



ENCHANTERS DARKLANDS

RAFAŁ CYWICKI



Les Darklands

*Nul monde n'est parfait. Il existe toujours des royaumes que vous n'avez plus envie de visiter, et que vous préféreriez oublier même si vous en êtes revenu en vie. L'extension **DARKLANDS** explore les ténèbres d'Enchantia.*

Des lieux où règnent la terreur et des magies interdites, où vivent fantômes, vampires, loups-garous, trolls et autres monstres de légende.

Aurez-vous assez de courage pour entrer dans les Darklands? Muahahaha!



Matériel de jeu

197 cartes format poker (63 x 88 mm)

- 6 nouveaux jeux de cartes Royaume (contenant chacun 25 cartes + 1 carte de tirage aléatoire)
 - Fantômes
 - Loups-garous
 - Sorcières
 - Sylvaniens
 - Trolls
 - Vampires
- 1 jeu Grenouille (26 cartes)
- 6 cartes Bannière et 6 cartes Classe
- 3 cartes de recouvrement pour le mode Coop (recto verso)



12 cartes géantes (130 x 90 mm)

- 6 cartes Village
- 6 cartes Maître suprême

1 jeton

- 1 jeton Lune



Autre

- 7 intercalaires destinés à la boîte de rangement Deluxe.
- Ce livret de règles







Nouveaux Royaumes




ENCHANTERS: DARKLANDS propose 6 nouveaux jeux de cartes Royaume sur le thème des anciennes légendes et des histoires d'horreur. Ils fonctionnent de la même manière que les autres jeux de cartes Royaume. Les jeux de Darklands proposent de nouveaux mécanismes de jeu qui vous permettront d'élaborer de nouvelles stratégies. Ils sont décrits ci-après.








Fantômes (Manoir du Fief-Hanté)
















Durant des générations, ce manoir effrayant et décrépit abrita de malheureux résidents. À mesure que le cimetière se peupla, les misérables fantômes devinrent de plus en plus forts. Les ectoplasmes formèrent un vortex autour de la maison, qui engloutit un village voisin. Aujourd'hui, les villageois, trop effrayés pour s'approcher du manoir, mais encore plus pour quitter cet endroit maudit, se contentent d'obéir aux fantômes, offrant au fil du temps leur âme au vortex. Ils s'y sont même étrangement accoutumés...

Ignorez tous vos : cette capacité s'applique aux symboles d'Attaque  et de Défense  notés dans le coin des cartes .

N'ajoutez pas ces symboles à votre total de points d'Attaque et de Défense. Vous pouvez toujours utiliser les capacités des cartes , même si elles accordent des bonus d'Attaque  ou de Défense .

Les symboles autres que ceux d'Attaque  et de Défense  sont comptés normalement (Vitesse , Poids , Gants , Morts-vivants , Perles ), ainsi que les capacités des cartes.

Comptez une nouvelle fois vos : cette capacité s'applique aux symboles d'Attaque  et de Défense  notés dans le coin des cartes . Ajoutez ces symboles deux fois à votre total de points d'Attaque et de Défense. Ne doublez pas la capacité des cartes d'enchantement  ou des autres symboles (Vitesse , Poids , Gants , Morts-vivants , Perles ) autre que ceux d'Attaque  et de Défense . Si deux cartes vous font « **compter une nouvelle fois vos**  », alors chaque symbole sur la carte est compté trois fois.



Loups-garous (Vulkodlakie)



La ville de Vulkodlakie, nichée au cœur d'une ancienne forêt de majestueux séquoias, était l'illustration parfaite d'une cohabitation possible entre un peuple humain et des monstres. Avec une population composée d'environ vingt pour cent de loups-garous, les habitants construisirent leurs habitations dans les cimes des arbres et développèrent des coutumes pour assurer la sécurité et le bonheur de tous. Jusqu'au jour où une étrange éclipse magique se forma au-dessus de Vulkodlakie: la pleine lune et la nouvelle lune se succédaient directement, jour après jour. Avec des loups-garous se transformant un jour sur deux, pendant des semaines et des mois, la vie devint difficile pour tous et les deux camps se mirent à se rejeter mutuellement la faute. Certains villageois font déjà des réserves de balles en argent.

Le jeu de cartes Loups-garous est accompagné d'un jeton Lune. Un côté du jeton représente la pleine lune et l'autre la nouvelle lune.



Pleine lune



Nouvelle lune

Retournez le jeton Lune: la première fois que le jeu vous demande de retourner le jeton Lune, lancez-le en l'air comme une pièce de monnaie, pour voir de quel côté il tombe. Une fois cette capacité activée pour la première fois, retournez simplement le jeton Lune pour faire apparaître son autre face.

La face visible du jeton affecte l'efficacité des Monstres ♠, des Objets ♣ et des Enchantements ◉.

Remarque: associer le jeu de cartes Loups-garous au jeu de cartes Momies peut considérablement compliquer le jeu, mais aussi le rendre très intéressant!




Sorcières (Lac-Crapaud)



Les villages de pêcheurs sur les rives du Lac-Crapaud bénéficiaient des meilleurs soins médicaux qu'on puisse espérer: ceux des sorcières. Grâce à leurs sorts, ces femmes très sages étaient à la fois les médecins, les doyennes de leur communauté et (parfois) les enchantresses protégeant leur village. Elles acquièrent ainsi de plus en plus de pouvoirs. Elles se mirent alors à se comporter comme juge, jury et bourreau, transformant les rebelles en grenouilles. Très vite, les grenouilles furent légion et les citoyens trop terrifiés pour se plaindre. Des rumeurs racontaient même qu'on avait vu des sorcières manger des grenouilles...

Le jeu de cartes Sorcières comprend un jeu séparé de cartes Grenouille qui ne doivent PAS être mélangées à la pioche Aventure. Posez le jeu de cartes Grenouille à portée de tous les joueurs.







Transformez un  en Grenouille: retirez le Monstre  ciblé du jeu et remplacez-le par une carte Grenouille. Les cartes « transformé en grenouille » n'activent pas les capacités « Après avoir pris un  ».

Grenouilles



Le jeu de cartes Grenouille n'est utilisé que lorsque les règles spécifiques de certaines cartes l'exigent. Pour le moment, seules les cartes liées au jeu de cartes Sorcières sont concernées.

Si vous vous retrouvez à court de Grenouille durant la partie, prenez à la place un Cristal  à chaque fois que vous deviez prendre une Grenouille. Si vous devez transformer un Monstre  en Grenouille, placez le Monstre  ciblé dans le Cimetière puis prenez un Cristal .

Sylvaniens (Terres agricoles de Favonius)



Favonius est une terre très fertile qui approvisionne tout le continent en blé sans jamais risquer de pénurie. Vue du ciel, cette région ressemble à un océan doré encerclant une poignée de villages et de manoirs aristocratiques. Elle est habitée par une population lunatique et grincheuse (avec un penchant naturel pour le travail, l'amour, la bagarre et surtout la fête). Mais ce ne fut pas toujours le cas. Cette contrée abritait d'anciennes créatures dont on vola les terres pour les transformer en terres agricoles. Aujourd'hui, ces monstres sont de retour, bien décidés à les récupérer.

« Le moins » ou « le plus » de quelque chose: quand une capacité de ce type est activée, comparez la valeur de l'icône indiquée à celle des autres joueurs et appliquez l'effet. En cas d'égalité, le joueur actif décide qui est affecté. L'effet s'applique jusqu'à la fin du tour du joueur actif.

Remarque: mélanger le jeu de cartes Sylvaniens au jeu de cartes Sirènes et/ou Pirates crée des combinaisons vraiment uniques. Essayez donc, moussaillons!

Trolls (Marais du Satire puant)



Le marais du Satire puant est tout sauf un endroit où il fait bon vivre. De l'eau à hauteur de genoux inonde la majeure partie des terres, de la mousse recouvre les arbres à l'agonie et des champignons poussent partout, et plus particulièrement des espèces vénéneuses. Mais le marais s'assèche depuis que les rivières voisines furent déviées vers les plaines de Favonius. N'ayant d'autre choix, ses habitants s'aventurent dans les territoires humains.

À chaque fois que vous passez : cette capacité est activée à chaque fois que vous prenez une carte sur la Route périlleuse qui se trouve à droite de la carte spécifiée.

Exemple 1 : le *Feu follet* est sur le deuxième emplacement de la Route périlleuse. Si un joueur prend la troisième carte (ou une carte encore plus loin) sur la Route, le *Feu follet* s'active et oblige ce joueur à recevoir 1 Blessure ♠.



Exemple 2 : un joueur possède un Enchantement « de vie ». Il choisit la cinquième carte sur la Route périlleuse, passant ainsi 3 Monstres ♡, et par conséquent soigne 3 de ses Blessures ♠.

Vous ne pouvez pas passer le dragon ⚡ de ce royaume sur la Route périlleuse. Cela signifie que les joueurs doivent soit le vaincre, soit le laisser envahir le Village 🏠 lors d'un Repos ⊕. Un joueur qui vainc le Dragon des marais devra également suivre les restrictions concernant les prochains dragons ⚡.

Ordre de jeu : les capacités « À chaque fois que vous passez » doivent être appliquées avant les capacités « Appliquez ↓ ». Pour l'ordre des effets, commencez par les cartes les plus proches du Village 🏠 sur la Route périlleuse, et consultez-les une par une. Plusieurs capacités « À chaque fois que vous passez » peuvent se déclencher simultanément selon la carte choisie par le joueur actif. Dans ce cas, c'est le joueur actif qui décide de l'ordre des effets.






Remarque : quand vous utilisez le jeu de cartes Trolls en même temps que le jeu de cartes Harpies, réduisez d'abord le coût du voyage sur la Route périlleuse du nombre d'icônes Vitesse 🏃, puis appliquez l'objet 🏠 « Carte ».

Remarque: mélangez le jeu de cartes Trolls au jeu de cartes Samourais pour donner une tournure hilarante à la partie!


Vampires (Château de Sferata)




Les terres environnant le château de Sferata sont sous le joug de vampires depuis des siècles. Tous les mois, les vampires viennent prélever « l'impôt du sang » et, une fois comblés, retournent se tapir dans leur château. Les villageois n'ont jamais vraiment aimé ça, mais ils se sont toujours dit que « c'était comme ça » et que « cela ne servait à rien de combattre le système ». Mais les vampires se montrent de plus en plus impatients. Ils préparent leurs armées pour une guerre et l'impôt du sang augmente goutte après goutte.

Les monstres  du jeu de cartes Vampires gagnent en pouvoir à mesure que les joueurs subissent des Blessures . Les bonus sont toujours basés sur le nombre de Blessures  que possède le joueur actif. Le jeu de cartes contient des Objets  et des Enchantements  qui blessent d'autres joueurs ou vous soignent.

Remarque: si vous jouez avec le jeu de cartes Plaies & Bosses, le **Capuchon** ne désactive pas les effets des

cartes Blessure. Gardez en tête que chaque carte Blessure compte également pour 10 Blessures  lors du calcul des bonus des cartes Vampire.

Mots-clés universels

Symbole « Flèche vers le haut »  : une capacité comportant ce symbole s'active lorsque la carte est posée face visible sur la Route périlleuse. Lorsque vous piochez une carte possédant ce symbole, appliquez immédiatement ses effets, puis placez-la sur la Route périlleuse à l'emplacement voulu.

Enterrer: placez une carte **en bas** de la pile appropriée. Lorsque le jeu vous demande « d'enterrer la carte du haut », prenez la carte du haut de cette pile et placez-la en bas de la pile. Une carte ne peut pas être enterrée si c'est la seule carte qui reste dans la pile.

Déterrer: placez une carte **sur le haut** de la pile appropriée.



Histoire des Maîtres suprêmes

Etern, l'Amalgame des âmes (jeu de cartes Fantômes)



Nous savons tous ce qui se passe quand on essaie de faire rentrer trop de choses dans un même espace. D'abord, c'est le désordre, ensuite la pagaille totale et finalement tout disparaît dans un trou noir. Il se passe la même chose pour les fantômes qui s'accumulent et hantent un même endroit. Des âmes perdues (plutôt confuses, il est vrai) s'agglutinent, se mélangent les ectoplasmes et, avec le temps, forment une nouvelle créature: l'Amalgame.

Une somme de toutes leurs tâches inachevées, un maelström de colère et de rancœur, des générations de négligence et de sentiments blessés.

Et à l'instar des trous noirs qui ont la fâcheuse habitude d'attirer toujours plus de matière, l'Amalgame grandit à mesure que d'autres âmes gravitent vers lui. Certains pensent qu'avec le temps, il pourrait englober la planète entière et causer la fin de toute vie spirituelle à sa surface. Heureusement, nous n'aurons pas à vérifier cette hypothèse grâce à vous. N'est-ce pas ?

Agatha, la Cheffe de meute (jeu de cartes Loups-garous)

On a toujours dit à Agatha d'être une gentille dame bien comme il faut. Mais à l'âge de quinze ans, il s'avéra qu'elle était un loup-garou. Ses parents œuvrèrent de leur mieux pour cacher la vérité en l'enfermant à double tour les soirs de pleine lune. Agatha accepta la situation pendant un certain temps, mais le jour où elle se rebella, elle ne fit pas les choses à moitié.



Elle s'enfuit de chez elle, rejoignit une bande, en devint la meneuse, puis s'éleva au rang de Maître suprême. Tout cela dans le but de renverser le système de la « princesse dans la tour ». Elle renversa littéralement de nombreuses tours et recruta aussi quelques princesses qui se joignirent à sa cause.



Yaba Bega, la Sorcière du lac (jeu de cartes Sorcières)



Quand on vit aussi vieux que Yaba, beaucoup de priorités changent. Quand elle n'était encore qu'une jeune sorcière, Yaba expliquait inlassablement les différences entre une magicienne et une sorcière, dans quelle mesure les mages sont différents des magiciens et des sorciers, comment le genre d'une personne n'a aucune incidence sur la boule de feu qu'elle est capable de lancer. Elle arguait que nous étions tous différents

mais que nous devons être traités avec équité et surtout, en se respectant les uns les autres. Elle répétait ses arguments encore et encore; elle soupirait beaucoup et recommençait depuis le début.

Mais après avoir expliqué sa philosophie générations après générations, sa patience céda la place à une certaine amertume. De plus en plus souvent, elle transformait en grenouille la personne obstinée qui l'avait offensée, et passait à autre chose. Quand elle devint la Sorcière du lac, elle se convainquit que seul un changement structurel pourrait faire la différence. Elle instaura une loi qui autorisait légalement la transformation d'une personne en grenouille, si elle se comportait comme telle.

Baron Xona, le Noble ténébreux (jeu de cartes Sylvaniens)



Xona contemplait avec envie l'océan de céréales qui ondoyait devant lui à perte de vue. Se retrouver sur ses terres ancestrales, après des siècles d'exil, le revigorait. Fertiles et généreuses comme toujours, débordantes de vie et de santé; pourtant un sentiment d'insatisfaction sous-jacent était perceptible. L'injustice, l'envie et d'autres sentiments du même acabit rôdaient dans les ombres. Que c'était bon d'être de retour à la maison.

S'intégrer à la population fut pour lui un jeu d'enfant. Un mot par ci, une remarque sarcastique par là... Les Sylvaniens étaient malléables et naïfs, et bientôt son statut de noble fut assuré et il se mit à préparer des plans ambitieux. Qu'allait-il advenir de Favonius? Sous le regard de Xona, rien de bon.



Amanitus, Dieu des mycéliums (jeu de cartes Trolls)



Quand les premiers clercs pénétrèrent dans le marais du Satire puant pour y prêcher leur foi auprès du peuple mycélium, ils ignoraient tout de ce qui les attendait. Ils dépeignirent des dieux puissants, tous plus merveilleux les uns que les autres. Ils parlèrent de signes, de miracles, de saints et de châtement divin. Ils crurent que leurs paroles avaient touché les cœurs; le peuple mycélium venait en grand nombre les écouter attentivement.

Aucun ne se convertit, mais au moins ils montraient de l'intérêt.

Puis, un jour, une délégation demanda à rencontrer les clercs. Le peuple mycélium décida qu'il était grand temps d'opposer leur propre dieu à ceux des clercs dans un combat à mains nues. C'est ainsi qu'apparut Amanitus. Les clercs, dans l'incapacité de présenter un dieu réel, furent écrasés sous le pied d'Amanitus. Le peuple mycélium se dit alors que si les dieux du peuple de chair étaient aussi ridicules, ils pourraient peut-être prêcher leur propre foi.

Mihai, le Seigneur vampire (jeu de cartes Vampires)



Mihai est devenu vampire alors qu'il venait à peine d'avoir cinq ans. Et c'est un halfelin. En fait, il était même un peu petit pour un halfelin de cinq ans. Et nous le savons tous, les vampires ne grandissent pas avec l'âge.

Mais Mihai n'est pas seulement le plus petit vampire de la région, il est aussi devenu le plus ancien. Des vampires malveillants ou jaloux prétendirent qu'il a réussi à échapper aux chasseurs de vampires grâce à sa petite taille. Ils ne sont plus là pour le dire. Mihai se vexe facilement quand on évoque sa taille.

Étant le plus ancien souverain du château de Sferata, il déclara qu'il était temps pour son domaine de sortir de l'ombre des royaumes plus grands qui l'entouraient. Il augmenta l'impôt du sang, produisit une nouvelle génération de vampires et éleva des chauves-souris en si grand nombre qu'elles cachèrent le soleil. Il est aujourd'hui prêt à montrer au monde le nouvel Âge du sang.

Même s'il n'est pas plus haut que trois pommes.

Crédits

Conception du jeu : Rafał Cywicki

Développement du jeu : Piotr Chmielewski, Jacek Gołębiowski,
Anastasios Grigoriadis

Direction artistique : Stéphane Gantiez, Laurent Luccini, Bartosz Repetowski

Illustrations : Paweł Fotek, Lena Zhdanova

Conception graphique et PAO : Beata Smugaj, Sandra Tessieres,
Panagiota Tsalalidi

Tests : Marta Bilska, Piotr Chmielewski, Marek Małagocki

Direction du projet et de la marque : Helena Tzioti

TRADUCTION

Direction de la localisation et coordination linguistique : Anne Vétillard

Traduction : Delphine Somma

Relecture : Chaz Elliott, Heidi Lajos, Anne Vétillard

VENTES ET COMMUNICATION

Direction artistique, communication : Laurent Luccini, Christophe Madura

Création de contenu : Nicolas Fuseau, Mathieu Rivero, Helena Tzioti

Conception graphique, communication : Panagiota Tsalalidi

Direction de la communauté : Sam Healey

Direction de la communication : Chaz Elliott, David Hannoun

Média sociaux : Chaz Elliott

Production de la bande-annonce : Fabien Delarue

Expertise en ventes : Anna Mentzelopoulou

Direction des ventes et du marketing : Helena Tzioti

SERVICE CLIENT

Responsable du service client : Marco Cervone

Agent du service client : Chris Marras

PRODUCTION

Direction de la production : Erwann LeTorrivellec

Édition : Léonidas Vesperini, Benoît Vogt

*Merci à tous les contributeurs des financements participatifs,
qu'il s'agisse des campagnes KS d'origine de Gindi ou de notre
dernière campagne!*

*Merci d'assurer la pérennité du jeu grâce à votre indéfectible soutien!
Puissiez-vous continuer à garder la foi, pour devenir le plus grand
enchanteur et protecteur des villages!*