



VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

Ils se rencontrent dans une taverne. Ils boivent quelques bières. Avant la fin de la nuit, le puissant guerrier, le magicien rusé, le prêtre engagé et le voleur furtif forment un groupe d'aventuriers inséparables, prêts à débarrasser le monde du mal. Et vous savez quoi ? Il y a justement quelques maléfiques à une courte distance de marche. Un seigneur des ténèbres a truffé une colline proche de tunnels, de pièges, de trésors et de trolls.

Et ainsi le lendemain (ou l'après-midi suivante si trop de bières furent bues) les héros se sont mis en route pour combattre pour le Bien, conquérir le donjon, et punir le méchant seigneur (en prenant tous ses trésors, bien sûr). C'est un scénario classique, et n'importe quel vétéran des parcours de donjon vous dira que c'est ainsi que les choses devraient être.

Mais que dire de ce seigneur des ténèbres ? Est-ce que quelqu'un a déjà pensé à ses sentiments ? Ces aventuriers, qui n'ont jamais fait une honnête journée de travail dans leur vie, ne peuvent pas imaginer quels efforts sont nécessaires pour construire un donjon digne de ce nom. Ils n'ont pas idée de comment c'est difficile de creuser un tunnel dans du granit, combien coûtent de bons pièges de nos jours, comment c'est difficile de trouver des diabolotins qualifiés, ou combien de nourriture il faut pour nourrir un troll. Et la bureaucratie ! Les donjons doivent respecter des règles de sécurité rigides, l'extraction de l'or est sujette à une régulation stricte, et les taxes sont dues lorsque le Ministère des Donjons en a envie. Et aussitôt que le donjon est construit, des bandes d'âmes charitables viennent et cassent tout. La vie n'est pas facile pour un seigneur du donjon.

Le soutien à ce jeu vient du Fonds Spécial du Ministère de l'Éducation des Donjons. Nous espérons réfuter les habituels préjugés contre les donjons et leurs constructeurs tout en augmentant la prise de conscience sur les dégâts causés par leur destruction sur l'écosystème souterrain par des aventuriers. Pour les apprentis Seigneur du Donjon, ce texte est une introduction à la construction de donjons avec une mise en avant des obligations morales telles que la santé des monstres et le paiement des taxes. Enfin, ce jeu offre aux aventuriers une occasion de savoir s'il est plus amusant de construire un donjon ou d'en détruire un.



Oh vous êtes déjà là ? Hum... entrez. Mon nom est [expurgé pour se conformer aux règles sur la publicité]. Pendant 300 ans, j'ai été au service du grand [expurgé pour se conformer aux règles sur la publicité]. Le Ministère des Donjons m'a demandé de compléter ce texte avec des notes et commentaires tirés de mes siècles d'expérience. C'est un honneur pour moi. Bien que s'ils n'arrêtent pas de me censurer, ils peuvent prendre leur crayon et [expurgé pour se conformer aux règles sur les obscénités].



Hé, comment ça va ? Mon nom est Le Démon Sans Nom des Plaines Infinies de la Damnation Eternelle, mais mes amis m'appellent simplement Ce Satané Démon. Je suis ici pour vous aider à comprendre ce livret de règles. J'ai été un instructeur au Camp de Survie du Fameux Constructeur de Donjons Razamoth.



Je rappelle, que le seul survivant du Camp Razamoth était un étudiant ayant attrapé la rougeole et qui fut jugé « trop contagieux pour être mangé ».



Hé, c'est un camp difficile. Je tiens juste à dire que je sais ce qui fait tiquer un apprenti Seigneur du Donjon. Par exemple, je parie que vous lisez ces règles afin de pouvoir expliquer le jeu à vos amis, pas vrai ? Bien, je vais vous donner des conseils sur comment le faire.



C'est peut-être un bon endroit pour un avertissement. La vie d'un Seigneur du Donjon n'est pas facile, et tout le monde n'est pas taillé pour elle. Les problèmes peuvent survenir durant la construction, et ensuite quand les aventuriers apparaissent...



Ouais, Seigneur du Donjon n'est pas une promenade de santé. Si vous recherchez la simplicité, de la légèreté et du fun, vous devriez peut-être vous en prendre à des chiots ou autre chose. Mais si vous n'êtes pas effrayé par surfer sur des vagues de noirceur et de chaos, si vous avez la construction de donjons dans le sang, vous allez apprendre rapidement. Continuez simplement la lecture.



Nous vous expliquerons en détail les règles, avec des exemples et des notes afin de les rendre plus claires.



Mais ce n'est pas si compliqué que cela en a l'air. Vous pouvez trouver un résumé complet à la fin des règles.

Résumé

Dungeon Lords est un jeu pour 2 à 4 joueurs. Vous endossez le rôle d'un apprenti Seigneur du Donjon (âgé de 15 à 20 décennies) qui essaye d'obtenir sa licence de Seigneur du Donjon. Le Ministère des Donjons vous accorde une période d'essai durant laquelle vous allez tenter de construire un donjon de grande qualité et le protéger des aventuriers. A la fin de deux années, votre donjon est visité par les Fonctionnaires du Ministère qui vous donnent des points pour votre génie et vos réalisations tactiques.

Aperçu du jeu

Le jeu alterne entre Construction et Combat. Chaque phase de jeu est illustrée sur le Plateau de Progression, qui a une face pour la Construction et une autre pour le Combat.

Construction



Le jeu commence par la construction qui dure 4 saisons (hiver, printemps, été et automne). Chaque saison se compose de plusieurs phases, qui sont indiquées par les cases sur le Plateau de Progression. Le marqueur de Progression avance le long des cases, indiquant la phase en cours et la saison.

Durant la Construction, les joueurs étendent et améliorent leurs donjons, engagent des diabolins, recrutent des monstres, achètent des pièges et payent des taxes. Le Seigneur du Donjon avec la plus mauvaise réputation attire les héros les plus puissants, tandis que les héros les plus faibles ciblent les donjons les plus faibles. Un Seigneur du Donjon qui est particulièrement maléfique peut attirer un paladin, l'aventurier le plus puissant de tous. Après quatre manches de Construction, vous devez défendre votre donjon.

Combat



Le Combat dure 4 manches. Lors de chaque manche, les aventuriers essayent de conquérir une case du donjon du joueur. Le joueur utilise des pièges et des monstres acquis durant la Construction pour éliminer les aventuriers aussi vite que possible, avant qu'ils ne conquièrent une trop grande partie de son donjon.

Seconde Année

Après le Combat de la Première Année, le jeu entre dans sa Seconde Année qui a également une phase de Construction et de Combat.

Les aventuriers de la Seconde Année sont plus puissants, probablement grâce à un rituel mystérieux : le gain de niveaux.

Décompte

Après le Combat de la Seconde Année, les joueurs marquent des points. Celui avec le plus grand score gagne.

Vous appelez cela un résumé ? Voici un résumé : construire, combattre, construire, combattre, marquer. C'est tout ce qu'il y a à faire.

Entraînement au Combat

Après la Construction, trois aventuriers viennent dans votre donjon pour affronter vos monstres au Combat. Bien que ce ne soit pas dans l'ordre, nous allons d'abord commencer par le Combat, ainsi vous apprendrez à construire un donjon efficace.

Quand vous expliquez le jeu à vos amis, ne passez pas l'Entraînement au Combat. Vous devez leur donner plusieurs exemples de Combat pour qu'ils comprennent ce qui va leur arriver.

Si vos amis ne comprennent pas cette partie, ou s'ils pensent que ce n'est pas amusant, c'est que probablement ce n'est pas un jeu pour eux. Vous pouvez aussi bien les manger (ou en faire ce que les humains font avec ce genre de personnes).

Malgré une idée populaire fautive, les fantômes ne sont pas, techniquement, des monstres. Afin d'éviter une discrimination et la perte de l'estime de soi qui peut découler de l'utilisation du mot « monstre » pour faire référence aux fantômes, cette publication va, en accord avec le Règlement du Ministère des Donjons, faire référence collectivement aux monstres (et fantômes) avec la phrase recommandée, « monstres (et fantômes) ».

Tuile Monstre (ou Fantôme)



Coût

Le salaire du monstre (ou fantôme) qui doit être payé quand on le recrute et lors du Jour de Paye. (Cela n'a pas d'importance pour l'Entraînement au Combat.)

Capacités

Ce que le monstre (ou fantôme) peut faire durant le Combat.



Le dos des tuiles Monstre (ou Fantôme) indique s'il peut être recruté lors de la Première Année (argent) ou lors de la Seconde Année (or). Durant l'Entraînement au Combat, nous allons seulement utiliser les Monstres (et Fantômes) de la Première Année.

Tuile Aventurier

Glyphe

Deux aventuriers avec le même glyphe ont la même puissance. Les aventuriers avec un glyphe plus complexe sont plus puissants.

Le niveau de puissance est également indiqué par l'ombre du fond - les aventuriers plus clairs sont plus puissants.



Points de vie

Le nombre de blessures que peut recevoir l'aventurier avant d'être éliminé.

Capacités spéciales

Ceci indique la profession de l'aventurier:

- Les Guerriers vont à l'avant.
- Les Voleurs désarment les pièges.
- Les Prêtres soignent.
- Les Magiciens lancent des sorts.



Le dos des tuiles Aventurier indique s'ils apparaissent lors de la Première Année (argent) ou lors de la Seconde Année (or). Durant l'Entraînement au Combat, nous allons seulement utiliser les aventuriers de la Première Année.

Carte Piège

Nom du Piège

Description

Effet du piège, incluant les coûts spéciaux. Certains pièges ont un coût ou une force différente lors de la Seconde Année. Nous allons simplement ignorer les valeurs de la Seconde Année durant l'Entraînement au Combat.



Illustration



Toutes les cartes Piège ont le même verso. Il n'y a qu'une seule pile pour les deux années.

Donjons d'entraînement

Nous allons utiliser des donjons d'entraînement approuvés par le Ministère pour l'Entraînement au Combat. Ils ressemblent à de vrais donjons et vous pouvez en trouver un au dos du Plateau Donjon de chacun des joueurs. Même si vous êtes moins de 4 joueurs, vous devez utiliser les 4 donjons d'entraînement - chacun donne un scénario d'entraînement différent. Sur chaque donjon d'entraînement, placez les monstres (ou fantômes), pièges, et aventuriers indiqués.

Laissez vos amis mettre en place les plateaux. Cela ira plus vite et ils prendront connaissance des cartes et tuiles. Assurez-vous qu'ils comprennent que ce ne sont que des exemples. Durant la partie, ils devront décider quels monstres (ou fantômes) recruter et combien de pièges acheter.

Entrée avec les aventuriers prédéfinis

Un groupe est constitué de trois aventuriers qui marchent dans un ordre précis. Ils travaillent ensemble pour résister aussi longtemps que possible dans votre donjon. Les Guerriers avancent en premier pour protéger les autres. Les voleurs préviennent ceux à l'avant des blessures des pièges. Si le groupe est attaqué, les prêtres les soignent après la bataille. La priorité est donnée à la protection du premier aventurier. S'il est éliminé, le suivant dans la file devient le premier aventurier. Dans les quatre scénarios d'entraînement, vous allez utiliser toutes les tuiles Aventurier argentées à l'exception des magiciens.

Numéro du scénario

Suivez les scénarios dans l'ordre. Les plus petits numéros sont les plus simples.

Prison

Elle est vide au début, mais vous espérez la remplir avec les aventuriers éliminés.

Petit donjon avec trois tunnels

Placez 3 Tuiles Tunnel sur les cases indiquées, face sombre visible. Les aventuriers vont tenter de conquérir ces tuiles (et les retourner afin de mettre la face claire visible). Moins ils en conquièrent, plus votre réussite est éclatante.

Marqueurs de Blessure

Les Marqueurs de Blessure sont utilisés pour retenir le nombre de blessures faites aux aventuriers. Gardez-en à portée de main. Quand un aventurier reçoit des blessures, placez autant de Marqueurs de Blessure sur la Tuile Aventurier. Si le nombre de Marqueurs de Blessure atteint ou dépasse les points de vie (chiffre rouge) de l'aventurier, il est éliminé et sa tuile doit être déplacée dans la Prison.



Champ de Bataille

Il indique les étapes de la Bataille, qui seront expliquées ci-dessous. Il y a également de la place pour placer les monstres (et fantômes) et pièges que vous utiliserez durant la bataille.

Trésors / Garde-manger

Il n'y en a pas beaucoup dans un donjon d'entraînement mais certains scénarios d'entraînement nécessitent un Jeton Nourriture ou un Jeton Or.

Vos options de combat

Trouvez les Cartes Piège et les Tuiles Monstres (ou Fantômes) qui correspondent aux illustrations et placez-les ici, face visible.



Figurines Larbin

Les Larbins sont essentiels au bon fonctionnement de tout Donjon. Lors du Combat, ils vous aident à garder une trace des actions.

Combat

Le Combat se déroule sur plusieurs manches. Lors de chaque manche, les aventuriers essaient de conquérir une tuile de votre donjon. Vous essayez d'utiliser vos monstres (et fantômes) et pièges afin de leur faire suffisamment de blessures pour les éliminer.

Déroulement d'une manche de Combat

Le Champ de Bataille illustre les étapes de la Bataille. Prenez une Figurine Larbin et placez-la sur la première case : Planification. Après avoir accompli chaque étape, avancez votre figurine sur la suivante.

Planification

D'abord vous décidez où la bataille se déroule. Au début, c'est simple : l'aventurier attaque toujours la tuile la plus proche de l'entrée. Prenez une autre Figurine Larbin et placez-la sur cette Tuile Tunnel pour indiquer où la bataille se déroule.

Ensuite, vous décidez quels pièges et monstres (ou fantômes) utiliser. Dans un tunnel, vous pouvez seulement utiliser 1 piège et 1 monstre. Placez la Carte Piège et la Tuile Monstre (ou Fantôme) sur la case indiquée du Champ de Bataille.

Vous pouvez également choisir d'utiliser un piège sans monstre (ou fantôme), un monstre (ou fantôme) sans piège, ou rien du tout.

Pièges

Lors de cette étape, votre piège se déclenche. La carte explique ce que le piège fait. Habituellement, il inflige des blessures. Défaussez la Carte Piège après son utilisation.

Chacun des exemples suivants utilise un groupe d'aventuriers des donjons d'entraînement. Vous devez utiliser ces aventuriers pour expliquer les combats à vos amis, empruntez des pièges et des monstres d'autres donjons d'entraînement si nécessaire.

Exemple 1 :



Placez 1 Marqueur de Blessure sur chaque guerrier et 2 sur le prêtre à l'arrière.

Exemple 2 :



Placez 3 Marqueurs de Blessure sur le premier guerrier. Cela l'élimine. Déplacez-le dans la Prison et remettez les Marqueurs de Blessure dans la réserve.

Les voleurs ont la capacité de réduire les blessures des pièges. Pour chaque symbole , ils réduisent les blessures de 1. Les blessures des aventuriers à l'avant sont réduites en premier.

Exemple 3 :



La Pierre Roulante inflige 3 blessures, mais le voleur les réduit de 2. Placez 1 Marqueur de Blessure sur le guerrier.

Exemple 4 :



Le Mur de Feu inflige 1 blessure au guerrier et 1 au prêtre, mais le voleur peut prévenir les deux. C'est la limite de sa capacité, donc il prend 2 Marqueurs de Blessure.

La capacité de réduction du voleur peut être utilisée lors de chaque manche tant qu'il n'est pas éliminé. S'il y a plusieurs voleurs dans le groupe, leurs capacités sont cumulées. La capacité ne fonctionne que sur les blessures. Cependant, si le piège a d'autres effets, le voleur ne peut pas les prévenir.

Exemple 5 :



Les 3 points de blessures sont prévenus par les voleurs. Personne ne prend de Marqueur de Blessure.

Exemple 6 :



Les 2 points de blessures sont prévenus par les voleurs, mais l'effet spécial (passer la Conquête) s'applique toujours.

Monstres (et Fantômes)

Les Monstres (et Fantômes) attaquent après les pièges. Si vous en avez plus d'un, vous pouvez décider dans quel ordre ils attaquent.

Certains monstres ont deux façons d'attaquer, chacune séparées par une ligne horizontale. Vous devez choisir l'une entre elles.

Ces exemples utilisent l'attaque des monstres au-dessus de la ligne horizontale.

Voici trois types d'attaque :

Attaque Standard

Le monstre attaque le premier aventurier et lui inflige le nombre de blessures indiqué. Toutes les blessures s'appliquent au premier aventurier même s'il y en a plus qu'il n'en faut pour l'éliminer.

Exemple :



Si vous utilisez l'attaque standard de 4 de la sorcière, elle inflige 4 blessures au premier de la file. Le guerrier a déjà 2 Marqueurs de Blessure, donc 4 est plus que suffisant pour l'éliminer. Les blessures en excès ne sont pas infligées au suivant de la file.

Attaquer N'importe Qui

C'est comme une attaque standard excepté que vous pouvez choisir la cible.

Exemple :



Si vous utilisez le vampire de force 3 pour attaquer n'importe qui, vous pouvez choisir d'éliminer le premier aventurier ou le dernier ou donner 3 Marqueurs de Blessure à celui du milieu.

Attaquer Tout le Monde

Le Monstre inflige le nombre de blessures indiqué à chaque aventurier.

Exemple :



Si vous utilisez le visqueux de force 1 pour les attaquer tous, chaque aventurier recevra 1 Marqueur de Blessure. C'est suffisant pour éliminer le guerrier.

Après avoir attaqué, le monstre (ou le fantôme) est automatiquement assommé. Remettez, face cachée, la Tuile Monstre (ou Fantôme) dans son repaire. Elle ne sera plus utilisable lors des prochaines manches. Cependant, vous ne les perdez pas à tout jamais. Ils reviennent face visible après la dernière manche du Combat.

Les Monstres (et Fantômes) ne peuvent jamais gagner. C'est la loi du donjon. Il n'y a pas de raison à cela, la leur est d'accepter et de mourir... ou au moins être assommé. Comme service final à leur seigneur du donjon, les monstres assommés tombent face cachée, ainsi ils peuvent facilement être distingués de ceux qui sont simplement en train de se relaxer face visible.

Guérison

Maintenant le prêtre entre en jeu. Il soigne le groupe si au moins un aventurier a été attaqué par un monstre (ou un fantôme). Si aucun monstre (ou fantôme) n'a blessé le groupe lors de cette manche, le prêtre ne soigne pas (même si un aventurier a subi des blessures dues aux pièges lors de cette manche ou des blessures lors des manches précédentes).

Les prêtres détestent leur rôle dans les groupes d'aventuriers et ne s'entendent pas avec les autres. Avec les avocats, cependant, ils sont très copains. Ils prennent le Code de l'Aventurier à la lettre quand ils disent « Les Prêtres sont tenus de soigner le groupe après la bataille, au mieux de leurs capacités ». Vous voyez ? « Après la bataille ». Pas de bataille pas de soins.

Chaque prêtre retire 1 Marqueur de Blessure du groupe pour chaque symbole  sur sa Tuile Aventurier. A cet instant, cela n'a pas d'importance que la blessure soit infligée par un monstre (ou fantôme) ou par un piège. Ils soignent simplement tout ce qu'ils peuvent, en commençant par l'aventurier à l'avant. Un prêtre peut se soigner lui-même si tous ceux devant lui n'ont plus de blessure.

Les aventuriers qui ont été éliminés restent éliminés. Les prêtres ne peuvent pas soigner les blessures qui les ont éliminés.

Exemple 1 :



Le Troll attaque et inflige 3 blessures au guerrier. Le prêtre soigne une blessure durant la Guérison, ainsi il reste 2 Marqueurs de Blessure sur le guerrier.

Exemple 2 :



Le vampire attaque le voleur et l'élimine. Durant la Guérison, il ne se passe rien car aucun des aventuriers restants n'a de blessure.

Exemple 3 :



Le groupe est déjà blessé quand le goblin attaque. Il inflige 2 blessures au premier prêtre. Durant la Guérison, les prêtres soignent 4 blessures. Cela retire les deux Marqueurs de Blessure du premier prêtre, les Marqueurs de Blessure du voleur, et l'un des Marqueurs de Blessure du dernier prêtre. Dans ce cas, il aurait été plus judicieux de ne pas envoyer le goblin.

Fatigue et Conquête

Maintenant, les aventuriers tentent de conquérir la tuile indiquée.

Mais ce n'est pas si simple. Ils doivent faire face à l'obscurité, les rats, l'humidité et le sol inégal. Parfois, ils débattent du chemin à prendre, de qui doit porter la lanterne, du terme adéquat « passage de côté » ou « intersection en T ». Le simple fait de marcher dans un donjon peut être fatigant.

Avant que le groupe puisse conquérir la tuile, il accumule de la fatigue. C'est indiqué par les 2 Marqueurs de Blessure illustrés lors de cette phase.

Les Marqueurs de Blessures vont tous les deux sur l'aventurier à l'avant (car c'est lui qui subit le plus de stress). Contrairement à toutes les autres blessures dans le jeu, la fatigue est infligée 1 point à la fois. Donc si le premier aventurier est éliminé par la fatigue, l'aventurier suivant dans la file recevra ce qu'il reste.

Si tous les aventuriers ont été éliminés après avoir accumulé la fatigue (ou plus tôt) alors le Combat est terminé et les aventuriers ne conquièrent pas cette tuile.

Cependant, s'il reste au moins un aventurier après avoir infligé la fatigue, la tuile est conquise. Retournez-la afin de montrer sa face claire. La bataille suivante se déroulera sur la tuile suivante.

Manches suivantes

Après la Conquête, la manche est terminée. La manche suivante commence et suit les mêmes règles. N'oubliez pas que les pièges utilisés sont défaussés, que les monstres utilisés sont tournés face cachée et ne sont donc pas disponibles pour vous aider lors des manches suivantes. Le Combat continue jusqu'à ce que tous les aventuriers soient éliminés ou jusqu'à ce que toutes les tuiles donjons soient conquises.

Scénarios d'entraînement

A présent, découvrons les scénarios des Donjons d'Entraînement.

Décrivez les capacités des monstres et laissez vos amis lire les Cartes Piège. Ensuite demandez-leur de vous montrer comment ils vont gérer chacun des scénarios.

Assurez-vous qu'ils déplacent la Figurine Larbin et décrivent précisément l'action de chaque étape. Si certains ne savent pas quoi faire, laissez les autres les aider, mais assurez-vous qu'ils font leurs propres calculs pour la bataille.

Monstres utilisés

Voici les monstres (ou fantômes) utilisés dans les scénarios d'entraînement :



Troll

Le troll a une attaque standard de 3. Si vous payez 1 Nourriture, il peut attaquer pour 4.



Gobelin

Le gobelin a une attaque standard de 2. S'il élimine le premier aventurier, il peut attaquer le suivant pour 1.



Sorcière

La sorcière a soit une attaque standard de 4 ou deux attaques sur n'importe qui de 1. Ces deux attaques peuvent cibler le même aventurier ou deux aventuriers différents.



Fantôme

Le fantôme peut attaquer n'importe qui pour 2 excepté le premier aventurier. Le fantôme n'est pas un monstre, donc la limite sur le nombre de monstres n'a pas d'effet sur lui. Dans un tunnel vous pouvez envoyer un monstre et autant de fantômes que vous le souhaitez.



Vampire

Le vampire peut attaquer n'importe qui excepté les prêtres. Il peut soit attaquer pour 3, soit faire une attaque « manger et fuir » pour 2. Dans le second cas, il n'est pas assommé. Il retourne dans le Repaire des Monstres face visible, prêt à être utilisé lors d'une manche suivante.



Visqueux

Le visqueux peut soit attaquer tout le monde pour 1, soit aspirer leurs chevilles et les bloquer sur place. Ce dernier effet n'est pas une attaque,

donc cela ne déclenche pas de Guérison. Cela a pour effet spécial que les aventuriers ne conquièrent pas la tuile (et n'accumule pas de fatigue) lors de cette manche. Que vous utilisiez l'attaque ou l'effet du visqueux, il est assommé par la suite.

Solutions

Vous devez essayer de trouver la solution aux scénarios d'entraînement par vous-même. Ensuite, lisez cette partie pour voir si vous avez réussi.

Chaque scénario a une solution dans laquelle les aventuriers conquièrent une seule tuile. Si vos amis n'ont pas trouvé la solution optimale, cela n'a pas vraiment d'importance. Le but est de les amener à comprendre la mécanique du Combat.

Premier Scénario



La solution la plus simple est d'utiliser La Pierre Roulante et le troll lors de la manche 1, en payant le troll avec 1 Nourriture pour utiliser sa plus grande attaque. Cela

élimine les deux guerriers. Le prêtre n'a personne à soigner, et il prend 2 blessures durant la Conquête. Le piège est défaussé et le troll est placé face cachée, ce qui nous laisse avec le gobelin. Il peut facilement éliminer le prêtre lors de la manche suivante. Ou on peut laisser le prêtre seul. Sans une attaque, il ne se soignera pas et il sera éliminé par la fatigue avant de conquérir la tuile suivante.

Une solution encore plus efficace est d'utiliser l'attaque gratuite du troll, après que le premier a été éliminé par le piège. Cela n'est pas suffisant pour éliminer le second guerrier et le prêtre va soigner une blessure, mais le guerrier va ensuite être éliminé par la fatigue. Pour éliminer le prêtre lors de la manche suivante, attaquez avec le gobelin avec une force de 2. Même si le prêtre en guérit une, il sera éliminé par la fatigue avant de conquérir la seconde tuile. Le résultat est le même excepté que l'on a conservé une Nourriture pour plus tard.

Deuxième Scénario



Il semble que le piège peut sortir le premier aventurier, mais les voleurs vont réduire les blessures à 1. (« Hey, repose ça ! Il peut être empoisonné... T'as déjà été mordu, nan ? »)

A la place, conservez le piège pour la manche suivante et envoyez la sorcière et le fantôme. La sorcière peut éliminer le premier héros, mais nous allons envoyer d'abord le fantôme dans la bataille. On veut que le fantôme attaque le voleur au milieu et il ne sera pas en mesure de le faire s'il est en première ligne.

Ensuite le guerrier est éliminé par la sorcière, et le voleur blessé tombe de fatigue. Il nous reste le dernier voleur pour la

manche 2. Maintenant, on prépare le *Repas empoisonné*. Même s'il sait qu'il ne doit pas, le voleur prend une petite morsure (1 blessure). Il est éliminé par la fatigue avant de conquérir la seconde tuile.

Troisième Scénario



Ces aventuriers sont plus forts. Est-ce que notre vampire a les yeux plus gros que le ventre ? Il ne peut pas

allons conserver le *Balancier* pour lui. Mais pour que cela soit effectif, on doit se débarrasser du voleur.

Lors de la manche 1, on envoie le vampire et l'*Anneau Maudit*. L'anneau blesse seulement le voleur. (Il explique aux autres que l'anneau est un piège et qu'ils ne doivent pas se battre pour lui, mais dans la bagarre il est blessé à l'œil.) Le vampire peut maintenant éliminer le voleur, mais ensuite il sera assommé. A la place, le vampire l'attaque pour 2 et revient face visible. Le prêtre soigne 1 blessure, ainsi le voleur termine la manche avec 2 Marqueurs de Blessure. L'anneau prévient la Conquête et les aventuriers ne subissent pas la fatigue.

La seconde manche se déroule au même endroit. On envoie seulement le vampire pour terminer le voleur. Le vampire revient face visible, le prêtre n'a personne à soigner. Pendant la Conquête, le guerrier prend 2 blessures de fatigue.

Lors de la manche 3, on envoie finalement le *Balancier* avec le vampire. Le *Balancier* inflige 3 blessures au prêtre. On utilise la plus forte attaque du vampire sur le guerrier. Cela élimine le guerrier. Cela assomme également le vampire, mais cela n'a plus d'importance, comme on va le voir. Le prêtre soigne 1 blessure. Même si la blessure a été infligée par le piège, il est soigné car le vampire a blessé le guerrier. Le prêtre est éliminé par la fatigue avant qu'il ne puisse conquérir la seconde tuile.

Quatrième Scénario



Soyons patients. On garde le visqueux et envoie seulement le *Mur de Feu*. Le faible voleur peut seulement réduire les blessures du

premier prêtre. Le voleur prend 1 blessure, et le prêtre à l'arrière en prend 2. Le prêtre ne soigne personne car personne n'a été attaqué. Le groupe conquiert la première tuile après que le premier prêtre accumule les 2 blessures de la fatigue.

Lors de la seconde manche, on envoie la *Fléchette Anti-Magie* et le visqueux. A cause du voleur, la fléchette ne blesse pas le prêtre que l'on vise, mais son effet spécial (passer la Guérison) s'applique toujours. Le visqueux attaque et fait 1 blessure à tout le monde. Cela élimine le premier prêtre. Le voleur et le prêtre ont perdu chacun 1 point. Le prêtre ne peut pas soigner à cause de la fléchette. Durant la Conquête, le premier point de fatigue élimine le voleur et le second point élimine le prêtre avant qu'ils ne puissent conquérir la seconde tuile.

Combats dans des Salles

Jusqu'ici, nous avons seulement abordé les combats dans les tunnels. Certaines tuiles donjons sont des salles. Le combat dans les salles se déroule comme dans les tunnels à deux exceptions près :

- Vous pouvez envoyer jusqu'à 2 monstres dans la bataille (ainsi que n'importe quel nombre de fantômes). Vous choisissez dans quel ordre ils attaquent.
- Vous pouvez utiliser 1 piège mais vous devrez payer 1 Or.



Mettre un piège dans un tunnel est simple. Les aventuriers n'ont nulle part d'autre où aller. Dans une salle, cependant, vous devez les attirer à la bonne place. Ce qui peut être fait en y plaçant un peu d'or.



Voici une image mentale pour vous : dans un tunnel vous avez une porte piégée et un monstre avec une massue attendant de l'autre côté. Dans une salle, vous avez un petit coffre au trésor sous un poids suspendu de 5 tonnes. Il y a toujours de la place pour 2 monstres.

Tout le reste fonctionne de la même façon que dans les tunnels. Si une Tuile Salle est conquise, retournez-la sur sa face claire. Tout le reste fonctionne de la même façon que dans les tunnels. Si une Tuile Salle est conquise, retournez-la sur sa face claire.

Scénario d'entraînement



Mettez, à nouveau, le premier scénario en place. Que se passerait-il s'il se déroulait dans une salle ? Prenez une Tuile Salle et placez-la face visible sur la case devant l'entrée.

Vous pouvez probablement comprendre que si vous utilisez un piège et deux monstres, vous pouvez gagner lors de la première manche, mais il vous en coûtera 1 Nourriture (pour l'attaque la plus puissante du troll) et 1 Or (pour amorcer un piège).

Règles

Les règles se focalisent sur les parties à quatre joueurs. Le jeu à trois joueurs est similaire, avec des stratégies équivalentes.

Le jeu à deux joueurs a quelques différences supplémentaires et la stratégie est un peu plus difficile. Nous vous recommandons de jouer votre première partie avec trois ou quatre joueurs.



Les règles pour deux ou trois joueurs seront indiquées comme ceci. L'image dans le coin indique que la règle s'applique à deux ou trois. Pour une partie à quatre joueurs, ignorez simplement ce texte.

Première partie

Les règles pour votre première partie sont légèrement modifiées. Vous trouverez plus loin dans ce livret les règles complètes du jeu.



Ouais, je sais ce que vous pensez. « Hé, je suis un joueur expérimenté. Je peux utiliser les règles complètes. » Eh bien devinez quoi ? Ce jeu est conçu pour les joueurs expérimentés. Et nous souhaitons, quand même que vous commenciez par les règles simplifiées. Affûte tes crocs avant de mordre, gamin.



Mon collègue a indubitablement raison. Même dans une partie simplifiée, il y a beaucoup de facteurs dont il faut tenir compte et en mettre un de côté peut conduire à de lourdes conséquences irréversibles. Pour un débutant, le jeu simplifié est suffisamment difficile.

Le Ministère des Donjons avertit que jouer le jeu complet avec des débutants peut entraîner chez eux une baisse du sens moral qui se manifesterait sous la forme de taxes impayées par manque de fonds.

Mise en place

Mettez-en place les plateaux, les jetons, les figurines, les tuiles et les cartes comme illustré.



Plateau des Pays Lointains

Le Plateau des Pays Lointains peut-être mis de côté quelque part. Il contient les cartes qui ne sont pas encore utilisées.

Plateau Donjon

Chaque joueur a son propre Plateau Donjon.

Plateau Progression (Face Construction visible)

Le Plateau Progression doit être placé là où tout le monde peut le voir. Un joueur doit être capable de l'atteindre.



Plateaux Donjon inutilisés

Dans une partie à deux ou trois joueurs, prenez les Plateaux Donjon restants, pliez-les et placez-les sur cette face.

Plateau Central

Le Plateau Central doit être au centre de la table de telle sorte que tous les joueurs puissent l'atteindre.



Jeton Premier Joueur

Avant la première partie, placez l'autocollant Visage Heureux sur le pion en bois pour créer le Jeton Premier Joueur.

Le joueur le plus gentil prend le Jeton Premier Joueur. (Ou vous pouvez choisir le premier joueur au hasard.)

Plateau Central

↓ Cartes Combat pour la Première Année

Mélangez les 9 Cartes Combat avec une épée argentée. Choisissez-en 4 au hasard et placez-les face cachée sur la case Ville du Plateau Central. Remettez les 5 cartes restantes dans la boîte sans les regarder.



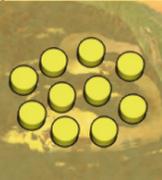
La ville est très connue pour l'Académie des Aventuriers, où des humains grassouillets et aux cheveux gris donnent des conférences sur comment explorer un donjon. Comme la plupart de leurs cours se composent d'histoires sur comment c'était mieux quand ils étaient aventuriers, il est possible de résumer le programme d'une année entière sur quatre petites cartes.



Banque de Jetons Nourriture



Banque des Tuiles Tunnel Banque des Jetons Or



↑ Banque des Diablotins

La banque des Diablotins contient les figurines des diablotins ainsi que 3 Pions Trolls. Les trolls sont les seules créatures qui aiment s'amuser avec les diablotins.

↑ Pile des Cartes Piège

Mélangez toutes les Cartes Pièges et placez les face cachée à cet emplacement.

↑ La Taverne Souterraine

Emplacement prévu pour les Tuiles Monstre ou Fantôme.

↑ Magasin des Bonnes Affaires

Emplacement prévu pour les Tuiles Salle.

Remarque : Les Pions, Tuile Tunnel et les figurines Diablotins ne sont pas limités. Si la banque tombe en rupture, vous pourrez prendre ce que vous désirez pour remplacer l'élément manquant.

← Paladins

Les deux paladins vont sur la case Paladin, face visible. Le plus sombre, avec le glyphe argenté, sur le dessus. Le plus clair, avec le glyphe doré, sera utilisé la Deuxième Année.



Pendant que les autres aventuriers se rencontrent, complotent et boivent dans les tavernes, le paladin plante sa tente en dehors de la ville et balaye la campagne avec un regard attentif. (En d'autres termes, il boit seul.) Si jamais il sent beaucoup de méchanceté, il va endosser son armure sainte et partir courageusement à la bataille. (S'il sent un petit peu de méchanceté, il reste assis à polir ardemment son armure.)

← Echelle de Méchanceté

Tous les Marqueurs de Méchanceté des joueurs commencent sur la case indiquée.



Dans une partie à deux joueurs, un Marqueur de Méchanceté d'une des couleurs inutilisées doit être ajouté. (Peu importe la couleur.)

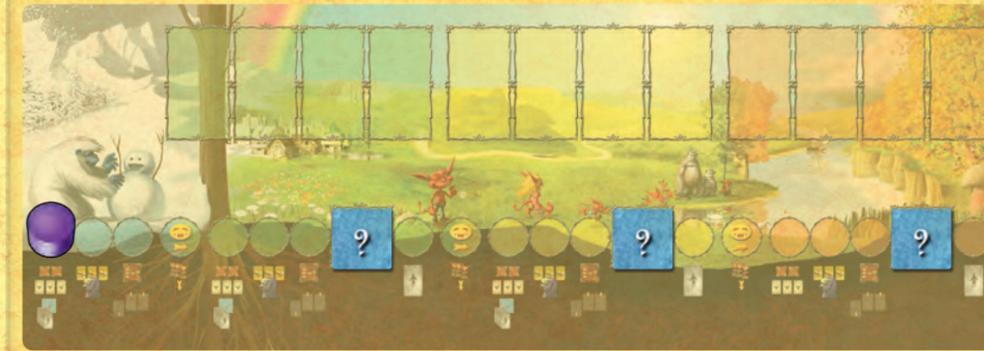
Si une carte ou une règle vous dit « gagnez 1 Méchanceté », vous déplacez votre Marqueur de Méchanceté d'une case vers le haut sur l'Echelle de Méchanceté, vers la face méchante. Si on vous dit « perdez 1 Méchanceté », vous déplacez votre Marqueur de Méchanceté d'une case vers le bas, vers la face gentille.

L'Echelle de Méchanceté mesure comment l'apprenti Seigneur du Donjon est perçu par les gens du coin. Faire de méchantes actions va vous faire monter sur l'Echelle de Méchanceté. Des gestes pacifiques et de la propagande peuvent être utilisés pour vous déplacer vers le bas. Les aventuriers les plus puissants attaquent les joueurs les plus hauts sur l'Echelle de Méchanceté. Portez une attention particulière à la case avec l'icône du paladin. Si votre réputation atteint ce niveau de méchanceté, vous feriez mieux de vous préparer à en découdre avec lui !



Maintenant, je comprends que la plupart d'entre vous souhaitent devenir des Seigneurs du Donjon simplement pour le plaisir de devenir méchant. Et c'est une noble cause. Cependant, je dois vous mettre en garde qu'une mauvaise réputation est seulement amusante si vous avez les monstres et les pièges pour la maintenir.

Plateau Progression (Face Construction visible)



← Cases Aventurier

Les Aventuriers arrivent au printemps, en été et en automne. Les Tuiles Aventurier sont placées ici durant une phase ; et quelques phases plus tard ils sont assignés aux donjons des joueurs. Au début du jeu ces cases sont vides.

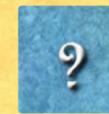
← Manches et Phases

Il y a quatre saisons de construction : hiver, printemps, été et automne. Chaque saison est divisée en plusieurs phases, représentées par les cases sur le plateau. (Durant l'hiver certaines phases sont ignorées, cette saison est donc plus courte.) Le Marqueur de Progression est déplacé après chaque phase pour indiquer la phase et la saison courantes.



Marqueur de Progression

Placez-le sur la première case au début de la partie.



Événements

Les trois Tuiles Événement sont mélangées et placées face cachée sur les cases indiquées des phases du printemps, de l'été et de l'automne.

Plateau des Pays Lointains

Les éléments qui n'ont pas encore été utilisés, ainsi que ceux ayant quitté la partie, sont placés sur le Plateau des Pays Lointains.

↕ Piles de Défausse

Les cartes et les tuiles qui quittent le jeu ne reviennent pas. Placez-les sur les piles de défausse indiquées. Les tuiles sont défaussées face visible et les Cartes Pièges sont gardées face cachée.



← Banque des Marqueurs de Blessure



Certains parmi nous l'appelle la « Banque du Sang ». Les petits cubes représentent la force de vie qui circule dans les veines des aventuriers. On les place ici parce qu'il n'y a pas de place ailleurs.

← Cartes Combat de la Seconde Année

Mélangez les Cartes Combat de la Seconde Année et choisissez-en 4 au hasard que vous placez, face cachée, sur le Plateau des Pays Lointains. Remettez le reste dans la boîte, sans les regarder.

↑ Pile de Monstres

Séparez les Tuiles Monstre (ou Fantôme) en deux groupes suivant leur verso et mélangez chaque groupe. Placez la pile au dos doré sur la case indiquée. Ensuite, placez la pile au dos argenté sur l'autre pile.

↑ Pile de Salles

Séparez les Tuiles Salle en deux groupes suivant leur verso et mélangez chaque groupe. Placez la pile au dos doré sur la case indiquée. Ensuite, placez la pile au dos argenté sur l'autre pile.

↑ Piles d'Aventuriers

Séparez les Tuiles Aventurier en deux groupes suivant leur verso et mélangez chaque groupe. Placez les piles sur les cases indiquées.

Plateau des Joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend le Plateau Donjon, 3 Figurines Larbin, le Marqueur de Méchanceté (le cube), les 8 Cartes Ordre, ainsi que les deux Cartes Résumé qui décrivent le décompte des points de sa couleur. Placez votre Marqueur

Zones de votre Donjon ouvertes au public :

Entrée ↓

C'est là que les aventuriers vont se réunir pour le cours de l'année. Personne n'oserait s'y aventurer seul, mais dès qu'ils seront trois, vous devrez appeler les monstres à s'armer.

Oui il y a quatre cases, dont une plus large. Pour l'instant, espérez qu'elle reste vide.



Site de construction ↑ avec trois Tuiles Tunnel

Les trois Tuiles Tunnel sont placées, face sombre, sur les trois cases indiquées.

Ah, le Site de Construction... Quelques mètres cubes de montagne où creuser des tunnels et construire. C'est un peu là que tout commence...

Bureau avec trois Figurines Larbin →

Vos fidèles larbins, à votre service. Rien ne serait fait sans eux.

de Méchanceté sur la case de départ de l'Echelle de Méchanceté (voir Plateau Central, page précédente). Les autres éléments sont placés suivant l'illustration.

Zones de votre Donjon fermées au public :

↓ Champ de Bataille

Vous l'avez déjà vu durant l'Entraînement au Combat. Il y a quelques nouveaux symboles mais nous les expliquerons plus tard.

↓ Cartes de Résumé



← Repaire des Monstres

C'est ici que vous gardez vos Monstres (et Fantômes) ainsi votre donjon sera bien protégé. (Ils vous empêchent de vous sentir seul également.)

↗ Ordres Inaccessibles

Mélangez votre pile de Cartes Ordres et choisissez-en 2 au hasard que vous placez ici, face visible.

↓ Cartes Ordre

Prenez les 6 cartes Ordres restantes dans votre main.



← Cases pour trois Ordres

Votre lieu de travail : bien rangé, propre et bien éclairé. C'est ici que vous donnerez des ordres qui feront grandir et prospérer votre donjon.

↑ Entrepôt des Pièges

Que vous les construisiez ou que vous les achetiez, assurez-vous que vos pièges soient bien entretenus. Il n'y a rien de plus embarrassant que d'avoir un lanceur de fléchettes qui se déclenche seul avec un grincement rouillé.



← Bureau des Lettres Mortes

C'est ici que vous conservez les notes et taxes dues. Espérons que vous n'en aurez pas besoin.

Garde-manger avec trois Jetons Nourriture →

Peu importe que ce soit du pain, du fromage, des champignons ou de la viande, les habitants du donjon mangent toujours bio.



Tanière des lutins avec trois Figurines Diablotin →

C'est ici que vos diabolins vont dormir quand ils ne travaillent pas. Les spécialistes classent les diabolins comme des démons mineurs, mais leur seul vrai pouvoir surnaturel c'est qu'ils vivent pour travailler.



← Trésors avec trois Jetons Or

C'est ici que vous conservez votre or. La façon habituelle pour acquérir de l'or est de prospecter dans vos tunnels, mais il y a d'autres façons. Certaines sont même parfois légales.

← Prison

C'est ici que vous gardez les aventuriers vaincus. Ici ils vont lentement se languir, tourmentés par le destin qui les attend : à la fin de la partie, comme un exemple à tous ceux qui voudraient oser entrer dans votre donjon, vous les marquez (au fer rouge !).

Plateaux Donjon inutilisés

Selon le règlement du Ministère des Donjons, l'examen pour la licence de Seigneur du Donjon doit toujours se faire par groupe de quatre. S'il y a moins de participants, le Ministère accorde des permis de construction temporaire aux Seigneurs du Donjon des régions voisines. Ils envoient leurs larbins dans votre ville, ce qui fait grimper les prix. Quand vous pensez que ces intrus ne payent même pas d'impôts...

[Edité pour concision. - MdD]

Vous aurez besoin des Plateaux Donjon, des Cartes Action, et des Figurines Larbin des quatre couleurs, même lors d'une partie à deux ou trois joueurs.

Dans une partie à trois joueurs, choisissez un joueur pour gérer le Plateau Donjon du joueur fictif.

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur gère un Plateau Donjon de joueur fictif.



← Figurines Larbin



↑ Pile des Cartes Ordre

Pile contenant les 5 Cartes Ordre restantes.

← Cases Ordre Inaccessible

Mélangez les cartes Ordre des joueurs fictifs et distribuez-en trois face visible.

← Cases pour les Ordres

Eléments restants

Après la mise en place, tout doit être sur la table à l'exception de :



Les 5 Cartes Combat de la Première Année et de la Seconde Année qui ont été remises dans la boîte.



Les Cartes Résumé de la couleur du ou des joueur(s) fictif(s).

1 Jeton Méchanceté, si c'est une partie à deux ou trois joueurs. (Dans une partie à deux joueurs, un seul des 2 Jetons Méchanceté des joueurs fictifs, celui de votre choix, est placé sur l'Echelle de Méchanceté.)

9 Cartes Événement Spécial, que vous n'utiliserez pas lors de votre première partie. (Remettez-les tout simplement dans la boîte.)

20 Tuiles Objet. (Remettez-les tout simplement dans la boîte, elles apportent des variantes de jeu. Les règles sont disponibles sur le site www.iello.com)

Première Année



Placez le Marqueur de Progression sur la première case du Plateau de Progression.

Après chaque phase, vous avancerez le Marqueur de Progression sur la case suivante. L'Année est divisée en quatre saisons : hiver, printemps, été et automne. Chacune a les mêmes phases, excepté l'hiver qui n'a pas de phase Événement et Aventuriers.

Demandez à quelqu'un de prendre la responsabilité du déplacement du Marqueur de Progression et de vérifier que tout le monde est à jour.

Phase Nouvelle Saison



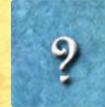
Ce sont de petits efforts qui distinguent un gentleman d'un gentilhomme. Mon maître se réveille pour trouver à son chevet une paire de sabots chauds fraîchement pressés et une coupe de lave brûlante l'attendant sur la table du petit déjeuner. Le courrier du matin est trié en quatre piles : catalogue des salles pour donjon, le résumé des monstres cherchant un emploi, les circulaires du Ministère des Donjons, et l'édition du jour de la *Tribune des Aventuriers*, un tabloïd charitable qui publie régulièrement des interviews d'aventuriers qui planifient de piller notre zone.

Prenez 3 tuiles du dessus de la pile des Monstres sur le Plateau des Pays Lointains et placez-les sur la Taverne Souterraine du Plateau Central. De même, tirez 2 tuiles de la pile des Salles et placez-les sur le Magasin des Bonnes Affaires. Les Monstres et Salles qui restent sur le Plateau Central d'une saison précédente doivent être placés sur les défausses correspondantes. Lors de chaque saison, le choix des Tuiles Monstre et des Tuiles Salle est complètement renouvelé.



Lors des trois premières saisons, chaque joueur devra anticiper les futurs événements et la venue des aventuriers dans son donjon lors de la saison suivante. (À l'automne, il n'y aura aucune anticipation à faire car c'est la dernière saison de l'année.)

Événement de la Saison suivante



Retournez la Tuile Événement de la saison suivante. Cet événement ne survient pas immédiatement. Il indique ce qu'il arrivera à la fin de la saison suivante. Vous aurez alors deux saisons pour le préparer. Les Événements seront décrits plus bas lors de la Phase Événement.

Aventuriers de la Saison suivante



Piochez quatre Tuiles Aventurier et placez-les, dans l'ordre, sur les 4 cases Aventuriers de la Manche Suivante. Ensuite, réarrangez-les

afin d'avoir les aventuriers les plus faibles (plus sombres, avec des glyphes plus simples) à gauche et les aventuriers les plus puissants (plus clairs, avec des glyphes plus complexes) à droite. Les tuiles avec le même glyphe et ombre doivent rester dans l'ordre.

Dans une partie à deux ou trois joueurs, vous piochez seulement trois aventuriers.

Si tous les aventuriers ont le même glyphe, placez le dernier pioché au bas de la pile et piochez-en un nouveau. Faites-le jusqu'à avoir un glyphe différent. Ensuite réarrangez les aventuriers.

Phase Ordre



Maintenant regardez le Plateau Central. Au centre, il y a 8 emplacements où vous pouvez envoyer vos larbins. Chaque emplacement a 3 cases qui représentent des façons légèrement différentes pour accomplir la tâche ordonnée.



Le Seigneur du Donjon ne sort pas, et ainsi il maintient une menace sans nom, une figure imposante avec des yeux comme de la braise ardente dans des trous sombres. Il ne laissera jamais les gens de la ville commencer à penser à lui comme le gars d'à côté. Et ainsi, ses lubies sombres et malsaines sont réalisées par ses larbins.

Parfois, nous sommes envoyés pour visiter les villages humains durant des nuits sombres et orageuses. C'est tout un art de choisir le bon moment pour frapper à la porte. L'ouverture de la porte doit coïncider avec un éclair de lumière pour illuminer sa forme, et ensuite c'est le moment de

« siffler « Mon maître veut de la nourriture », avec les mots ponctués par un coup de tonnerre.

Rester dans la ligne du Ministère des Donjons requiert d'autres compétences. Comme mon maître le dit : « Ces bureaucrates inutiles me tassent les nouilles ». [Légèrement révisé pour des raisons de style]

Ensuite il y a les Souterrains, la ville sous la ville. Que ce soit dans les charmants tunnels de la périphérie ou dans le centre commercial modernisé du centre-ville, chacun peut trouver de nombreuses opportunités d'apprécier le confort de la civilisation. Cela signifie « opportunités pour servir son maître », bien sûr.

Sélections des Ordres

Vous débutez la saison avec 6 cartes Ordre dans votre main.

(Deux ordres inaccessibles sont face visible sur votre Plateau Donjon.) Tous les joueurs décident simultanément. Choisissez 3 ordres et placez-les face cachée sur les cases appropriées de votre Plateau Donjon. L'ordre qui se réalisera en premier doit être placé à gauche.



Quand vous expliquez cette partie à vos amis, laissez-les se débrouiller. C'est juste un exemple, donc peu importe les cartes Ordre qu'ils utilisent.

Révéler les Ordres

Quand tout le monde a placé ses trois ordres, tout le monde retourne sa première carte (celle à gauche) face visible. En commençant par le premier joueur, chaque joueur repère l'emplacement sur le Plateau Central correspondant à l'ordre révélé et place l'une de ses Figurines Larbin sur la première case libre (celle avec le plus petit numéro). Vous jouez chacun à votre tour, donc si un joueur a choisi avant vous le même emplacement, votre larbin devra aller sur la seconde case.



Ensuite, tout le monde révèle son deuxième ordre. Vous jouez encore dans l'ordre du tour, en plaçant votre deuxième larbin sur la première case inoccupée correspondant à l'action choisie. (Certaines cases peuvent être occupées, soit par le premier ordre des autres joueurs ou par le deuxième ordre des joueurs qui jouent avant vous)

Finalement, tout le monde révèle son troisième ordre et place son troisième larbin en suivant les mêmes règles.

Laissez vos amis se débrouiller pendant que vous expliquez. Vous pouvez également réarranger leurs cartes pour montrer des exemples intéressants.

Il est possible qu'à votre tour de poser un larbin les trois cases soient déjà occupées. Dans ce cas, à la place, vous placez votre larbin sur la Carte Ordre. Cela indique qu'il ne vous pas été possible de réaliser l'action.



Ce n'est pas amusant d'être exclu, mais si vous l'êtes, ne me criez pas dessus. Vous pouviez voir les ordres inaccessibles des autres joueurs. Si vous choisissez une carte qui est disponible pour tout le monde, vous feriez mieux de la jouer plus tôt.

Exemple:

L'image illustre la situation après que toutes les cartes ont été révélées. Les 4 joueurs ont choisi Extraire de l'Or, le larbin Vert est alors placé sur la carte Ordre car toutes les cases étaient occupées à son arrivée.

Ne vous posez pas de question sur l'icône amusante de cette carte pour le moment. Son effet ne s'applique que dans le jeu complet.

Exécuter les Ordres

Les actions sont toujours exécutées dans le même ordre. Vous commencez par l'action Prendre de la Nourriture dans le coin supérieur gauche et vous vous déplacez de gauche vers la droite sur la ligne du haut. Ensuite, vous exécutez les actions de la ligne du bas, toujours de gauche à droite.

Sur chaque emplacement, les larbins exécutent leurs ordres en commençant par celui sur la plus petite case. (En général, ils agissent dans l'ordre de leur arrivée - I, II, III - mais quand on Achète des Salles ou Recrute des Monstres, ils le font dans l'ordre inverse, comme expliqué ci-dessous.) Quand c'est le tour de votre larbin, vous réalisez l'action indiquée et remettez votre Figurine Larbin sur votre Plateau Donjon. Sinon, vous pouvez décider de ne pas réaliser l'action et de déplacer votre Figurine Larbin sur votre Carte Ordre pour indiquer que l'ordre n'a pas été exécuté.

Chaque case illustre ce que vous apporte l'action réalisée. Le coût pour bénéficier de son effet est indiqué par le symbole à gauche de la flèche. En payant son coût, vous recevez alors ce qui est indiqué à droite de la flèche. S'il n'y a pas de flèche, vous l'obtenez gratuitement.

Si le coût est de l'Or ou de la Nourriture, vous payez le nombre indiqué de jetons Nourriture ou Or de votre Plateau Donjon et les remettez dans la banque. Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer, vous ne réalisez pas l'action. Dans ce cas, déplacez votre Figurine Larbin sur la Carte Ordre afin d'indiquer que vous ne l'avez pas réalisé.

Vous devez payer le coût complet ou rien du tout. Vous ne pouvez pas payer une partie du coût pour recevoir une partie de la récompense. Vous ne pouvez pas payer le coût en double pour utiliser l'action deux fois.

Si un joueur n'utilise pas une action, la case reste inutilisée. Les autres Figurines Larbin ne se déplacent pas vers le haut. Elles restent où elles sont.

Parfois le coût d'une action est payé avec votre réputation. Cela signifie que vous déplacez votre Marqueur de Méchanceté d'une case vers le haut sur l'Echelle de Méchanceté vers la figure méchante (sauf si vous êtes déjà en haut). Deux faces méchantes signifient que vous montez de deux cases.



Description des Actions

Prendre de la Nourriture



Le premier larbin qui rejoint le village peut acheter de la nourriture avec de l'or.

Après cela, les villageois ne veulent plus vendre. Ils disent qu'ils en ont besoin pour eux. Balivernes. Le second larbin leur explique alors simplement comment son maître désire cette nourriture et ce qu'il va arriver au village s'il ne la reçoit pas. Il est bien obligé de les menacer si les villageois refusent d'obtempérer !

Si le troisième larbin s'aperçoit que les menaces ne mènent nulle part, il faudra bien qu'il prenne les mesures nécessaires pour en informer son Seigneur du Donjon afin de se faire obéir et ainsi retrouver l'or payé par le premier larbin dans les ruines du village !

Le village est la source principale de nourriture dans le jeu. Vous payez pour elle soit avec de l'Or, soit avec votre réputation, cela dépend de la case sur laquelle est votre larbin.

Améliorer votre Réputation



Le premier larbin dirige l'Académie des Aventuriers. En plus de renouveler ses connaissances parmi les étudiants et les professeurs, il reçoit de précieux renseignements sur quels sorts sont actuellement en vogue parmi les magiciens.

Le deuxième larbin erre dans les bas-fonds, en discutant de la responsabilité sociale auprès des pauvres. Par exemple : « Pourquoi les gens de la ville sont en haillons ? Cela me rend malade. Notre maître prend soin de nous. »

Pour avoir le meilleur des deux mondes, le troisième larbin va simplement payer les pauvres du coin pour diffuser la bonne réputation de son maître pendant qu'il renouvelle ses connaissances à l'Académie.

Pour chaque face gentille, vous déplacez votre Marqueur Méchanceté d'une case vers le bas sur l'Echelle de Méchanceté (sauf si vous êtes déjà tout en bas).

Si vous avez aussi l'occasion d'espionner, vous pouvez regarder n'importe laquelle des quatre Cartes Combat. (Habituellement, il est préférable de regarder la carte du dessus, à moins que vous ayez déjà espionné plus tôt dans la manche.) Assurez-vous de ne pas changer l'ordre des cartes.

Lors du combat, afin d'avoir un maximum d'informations sur les plans des aventuriers, utilisez bien vos espions.

Le Combat dure 4 manches, donc il y a 4 Cartes Combat. La plupart des cartes explique quel sort les magiciens envisagent de se servir contre vous. Vous devez vous en inquiéter si un ou plusieurs magiciens s'apprête(nt) à venir dans votre donjon. Cela vous permet également de savoir si le sort prévu prend effet avant l'attaque de vos monstres ou après.

Même si aucun magicien n'est présent dans l'attaque de votre donjon, vous apprendrez combien de points de fatigue les aventuriers vont recevoir lors de cette manche. Cette information est au bas de la carte.

Oh, et essayez de retenir quelle carte vous avez regardé au cas où vous auriez plus tard une autre chance d'espionner durant l'Année. Si vous regardez chaque fois la même carte, vous vous sentirez un peu idiot !



Creuser des Tunnels



Pendant un temps, les Seigneurs du Donjon creusaient où ils en avaient envie jusqu'à ce que la campagne ait plus de trous qu'un fromage suisse. Maintenant, ils doivent envoyer leurs larbins au Ministère des Donjons pour avoir des permis de creuser des tunnels. Le premier larbin obtiendra un permis pour deux diabolotins qui creuseront donc deux tunnels. Le second larbin obtiendra un permis pour trois tunnels. Le troisième larbin obtiendra un permis pour quatre tunnels, mais la réglementation du Ministère requiert que le travail soit supervisé par un diabolotin contremaître.

Cette action vous permet de construire un nombre de tunnels jusqu'à la valeur indiquée. Chaque tunnel requiert la présence d'un diabolotin. Vous n'êtes pas obligé de construire la totalité des tunnels possibles. Vous pouvez construire moins de tunnels afin d'économiser des diabolotins par exemple.

Si votre larbin occupe la troisième place, vous serez obligé d'utiliser un diabolotin contremaître pour superviser les travaux, même si ne construisez qu'un seul tunnel. Vous aurez alors besoin de deux diabolotins pour construire 1 tunnel, trois pour 2 tunnels, etc. Placez ce diabolotin contremaître à l'entrée du tunnel pour le distinguer des autres (vous n'aurez bien sûr pas à l'utiliser si vous choisissez de ne pas exécuter l'action).



Si vous choisissez de ne pas creuser de tunnels, déplacez votre Figurine Larbin sur la Carte Ordre Creuser des Tunnels pour indiquer que l'action n'a pas été réalisée.

Chaque tunnel est creusé comme suit : prenez une Tuile Tunnel de la banque et placez-la (face sombre visible) adjacente à une Tuile Tunnel ou Salle déjà placée. Placez une Figurine Diabolotin dans le coin supérieur droit de la nouvelle tuile pour indiquer qu'un diabolotin est en train de travailler sur le tunnel.

Vos nouveaux tunnels peuvent être placés les uns adjacents aux autres ou peuvent connecter des tunnels ou salles placées précédemment. Pour des raisons de sécurité, le Ministère des Donjons ne vous laissera jamais réaliser un carré de 2x2. Cela signifie que tout bloc 2x2 de votre site de construction doit avoir au moins une case vide.



Extraire de l'Or



Pour extraire de l'or, il vous faut un permis. Ce permis, vous l'obtiendrez en payant la taxe au Bureau des Permis. Pour payer la taxe, il vous faut extraire de l'or.

Extraire de l'or est identique à Creuser des Tunnels. Votre larbin va obtenir un permis pour 2, 3 ou 4 diabolotins. Si vous obtenez le dernier permis, vous avez besoin de placer un diabolotin contremaître à l'entrée de votre donjon pour superviser. Comme pour creuser des tunnels, vous pouvez choisir d'utiliser moins de diabolotins que le nombre maximum autorisé.

Les diabolotins extraient de l'or seulement dans les tunnels non conquis de votre donjon (Tuiles Tunnel qui ont la face sombre visible). Les diabolotins ne peuvent pas extraire de l'or dans les salles. Pour extraire de l'or, placez une Figurine Diabolotin au milieu de la tuile et prenez 1 Or de la banque.



Deux diabolotins ne peuvent pas extraire de l'or de la même Tuile Tunnel, mais un diabolotin peut extraire de l'or d'un tunnel qui a été creusé durant cette saison. Une telle tuile aura donc un diabolotin dans le coin supérieur droit (celui qui l'a creusé) et un diabolotin au centre (celui qui extrait de l'or).

Les diabolotins qui ont été utilisés pour creuser ne peuvent pas être réutilisés durant l'extraction. Chaque diabolotin ne peut accomplir qu'un seul travail par saison.

Recruter des Diabolotins



Les diabolotins. Vous pouvez les trouver à la périphérie de la ville souterraine. Ils se blottissent ensemble en petits groupes, en marmonnant leur langue étrange. Ils font le travail que personne d'autre ne voudrait faire, et ils le font avec plaisir.

Le premier larbin peut trouver un diabolotin qui souhaite travailler pour de la nourriture. Un autre peut trouver une paire de diabolotins souhaitant travailler pour plus de nourriture... ou pour de la nourriture et de l'or.

Peu importe comment vous les recrutez, une fois qu'un diabolotin rejoint votre donjon, il sera tellement heureux avec son travail qu'il ne remarquera pas que vous ne le nourrirez plus jamais.

Pour recruter des diabolotins, payez le coût indiqué en Nourriture (et parfois avec de l'Or) et prenez le nombre indiqué de Figurines Diabolotin de la banque. Les nouveaux diabolotins ne sont pas disponibles pour creuser ou extraire lors de cette saison puisque ces actions auront déjà été réalisées, mais ils peuvent toujours aider durant la phase de Production, qui arrive plus tard.

Acheter des Pièges



Quelques diabolotins entrepreneurs ont mis en place un magasin de pièges sur le côté de la ville. Voici comment ces diabolotins font du commerce : ils font payer leur premier piège pour 1 Or. Après avoir vendu leur premier piège, ils sont tellement excités qu'ils offrent le second piège. Ils ne s'en rendent pas compte avant d'avoir finalisé leur vente.

Pour récupérer leur perte, il font alors payer leur nouveau piège 2 Or, que personne ne veut acheter, alors ils décident de faire une offre « un acheté, un offert ». Après la vente, ils ferment boutique. Faire du business est un travail trop stressant. Afin de se relaxer, ils construisent encore plus de pièges, qu'ils emballent en paquets non marqués, au point qu'ils finissent par oublier quel piège est emballé dans quel paquet.

Pour acheter des pièges, payez en Or le montant indiqué (rien si votre larbin est sur la case II et piochez le nombre de Cartes Piège indiqué. Vous gardez vos Cartes Piège face cachée sur votre Plateau Donjon, mais vous pouvez les regarder à tout instant.

Recruter des Monstres (ou Fantômes)



A l'inverse des modestes diabolotins, les monstres (et fantômes) qui se rassemblent dans la Taverne Souterraine savent ce qu'ils valent.

Chaque larbin tente de brosser un tableau idyllique de la vie dans le donjon de son maître. Le troisième larbin l'emporte sur les deux autres en y ajoutant une fête. (Dans les tavernes souterraines, personne ne se soucie si le patron apporte de la nourriture. Dans certains cas, le patron est la nourriture.)

A l'inverse des actions précédentes, celui qui arrive plus tard réalise l'action plus tôt. Commencez par le larbin sur la case III (la case la plus courte) et ensuite le II et puis I.

Pour recruter un monstre (ou un fantôme) vous en choisissez un parmi les Tuiles Monstre (ou Fantôme) et payez le coût indiqué dans le coin de la tuile. Placez votre nouveau monstre (ou fantôme) face visible dans le Repaire des Monstres de votre Plateau Donjon.

Chaque joueur peut recruter un monstre (ou un fantôme). Celui qui a le larbin sur la case III doit payer une nourriture supplémentaire, mais peut choisir parmi les 3 monstres (et fantômes) disponibles. Ceux qui viennent plus tard doivent choisir parmi les monstres (et fantômes) qui restent.

Si vous ne pouvez payer le coût sur la Tuile Monstre (ou Fantôme) (ou si vous ne pouvez payer le coût supplémentaire de la case III) vous ne pouvez pas utiliser l'action.

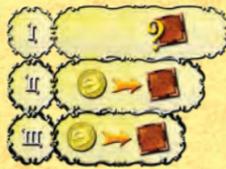


Quand vous engagez un troll, prenez un Jeton Troll de la banque et placez-le dans la Tanière des Diabolotins. Remettez le Jeton Troll dans la banque si vous venez à perdre le troll durant la partie.



Les trolls vivent dans le Repaire des Monstres avec les autres monstres (ou fantômes) mais ils n'y sont pas à l'aise. Ils préfèrent aller jouer avec les diabolotins. Parfois même, ils les aident dans leur travail.

Construire une Salle



Malgré la demande élevée, les marchands de salles sont toujours désireux de conclure un accord. Les salles peuvent être achetées pour un prix très raisonnable. Les Seigneurs du Donjon qui sont à la recherche d'une bonne affaire peuvent attendre et espérer que quelque chose reste pour le déstockage trimestriel.

Comme pour recruter des monstres, les joueurs achètent des salles dans le sens inverse, en commençant par le larbin sur la case III. Chaque joueur peut seulement acheter 1 salle, et seules 2 salles sont disponibles. Le joueur sur la case I ne doit rien payer, mais si les joueurs sur les cases II et III achètent une salle (pour 1 Or) alors il ne restera rien. (Dans ce cas, le joueur déplace sa Figurine Larbin de la case I sur la Carte Ordre Construire une Salle pour indiquer que l'action n'a pas été réalisée.)

Quand vous obtenez une salle, vous remplacez l'une de vos Tuiles Tunnel non conquises par la Tuile Salle. La salle doit être placée en respectant les limitations suivantes :

- Une salle de la Première Année doit être placée dans la zone correcte du donjon. Certaines salles doivent être près de la surface, d'autres plus profondes, certaines au centre, et certaines en périphérie. La zone est illustrée sur la Tuile Salle. Les cases éclairées indiquent où la salle peut être construite.

- Deux salles ne peuvent pas être adjacentes. (Mais deux salles peuvent partager un coin ou être connectées par une Tuile Tunnel.)



Si vous n'avez pas de Tuiles Tunnel non conquises sur des cases qui répondent aux exigences, vous ne pouvez pas acheter cette salle.

Un tunnel peut être converti en salle même s'il vient d'être creusé plus tôt dans la saison. L'Or ne peut pas être extrait dans les salles, mais un tunnel peut être converti en salle même si de l'or y a été extrait plus tôt dans la saison. (Placez simplement les diabolotins de la Tuile Tunnel dans le coin de la nouvelle Tuile Salle pour indiquer qu'ils ont déjà travaillé durant cette saison.)

Les salles apportent des points à la fin de la partie, et offrent à vos diabolotins et trolls un lieu où travailler, comme expliqué plus loin. Aussi, les salles de Combat sont légèrement différentes.

Les nouveaux tunnels peuvent être attachés aux salles comme si la salle était un autre tunnel. (Et vous n'êtes toujours pas autorisé à remplir un bloc de 2x2 avec des Tuiles Tunnel et Salle.)

Après avoir Exécuté les Ordres

La Phase d'Exécution des Ordres se termine quand toutes les actions des 8 emplacements ont été traitées. Les larbins qui ont donné des ordres sont remis sur les Plateaux Donjon. Les autres restent sur les cartes des ordres qui n'ont pas été réalisés.



Vous avez certainement déjà remarqué que le larbin qui arrive second a habituellement un avantage sur le larbin qui arrive premier, et parfois celui qui arrive troisième est dans la meilleure position de toutes. Cela dépend de ce que vous recherchez.

Une fois que vos camarades ont compris le jeu, ils vont commencer à jouer les actions qui les aident le plus. En vous mettant à leur place, vous pourrez deviner ce qu'ils vont jouer et ainsi placer vos ordres de manière à obtenir exactement ce que vous voulez.

La Phase d'Ordres à 3 Joueurs

Avant que les joueurs ne choisissent leurs ordres, vous devez déterminer ceux de la couleur du joueur fictif. Les 3 ordres inaccessibles sont déjà placés sur son Plateau Donjon (voir page 11). Mélangez les 5 autres cartes restantes et choisissez-en 3 au hasard que vous placez face visible sur le Plateau Donjon. Reprenez ensuite les 3 ordres inaccessibles et remettez-les dans la pile des Cartes Ordre disponibles pour la prochaine saison. Vous avez désormais 3 nouvelles Cartes Ordre sur le Plateau Donjon du joueur fictif et 5 Cartes Ordre dans la pile.

Prenez alors les 3 Figurines Larbin de cette couleur et placez-les sur la case II des actions indiquées par les nouveaux ordres. Déplacez ensuite les Cartes Ordre vers les cases des ordres inaccessibles.

Ensuite tous les joueurs choisissent et révèlent leurs ordres comme décrit précédemment. Les cases où se trouvent les larbins du joueur fictif sont occupées, donc le premier joueur prend la case I et le second joueur prend la case III. Si les 3 joueurs choisissent une action prise par la couleur du joueur fictif, alors l'un d'eux sera éjecté.

Jouez les actions comme décrit précédemment. Quand survient l'action du larbin du joueur fictif, remettez simplement la Figurine Larbin sur son Plateau Donjon.

La Phase d'Ordres à 2 Joueurs

Avant que les joueurs ne choisissent leurs ordres, vous devez déterminer celles des couleurs des joueurs fictifs. Les 3 ordres inaccessibles de chaque couleur sont déjà placés sur leur Plateau Donjon (voir page 11). Chaque joueur aura la charge d'un joueur fictif, pour lequel il devra mélanger les 5 Cartes Ordre restantes et en placer 2 face visible au hasard sur le Plateau Donjon de cette couleur.

Prenez 2 Figurines Larbins de la couleur de votre joueur fictif et placez-les sur la case II des actions sélectionnées. Si les deux joueurs ont la même Carte Ordre, l'un va sur la case II et l'autre sur la case III. Chaque joueur a alors, pour son joueur fictif, une main de 3 Cartes Ordre.

Vous choisissez maintenant vos propres ordres, ainsi que le troisième ordre de votre joueur fictif et en le plaçant face cachée près des deux ordres déjà placés.

Révélez le et placez la dernière Figurine Larbin sur la case I de l'action indiquée. Si les deux joueurs choisissent le même ordre, placez l'un sur la case I et l'autre sur la case II de cette action.



Hey, restez attentif. Les 2 premières cartes sont tirées au hasard et placées face visible. Ces larbins vont sur les cases II (ou II et III si l'ordre est en double). Vous devez choisir la troisième carte, et vous la gardez cachée jusqu'à ce que ce soit le moment de révéler les actions. Ce larbin va sur la case I (ou I et II si l'ordre est en double). Vous pouvez utiliser cet ordre du joueur fictif pour pousser votre larbin dans une meilleure position ou l'utiliser pour bloquer votre adversaire. C'est à vous de voir. Mais n'oubliez pas que 5 ordres du joueur fictif sont déjà visibles sur la table, donc votre adversaire connaît les 3 parmi lesquels vous faites votre choix.

Après avoir révélé les ordres, prenez les 3 ordres inaccessibles du joueur fictif et placez-les dans la pile avec les 2 que vous n'avez pas utilisés. Les 3 cartes Ordre sur le plateau sont déplacées sur les cases des ordres inaccessibles.

Les cases occupées par les larbins des joueurs fictifs ne sont pas disponibles. Les larbins des joueurs vont sur la première case libre, s'il y en a.

Production et Phase de Récupération des Ordres



Lors de cette phase vous pourrez utiliser vos salles de production (même celle que vous avez construites lors de ce tour) et reprendrez 3 Cartes Ordre. Pour accélérer le jeu, tous les joueurs peuvent le faire simultanément, mais si un d'entre eux veut se décider en se basant sur les actions des autres, vous jouerez alors dans l'ordre, en commençant par le premier joueur.

Production

Les salles de production indiquent combien de diabolins sont nécessaires à leur bon fonctionnement et ce qu'ils vont produire. Si vous avez suffisamment de diabolins dans votre Tanière des Diabolins, vous pouvez les déplacer dans la salle et prendre le produit indiqué de la banque (les diabolins qui ont extrait de l'or ou creusé des tunnels ou supervisé lors de cette saison ne seront pas disponibles pour la production). Les salles sont décrites en détail sur la dernière page de ce livret. Un Jeton Troll peut prendre la place d'une Figurine Diablotin durant la production. Cependant, les trolls ne vous aident que dans les salles. Ils ne peuvent pas être utilisés pour creuser des tunnels ou extraire de l'or.

Vous pouvez utiliser plusieurs salles de production si vous en avez. Cependant, durant la Première Année, il est possible d'utiliser chaque salle qu'une seule fois par saison.

Vous devriez essayer d'avoir au moins une salle durant la Première Année. Vos diabolins auront quelque chose à faire. Ces petits gars adorent travailler, tout simplement.

Récupérer les Ordres

Durant cette phase, vous reprendrez une partie de vos Cartes Ordre.

- Reprenez les deux Cartes Ordre inaccessibles.
- Reprenez la carte Ordre que vous avez placée en première position et déplacez les autres vers les cases des ordres inaccessibles, tel qu'indiqué par les flèches sur votre Plateau Donjon.



Si vous avez un ordre qui n'a pas été réalisé (indiqué par une Figurine Larbin sur la Carte Ordre) vous pouvez reprendre cette carte au lieu de celle en première position. Mais dans tous les cas, vous pouvez seulement reprendre une carte parmi les 3 cartes choisies pour cette saison. Les deux autres deviennent inaccessibles.

Exemple :



Dans cette position, vous reprenez les deux ordres inaccessibles : et . Vous pouvez également reprendre soit (car elle est en première position) soit (car la Figurine Larbin indique qu'il n'a pas été réalisé). Les autres cartes et la carte se déplacent sur les cases des ordres inaccessibles.

La carte que vous jouez en premier va certainement placer votre larbin sur la case la plus faible, mais vous la récupérez pour la saison suivante.

Phase Événement



Aucun événement ne survient lors de l'hiver mais les trois autres saisons ont une Phase Événement. Ils sont révélés au début de la saison précédente à celle où leur effet se déclenche. Ainsi les joueurs auront 2 saisons pour s'y préparer. Quand l'événement a été géré, retirez la Tuile Événement du Plateau de Progression.

Les événements s'appliquent à tous les joueurs. Si les joueurs doivent prendre une décision (combien de taxes à payer, s'il y a lieu de laisser partir des monstres) ils décident dans l'ordre, en commençant par le premier joueur.

Chaque Année a les trois mêmes Tuiles Événement :

Jour de Paye



Lors du jour de Paye, chaque joueur doit payer les salaires de ses monstres (et fantômes). Ce coût est indiqué dans le coin de la Tuile Monstre (ou Fantôme).

Il est important de prendre soin des besoins de base de vos monstres (ou fantômes). Certains monstres ont besoin de peu. Les gobelins ont besoin d'un sac de champignons séchés et le visqueux a besoin de n'importe quoi. Les trolls, par contre, mangeront un peu plus. Les Vampires ne mangent pas, mais... eh bien, vous devrez les laisser sortir de temps en temps. Les Fantômes ont besoin de chasser, et les Sorcières ont besoin occasionnellement de passer une nuit dans l'une de leurs assemblées. De telles activités nocturnes font fron-

cer les sourcils de la population locale, donc vous ne devrez pas vous attendre à ce que des vampires, des fantômes, et des sorcières vous rapportent une réputation joyeuse et rayonnante.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer le coût pour garder un monstre (ou un fantôme), le monstre (ou le fantôme) va quitter votre donjon. Déplacez la Tuile Monstre (ou Fantôme) sur le Plateau des Pays Lointains. Quand un monstre (ou un fantôme) vous quitte de cette façon, vous recevez 1 point de Méchanceté. Déplacez votre Marqueur de Méchanceté d'une case vers le haut sur l'Echelle de Méchanceté.

Essayez de recruter des monstres que vous pouvez payer. Si vous ne les payez pas, ils partent en colère et saccagent la campagne, en râlant sur votre gestion auprès de tous ceux qu'ils n'auront pas mangés.

Exemple :



Dans cet exemple, vous devez payer 2 Jetons Nourriture et déplacer votre Marqueur de Méchanceté de 3 cases vers le haut. Mais si vous le faites, vous serez tellement méchant que vous allez attirer le Paladin chez vous.

Vous pouvez éviter le Paladin en laissant partir la Sorcière. Cela vous laisse à payer 1 Nourriture et 2 Réputations, mais vous recevrez également 1 Méchanceté pour avoir laissé partir la Sorcière. La seule manière d'éviter de franchir la ligne est de laisser partir le Vampire. Vous devrez payer 2 Nourritures et 1 Réputation (déplacez d'une case vers le haut), et ensuite recevez 1 Méchanceté pour avoir laissé partir le Vampire (déplacez encore d'une case vers le haut). Bien sûr, si vous n'êtes pas effrayé par le Paladin, vous pouvez tout simplement payer pour les trois monstres.

Taxes



Quand les taxes sont dues, chaque joueur doit payer une taxe basée sur la taille de son donjon. Pour chaque paire de tuiles Donjon (tunnels et salles) vous payez 1 Or (arrondi au supérieur : 3 tunnels vous coûtent 2 Or).

Bien sûr le Ministère vous taxe que les tuiles soient conquises ou non. Vous n'êtes pas surpris, rassurez-moi ?

Pour chaque Or que vous choisissez de ne pas payer, le Ministère des Donjons vous donne un mauvais point. Actuellement, c'est un point rouge - notez que les impôts impayés sont écrits avec du sang. Prenez un Marqueur de Blessure et placez-le dans le Bureau des Lettres Mortes (à droite de votre Bureau des Larbins). A la fin de la partie, chacun de ces Marqueurs de



Blessure vous coûte 3 points de victoire. Vous choisissez combien vous payez. Même si vous avez assez, vous n'êtes pas obligés de payer toutes les taxes.



Parfois c'est à votre avantage de ne pas payer toutes les taxes (et si l'un des gratte-papiers du Ministère des Donjons veut censurer ceci, rappelez-vous que je peux vous trouver). C'est difficile de faire quoi que ce soit sans Or, il est peut-être plus utile de perdre 3 points pour garder une pièce supplémentaire. Voici quelques exemples où mieux vaut garder votre or :

- Quand vous devez acheter de la nourriture ou de la réputation lors de la saison suivante. (Extraire de l'Or arrive après.)
- Quand vous ne pouvez pas extraire de l'or lors de la saison suivante.
- Quand vous devez pour payer un piège avec de l'or dans une salle durant un Combat lors de l'automne (la dernière saison).

Événements Spéciaux



Ces Tuiles Événement n'ont pas d'effet lors de votre première partie. Les Événements Spéciaux sont utilisés uniquement dans le jeu complet.

Phase des Aventuriers



Comme les Tuiles Événement, les Tuiles Aventurier pour le printemps, l'été et l'automne sont révélées au début de la saison précédente. Durant cette phase, les aventuriers sont assignés aux donjons des joueurs.

Chaque joueur recevra un Aventurier. Assignez-les dans l'ordre, en commençant par celui à gauche (avec le glyphe le plus simple). Celui-ci est affecté au Seigneur du Donjon le plus gentil (le plus bas sur l'Echelle de Méchanceté). Départagez les égalités en fonction de l'ordre du jeu : parmi les joueurs ex-aequo, le premier joueur est le plus gentil, celui à gauche du premier joueur ensuite, et ainsi de suite. La face heureuse sur le Jeton Premier Joueur doit vous aider à vous en rappeler.

L'Aventurier suivant va au second Seigneur du Donjon le plus gentil, et ainsi de suite. Celui le plus à droite (le plus puissant) va au joueur le plus haut sur l'Echelle de Méchanceté.



Celui à droite est peut-être le plus puissant, mais cela ne veut pas dire qu'il est le plus dangereux pour vous. Si vous comptez sur les pièges, un voleur faible peut vous donner plus de soucis qu'un prêtre fort. D'un autre côté, si vous comptez sur les vampires, vous souhaiterez que ces prêtres restent loin de vous. Vous devenez bon à *Dungeon Lords* lorsque vous comprenez comment manipuler votre position sur l'Echelle de Méchanceté pour avoir les aventuriers que vous souhaitez.

Quand vous recevez votre première Tuile Aventurier (au printemps), placez-la sur la plus petite case près de l'entrée de votre donjon. Votre seconde Tuile Aventurier va sur la case suivante, et le troisième sur la dernière case restante, afin que les aventuriers entrent dans votre donjon dans l'ordre où ils sont venus chez vous.

Le guerrier est une exception à cette règle. Quand vous recevez un nouveau guerrier, il se fraie un chemin jusqu'à l'avant. Poussez les autres d'une case vers l'arrière. (Un nouveau guerrier pousse aussi un guerrier d'une saison précédente vers l'arrière).



Assigner les Aventuriers à 2 Joueurs

Dans une partie à deux joueurs, il y a 3 Tuiles Aventurier et 3 Marqueurs de Méchanceté sur l'Echelle de Méchanceté.

Avant d'assigner des aventuriers, déplacez le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif d'une case vers le haut. Assignez les aventuriers comme s'il y avait 3 joueurs. (En cas d'égalité, le joueur fictif est plus gentil que les autres joueurs.) L'aventurier assigné au joueur fictif doit être placé sur le Plateau des Pays Lointains.

Fin de la Saison



A la fin des trois premières saisons, le Jeton Premier Joueur passe au joueur à gauche. A la fin de la dernière (automne) le jeton ne bouge pas et le Combat commence.

A cet instant toutes vos Figurines Diablotin sont placées sur la Tanière des Diabolins. Ils seront prêts à travailler lors de la saison suivante mais ne veulent absolument pas être impliqués dans le Combat.

Paladin



Chaque Année a un seul paladin. Lors de la Première Année, vous utilisez le paladin le plus faible, celui avec un fond plus sombre et un glyphe argenté.

Si votre Marqueur de Méchanceté atteint ou dépasse la case du Paladin sur l'Echelle de Méchanceté, le paladin s'apprête à attaquer votre donjon. Prenez la Tuile Paladin du Plateau Central et placez-la sur la grande case près de l'entrée de votre donjon. Le paladin est toujours en tête du groupe. Tout nouveau guerrier pousse tout le monde sauf le paladin.



Le Paladin est lui-même un grand guerrier. Et un prêtre. Et un magicien. Et même un peu voleur. Pour les règles, il ne compte pas comme l'un deux, mais celui qui fait face au paladin se rendra compte que c'est un groupe d'aventuriers à lui seul.

Si vous franchissez la ligne, vous attirez immédiatement le paladin. Par exemple, si vous arrivez sur la case du paladin car vous avez menacé les villageois, vous ne pouvez pas l'éviter en améliorant votre réputation dans la ville, même si l'action Améliorer sa Réputation survient juste après celle de Prendre de la Nourriture. Une fois le paladin sorti, il n'est plus possible de le renvoyer dans sa tente. Cependant, il est possible de l'envoyer vers un autre donjon.



Vous n'êtes pas obligé d'expliquer cette partie des règles maintenant, vous pourrez y revenir seulement quand le paladin s'en prendra à quelqu'un.

Le paladin ira vers le donjon d'un autre joueur si ces deux conditions sont remplies :

- Le Marqueur de Méchanceté d'un joueur est sur ou au-dessus de la case Paladin.
- Le Marqueur de Méchanceté de ce joueur est plus haut sur l'Echelle de Méchanceté que celui du joueur qui a actuellement le paladin (il doit être plus haut, être sur la même case n'est pas assez méchant).

Rappelez-vous que tout ce qui survient dans le jeu se fait dans l'ordre (par exemple, même si, en pratique, tout le monde réagit à une Carte Événement au même moment, ils prennent théoriquement leur décision dans l'ordre, en commençant par le premier joueur). Donc il n'est pas possible pour deux joueurs de monter sur l'Echelle de Méchanceté au même moment. Cependant, il reste encore un cas ambigu :



Dans cet exemple, 2 joueurs sont simultanément le plus méchant. Lors de la Phase des Aventuriers, nous avons expliqué que celui le plus près du premier joueur est le plus gentil. Le paladin ira donc chez le joueur ayant joué après en suivant l'ordre du tour.

D'accord. C'est la Construction. Quand vous avez expliqué cette partie, essayer de jauger l'humeur de vos compagnons de jeu. S'ils ne veulent plus vous entendre jacasser, alors commencez à jouer. Vous leur avez déjà donné quelques formations au Combat, ainsi ils ont déjà une idée de pourquoi ils ont besoin de ces pièges et monstres. Vous pouvez expliquer le détail du Combat après avoir joué la première année de Construction.

Combat

Comme vous avez déjà reçu un Entraînement au Combat, cette partie sera plus facile. Il y a seulement quelques règles de plus :

- Le Combat dure 4 manches. Tous les aventuriers qui n'ont pas été éliminés après la quatrième manche quittent votre donjon et rejoignent les Pays Lointains.
- Chaque manche a sa propre carte Combat. Elle vous indique quel sort les magiciens vous jettent (s'il y a des magiciens) et combien de blessures la fatigue inflige au premier aventurier. Vous devrez échafauder votre plan avant que la Carte Combat soit révélée.
- Chaque fois que les aventuriers conquièrent une tuile, vous déplacez votre Marqueur de Méchanceté d'une case vers le bas sur l'Echelle de Méchanceté.

Nous allons dans ce chapitre détailler les étapes du combat. Si vous avez besoin de plus d'exemples, retournez voir le chapitre Entraînement au Combat.

A la fin de la dernière saison de Construction, le Plateau de Progression doit être vidé. Chaque donjon a 3 aventuriers devant ses portes (sans compter le paladin). Lors du Combat, ils vont tenter de conquérir les donjons.

Chaque aventurier a un certain nombre de points de vie (le chiffre en rouge). Durant la bataille, ils accumulent des Marqueurs de Blessure (les cubes rouges). Quand le nombre de Marqueurs de Blessure sur la Tuile Aventurier est égal ou dépasse les points de vie de l'aventurier, la Tuile Aventurier est immédiatement déplacée dans la Prison du donjon.

Les Marqueurs de Blessure sont conservés sur le Plateau des Pays Lointains, ainsi ils ne sont pas dans votre chemin durant la Construction. Pour le Combat, prenez-en de telle sorte à ce que chaque joueur en ait suffisamment.

Mise en place

Retournez le Plateau de Progression face Combat visible. Prenez les 4 Cartes Combat du Plateau Central et placez les face cachée sur les cases indiquées du Plateau de Progression. Assurez-vous de les garder dans l'ordre. La carte du dessus doit aller sur la case avec 1 point de magie, et la carte du dessous doit aller sur la case avec 4 points de magie.

Le Plateau de Progression présente les 4 manches du Combat. Chaque manche a 3 phases : Planification, Révélation de la Carte Combat et Bataille. Placez le Marqueur de Progression sur la première case.



Phase de Planification



Choisir une Tuile Donjon

Utilisez une Figurine Larbin pour indiquer quelle tuile du donjon les aventuriers vont attaquer.

Vous devez choisir parmi les tuiles non conquises les plus proches de l'entrée. Lors de la manche 1, cela signifie que c'est la tuile à l'entrée. Lors des manches suivantes, après que cette tuile a été conquise, il peut y avoir plusieurs tuiles non conquises les plus proches. Dans ce cas, vous choisissez parmi celles-ci.

Quand vous choisissez une tuile, vous ne tenez pas compte de la tuile conquise lors de la manche précédente. Les aventuriers ne continuent pas dans la même direction. Ils attaquent toujours l'une des tuiles les plus proches de l'entrée.

Exemple:



Lors de la manche 1, le joueur doit choisir la tuile à l'entrée. Les aventuriers la conquièrent. Lors de la manche 2, le joueur peut choisir si la bataille se déroule dans le tunnel à droite ou dans la salle. Supposons qu'il choisisse la salle et utilise la capacité du visqueux pour prévenir la conquête. La salle n'est alors pas conquise et lors de la manche 3, le joueur aura toujours le même choix. Cette fois-ci il choisit le tunnel et les aventuriers le conquièrent. Lors de la manche 4, il devra choisir la salle car aucune autre tuile n'est plus proche de l'entrée.

En plus de choisir la tuile, vous devez choisir quels pièges et quels monstres (et fantômes) vous allez utiliser durant la bataille. Tout le monde peut faire son choix simultanément, mais si un joueur veut décider en se basant sur les actions des autres joueurs, alors vous choisissez dans l'ordre, en commençant par le premier joueur (le joueur qui a débuté la dernière saison de Construction). Les pièges sont joués face cachée. Les Monstres (et les Fantômes) sont joués face visible. Vous n'êtes pas obligé de jouer des pièges ou des monstres (ou fantômes) si vous ne le souhaitez pas.

Certains pièges ont un coût (diablotin, nourriture ou or) à payer quand le piège est révélé. Vous ne pourrez pas changer d'avis.

Combat dans les Tunnels

Pour une bataille dans un tunnel, vous pouvez seulement utiliser 1 piège et 1 monstre. Vous pouvez utiliser autant de fantômes que vous le souhaitez.



Combat dans les Salles

Pour une bataille dans une salle, vous pouvez seulement utiliser 1 piège, et il vous en coûtera 1 Or pour le faire. Placez 1 Or sur la Carte Piège pour ne pas oublier. Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 monstres et autant de fantômes que vous le souhaitez.



Phase de Révélation de la Carte Combat



Quand tous les joueurs ont choisi leurs pièges et leurs monstres (et fantômes), révélez la Carte Combat. Les joueurs qui ont espionné la carte ont un avantage, les autres doivent planifier leurs actions sans la connaître.

La Carte Combat ne prend pas effet à cet instant. Elle est simplement révélée.

Phase de Bataille



La bataille est la dernière phase de la manche. Les joueurs mènent la leur dans l'ordre, en commençant par le premier joueur.

Vous devez expliquer votre bataille aux autres joueurs. Ainsi, ils peuvent suivre et vérifier si ce que vous faites est correct.

L'ordre est important. Durant la bataille, votre classement sur l'Echelle de Méchanceté peut changer. Cela peut amener le paladin à choisir un autre donjon (comme expliqué précédemment dans la section Paladin). Le paladin se déplace immédiatement (avec les Marqueurs de Blessure qui sont sur lui), ainsi il est possible que le paladin combatte dans plusieurs donjons durant la même manche. Une fois le paladin éliminé, il ne se déplace plus, peu importe l'Echelle de Méchanceté.

Un paladin dans votre prison vous rapporte plus de points que l'aventurier moyen. Vous devenez vraiment bon quand vous pouvez attirer le paladin dans votre donjon après qu'un autre joueur l'ait presque achevé.

Une bataille a plusieurs étapes, qui sont illustrées sur votre Plateau Donjon. A votre tour, placez votre seconde Figurine Larbin sur la première étape et déplacez-la après chaque étape réalisée.

Etape Pièges



Vous débutez la bataille en révélant votre Carte Piège, si vous en avez joué une. Si la Carte Piège a un coût d'utilisation, payez-le maintenant. Si la bataille se déroule dans une salle, vous devez payer 1 Or pour l'utiliser. Il n'est pas permis de choisir une Carte Piège dont vous ne pouvez pas payer le coût.

En général, les pièges blessent les aventuriers. Ces blessures sont réduites de 1 pour chaque point de magie sur les tuiles Paladin et Voleur du groupe. La priorité est donnée à la réduction des blessures sur l'aventurier à l'avant. Pour des exemples, voir le chapitre Entraînement au Combat.

Les pièges peuvent avoir des effets supplémentaires. Ils ne peuvent pas être évités.

Une fois utilisé, défaussez-le sur le Plateau des Pays Lointains.

Etape Sorts Rapides



Cette étape survient uniquement si les deux conditions suivantes sont remplies :

- La Carte Combat de cette manche a le symbole Sort Rapide.
- Le groupe d'aventuriers a suffisamment de points de magie.

Le nombre de points de magie requis est indiqué au-dessus de la Carte Combat sur le Plateau de Progression. Le

sort de la manche 1 requiert seulement 1 point. Le sort de la manche 2 requiert 2 points, etc. Si le nombre de symboles sur le paladin et les magiciens du groupe est supérieur ou égal, le groupe a suffisamment de points de magie.

L'effet du sort rapide est indiqué sur la carte. En général, il influence le reste de la Bataille. Si le sort parle de « retirer » un monstre, cela signifie qu'il retourne dans votre Repaire des Monstres en laissant face visible, comme si vous ne l'aviez jamais envoyé à la bataille.

Si le sort n'est pas un sort rapide, si le groupe ne peut pas jeter de sorts, ou si le groupe n'a pas assez de points de magie, alors ignorez le texte de la carte et passez à l'étape suivante.

Etapes Monstres (et Fantômes)



Maintenant vos monstres (et fantômes) attaquent. Si vous en envoyez plus d'un, vous choisissez dans quel ordre ils attaquent. La Tuile Monstre (ou Fantôme) indique l'attaque du monstre (ou du fantôme). S'il possède 2 attaques séparées par une ligne horizontale, vous devez choisir celle utilisée. Si vous envoyez un monstre (ou fantôme) il doit attaquer si c'est possible. Ensuite, il est assommé pour le reste du Combat. Placez la Tuile Monstre (ou Fantôme) face cachée sur le Repaire des Monstres.

Le chapitre Entraînement au Combat a de nombreux exemples d'attaques et de pouvoirs spéciaux. Voici un résumé :

- Attaque standard : le premier aventurier reçoit le nombre indiqué de blessures.
- Attaquer n'importe qui : vous choisissez un aventurier qui reçoit le nombre indiqué de blessures.
- Attaquer tout le monde : chaque aventurier reçoit le nombre indiqué de blessures.
- Le monstre ne peut pas attaquer les prêtres.
- Le fantôme ne peut pas attaquer le premier aventurier.
- Après l'attaque, le monstre retourne dans le repaire face visible. Il n'est pas assommé.
- Le groupe ne conquiert pas la tuile (et n'accumule pas la fatigue) lors de cette manche.
- Ignorez l'étape Guérison lors de cette manche.
- N'est pas un monstre.
- Prenez un Jeton Troll (cela n'a pas d'implication pour le Combat).

Etape Sorts Lents



Cette étape survient uniquement si les deux conditions suivantes sont remplies :

- La Carte Combat de cette manche a le symbole Sort Lent.
- Le groupe a suffisamment de points de magie (comme expliqué précédemment).

Le sort prend effet tel que décrit sur la carte. En général, il endommage votre donjon.

Voici comment fonctionnent les sorts : lors de la manche 1, le groupe nécessite 1 point de magie. Lors de la manche 2, il a besoin de 2 points, et ainsi de suite. Le sort est soit rapide soit lent. S'il est rapide, il survient après les pièges mais avant les monstres. S'il est lent, il survient après les monstres.

Vous vérifiez les points de magie qu'au moment où le sort prend effet. Donc si un piège élimine un magicien cela peut empêcher le groupe de lancer un sort rapide. Un monstre ne peut pas arrêter un sort rapide, mais il peut éliminer un magicien avant qu'il ne lance un sort lent.

Etape Guérison



Cette étape survient uniquement si les deux conditions suivantes sont remplies :

- Le groupe a au moins un prêtre ou un paladin (avec le symbole).
- Au moins un monstre (ou fantôme) a attaqué. (La capacité spéciale du visqueux n'est pas une attaque).

Lors de l'étape Guérison, vous retirez 1 Marqueur de Blessure pour chaque symbole dans le groupe. Vous retirez les Marqueurs de Blessure de l'aventurier à l'avant en premier.

Les Aventuriers qui subissent un nombre de blessures supérieur ou égal à leur nombre de points de vie sont immédiatement éliminés. Il n'est pas possible de les ramener de la Prison durant l'étape Guérison.

Etape Conquête



Avant de conquérir la tuile, le groupe accumule de la fatigue. Les blessures infligées par l'effort de la conquête sont appelées la fatigue. Le nombre de blessures est indiqué sur la Carte Combat. Les blessures sont infligées au premier aventurier, mais sont infligées un point à la fois.

Si le premier aventurier est éliminé, les blessures restantes sont infligées au suivant dans la file. Et ainsi de suite.

 Je vais vous épargner la peine de regarder les Cartes Combat: durant la Première Année, une carte inflige 0 fatigue, quatre infligent 1, et quatre infligent 2. Lors de la Seconde Année, une inflige 1 fatigue, quatre infligent 2, et quatre infligent 3.

S'il reste au moins un aventurier après avoir infligé la fatigue, la tuile est conquise. Retournez-la sur sa face claire.

 Un tunnel conquis est une image de désolation. La lumière l'inonde à travers des trous dans le plafond. L'herbe pousse dans les ruines. J'ai même vu des fleurs. Rien n'est plus triste.

Une tuile donjon conquise est inutilisable. Une salle conquise perd sa fonction. Un tunnel conquis ne peut être converti en salle, et de l'or ne peut en être extrait.

Cependant, cela reste une tuile dans votre donjon. Les nouveaux tunnels peuvent être creusés à côté, et les règles comme « ne faite pas de carré de 2 x 2 » et « ne placez pas 2 salles l'une à côté de l'autre » s'appliquent toujours.

Et vous devez toujours payer les taxes pour la tuile conquise.

 Si ces aventuriers de bonne volonté voulaient vraiment faire du bien... eh bien... SnojnoD sed eretsiniM el regaccas tneierved sli.

Chaque fois que les aventuriers conquièrent l'une de vos tuiles, vous perdez 1 Méchanceté (déplacez-vous d'une case

vers le bas sur l'Echelle de Méchanceté).

 C'est difficile de maintenir une aura de malveillance après qu'un groupe d'aventuriers ait dansé la vase devant vos pièges et monstres. Ça va de soi !

Fin du Combat

Le Combat dans votre donjon se termine de trois façons différentes :

- Tous les aventuriers sont éliminés. Cela met fin immédiatement au Combat. Vous passez toutes les étapes restantes dans la Bataille, et vous ne vous battez plus dans les manches restantes. Vous attendez que les autres finissent.

- Quatre manches sont passées. Tous les aventuriers restants quittent les donjons et vont sur le Plateau des Pays Lointains.

- Il ne reste plus de tuiles non conquises. Si vous n'avez plus de tuiles non conquises, il n'y a nulle part où se battre. Chaque fois que vous êtes supposé choisir une tuile, vous devez laisser partir un prisonnier à la place (déplacez une Tuile Aventurier de votre Prison sur le Plateau des Pays Lointains - vous pouvez garder le paladin en dernier).

Il est possible que le paladin se déplace vers un donjon où tous les aventuriers ont été éliminés. Si cela arrive, alors le Combat dans ce donjon recommence dès le début de la prochaine manche (si le paladin arrive lors de la manche 4, alors son arrivée ne relance pas le Combat).

Seconde Année

Après le Combat, la seconde année commence. Les joueurs continuent avec le même donjon. Les salles et tunnels conquis ne peuvent être réparés d'aucune façon. Les Cartes Ordre inaccessibles pour l'hiver sont les deux que vous avez placées à la fin de l'automne lors de la Première Année.

Remettez les 4 cartes Combat utilisées dans la boîte. Prenez les 4 Cartes Combat au verso doré du Plateau des Pays Lointains et placez-les sur la case Ville du Plateau Central.

Si le paladin de la Première Année est toujours dans sa tente, déplacez-le sur le Plateau des Pays Lointains. Lors de la Seconde Année, vous utilisez seulement le paladin le plus fort (avec le glyphe doré). Désormais vous prendrez des Tuiles Aventurier, des Monstres et des Salles des piles avec un verso doré.

 Dans une partie à deux joueurs, afin de simuler la conquête du donjon du joueur fictif, déplacez son Marqueur de Méchanceté de 2 cases vers le bas (vers la face gentille).

Choisir un Nouveau Premier Joueur

Le Jeton Premier Joueur est toujours en possession du joueur qui a commencé l'automne lors de la Première Année. Le nouveau Premier Joueur est déterminé comme suit :

- Dans une partie à 4 joueurs, le Jeton Premier Joueur doit être donné au joueur à l'opposé de la personne qui a débuté la Première Année. (Donc il se déplace de 3 places vers la gauche.)

Construire lors de la Seconde Année

La Seconde Année est similaire à la Première, mais les salles sont différentes. Les aventuriers sont plus puissants, les monstres aussi et vous aurez plus de choix à l'achat des pièges.

Quand tous les joueurs en ont fini avec le Combat, retournez à nouveau vos monstres (et fantômes) face visible - ils ne veulent pas manquer le prochain Jour de Paye.

 Il y a une différence entre l'Entraînement au Combat et le vrai Combat : dans les exemples d'Entraînement, il y a une solution optimale.

Un vrai combat c'est un peu de désordre. Si vous ne perdez qu'une tuile, c'est une victoire majeure. Vous devez vous attendre à en perdre 2 ou 3 et construire votre donjon suffisamment grand pour qu'il vous reste quelque chose après.

Remarques sur les Pièges choisis

 **Fléchette Empoisonnée**
Les 2 blessures supplémentaires sont infligées même si la blessure initiale a été prévenue par un voleur. (« Je vais bien ! C'est juste une égratignure. »)

 **Fléchette Anti-Magie**
Si un magicien est ciblé, même le paladin ne peut pas lancer de sort. Si c'est un prêtre qui est ciblé, même le paladin ne peut pas soigner le groupe. Si c'est le paladin qui est ciblé, il n'y a pas d'effet spécial.

Salles et Monstres lors de la Seconde Année

Les salles de la Seconde Année ne produisent rien. Cependant, vos salles de la Première Année deviennent plus productives. Si vous avez assez de diabolotes, vous pourrez faire produire deux fois vos salles de la Première Année (par exemple, utiliser 3 diabolotes pour produire 1 Nourriture ou 6 diabolotes pour produire 2 Nourritures).



Les salles de la Seconde Année donnent un avantage quand une bataille s'y déroule, ou vous donnent des points à la fin de la partie.

 Ces pièces peuvent être construites n'importe où dans votre donjon. Si vous placez les salles de combat près de votre entrée, vous serez capable de les utiliser. Essayer de garder vos salles rapportant des points de victoire éloignées des aventuriers.

La dernière page des règles fournit une description de toutes les salles et monstres. Certains monstres de la Seconde Année ont des coûts inhabituels.

 Vous pouvez expliquer toutes les nouvelles salles et monstres maintenant, ou vous pouvez attendre qu'elles soient visibles sur la table. C'est à vous de voir.

Acheter des Pièges lors de la Seconde Année

 Les aventuriers et monstres sont plus puissants durant la Seconde Année, mais les diabolotes vendent toujours les mêmes vieux pièges. Pour améliorer leur business, ils lancent une vente spéciale : quand vous achetez dans leur magasin, vous pouvez prendre un piège de

 Deux années passent comme si c'était seulement deux heures. Et là, à l'entrée de votre donjon, apparaissent les fonctionnaires du Ministère. C'est l'heure de votre évaluation.

La piste des Scores est sur la face Combat du Plateau de Progression. Chaque joueur place sa troisième Figurine Larbin sur la case 0.

 Un larbin indique sur quelle tuile le combat se déroule. Un autre indique le déroulement de la bataille. Le troisième larbin est chargé d'indiquer le score. Bien sûr, vous pouvez choisir n'importe lequel des larbins, mais ils apprécient quand on leur attribue une fonction spéciale.

Prenez une Carte Résumé et parcourez le décompte ligne par ligne. Pour chaque ligne, déplacez la figurine des joueurs du nombre de cases spécifié :

- 2 points pour chaque salle non conquise dans votre donjon.
- 1 point pour chaque monstre dans votre Repaire des Monstres. (Ils doivent être tous face visible après le Combat.) Pas de points pour les fantômes.

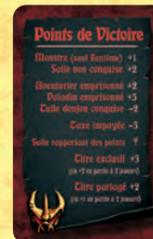
- 2 points pour chaque aventurier dans votre Prison, excepté pour les paladins qui vous rapportent 5 points.

- Vous perdez 2 points pour chaque tuile conquise (salle et tunnel).

- Vous perdez 3 points pour chaque marqueur rouge sur votre Bureau des Lettres Mortes.

- Les salles qui rapportent des points de victoire sont décomptées maintenant, excepté pour le Panthéon qui est décompté après avoir assigné les titres.

Notez qu'avoir une salle conquise vous coûte 4 points : vous en perdez 2 car elle a été conquise et vous ne marquez pas les 2 points pour une salle non conquise.



plus... mais pour un petit moment. Après avoir ouvert le lot et examiné les pièges, vous leur ramenez celui de votre choix. De toute façon, ils n'ont aucune idée de ce qu'ils vous ont vendus.

C'est un service utile. Et peut-être qu'un jour les diabolotes comprendront comment étiqueter ces lots et nous sauver du mal.

Acheter des Pièges fonctionne différemment lors de la Seconde Année. Vous tirez une Carte Piège en plus (2 cartes sur les cases I et II, et 3 cartes sur la case III). Après avoir regardé toutes vos Cartes Piège, vous en défaussez une face cachée. La carte défaussée peut être l'une de celles que vous venez de piocher, ou l'une de celles que aviez en votre possession précédemment.

Cette règle ne s'applique qu'à l'action d'acheter des Pièges, pas aux Salles qui génèrent des Pièges.

Décompte

Titres

Les titres sont donnés aux joueurs qui sont les plus forts dans les catégories sélectionnées. Le titre est exclusif lorsqu'un joueur est le seul à être dominant dans la catégorie et rapporte 3 points de victoire. Si plusieurs joueurs sont à égalité, alors ils doivent partager le titre et ne reçoivent que 2 points de victoire chacun.

 Dans une partie à 2 joueurs, les titres exclusifs rapportent 2 points et les titres partagés rapportent 1 point.

Le Seigneur des Sombres Faits

Ce titre va au joueur qui est le plus haut sur l'Echelle des Méchanceté. En cas d'égalité, le titre est partagé. (Le Jeton Premier Joueur n'a aucun effet sur ce titre.)

 Non, vous ne recevez aucun point pour être le plus faible. « Seigneur des Bisous de Montargis » n'est pas quelque chose dont on se vante.

Le Seigneur des Salles

Ce titre va au joueur qui a le plus de salles. Les salles conquises comptent.

Le Seigneur des Tunnels

Ce titre va au joueur qui a le plus de tunnels. Les tunnels conquis comptent.

 Chaque fois que vous construisez une salle, vous devez retirer un tunnel. Gardez cela à l'esprit à la fin de la Seconde Année de Construction quand vous visez des titres.



Combat lors de la Seconde Année

Le Combat est le même durant les deux Années. Les tuiles conquises durant la Première Année restent conquises. Les aventuriers continuent à attaquer les tuiles non conquises les plus proches de l'entrée.



Le Seigneur des Monstres

Ce titre va au joueur qui a le plus de monstres. Les fantômes ne comptent pas.

Le Seigneur des Diabolotes

Ce titre va au joueur qui a le plus de Figurines Diabolote. Les Jetons Troll ne comptent pas.

Le Seigneur des Trésors

Votre trésor est évalué par le total de Jetons Or, Jetons Nourriture et Cartes Piège non jouées en votre possession.

Le Seigneur des Batailles

A l'inverse des autres titres, celui-ci va au joueur qui a le moins de tuiles conquises (tunnels et salles).

Rempporter la partie

Le joueur avec le plus de points remporte la partie et devient le Seigneur des Bas-Fonds, le plus haut rang parmi les seigneurs des donjons du pays. S'il y a une égalité, la victoire est partagée.

Tous les joueurs qui finissent la partie avec un résultat au-dessus de zéro passent le test et obtiennent leur licence de Seigneur du Donjon.

Si vous finissez avec zéro point ou moins, ne vous inquiétez pas : vous aurez votre licence la prochaine fois.

 Vous savez, ce qui est vraiment important, ce n'est pas de gagner mais de construire un grand donjon. Même si tout allait mal et que vous n'aviez aucune chance de devenir le Seigneur des Bas-Fonds, vous pouvez au moins creuser un maximum de tunnels et de salles (déclaration faite par... le Seigneur des Tunnels !)



Règles complètes

Les règles précédentes sont appropriées pour jouer votre première partie ou jouer avec de nouveaux joueurs. Pour vos prochaines parties, voici le détail des règles complètes.

Choisir les Ordres Inaccessibles initiaux

Lors de votre première partie, les ordres inaccessibles de la première saison de la Première Année ont été choisis au hasard. Dans le jeu complet, vous avez un peu plus de contrôle.

Après avoir choisi le premier joueur, mais avant de révéler les premières Tuiles Monstre, Salle, Aventurier et Événement, mélangez vos Cartes Ordre et prenez-en 3 au hasard. Choisissez les deux ordres inaccessibles. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, ils sont révélés et la partie débute comme décrit précédemment.

Lors des tours suivants, le choix se fait selon les règles classiques.

Nous avons laissé de côté cette règle pour votre première partie car les nouveaux joueurs ne comprendront certainement pas ce que sont les ordres avant de les avoir vus en action. Vous pouvez l'utiliser lors de votre première partie si vous le souhaitez.

Événements Spéciaux

Durant la mise en place, mélangez les Cartes bleues Événement Spécial. Piochez-en 2 au hasard et placez-les, face cachée, sur le Plateau des Pays Lointains : l'une en dessous de la pile des Cartes Combat de la Seconde Année et l'une au-dessus. Remettez le reste des Cartes Événement Spécial dans la boîte, sans les regarder.



Quand la Tuile Événement « Événement Spécial » est révélée, prenez la Carte Événement Spécial de cette année sur le Plateau des Pays Lointains et placez-la face visible sur le Plateau de Progression. Quand le marqueur de progression atteint la case de l'événement spécial, procédez en suivant le texte de la carte.

Les Événements Spéciaux rendent votre travail plus dur. Si vous souhaitez un jeu plus facile, vous pouvez les laisser de côté.

Recruter en tant que Premier Ordre

Un oiseau qui arrive en avance a toutes les chances d'attraper le ver, mais un larbin en avance aura toutes les peines à entrer dans la taverne : tout le monde sera encore endormi. Cogner sur la porte ne convaincra pas le tenancier d'ouvrir plus tôt. Cependant, le tintement d'un sac de pièces peut s'entendre par dessus le plus gros ronflement.



La Carte Recruter un Monstre (ou un Fantôme) a un symbole spécial pour vous rappeler cette règle : si vous jouez la carte comme premier ordre, cela vous coûtera 1 Or. Vous devez payer dès que la carte est révélée, donc avant de déplacer votre Figurine Larbin sur la Taverne Souterraine. Si vous n'avez pas d'Or, votre Figurine Larbin est directement placée sur votre carte au lieu d'être placée sur une case de l'action (laissant la case disponible pour un autre joueur).

Payer un Coût pour gagner de la Méchanceté

Vous payez les avec votre réputation, en vous déplaçant vers le haut sur l'Échelle de Méchanceté. Si vous n'avez plus de cases pour vous déplacer vers le haut, vous ne pouvez plus payer le coût. C'est identique au fait d'être sans Or ou sans Jeton Nourriture.

Il existe trois situations lors desquelles déplacer son marqueur vers le haut sur l'Échelle de Méchanceté est un coût :

- Prendre de la nourriture sur les cases action et .
- Recruter certains monstres (et fantômes).
- Payer le salaire de vos monstres (et fantômes) soit durant un Jour de Paye ou en réponse à un sort de Suggestion.

Dans toutes les autres situations (autres sorts, événements spéciaux, relâcher des monstres ou fantômes lors du Jour de Paye) vous ne payez pas un coût, vous « gagnez de la Méchanceté ». Si gagner ou perdre de la Méchanceté fait sortir votre marqueur de l'Échelle de Méchanceté, vous le laissez tout simplement sur la case sur laquelle il se trouvait.

On aime appeler cela « Méchanceté Absolue ». On ne peut pas améliorer la perfection.

Exemple :



C'est Jour de Paye. Le joueur dans cette situation peut seulement payer 2 cases supplémentaires de réputation. Il doit donc laisser partir soit la Sorcière, soit le Vampire. Il décide de garder le vampire et paye le coût en se déplaçant de 2 cases vers le haut sur l'Échelle de Méchanceté. Il gagne 1 Méchanceté pour avoir laissé partir la Sorcière, mais son Marqueur de Méchanceté est déjà tout en haut, donc il ne va pas plus haut.

Résumé des règles complètes



Mise en place

- Choisissez un premier joueur et mettez le jeu en place comme indiqué sur l'image de la page 7.
- Choisissez au hasard 2 Cartes Événement Spécial, qui restent inconnues pour l'instant.
- Mélangez vos Cartes Ordre et piochez-en 3 au hasard. Choisissez-en 2 comme Ordres Inaccessibles. Tous les joueurs les révèlent simultanément.

Construction

- Phase Nouvelle Saison**
 - Piochez 3 nouvelles Tuiles Monstre (ou Fantôme) et 2 nouvelles Tuiles Salle.
 - Lors de chaque saison, sauf à l'automne :

- Piochez des Tuiles Aventurier (4 à quatre joueurs, sinon 3) et arrangez-les en fonction de leur fond et glyphe, du moins puissant au plus puissant. (S'ils sont tous de la même puissance, remplacez le dernier pioché.)
- Retournez la tuile Événement de la saison suivante. Si c'est un Événement Spécial, révélez la Carte Événement Spécial de l'Année.

Phase Ordres

- Choisissez les ordres des joueurs fictifs. (Voir page 15.)
- Chaque joueur choisit 3 Cartes Ordre.
- Les joueurs révèlent leurs ordres et placent chacun à leur tour une figurine sur les cases actions.
 - Un joueur qui choisit de Recruter un Monstre (ou un Fantôme) comme premier ordre doit payer 1 Or.
 - S'il n'y a plus de place libre pour une Figurine Larbin, placez-la sur la Carte Ordre correspondante.

Les actions sont jouées dans l'ordre indiqué sur le Plateau Central, de la gauche vers la droite, de haut en bas.

- Prendre de la Nourriture, Améliorer sa Réputation, Recruter des Diablotins ou Acheter des Pièges : vous payez le coût à gauche de la flèche (s'il y en a un) et recevez ce qu'il y a à droite de la flèche. Payer une partie du coût pour obtenir une partie des bénéfices n'est pas permis.

- Un joueur qui a la possibilité d'espionner regarde l'une des Cartes Combat.
 - Lors de la Seconde Année, un joueur qui achète des pièges reçoit une Carte Piège supplémentaire et défait n'importe laquelle de ses cartes Pièges.

- Creuser des Tunnels ou Extraire de l'Or : vous obtenez un permis pour employer jusqu'au nombre indiqué de diablotins. Vous pouvez en utiliser moins si vous le souhaitez. Sur la case , vous devez avoir un diablotin contremaitre, peu importe le nombre de diablotins que vous employez. Les Trolls n'aident pas pour creuser et extraire.

- Les nouveaux tunnels doivent être adjacents à une salle ou tunnel existant. Vous ne pouvez pas remplir toutes les cases d'un carré de 2x2. Vous avez besoin d'un diablotin pour chaque nouveau tunnel.

- Chaque diablotin peut extraire 1 Or dans un tunnel non conquis. Deux diablotins ne peuvent pas extraire dans le même tunnel.

- Recruter un Monstre (ou un Fantôme) : les joueurs choisissent dans l'ordre inverse - , , . Quand vous recrutez un monstre, vous payez son coût. (Sur la case vous payez 1 Nourriture en plus.)
- Construire une Salle : les joueurs choisissent dans l'ordre inverse. Sur les cases et , vous payez 1 Or. Sur la case , vous ne payez rien.
 - La salle remplace un tunnel non conquis.
 - Deux salles ne peuvent pas être adjacentes.
 - Les salles de la Première Année doivent être construites dans les zones indiquées.
- Si l'ordre n'a pas été exécuté (par votre choix ou par obligation), remettez votre Figurine Larbin sur cette Carte Ordre pour l'indiquer.

Phase Production et Récupération des Ordres

- Si vous avez des Figurines Diablotin inutilisées (ou des Jetons Troll), vous pouvez les utiliser dans une salle de production. Déplacez le nombre indiqué de diablotins (ou Jetons Troll) sur la salle (payez le coût additionnel s'il y en a un) pour obtenir sa fabrication. Les diablotins produits par une salle peuvent être immédiatement utilisés.

Lors de la Première Année, chaque salle peut seulement produire une fois par saison. Lors de la Seconde Année, chaque salle peut produire deux fois par saison.

- Reprenez en main les deux Cartes Ordre inaccessibles. Reprenez soit la première ou l'une des cartes Ordre avec une Figurine Larbin jouées cette saison. Déplacez les deux autres sur les cases des ordres inaccessibles.

Phase Événement

- Les Événements affectent tous les joueurs dans l'ordre, en commençant par le premier joueur.
 - Jour de Paye : pour chaque monstre (et fantôme), payez son coût ou laissez-le partir et gagnez 1 Méchanceté.

- Taxes : pour chaque paire de tuiles Donjon (conquises ou pas) vous êtes taxé d'un Or. Arrondissez au supérieur. Recevez 1 marqueur rouge (-3 points en fin de partie) pour chaque Or que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas payer.

- Événement Spécial : procédez en fonction du texte de la Carte Événement Spécial.

Phase Aventuriers

- Dans une partie à deux joueurs, déplacez le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif d'une case vers le haut.

- L'aventurier le moins puissant (le plus à gauche) va au joueur le plus bas sur l'Échelle de Méchanceté. Le suivant de la file va au joueur suivant sur l'Échelle de Méchanceté, et ainsi de suite. Partagez les égalités suivant l'ordre du tour. Le premier joueur est le plus gentil.

- Les nouveaux aventuriers se placent derrière ceux des saisons précédentes, excepté pour les guerriers qui vont toujours à l'avant du groupe.

Fin de la Saison

- Remettez tous les diablotins dans la Tanière des Diablotins.
- Passer au joueur de gauche le Jeton Premier Joueur, sauf en automne.

Paladin

- Il n'y a qu'un seul Paladin chaque année.
 - Le paladin quitte sa tente et va vers le donjon du premier joueur à atteindre ou dépasser le niveau de tolérance du paladin sur l'Échelle de Méchanceté.
 - Le paladin va se déplacer vers le donjon d'un autre joueur si celui-ci est au-dessus de son niveau de tolérance et au-dessus du joueur qui a actuellement le paladin.
 - En cas d'égalité, le premier joueur est le plus gentil.
 - Si le paladin se déplace vers un nouveau donjon lors du Combat, il garde ses blessures (s'il en a).

Combat

- Retournez le Plateau de Progression. Placez les Cartes Combat face visible et dans l'ordre.
 - Le Combat a quatre manches. Si le nombre de Marqueurs de Blessure d'un aventurier est égal ou supérieur à son nombre de points de vie, il est éliminé et va immédiatement dans la Prison. Votre Combat est terminé si vous éliminez tous vos aventuriers ou après quatre manches de combats ou si vous ne possédez plus de tuile non conquise.

- Phase de Planification : tous les joueurs peuvent le faire simultanément.
 - Choisissez une tuile non conquise la plus proche de l'entrée et marquez-la avec une Figurine Larbin.

- Dans un tunnel, vous pouvez jouer 1 piège et 1 monstre.
- Dans une salle, vous pouvez jouer 1 piège (mais il coûte 1 Or) et jusqu'à 2 monstres.

- Vous pouvez jouer autant de fantômes que vous le souhaitez.
- Vous n'êtes pas obligé de jouer un piège ou un monstre (ou fantôme).

- Si vous n'avez pas de tuile non conquise, vous défaites un aventurier prisonnier au lieu de planifier.

- Phase Révélation de la Carte Combat : révélez la Carte Combat pour cette manche.

- Phase Bataille : les joueurs combattent dans l'ordre, en commençant par le premier joueur.

- Etape Piège : révélez votre Carte Piège (payez-la si nécessaire) et appliquez son effet. Les voleurs réduisent d'une blessure par symbole en protégeant d'abord le premier aventurier. Puis défaites la Carte Piège.

- Etape Sort Rapide : si la Carte Combat est un sort rapide et que le groupe a suffisamment de points de magie , alors appliquez l'effet du sort rapide.

- Etape Monstre (et Fantôme) : vos monstres (et fantômes) attaquent dans l'ordre de votre choix. Après avoir attaqué, votre monstre (ou fantôme) est assommé (retourné face cachée) pour le reste de l'Année.

- Etape Sort Lent : si la Carte Combat est un sort lent et que le groupe a suffisamment de points de magie , alors appliquez l'effet du sort lent.

- Etape Guérison : si au moins un monstre (ou fantôme) a attaqué et a blessé un aventurier lors de cette bataille, alors retirez 1 Marqueur de Blessure du groupe pour chaque symbole . Ceux à l'avant sont soignés en premier.

- Etape Conquête :
 - Le groupe se voit infliger le nombre de Marqueurs de Blessure indiqué sur la Carte Combat. Ils sont affectés au premier aventurier. S'il est éliminé, les marqueurs restants vont au suivant dans la file.

- S'il reste au moins un aventurier, le groupe conquiert la tuile. Retournez-la et déplacez votre Marqueur de Méchanceté d'une case vers le bas sur l'Échelle de Méchanceté.

Seconde Année

- Mise en place : retournez le Plateau de Progression sur sa face Construction. Placez les nouvelles Cartes Combat sur la Ville. Défaites le paladin de la Première Année s'il est toujours sur le Plateau Central.

- Dans une partie à deux joueurs, déplacez le Marqueur de Méchanceté du joueur fictif de deux cases vers le bas sur l'Échelle de Méchanceté.

- Passer le Jeton Premier Joueur :
 - Au joueur à votre droite, dans une partie à quatre joueurs.
 - Au joueur à votre gauche, dans une partie à trois joueurs.
 - Pas besoin dans une partie à deux joueurs.
- A la fin de l'hiver, du printemps, et de l'été, le Jeton Premier Joueur passe à gauche, comme lors de la Première Année.
- Jouez la Construction et le Combat de la Seconde Année.

Décompte des Points de victoires

- Marquez les points de victoire pour chaque donjon.
- Marquez les points de victoire pour les titres.
- Le joueur possédant le plus de points de victoire gagne et est déclaré Seigneur des Bas-Fonds.
- Tous les joueurs avec des points positifs reçoivent leur licence de Seigneur du Donjon.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Illustrations : David Cochard

Design graphique : Filip Murmak

Traduction anglaise : Jason Holt

Traduction française : François Richard

Relecture et correction : IELLO

Testeur principal : Petr Murmak

Testeurs: Milano, Vazoun, Peťa, Rumun, Jěňa, Křupin et beaucoup d'autres du club Brno Boardgame, Ellife, Roneth, Vodka, Cauty le Tueur de Paladin et d'autres du club Korunka de Ostrava, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladinek, Vláša Suchý, Jirka Bauma, et d'autres des clubs Paluba et Kapsa de Prague, Plema, Flygon, Tomáš et d'autres des de Pilsen, Ekli, Petronilla, Elwen, Túva Bivod et ses amis, et d'autres de la République Tchèque.

Remerciements spéciaux à : Dilli et ses amis joueurs slovaques et autrichiens, et également à ces personnes merveilleuses qui organisent le Festival Fantazie et Gamecon events.

© 2009 Czech Games Edition

© 2010 – 2022 IELLO pour la version française



Annexe

Monstres (et Fantômes)



Gobelin

Le gobelin n'est pas le plus grand monstre dans le donjon, mais si son attaque standard de 2 blessures élimine l'aventurier en tête, il est si excité qu'il attaque aussi l'aventurier suivant dans la file pour lui infliger 1 blessure.



Visqueux

Que serait un donjon sans visqueux ? Le visqueux peut soit attaquer du plafond (1 pour tous) ou il peut aspirer les chevilles du groupe et les bloquer sur place.

Si vous choisissez la seconde option, le groupe ne concourt pas (et n'accumule pas de fatigue) lors de cette bataille. Le visqueux est quand même assommé, mais cela ne compte pas pour une attaque. Les prêtres ne soigneront pas le groupe sauf si un monstre différent (ou un fantôme) attaque lors de cette bataille.



Fantôme

Ce qui est bizarre à propos de ce monstre c'est que ce n'est pas un monstre :

- Les limitations sur le nombre de monstres autorisés à combattre ne s'appliquent pas aux fantômes.
- Un sort ou événement qui s'applique aux monstres ne s'applique pas aux fantômes sauf si c'est indiqué explicitement.
- Les fantômes ne comptent pas comme des monstres durant le décompte.
- Les fantômes ne peuvent pas être utilisés pour payer le coût d'un démon.

Un fantôme ne peut pas attaquer le premier aventurier de la file, mais il peut attaquer n'importe quel autre aventurier pour lui infliger 2 blessures. S'il y a seulement 1 seul aventurier, le fantôme ne peut pas l'attaquer.



Troll

Ce géant débonnaire et velu adore aider les diabolins autour du donjon. Quand vous recrutez un troll, vous recevez un Jeton Troll qui peut être utilisé à la place d'une Figurine Diablotin dans une salle de production. Le troll n'aide pas à creuser des tunnels ou à extraire de l'or et ne compte pas comme un diablotin durant le décompte. Si vous perdez votre troll, vous devez rendre le Jeton Troll.

Un troll a une attaque standard de 3. Si vous payez 1 Nourriture, il attaque pour 4. Il se bat mieux l'estomac plein.



Sorcière

La sorcière est spécialisée dans la magie sauvage du chaos. Elle peut soit jeter un grand sort (attaque standard de 4) ou deux petits sorts (deux attaques de 1 chacune sur n'importe qui). Les deux attaques peuvent être sur le même aventurier ou sur deux aventuriers différents.



Vampire

Rien n'évoque plus "le Mal" que de sucer du sang. Un vampire peut mordre n'importe quel aventurier pour 3 blessures. Ou il peut manger et fuir : attaquer n'importe quel aventurier pour 2 et retourner dans le Repaire des Monstres face visible, prêt à être utilisé lors d'une autre bataille.

Un vampire ne peut pas attaquer les prêtres (mais le goût des paladins ne les dérange pas). Si le groupe a seulement des prêtres, le vampire ne peut pas les attaquer.



Automate

Un automate coûte 1 or et 1 Carte Piège. Vous devez défausser un piège quand vous recrutez un automate, et vous devez défausser un autre piège lors d'un Jour de Paye. Si vous n'avez pas de Carte Piège, vous ne pouvez pas payer son coût.

Un automate attaque simplement. Et attaque. Et attaque. Il a une attaque standard de 4, mais n'est pas assommé après la bataille. Il retourne dans le Repaire des Monstres face visible et peut être utilisé lors des batailles suivantes.



Dragon

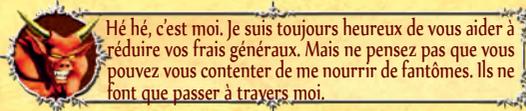
Le souffle ardent du dragon inflige 2 blessures à chaque aventurier. Comme les prêtres ont tendance à porter des vêtements inflammables, l'étape de Guérison est ignorée pour cette bataille.



Démon

Un démon saute tout simplement au milieu du groupe et attaque un aventurier. Il inflige 7 blessures à n'importe qui. Le groupe est tellement choqué qu'il oublie de conquérir lors de cette bataille. Passez la conquête et la fatigue.

En plus de payer le coût , vous devez défausser un monstre quand vous recrutez ou payez un démon. Point positif, un monstre qui nourrit le démon lors d'un Jour de Paye n'a pas besoin d'être payé.



Salles de Production

Les salles de production sont seulement disponibles lors de la Première Année. Elles peuvent être utilisées une seule fois par saison durant la Première Année et deux fois par saison lors de la Seconde Année. Chaque salle nécessite un certain nombre de diabolins, les Jetons Troll fonctionnent aussi.



Poulailler, Champignonnière

Ces salles produisent de la Nourriture. Les Poulets aiment vivre près de la Surface, et les champignons aiment les profondeurs.



Magasin de Souvenirs, Hôtel des Monnaies

Ces salles produisent de l'Or. Le Magasin de Souvenirs doit être près de la surface pour attirer les clients. L'Hôtel des Monnaies n'est pas très légal, donc il doit être caché dans les profondeurs (même si certaines personnes pensent que faire des tasses diabolins en céramique est un plus grand crime que de frapper de la monnaie).



Atelier

Les manufactures de pièges est un business bruyant, donc c'est mieux de les placer sur les côtés du donjon. Quand vous utilisez cette salle, vous tirez une Carte Piège. La règle de la Carte Piège supplémentaire quand vous achetez un Piège lors de la Seconde Année ne s'applique pas quand vous obtenez des Cartes Piège via l'Atelier.



Cabane à Outils

Donnez aux diabolins quelques pioches en plus et vous pouvez être certain qu'ils vont commencer à creuser, que vous ayez un permis ou pas. Cette salle vous permet de creuser 1 tunnel, selon les règles habituelles. Il est creusé par les 2 diabolins dans la Cabane à Outils. Vous n'avez pas besoin de placer une Figurine Diablotin dessus.



Imprimerie

Si vous n'aimez pas les nouvelles, imprimez les vôtres. Située au centre du donjon, une imprimerie vous donne la capacité d'impressionner la population avec des histoires comme « Un Seigneur du Donjon local sauve un chat » ou « Seigneur du Donjon premier lors d'une collecte de sang ».



Chambre Magique

Egalement recommandée pour le centre du donjon, cet appartement escamotable joliment décoré est appelé la « Chambre Magique ». Envoyez-y deux diabolins, préparez un dîner romantique et il en ressort 3. C'est magique!

La nouvelle Figurine Diablotin va directement dans votre Tanière des Diabolins, ainsi il peut être aussi utilisé pour la production. Et oui, même dans cette salle vous pouvez utiliser des Jetons Troll. Que pouvons-nous dire? Ils aiment vraiment les diabolins.

Salles de Combat

Les salles de combat sont seulement disponibles durant la Seconde Année. Elles affectent les batailles qui s'y déroulent. Elles n'ont pas d'effet en dehors des Combats et n'ont pas d'effet sur les Combats sur d'autres tuiles de votre donjon.



Chambre d'Entraînement

C'est ici que vos trolls et gobelins apprennent les arts martiaux. Dans cette salle, les trolls et les gobelins infligent 1 blessure supplémentaire pour chaque attaque. Un troll peut attaquer pour 4 (ou 5 avec de la Nourriture) et un gobelin peut attaquer pour 3 et ensuite encore pour 2 si la première attaque élimine l'aventurier en tête du groupe.



Chambre Noire

Non, ce n'est pas une salle où vous développerez vos photos. C'est une pièce très sombre. Dans cette salle, les vampires et les sorcières infligent 1 blessure supplémentaire pour chaque attaque. Un vampire peut soit attaquer pour 4, ou attaquer pour 3 et ensuite s'échapper. Une sorcière peut faire une attaque standard de 5 ou elle peut faire deux attaques de 2 sur n'importe qui.



Labyrinthe

Le labyrinthe est comme un long tunnel : vous pouvez y placer 2 pièges sans payer 1 Or comme vous le faites dans les autres salles. Cependant, vous pouvez y jouer seulement un monstre.

Si vous jouez 2 pièges, vous pouvez les utiliser dans n'importe quel ordre. Pour réduire les blessures du second piège, le groupe ne pourra seulement utiliser les symboles  restants qu'après avoir géré le premier piège.

Le labyrinthe compte toujours comme une salle durant le décompte.



Salle Anti-Magie

Non, ce n'est pas le contraire de la Chambre Magique. C'est une salle où le groupe ne peut pas lancer de sorts. Lors d'une bataille dans cette salle, passez les étapes Sort Rapide et Sort Lent.

Vos pièges et monstres (et fantômes) fonctionnent normalement. (Même vos sorcières ne sont pas affectées par la Salle Anti-Magie.)

Salles Rapportant des Points

Les salles rapportant des points de victoire sont seulement disponibles durant la Seconde Année. Elles vous donnent un bonus à la fin de la partie, mais seulement si vous pouvez empêcher qu'elles soient conquises. Ces points sont en plus des 2 points que vous recevez pour chaque salle non conquise. N'oubliez pas de retourner face visible vos Tuiles Monstre (ou Fantôme) après le Combat de la Seconde Année. Ces monstres adorent être décomptés.



Cafétéria

Vous recevez 1 point pour chaque monstre indiqué (troll, gobelin, visqueux, ou sorcière). (Ces monstres mangent tous de la nourriture. Les dragons mangent de la nourriture aussi, mais la Cafétéria ne vous donnera pas des points pour les dragons car ils entament toujours des combats pour la nourriture.)



Chapelle

Bien sûr avec des grandes orgues. Jouez cet air sinistre et recevez 2 points pour chaque vampire et fantôme. (C'est juste : des points pour les fantômes.)



Pandémonium

Des arches gothiques, des colonnes en marbre, des statues grotesques et une porte vers une autre dimension. Gagnez 2 points pour chaque automate, dragon et démon.



Panthéon

C'est ici que vous conservez vos récompenses et trophées. Pour chaque titre exclusif que vous possédez, vous recevez 2 points de plus (ou 1 point dans une partie à deux ou trois joueurs). A l'inverse des autres salles, ces points sont gagnés pendant que vous attribuez les titres.