



VLAADA CHVÁTIL DUNGEON LORDS

Les Cadeaux des Larbins



Le titre prestigieux de Seigneur des Bas-Fonds n'est attribué qu'au meilleur. Mais sachez que cette notion est toute relative. Vous devez bien sûr œuvrer à l'élévation de votre propre standing... mais sans jamais négliger les opportunités de faire chuter celui de vos adversaires.

Bien entendu, les Seigneurs des Donjons ne s'abaissent pas à attaquer les donjons adverses. Noon. Enfin, pas de manière directe. Mais si une troupe d'aventuriers se trouve devant la porte d'un donjon, disposée à faire le sale boulot... pourquoi ne pas lui donner un coup de main ?

Vous avez certainement entendu parler de l'étranger encapuchonné qui aborde les aventuriers dans une ruelle sombre afin de leur offrir un petit quelque chose qui les aidera dans leurs quêtes. Maintenant, vous comprenez pourquoi il fait cela.

Cette mini-extension vous permet d'intégrer des objets magiques dans vos parties, qui sont représentés par les jetons Objet de la couleur de chaque joueur.

Les règles suivantes expliquent comment intégrer cette extension dans une partie standard à 4 joueurs. Des cadres spéciaux vous indiquent comment vous adapter si vous jouez à 2 ou 3 joueurs.

Vous trouverez, à la fin de ce livret, les règles précisant comment combiner cette extension avec l'extension La Foire aux Monstres. Une fois que vous aurez découvert les mécanismes de cette mini-extension, vous n'aurez aucun problème à mélanger tout cela.

Les objets magiques introduisent davantage d'interaction entre les joueurs. Il y a deux manières de les utiliser. Dans la variante Soutien Officiel, vous aidez directement les aventuriers. En revanche, la variante Soutien Obscur nécessitera davantage de déduction et de planification secrète. Dans les deux cas, les parties seront plus complexes et les combats plus punitifs.



Vous trouvez le jeu de base trop simple et évident ? Cette extension N'EST PAS faite pour vous. Vous n'avez d'ailleurs probablement rien compris à ce jeu.

En revanche, si vous savourez les rouages complexes du jeu de base et que vous n'êtes pas contre quelques défis supplémentaires, lisez la suite.

Jetons Objet

Chaque joueur dispose de 5 jetons Objet : l'un est un jeton Vierge, alors que les quatre autres sont des objets magiques qui peuvent chacun convenir à un type d'aventurier.



Ouais, en fait, il y a cinq objets magiques, et donc six jetons Objet. Mais on va déjà vous expliquer la version pour les débutants. Laissez donc pour l'instant ces lyres dorées dans la boîte, d'accord ?

Illustration ➔



Capacité ➔

Aventurier ↑

Type d'aventurier pouvant utiliser cet objet.



Trèfle à quatre feuilles

Permet aux prêtres de protéger le groupe des blessures causées par les pièges. Pour être réellement efficace, le trèfle doit être cueilli à minuit et trempé dans du sang de licorne... à laquelle il ne porte donc pas vraiment chance.



Baguettes magiques

Permet au guerrier d'apporter un point de magie à son groupe. Les parchemins et les runes peuvent les perturber, mais même les guerriers savent comment manier un bâton.



Jeton Vierge



Lyre dorée

Utilisée uniquement dans la Foire aux Monstres. Renforce l'inspiration lyrique du barde. Et, contrairement au luth, cette lyre est accordée.



Amulette de puissance

Donne un point de vie supplémentaire à un magicien. Même le plus froussard des magiciens sera plus costaud en portant cette amulette (grâce à ses capacités magiques, mais aussi à cause de son poids).



Potion de guérison

Permet aux Voleurs de contribuer à soigner le groupe. Avant de recevoir la potion, ils doivent signer un document dans lequel ils s'engagent à respecter les mêmes règles que les prêtres. Et ils tiennent parole. Les Voleurs ne se gênent guère pour braver les lois, mais ils savent combien il est dangereux de s'opposer à ceux qui les régissent.

Variantes

Deux variantes sont proposées :

Nous vous recommandons la variante Soutien Officiel, plus facile à expliquer et à jouer. Elle est parfaite pour les joueurs qui raffolent du jeu et souhaitent y ajouter de l'interaction.

Avec la variante **Soutien Obscur**, l'interaction est plus complexe. En vous trompant, vous pouvez voir tous vos plans s'écrouler. Cette variante est parfaite pour les joueurs expérimentés qui aiment manipuler l'Échelle de Méchanceté, anticiper les évolutions de la partie et exploiter le moindre détail des combats.

Variante : Soutien Officiel

Cette variante ajoute de l'interaction directe entre les joueurs.

Nous vous recommandons de découvrir les objets magiques avec cette variante, plus simple à expliquer et à jouer.

Au début de la dernière saison de chaque Année, chaque joueur attribue un jeton Objet à chaque groupe d'aventuriers campant à l'entrée des donjons adverses.

Avant le Combat, les objets magiques sont distribués, au sein de chaque groupe, aux aventuriers capables de les utiliser. Pendant le Combat, les objets renforcent les aventuriers, qui seront donc plus difficiles à vaincre.

D'un autre côté, les aventuriers éliminés conservent leurs objets magiques avec eux, même après avoir été capturés, et chaque objet rapporte 1 point supplémentaire à la fin de la partie. Si vous attribuez un objet à un groupe qui ne peut pas l'utiliser efficacement, vous ne ferez qu'aider votre adversaire.

Mise en place

Au début de la partie, prenez les 5 jetons Objet de votre couleur : 4 objets magiques et 1 jeton Vierge. (Laissez les jetons Lyre Dorée dans la boîte. Nous considérons ici que vous ne jouez pas avec La Foire aux Monstres.)

Dans une partie à 2 joueurs, prenez également les 4 objets magiques de la couleur du joueur fictif que vous gérez. Ne prenez pas son jeton Vierge. (Vous disposez donc de 8 objets magiques et 1 jeton Vierge.)

Phase Objets

Chaque Année comporte une phase additionnelle appelée Phase Objets au cours de laquelle vos larbins vont colporter des objets magiques aux pieds des aventuriers qui patientent à l'entrée des donjons adverses.

Le prix de vente d'un objet couvre tout juste son coût de production. Le but n'est pas de faire des bénéfices. La satisfaction de déjouer les plans d'un concurrent est déjà en soi une belle récompense.

La Phase Objets intervient au début de la dernière saison de l'Année, après la révélation des salles et des monstres (ou fantômes) mais avant la Phase Ordres. Lorsque vous mettez en place le Plateau de Progression de l'Année, placez une Figurine Diablotin pour indiquer le moment où interviendra cette phase. Ses oreilles pointues vous rappelleront qu'il est alors temps de colporter des objets.



Colporter des objets

Pendant la Phase Objets, vous attribuez des jetons Objet aux aventuriers s'apprêtant à explorer les donjons adverses. Donnez un jeton Objet, face cachée, à chaque adversaire.

Dans une partie à 4 joueurs, vous devez donner le jeton Vierge à un adversaire, et des objets magiques aux deux autres. Lors de la Première Année, vous choisissez deux objets magiques à envoyer, et deux objets que vous conservez pour l'Année suivante. Vous choisissez bien sûr à quel joueur vous attribuez vos objets.

Une fois que tous les joueurs ont reçu un jeton Objet de chaque adversaire, les jetons sont révélés. Les jetons Vierge sont restitués à leurs propriétaires. Les autres jetons (les objets magiques) sont conservés près du Plateau Donjon du joueur qui les a reçus. Les objets ne seront distribués aux aventuriers qu'au début du Combat (voir plus bas).

Eh ouais, les objets sont acheminés jusqu'aux donjons avant que chacun n'accueille son dernier aventurier. Vous aurez donc le temps de jouer un peu avec l'Échelle de Méchanceté ! Même la variante la plus simple demande déjà pas mal d'astuce !

Après la Phase Objets de la Première Année, il vous restera donc 3 jetons Objet de votre couleur (dont le jeton Vierge). À la fin de la Deuxième Année, vous enverrez ces 3 jetons, suivant les règles précédentes.

Dans une partie à 3 joueurs, vous n'envoyez que 2 jetons. L'un peut être votre jeton Vierge, mais ce n'est pas une obligation. À vous de choisir !

Dans une partie à 3 joueurs, votre jeton Vierge ne vous est pas restitué. Il est défaussé sur le Plateau des Pays Lointains. Si vous envoyez un objet magique et votre jeton Vierge la Première Année, vous n'aurez que des objets magiques à distribuer l'Année suivante.

Dans une partie à 2 joueurs, vous avez à votre disposition des jetons Objet de deux couleurs. Vous devez donner un objet de chaque couleur à votre adversaire, et placer un objet de chaque couleur sur le Plateau Donjon du joueur fictif géré par votre adversaire. Vous donnez donc 4 objets, deux de chaque couleur. Vous recevez 2 jetons Objet (de couleurs différentes), et le Plateau Donjon de votre joueur fictif idem.

Vous pouvez conserver votre jeton Vierge ou l'envoyer. Vous pouvez le donner à votre adversaire ou à son joueur fictif. Votre jeton Vierge ne vous est pas restitué. Il est défaussé sur le Plateau des Pays Lointains lorsque les jetons sont révélés. Vous ne pouvez donc utiliser qu'une seule fois un même jeton Vierge pendant la partie.

Seuls les jetons Objet donnés à votre adversaire importent. Une fois révélés, les jetons Objet placés sur les Plateaux Donjon des joueurs fictifs sont défaussés sur le Plateau des Pays Lointains. (Cela limite donc vos choix la Deuxième Année.) Les jetons Objet sont défaussés face visible : chaque joueur peut donc savoir quels jetons son adversaire a encore en main lors de la Deuxième Année.

Les règles sont identiques lors de la Deuxième Année.

Oui, on s'en fiche un peu des jetons que vous donnez au joueur fictif lors de la Deuxième Année. Mais faites-le tout de même. Le joueur fictif s'ennuie si personne ne lui prête attention.

Résumé (pour 2, 3 ou 4 joueurs)

- Vous commencez avec 5 jetons Objet de votre couleur. (Dans une partie à 2 joueurs, vous commencez aussi avec 4 jetons Objet du joueur fictif – tous ses jetons sauf le jeton Vierge.)
- Chaque Année, vous envoyez un jeton Objet à chaque adversaire. (Dans une partie à 2 joueurs, vous envoyez à votre adversaire et à son joueur fictif un jeton de chacune de vos couleurs.)
- Dans une partie à 4 joueurs, vous envoyez chaque Année votre jeton Vierge, qui vous est ensuite restitué. Dans votre partie à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez choisir d'envoyer ou non votre jeton Vierge, et il est défaussé après avoir été révélé.
- Il vous reste toujours un jeton Objet de votre couleur à la fin de la partie, quel que soit le nombre de joueurs.

Combat

Pendant la Phase Objets, vos aventuriers ont reçu de 0 à 3 objets magiques, de types différents ou identiques. Seuls les objets magiques reçus de la part des autres joueurs vous concernent ici. Les jetons Objet de votre couleur ne jouent aucun rôle pendant vos Combats.

Distribution des Objets

Pendant la mise en place du Combat, distribuez les objets à vos aventuriers. Chaque objet ne peut être utilisé que par un seul type d'aventurier. Les autres ne peuvent pas l'utiliser.

Pour chaque type d'objet magique reçu, réalisez les étapes suivantes :

- Si vous avez un (seul et unique) aventurier du type correspondant, donnez-lui tous les objets magiques qui le concernent. (Placez-les au-dessus de sa tête.)
- Si vous avez plusieurs aventuriers du type correspondant, distribuez équitablement les objets, en commençant par l'aventurier le plus à l'arrière. S'il y a un objet pour chacun, chacun reçoit un objet. S'il n'y en a pas suffisamment, les aventuriers à l'avant n'en recevront pas. Si vous avez 3 objets et 2 aventuriers de ce type, celui le plus à l'arrière recevra 2 objets, et celui à l'avant, 1 seul.
- Si vous n'avez pas d'aventuriers du type correspondant, le groupe ne pourra pas utiliser le (ou les) objet(s). Placez-le (ou les) à la fin de la rangée pour indiquer que le groupe le (ou les) conserve malgré tout avec lui, dans un sac.

Le paladin ne reçoit jamais d'objet magique.

Certains disent que le paladin refuse de porter tout objet magique pour ne pas corrompre la pureté de son âme. D'autres disent que ses vœux l'empêchent de le faire. La vérité est tout autre : les paladins sont de tels frimeurs que les autres aventuriers refusent de partager avec eux.

Les exemples suivants illustrent une distribution correcte d'objets magiques :



Effets des objets pendant la bataille

Les objets magiques assignés aux aventuriers peuvent affecter la bataille. Les objets mis de côté par le groupe n'ont aucun effet. (Vous pouvez les retourner face cachée, pour ne pas vous tromper.)

L'effet d'un objet est simple : il procure à son porteur la capacité spéciale indiquée sur le jeton – un point de vie supplémentaire +1, une protection contre les pièges, de la magie ou une capacité de guérison.

Le point de vie supplémentaire pour le magicien fonctionne comme si le chiffre rouge inscrit sur la tuile de cet aventurier était augmenté de 1. Il pourra donc recevoir un Marqueur de Blessure supplémentaire avant d'être éliminé. (Remarque : le Repas Empoisonné causera une

blessure de plus s'il affecte le magicien.) Les effets sont cumulatifs : porter deux amulettes procurera 2 points de vie supplémentaires à un magicien.

Les autres capacités ajoutent simplement une protection supplémentaire contre les pièges, de la magie, ou une faculté de guérison. Elles ont le même fonctionnement que les capacités inscrites sur les tuiles des aventuriers. Par exemple, tous les groupes suivants guériront les blessures de la même façon :

- Un groupe sans prêtre mais avec un Voleur portant deux potions de guérison.
- Un groupe sans prêtre mais avec deux Voleurs portant chacun une potion.
- Un groupe avec un prêtre avec un symbole et un Voleur portant une potion.
- Un groupe avec un prêtre avec deux symboles et sans potion de guérison.

Les objets magiques peuvent être utilisés à chaque fois qu'ils s'appliquent. Ils ne s'usent pas. (Imaginez que le Voleur ne donne à boire qu'une petite gorgée de potion à chaque tour.) La seule façon de se débarrasser d'un objet magique est d'éliminer l'aventurier qui le porte.

Les règles qui concernent un type d'aventurier (guerrier, prêtre, etc.) se réfèrent au type indiqué sur la tuile Aventurier. Par exemple, un Voleur portant une potion de guérison reste un Voleur, il ne devient pas prêtre. Il peut toujours être attaqué par les vampires, et les Fléchettes Anti-Magie n'ont pas d'effet si elles le touchent. Cependant, si les Fléchettes Anti-Magie touchent un prêtre, cela empêche le Voleur de guérir car ce piège empêche tout le groupe de réaliser l'Étape Guérison. De la même manière, un guerrier avec une baguette magique n'est pas un magicien. Il peut aider le groupe à lancer un sort d'Invisibilité, mais le sort ne s'appliquera pas à lui. Les Fléchettes Anti-Magie empêcheront la baguette magique de contribuer à lancer un sort uniquement si elles touchent un véritable magicien.

Récupérer les objets

Lorsque vous éliminez un aventurier portant un ou plusieurs objets magiques, placez ces objets avec l'aventurier dans votre prison. Les objets ainsi récupérés ne joueront plus aucun rôle dans le Combat.

Les objets qui étaient mis de côté par le groupe (non attribués à des aventuriers) sont récupérés si vous capturez tous les aventuriers (y compris l'éventuel paladin).

Si le Combat se termine sans que vous n'ayez capturé tous les aventuriers, les objets portés par les aventuriers survivants, ainsi que ceux mis de côté par le groupe, sont défaussés sur le Plateau des Pays Lointains.

Cas spécial : Si, après avoir éliminé tous les aventuriers, vous devez recommencer un Combat car un paladin rejoint votre donjon, vous placez dans votre prison tous les objets récupérés, même ceux mis de côté par le groupe, peu importe que vous sortiez ou non vainqueur de votre combat contre le paladin retardataire.

Décompte des points de victoire

À la fin de la partie, lorsque vous marquez des points pour les aventuriers capturés, vous marquez 1 point supplémentaire pour chaque objet magique placé dans votre prison.

Utilisez votre jeton Vierge avec sagesse, et assurez-vous que les objets magiques que vous donnez à vos adversaires contrarient beaucoup leurs plans. Sinon, ils vont juste vous dire « Merci pour ces points supplémentaires ! » et ouvrir une vitrine d'objets magiques dans leur prison.

Variante Soutien Officiel et La Foire aux Monstres

Une fois que vous avez compris comment fonctionne cette extension, il est très simple de la combiner avec l'extension La Foire aux Monstres.

La lyre dorée est différente des autres objets magiques, puisqu'elle est obligatoirement attribuée à un aventurier qui possède déjà sa capacité. Le symbole fonctionne, lui, de manière classique :

Un barde portant une lyre dorée dispose d'un symbole supplémentaire, comme s'il était imprimé sur sa tuile. Cela lui donne un jeton de Courage supplémentaire à assigner pendant l'étape des bardes. Le symbole supplémentaire peut être annulé par un deuil.

La lyre dorée n'est qu'un objet magique supplémentaire que vous pouvez envoyer. Vous terminerez donc la partie avec 2 jetons Objet de votre couleur, ou 3 dans une partie à deux joueurs.

Grâce aux lyres dorées, il est désormais possible pour un barde d'assigner un jeton de Courage à chaque aventurier. Mais c'est un maximum : si un barde avec des lyres dorées peut se retrouver à distribuer plus de jetons de Courage qu'il n'y a d'aventuriers, les jetons excédentaires ne sont pas attribués.

Exemple :



Le barde le plus à l'arrière a 5. L'une est annulée par un deuil, il lui reste donc 4 jetons de Courage à distribuer. Il n'y a que 3 aventuriers. Chacun reçoit un jeton de Courage, et le quatrième jeton n'est pas utilisé.

Le barde suivant a 3. L'une est annulée par un deuil, il lui reste donc 2 jetons de Courage à distribuer. Il en donne un au prêtre et conserve l'autre.

Variante : Soutien Obscur

Si vous appréciez le côté machiavélique de certains aspects du jeu – manipuler l'Échelle de Méchanceté, deviner les intentions de vos adversaires, etc. –, vous pouvez essayer cette variante. L'interaction est moins directe, et l'impact de vos actions plus difficile à maîtriser. Les règles sont aussi plus difficiles à expliquer. Si vous souhaitez simplement ajouter un brin d'interaction à vos parties, contentez-vous de la variante Soutien Officiel.

Plutôt que d'envoyer des objets magiques aux autres joueurs, vous les donnez aux aventuriers au moment où ils sont placés sur le Plateau de Progression. Vous ne pouvez donc pas être certain de la destination finale de l'aventurier, et comme tout est joué de manière secrète et simultanée, vous n'êtes même pas certain que votre objet sera assigné à un aventurier.

Chaque aventurier ne peut recevoir que 1 seul objet. Vous ne marquez pas de points pour les objets récupérés dans votre prison. À la place, vous allez regarder si votre objet est utilisé avec succès par un aventurier. Si c'est le cas, vous marquez 2 points à la fin de la partie.

Mise en place

Au début de la partie, prenez les 5 jetons Objet de votre couleur : 4 objets magiques et 1 jeton Vierge. (Laissez les jetons Lyre Dorée dans la boîte. Nous considérons ici que vous ne jouez pas avec La Foire aux Monstres.)

Les règles sont identiques quel que soit le nombre de joueurs.

Phase Ordres

Lors des saisons où les aventuriers sont assignés à chaque donjon (c'est-à-dire lors des deuxième, troisième et quatrième saisons de chaque Année), les joueurs peuvent leur envoyer des objets magiques.

Au moment où vous choisissez vos cartes Ordre (sauf en Hiver), vous choisissez l'un de vos jetons Objet pour le placer face cachée sous un aventurier. L'ordre de jeu est important. Le joueur ayant le jeton Premier Joueur place un jeton Objet sous le premier aventurier, celui le plus à droite de la rangée. Le joueur suivant place son objet sous le deuxième aventurier, et ainsi de suite.

Les ordres ne sont pas révélés tant que tous les joueurs n'ont pas assigné un jeton Objet. Les jetons Objet ne sont pas révélés pour l'instant. Ils sont conservés face cachée tant que les aventuriers ne sont pas assignés aux joueurs.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous allez aussi choisir des ordres aléatoires pour le ou les joueurs fictifs. Les ordres des joueurs fictifs sont révélés avant que vous ne choisissiez vos propres ordres et vos jetons Objet.

Au Printemps de la Première Année, vous aurez à choisir parmi 5 jetons Objet. Lors des saisons suivantes, vous pourrez en avoir moins, seul le jeton Vierge étant toujours à votre disposition (voir plus bas).

Phase Aventuriers

Avant d'assigner les aventuriers dans les donjons, les objets sont distribués.

Révélez les jetons Objet dans l'ordre (en commençant par celui placé sous le premier aventurier). Pour chaque jeton Objet, faites comme suit :

- S'il s'agit d'un jeton Vierge, rendez-le à son propriétaire.
- Sinon, placez l'objet magique au-dessus du premier aventurier du type correspondant (celui le plus à droite) qui n'a pas encore reçu d'objet. Par exemple, s'il y a deux guerriers, la première baguette

magique est donnée au premier guerrier, et la seconde baguette est donnée au second guerrier.

- S'il n'y a pas d'aventurier du type correspondant lors de ce tour, ou si le ou les aventuriers correspondants ont déjà reçu un objet, restituez le jeton Objet à son propriétaire.

Exemples :



Ces objets seront distribués comme ceci :



Ces objets seront distribués comme ceci :



Les aventuriers sont assignés aux joueurs selon les règles habituelles. Ils emportent avec eux les objets magiques qu'ils ont reçus. Comme les objets magiques non attribués sont immédiatement restitués à leurs propriétaires, il n'y a aucun objet magique mis de côté par le groupe dans cette variante.

Dans une partie à 2 joueurs, un Marqueur de Méchanceté de la couleur d'un joueur fictif doit également être placé ici (peu importe sa couleur).

Oui, c'est ça. Piège-le et récupère ton cadeau. Répandre le mal dans les environs est un boulot à plein temps, laisse ces Pays Lointains faire comme ils veulent.

Notez que, dans cette variante, aucun aventurier ne peut transporter plus d'un objet magique. Les aventuriers conservent les objets qui leur sont assignés. Ils ne se les partagent pas à nouveau avant le Combat.

Si vous vous retrouvez à court d'objets magiques, pas de souci : vous aurez toujours votre jeton Vierge à envoyer. Faites croire à vos adversaires que ce jeton est vraiment dangereux. Et s'ils vous accusent de bluffer, dévorez-les.

Combat

Pendant le Combat, les objets magiques fonctionnent exactement comme dans la variante Soutien Officiel (voir ci-dessus).

De plus, vous devez vérifier si vos objets magiques sont ou non utilisés. Si un objet est utilisé pendant la bataille (comme expliqué page suivante), marquez-le avec un cube rouge.

Lorsqu'un aventurier portant un objet est éliminé, ou lorsque le Combat est terminé, le cube indique si l'objet a été utilisé. Si c'est le cas, son propriétaire le récupère et le conserve dans son Bureau des Lettres Mortes. S'il n'a pas été utilisé, le jeton Objet est défaussé sur le Plateau des Pays Lointains.

Vous marquez un objet avec un cube la première fois qu'il est utilisé. Cependant, il ne s'use pas. Il peut être utilisé à nouveau tant que l'aventurier qui le porte n'est pas éliminé. Seule la première utilisation doit être marquée par un cube. Le nombre d'utilisations n'est pas comptabilisé.

Ainsi, après le Combat, chaque objet magique utilisé au moins une fois rejoint le Bureau des Lettres Mortes du joueur qui l'a envoyé.

Peu importe que l'aventurier soit éliminé ou non. Les jetons Objet dans votre Bureau des Lettres Mortes ne peuvent pas être envoyés à nouveau l'Année suivante. Ils ne représentent plus des objets magiques, mais juste la joie simple et naïve d'avoir bousillé les plans d'un adversaire (ou une lettre d'insulte de ce Seigneur).

Exception : Il peut arriver que vous affrontiez un aventurier portant un objet de votre couleur. Ce n'est pas une bonne nouvelle. L'objet fonctionne comme d'habitude, mais, à l'issue du Combat, il est défaussé sur le Plateau des Pays Lointains, qu'il ait été utilisé ou non. Dans cette variante, les joueurs ne récupèrent jamais les objets portés par les aventuriers qu'ils éliminent, mais ils marquent des points pour les objets magiques de leur couleur utilisés avec succès lors des batailles contre les autres joueurs.

Vous écrivez une lettre d'insulte à vous-même, ce serait plutôt stupide, non ?

Décompte des points de victoire

Les objets magiques ne font pas partie du décompte officiel des points de victoire. Si vous terminez avec zéro point (ou moins), pas de chance, vous n'aurez pas votre licence de Seigneur de Donjon.

Cependant, si votre score est positif, vous recevez 2 points supplémentaires pour chaque objet magique placé dans votre Bureau des Lettres Mortes (c'est-à-dire un objet utilisé avec succès contre les autres joueurs).

Variante Soutien Obscur et La Foire aux Monstres

Si vous jouez avec l'extension La Foire aux Monstres, chaque joueur dispose également d'une lyre dorée. Cet objet magique fonctionne comme tout autre objet, comme expliqué à la page précédente. L'utilisation réussie d'une lyre dorée est expliquée à la fin de la prochaine section.

Utilisation réussie d'un objet

Dans cette variante, vous devez déterminer si l'objet magique a bien été utilisé. Nous vous recommandons fortement que la bataille soit résolue suivant l'ordre de jeu, pour que tous les joueurs puissent être attentifs.

Potion de guérison

Les potions de guérison sont considérées comme utilisées avec succès si le groupe a guéri au moins une blessure qui n'aurait pas été guérie sans potion. Si c'est le cas, marquez toutes les potions du groupe comme utilisées.

Exemple :



Si vous envoyez votre visqueux attaquer le groupe, il causera une blessure à chaque aventurier. Dans la Phase Guérison, le groupe soignera ces 3 blessures. Les deux potions seront marquées comme utilisées car, sans elles, le groupe n'aurait guéri que 2 blessures.

Si vous envoyez le goblin, il fera 2 blessures. Elles seront soignées pendant la Phase Guérison. Comme le prêtre aurait pu les guérir sans l'aide de potions, celles-ci ne sont pas marquées comme utilisées.

Si vous envoyez votre goblin et votre visqueux attaquer ensemble, le résultat va alors dépendre de l'ordre d'attaque. Quel monstre doit attaquer en premier si vous ne voulez pas que les potions soient marquées comme utilisées ? (Dans les deux cas, le premier Voleur est éliminé et son objet est défaussé sans avoir été utilisé. La seule différence concernera l'utilisation ou non du second objet.)

Trèfle à quatre feuilles

Les trèfles à quatre feuilles sont utilisés avec succès si, lors d'une Étape Piège, le groupe se protège d'au moins une blessure qui n'aurait pas été évitée sans trèfles. Si c'est le cas, marquez tous les trèfles du groupe comme utilisés.

Exemple :



Si vous choisissez la Fléchette Empoisonnée, aucun trèfle à quatre feuilles ne sera marqué comme utilisé. Seule 1 blessure est évitée, même sans objets. Les 2 blessures supplémentaires sont un effet spécial qui ne peut pas être évité.

Si vous choisissez l'Anneau Maudit, les 3 blessures sont évitées. Les deux objets sont marqués comme utilisés (même si un seul aurait suffi).

Si vous choisissez le Diablotin Kamikaze, 4 des 5 blessures sont évitées. 1 blessure est infligée au dernier prêtre, ce qui l'élimine. Cependant, avant qu'il ne disparaisse, les deux trèfles à quatre feuilles sont marqués comme utilisés.

Baguette magique

Les baguettes magiques sont utilisées avec succès si le groupe lance un sort qui n'aurait pas pu être lancé sans elles. Si c'est le cas, marquez toutes les baguettes magiques du groupe comme utilisées. Il n'est pas nécessaire que le sort ait un effet réel. Même lancer une Boule de Feu peut permettre d'utiliser une baguette magique.

Exemple :



La carte Combat est Suggestion. C'est un sort rapide, résolu après les pièges mais avant les monstres.

Supposons que vous attaquez avec votre sorcière. Le sort est lancé avant son attaque. Le magicien pourrait lancer ce sort sans l'aide de la baguette magique du guerrier, donc l'objet n'est pas marqué comme utilisé. Si vous payez pour que votre sorcière reste dans la bataille, elle peut éliminer le guerrier et l'objet est défaussé sans avoir été utilisé.

Si vous n'éliminez pas tout de suite le guerrier ou le magicien, ils seront à nouveau capables de lancer un sort lors de la deuxième manche. Si c'est le cas, la baguette magique sera considérée comme utilisée, car, sans elle, le groupe n'aurait pas été capable de lancer à nouveau le sort.

Supposons qu'à la place vous décidiez d'installer le piège Balancier sans utiliser de monstres lors de la première manche. Le magicien sera alors éliminé avant l'Étape Sort Rapide. À cause de la baguette magique, le sort sera tout de même lancé. La baguette sera donc marquée comme utilisée, même si aucun monstre n'en subira les effets.

Finalement, supposons que vous utilisiez la Fléchette Anti-Magie et la sorcière. Vous utilisez la fléchette pour infliger 1 blessure au magicien et empêcher le sort d'être lancé. (Remarque : Cibler le guerrier n'aurait pas empêché le sort d'être lancé.) Vous utilisez les deux attaques de la sorcière pour éliminer le magicien. Lors de la manche suivante, le groupe n'aura pas suffisamment de points de magie pour lancer le sort. La baguette restera inutilisée jusqu'à la fin du Combat et sera défaussée. (C'est ce qui arrivera si le paladin ne fait pas son apparition...)





Amulette de puissance

Une amulette de puissance est considérée comme utilisée si elle permet au magicien de survivre à une blessure qui l'aurait éliminé. En d'autres mots, si le magicien reçoit autant de blessures qu'il possède de points de vie originaux (sans amulette), l'amulette est marquée comme utilisée.

Si les blessures infligées au magicien sont suffisantes pour l'éliminer, y compris en tenant compte de l'amulette, l'amulette n'est pas considérée comme utilisée et est défaussée. Remarque : Les blessures infligées par la fatigue sont infligées l'une après l'autre. Lorsque le total de points de fatigue est égal au nombre de points de vie original du magicien, l'amulette est marquée comme utilisée, même si le point de fatigue suivant élimine le magicien. (L'amulette lui a permis de ramper quelques instants supplémentaires dans le donjon.)

Exemple :



Un peu plus tard, vous vous retrouvez dans cette situation. La carte Combat de cette manche infligera 2 points de fatigue. (Le sort n'est pas pris en compte ici, car le groupe n'a qu'un point de magie.)

Si vous attaquez avec la sorcière pour 4, le magicien sera éliminé malgré son amulette de puissance. L'objet ne sera pas utilisé, et sera donc défaussé. Le vampire ne pourra plus attaquer. Le prêtre guérira 1 blessure, se verra infliger 2 points de fatigue et survivra à cette manche.

À la place, vous pourriez utiliser l'autre attaque de la sorcière pour éliminer le prêtre. Si vous attaquez le magicien avec le vampire pour 3, il survivra grâce à son amulette. Elle sera marquée comme utilisée. Le magicien sera éliminé par la fatigue, et l'amulette sera placée dans le Bureau des Lettres Mortes du joueur de cette couleur.

Si le vampire n'attaque que pour 2, cela évitera que l'amulette ne soit marquée comme utilisée. Cependant, lorsque le magicien se verra infliger le premier point de fatigue, il utilisera son amulette. Le second point de fatigue l'éliminera, et l'amulette sera placée dans le Bureau des Lettres Mortes du joueur de cette couleur.

Arriveriez-vous à trouver une solution qui permette d'éliminer les deux aventuriers lors de cette manche sans que l'amulette ne soit utilisée ?

Remarque : Si un magicien portant une amulette survit à un Repas Empoisonné avec 1 point restant (à cause d'une capacité ) l'amulette est marquée comme utilisée, même si elle a ajouté 1 point de dégât au Repas Empoisonné.



Lyre dorée

Uniquement avec l'extension *La Foire aux Monstres*.

Une lyre dorée est utilisée avec succès si le jeton de Courage qu'elle a produit permet d'empêcher une blessure. Il est nécessaire d'identifier quel jeton est le jeton supplémentaire produit par la lyre.

Par exemple, un barde avec les symboles   sur sa tuile et un symbole  obtenu grâce à sa lyre dorée assigne un jeton de Courage à 3 aventuriers (au lieu de 2). Le jeton de Courage assigné au troisième aventurier est le jeton supplémentaire procuré par la lyre dorée. Si le barde fait le deuil d'un aventurier, il assigne un jeton de Courage classique au premier aventurier, et un jeton supplémentaire de Courage à un second aventurier, grâce à la lyre.

Pour identifier cela, lorsqu'un barde assigne des jetons de Courage, placez les jetons classiques à plat et tournez le jeton supplémentaire sur la tranche (celui produit par la lyre).

La lyre est utilisée si le jeton supplémentaire de Courage empêche 1 blessure.

Si un aventurier s'est vu assigner des jetons de Courage classiques, ils sont utilisés en premier, avant d'utiliser les jetons fournis par la lyre dorée. Si un aventurier s'est vu assigner plusieurs jetons de Courage supplémentaires, toutes les lyres qui ont donné à l'aventurier un jeton supplémentaire sont considérées comme utilisées avec succès dès que l'un des jetons supplémentaires est utilisé.

Souvenez-vous que les jetons de Courage restent en jeu jusqu'à la Conquête, même si le barde est éliminé. Si un barde portant une lyre est éliminé, ne défaussez pas immédiatement le jeton Objet. La lyre peut encore être utilisée avant la Conquête. (C'est une mélodie très entêtante.)

Exemple :



Vous décidez de combattre ce groupe d'aventuriers dans une salle qui permet d'utiliser deux monstres en même temps.



Trois bardes, trois lyres, et un guerrier à l'avant ? C'est un groupe d'aventuriers, ou un groupe de rock ?

Les jetons de Courage ont été assignés comme indiqué. Les jetons supplémentaires de Courage ont été placés sur la tranche.

Supposons que vous attaquez le second aventurier avec le fantôme. L'attaque de 2 permet de retirer les 2 jetons de Courage classiques. Aucune lyre n'est utilisée.

Vous envoyez ensuite votre vampire attaquer le même aventurier pour 3. Comme un point est annulé par le jeton de Courage supplémentaire, la lyre qui a produit ce jeton supplémentaire est marquée comme utilisée. (C'est la lyre portée par le barde du milieu. Il n'aurait pas pu fournir ce jeton sans la lyre.) Le second aventurier a désormais 2 Marqueurs de Blessure.

Pour finir, vous envoyez le visqueux attaquer tous les aventuriers pour 1. Le dégât sur le guerrier est annulé par un jeton de Courage classique. Le second aventurier est éliminé. Il va en prison, mais ne défausse pas encore sa lyre. Le dégât sur le troisième aventurier est annulé par un jeton de Courage, et comme il n'a que des jetons de Courage supplémentaires, vous retirez l'un de ces jetons et marquez les deux lyres comme utilisées. Les trois lyres ont donc été utilisées, et celle portée par le barde éliminé rejoint le Bureau des Lettres Mortes du joueur de même couleur. Le dernier aventurier reçoit lui aussi un Marqueur de Blessure.

Imaginons plutôt que vous preniez pour cible le dernier barde. Si vous attaquez avec le vampire pour 2 et le fantôme pour 2, vous l'éliminez dès la première manche. Vous n'utilisez pas votre visqueux, car vous ne voulez pas que la lyre du barde éliminé soit utilisée. Avant l'Étape Conquête, vous retirez tous les jetons de Courage et la lyre du barde éliminé est défaussée. Lors de la manche suivante, le guerrier recevra un jeton de Courage classique et un jeton de Courage supplémentaire. Le barde derrière lui recevra lui aussi un jeton de Courage supplémentaire.

Le barde qui était le barde du milieu est désormais le dernier de la rangée. Grâce au deuil, il n'a pas reçu de jeton de Courage, et vous pouvez l'éliminer avec le vampire en 2 manches de plus. Imaginons que la fatigue permet d'éliminer le guerrier. Comme la fatigue est assignée après que les jetons de Courage ont été retirés, la fatigue ne permettra jamais d'utiliser les lyres.

À la quatrième manche, il ne vous restera que le premier barde à affronter. Ses trois symboles  sont annulés par le deuil, il n'a donc aucun jeton de Courage. Vous l'éliminez et vous vous félicitez d'avoir vaincu tout un groupe sans qu'une seule lyre n'ait été utilisée.

Un jeu de Vladaa Chvátíl

Illustrations : David Cochard

Design graphique : Filip Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Remerciements à tous les joueurs passionnés de *Dungeon Lords*.

Remerciements spéciaux à Vodka, Vitek, Dilli, Kreten, Filip, Vytick, Petr Holub, Míša et Monča pour les tests passionnés.

© Czech Games Edition, October 2014, www.CzechGames.com

