


Timeo Tarbinos et dona ferentes

L'extension « Objets magiques » de Dungeon Lords

 Le prestigieux titre de Seigneur du Donjon¹ est réservé à une élite. Gardez à l'esprit, cependant, que tout classement est relatif. Vous devez certes travailler à développer votre stature, mais n'en négligez pas pour autant ce qui pourrait faire trébucher vos adversaires.


Bien sûr, un Seigneur du Donjon digne de ce nom ne s'abaisse pas à simplement attaquer un autre Donjon. Enfin, pas directement. Mais si une équipe d'aventuriers se présente à la porte du Donjon de votre adversaire, prête à faire le sale boulot, pourquoi ne pas leur prêter une main secourable ?

Vous avez sûrement déjà entendu parler de ces mystérieux étrangers au visage dissimulé sous leur cape sombre qui rencontrent les aventuriers au détour d'un chemin creux et leur offrent un petit quelque chose pour les aider dans leur quête. Désormais, vous connaissez leurs réelles motivations.

Cette mini-extension introduit dans le jeu les objets magiques. Vous n'avez besoin pour jouer que de ces règles. Les 20 jetons objets magiques sont déjà présents dans la boîte de base de Dungeon Lords.

les règles s'appliquent au jeu à 4 joueurs. Des encarts dédiés expliquent ce qui est différent pour jouer à 2 ou à 3.

Les objets magiques augmentent l'interaction entre les joueurs. Ils peuvent être utilisés de deux manières. Dans la variante de base, vous aidez directement les aventuriers pour qu'ils s'attaquent les autres joueurs. La variante avancée est plus calculatoire et vos noirs desseins restent cachés. Les deux variantes complexifient le jeu et augmentent les dégâts causés par les combats.

 Vous pensiez le jeu de base trop facile et trop simple ? Alors cette extension n'est PAS pour vous. Vous n'avez probablement pas encore compris le jeu complètement.

Mais si vous mesurez déjà à quel point le jeu de base est vicieux et que vous souhaitez quand même être confrontés à de nouveaux défis, alors, continuez.

Jetons objets

Il y a cinq jetons d'Objets par couleur : un de ces jetons est le jeton vide et les 4 autres représentent des objets magiques, un par classe d'aventurier.

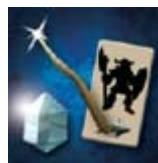
¹ NdT : Dungeon = Cachot ou Oubliette. Je sais, merci ... Mais Donjon, c'est mieux ! Dans un domaine analogue, voir traduction de Cultist pour Munchkin Cthulhu.

Illustration →



Capacité →

← Aventurier
Classe d'aventurier capable d'utiliser cet objet.



Baguette Magique

Permet à un guerrier d'ajouter un point de magie à l'équipe. Les parchemins et les runes leur sont inaccessibles, mais même les guerriers sont capables d'agiter un bout de bois.



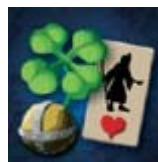
Amulette de Persévérance

Accorde à un mage un point de vie supplémentaire. Le port de cette amulette améliore les capacités physiques du mage le plus chétif, tant du fait de son pouvoir magique que de son poids.



Potion de Soins

Permet aux voleurs d'aider à soigner l'équipe. Quant ils reçoivent cette potion, ils s'engagent par contrat à appliquer les mêmes règles d'utilisation que les prêtres. Et ils tiennent parole ... Les voleurs sont peu regardants vis à vis de la loi, mais savent à quel point il est dangereux de s'opposer à un juriste.



Trèfle à Quatre Feuilles Porte Bonheur

Permet aux prêtres d'aider l'équipe à déjouer les pièges. Pour que le porte bonheur soit vraiment efficace, le trèfle doit être cueilli à minuit et plongé dans du sang de licorne – ce qui est plutôt regrettable pour les licornes.



Jeton Vide

Variantes

Cette extension contient deux variantes :

La variante de base est la plus facile à expliquer et à jouer. Essayez là si vous aimez le thème du jeu et si vous voulez plus d'interactions entre les joueurs.

Les interactions sont moins visibles dans la variante avancée. Si vous vous trompez dans vos prévisions, vous pouvez contrecarrer vos propres plans. Cette variante est réservée aux joueurs expérimentés, qui font leurs délices de la manipulation de l'échelle de méchanceté, dans la prévision du déroulement du jeu et dans l'ajustement des plus fins détails des combats.

Variante de base

Cette variante augmente directement l'interaction entre les joueurs. Comme elle est plus simple à jouer et à expliquer, elle constitue une introduction recommandée au jeu avec les Objets Magiques.

Au début du dernier round de chaque année, chaque joueur envoie un jeton objet à chaque équipe d'aventuriers qui campe devant l'entrée des Donjons adverses.

Avant le combat, les objets magiques sont distribués dans chaque équipe aux aventuriers à même de les utiliser. Pendant le combat, les objets renforcent les aventuriers, rendant leur défaite plus difficile.

Cependant, les aventuriers éliminés remettent leurs objets au Seigneur du Donjon qui les capture, ce qui lui rapporte un point de victoire supplémentaire par objet capturé à la fin de la partie. Donc si vous envoyez des objets qu'une équipe ne peut pas utiliser, vous aidez votre adversaire.

Mise en place

Au début du jeu, vous recevez les 5 objets magiques de votre couleur (4 Objets Magiques et un jeton vide).



Dans un jeu à deux joueurs, vous recevez aussi les 4 objets magiques du non-joueur que vous gérez. Vous ne recevez pas le jeton vide (vous disposez donc de 8 objets magiques et d'un jeton vide).

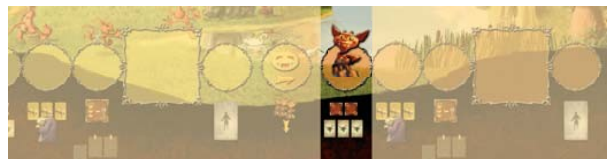
Phase Objets

Chaque année comporte une phase supplémentaire, « Objets », durant laquelle vos larbins vendent des objets magiques aux aventuriers qui campent devant les Donjons adverses.



Le prix de vente permet juste de couvrir les frais de production. Les objets sont vendus au prix coûtant car savoir que vous mettez du sable dans les engrenages bien huilés de l'adversaire suffit à vous satisfaire.


La phase Objets se déroule au début du dernier round de l'année, après que les pièces et les monstres (ou fantômes) aient été révélés, et avant la phase d'Ordres. Quand vous mettez en place le plateau de progression pour l'année, utilisez un diabolin pour symboliser cet emplacement. Ses oreilles pointues vous rappelleront que vous devez vendre vos objets à ce moment.



Si vous voulez, vous pouvez utiliser un jeton Troll à la place d'un diabolin. Il sera plus facile à oublier mais comme ça, il y aura une bonne raison à ce que le jeu comprenne 4 jetons Troll pour seulement 3 Trolls.

Vendre des objets magiques

Quand le marqueur de progression atteint l'emplacement ci-dessus, vous distribuez vos jetons objets aux aventuriers présents devant les autres Donjons. Donnez un jeton objet, face cachée, à tous vos adversaires.

Dans un jeu à 4 joueurs, vous devez donner le jeton vide  à un joueur et des objets magiques aux autres joueurs. La première année, vous choisissez deux objets magiques à envoyer et deux objets à conserver pour l'année suivante. Vous choisissez quels objets vous donnez à quel adversaire.

Quand tous les joueurs ont reçu un jeton objet de chaque adversaire, les jetons sont révélés. Les jetons vides sont rendus à leur émetteur. Les autres jetons objets (les objets magiques) sont conservés près des aventuriers à l'entrée du Donjon du joueur qui les a reçus. Les objets seront distribués à chacun des membres de l'équipe d'aventuriers au début du combat.



Eh oui, les objets sont envoyés avant que les joueurs ne reçoivent leur dernier aventurier, de manière à ce que vous puissiez toujours tenter d'influer sur l'échelle de méchanceté. C'est ça, la conduite de Donjons : même la variante de base peut être pleine d'embûches.

Après la phase Objets de la première année, vous disposerez encore de 3 jetons objets (de votre couleur). Un de ces objets sera le jeton vide. Vous distribuerez ces jetons pendant la seconde année. (Vous ne pourrez pas choisir quels jetons distribuer, mais vous pourrez toujours sélectionner qui reçoit quoi.) À la fin de la phase Objets de la seconde année, votre jeton vide vous sera rendu. Ce sera le seul jeton que vous conserverez.



Dans un jeu à 3 joueurs, vous donnerez seulement 2 jetons. Un de ces jetons peut être le jeton vide, mais pas nécessairement. A vous de choisir ...

Dans un jeu à 3 joueurs, votre jeton vide ne vous sera pas restitué. Il sera à la place défaussé sur le plateau des Terres Lointaines. Donc, si vous donnez un objet magique et le jeton vide la première année, vous n'aurez plus que des objets magiques à distribuer pendant la seconde année. Vous donnerez deux de ces objets pendant la seconde année et en conserverez un à la fin du jeu. Sinon, en conservant le jeton vide à l'issue de la première année, vous pourrez soit en disposer la seconde année, pendant la seconde phase « Objets », soit distribuer les 2 objets magiques restants et garder le jeton vide jusqu'au terme de la partie.



Dans un jeu à 2 joueurs, vous disposez de jetons dans deux couleurs. Vous devez donner un jeton de chaque couleur à votre adversaire et en placer un sur son plateau du Donjon non-joueur. En tout, vous donnez 4 jetons objets, deux de chaque couleur. Vous recevez un jeton objet de chacune des couleurs de votre adversaire, et votre plateau du Donjon non-joueur aussi.

Vous pouvez donner ou conserver votre jeton vide. Vous pouvez choisir de le donner à votre adversaire ou au non-joueur. Si vous le donnez, il ne vous sera pas restitué mais placé sur le plateau des Terres Lointaines quand les jetons objets seront révélés. Vous ne pouvez donc utiliser un jeton vide qu'une seule fois dans la partie.

Seuls les jetons objets envoyés à votre adversaire comptent. Les jetons objets envoyés aux non-joueurs sont défaussés sur le plateau des Terres Lointaines quand les objets sont révélés. (Ce qui limite vos choix pour la seconde année). Les jetons objets défaussés sont conservés face visible, de manière à permettre à votre adversaire de savoir de quels jetons vous disposez la seconde année.

La seconde année suit les mêmes règles que la première. Vous utiliserez 4 des 5 jetons que vous avez en main et vous en conserverez un (qui sera de votre couleur).



Ca va, on sait que les jetons objets donnés au non-joueur la seconde année sont sans importance. Faites le quand même. Le non-joueur s'ennuie quand personne ne s'occupe de lui.

Résumé (pour 2, 3 ou 4 joueurs)

Vous commencez avec 5 jetons de votre couleur. (Dans le jeu à deux joueurs, vous disposez en plus des 4 jetons Objets de votre non-joueur – tous sauf son jeton vide).

Chaque année, envoyez un objet à chaque adversaire. (Dans le jeu à deux joueurs, vous envoyez un objet de chacune de vos couleurs à votre adversaire et à son non-joueur).

Dans le jeu à quatre joueurs, vous envoyez le jeton vide chaque année et il vous est retourné. Dans le jeu à deux ou trois joueurs, vous choisissez de distribuer ou pas votre jeton vide, et il est défaussé après avoir été révélé.

Il vous reste toujours un jeton Objet de votre couleur à la fin du jeu, quelque soit le nombre de joueurs.

Combat

Pendant la phase Objets, vos aventuriers ont reçu de 0 à 3 objets magiques, du même type ou de types différents. Seuls les objets magiques que vous avez reçus de votre adversaire importent. Les jetons objets de votre couleur n'ont aucune influence sur le combat.

Distribution des objets

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

Pour chaque type d'objet magique que vous possédez, procédez comme indiqué ci-dessous :

- ◆ Si vous avez exactement un aventurier du type requis, donnez lui tous les objets associés. (placez les au dessus de sa tête).
- ◆ Si vous avez plusieurs aventuriers du type requis, répartissez les objets équitablement, en commençant par l'aventurier le plus à l'arrière. S'il y a un objet pour chacun, alors chacun reçoit un objet. S'il n'y en a pas assez, alors les aventuriers les plus avancés ne reçoivent pas d'objet. Si vous avez trois objets et deux aventuriers, celui le plus en arrière en reçoit deux et celui le plus avancé un seul.
- ◆ Si vous n'avez aucun aventurier du type requis, l'équipe n'utilisera pas les objets. Placez les à la fin de la rangée pour indiquer que l'équipe les a conservé dans son sac.
- ◆ Le paladin ne reçoit jamais aucun objet.



Certains prétendent que le paladin refuse l'utilisation des objets magiques parce qu'ils sont impurs. D'autres prétendent que ses vœux l'empêche de les prendre. Mais en vérité, le paladin est un tel prétentieux que les autres aventuriers refusent de partager avec lui.

Dungeon Lords – Extension objets magiques VF

L'exemple suivant montre une distribution correcte :



Effet des objets sur le combat

Les objets magiques affectés à un aventurier ont un impact sur le combat. Les objets restés dans le sac de l'équipe sont au contraire sans influence. (Vous pouvez les retourner face cachée pour qu'ils ne vous distraient pas).

L'effet d'un objet est simple : il donne à son porteur la capacité supplémentaire mentionnée sur le jeton – un point de vie, ou un point de détection des pièges, ou un point de magie, ou un point de soin supplémentaire.

Le point de vie supplémentaire du mage fonctionne comme si le nombre rouge sur la tuile de l'aventurier était augmenté de 1. Ainsi, il faudra un point de dégât supplémentaire pour l'éliminer. (Notez toutefois que le piège Repas Empoisonné fera un dégât supplémentaire quand le mage le déclenche). L'effet est cumulatif, donc deux amulettes donnent deux points de vie supplémentaires à un mage.

Les autres capacités sont simplement ajoutées au potentiel total de détection des pièges, de magie ou de soin de l'équipe. Elles ont exactement la même signification que les capacités imprimées sur les tuiles des aventuriers. Par exemple, toutes les équipes ci-dessous se soigneront de la même façon :

- ◆ Une équipe sans prêtre avec un voleur et deux potions de soin.
- ◆ Une équipe sans prêtre avec deux voleurs, chacun avec une potion de soin.
- ◆ Une équipe avec un prêtre de capacité ♥ et un voleur sans potion de soin.

- ◆ Une équipe avec un prêtre de capacité ♥♥, sans potion de soin.

Les objets magiques peuvent être utilisés à chaque fois qu'ils sont nécessaires. Ils ne s'usent pas. (Considérez que le voleur donne à quelqu'un une simple gorgée de la potion de soins à chaque round. Personne ne la boit en entier). Le seul moyen de se débarrasser d'un objet magique est d'éliminer l'aventurier qui le porte.

Les règles qui s'appliquent à une classe d'aventurier (Guerrier, prêtre, etc...) s'appliquent seulement au type indiqué sur la tuile de l'aventurier. Par exemple, une voleuse avec une potion de soins est toujours un voleur et pas un prêtre. Elle peut toujours être attaquée par les vampires, et la flèche anti-magie n'a pas d'effet spécial sur elle. Cependant, si un prêtre est touché par une flèche anti-magie, elle empêche la voleuse de soigner, car le piège est conçu de manière à supprimer la phase de Soins pour l'ensemble de l'équipe. De même, un guerrier avec une baguette magique n'est pas un mage. Il peut aider l'équipe à lancer Invisibilité, mais le sort sera sans effet sur lui. La flèche anti-magie empêche la baguette magique de contribuer au lancement d'un sort seulement si elle atteint un vrai mage.

Le texte du piège Flèche empoisonnée doit être amendé. Les « deux dégâts que les voleurs ne peuvent éviter » doivent être interprétés comme « deux dégâts qui ne peuvent être évités par la capacité de détection des pièges », de manière à ce que le piège s'applique aussi aux paladins et aux prêtres avec un trèfle à quatre feuilles porte-bonheur. Pour de plus amples informations, lisez la FAQ officielle à www.czechgames.com.

Capturer des objets

Quand vous éliminez un aventurier avec un ou plusieurs objets magiques, mettez ces objets dans votre prison avec l'aventurier. Les objets capturés n'ont plus d'effet sur le combat.

S'il y a des objets dans le sac de l'équipe (i.e. des objets qui ne pouvaient être utilisés par aucun des aventuriers), vous les capturez quand et si vous éliminez toute l'équipe (y compris le paladin s'il est présent).

Si le combat se termine avant que vous éliminiez tous les aventuriers, les objets portés par les aventuriers restants et les objets présents dans le sac de l'équipe sont défaussés sur le plateau des Terres Lointaines.

Cas particulier : si vous avez battu tous les aventuriers mais devez reprendre le combat du fait de l'arrivée du paladin dans votre donjon, vous conservez tous les objets capturés, y compris ceux qui paladin.

Décompte des points

À la fin de chaque partie, quand vous comptez les points pour les aventuriers capturés, ajoutez un point supplémentaire pour chaque objet magique dans votre prison.



Utilisez votre jeton vide à bon escient, et soyez sûrs de choisir les objets magiques qui vont réellement contrecarrer les plans de vos adversaires. Sinon, ils n'auront plus qu'à vous remercier, en jetant l'objet capturé dans leurs coffres, pour le point de bonus que vous leur aurez gracieusement offert.

Variante avancée

Si vous êtes un fan des coups tordus dans le jeu – la manipulation de l'échelle de méchanceté, déjouer les plans de vos adversaires, etc ... - vous pouvez essayer cette variante. L'interaction avec les autres joueurs est plus subtile, et les conséquences de vos actions plus difficiles à appréhender. Les règles sont aussi plus difficiles à expliquer. Si vous voulez juste augmenter les interactions entre joueurs, utilisez la variante de base.

Dans cette variante, plutôt que d'envoyer les objets magiques aux autres joueurs, vous les envoyez aux aventuriers sur le plateau de Progression. Vous ne pouvez pas être certain du joueur qui va recevoir les aventuriers, car vous distribuez les objets avant que les ordres du round aient été révélés et traités. Comme tous les joueurs effectuent cette action simultanément et en secret, vous n'êtes même pas sûr que votre objet sera affecté.

Chaque aventurier ne peut recevoir qu'un seul objet. Vous ne marquez pas de point à la capture d'un objet. Par contre, vous devez surveiller l'objet que vous avez envoyé : s'il est utilisé avec succès par l'aventurier qui en bénéficie, votre machiavélisme est récompensé de deux points de victoire à la fin de la partie.

Mise en place

Au début de la partie, récupérez les cinq jetons objets de votre couleur (quatre objets magiques et un jeton vide).

(Les règles sont indépendantes du nombre de joueurs.)

Phase Ordres

Dans les rounds où les aventuriers sont affectés à un donjon (i.e. Le second, troisième et quatrième rounds de chaque année) les joueurs peuvent envoyer des objets magiques aux aventuriers.

Quand vous choisissez les ordres pendant la phase d'Ordres (sauf en hiver), vous choisissez un de vos jetons objets et vous le placez face cachée sous les aventuriers. L'ordre de jeu est important. Le joueur avec le marqueur 1er joueur place son jeton d'objet sous la première tuile d'aventurier (celle la plus à droite). Le joueur suivant place son jeton sous la seconde tuile, et ainsi de suite.

Les ordres ne sont pas révélés tant que tous les joueurs n'ont pas choisi un jeton d'objet. Les jetons d'objets ne sont pas révélés pour l'instant. Ils sont conservés face cachée jusqu'à ce que les aventuriers soient assignés aux joueurs.



Dans un jeu à deux ou trois joueurs, vous choisissez des jetons au hasard pour les couleurs des non-joueurs. Les ordres choisis au hasard sont révélés avant que vous ne choisissiez vos propres ordres et que vous n'affectiez vos objets.

Durant le printemps de la première année, vous aurez le choix entre cinq objets. Pendant les rounds suivants, votre choix sera de plus en plus limité, mais vous disposerez toujours du jeton vide (comme expliqué ci-dessous).

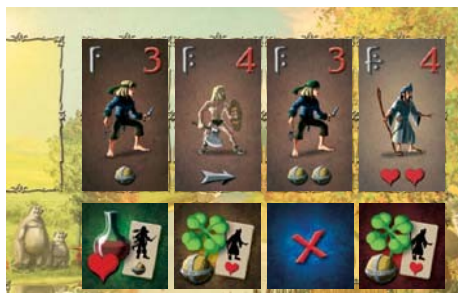
Phase Aventuriers

Les objets sont distribués juste avant que vous n'affectiez les aventuriers à un donjon.

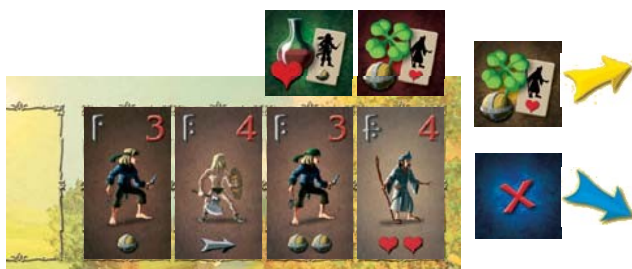
Révélez les jetons objets sans l'ordre (en commençant par celui palcaté sous le premier aventurier). Pour chaque jeton objet, procédez comme suit :

- ◆ Si c'est un jeton vide, rendez-le à son propriétaire (le joueur de cette couleur).
- ◆ Sinon, placez l'objet magique au-dessus du premier aventurier de la classe appropriée (celui le plus à droite) qui n'a pas encore reçu d'objet. Par exemple, s'il y a deux guerriers, la première baguette magique va au premier guerrier et la seconde au second guerrier.
- ◆ S'il n'y a pas d'aventurier de la bonne classe à ce round, ou si un tel aventurier a déjà reçu un objet, rendez le jeton objet à son propriétaire.

Exemples :



Les objets doivent être répartis de la manière suivante :



Dans le jeu à deux joueurs, un objet magique peut être attribué à un aventurier qui va à un non-joueur. Quand la tuile de l'aventurier est défaussée dans les Terres Lointaines, le jeton objet est retourné à son propriétaire.



Ouais ! Tendez lui une embuscade et reprenez votre bien. On a déjà suffisamment de difficultés comme ça à répandre le mal chez nous, laissons les contrées lointaines se débrouiller toutes seules.



Remarquez que, dans cette variante, aucun aventurier ne peut bénéficier de plus d'un objet. Ils conservent l'objet qui leur a été affecté. Les objets ne sont pas redistribués avant le début du combat.

Combat

Pendant le combat, les objets magiques fonctionnent exactement comme dans la variante de base. (Voir ci-dessus.)

De plus, vous devez surveiller l'utilisation de vos objets. Si un objet est utilisé pendant une bataille (comme expliqué dans l'annexe), marquez-le avec une pièce d'or.

Quand un aventurier avec un objet est éliminé, ou quand le combat s'achève, la pièce d'or indique si l'objet a été utilisé ou pas. Si c'est le cas, le joueur qui a envoyé l'objet (le joueur de la couleur de l'objet) le récupère et le place dans son bureau des lettres mortes. Si l'objet n'a pas été utilisé, le jeton est défaussé sur le plateau des Terres Lointaines.



Vous marquez les objets pour indiquer qu'ils ont été utilisés. Ils n'en sont pas pour autant épuisés. Ils peuvent être réutilisés aussi longtemps que l'aventurier qui les portent n'est pas éliminé. Seule la première utilisation à besoin d'être marquée. Il est inutile de compter le nombre d'utilisations.

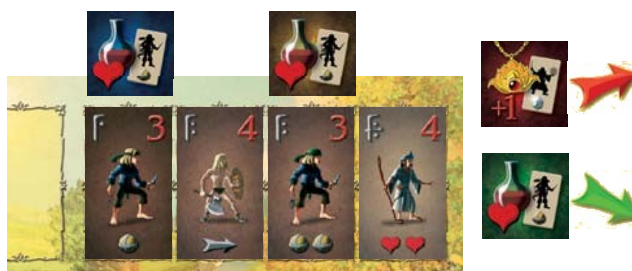
Donc après le combat, chaque objet magique utilisé au moins une fois est placé dans le bureau des lettres mortes du joueur qui l'a envoyé à l'origine.



Que l'aventurier soit éliminé ou non n'a aucune importance. Les jetons objets présents dans votre bureau des lettres mortes ne peuvent pas être revendus aux aventuriers pendant la seconde année. Plutôt que de représenter des objets magiques, ces trophées symbolisent désormais la joie d'avoir perturbé le fonctionnement du donjon de quelqu'un d'autre (et peut être une lettre acerbe de cette personne).



Les objets doivent être répartis de la manière suivante :



Les aventuriers sont affectés aux joueurs selon les règles habituelles. Ils emportent leurs objets magiques avec eux. Notez que les objets magiques inutilisables sont immédiatement rendus à leurs propriétaires. L'équipe ne transporte donc aucun objet dans son sac.

Exception : il se peut que vous récupériez un aventurier porteur d'un objet de votre couleur. Ce n'est pas une bonne chose. Les objets fonctionnent comme d'habitude, mais après le combat ils sont défaussés dans les Terres Lointaines, qu'ils aient été utilisés ou non. Dans cette variante, les joueurs ne récupèrent jamais les objets magiques qui ont été utilisés contre eux. Seuls les objets magiques de leur couleur utilisés avec succès contre un adversaire sont comptabilisés dans le score.



Vous écrire une lettre acerbe à vous même serait en quelque sorte assez stupide.

Décompte des points

Les objets magiques ne font pas partie des notes officiellement homologuées par le Ministère. Si votre score final est de zéro ou moins, vous n'avez pas de chance et vous n'obtenez pas votre diplôme.

Cependant, si votre score est positif, vous recevez deux points de malveillance supplémentaires pour chaque jeton objet dans votre bureau des lettres mortes (i.e., pour les objets utilisés avec succès contre vos adversaires).

Annexe : de l'utilisation réussie d'un objet

Dans la variante avancée, vous devez être en mesure de déterminer si un objet a été utilisé ou pas. Nous vous recommandons fortement de résoudre les batailles dans l'ordre, de manière à ce que tous les joueurs puissent contrôler ce point.



Potions de soins

Les potions de soins de l'équipe sont considérées comme utilisées si, durant l'une quelconque des étapes de soins, l'équipe soigne au moins un dégât de plus qu'elle n'aurait pu le faire sans potion. Dans ce cas, marquez la potion de soins comme utilisée.

Exemple :



Si vous envoyez votre visqueux attaquer l'équipe, il fera un point de dégât à chacun des aventuriers. Pendant l'étape de soins, l'équipe peut soigner trois points de dégâts. Les deux potions sont donc marquées comme utilisées car sans elles l'équipe n'aurait soigné que deux points de dégâts.

Si vous envoyez votre goblin, il fera deux points de dégâts. Ils seront soignés pendant l'étape de soins. Mais comme le prêtre aurait pu les soigner sans avoir besoin des potions, les objets ne sont pas marqués comme utilisés.

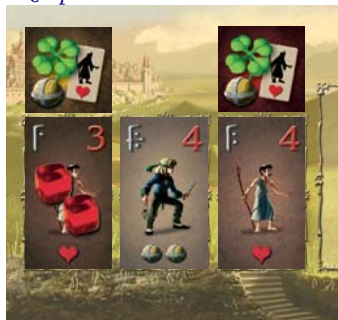
Si vous envoyez votre goblin et votre visqueux attaquer pendant le même round, alors le résultat dépend de l'ordre d'attaque. Quel monster devrez vous envoyer en premier si vous souhaitez qu'aucune potion ne soit utilisée ? (Dans les deux cas, le premier voleur est éliminé et son objet est défaussé sans avoir été utilisé. La seule différence réside dans l'utilisation de la seconde potion).

Trèfle à quatre feuilles porte bonheur



Les trèfles à quatre feuilles porte-bonheur sont utilisés avec succès si, pendant n'importe quelle étape de piège, l'équipe évite au moins un point de dégât dû au piège qu'elle aurait eu à subir sinon. Dans ce cas, tous les trèfles à quatre feuilles porte-bonheur de l'équipe sont marqués comme utilisés.

Exemple :



Si vous choisissez la flèche empoisonnée (Poisoned dart), aucun des deux trèfles n'est utilisé. Seul un point de dégât est évité, et il aurait été évité même sans porte-bonheur. Les deux points de dégâts supplémentaires sont un effet spécial inévitable du piège.

Si vous choisissez l'anneau maudit (Cursed ring), les 3 points de dégâts sont évités. Les deux objets sont marqués comme utilisés (même si un seul aurait suffi).

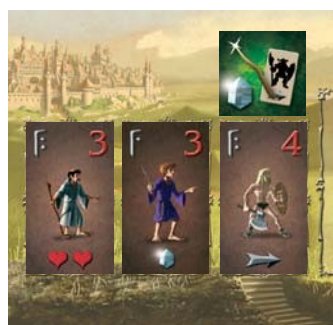
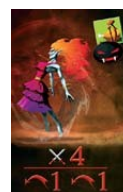
Si vous choisissez le diabolotein kamikaze (Kamikaze imp), quatre des cinq points de dégâts sont évités. Le point restant est reçu par le dernier prêtre, ce qui l'élimine. Cependant, avant qu'il ne soit éliminé, les deux trèfles à quatre feuilles sont marqués comme utilisés. Ils vont dans le bureau des lettres mortes des joueurs qui les ont envoyés. (mais si l'un d'entre eux est le vôtre, il est défaussé).

Baguette magique



Les baguettes magiques sont utilisées avec succès si l'équipe lance un sort qu'elle n'aurait pas pu lancer sans elles. Dans ce cas, toutes les baguettes de l'équipe sont considérées comme utilisées. Que le sort lancé ait un effet ou non est sans importance. Même le fait de lancer une boule de feu peut entraîner l'utilisation d'une baguette magique.

Exemple :



La carte combat pour le premier round est Suggestion. C'est un sort rapide, donc il est traité après les pièges mais avant les monstres.

Supposons que vous choisissiez d'utiliser votre sorcière. Le sort est lancé avant qu'elle n'attaque. Le mage pouvait lancer ce sort sans l'aide de la baguette magique du guerrier, donc l'objet n'est pas marqué comme utilisé. Si vous payez le coût supplémentaire pour conserver votre sorcière dans la bataille, elle peut éliminer le guerrier et son objet sera donc défaussé sans avoir été utilisé.

Si vous n'éliminez pas le guerrier ou le mage pendant le premier round, alors ils seront aussi capables de lancer un sort pendant le second round. Si cela se produit, la baguette magique sera marquée comme utilisée car sans elle vous ne pouvez lancer qu'un sort de premier round.

Supposons maintenant que vous ayez décidé de tendre le piège du Pendule (Pendulum) et de ne pas utiliser de monstres pendant le premier round. Le mage sera éliminé avant l'étape du sort rapide. Grâce à la baguette, l'équipe pourra toujours lancer Suggestion. La baguette sera alors marquée comme utilisée, même si aucun monstre ne subit les effets du sort.

Dungeon Lords – Extension objets magiques VF

Enfin, supposons que vous utilisiez la flèche anti-magie (Anti-magic dart) et la sorcière pendant le premier round. Vous utilisez la flèche pour infliger 1 point de dégât au mage et empêcher le lancement de sorts. (Notez que viser le guerrier n'empêcherait pas le lancement d'un sort.) Vous utilisez ensuite les deux attaques de la sorcière contre le mage pour l'éliminer. Pendant le round suivant, l'équipe n'aura pas assez de points de magie pour lancer un sort. La baguette magique restera donc utilisée pendant tout le combat et sera défaussée. (Du moins, c'est ce qui se passera si le paladin n'intervient pas).



L'amulette de persévérance

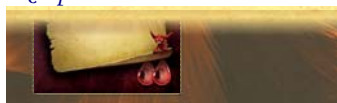
Une amulette de persévérance est considérée comme utilisée si elle permet au mage de survivre à des dégâts qui l'aurait éliminé autrement. Dis autrement, si le mage reçoit des

blessures à hauteur de ses points de vie initiaux (sans l'amulette), l'amulette est considérée comme utilisée.

Si les dégâts sont suffisants pour éliminer le mage malgré la présence d'une amulette, elle n'est pas considérée comme utilisée et elle est défaussée. Rappelez-vous cependant que les points de fatigue sont affectés un par un. Si un point de dégât dû à la fatigue amène les blessures du mage à hauteur de ses points de vie de départ, l'amulette est considérée comme utilisée, même si le point de fatigue suivant achève le mage. (L'amulette lui permet de se traîner dans le donjon pour quelques pas de plus).

Remarque : si l'équipe possède une capacité de détection des pièges et sur le piège Repas empoisonné est utilisé contre un mage équipé d'une amulette, l'amulette est marquée comme utilisée puisque le mage survit à une blessure qui l'aurait autrement éliminé. Le fait que les dégâts seraient moins importants sans amulette n'est pas pris en compte.

Exemple :



Si vous attaquez avec la sorcière pour 4 points de dégâts, le mage sera éliminé malgré son amulette de persévérance. L'objet n'aura pas été utilisé et sera donc défaussé. Votre vampire sera alors dans l'incapacité d'attaquer. Le prêtre soignera 1 point de dégât, en recevra deux de fatigue et survivra à ce round.

À la place, vous pouvez utiliser l'autre attaque de la sorcière pour tuer le prêtre. Si vous attaquez le mage avec le vampire pour 3 points de dégâts, il survivra grâce à son amulette. Elle sera alors marquée comme utilisée. Le mage sera éliminé par la fatigue, et l'amulette ira dans le bureau des lettres mortes du joueur qui l'a envoyée.

Pouvez-vous trouver un moyen permettant d'éliminer les deux aventuriers à ce round sans que l'amulette de persévérance ne soit utilisée ?

Dans un des derniers rounds de combat, vous vous trouvez dans la situation suivante : la carte de combat pour le round infligera deux points de fatigue. (Le sort est sans importance car l'équipe ne dispose que d'un point de magie.) Le combat se déroule dans une pièce.

Dungeon Lords – Extension objets magiques VF

*Extension gratuite à Dungeon Lords
conçue par Vlaadi Chvatil*

Illustration : David Cocharn

Conception graphique : Filip Murmak

Traduction (à partir de la version américaine par

Jason Holt) : Croa

Testeur en chef : Petr Murmak

*Remerciements : à dilli, LemonyFresh,
Vitek, Elife.*

© Czech Games Edition, Mars 2010,

www.CzechGames.com

Distribution en France :



IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES
FRANCE



(*) « Je crains les larbins, même porteurs d'offrandes », Virgile, l'Enéide et Goscinny, Astérix Légionnaire.