H) sont activés en fonction des Étoiles possédées par le Doctorant actuel.
- **Sabotage** : cet Effet (I) n'est effectué que pour bloquer les Actions d'Espionnage qui ciblent Oméga.

Fin du jeu : le jeu suit les règles normales (y compris la règle avancée d'**Alerte Maximum** si elle est utilisée), à moins qu'Oméga n'occupe tous les emplacements du Tome des Secrets avec les Cubes d'Information obtenus (voir ci-dessous).

Omega gagne si :

- Au début d'une Phase Oméga, tous les emplacements jusqu'au symbole OMEGA du Tome des Secrets sont occupés par des Cubes d'Information.
- Le jeu se termine et aucun Doctorant n'a Soumis la Thèse avec Succès.



BIG BOSS

REGLE DEPENDANTE

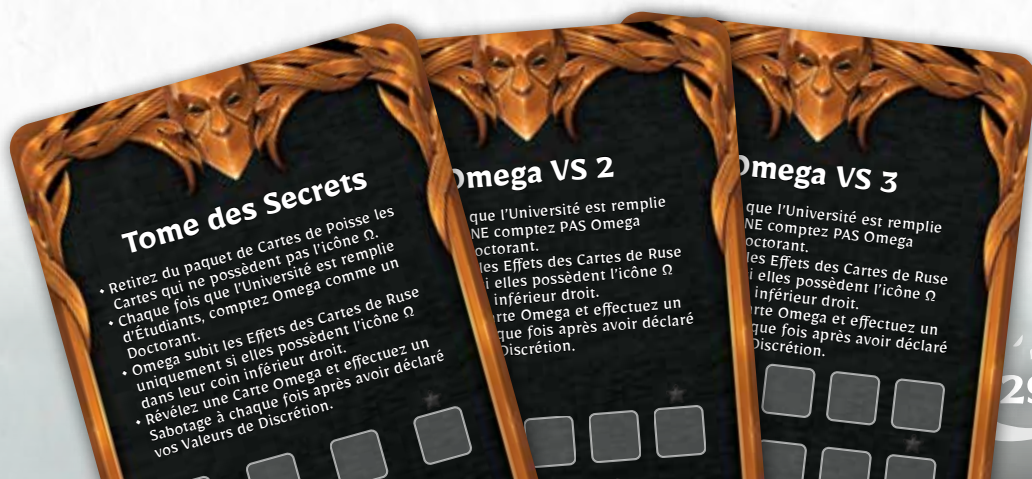
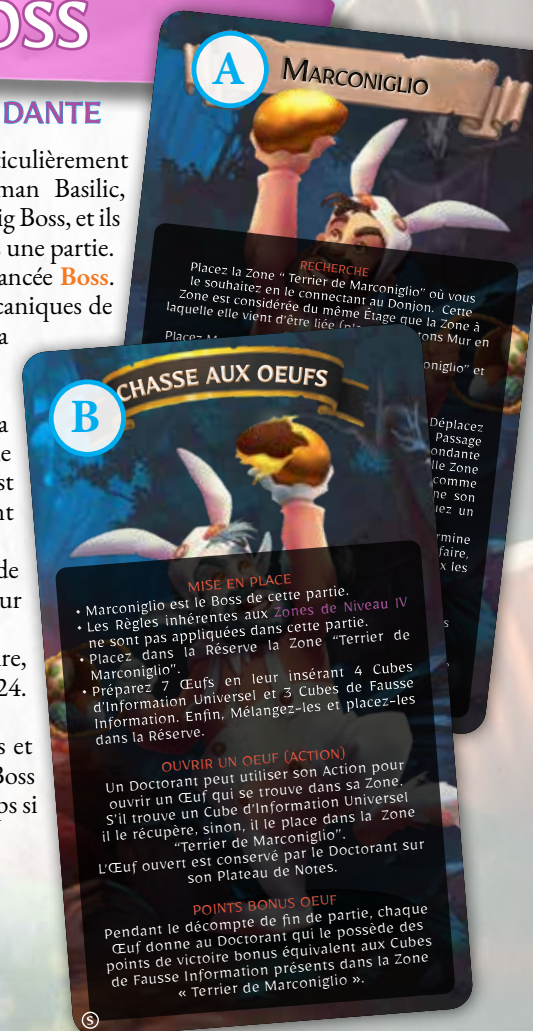
Certains des Boss de cette boîte sont particulièrement dangereux et difficiles à gérer. Freddo, Maman Basilic, Marconiglio, Enrico, Scilla et Cariddi sont des Big Boss, et ils suivent des règles spéciales pour être inclus dans une partie. Pour les intégrer, vous devez utiliser la règle avancée **Boss**. De plus et afin de tirer le meilleur parti des mécaniques de certains d'entre eux, il est préférable d'utiliser la règle avancée **Zones Dangereuses**.

Chaque Big Boss n'a qu'un seul profil (A) sur sa Carte de Boss et ne s'utilise que dans un mode de jeu spécifique décrit au dos de sa carte. Il est reconnaissable par sa banderole noire et or portant son nom (B).

Voici les règles du mode à utiliser tout au long de la partie, ainsi que les règles supplémentaires pour la mise en place.

Pour trouver tous les éléments de jeu nécessaire, veuillez vous référer à la liste des éléments en p. 24.

Scilla et Cariddi sont des Boss plus particuliers et puissants. Ils ont chacun leur propre Carte de Boss mais les deux doivent être utilisés en même temps si vous souhaitez les affronter.



SOLO

MODE

Le recteur vous a envoyé tout seul étudier un cachot qui ne semble pas très dangereux. Vous êtes parti plein d'espoir, certains de revenir la Thèse en poche. mais une fois arrivé sur place, un frisson vous parcourt l'échine.... les bannières de la Fraternité Omega planent parmi les tentes du Campus. Votre mission ne sera finalement pas si facile !

Les machinations de la Fraternité Omega sont représentées par le Paquet Omega, dont les Cartes décrivent les actions menées par le Boss Omega au cours de la partie. Omega collectera ou volera des Cubes d'Information en les plaçant sur son Tome des secrets ; plus il est rempli de Cubes, plus il devient puissant !

Pour jouer dans les meilleures conditions à une partie Solo, il est préférable d'utiliser les règles avancées suivantes : **Boss** et **Effets Principaux**. D'autres règles avancées peuvent être incluses dans le jeu pour modifier l'expérience de jeu à votre guise.

Pour jouer au Mode Solo, terminez la configuration du jeu en y ajoutant les éléments suivants :

- Placez la **Figurine Omega** dans la Zone de Départ avec votre Doctorant.
- Omega **compte comme un Doctorant**. 2 Doctorants sont donc toujours considérés dans la partie lorsque l'Université est remplie pour la première fois et réapprovisionnée au cours de la partie (il est recommandé de jouer au Niveau de Jeu : Étudiant).
- Mélangez toutes les **Cartes Omega** (D) pour créer le **paquet Omega**.
- Gardez le **Tome des secrets** (A) à portée de main.
- Retirez du jeu les **Cartes de Poisse** qui n'ont pas le symbole Omega Ω
- Le Joueur commence la partie en piochant des Cartes de Ruse équivalent à la valeur de sa Main (au lieu d'une).

Modifications des Règles

Des modifications substantielles des règles du jeu doivent être apportées au cours d'une partie en Solo :

Tour de jeu : le joueur effectue son tour de jeu normalement. Une fois son Activité terminée, et avant la fin de son tour, il doit effectuer une Phase Oméga (voir ci-dessous).

Soumettre la Thèse : pour effectuer cette Activité, vous devez avoir au moins deux Étoiles sur votre Plateau de Notes (selon les règles standard) et avoir au moins une Étoile de plus que le nombre d'Étoiles Noires (B) qu'Omega possède sur son Tome des Secrets.

Fin du jeu : le jeu suit les règles normales (y compris celles de la règle avancée d'Alerte Maximale si elle est utilisée), à moins qu'Oméga ne remplisse tous les emplacements du Tome des Secrets avec des Cubes d'Information (voir ci-dessous).

Le joueur ne gagne que s'il Soumet la Thèse avec Succès. Il perd si :

- Au début d'une Phase Oméga, tous les emplacements jusqu'au symbole OMEGA (C) du Tome des Secrets sont occupés par des Cubes d'Information.
- Le jeu se termine et le joueur n'a pas réussi à Soumettre la Thèse avec Succès.



Gérer Omega

Personne ne sait qui est le réellement le chef de l'ignoble fraternité Omega, mais tout le monde sait qu'il mène les Étudiants rouges à contrecarrer les plans des pauvres Doctorants en mission !

Omega est géré selon les règles suivantes :

Boss : Omega n'est pas affecté par le Boss.

Omega est un Doctorant : la figurine d'Omega est considérée comme un Doctorant et suit les mêmes règles. Il peut être ciblé par des Effets ciblant les Doctorants. Néanmoins, le seul Effet de Zone activé par Omega est l'Effet Escaliers.

Cartes de Ruse : Omega ne subit les Effets Principaux des Cartes de Ruse que si elles ont l'icône Omega dans le coin inférieur droit.

Zones : si un Effet de la Carte Oméga oblige Oméga à se diriger vers une Zone via un passage non lié, il doit révéler de nouvelles Zones comme s'il était un Doctorant ; le joueur décidera comment placer la nouvelle Zone (et les Zones découvertes par l'Effet Escaliers).

Cubes d'Information : lorsqu'Omega obtient des Cubes d'Information, il les place sur le Tome des Secrets dans l'ordre, de la première case en haut à gauche à la dernière en bas à droite. Omega peut perdre des Cubes d'Information par des Cartes ou des Compétences de Doctorant. Si Omega doit donner ou laisser tomber un Cube d'Information de son choix, toujours donner la priorité à celui avec la valeur en points la plus faible parmi ceux en sa possession.

Lorsqu'une case du Tome des Secrets se libère, optimisez les Cubes d'information restants pour remplir les cases en commençant par le coin supérieur gauche.

Espionnage : lors de l'exécution d'une Action d'Espionnage contre Omega, procédez en suivant ces points :

- Calculez la Valeur d'Alerte d'Omega :
Valeur en points du Cube d'Information ciblé + le Modificateur d'Alerte sur la Carte d'Alerte.
- Le Doctorant déclare sa Valeur de Discretion en jouant des Cartes de Ruse.
- Révélez une Carte Omega et effectuez un Sabotage (le cas échéant).
- Le Doctorant joue des Cartes de Ruse supplémentaires et détermine s'il obtient un Succès ou un Échec.

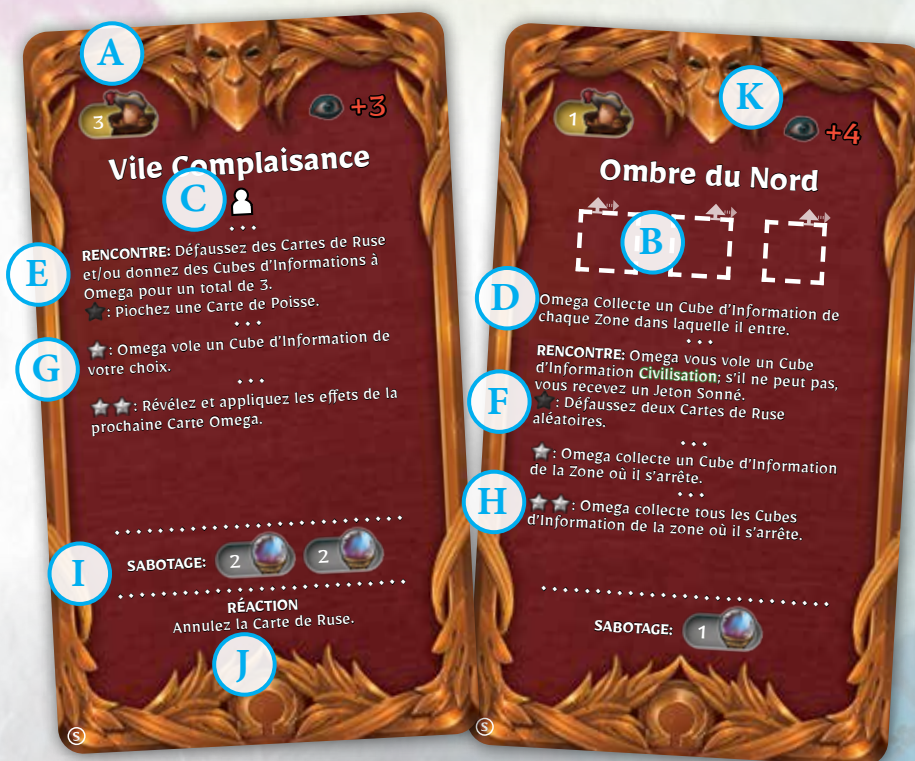


PHASE OMÉGA



La Phase Oméga est jouée en plus du tour du joueur après la Phase de Fin de Tour. Lors de la Phase Oméga, le joueur pioche une Carte du paquet Oméga et applique ses Effets de haut en bas. Si le paquet est épuisé, mélangez toutes les Cartes défaussées pour en former un nouveau :

- A. Étudiants** : Omega tire le nombre indiqué d'Étudiants de l'Université. Si un Étudiant Omega est pioché, les règles normales sont suivies, mais le Doctorant recevra une Carte de Poisse (qui sera révélée, comme d'habitude, lors de la prochaine phase de fin de tour).
- B. Déplacement à travers les Passages** : Omega se déplace à travers les Passages en suivant les schémas indiqués (en utilisant les règles du Tirage Aléatoire), mais en respectant les règles suivantes :
- **Le Passage n'est pas lié** : Omega révèle les Zones de la Pile appropriée jusqu'à ce que le joueur parvienne à en placer une, puis Omega y pénètre. S'il ne peut pas placer une Zone de la Pile appropriée (elles sont épuisées), Omega choisit le prochain Passage dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - **Le Passage est lié à une Zone contenant des Cubes d'Information ou le Doctorant** : Omega entre dans la Zone.
 - **Le Passage est lié à une Zone qui ne contient pas de Cubes d'Information ou le Doctorant** : Omega choisit le prochain Passage dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - **Si aucune nouvelle Zone ne peut être liée et que toutes les Zones dans lesquelles Omega peut entrer ne contiennent de Cube d'Information ou le Doctorant** : Omega utilise la téléportation (voir ci-dessous).
- C. Téléportation** : Omega est placé dans la Zone du Doctorant. Omega se déplace vers une Zone contenant le Cube d'Information de la plus haute valeur si le Doctorant se trouve dans la Zone de Départ.
- D. Effet** : pendant ou après le mouvement, Omega fait ce qui est écrit dans cette section, généralement en collectant, éliminant ou soustrayant des Cubes d'Information
- E. Rencontre** : Omega résout cet Effet sur le Doctorant s'il le rencontre pendant ou à la fin de son mouvement.
- F. ★ Étoile Noire** : sur le Tome des Secrets, il y a des Étoiles Noires qu'Oméga atteint à chaque fois qu'il place un Cube d'Information sur l'emplacement correspondant. Si le Doctorant a moins d'Étoiles qu'Oméga ne possède d'Étoile Noires, le Doctorant devient Furieux. Si le Doctorant est Furieux, Omega exécute ce qui est écrit dans cette section en plus de l'Effet Rencontre.
- G. ☆ Étoile** : si le Doctorant possède au moins une Étoile de plus qu'Oméga, ce dernier effectue également ce qui est écrit dans cette section.
- H. ☆☆ Étoiles Doubles** : si le Doctorant a au moins deux Étoiles de plus qu'Oméga, ce dernier effectue également ce qui est écrit dans cette section.
- I. Sabotage** : chaque fois que le Doctorant déclare une Valeur de Discrétion (pour une Action d'Étude ou d'Espionnage), il doit piocher une Carte Oméga et effectuer l'Effet de Sabotage (si disponible). Cet Effet consiste en une ou plusieurs Divinations, à effectuer l'une après l'autre, visant à augmenter la Valeur d'Alerte que le Doctorant doit battre avec sa Valeur de Discrétion.
- J. Réaction** : si Oméga est ciblé par l'Effet d'une Carte de Ruse, et avant d'en appliquer ses Effets, une Carte du paquet Oméga doit être révélée et les Effets listés sous Réaction doivent être appliqués (si disponibles).
- K. Bonus d'Alerte** : l'Alerte de la Zone dans laquelle se trouve Oméga augmente de la Valeur indiquée par la dernière Carte Oméga piochée.



SOLO MODE



CAMPAGNE

MODE

14XX Septembre, Rocca Civetta.

C'est lors de la traditionnelle cérémonie d'accueil des jeunes étudiants que Magalli le Magnifique, Le recteur de l'Université, annonce sans joie le décès du professeur le plus renommé d'entre tous, le célèbre archéologue Enrico Giovanni. C'est malgré lui qu'il doit annoncer que les cours de cette importante matière seront suspendus jusqu'à ce qu'un remplaçant compétent soit trouvé. Un appel d'offre pour le poste est donc lancé ! Qui sera suffisamment aguerri pour pouvoir prétendre remplacer le défunt Enrico?

Au cours de l'année académique, les candidats seront envoyés par le recteur lui-même pour mener des recherches sur des peuples mystérieux et des monstres dangereux dont les repaires ont été identifiés les précédentes années. Chaque Professeur devra sélectionner son équipe de prometteurs académiciens qui exploreront ces lieux à leur place, et devront rédiger une thèse sur ce qu'ils y découvriront. Mais ce ne sera pas si simple : les dévoués Doctorants devront étudier les habitats et les créatures qui y vivent sans les déranger, afin de ramener un maximum d'informations et de rapporter des faits non souillés par des interventions extérieures.

L'enseignant qui présentera en fin d'année les meilleures thèses au recteur deviendra le nouveau professeur d'Archéologie !

PRÉPARATION



Pour jouer en mode Campagne, avant de lancer le premier scénario, procédez comme suit:

- Photocopiez la fiche de campagne à la p. 33, ou téléchargez-la sur le site Web Ludusmagnusstudio.com.
- Dans une campagne, les joueurs représentent des Enseignants. Écrivez les noms des joueurs dans les cases prévues (A). Chacune de ces cases a un triangle coloré, nécessaire pour déterminer quel enseignant sera sélectionné en cas de tirage Aléatoire. Désormais les enseignants devront toujours utiliser le Plateau de Notes avec le triangle de cette couleur pendant la campagne.
- Parmi tous les joueurs présents, Sélectionnez Aléatoirement un enseignant.
- Prenez toutes les Cartes de Doctorant disponibles (à l'exception de celles d'Enrico, qui ne peuvent pas être utilisées dans ce mode).
- En commençant par l'enseignant sélectionné et en procédant vers la gauche, chaque joueur choisit une Carte de Doctorant. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque enseignant ait choisit 2 Cartes de Doctorant. ils constitueront les équipes des enseignants pour la campagne
- Chaque enseignant choisit un nom pour son équipe et le note sur la feuille de campagne (B).

LA CAMPAGNE



En mode campagne, les enseignants seront confrontés à 12 scénarios représentant les 12 mois de l'année, en commençant par le premier (septembre) et en procédant dans l'ordre. Lors de la mise en place du jeu, les instructions données dans le scénario que le groupe est sur le point de jouer doivent être appliquées et, si elles sont indiquées, il doit être décidé d'un commun accord quelles règles avancées facultatives vous allez inclure dans la partie. Notez que dans certains scénarios, si la règle avancée facultative **Alerte Maximale** est utilisée, il est également indiqué la Carte de Panique qui doit être utilisée. De plus, chaque Enseignant doit :

- Sélectionner l'un de ses deux Doctorants qui participera à la partie.
- Marquez que vous l'avez utilisé sur la feuille de campagne (C) pour garder une trace du nombre de fois que le Doctorant a participé ; En effet, durant toute la campagne, un même Doctorant ne pourra pas être choisi plus de 6 fois.
- Dépensez des points de soutien pour votre Doctorant à la fin de la mise en place (voir à droite).



POINTS DE SOUTIEN

A la fin de chaque partie, les Enseignants peuvent obtenir, en fonction de leur classement dans la partie, un certain nombre de Points de Soutien (PS) à ajouter sur la Feuille de Campagne (D).

À la fin de la mise en place de la partie, avant de jouer le premier tour, et en commençant par le premier joueur, chaque Enseignant peut dépenser des Points de Soutien pour acheter un seul bonus parmi ceux énumérés ci-dessous. Lorsque tous les Enseignants ont choisi le premier bonus, ils continuent, toujours dans l'ordre du tour, à en acheter un deuxième, puis un troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Enseignants déclarent qu'ils ne veulent pas (ou ne peuvent pas) acheter de bonus.

Certains bonus affichent le nom des certaines règles **avancées** ou **dépendantes** entre parenthèses. Elles doivent figurer parmi celles indiquées par le scénario actuel. Dans le cas contraire le bonus ne peut pas être choisi :

- **Spécialisation** – 2SP (**Effets Principaux** et **Cartes Spécialiste**) : mélangez le paquet de Cartes de Stagiaires, piochez-en deux, choisissez-en une et remettez l'autre dans le paquet. Votre Doctorant commence le jeu avec le Stagiaire en sa possession.
- **Étudiant** – 1SP : prenez un Étudiant de la Réserve. Votre Doctorant commence avec cet Étudiant supplémentaire.
- **Congrégation Étudiantes** – 2SP (**Congrégations Étudiantes**) : prenez un Étudiant de la Congrégation Étudiante de la Réserve. Votre Doctorant commence avec cet Étudiant supplémentaire.
- **Bonus d'Étude** – 3SP : votre Doctorant commence le scénario avec le bonus d'Étude sur la roue du Plateau de Notes augmenté de 1 point (défini immédiatement).
- **Carte de Ruse** – 2SP : ajoutez une Carte de Ruse à votre main en la piochant du paquet.

FIN DU SCÉNARIO

A la fin de chaque partie, après avoir déterminé le classement, chaque Enseignant marque sur la Feuille de Campagne soit sa position dans le classement (E) soit le fait que son Doctorant n'a pas pu Soumettre la Thèse (NA) ; ces résultats contribueront à déterminer la victoire à la fin de la campagne.

Ensuite, chaque Enseignant gagne des Points de Soutien (PS) en fonction des paramètres indiqués ci-dessous, et les note sur la Feuille de Campagne (D) :










- **Chaque Enseignant ayant participé** : +1 SP
- **Le Doctorant qui a Soumis la Thèse** : +1 SP
- **Premier Doctorant au classement** : +3 SP
- **Deuxième Doctorant au classement** : +2 SP










FIN DE CAMPAGNE







A la fin du douzième scénario de la Campagne (août), le classement de fin de Campagne doit être déterminé et le vainqueur pour devenir le nouveau professeur d'Archéologie ! Chaque colonne de la position dans le classement (E) indique en bas une valeur en Points de Victoire. Cette valeur doit être multipliée par le nombre de fois où l'Enseignant a obtenu ce résultat.

Une fois que vous avez obtenu les Points de Victoire pour chaque colonne et par Enseignant, additionnez-les pour obtenir le résultat final.

L'Enseignant qui a le plus de points de victoire gagne !

	 SP: <input type="text"/>	 SP: <input type="text"/>	 SP: <input type="text"/>
PROFESSEUR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
EQUIPE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DOCTORANTS	<input type="text"/>  ----- <input type="text"/> 	<input type="text"/>  ----- <input type="text"/> 	<input type="text"/>  ----- <input type="text"/> 

	 SP: <input type="text"/>	 SP: <input type="text"/>	 SP: <input type="text"/>
PROFESSEUR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
EQUIPE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DOCTORANTS	<input type="text"/>  ----- <input type="text"/> 	<input type="text"/>  ----- <input type="text"/> 	<input type="text"/>  ----- <input type="text"/> 

SCENARIO																																			
	1°	2°	3°	4°+	NA	1°	2°	3°	4°+	NA	1°	2°	3°	4°+	NA	1°	2°	3°	4°+	NA	1°	2°	3°	4°+	NA	1°	2°	3°	4°+	NA					
SEPTEMBRE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
OCTOBRE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
NOVEMBRE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
DECEMBRE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
JANVIER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
FEVRIER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
MARS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
AVRIL	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
MAI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
JUIN	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
JUILLET	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
AOUT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>							
MULTIPLICATEUR	x4	x3	x2	x1	/2	x4	x3	x2	x1	/2	x4	x3	x2	x1	/2	x4	x3	x2	x1	/2	x4	x3	x2	x1	/2	x4	x3	x2	x1	/2	x4	x3	x2	x1	/2
POINTS DE VICTOIRE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TOTAL VP	<input type="text"/>					<input type="text"/>					<input type="text"/>					<input type="text"/>					<input type="text"/>					<input type="text"/>									



Septembre : Recherches Initiales

Pour ce premier mois de recherche, Le Recteur Magalli le Magnifique souhaite vous tester et vous envoie pour une brève expédition. Vous aurez en charge d'explorer le site de Bosco Beone, où des traces d'activités d'une étrange et obscure tribu ont été enregistrées. Faites attention, ils ne semblent pas vraiment humains!

L'exploration vise à établir un premier contact avec cette tribu et définir brièvement leur mode de vie. Ne vous fatiguez donc pas trop à rédiger des thèses approfondies, une description globale sera amplement suffisante.

Cependant, le Recteur conseille à tous d'être prudents : si Enrico Giovanni lui-même a disparu lors de recherches similaires, mieux vaut ne pas prendre à la légère les mystérieux habitants qui peuplent ces lieux !

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : aucune.
- Carte d'Alerte : Partie d'Introduction.



Octobre : Festival de la Bière

Un mois d'études dans les Bois de Bosco Beone nous aura permis d'établir que ces étranges humanoïdes, dénommés les "Faunes" se réunissent en ce mois d'octobre pour préparer leur grande fête sacrée : le Festival de la bière, aussi connue sous le nom de Bacchanale !

L'Université affiche un très vif intérêt pour cet événement, et il est absolument indispensable que des informations sur cette coutume soient rapportées. Tentez une approche auprès du grand maître de cérémonie, le puissant leader Faune que l'on appelle Laetus et qui sait, vous obtiendrez peut être quelques révélations importantes.

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : **Boss**.
- Carte d'Alerte : Facile.
- Boss : Laetus l'Ivrogne.



Novembre : Le Concert

Le modèle social des Faunes est assez particulier. Il s'articule essentiellement autour de castes inflexibles parmi lesquelles se distinguent de violents guerriers, des chasseurs rusés ou des Sombres mystiques. Cette population vit en harmonie et s'organise autour d'événements communautaires qui maintiennent toutes les couches sociales unies et solidaires.

Novembre est considéré comme le mois de préparation au froid hivernal, et avant l'arrivée des premières gelées, les Faunes organisent leurs dernières Festivités, un concert ouvert à tous, au cours duquel même le plus modeste des agriculteurs peut faire la fête avec les membres les plus éminents de la hiérarchie. L'artiste qui se produira cette année est un célèbre faune chanteur du sud de l'Italie, connu sous le nom de Capagrezza.

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : **Boss**.
- Règles Avancées Facultatifs : **Effets Principaux**, **Alerte Maximale** (en dehors du donjon).
- Carte d'Alerte : Facile.
- Boss : Capagrezza l'Hypnotiseur.



Décembre : L'hivers Vient

Depuis quelque temps, Un froid mystérieux et de plus en plus intense s'abat sur l'Université de Rocca Civetta. Nos portes et nos fenêtres sont closes depuis des jours et cela ne semble plus suffire à stopper sa propagation à l'intérieur de nos salles de classe. Le mystère reste entier ! Les cuisiniers de la cantine se sont aperçu qu'une partie des caves, gelées depuis des temps immémoriaux, semble avoir fondu et les empreintes mystérieuses de ceux qui viennent "au-delà de la barrière" ont pu être identifiées dans la glace.

C'est au cours des préparatifs pour l'expédition de Décembre qu'un mystérieux personnage se présente au campement et insiste pour se joindre au groupe. Il se présente sous le nom de Freddo, prétend être un élève de Rocca Civetta et Chef de la Mystérieuse Confrérie Étudiante Iota, dont le nom est oublié de tous depuis les temps immémoriaux. Selon la légende, une désolante compétition hivernale de cache-cache dans les caves de l'Université aurait mal tourné et entraîné la disparition de tous les membres de la confrérie !

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Mode : L'hivers Vient (voir au dos de la Carte de Boss Freddo).
- Règles Avancées : **Boss**, **Zones Dangereuses**.
- Règles Avancées Facultatifs : **Effets Principaux**.
- Carte d'Alerte : Moyenne.
- Boss : Freddo



Janvier : L'initiation

Après ces premiers mois passés à l'Université, tous les étudiants ont finalement trouvé une spécialité et rejoins l'une des Confréries Étudiantes de Rocca Civetta. A la machiavélique Omega et la Glaciale Iota se joignent désormais les experts en Alchimie de la Confrérie Zeta, les chasseurs de la Lambda et les érudits en arts occultes de la mystérieuse Phi.

C'est l'heure du rite d'initiation pour les Étudiants en première année. Les dirigeants des confréries ont convaincu le recteur de les envoyer avec vous pour leur première expédition sur le terrain. Pendant ce temps, vos recherches vous amènent à étudier les rites arcaniques des Faunes de Bosco Beone. Parmi eux, vous avez identifié une sorcière appelée Raganella, et elle sera le centre de vos investigations.

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses, Confréries Étudiantes.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale (Temps de Cuisson).**
- Carte d'Alerte : Moyenne.
- Boss : Raganella la Sorcière.



Février : Omega à la rescousse

Des recherches extrêmement ciblées et essentielles pour l'Université sont commandées par le Recteur. Tandis que vous vous préparez pour l'expédition de Février, le présomptueux chef de la Fraternité Omega, entièrement vêtu d'une livrée rouge et portant un reluisant masque d'or sur le visage, impose sa personne à votre groupe. Après des mois et des mois durant lesquels il a cherché à contrecarrer vos plans avec sa Fraternité, ce mystérieux individu, dont l'identité reste toujours un mystère, a décidé d'enterrer la hache de guerre et de vous aider pour le bien commun de l'université. Mais quels sont ses véritables objectifs ?

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses, Cartes de Recherche.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale, Confréries Étudiantes.**
- Carte d'Alerte : Difficile.
- Boss : Omega Mentaliste.



Mars : Le temple du Malheur

Lors de la précédente expédition, le mystérieux chef Omega s'est révélé au grand jour et sa trahison fait de lui votre pire ennemi. Vos recherches vous ont permis de dévoiler ses sombres plans : devenir un Maître de l'Université pour ensuite conserver jalousement tous les secrets de Rocca Civetta pour sa seule personne. Vous en arrivez inévitablement à soupçonner qu'il doit être le responsable de la disparition du dernier professeur d'Archéologie, le célèbre archéologue Enrico Giovanni.

Vous avez suivi les Étudiants de la Fraternité Omega jusqu'aux Grottes de Bosco Beone, et vous avez remarqué de profondes galeries par delà le village des Faunes. Il faut savoir que même eux ne s'y aventurent pas. Leur folklore raconte que ces passages cachent un temple maudit et quiconque s'y aventure n'en revient jamais. Peut-être qu'en explorant ces cavernes, vous pourrez découvrir ce qui est réellement arrivé au célèbre archéologue.

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Mode : Temple Maudit (voir au dos de la Carte de Boss d'Enrico Giovanni).
- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses, Zones de niveau IV.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale (Pierre qui Roule), Confréries Étudiantes, Cartes de Recherche.**
- Carte d'Alerte : Moyenne.
- Boss : Enrico Giovanni.



Avril : Festival du Printemps

Encore tout ébranlé et anéanti par ses interminables mois de solitude, où il est resté enfermé et prisonnier du temple maudit ; Enrico Giovanni est enfin de retour à Rocca Civetta. Alors que toute l'université est en effervescence et se prépare pour les festivités du printemps, le célèbre archéologue, qui reprend lentement ses esprits, commence à marmonner des élucubrations confuses et incompréhensibles sur une antique menace qui pourrait détruire l'université et même pire encore.

Mais ce n'est pas le moment de se laisser emporter par de si sombres idées, le printemps est à nos portes et le maître des fêtes de Rocca Civetta, Marconiglio, s'attend à ce que le plaisir soit au plus haut niveau, et ce même pendant vos expéditions. Préparez-vous pour une chasse aux œufs des plus difficile !

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Mode : Chasse aux Œufs (voir au dos de la Carte de Boss Marconiglio).
- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale (Chasse aux Œufs), Confréries Étudiantes, Cartes de Recherche.**
- Carte d'Alerte : Moyenne.
- Boss : Marconiglio.



Mai : Les Catacombes

Enrico, toujours en convalescence, s'est souvenu pendant ses mois d'emprisonnement qu'un mystérieux voyageur est venu du passé en utilisant une incroyable machine dissimulée dans les profondeurs de Bosco Beone ! A l'aide de ses étranges pouvoirs mystiques, le voyageur a réussi à pénétrer l'esprit d'Enrico, le conduisant à la folie. La sombre entité, n'ayant plus besoin de lui, à abandonné l'archéologue, fanfaronnant qu'il se cachera désormais parmi les étudiants de Rocca Civetta pour obtenir les informations nécessaires à la réalisation de ses plans machiavéliques. Pour arrêter les machinations de ce sombre individu, vous devez avant tout découvrir qui il est réellement, et pour cela vous devez retrouver sa machine à remonter le temps, cachée dans les profondeurs des anciennes catacombes du temple maudit. Mais cette fois encore ce ne sera pas si simple, des esprits hantent ces lieux !

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses, Zones de niveau IV.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale, Confréries Étudiantes, Carte de Recherche.**
- Carte d'Alerte : Difficile.
- Boss : Seigneur des Ombres.

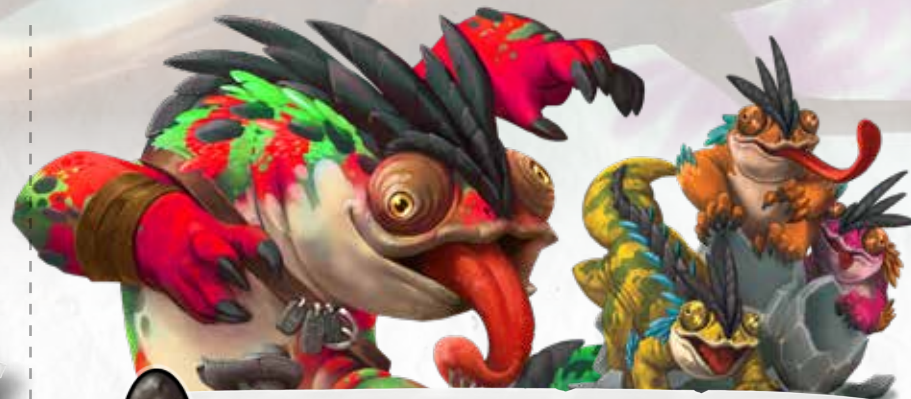


Juin : L'Homme du Futur

Vous avez enfin retrouvé la mystérieuse machine à voyager dans le temps décrite par Enrico et, grâce à cette découverte, vous avez pu découvrir l'identité du voyageur temporel : Jukas ! Cela fait déjà plus d'un an que cet individu se cache à Rocca Civetta. Ses incroyables pouvoirs psychiques lui ont permis de convertir toute la Confrérie Phi à sa cause. Désormais démasqué et acculé, il tombe le masque et révèle ses plans machiavéliques : tout ce temps où il est resté caché, il l'a mis à profit pour dérober de précieux ouvrages à l'université. L'un d'eux a attiré son attention et maintenant il s'est mis en quête d'invoquer une toute puissante Déesse pour ensuite la plier à sa volonté. Jukas se cache sous Bosco Beone, protégé par ses fidèles marionnettes, les Étudiants Phi. Vous devez enquêter sur ce qu'il projette de faire si vous voulez avoir une chance de l'arrêter.

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses, Zones de niveau IV.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale (Distorsion Mentale), Congrégations Étudiantes, Cartes de Recherche.**
- Carte d'Alerte : Difficile.
- Boss : Jukas.



Juillet : La Couvée de Pierre

Vous avez arrêté Jukas, mais vous n'avez pas réussi à déjouer ses plans pour autant. Le voyageur temporel s'est avéré être un individu instable, devenu complètement fou à cause du cristal vert qui a fusionné avec son bras. En l'écoutant dans ses délires, vous avez découvert que le rituel ancestral d'invocation a déjà commencé. C'est au travers de ces dieux Antiques, Scilla et Cariddi, et de leurs pouvoirs que Jukas avait fondé l'espoir de rompre son lien avec le cristal. Mais le danger est tout autre, si les deux divinités se réveillent, elles pourraient déclencher un cataclysme tel que submergerait la région et détruirait la communauté des Faunes de Bosco Beone et l'Université toute entière. Le recteur vous exhorte de découvrir où s'est déroulé le rituel, mais faites attention ! Apparemment, Jukas était lui aussi sous l'influence d'une ombre. Et il semble qu'ils aient laissé derrière eux une dangereuse créature pour défendre le site : un Basilic qui a niché dans les profondeurs de Bosco Beone.

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Mode : La Couvée (voir au dos de la Carte de Boss de Maman Basilic).
- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale, Confréries Étudiantes, Carte de Recherche, Oméga contre Tous (maximum 4 joueurs).**
- Carte d'Alerte : Difficile.
- Boss : Maman Basilic.



Aout : La Déesse et le Kraken

Vous avez expulsé la mère Basilic de Bosco Beone en réussissant à déplacer discrètement et sans fracas sa future progéniture, mais vous n'êtes pas arrivé à temps pour arrêter le rituel d'invocation de Scilla et Cariddi. Indisposés par un tel manque de respect à leur égard, ces êtres divins décident de soumettre les mortels à un test qui mettra votre foi et votre ingéniosité à rude épreuve. Et les ennuis ne s'arrêtent pas là : le chef de la Fraternité Omega se révèle être l'entité supérieure qui se cache derrière tous les infâmes stratagèmes qui vous ont gênés au cours de vos expéditions. C'est lui qui a piégé Enrico ! C'est lui qui a appelé Jukas au travers de sa machine à remonter le temps et a exploité son esprit confus. Lui mettant en tête que la Confrérie Phi cumulé à ses pouvoirs et aux ouvrages interdits de l'Université de Rocca Civetta lui permettrait d'accéder au rituel d'invocation des divinités pour ensuite absorber leurs pouvoirs !

Votre dernière expédition est d'une importance vitale : vous devez arrêter Omega, sauver les Faunes et l'université, et faire face aux Dieux eux même. Ils auront la charge de décider qui sera le prochain Maître de Dungeonology, ou alors...

Terminez la mise en place de la partie en y intégrant les éléments et règles suivantes :

- Mode : Déesse de la Mer (voir au dos des Cartes de Boss Scilla et Cariddi).
- Règles Avancées : **Boss, Zones Dangereuses, Zones de niveau IV.**
- Règles Avancées Facultatives : **Effets Principaux, Alerte Maximale, Confréries Étudiantes, Carte de Recherche, Oméga contre Tous (maximum 4 joueurs).**
- Carte d'Alerte : Moyenne.
- Boss : Scilla et Cariddi.



EXCELLENT !

Quelle année extraordinaire, avec des élèves incroyables et des professeurs non moins exceptionnels ! Le Recteur Magalli le Magnifique vous félicite tous. Vous avez réussi à surmonter les défis les plus difficiles que l'Académie vous a lancé. Vos recherches étaient dangereuses, mais vous avez toujours su ramener des Thèses à en faire pâlir les plus brillants étudiants de nos Universités concurrentes. Vous avez résolu des intrigues, découvert les origines de créatures mystérieuses et vous vous êtes même lié d'amitié avec un peuple mystérieux. Et comme si cela ne suffisait pas, vous avez su convaincre et apaiser nos divinités en faisant montre de beaucoup de talent. c'est pourquoi, à l'unanimité, il a été décidé d'attribuer à tous les Doctorants qui ont risqué leur vie au cours de cette fantastique année, le titre honorifique de docteurs en Dungeonology. Les professeurs qui les ont guidés au cours de cette année mouvementée sont tous conviés à prendre une fonction au sein de la direction universitaire de Rocca Civetta. Mais le plus grand honneur revient naturellement à celui qui a su se distinguer auprès de notre Déesse Scilla, et à qui nous conférons solennellement le titre tant convoité de Professeur Agrégé de Dungeonology !



TEST DE DISCRETION

Le but d'un Doctorant lors d'un Test de Discrétion est d'égaliser ou de dépasser la **VALEUR D'ALERTE** indiquée dans la Zone (Étude) ou chez un adversaire (*Espionnage*). Le joueur doit générer une **VALEUR DE DISCRETION** en jouant des Cartes de Ruse et en additionnant leurs **VALEURS BONUS** (chiffres blancs) et, s'il effectue une Action d'Étude, ajouter son **BONUS D'ÉTUDE**, ajouter son bonus d'Étude au total (chiffre bleu sur la roue du Plateau de Notes).

Une fois la Valeur de Discrétion générée, elle ne peut être modifiée que par des Effets tels que Divination ou les Effets Secondaires des Cartes de Ruse Subterfuge, Destin et Magie. Les **VALEURS BONUS** (chiffres blancs) des Cartes de Ruse ne peuvent plus y être ajoutées.

ETUDE

<p style="text-align: center;">Valeur d'Alerte de la Zone</p> <p>Valeur d'Alerte de la Zone + Pénalité d'Étude de la Carte d'Alerte + Modificateur de Zone du Boss + Pénalité d'Effet de Zone</p>	VS	<p style="text-align: center;">Valeur de Discrétion du Doctorant</p> <p>Valeur Bonus de la Carte de Ruse + Bonus d'Étude du Plateau de Notes + Bonus d'Effet de Zone + Effet de Divination</p>
<p style="text-align: center;">Modificateurs imposés par les autres Doctorants</p> <p>Effets de Divination + Pénalité d'Effets Secondaires</p>		<p style="text-align: center;">Modificateurs de la Discrétion du Doctorant</p> <p>Effets de Divination + Effets Bonus Secondaires</p>

ESPIONNAGE

Sacrifiez 1 Etudiant

<p style="text-align: center;">Valeur d'Alerte du Doctorant Cibléd</p> <p>Valeur en Points du Cube + Nombre d'Étudiants</p>	VS	<p style="text-align: center;">Valeur de Discrétion du Doctorant</p> <p>Valeur Bonus de la Carte de Ruse + Effet de Divination</p>	<p style="text-align: center;">Modificateurs du Doctorant</p> <p>Effets de Divination + Effets Bonus Secondaires</p>
--	-----------	---	---

ICONES D'EFFETS

- BON** Prenez N Étudiants du Feu de Camp du Campus.
- BON** Gagnez N points de Vitesse.
- BON** Piochez N Cartes de Ruse.
- DANGER** Piochez N Étudiants de l'Université et placez-les au Feu de Camp du Campus (voir page 8).
- MAUVAIS** Sacrifiez N Étudiants de votre choix et placez-les dans la Réserve.
- MAUVAIS** Recevez N Jetons Sonnéd (voir page 7).
- MAUVAIS** Défaussez ou obligez un adversaire à se défausser de N Cartes de Ruse.
- DISCRETION** Ajoutez N à votre Valeur de Discrétion au cours d'un Test de Discrétion.
- DISCRETION** Ajoutez N à la Valeur d'Alerte au cours d'un Test de Discrétion.
- DISCRETION** Divination, voir "Sorts".
- L'Effet qui est précédé de ce Symbole peut être joué même si ce n'est pas votre tour de jeu.
- TIMING** L'Effet qui est précédé de ce symbole peut être joué à n'importe quel moment en réponse à l'Effet d'une autre Carte de Ruse qui vient d'être jouée par un adversaire. Cet Effet est résolu avant tous les autres Effets joués.

MOTS-CLES LIES AUX CUBES D'INFORMATION



GAGNER

Le terme « gagner » dans le jeu fait référence à la méthode utilisée par le Doctorant pour obtenir un Cube d'Information, qui peut soit le récolter soit le voler. Les Cubes gagnés sont placés dans les colonnes du Plateau de notes de la couleur correspondante, dans le premier emplacement disponible en partant du bas.

- **Collecter** : indique l'Action de prendre un Cube d'Information d'une Zone. Lorsqu'un Cube d'Information est ainsi obtenu, il doit être pris en commençant par le premier disponible dans la Zone (le plus à gauche), à moins qu'un Effet ne permette de choisir librement le Cube d'Information à collecter. Si la colonne où le Cube doit être placé sur le Plateau de Notes du Doctorant est pleine, le joueur prend le prochain Cube d'Information disponible et qui peut être placé sur son Plateau de Notes.
- **Voler** : indique l'Action de prendre un Cube d'Information directement du Plateau de Notes d'un autre Doctorant. Lorsque cela se produit, le joueur qui vole le Cube d'Information doit prendre celui qui se trouve en haut de la colonne correspondante du Plateau de Notes de la cible. Si la colonne où le Cube d'Information qui vient d'être volé doit être placé est pleine, le Cube d'information volé est placé en Réserve.

PERDRE

Le terme « Perdre » désigne toute situation dans laquelle un Doctorant est obligé de retirer l'un de ses Cubes d'Information de son Plateau de Notes, qu'il ait été volé, éliminé ou perdu pour toute autre raison. Les Cubes d'Information perdues sont toujours pris en haut de leur colonne.

- **Lâcher** : indique l'Action de retirer un Cube d'Information parmi ceux de votre Plateau de Notes et de le placer dans la Zone où se trouve votre Doctorant. Le Cube doit être placé dans un emplacement libre de la Zone, en commençant par le premier disponible à droite. Il convient de noter que les Cubes Lâchés peuvent être placés dans n'importe quel ordre et dans n'importe quel emplacement ; ils n'ont pas besoin d'occuper un emplacement de leur couleur. S'il n'y a pas d'emplacement vide dans la Zone, le Cube doit être placé dans un emplacement vide d'une Zone liée. S'il n'y a toujours pas d'emplacements disponibles, le Cube est placé dans la Réserve (Éliminé).
- **Éliminer** : indique l'Action de retirer un Cube d'Information (d'une Zone ou d'un Plateau) et de le placer dans la Réserve.

DONNER

Indique l'action de déplacer un Cube d'Information du haut d'une colonne de votre Plateau de Notes vers la même colonne du Plateau de Notes d'un autre Doctorant. Le Cube donné n'est pas considéré comme perdu (voir ci-dessus). Si la colonne dans laquelle il doit être placé est pleine, le Cube est placé en Réserve.

PROTECTION

Les Boucliers colorés présents sur certaines Cartes de Stagiaires indiquent que les Cubes d'Information de la même couleur en possession du Doctorant sont *protégés*. Lorsqu'un Cube d'Information protégé est la cible d'un Effet qui le ferait perdre au Doctorant (voir Perdre), ce Doctorant peut décider de ne pas le perdre. La protection ne peut pas être utilisée pour annuler les Effets qui entraîneraient la transmission d'un Cube d'Information (voir ci-dessus) à un autre Doctorant.



Boss: Voir page 17.



Stairs: Voir page 11.



Chance N / Malchance N: un Doctorant qui réalise un test de Discrétion dans cette Zone, après avoir calculé sa valeur de Discrétion, doit effectuer une Divination N (voir p. 13) et :

- si le chiffre est **bleu**, ajouter la Valeur Bonus la plus élevée à sa Valeur de Discrétion ;
- si le chiffre est **rouge**, ajouter la Valeur Bonus la plus élevée à la valeur d'Alerte de la Zone.



Danger N: un Doctorant qui échoue à un test de Discrétion dans cette Zone doit tirer N Étudiants de l'Université (au lieu d'un seul).



Embuscade N: lorsqu'un Doctorant pénètre dans cette Zone, il doit Sacrifier N Étudiants..



Hécatombe : lorsqu'un Doctorant entre dans cette zone, il doit sacrifier tous ses Étudiants.



Stop: lorsqu'un Doctorant entre dans cette Zone, il perd tous ses points de Vitesse. Le Doctorant peut obtenir de nouveaux points de Vitesse en utilisant les Effets Secondaires des Cartes de Ruse Exploration (voir page 12).



Péage N: le Doctorant qui entre dans cette Zone doit déposer N Cubes d'Information de son choix, en les déplaçant du Plateau de Notes vers les emplacements vides les plus à gauche de la Zone (sans tenir compte de la couleur de ces emplacements). S'il n'y a pas assez d'emplacements vides dans la Zone, placez-les dans une Zone Adjacente et Liée ; si cela n'est pas possible, remettez-les en Réserve.



Bivouac - ACTION: Effectuez ces étapes dans l'ordre :

- Défaussez tous vos Jetons Sonné.
- Défaussez une de vos Cartes de Poisse.
- Si vous avez moins d'Étudiants que votre valeur initiale d'Étudiant, prenez-les de la Réserve (si disponible) jusqu'à ce que vous en ayez un nombre équivalent à cette valeur.
- Défaussez n'importe quel nombre de Cartes de Ruse (facultatif).
- Piochez des Cartes de Ruse jusqu'à ce que vous ayez un nombre équivalent à la Valeur de votre Main.

Dans le Dungeon des Faunes, cet effet apparaît avec un fond jaune ou vert (voir Effets de Couleur).



Passage Secret : un Doctorant qui se trouve dans cette Zone peut dépenser un point de Vitesse pendant sa Phase de Mouvement pour se déplacer vers une Zone révélée qui a un Passage Secret avec la même lettre.



Adoption - ACTION: Adoptez le Familier représenté dans l'icône, du moment qu'il n'est pas Lié, en payant son Coût d'Adoption (voir le paragraphe Familier).



Seau : un Doctorant entrant dans cette zone peut défausser jusqu'à 2 Cartes de Ruse pour obtenir autant de Jetons eau chaude (si disponibles). Un Doctorant ne peut pas avoir plus de 2 Jetons Eau Chaude.



Passage Obligatoire : Une fois que cette Zone est liée à deux autres Zones, elle ne peut plus être liée à de nouvelles Zones en aucune façon. Si le positionnement des Zones conduit à connecter d'autres Passages à cette Zone (en plus des deux premiers donc), des Jetons Mur doivent être placés dessus pour indiquer que le Passage est inutilisable.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeonology: the Expedition - Rules v.2.0

Ludus Magnus Studio - 2021 ©
All rights reserved
www.ludusmagnustudio.com