

2-4
13+
120 mn



VLAADA CHVATIL

DUNGEON LORDS

FOIRE AUX MONSTRES

Le bruit de leurs pas résonnant contre les marches était le seul son qui transperçait le silence lors de leur descente dans les ténèbres quand les aventuriers arrivèrent enfin devant la porte du repaire du seigneur du donjon. La voleuse inspecta la porte à la lumière tremblotante de la torche. Pas de piège. Elle colla son oreille contre la porte. Rien.


Elle se tourna vers le guerrier et lui fit un signe. Le guerrier leva son bouclier et banda ses muscles. Il prit du recul et s'apprêta à défoncer la porte. Mais soudain la porte s'ouvrit : "Ouuu ?" demanda le larbin du seigneur du donjon. "Puuu-je vous aider ?"

Le paladin brandit son épée et cria "Meurs, immonde suppôt du Mal !"


"Les iiiimmondes suppôts du Mal sont à la foire," dit le larbin. Il tira des profondeurs de sa robe un emploi du temps rempli de rendez-vous. "Souhaiteriez-vous revenir mardiii prochain ?"

Le paladin, abasourdi, baissa son épée. Ce n'est pas comme cela qu'une aventure est supposée se dérouler. Il se tourna vers le guerrier. Le guerrier se tourna vers la voleuse. La voleuse se tourna vers le barde. Le barde haussa les épaules.


"Mmm, moui, mardi ça ira. Bon les gars, on va y faire un tour à cette foire ?"




Oui, c'est la Foire aux Monstres. Ces fougueux aventuriers vont devoir attendre une saison de plus avant de pouvoir arpenter les couloirs de votre donjon.




Ouaip. Et pendant qu'ils patientent, ça vous laisse le temps de bâtir un meilleur donjon, de creuser de nouvelles pièces, de recruter de nouveaux monstres et d'installer quelques pièges supplémentaires.




Ah, mais ne croyez pas qu'ils restent là à ne rien faire. Oh non. Ils étudient de nouveaux sorts et recrutent des compagnons. Ils tomberont peut-être même sur une barde, une détestable créature dont les horribles chants galvanisent les aventuriers. Et le pire, c'est que notre bon vieux paladin au cœur pathologiquement pur a été remplacé par deux nouveaux paladins, tout aussi atteints.




Je vous conseille de garder un peu de place dans votre prison car cette fois, ce sont de vraies batailles qu'il va vous falloir gérer. Mais vous serez prêt pour cela car tout au long de l'année, vous profiterez d'occasions vraiment uniques de parfaire votre donjon.



Nous sommes convaincus que vous serez à même de gérer ces nouveaux challenges.



Au fait, larbin, leur as-tu parlé des monstres de compagnie ?



Non.

Le Ministère des Donjons a approuvé l'ajout de nouvelles cartes Événement Spécial, dont un grand nombre a été proposé par des aspirants Seigneurs de Donjon. Nous vous remercions encore de ces propositions et c'est pour cela que nous avons même inclus vos noms dans cette règle... histoire que chacun sache qui blâmer.

Mise en Place

Changements sur le Plateau Central

Pile Occasions Uniques ↓

Mélangez la pile des plateaux Occasion Unique et placez-la face cachée à proximité du Plateau Central. Au cours du jeu, le premier de ces plateaux sera toujours face visible afin que les joueurs connaissent l'Occasion Unique qui sera disponible la saison prochaine.

Cinq cartes Combat ↓

Les Combats se dérouleront désormais en 5 manches et vous devez donc préparer 5 cartes Combat, piochées au hasard, au lieu de 4.



Défausse Occasions ↓ Uniques

Laissez un emplacement vide pour former une défausse à côté de la pile Occasions Uniques. Lors de la dernière saison de l'Année, ces plateaux serviront de lots pour la foire !



↑ Nouveaux Paladins



Apparemment, notre dernier paladin a décroché un contrat très lucratif. Il s'est offert un luxueux destrier de guerre et est parti en tournée avec son show "Combattre le Mal". Il a aussi pris un peu de ventre. D'ailleurs *Le Monde des Aventuriers* a récemment publié qu'il n'a pas pour projet de revenir parcourir les donjons.



Je détestais ce type, mais maintenant, il me manque un peu. Mais bon, je peux détester les nouveaux à la place.



Et oui, les cœur-purs, c'est comme les mauvaises herbes : on en déterre un, y'en a deux qui poussent à la place. Désormais, nous devons lutter contre un elfe et un nain, deux paladins aussi éceurement bons que notre ancien ennemi.



Hé, fais pas cette tête, c'est une bonne nouvelle. Plus on a de bienfaiteurs dans notre prison, mieux c'est !

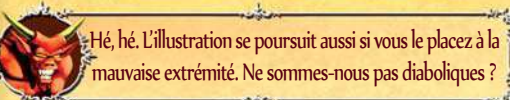
Les nouvelles tuiles Paladins remplacent celle du jeu de base. Laissez le vieux Paladin dans la boîte (à moins que vous ne jouiez avec la variante Trois Paladins). Placez les tuiles les plus claires côte-à-côte sur la tente du paladin. Placez les deux tuiles plus sombres, côte-à-côte, sur ces tuiles. Les règles concernant les nouveaux paladins sont détaillées dans la section Les Nouveaux Paladins.



Changements sur le Plateau Progression

Cinquième Saison

Chaque Année comporte maintenant une cinquième saison : la foire aux monstres. Placez l'Extension du Plateau Progression à la droite du Plateau Progression afin de prolonger l'illustration du fond.



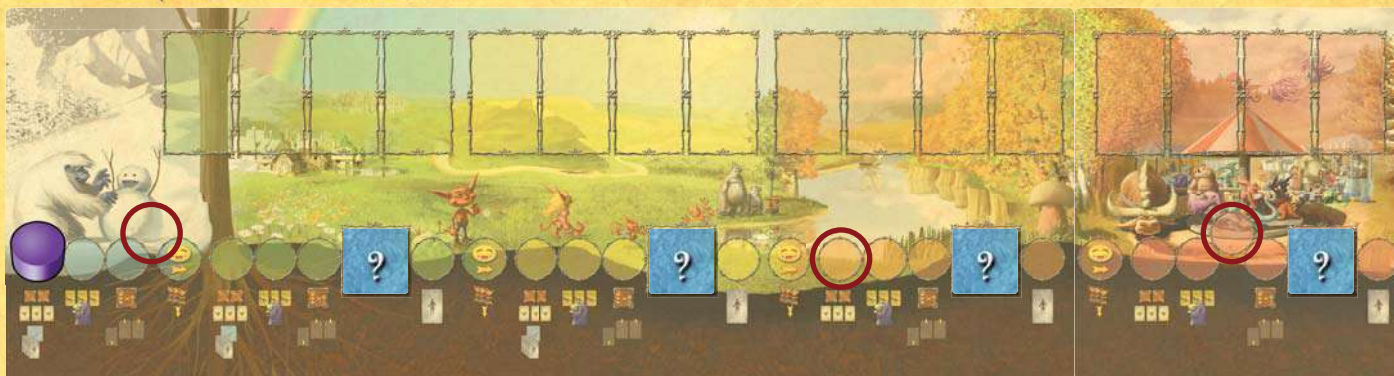
Hé, hé. L'illustration se poursuit aussi si vous le placez à la mauvaise extrémité. Ne sommes-nous pas diaboliques ?

Événements

Vous aurez besoin de 4 tuiles Événement pour une Année en 5 saisons. Laissez les tuiles originales dans la boîte et utilisez celles fournies dans cette extension. Les nouvelles tuiles Événement sont les mêmes que les anciennes, exception faite que chaque Année a maintenant 2 événements spéciaux au lieu d'un.



Mais alors, pourquoi avons-nous inclus les 4 tuiles alors qu'une seule nouvelle aurait suffi ? Eh bien, parce que nous avons pensé qu'après tant de parties, vos anciennes tuiles devaient avoir bien vieilles. Si vous n'aviez qu'une seule nouvelle tuile, vous la reconnaîtriez immédiatement.



↑ Phase des Monstres de Compagnie de la Première Saison

La Phase des Monstres de Compagnie ne se déroule qu'une fois par Année. Ce bonhomme de neige (qui n'avait aucune signification dans le jeu de base) vous rappelle que, après la première Phase Production, c'est l'heure d'aller faire un tour à la monstrierie... (voir page 4)

Phase Nouvelle Saison ↑ de la Quatrième Saison

Même s'il n'y a aucune icône pour vous le rappeler, c'est à cette phase que vous allez révéler la prochaine tuile Événement ainsi que les Aventuriers de la saison suivante. Procédez simplement comme pour les saisons précédentes.

↑ Foire

Cet emplacement n'est pas dans l'alignement pour vous aider à ne pas l'oublier. C'est le jour de la Foire ! Et pour vos diabolins, vos monstres et même vos fantômes, c'est l'occasion de prendre un peu de bon temps. Et qui sait ? Les diabolins pourraient dénicher quelque chose d'utile pour les combats qui s'annoncent.

Changements sur le Plateau des Pays Lointains

Le plateau des Pays Lointains n'a pas changé. La seule différence, c'est que les piles sont plus grandes. Placez le plateau des Pays Fort Lointains à côté de celui des Pays Lointains.



Si vous arrivez à faire en sorte que les Pays Fort Lointains soient plus éloignés des joueurs que les Pays Lointains, merci. Ça nous conforte dans l'idée que nous avons été vraiment bien inspirés dans le choix de leur nom.

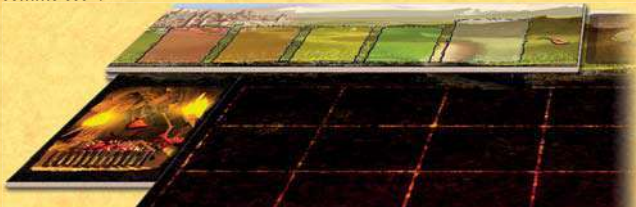
Cartes Événement Spécial et Cartes Combat

Comme dans le jeu de base, les cartes Événement Spécial et les cartes Combat sont préparées aléatoirement. Comme il y aura 2 événements spéciaux et 5 manches de Combat par Année, organisez la pile comme ceci : 2 cartes Événement Spécial, 5 cartes Combat pour la Seconde Année et 2 cartes Événement Spécial supplémentaires.



Changements sur le Plateau des Joueurs

Placez votre Extension de Plateau des Joueurs sur votre plateau, comme ceci :



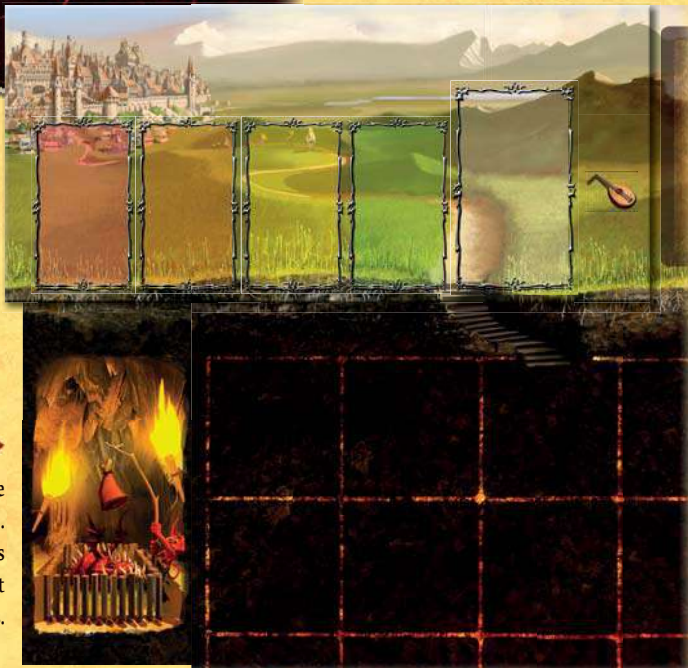
Emplacement pour un Quatrième Aventurier ➔

Vous devrez faire face à quatre aventuriers chaque Année (et un paladin si vous avez quelques problèmes de voisinage).

Enclos à Monstres ➔

Voici un recoin calme où vos Monstres de Compagnie peuvent dormir (face cachée).

Après avoir utilisé leur pouvoir, vous pouvez placer leur carte ici, face visible et ainsi profiter de leur joli petit minois.



Défausse des monstres de compagnie ↓

Voici une zone de défausse pour les monstres de compagnie dont personne ne veut. Non, ce n'est pas une ferme. C'est juste un pays fort lointain.

Tuiles Tunnel Amélioré ↓

Cet emplacement est celui des 5 tuiles Tunnel Amélioré. Pas la peine de les mélanger, placez-les face visible. Les joueurs peuvent les consulter à tout moment.



Tuiles ➔ Monstre (et Fantôme) Expert

Cet emplacement est celui des 3 tuiles Monstre (et Fantôme) Expert. Pas la peine de les mélanger, placez-les face visible. Les joueurs peuvent les consulter à tout moment.

Tuiles ↑ Monstres de Compagnie

Mélangez les tuiles Monstres de Compagnie et placez-les ici, face cachée.

Nouveaux Aventuriers, Pièces et Monstres

L'Année étant rallongée d'une saison, vous aurez besoin d'aventuriers, de pièces et de monstres supplémentaires. Ajoutez-les aux piles correspondantes.



La barde est un nouveau type d'aventurier expliqué en page 9. Les nouvelles pièces et les nouveaux monstres sont détaillés dans l'Annexe, au dos de ce livret.

Nouvelles Cartes

Cette extension contient de nouvelles cartes Piège, Combat et Événement Spécial. Ajoutez-les aux piles correspondantes et préparez-vous à avoir quelques surprises.



Le Ministère des Donjons tient à s'excuser quant au manque d'informations concernant ces nouvelles cartes :

- ✦ Le représentant du magasin de pièges dit qu'il ne se souvient plus de ce qu'ils ont mis dans les différents paquets.
- ✦ L'archimage de l'Académie des Aventuriers se refuse à tout commentaire sur les nouveaux sorts.
- ✦ Un larbin a bien tenté de publier plusieurs pages de commentaires sur les nouveaux événements spéciaux mais, par inadvertance, ces pages ont été froissées et jetées dans l'âtre de la cheminée du Ministère. Et si un larbin se décidait à publier à nouveau de tels commentaires, il pourrait, par inadvertance toujours, subir le même sort.

Autres éléments



Ces 4 tuiles supplémentaires correspondent à l'extension bonus Cadeaux des Larbins. Vous trouverez prochainement les règles correspondantes sur www.iello.info



Déroulement du jeu

Les éléments suivants ont été ajoutés à la partie Construction du Donjon de chaque Année :

- * À la fin de la première saison, les joueurs reçoivent un monstre de compagnie.
- * Une Année se compose de 5 saisons (au lieu de 4).
- * Il y a deux Événements Spéciaux par Année.
- * Au cours des saisons 2 à 5, une des actions du Village (Plateau Central) est remplacée par une Occasion Unique.
- * Au milieu de la saison 5 : on part à la foire !

Le Combat est également modifié :

- * Les Combats se déroulent désormais en 5 manches (au lieu de 4).
- * Chaque manche de Combat commence par l'Étape Barde.

Et quelques éléments affectent ces deux parties du jeu :

- * Il y a maintenant deux paladins.
- * Les joueurs peuvent utiliser un monstre de compagnie qui apporte un bonus instantané.

Les sections ci-dessous décrivent chacun de ces nouveaux éléments en détail.

Vous trouverez ensuite un résumé précisant comment ces éléments s'intègrent aux différentes phases du jeu.

Monstres de Compagnie



Je suppose que vous avez eu vent de la dernière mode dans le petit monde des seigneurs de donjon : adopter un monstre de compagnie et pavaner devant ses confrères. C'est fou comme ils fondent tous pour ces stupides bestioles ! Honteux. De mon temps, les seigneurs de donjons avaient des principes. Ils étaient cruels, sans pitié, de vrais cœurs de pierre. Et si d'aventure il leur fallait un compagnon loyal avec lequel partager un clin d'œil maléfique ou un rire satanique, eh bien, ils avaient leurs larbins.



Roooh... souris un peu. Regarde ces petites bestioles ! Qui n'en voudrait pas une ? Elles sont si mignonnes, si joueuses, si... savoureuses.

Ne vous inquiétez pas, le démon ne dévorera pas vos monstres de compagnie. En fait, il ne pourrait pas les manger même s'il le voulait car les monstres de compagnie ne sont pas des monstres. Mais, avant de vous expliquer ce qu'ils peuvent faire, voyons d'abord comme vous les récupérez.

Phase Monstre de Compagnie

Dans le jeu de base, la première saison de l'Année était plus courte car il n'y avait pas de phase Événement Spécial ni de phase des Aventuriers. Au lieu de ça, vous passiez directement de la phase Production à la phase Fin de la Saison. Eh bien, cela a changé. Vous voyez le bonhomme de neige sur le Plateau Progression ? Il vous rappelle qu'après la phase Production et Récupération des Ordres, il y a maintenant une phase Monstre de Compagnie durant laquelle vous adopterez un nouveau compagnon.

Cette phase n'est présente que lors de la première saison de chaque Année.

Première Année

Lors de la mise en place, vous devez avoir mélangé les cartes Monstres de Compagnie et les avoir placées en une pile sur le Plateau des Pays Fort Lointains. Commencez cette phase en distribuant 2 cartes Monstre de Compagnie à chaque joueur.

Chaque joueur regarde ses 2 cartes, en choisit une et passe l'autre à son voisin de gauche. Vous allez donc tous recevoir 1 carte du joueur à votre droite. Parmi ces 2 cartes, choisissez-en 1 que vous conservez et défaussez l'autre, face cachée, dans l'emplacement prévu sur le Plateau des Pays Fort Lointains.

Vous conservez votre monstre de compagnie secret jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Placez sa carte, face cachée, dans son enclos sur l'Extension de votre Plateau Joueur.

Seconde Année

Lors de la phase Monstre de Compagnie de la Seconde Année, distribuez à nouveau 2 cartes à chaque joueur.

Si vous n'avez aucune carte Monstre de Compagnie face cachée (c'est-à-dire, si vous avez utilisé celle que vous avez reçue la Première Année), procédez alors comme pour la Première Année : choisissez-en 1, passez l'autre à gauche, recevez-en 1 de votre voisin de droite, conservez 1 des cartes et défaussez l'autre.

Si vous avez 1 ou plusieurs cartes Monstre de Compagnie face cachée (il y a d'autres moyens de les récupérer), ajoutez-les aux 2 cartes que vous venez de recevoir. Choisissez-en 1 à passer à votre gauche, cela peut être une qui vient de vous être distribuée ou une que vous avez acquise précédemment. Vous recevez 1 carte du joueur à votre droite. Choisissez 1 de ces cartes que vous défaussez et conservez toutes les autres.

Au final, vous commencerez cette Seconde Année avec 1 carte Monstre de Compagnie face cachée supplémentaire.



Si vous avez du mal à vous souvenir de cette phase, voici une petite astuce : lors de la mise en place de l'Année, piochez 2 cartes Monstre de Compagnie par joueur et placez-les sur le Plateau de Progression de manière à ce qu'elles recouvrent la quatrième case. Ainsi, vous ne pourrez pas passer à la phase Fin de la Saison tant que vous n'aurez pas distribué ces cartes aux joueurs.

Utiliser ses Monstres de Compagnie

Les cartes Monstre de Compagnie vous indiquent quand son pouvoir peut être utilisé. Certains sont utiles quand vous construisez votre donjon, d'autres sont plus efficaces en Combat et quelques-uns seront décisifs lors du Décompte. Pour utiliser un monstre de compagnie, annoncez aux autres joueurs que vous jouez une carte, révélez-la et résolvez son pouvoir. Les pouvoirs des monstres de compagnie ne sont utilisables qu'une fois par partie (même si deux d'entre eux, Bébé Automate et Iris, ont un pouvoir qui dure jusqu'à la fin des Combats de l'Année).



Comme je le disais, c'est une histoire de mode. Tout le monde s'enflamme autour du nouveau monstre de compagnie du seigneur de donjon, mais la semaine d'après, il est déjà dépassé. Ces créatures ne durent pas très longtemps. Contrairement à, disons, un larbin qui, discrètement et avec diligence, s'affaire jour après jour à son dur labeur et ce depuis des siècles sans rechigner... même si personne, ne serait-ce qu'une fois, ne lui a grattouillé les oreilles en lui disant "Ch'est un bon garçon, cha... ô oui !".

Si le pouvoir d'un monstre de compagnie est utilisé en Combat, cela ne correspond pas à faire attaquer un monstre (ou un fantôme). Les sorts affectant les monstres (ou les fantômes) n'affectent pas les monstres de compagnie (ni même Fantômet). Les prêtres ne soignent pas les aventuriers à moins qu'un monstre (ou un fantôme) n'ait attaqué.

Exception: Ces règles ne s'appliquent pas à Bébé Automate. Si vous envoyez Bébé Automate à l'attaque, il sera affecté par les sorts, il déclenchera la capacité de guérison des prêtres, et il sera comptabilisé dans votre limite de monstres (à moins que vous n'envoyez avec lui un Automate). Cependant, Bébé Automate ne peut pas être utilisé comme un monstre pour d'autres actions : il ne peut pas nourrir un démon, vous ne pouvez pas le charger dans une Catapulte à Monstre.

Après avoir utilisé le pouvoir d'un monstre de compagnie, vous pouvez le placer, face visible, dans votre enclos, afin de profiter de sa jolie petite frimousse. Néanmoins, il n'aura plus aucun effet sur le reste de la partie, ni même lors du Décompte.



Hum, un seigneur de donjon au cœur de pierre peut également juste le balancer dans la défausse correspondante !

Monstres de Compagnie et Décompte

Les monstres de compagnie qui peuvent être utilisés lors du Décompte sont conservés face cachée jusqu'à la fin de la partie. Le Décompte commence donc par un grand défilé de tous les monstres de compagnie qui sont restés face cachée.

Commencez par révéler ceux avec un effet "Décompte" que vous souhaitez utiliser. Marquez les points correspondants.

Révélez ensuite les monstres de compagnie restants. Ils font forte impression et vous marquez 1 point pour chacun d'entre eux (si vous avez choisi de ne pas utiliser le pouvoir Décompte d'un de vos monstres de compagnie, il vous rapportera seulement 1 point). Vous ne marquez aucun point pour les monstres de compagnie déjà utilisés (face visible) : tout le monde les a déjà vus, ils ne peuvent plus impressionner personne.



Résumons : vous recevez 1 monstre de compagnie lors de la première saison de chaque Année. Chaque monstre de compagnie possède un pouvoir qui peut être utilisé une seule fois pendant la partie. Si vous ne l'utilisez pas, vous marquez 1 point lors du Décompte.

Occasions Uniques



Je préfère que les journées soit prévisibles. N'êtes-vous pas d'accord ? Allez, laissons tomber cette section, je doute qu'aucun d'entre nous n'y trouve quoi que ce soit d'intéressant.



Oh, Je crois que vous vous méprenez sur nos joueurs, larbin. Quiconque achète une extension est avide de l'excitation procurée par de nouvelles opportunités.

Les occasions uniques sont représentées par les 8 petits plateaux supplémentaires. Chacun va venir remplacer un des emplacements du Plateau Central sur lesquels vous envoyez vos larbins. Ces occasions sont uniques car elles n'apparaîtront qu'une seule fois par partie.

Révéler les Occasions Uniques

Les occasions uniques sont prévues pour des Années de 5 saisons. Une occasion unique apparaît à chaque saison, exceptée la première. Les joueurs savent donc, une saison à l'avance, quel emplacement sera modifié.

Première Saison

Lors de la Phase Nouvelle Saison, vous dévoilez les événements et les aventuriers qui arriveront à la saison suivante. En même temps, vous devez également dévoiler le premier plateau Occasion Unique de la pile. Retournez-le face visible et replacez-le sur la pile. Cette occasion sera disponible à la deuxième saison.

Deuxième Saison

Lors de la phase Nouvelle Saison de la deuxième saison, prenez le plateau Occasion Unique visible et placez-le sur l'emplacement correspondant du Plateau Central (même symbole) de manière à le recouvrir. Les actions habituelles ne sont plus disponibles pour cette saison. À la place, les joueurs pourront réaliser les actions offertes par ce plateau.

Révélez ensuite le prochain plateau de la pile afin que les joueurs connaissent l'occasion unique qui sera disponible à la saison prochaine.

Troisième et Quatrième Saison

Procédez comme pour la deuxième saison, à l'exception qu'il vous faut au préalable retirer le plateau Occasion Unique de la saison précédente avant de placer celui de cette nouvelle saison. Comme cela, une seule occasion unique est disponible par saison. À tout moment, vous pouvez voir celle qui sera disponible à la saison suivante.

Les plateaux Occasions Uniques retirés du Plateau Central sont placés dans la défausse adéquate.

Cinquième Saison

Procédez comme pour les saisons précédentes, à l'exception que vous n'avez pas de nouvelle occasion unique à révéler (car c'est la cinquième et dernière saison). L'occasion unique de la cinquième saison sera retirée du Plateau Central lors de la Foire. Les 4 occasions uniques utilisées pendant l'Année deviennent des lots pour la foire ! Après la foire, vous devez les placer dans la boîte du jeu afin de ne pas les mélanger avec les occasions de la Seconde Année.

(Pour plus d'informations sur la foire et ses lots, voir la section Foire).

Seconde Année

La Seconde Année fonctionne comme la première. Utilisez les 4 occasions restantes pour les saisons 2, 3, 4 et 5. Chacune ne sera disponible qu'une seule fois exactement.

Utiliser les Occasions Uniques

Une occasion unique devient un élément du Plateau Central pour la saison en cours. Vous pouvez donc y envoyer votre larbin comme pour les autres emplacements : jouez la carte Ordre avec le symbole correspondant et placez votre larbin sur l'espace inoccupé de plus petite valeur. Lorsque vous résolvez l'action de cette occasion, commencez par le larbin placé sur l'emplacement dont le cadre est le plus court.

Récolter de la Nourriture



Les villageois du voisinage n'ont pas la vie facile. Si vous voulez continuer à leur extorquer de la nourriture, il va vous falloir de temps en temps leur donner une chance d'en faire pousser un peu. Si votre larbin est un bon diplomate, le préfet invitera vos diabolotins à aider à la récolte. Et une fois les diabolotins attelés à leur labeur, les villageois les regarderont avec un sourire à peine forcé. Ils savent que les diabolotins prendront la meilleure partie de la récolte. Du panier à fruit, ils prendront les plus mûrs, les plus doux et les plus véreux. Dans le champ de pommes de terre, les diabolotins s'empareront de la plante entière, ne laissant derrière eux que les grosses racines tuberculeuses. Mais les villageois n'ont pas le choix, ils doivent le supporter et sourire. Comme je le disais, ils n'ont vraiment pas une vie facile.



C'est comme pour Extraire de l'Or ou Creuser des Tunnels. Vous gagnez jusqu'à la quantité de Nourriture indiquée en envoyant 1 diabolotin par Nourriture ainsi récoltée. Mais vous devez également envoyer

1 diabolotin contremaître. L'emplacement III nécessite 2 contremaîtres mais les villageois sont tellement impressionnés par la discipline des diabolotins que votre réputation s'améliore : perdez 1 Méchanceté. Vous bénéficiez de cet effet même si vous n'envoyez que 2 contremaîtres.

Les diabolotins envoyés à la récolte ne sont pas disponibles pour d'autres travaux cette saison. Placez-les au-dessus de votre donjon pour montrer qu'ils ont été utilisés.



Je ne peux pas vous aider là-dessus. Ces histoires de "Nourriture" n'ont aucun sens. Pourquoi quelqu'un voudrait manger des trucs morts ?

Mascarade



Le grand bal masqué de l'Académie des Aventuriers est un événement très tendance. Les humains viennent déguisés en monstres. Les monstres se costumant en eux-mêmes et profitent avec une joie non dissimulée des compliments sur leurs "costumes hyper réalistes". Et les larbins ? Nous, nous aimons nous déguiser en larbins du seigneur rival. Ainsi nous pouvons repartir tranquillement après avoir fait main basse sur ce qui nous plaisait.



Le premier larbin vole l'argent de la loterie. Prenez 1 Or. Tous les autres joueurs gagnent 1 en Méchanceté.

Le deuxième larbin jette un œil dans les registres de l'Académie. Vous

pouvez consulter une carte Combat, comme dans les règles normales puis vous devez la replacer dans la pile et, en bonus, vous pouvez changer sa place dans la pile. Vous devez cependant annoncer aux autres joueurs ce que vous faites, par exemple : "j'ai regardé la quatrième carte et je l'ai placée sur le dessus" ou "j'ai regardé la deuxième carte et je l'ai laissée en deuxième position". Lorsque la milice attrape votre larbin en train de fouiller, elle pense qu'il travaille pour vos rivaux et tous les autres joueurs gagnent 1 Méchanceté.

Alors que le bal touche à sa fin, tout le monde sort son ticket pour la loterie mais les organisateurs constatent que l'argent n'est plus là. C'est à vous de sauver la soirée. Si vous payez 1 Or, vous perdez 1 Méchanceté et les autres Seigneurs de Donjon sont tellement furax qu'ils gagnent 1 Méchanceté. De plus, vous avez la possibilité de consulter une des cartes Combat (remplacez-la à la position où vous l'avez prise).

À chaque fois que "tous les autres joueurs gagnent 1 Méchanceté", cela s'applique à vraiment tous les autres joueurs, même ceux qui n'ont pas envoyé de larbin au bal masqué.



Donc soyez prudent. Tôt ou tard, l'Académie organisera son grand bal masqué et à force d'être méchant, vous devez vous attendre à voir débarquer deux grands gars en armures rutilantes dans votre donjon.

N'oubliez pas que les actions sont résolues dans l'ordre (ici I, II, III). Cet ordre peut déterminer qui accueillera quel paladin. Cependant, les effets de chaque action sont tous résolus en même temps : par exemple, sur le troisième emplacement, le joueur perd 1 Méchanceté en même temps que tous les autres joueurs gagnent 1 Méchanceté.



Dans une partie à 2 joueurs, le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif n'est pas affecté par ces actions.

Améliorer les Tunnels



De temps en temps, le bureau délivrant les permis de creuser ferme ses portes pour une inspection interne. Tant qu'ils sont fermés, personne ne peut creuser de nouveaux tunnels. D'un autre côté, personne ne viendra non plus contrôler les améliorations que vous faites aux tunnels que vous avez déjà. Bien que ces améliorations soient totalement illégales, nous avons un accord tacite avec le bureau pour qu'ils regardent gentiment ailleurs.





Ah ! De toute façon, ils ne diront rien. L'Année dernière, quand j'y suis passé pendant leur fameuse inspection interne, tout le monde roupillait.





Les larbins réalisent leurs actions dans l'ordre, en commençant par l'emplacement le plus court. Attention, cet ordre est inhabituel : III, puis II, et enfin I.

Chaque action propose plusieurs options (séparées par un trait). Vous ne pouvez en choisir qu'une :

 Utilisez 2 diabolotins pour améliorer un tunnel non conquis. Remplacez la tuile non conquise sur le Plateau Central et placez à sa place une des 5 tuiles Tunnel Amélioré.

 Utilisez 2 diabolotins pour "déconquérir" un tunnel conquis. Retournez cette tuile Tunnel sur sa face sombre.

 Utilisez 3 diabolotins pour "déconquérir" une salle conquis. Retournez cette tuile Salle sur sa face sombre.


 Si cette occasion apparaît la Première Année, vous n'aurez probablement rien de conquis et ne serez donc intéressé que par la première option.

L'ordre de jeu est important, surtout si tout le monde veut une tuile Tunnel Amélioré. Le joueur sur l'emplacement II aura le choix parmi les 5. Le joueur sur l'emplacement III se servira en dernier et n'aura accès qu'aux améliorations laissées par les deux autres joueurs. Néanmoins, il pourra récupérer une ou deux tuiles Tunnel Amélioré (si toutefois il a suffisamment de diabolotins).


Le joueur sur l'emplacement III est le seul à pouvoir "déconquérir" une ou deux tuiles Tunnel. Il n'est pas possible de combiner les options et, par exemple, de "déconquérir" un tunnel et d'en améliorer un autre.


Les diabolotins qui sont envoyés travailler sur n'importe laquelle de ces trois options sont placés sur la tuile sur laquelle ils travaillent. Ils ne sont plus disponibles pour le reste de la saison.

Un tunnel amélioré est toujours un tunnel. Il est donc taxé comme tous les tunnels, vous pouvez y extraire de l'Or, le remplacer par une salle, etc. Mais il a également un pouvoir spécial. Ces pouvoirs sont expliqués dans l'Annexe, au dos de ce livret.

 Les tuiles Tunnel Amélioré sont conservées sur le Plateau des Pays Fort Lointains. Elles peuvent être consultées à tout moment. Lors de votre première partie avec cette extension, le plus simple est de les expliquer une à une lorsque l'Occasion Unique correspondante est révélée.

Investir dans l'Or


 Et parfois, c'est le Bureau des Mineurs qui est fermé. Pas de souci. Votre larbin peut quand même vous rapporter de l'or. Les humains ont inventé une chose incroyable appelée "banque". Plutôt que de creuser en quête d'or, vous plantez de l'or dans un coffre souterrain. Il pousse, il pousse et quand les banques font la récolte, vous avez plus d'or que ce que vous aviez planté. Bon, les banquiers disent que ça fonctionne un peu différemment...

 ... mais ils essaient juste de garder leur secret pour eux. Soyez ferme. Dites-leur que vous voulez beaucoup plus d'or que ce que vous avez. Parlez-leur de la fumée qui s'élève des cendres du village d'à côté et ils n'auront aucun mal à vous prendre pour un client sérieux.





Payez le coût indiqué. Vous gagnez la quantité d'Or correspondante, mais pas tout de suite. Vous la récupérez à la fin de la phase Ordre. C'est-à-dire que vous ne pourrez pas utiliser cet Or pour d'autres actions

au cours de cette saison, comme recruter des diabolotins, acheter des pièges, recruter des monstres ou construire une salle.

 Ouais, mais c'est quand même un rapide retour sur investissement. Assurez-vous juste d'avoir un peu d'or de côté pour investir. C'est pour cela que vous avez besoin de connaître les Occasions Uniques une saison à l'avance !

Adopter un Monstre de Compagnie

 Je pense qu'on a assez parlé des monstres de compagnie. Ces monstreries semblent apparaître en une nuit. Mais ne vous inquiétez pas, généralement, y'en a 2 ou 3 qui poussent en même temps et elles tombent toutes en faillite avant la fin du mois.


 Eh, larbin, cesse de papoter et file là-bas avant qu'elles ne ferment. Ils ont des diabolotins qui seraient bien mieux à bosser dans notre donjon. Et je suis sûr que le Seigneur voudra un monstre de compagnie supplémentaire. Essaie d'en trouver un bien juteux.




Payez le coût indiqué et récupérez le nombre de diabolotins et de cartes Monstres de Compagnie correspondant (l'action I est gratuite et permet d'avoir 0 diablotin et 1 carte Monstre de Compagnie). Piochez la ou

les premières cartes Monstres de Compagnie du dessus de la pile et conservez-les, face cachée, dans votre enclos. Les monstres de compagnie adoptés de cette façon se comportent comme ceux que vous avez eus lors de la phase Monstre de Compagnie (voir page 4).

Installer des Pièges

 Tous les deux ans, le magasin de piège baisse son rideau et traîne toutes ses marchandises au Salon International du Piège. C'est un endroit détestable. Des diabolotins étrangers installent des stands vantant leur ingénierie avancée. Des patrouilles de crieurs hurlent dans les coursives en brandissant des dépliants promotionnels sous votre nez. Ils ont même embauché des bardes pour chanter des slogans publicitaires.

 Ouais, mais on peut aussi y faire de bonnes affaires. Et pour une fois qu'on peut savoir quel piège on achète, on ne va pas se plaindre. Surtout qu'en plus, ils l'installent pour nous.



À la phase Nouvelle Saison où ce plateau Occasion Unique remplace l'action Acheter des Pièges, piochez 3 cartes de la pile des cartes Piège et placez-les, face visible, à côté du Plateau Central.

Lors de la résolution de ces actions, l'ordre est III, II, I - le même que pour le recrutement des monstres ou la construction d'une salle. Les joueurs vont choisir leur piège parmi les 3 cartes dévoilées.

Payez le coût (si indiqué) et choisissez un des 3 pièges. Installez-le immédiatement : conservez-le, face visible, devant vous, juste sous votre enclos. Choisissez une tuile non conquise de votre donjon et marquez-la avec un jeton Or, pris à la banque, pour indiquer où le piège a été installé. Vous devez payer les coûts liés à l'utilisation de ce piège. S'il est installé dans une salle, payez 1


Or (non, vous ne pouvez pas payer avec le jeton que vous avez utilisé pour marquer la salle, il n'est pas à vous). Si vous ne payez pas ce coût, vous ne pouvez pas prendre le piège.

Remarque : Le coût du piège est indiqué dans le coin supérieur gauche de la zone de texte de la carte. Si vous installez un Diablotin Kamikaze, vous devez immédiatement défausser 1 diablotin (jusqu'à ce que le piège soit utilisé, il se cache dans une petite alcôve, prêt à bondir). Si vous utilisez une Catapulte à Monstre, vous devez immédiatement défausser le monstre (placez-le sur la carte Piège afin de vous rappeler si la catapulte est chargée avec un petit ou un gros monstre). Pour un Repas Empoisonné, vous dépensez 1 ou 2 Nourriture, selon l'Année en cours (vous pouvez donc l'installer pour 1 Nourriture lors de la Première Année, même si vous finissez par ne l'utiliser que la Seconde Année).

Le piège s'active automatiquement lors d'une bataille dans cette salle ou ce tunnel. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas l'utiliser. Cependant, il ne compte pas comme votre piège de cette manche. Vous pouvez utiliser une de vos cartes Pièges en suivant les règles habituelles. Vous pouvez également décider de l'ordre d'activation de vos pièges. Seuls les symboles restants après avoir géré le premier piège peuvent être utilisés pour réduire les dégâts du deuxième piège (cela fonctionne donc comme le Labyrinthe, et oui, si vous installez un piège dans le Labyrinthe, vous pourrez utiliser 3 pièges dans une même bataille).

Le piège installé et le jeton Or doivent être défaussés une fois le piège déclenché. Ils doivent également être défaussés si la tuile donjon marquée est altérée (par exemple, si elle est remplacée par une tuile Salle ou Tunnel Amélioré, ou si elle est conquise lors d'une bataille).

Recruter un Monstre (ou un Fantôme) Expert




 Il arrive parfois que la Taverne Souterraine attire une faune particulière. Le gobelin dans le coin jette un regard sans pitié aux larbins. Le troll rigole, mais d'une façon lugubre. Et la sorcière est bien plus... grande. Ah, il va falloir plus qu'un bon repas pour impressionner ces monstres-là.



Lors de la phase Nouvelle Saison, les monstres (et les fantômes) sont placés normalement sur le plateau. Et comme toujours, les visites à la Taverne Souterraine sont résolues dans l'ordre

III, II, I. Chaque joueur peut choisir un des monstres (ou fantômes) disponibles. Le joueur sur le III choisit en premier mais il gagne 1 Méchanceté - les monstres (ou fantômes) experts sont impressionnés par les Seigneurs cruels.

Quand vous choisissez un monstre (ou un fantôme), vous prenez également la tuile Expert représentée sur l'emplacement du plateau Occasion Unique où vous êtes placé. Chaque tuile augmente le coût du monstre (ou du fantôme). Le surcoût est de :

- *  pour un monstre (ou fantôme) plus intelligent.
- *  pour un monstre (ou fantôme) plus cruel.
- *  pour un monstre (ou fantôme) plus gros.

Ce surcoût s'applique quand vous recrutez le monstre (ou le fantôme) et à chaque fois que vous devez payer son coût (Jour de Paye, par exemple). Considérez-le comme un symbole supplémentaire de votre tuile Monstre (ou Fantôme). Si vous ne pouvez pas payer le coût total, incluant le surcoût, vous ne pouvez pas recruter le monstre (ou le fantôme).

Les tuiles Expert restent liées au monstre (ou fantôme) jusqu'à la fin de la partie. Elles ne sont pas transférables. Si vous défaussez un monstre (ou un fantôme) expert, défaussez sa tuile Expert.

Toutes les tuiles Expert ont le même effet : la première attaque du monstre (ou du fantôme) a un bonus de +2. Ce bonus ne s'applique que pour une seule attaque et sur un seul aventurier durant l'ensemble des 5 manches de Combat, même si le monstre a plusieurs attaques. Un Visqueux Expert fera 3 dégâts au premier aventurier du groupe mais seulement 1 dégât à tous les autres. L'attaque alternative de la Sorcière Experte est de 3 sur le premier aventurier et de 1 sur un autre aventurier (son attaque principale est de 6). Un Automate Expert attaque à 6 lors de sa première bataille, mais seulement à 4 dans les autres batailles de l'Année. De même, si vous utilisez la capacité "manger-et-fuir" d'un Vampire Expert, sa première attaque sera de 4, mais après cela, vous aurez le choix entre ses attaques habituelles à 3 ou 2.

Pour vous souvenir que vous avez utilisé le pouvoir Expert d'un monstre, retournez sa tuile Expert face cachée. À la fin du Combat, retournez face visible toutes les tuiles Expert. Si vous avez recruté un monstre (ou un fantôme) expert la Première Année, vous pourrez profiter de son pouvoir une nouvelle fois lors de la Seconde Année. Que la tuile soit face visible ou face cachée, le surcoût est toujours ajouté au coût du monstre.

Lors du Décompte, les monstres (ou les fantômes) experts sont comptabilisés (ou ignorés) comme des monstres (ou des fantômes) normaux.

Louer des Salles



Les humains ne manquent jamais une occasion de faire des affaires. On pourrait penser que les donjons environnants plomberaient leur essor économique, mais il n'en est rien. Ils se sont adaptés et ont aménagé leurs celliers qu'ils louent désormais aux seigneurs de donjon. D'ailleurs, tous les seigneurs des environs pensent maintenant que leur donjon devrait avoir une annexe en ville.



Lors de la phase Nouvelle Saison, les salles sont placées normalement sur le plateau. Mais ces salles ne seront pas construites dans le donjon. Ce sont des salles louées aux habitants du village.

Les joueurs louent ces salles dans l'ordre traditionnel : III, II, I. Ainsi, le dernier larchin choisira en premier, comme lors de la construction d'une salle normale

Si les 3 emplacements sont occupés, le joueur sur l'emplacement III choisit en premier et doit payer 1 Or s'il prend une salle. Ensuite, le joueur sur le II peut prendre une salle gratuitement. Ils peuvent donc ne laisser aucune salle pour le joueur positionné sur le I. Ce joueur a néanmoins un choix : si le joueur sur le III a payé 1 Or, le joueur sur le II peut récupérer cet Or au lieu de prendre une salle (le deuxième joueur n'a pas ce choix). Si personne n'a payé d'Or pour l'action III, le joueur sur le I n'a plus cette option, mais dans ce cas, il reste forcément 1 salle à louer.

Que faire avec une salle louée ?

- * Ne la placez pas dans votre donjon : conservez-la devant vous, sous votre enclos. Vous ne remplacez pas un tunnel et vous pouvez ignorer les restrictions de placement indiquées sur la tuile.
- * Les salles louées ne compte pas comme des salles lors de la phase Événement (par exemple, vous ne payez pas de taxes pour elles).
- * **Les salles de production louées** peuvent être utilisées comme si elles étaient dans votre donjon, à l'exception qu'elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par saison (même pendant la Seconde Année). Leur activation nécessite le nombre normal de diabolins (ou de jetons Troll).
- * Les salles de combat louées peuvent être utilisées dans n'importe quelle bataille. Lorsque vous devez choisir une tuile de combat pour une bataille, vous pouvez toujours choisir la salle de combat louée. **Si elle est conquise, elle compte comme une tuile conquise de votre donjon.** Elle vous rapporte -2 points et compte dans l'attribution du titre de Seigneur des Batailles. Elles ne comptent cependant jamais pour le titre de Seigneur des Salles.
- * Le décompte **des salles louées rapportant des points** est réalisé normalement.
- * **Les salles louées ne comptent pas comme des salles lors du Décompte.** Vous ne gagnez pas 2 points pour elles. Elles ne sont pas prises en compte pour l'attribution du titre de Seigneur des Salles.

La Foire !



La foire aux monstres est le meilleur moment de l'Année. Les monstres montent à la surface et font la fête jusqu'à l'aube, m'offrant une nuit de tranquillité, le temps d'enfin mettre un peu d'ordre dans mes papiers en paix ! Le mieux, c'est quand le Maître y envoie aussi les diabolins. Oh, ils se livrent à toutes sortes de pitreries. Ils cassent les pelles et commencent à creuser des tunnels ou à construire des salles. Ils vont danser avec des aventuriers. Et ils arrivent toujours à revenir avec un petit quelque chose : de la barbe à papa, une piécette perdue, un bel anneau. Parfois, ils ramènent au donjon un de leurs proches. Y'a une fois où ils ont même ramené un gobelin ivre.



La phase Foire est organisée une fois par Année, lors de la cinquième saison (donc 2 fois par partie). Elle prend place entre les phases Ordre et Production.

Vous pouvez envoyer des diabolins pour vous ramener un des lots de la foire ! Celui qui enverra le plus grand groupe choisira en premier.

Étalez les quatre plateaux Occasions Uniques utilisés dans l'Année (incluant celui de la cinquième saison). Le symbole dans le coin supérieur gauche du plateau indique le lot remporté.

Dans une partie à 3 joueurs, écartez le plateau de la cinquième saison. Vous ne choisirez votre lot que parmi les 3 premiers plateaux.

Dans une partie à 2 joueurs, écartez les plateaux des quatrième et cinquième saisons. Vous ne choisirez votre lot que parmi les 2 premiers plateaux.

Tous les joueurs prennent simultanément et secrètement un ou plusieurs diabolins disponibles et les placent dans leur main (vous pouvez choisir 0 diablotin si vous le souhaitez). N'oubliez

pas que les diabolins ayant travaillé (par exemple pour extraire de l'Or ou creuser des tunnels) ne sont pas disponibles. Les diabolins que vous souhaitez conserver pour plus tard doivent être gardés dans votre autre main, sous la table. Vous ne pouvez pas dire aux autres joueurs combien de diabolins vous envoyez à la foire mais, s'ils vous le demandent, vous devez leur dire combien de diabolins disponibles vous avez.

Les joueurs révèlent simultanément les diabolins qu'ils envoient à la foire. Celui qui en envoie le plus choisit en premier. Les autres joueurs choisissent ensuite, dans l'ordre de leur mise. Les égalités sont résolues en faveur du Seigneur le plus méchant (ses diabolins ont les coudes les plus pointus). Et comme toujours, si les joueurs sont à égalité de Méchanceté, l'ordre du tour détermine qui est le plus méchant (le premier joueur est plus gentil).

Les joueurs qui n'envoient aucun diablotin ne récupèrent aucun lot. Si vous avez envoyé un ou plusieurs diabolins, choisissez un des plateaux Occasion Unique et gagnez immédiatement le lot correspondant à son symbole :

- Gagnez 1 Nourriture.
- Perdez 1 Méchanceté.
- Creusez 1 Tunnel (respectez les règles habituelles, excepté que vous n'utilisez pas de diablotin supplémentaire).
- Gagnez 1 Or.
- Gagnez 1 diablotin (il sera disponible pour la phase Production).
- Piochez 1 carte Piège.
- Payez 1 Nourriture pour recruter 1 monstre (ou 1 fantôme) de la défausse. Payez de plus le coût du monstre (ou du fantôme) comme dans les règles habituelles. (Attention, si cette saison a un Jour de Paye, il vous faudra payer une seconde fois le coût de ce monstre).

Payez 1 Or pour construire 1 Salle de la défausse (respectez les règles habituelles).

Une fois qu'un joueur a choisi un lot, il n'est plus disponible pour les autres joueurs. Vous pouvez choisir de ne prendre aucun lot. Recruter un monstre (ou un fantôme) ou construire une salle a un coût : si vous ne payez pas le coût total, vous ne pouvez pas choisir ce lot.

Si un lot vous permet de prendre une tuile défaussée, vous pouvez prendre n'importe quelle tuile défaussée depuis le début de la partie. Peu importe si elle a été défaussée car personne ne l'a choisie lors de la phase Ordre ou si elle a été défaussée pour une autre raison. Lors de la Seconde Année, vous pouvez choisir des tuiles de la première ou de la Seconde Année (bien entendu, seules les tuiles de la Première Année sont disponibles lors de la première foire).



Le coût que vous devez payer lorsque vous recrutez un monstre (ou un fantôme) ou lorsque vous construisez une salle est le même que celui que vous auriez payé en utilisant l'action III pour l'obtenir de manière traditionnelle. C'est le prix à payer pour avoir plus de choix.

Tous les diabolins envoyés à la foire sont indisponibles pour le reste de la saison, même si vous n'avez choisi aucun lot. Placez-les sur l'illustration du village, sur votre Plateau de Joueur.

Après la foire de la Première Année, les 4 plateaux Occasion Unique sont écartés du jeu et placés dans la boîte afin de ne pas être mélangés avec ceux utilisés pour la Seconde Année.

Les Nouveaux Paladins



Deux paladins sont présents au village chaque Année : un elfe et un nain (il faut qu'il y en ait un de chaque car deux nains ne rentreraient jamais dans la même tente). Les deux tuiles d'une même Année ont le même fond et le même symbole dans le coin supérieur gauche. Même leurs capacités sont identiques. La seule différence est que le nain peut recevoir plus de blessures (vous l'avez peut être remarqué sur son illustration).

Paladins et Échelle de Méchanceté

Le premier joueur dont le Marqueur de Méchanceté atteint ou dépasse la case Paladin de l'Échelle de Méchanceté...



Hé, finissons-en avec toutes ces phrases à rallonge. On peut pas simplement dire "le joueur qui a atteint la case Paladin" ? On ne va pas y passer la nuit.

Hum, ok... donc, le premier joueur à atteindre la case Paladin reçoit le paladin elfe. C'est comme dans le jeu de base : l'elfe prend la tête du groupe, et il restera chez ce joueur même si celui-ci redescend sous la case paladin... à moins qu'un autre joueur atteigne la case paladin.

Si un autre joueur atteint la case Paladin, un de ces trois cas se présente :

- ♦ Si le nouveau joueur est désormais le seul sur, ou au-dessus, de la case Paladin (car le joueur avec l'elfe est redescendu en dessous), l'elfe va chez ce nouveau joueur (le nain reste sous sa tente).
- ♦ Si le joueur avec l'elfe est toujours sur, ou au-dessus, de la case Paladin, mais que le nouveau joueur est encore plus haut que lui (pas à égalité), le nain quitte sa tente et va dans le donjon du nouveau joueur. L'elfe ne bouge pas.
- ♦ Si le nouveau joueur est sur la même case, ou au-dessous, du joueur avec l'elfe, l'elfe va chez le nouveau joueur et le nain rend visite à celui qui avait l'elfe.

En résumé, le nain ne rentre en jeu que si deux joueurs atteignent ou dépassent simultanément la case Paladin.



Pour la petite histoire, le paladin nain adore siroter sa bière tout en regardant l'elfe combattre le Mal. Il l'encourage, et quand il voit qu'il commence à galérer, il se lève en soupirant, repose sa choppe, attrape son marteau et se prépare à combattre le Mal à son tour.

À partir du moment où les deux paladins sont dans un donjon différent, ils ne reviennent jamais sous leur tente. Le nain combattra le joueur le plus méchant. L'elfe s'occupera du joueur suivant sur l'Échelle de Méchanceté.

Lorsque l'ordre des joueurs sur l'Échelle de Méchanceté change, les paladins peuvent passer d'un donjon à l'autre :

- ♦ Le nain se déplace chez le joueur le plus méchant. En cas d'égalité, il reste là où il est. Si le joueur chez qui il se trouve est en dessous de ceux à égalité, il va chez celui qui a l'elfe. Si aucun n'a l'elfe, il va chez le joueur (concerné par l'égalité) le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du tour.
- ♦ L'elfe se déplace chez le deuxième joueur le plus méchant. Résolvez les égalités comme précédemment, sauf pour le cas spécial suivant.
- ♦ Cas spécial : si les joueurs avec le nain et l'elfe sont à égalité et qu'un joueur devient plus méchant qu'eux, le nain part chez ce nouveau méchant et l'elfe va dans le donjon abandonné par le Nain.
- ♦ Les paladins ne se déplacent que chez les joueurs qui ont déjà un paladin ou qui sont au-dessus de la case Paladin. Un joueur qui n'a pas de paladin et qui est en-dessous de la case Paladin ne reçoit jamais de paladin, même s'il devient le plus méchant.
- ♦ Simplement, une fois les deux paladins en jeu, ils respecteront toujours l'ordre des joueurs sur l'Échelle de Méchanceté. Le joueur combattant le nain ne sera jamais plus bas sur l'Échelle de Méchanceté que celui combattant l'elfe.



Bah, ça semble bien compliqué tout ça. En fait, il n'y a que quelques cas simples :

- ♦ Personne n'atteint la case Paladin : personne ne reçoit de paladin.
- ♦ Un seul joueur l'atteint : il va en découdre avec l'elfe jusqu'à la fin de l'Année.
- ♦ Un joueur reçoit l'elfe puis redescend sous la case Paladin ET un autre joueur atteint cette case : l'elfe se déplace chez ce nouveau joueur.
- ♦ Un joueur reçoit l'elfe. Il s'en fiche royalement persistant sur la voie du Mal. Un nouveau joueur atteint la case Paladin : le joueur le plus méchant voit débarquer le nain alors que l'elfe part chez le deuxième dans l'ordre de Méchanceté. Si l'ordre des joueurs change sur l'Échelle de Méchanceté, les paladins changent de donjons.
- ♦ La dernière (et peu probable) situation est que davantage de joueurs s'en mêlent. Dans ce cas là... vous n'aurez alors pas d'autre choix que de lire tout le baratin ci-dessus.

Les règles sont les mêmes pour la Seconde Année : si un joueur atteint ou dépasse la case Paladin, il reçoit l'elfe. Si deux joueurs ou plus atteignent ou dépassent cette case, le nain va chez le plus méchant et l'elfe chez le suivant dans l'ordre de Méchanceté. Résolvez les égalités suivant l'ordre du tour (le premier joueur est le plus gentil). Les paladins de la Seconde Année non attribués à un joueur en début d'Année se reposent sous leur tente, attendant qu'une occasion se présente.

Les Paladins au Combat

Les paladins elfe et nain combattent de la même manière que leur prédécesseur.

Les paladins peuvent toujours changer de donjon au cours du Combat. Quand un paladin change de donjon, il conserve ses Blessures.

Les paladins changent de donjon comme expliqué ci-dessus, à une exception près : si vous éliminez un des paladins, l'autre ne viendra pas dans votre donjon. Même les paladins peuvent être intimidés. Pour le reste du Combat, le paladin restant se comporte comme si vous n'étiez pas présent sur l'Échelle de Méchanceté. Il se déplace d'un donjon à l'autre en suivant les règles du paladin du jeu de base.

Bien entendu, cela ne s'applique qu'aux deux paladins d'une même Année. Capturer un paladin la Première Année n'empêchera pas les vaillants paladins de la Seconde Année de venir visiter votre donjon.



Au départ, nous pensions qu'il serait amusant de vous laisser capturer deux paladins la même Année, mais les règles étaient alors si compliquées que nous avons décidé d'être un peu raisonnables. Si vous souhaitez tenter l'aventure, vous pourrez trouver les règles originales de la mini-extension des Nouveaux Paladins sur www.iello.info

Décompte des Paladins

Lors du Décompte, les récompenses varient suivant que vous avez capturé un nain ou un elfe. Comme dans le jeu de base, les récompenses sont les mêmes pour les paladins de la Première ou de la Seconde Année.

- ♦ Un paladin elfe dans votre prison vous rapporte 4 points à la fin de la partie.
- ♦ Un paladin nain dans votre prison vous rapporte 6 points à la fin de la partie.



Soyons honnête : vous avez un volume bien plus important de paladin dans votre prison si vous capturez un nain.

Variante des Trois Paladins

Si ça vous chagrine de laisser un paladin dans la boîte, vous pouvez toujours jouer avec 3 paladins.

Comme vous pouvez le deviner, le paladin humain se situe entre l'elfe et le nain. Le premier joueur à atteindre la case Paladin reçoit l'elfe. L'humain entre en jeu si deux joueurs atteignent ou dépassent la case Paladin. Et le nain reste tranquillement sous sa tente à moins que trois joueurs soient suffisamment méchants. Les paladins en jeu se déplaceront ensuite entre les joueurs en respectant l'ordre suivant : le nain chez le joueur le plus méchant, l'humain chez le suivant et l'elfe chez le troisième plus méchant. Durant le Combat, les paladins ignorent les donjons ayant déjà capturé un paladin cette Année.

Lors du Décompte, le paladin elfe vous rapporte 4 points, l'humain vaut 5 points et le nain vous fait gagner 6 points.

Bardes



La petite demoiselle avec son luth semble bien inoffensive. Elle reste juste là, sur le côté, à gratter ses cordes. Mais attendez de voir son effet sur les autres aventuriers. Ils foncent au combat sans se soucier des blessures, essayant tous d'impressionner la barde en redoublant d'héroïsme et espérant qu'elle écrira, à leur retour, une ballade narrant leurs exploits.



Mouais, les paladins, eux, s'en moquent. Ils ont déjà revendu les droits exclusifs des ballades au plus grand label barde et n'ont donc que faire de ces amateurs parcourant les donjons.

Assignation des Aventuriers

Les bardes sont mélangés avec les autres aventuriers et vous devrez les assigner aux joueurs lors de la phase des Aventuriers.

Les bardes sont un peu l'inverse des guerriers : ils arrivent toujours à se frayer un chemin vers l'arrière du groupe. Si vous recevez une barde, placez-la sur le dernier emplacement (le plus à gauche). Aux saisons suivantes, les nouveaux aventuriers rempliront les cases précédant la barde (de droite à gauche), la laissant sur le dernier emplacement. Si vous recevez une nouvelle barde, elle prend la dernière place du groupe et pousse les autres bardes d'un emplacement vers l'avant (la droite donc).



Au Combat

Les bardes inspirent le groupe en gonflant leur cœur de courage. Ils sont les premiers à intervenir dans la bataille, avant même l'Étape Piège.



L'Étape des Bardes de la 1^{ère} Manche

À cette étape, les bardes donnent du courage aux aventuriers. Chaque barde donne 1 point de courage par symbole présent sur sa tuile. Représentez chaque point de courage par un jeton Or pris à la banque. Placez le premier jeton sur le premier aventurier du groupe, le deuxième sur le deuxième et ainsi de suite (ce sont désormais des jetons de Courage et non de l'or, ils retourneront à la banque après le combat).

Les bardes ne donnent pas de courage aux paladins, ils sont bien au-dessus de ça. Si un paladin est présent dans votre donjon, ignorez-le et placez le premier jeton de Courage sur l'aventurier suivant du groupe.



Pour faciliter la mise en place de votre stratégie de Combat, vous pouvez affecter les jetons de courage lors de la phase de Planification, si vous préférez.

Le pouvoir de chaque barde est résolu indépendamment, de l'avant du groupe vers l'arrière. Il est donc possible que l'aventurier de tête reçoive plusieurs jetons alors que le suivant n'en a aucun. Une barde peut donner du courage à une autre barde, voir même à elle-même si elle est suffisamment près de l'avant du groupe (extrémité droite).

Exemples :



Courage

Le courage agit comme un bouclier et protège les aventuriers des blessures. Si un aventurier avec des jetons de Courage devait recevoir une blessure, quelle qu'en soit la raison, retirez 1 jeton de Courage de sa tuile à la place. Chaque jeton de Courage ainsi retiré annule 1 blessure. Par exemple, si un aventurier a 2 jetons de Courage et qu'il reçoit 3 blessures, vous retirez les 2 jetons de Courage puis vous lui infligez 1 seule blessure.

Le jeton de Courage n'est retiré que si un aventurier doit effectivement recevoir des blessures. Par exemple, dans le cas d'un piège, la capacité du voleur s'applique en premier et le courage sera déduit des dégâts restants (si nécessaire).

Exemple :



Si vous utilisez une Pierre Roulante pour infliger 3 blessures au guerrier, le voleur réduit ces dégâts à 1. Le guerrier perd alors 1 jeton de Courage au lieu de prendre 1 blessure.

Si vous utilisez le Repas Empoisonné à la place, il pourrait faire 5 points de dégâts (les jetons de Courage ne sont pas des points de vie). Mais le voleur en prévient 2, et 2 points supplémentaires sont annulés en retirant les deux jetons de Courage. Le guerrier recevra donc 1 seule blessure.



Regardez comme il se la pète devant ces dames.

Que se passerait-il si vous utilisiez l'Anneau Maudit ? Chaque aventurier doit subir 1 blessure. Le guerrier et le voleur sont protégés par la capacité du voleur. Ils reçoivent 0 blessure et perdent 0 jeton de Courage. Les deux bardes à l'arrière du groupe reçoivent chacun 1 blessure car rien ne les protège.

Le Courage est Éphémère

L'effet bénéfique de la chanson de la barde se prolonge sur la plus grande partie de la bataille : pendant les pièges, les sorts rapides et l'étape de guérison. C'est-à-dire que tout au long de ce laps de temps, les jetons de Courage sont retirés pour annuler les dégâts subis par les aventuriers. Ces jetons demeurent même si les bardes sont éliminés (c'est une chanson qui reste bien dans la tête).

Mais ensuite, les aventuriers se fatiguent. Retirez tous les jetons de Courage avant l'Étape de Conquête (même si vous ignorez cette Étape). Les blessures reçues pendant la Conquête (et après – par exemple, ceux d'une Cocatrix ou d'une Fléchette Empoisonnée) frapperont les aventuriers alors que tout courage les aura quitté.



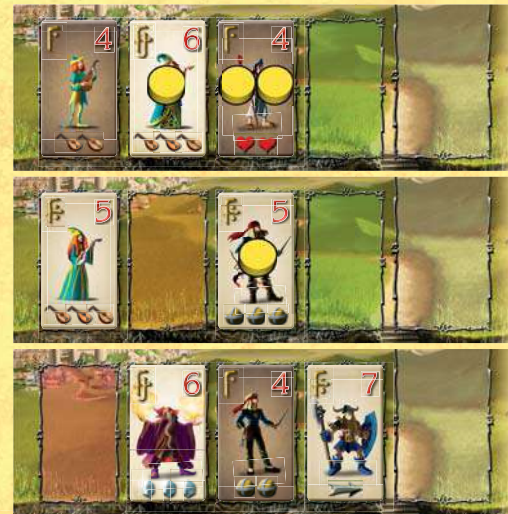
Donc, désormais vous les épuisez, les effrayez, et avec un peu de chance, vous les blessez. Ouais, ben pas de quoi crier victoire. Car les bardes vont se remettre à chanter dès la prochaine manche. Ce serait pas mal de vaincre quelques aventuriers si vous voulez vraiment leur miner le moral.

Deuil

Le courage fonctionne de la même manière aux manches suivantes mais le pouvoir des bardes s'amenuise à mesure que vous capturez des aventuriers (les bardes adorent chanter les louanges de ceux qui sont tombés au combat, ce qui, étrangement, n'est pas très encourageant pour ceux qui se battent encore).

Chaque barde perd 1 pour chaque aventurier capturé au cours de ce Combat, sans compter les paladins (les bardes ne peuvent pas pleurer leur chute car ils ont un contrat d'exclusivité, vous vous souvenez ?). Vous pouvez calculer le nombre d'aventuriers capturés en comptant le nombre d'emplacements Aventurier vides de votre Plateau de Joueur (sans compter celui du paladin).

Exemples :



Eh. Ce dernier exemple est le meilleur moyen de neutraliser une barde trop inspirée pour les manches suivantes. Faites-moi savoir si vous avez besoin d'un coup de main.

Règles pour la Seconde Année





Faut juste qu'on clarifie quelques points histoire que les nouveaux éléments s'intègrent bien aux anciennes règles.

Premier Joueur de la Seconde Année

Dans une Année de 5 saisons, le jeton Premier Joueur reste chez le joueur qui l'avait pendant la saison de la foire. Au début de la Seconde Année, procédez comme ceci :

- * Dans une partie à 4 joueurs, le jeton Premier Joueur est donné au joueur en face de celui qui a commencé la Première Année (il passe donc au deuxième joueur vers la gauche, ou vers la droite d'ailleurs).

- *  Dans une partie à 3 joueurs, le jeton Premier Joueur est donné au joueur à la droite de celui qui a commencé la Première Année (il passe donc au premier joueur vers la gauche).

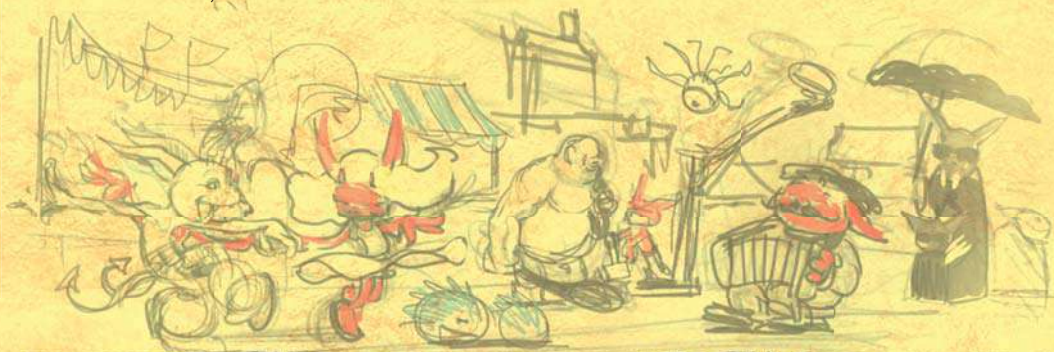
- *  Dans une partie à 2 joueurs, le jeton Premier Joueur est donné au joueur qui n'a pas commencé la Première Année (il passe donc à l'autre joueur).



Échelle de Méchanceté pour 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, au début de la Seconde Année, déplacez le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif de **3 cases vers le bas** au lieu de 2. Même en faisant cela, le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif atteindra la case Paladin au début de la phase Aventurier de la dernière saison de la Seconde Année :

- * Traitez le donjon du joueur fictif comme celui d'un joueur normal et assignez-lui un paladin, en accord avec les règles sur les Nouveaux Paladins (il ne reçoit pas de paladin si les deux joueurs sont tous deux plus méchants que lui).
- * Si un paladin part chez le joueur fictif, retirez immédiatement ce paladin des Pays Lointains. Ne lui assignez pas d'autre paladin.
- * Dans tous les cas, que le donjon du joueur fictif ait accueilli ou pas un paladin, retirez le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif de l'Échelle de Méchanceté au début des Combats de la Seconde Année. Les paladins ignorent le donjon du joueur fictif pendant les Combats.



Combiner les Variantes

Les différents éléments de cette extension sont prévus pour fonctionner ensemble. Mais il est toutefois possible de mettre de côté certaines règles tout en gardant d'autres.

Quatre Saisons

Vous n'êtes pas d'obligés de jouer les 5 saisons si vous ne le souhaitez pas mais vous pouvez quand même intégrer les nouvelles cartes et tuiles au jeu. Elles apporteront un peu de variété (mais aussi un côté aléatoire) à vos parties. Si vous jouez avec les bardes et que vous utilisez les Extensions de Plateau des Joueurs, vous devrez simplement garder à l'esprit qu'un des emplacements pour les aventuriers restera toujours vide et qu'il ne comptera donc pas dans le calcul du nombre d'aventuriers capturés affectant le pouvoir des bardes.



Mais nous vous recommandons fortement les parties en 5 saisons pour les Seigneurs de Donjon expérimentés que vous êtes. Le jeu est plus intéressant, votre donjon est plus vaste et les combats sont bien plus épiques.

Occasions Uniques et Foire

Une fois habitués à jouer avec les Occasions Uniques, vous pouvez tenter de jouer sans. Il peut être amusant de voir comme vous pouvez vous en sortir avec les bonnes vieilles actions standards.

Si vous mettez de côté les Occasions Uniques, vous devez également laisser de côté la Foire. Néanmoins, si vous souhaitez jouer sans la Foire mais avec les Occasions Uniques, c'est possible.



Paladins

Si votre bien aimé paladin humain vous manque, vous pouvez l'utiliser à la place des nouveaux paladins. Restez néanmoins sur vos gardes car vous n'êtes pas à l'abri d'un événement spécial qui les ferait débarquer de toute façon dans votre donjon.

L'autre moyen de profiter quand même de votre paladin humain, c'est tout simplement de vous essayer à la variante des Trois Paladins, détaillée dans la section sur les Nouveaux Paladins.

Monstres de Compagnie

Nous vous recommandons fermement de ne pas jouer avec les monstres de compagnie ! Soyez néanmoins conscients que ces immondes petites bestioles peuvent toujours se faufiler dans le jeu via une Occasion Unique, alors idéalement, vous devriez les laisser de côté. Tous autant qu'ils sont. N'est-ce pas mieux ainsi, quand tout est bien en ordre et parfaitement prédictible ?

Note de l'éditeur : Chers lecteurs, nous vous informons que le paragraphe ci-dessus pourrait ne pas faire partie des règles officielles. Nous avons essayé de vérifier ce point en interne en relisant nos brouillons, ceux rédigés avant que le texte ne soit soumis au démon et au larbin pour les commentaires, mais ces premiers jets ont mystérieusement disparus.

Variante pour les Débutants

Si vous souhaitez présenter le jeu à de nouveaux joueurs sans trop les effrayer, vous pouvez jouer la partie construction du donjon en 5 saisons, mais ne faire que 4 manches de combat, avec moins d'aventuriers. Le jeu sera ainsi moins exigeant que le jeu de base pour les Seigneurs de Donjon débutants.



Nuuuuul...

Dans cette variante :

- * Ne préparez que 4 cartes Combat pour chaque Année.
- * Ne préparez aucun aventurier pour la deuxième saison. Les premiers aventuriers n'arriveront dans vos donjons qu'à partir de la troisième saison.
- * N'utilisez pas les Extensions de Plateau des Joueurs. Le quatrième emplacement pourrait perturber les débutants.
- * Utilisez le Plateau Progression tout au long de la Phase de Construction des Donjons mais pas pendant les Combats. Les Combats se déroulent en seulement 4 manches.
- * Si vous voulez vraiment simplifier les Combats, laissez les bardes de côté (de toutes façons, vous n'avez pas le symbole de l'Étape Barde sur votre plateau). Vous pouvez conserver les nouveaux monstres et les nouvelles salles.
- * Si les joueurs découvrent le jeu pour la première fois, n'hésitez pas à mettre de côté les Occasions Uniques.
- * Dans la variante du paladin unique, il est plus simple d'appréhender les mouvements du paladin entre les joueurs.
- * C'est à vous de décider si vous souhaitez intégrer la foire et les monstres de compagnie.

Résumé des Règles de l'Extension



C'est juste un résumé rapide de toutes les règles de l'extension, alors pas de blabla.



...



C'est un bon garçon ça.

Mise en place

- ♦ Préparez le jeu comme expliqué dans les règles originales, avec les changements indiqués aux pages 2 et 3.

Construction du Donjon

♦ Phase Nouvelle Saison

- » Lors des saisons 2 à 5, remplacez un des emplacements par une Occasion Unique.
 - Si cette occasion est le plateau Installer des Pièges, révélez 3 cartes Piège.
- » Lors des saisons 1 à 4, révélez l'Occasion Unique de la saison suivante.

♦ Phase Ordre

- » Les actions des larbins sont résolues dans l'ordre : de l'emplacement le plus court au plus long.
- » Nouvelles icônes :



Tous les autres joueurs gagnent 1 Méchanceté.



Regardez 1 carte Combat et remettez-la où vous voulez dans la pile.



Utilisez 2 diabolins pour "déconquérir" 1 tuile Tunnel.



Utilisez 3 diabolins pour "déconquérir" 1 tuile Salle.



Utilisez 2 diabolins pour remplacer 1 tuile Tunnel par une tuile Tunnel Amélioré.



Gagnez cette récompense après la Phase Ordre.



Piochez 1 carte Monstre de Compagnie et conservez-la.



Prenez 1 des pièges proposés. Installez-le sur 1 tuile donjon (marquez-la avec un jeton jaune). Payez le coût du piège (qui peut inclure le coût d'installation dans une salle).



Recrutez 1 monstre (ou 1 fantôme) et prenez la tuile Expert indiquée. Le coût de votre monstre (ou fantôme) est augmenté jusqu'à la fin de la partie.



Louez 1 salle et placez-la à côté de votre Plateau de Joueur.



Prenez 1 Or mais uniquement si un joueur précédent sur cette action a payé cet Or.

♦ Phase Foire, uniquement à la 5^{ème} saison

- » Étalez les Occasions Uniques apparues cette Année (pas plus d'une par joueur).
- » Chaque joueur mise un nombre secret de diabolins parmi ceux disponibles (ils deviennent donc indisponibles jusqu'à la fin de l'Année). Les joueurs choisissent 1 lot dans l'ordre décroissant de leur mise. Les égalités sont résolues en faveur du plus méchant.
- » À son tour, chaque joueur choisit (et défausse) un plateau Occasion Unique :

- Il gagne le lot représenté par le symbole du coin supérieur gauche.
- Si c'est 1 salle, il la choisit dans la défausse et paye 1 Or.
- Si c'est 1 monstre (ou 1 fantôme), il le choisit dans la défausse et paye 1 Nourriture en plus de son coût normal.

♦ Phase Production et Récupération des Ordres

- » Les salles de productions louées (à côté de votre plateau) ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, même la Seconde Année.

♦ Phase Monstres de Compagnie, uniquement à la Première Saison

- » Cette phase a lieu après la Phase Production et Récupération des Ordres.
- » Chaque joueur reçoit 2 cartes Monstre de Compagnie
- » Passez 1 carte à votre gauche (même une qui n'a pas été utilisée l'Année précédente).
- » Défaussez 1 carte (même de l'Année précédente) et conservez les autres, face cachée.

♦ Phase Événement

- » N'oubliez pas le surcoût des tuiles Expert lors du Jour de Paye.
- » Ignorez les salles louées lors de cette phase.

♦ Phase des Aventuriers

- » Les bardes se déplacent à l'arrière du groupe.

♦ Aucun changement pour la Fin de Saison

Deux Paladins

- ♦ Il y a deux paladins par Année.

» L'elfe entre en jeu dès qu'un joueur atteint la case Paladin de l'Échelle de Méchanceté.

» Si l'elfe est le seul paladin en jeu, il se déplace comme le paladin original.

» Le nain entre en jeu si 2 joueurs sont simultanément sur, ou au-dessus, de la case Paladin.

» Le nain se déplace toujours chez le joueur le plus méchant, l'elfe chez le deuxième plus méchant.

- Ne prenez en compte que les joueurs qui sont au-dessus de la case Paladin ou qui ont déjà un paladin.

– Avant de déplacer un paladin, résolvez les égalités comme ceci. Parmi les joueurs à égalité :

- Celui avec le nain est le plus méchant.
- Celui avec l'elfe est plus méchant que tous les autres, sauf celui qui a le Nain.
- Départez ceux qui n'ont pas de paladin selon l'ordre du tour (le premier joueur est le plus gentil).

» Cela signifie que :

– Le nain ne se déplacera pas sauf si un joueur passe au-dessus de tous les autres sur l'Échelle de Méchanceté.

– Si les joueurs ayant le nain et l'elfe se retrouvent à égalité pour être le plus méchant, les paladins ne bougent pas.

– Si les joueurs ayant le nain et l'elfe sont à égalité et qu'un autre joueur devient plus méchant qu'eux (et atteint ou dépasse la case Paladin), le nain ira chez ce joueur et l'elfe ira chez celui qui avait le Nain.

♦ Au Combat :

» Un joueur qui a capturé un paladin est ignoré par les autres paladins.

♦ Dans une partie à 2 joueurs :

» Si le joueur fictif récupère un paladin, défaussez ce paladin.

» Les paladins n'iront pas chez le joueur fictif pendant les Combats.

Combat

♦ Retournez le Plateau Progression et son Extension. Placez les 5 cartes Combat, face cachée, dans l'ordre.

♦ Phase de Planification

» Vous pouvez choisir une salle louée.

» Si une tuile donjon est équipée d'un piège provenant de l'Occasion Unique "Installer des Pièges", vous pouvez y utiliser un piège supplémentaire.

♦ Phase de Bataille

» Étape Barde

– Chaque barde donne 1 jeton de Courage (jeton Or) à autant d'aventuriers qu'elle a de symboles Répartissez les jetons de Courage de l'avant vers l'arrière du groupe, en ignorant le paladin.

– Le nombre de symboles est diminué de 1 par aventurier (sauf paladin) capturé cette Année.

» Étape Pièges

– Un piège installé doit être utilisé. Défaussez-le après usage.

– Le joueur choisit l'ordre d'activation de ses pièges.

– Lors du calcul des dégâts, appliquez d'abord les capacités des voleurs. Chaque aventurier recevant des Marqueurs de Blessure défaussera d'abord ses jetons de Courage pour prévenir ces blessures (1 jeton de Courage par blessure).

» Étape Monstres (et Fantômes)

– Un monstre (ou fantôme) avec une tuile Expert a un bonus de +2 sur sa première attaque. Ce bonus ne fonctionne qu'une fois par Année.

– Chaque aventurier qui doit recevoir des Blessures défausse d'abord ses jetons de Courage pour les prévenir.

» Étape Guérison

– Un monstre de compagnie utilisé lors du combat ne compte pas comme un monstre qui attaque.

– Sauf pour Bébé Automate.

» Étape Conquête

– Retirez tout d'abord tous les jetons de Courage restants.

– Si plusieurs effets modifient les dégâts dus à la Fatigue, appliquez-les dans cet ordre : doubler, diviser par 2, puis additionner.

» Fin du Combat

– Appliquez les dégâts de la Cocatrix et des pièges Fléchette Empoisonnée.

Seconde Année

♦ Dans une partie à 2 joueurs, diminuez le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif de 3 cases.

♦ Déplacement du Jeton Premier Joueur :

» 2 joueurs vers la gauche dans une partie à 4 joueurs.

» 1 joueur vers la gauche dans une partie à 3 joueurs.

» 1 joueur vers la gauche dans une partie à 2 joueurs.

Décompte

♦ Commencez par les monstres de compagnie :

» Chaque joueur peut utiliser ses monstres de compagnie avec un pouvoir de Décompte.

» Tous les joueurs révèlent leurs monstres de compagnie restés face cachée et marquent 1 point pour chacun.

♦ Paladins capturés :

» 4 points pour chaque elfe.

» 6 points pour chaque nain.

♦ Les salles louées ne comptent pas comme des salles.

» Marquez les points générés par les salles louées rapportant des points.

♦ Les salles louées conquises sont comptabilisées dans les tuiles donjons conquises (mais pas comme des salles).

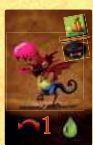
♦ Le Passage Secret ne compte pas, même s'il est acquis.

♦ Les autres tuiles Tunnel Amélioré sont comptabilisées comme des tunnels.

♦ Les monstres (ou fantômes) experts sont décomptés comme des monstres (ou fantômes) normaux.

Annexe

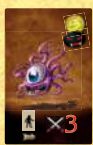
Nouveaux Monstres



Cocatrix

Prendre soin d'une Cocatrix n'est pas bien compliqué. Bien sûr, si vous ne la nourrissez pas, elle va se mettre à hurler, mais ensuite elle se calme et oublie. Ainsi, lorsque vous pouvez payer son coût, vous pouvez soit payer 1 Nourriture soit gagner 1 Méchanceté. Et bien sûr, vous faites ce choix à chaque fois que vous devez payer son coût (une tuile Expert s'ajoutera évidemment au coût que vous avez choisi).

Au combat, la Cocatrix peut attaquer n'importe qui et lui inflige 1 blessure. Sa morsure semble faible, mais elle est toxique. À la fin du tour, le poison inflige 1 blessure supplémentaire à l'aventurier attaqué (même si 1 jeton de Courage a été utilisé pour prévenir le premier dégât). En fait, ça fonctionne comme la Fléchette Empoisonnée.



Cil Maléfique

Il n'est pas si maléfique que cela. C'est juste qu'il n'est pas facile d'avoir l'air mignon quand votre visage (et la grande majorité de votre corps) se résume à un gigantesque et hypnotique Cil. L'œil Maléfique peut hypnotiser n'importe quel aventurier du groupe : cet aventurier se déplace alors à l'avant du groupe, et même devant le paladin. L'attaque de l'œil Maléfique inflige ensuite 3 blessures à cet aventurier.

L'aventurier hypnotisé reste à l'avant du groupe (s'il n'est pas éliminé, bien entendu) et il peut donc être touché par l'attaque standard d'un autre monstre (et un fantôme aurait enfin une chance d'attaquer un paladin). À la fin de la phase Monstre (ou Fantôme), un paladin ou un aventurier imaginaire créé par une illusion (si, ça existe) se précipitera à l'avant du groupe pour reprendre sa place, bousculant l'aventurier hypnotisé qui restera quand même devant tous les autres aventuriers "normaux" du groupe.



Grand Ancien

Le Grand Ancien avait l'habitude de passer son temps libre à parcourir les dimensions en quête d'esprits faibles intéressés par un nouveau culte. Mais il commence à se faire vieux et préfère désormais arpenter les donjons.

Le coût du Grand Ancien inclut 1 diabolotin. Il le voit comme son assistant personnel. Lorsque vous devez payer ce coût, rendez 1 de vos diabolotins disponibles à la banque. Non, ne pensez pas trop à tout cela. Il a besoin d'un diabolotin bien frais. Eh oui, c'est comme ça, il ne veut pas d'un qui serait déjà occupé à d'autres tâches. Si vous n'avez pas de diabolotin libre, vous ne pouvez pas payer son coût.

De par son âge vénérable, le Grand Ancien connaît toutes les tactiques de combat et lorsqu'il prend part à la bataille, vous ignorez la phase Sorts

Rapides. Peu importe le nombre de diabolotins présents dans le groupe d'aventuriers, ils ne peuvent pas lancer de sort. Les Sorts Lents en revanche sont résolus normalement. D'ici à ce qu'ils soient lancés, le Grand Ancien rouillera déjà dans sa tanière.

Le Grand Ancien attaque le premier aventurier avec une force de 3 puis il attaque à 1 tous les aventuriers du groupe (incluant le premier).

Salles de Production



Boulangerie

Dans cette salle particulièrement utile, les diabolotins préparent des gâteaux, des tartes et d'autres mets cuisinés avec ce qu'ils trouvent dans le donjon (sans commentaire). Vous pouvez donner ces délicieuses gourmandises à vos monstres ou les distribuer gratuitement dans le village voisin. Prenez soin d'installer votre boulangerie dans les deux premiers étages afin d'éviter que votre donjon tout entier n'empête la fumée. Chaque fois que vous l'utilisez, vous avez le choix entre gagner 1 Nourriture ou perdre 1 Méchanceté. Si vous l'utilisez deux fois lors de la Seconde Année, vous pouvez soit bénéficier d'un effet double, soit profiter de chacune de ces deux options.



Salle d'Entraînement

Les diabolotins adorent leur donjon et vouent une profonde admiration aux monstres qui le défendent (non, pas aux fantômes, ils leur font peur). Mais maintenant, ces chétifs petits diabolotins peuvent devenir de vraies machines de guerre ! Bon, ok, des diabolotins un peu plus résistants. Placez cette salle à la périphérie de votre donjon : l'entraînement, c'est bruyant.

Lors de la phase Production, vous pouvez soit envoyer 1 diabolotin disponible dans la Salle d'Entraînement, soit y récupérer un diabolotin (il est alors disponible et peut être utilisé ailleurs). Lors de la Seconde Année, vous pouvez y envoyer 1 ou 2 diabolotins ou vous pouvez y récupérer 1 ou 2 diabolotins. Les diabolotins dans la Salle d'Entraînement ne retournent pas dans leur tanière à la fin de saison, mais vous pouvez envoyer un nouveau diabolotin dans la salle même s'il y en a déjà un d'une saison précédente.

Au Combat, ces diabolotins surentraînés et armés défendent votre donjon. Lorsque le groupe d'aventurier accumule de la Fatigue, vous pouvez retirer 1 diabolotin de la Salle d'Entraînement et le placer dans sa tanière. Cette diversion permet d'infliger 1 point de Fatigue supplémentaire au groupe. Cet effet ne peut être ni doublé, ni atténué par d'autres effets (comme un Eclaireur à la Porte ou un Tunnel Sombre).

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul diabolotin à chaque fois que le groupe subit de la Fatigue – c'est-à-dire

une fois par manche à moins que la Fatigue ne se produise plus d'une fois. Si l'étape de Fatigue est ignorée lors de cette manche, vous ne pouvez pas utiliser de diabolotin. Les diabolotins restants dans la Salle d'Entraînement à la fin du combat commenceront l'Année suivante dans cette pièce. Les diabolotins qui y sont toujours à la fin de la partie sont décomptés normalement.

Les jetons Troll ne peuvent pas être envoyés dans cette salle. Si cette salle est conquise ou défaussée, renvoyez immédiatement les diabolotins qu'elle contient dans leur tanière.

Salles Rapportant des Points



Salon Pourpre

Cette Année sera violette ou ne sera pas. Pardon, "Pourpre". Invitez quelques-uns de vos amis à prendre une choppe et parlez-leur innocemment de vos nouveaux monstres, qui, quelle coïncidence, se trouvent être pourpres. Enfin bref, gagnez 2 points pour chaque Grand Ancien, 1 point par Cocatrix et 1 point par Cil Maléfique.

Salles de Combat



Autel du Chaos

Vous avez peut-être une pièce semblable chez vous – une salle où le chaos semble avoir triomphé de toute forme d'ordre. Dans cette salle, les aventuriers se retrouvent un peu confus et leurs pouvoirs s'en ressentent. Le groupe perd 1 point de Fatigue et 1 point de Méchanceté. Aucun effet sur les bardes s'en fichent, elles trouvent que ce n'est pas vraiment pire qu'une taverne un peu trop bruyante. Lors de la Conquête, le groupe subit 1 Fatigue supplémentaire. Cet effet ne peut pas être doublé ou atténué par d'autres effets (mais il peut se cumuler avec d'autres pouvoirs, comme celui de la Salle d'Entraînement).

Tunnels Améliorés

Un Tunnel Amélioré reste un tunnel. Il est taxé comme un tunnel, vous pouvez y extraire de l'Or, le remplacer par une salle, etc. Mais il a aussi un effet spécial, sinon, on ne parlerait pas de Tunnel Amélioré.



Hangar à outils

Toutes les salles adjacentes au Hangar à Outils nécessitent 1 diabolotin de moins pour être utilisées. Chaque salle ne peut profiter de cette réduction qu'une fois par saison. Par exemple, lorsque vous utilisez une salle qui requiert 3 diabolotins lors de la Seconde Année, vous pouvez envoyer 2 diabolotins pour l'utiliser une fois

ou 5 diabolotins pour l'utiliser deux fois. Plusieurs salles peuvent profiter de cette réduction au cours d'une même saison. Vous ne pouvez pas utiliser le Hangar à Outils pour avoir une réduction sur la Salle d'Entraînement (mais ça fonctionne pour la Chambre Magique, allez savoir pourquoi).



Foyer

Une chaise élégante et un tapis exotique suffisent pour que tout votre donjon soit transformé. Le Foyer apporte une touche de classe à chaque pièce voisine. À la fin de la partie, marquez 1 point pour le Foyer, et 1 point pour chaque salle adjacente non conquise.



Tunnel Sombre

"Eh, qui a éteint les torches ?" "Ouch!" "Qu'est-ce que c'était?" Oui, le groupe aura quelques difficultés à conquérir ce tunnel. Lors de la Conquête de cette tuile, considérez que la carte Combat a deux fois plus de symboles. Cet effet ne s'applique que sur les symboles indiqués sur la carte et pas sur les autres bonus comme la Fatigue liée aux diabolotins surentraînés ou à Bubulle.



Passage Secret

C'est juste un tunnel, mais il est secret. Chuuuut. Car personne ne sait qu'il est là. En fait, il n'existe même pas sur les plans du Ministère des Donjons et donc, on ne paye pas les impôts dessus. De manière plus générale, toutes les cartes, règles ou effets qui décomptent les tunnels ou les tuiles Donjon ignorent ce Passage Secret.

Les aventuriers peuvent toujours le trouver pour combattre (ils sont experts pour dénicher les passages secrets) mais peu importe s'ils le conquièrent, il n'est pas comptabilisé lors du décompte. Ni pour l'attribution des titres d'ailleurs (Seigneur des Batailles ou Seigneur des Tunnels).

Remarque : C'est le seul Tunnel Amélioré qui conserve son effet lorsqu'il est conquis (c'est pourquoi son symbole est imprimé des deux côtés). Les autres perdent leur effet une fois conquis.



Filon de Mithril

Ca y est, vous êtes tombé sur un filon ! Lors d'une action Extraire de l'Or, vous pouvez envoyer 2 diabolotins dans ce tunnel, chacun vous rapporte 1 Or. Ces diabolotins ne comptent pas dans le calcul de la limite imposée par votre permis (l'extraction du Mithril n'est devenue tendance que bien des siècles plus tard et le Ministère ne va pas changer ses réglementations pour un mode passagère). Par exemple, avec une action Extraire de l'Or, vous pouvez envoyer 2 diabolotins dans deux autres tunnels et 1 ou 2 diabolotins sur ce filon. Ils vous rapporteront 1 Or chacun.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Illustrations : David Cochard

Graphismes : Filip Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Testeurs : Kreten, Vitek, dilli, Filip, Zuzka, Venca, Jéna, Marcela, Peťa, Bára, Yim, Vytick, Paul, Jirka Bauma, Deli, David, Radka, Petr, Flygon, Yurri, Markéta, Fanda, Michal, Patrik, Mišo, Bobo, Nef, le clan Šimůnek, et d'autres aspirants Seigneurs de Donjon du Brno Boardgame Club, notre séjour au Spiel am See et plusieurs salons ludiques tchèques et internationaux.

Merci à : Drew Sonnenberg, Chris Wilczewski et Matt Eyo-Tonks dont les idées ont inspiré plusieurs cartes Événement Spécial. Vous êtes fous les gars, ne changez rien.

Remerciement tout particulier à : David pour avoir une fois de plus sublimé le jeu de ses illustrations, Jason pour ses jours et nuits de traduction passionnée, Paul pour ses adorables avant-premières, Filip pour... tu sais pourquoi, et tous les employés de CGE pour le soin tout particulier qu'ils ont apporté à Dungeon Lords et à son extension.

©2012 Czech Game Edition

©2012 IELLO pour l'édition française

IELLO – 309 BD des Technologies – 54710 Ludres – France

www.iello.info

Suivez-nous sur

