



Quelles sont les règles qui sont souvent oubliées dans les premières parties ?

- Il faut un tunnel non conquis pour extraire de l'or (miner).
- Pour construire une pièce, il faut remplacer une tuile de tunnel non conquise. On ne peut pas juste poser la nouvelle pièce sur une case vide connectée à notre réseau.
- En plus, lorsqu'un monstre (ou un fantôme) vous quitte, si vous ne le payez pas (jour de paie), vous gagnez un point de méchanceté.
- Le paladin ne quittera pas votre donjon tant qu'un autre joueur n'est pas plus méchant que vous. (Etre aussi méchant n'est pas suffisant, quelle que soit votre position dans l'ordre du tour).
- A chaque tour de combat, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile de donjon non conquise, sans tenir compte de celle choisie précédemment (qu'elle ait été conquise ou pas).
- Vous devez payer un or supplémentaire si vous utilisez un piège dans une pièce (excepté dans le labyrinthe).
- Après une attaque, un monstre (ou un fantôme) est sonné (retourné face cachée) pour le reste du combat. Bien sûr, après le combat (avant la seconde année), tous les monstres (et fantômes) sont retournés face visible. Ils combattront pour vous une nouvelle fois.
- Les aventuriers ne gagnent aucune « fatigue » s'ils ne conquièrent pas. (Certains joueurs l'oublient lorsqu'ils utilisent un démon).
- Le degré de fatigue est indiqué sur la carte de combat. Les deux valeurs de fatigue fixes ne servent que pour les scénarios d'entraînement.
- Vous perdez un point de méchanceté chaque fois que le groupe d'aventuriers conquiert une tuile dans votre donjon.
- Durant la seconde année, vous pouvez utiliser les pièces de la première année deux fois lors de chaque phase de production.
- Quand vous utilisez l'action d'achat de piège lors de la deuxième année, vous piochez une carte supplémentaire. Vous devez ensuite défausser une carte piège. (Pas forcément une des deux que vous venez de piocher).
- Vous démarrez le jeu avec : 3 or, 3 nourritures, 3 diabolins et 3 tunnels. (Cette erreur n'est certainement pas la plus courante, mais la plus fatale : oui !)
- Quand vous jouez avec les cartes événement, celles-ci sont révélées au moins deux tours « d'ordre » avant leur résolution (cela permet de se préparer).

Dans quel ordre, les joueurs jouent-ils ?

Dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la règle dit que l'on commence par le premier joueur, c'est celui qui a le marqueur, puis le joueur à sa gauche... (Le sens horaire n'était pas précisé dans la première édition des règles).

Quelles sont les règles applicables pour la construction des pièces dans la deuxième année ?

Les mêmes que lors de la première année : vous devez remplacer une tuile de tunnel non conquise. De plus deux pièces ne peuvent pas être adjacentes. Les pièces de deuxième année n'ont pas de contraintes de placement particulières (près de l'entrée, près d'un mur...).

(Nous sommes désolé, que ce maudit démon vous ait trompé, nous essaierons de le persuader de clarifier la chose lors des prochaines éditions... Pour le moment, nous préférons ne pas l'énervier.)

La capacité spéciale du dragon prévient-elle de la guérison du paladin ?

Oui, cette capacité permet de sauter la phase de « soin ». Par contre, elle ne prévient pas du sort « régénération » du sorcier (car il le lance dans la phase « sort » et non « soin »).

(La description de l'effet dans la règle est incorrecte sur la première édition.)

Un joueur non méchant peut-il gagner le titre de seigneur de l'ombre lors d'une partie à deux joueurs ?

Non, seuls les joueurs mauvais peuvent prétendre au titre.

(Ce point n'est pas clair dans la première version des règles.)

Comment choisit-on la tuile où a lieu le combat ?

Vous choisissez toujours une tuile non conquise qui est la plus près de l'entrée et accessible. La distance est mesurée en nombre de cases depuis l'entrée, comme si vous entriez en marchant dans le donjon. (Il peut arriver qu'une tuile soit physiquement proche de l'entrée, mais pas accessible directement ; elle ne peut donc pas être choisie).

S'il y a plusieurs tuiles possibles, vous choisissez celle que vous voulez. Au prochain round, vous devez à nouveau décider parmi celles qui restent. Vous ne tenez pas compte de la tuile précédente (conquise ou non). Il est donc possible par exemple :

- Round 1 : combattre à l'entrée et perdre la tuile.
- Round 2 : combattre dans une pièce près de l'entrée et empêcher la conquête
- Round 3 : combattre dans un tunnel à coté de l'entrée.
- Round 4 : combattre encore dans la pièce non conquise au round 2.

Comment marche le dard empoisonné ?

Le 1^{er} point de dégât est assigné comme un piège normal (il peut donc être prévenu par les voleurs ou le paladin). Le 2^{ème} point est un effet spécial de ce piège. De ce fait, il ne peut être prévenu (ni par le paladin, ni par les voleurs, même s'ils ont prévenu le 1^{er}).

(Le texte de la carte mentionne que les voleurs ne peuvent pas prévenir le second dégât, mais cela s'applique au paladin également. La carte sera corrigée dans les prochaines éditions.)

Note : le point de dégât supplémentaire est assigné après la phase de conquête. Donc même si celui-ci tue le dernier aventurier, la tuile est conquise. De plus, si l'aventurier touché meurt du fait d'un monstre ou de la fatigue, ces points de dégâts ne sont pas résolus (ils ne se transfèrent pas à un autre aventurier).

Les dégâts sont résolus même s'il n'y a pas de conquête lors de ce round.

(Le « à la fin du round (après conquête)... » indique seulement l'instant où il est résolu.)

Dans mon jeu, il y a 4 tuiles d'événement bleues. L'une d'entre elles est vierge d'un côté, pourquoi ?

A cause d'une erreur de production, vous n'avez pas besoin de cette tuile.

Vous pouvez utiliser cette tuile si une des vôtres est endommagée.

Dans mon jeu, il y a 4 jetons troll, mais seulement trois trolls, pourquoi ?

Encore une erreur de production.

Dans mon jeu, il y a 20 jetons qui ne sont pas décrits dans les règles, à quoi servent-ils ?

Ce sont des objets magiques. Ils ne sont pas mentionnés dans les règles en ligne... C'est une petite surprise.

Vous pourrez trouver une variante utilisant ces objets sur le site : www.czechgames.com.

Comment fonctionne l'événement "chasse des sorcières" ?

Si vous n'avez pas de monstre, vous n'avez pas le choix et vous gagnez 3 point de méchanceté.

Néanmoins, si vous avez un monstre, vous avez le choix de ne pas le défausser pour gagner 3 points de méchanceté (par exemple si vous êtes proche du sommet de l'échelle et qu'il vous reste moins de trois échelons, ça marche quand même).

Doit-on payer un monstre que l'on a donné à manger à un démon lors du jour de paie ?

Non, pas besoin de payer pour un monstre qui a servi de repas à un démon. (De même, vous ne gagnez pas de méchanceté pour ne pas l'avoir payé).

Quelles sont les actions que les joueurs font simultanément ?

En fait, seulement la phase de choix des ordres et la phase de choix des ordres inaccessibles dans une partie complète.

Bien sûr, d'autres actions peuvent l'être (réaction à un événement, choix de son plan de bataille...). Mais si cela a une importance pour un joueur, la décision finale de chacun doit être prise dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

L'exécution des ordres peut être faite simultanément pour accélérer le jeu si vous êtes sûr que les décisions prises n'influenceront ni sur vous, ni sur vos adversaires. Dans le cas contraire, les ordres sont résolus comme suit : acheter de la nourriture, accroître sa réputation, creuser des tunnels, chercher de l'or, recruter des diabolins, acheter des pièges, recruter des monstres et construire des pièces.

Nous recommandons de jouer la phase d'attaque dans l'ordre. Chaque joueur doit être au courant de ce qui se passe chez le voisin. Néanmoins, si vous voulez accélérer le jeu, rappelez vous que l'ordre a de l'importance pour déterminer si le paladin change de donjon ou pas.

Quand le paladin change-il de donjon ?

Les règles de déplacement du paladin sont les mêmes lors du combat ou des phases de construction. Vous devez évaluer la situation après chaque mouvement sur le « méchanceté-o-mètre » (les joueurs ne peuvent jamais bouger simultanément sur cette échelle).

Le paladin entre en jeu lorsqu'un joueur atteint ou dépasse la marque du paladin sur le méchanceté-o-mètre. Il arrive devant l'entrée du donjon et il se déplace lorsque le méchanceté d'un autre joueur est

- au-dessus de la marque du paladin
- ET
- au-dessus du marqueur du joueur chez qui est le paladin est actuellement.

Notez notamment :

- Le paladin ne quitte pas le donjon d'un joueur dont la méchanceté descendrait au-dessous de la marque du paladin.
- Le paladin ne part pas si un joueur est plus méchant que celui qui l'accueille actuellement mais qu'il reste au-dessous de la marque du paladin.
- Le paladin ignore le marqueur premier joueur (s'il y a égalité de

méchanceté et que les conditions sont réunies pour qu'il bouge, il reste où il est). Il y a une exception si deux joueurs se retrouvent ex æquo (suite à une perte de méchanceté de celui qui l'accueille ou au début de la deuxième année lorsqu'un nouveau paladin arrive). Dans ces cas, le paladin revient à celui qui serait dernier à jouer parmi les joueurs ex æquo.

Comment marche la pièce magique ?

Lors de chaque utilisation de cette pièce, vous devez payer une nourriture à la banque. Vous obtenez un nouveau diabolin utilisable immédiatement lors de ce round.

Vous activez les pièces dans l'ordre de votre choix, par exemple :

- vous avez 4 diabolins, une nourriture, la pièce magique et la pièce d'incubation. Vous utilisez la pièce magique pour une nourriture. Vous gagnez donc un diabolin que vous utilisez pour activer la pièce d'incubation (pour regagner votre nourriture). Si vous n'aviez pas eu de nourriture, vous n'auriez pas pu faire cela, car après avoir activé la pièce d'incubation, vous n'auriez plus de diabolin disponible pour activer la pièce magique.

- Vous avez 5 diabolins, pas de nourriture, la pièce magique et la pièce d'incubation. Vous pouvez activer la pièce d'incubation pour produire une nourriture puis activer la pièce magique pour produire un diabolin.

- Lors de la deuxième année, vous avez 3 diabolins, 2 nourritures et la pièce magique. Vous pouvez utiliser 2 diabolins pour activer la pièce magique, puis avec le nouveau diabolin et celui qui reste, réactiver encore une fois la pièce.

Comment marchent les jetons trolls ?

Vous devez avoir autant de figurines de trolls que de jetons trolls. Mettez-les avec les diabolins.

Un ou plusieurs trolls peuvent être utilisés lors de la première année dans toutes les pièces (y compris la pièce magique). Chacun d'eux remplace un diabolin (2 trolls dans la pièce magique produisent un diabolin et non un troll – c'est juste magique...)

Les trolls ne peuvent pas miner ou creuser des tunnels (bien qu'ils puissent produire de l'or ou des tunnels dans les pièces appropriées). Les trolls ne comptent jamais pour des diabolins dans d'autres cas (score final, pièce diabolin kamikaze, sort : poing de la justice, événement : désertion...).

Quelles sont les règles et les cartes qui affectent le paladin dans un combat ?

Le paladin n'est ni un sorcier, ni un guerrier, ni un prêtre, ni un voleur. Par contre, il possède chacune de leur capacité. Donc, si un vampire l'attaque (il n'est pas un prêtre), un dard anti-magie ne l'affecte pas (ni sorcier, ni prêtre). Par contre, s'il touche un sorcier ou un prêtre, cela empêche le paladin de jeter des sorts et de soigner.

Le paladin reste un aventurier, donc tous les effets qui touchent les aventuriers l'affectent aussi (piège, monstre qui attaque le groupe).

Le paladin est toujours premier (sauf si une « illusion » est lancée). Donc toutes les attaques standard le ciblent, les fantômes ne peuvent pas l'attaquer. La pierre qui roule, le plat empoisonné l'affectent, par contre le pendule touche le premier aventurier derrière lui.

Comment le paladin se déplace-t-il pendant un combat ?

Même lors d'un combat, le paladin peut changer de donjon comme l'indiquent les règles générales. S'il se déplace, il emmène avec lui tous les dégâts qu'il a déjà reçus.

Notez que le combat est résolu dans l'ordre horaire, en commençant par le premier joueur (i.e. le premier joueur du dernier round de construction). Dans certains cas, l'ordre du tour influence les déplacements du paladin.

Lorsque le paladin se déplace, il y a trois cas :

- Il arrive chez un joueur qui a déjà combattu ce tour. Dans ce cas, celui-ci ne le combattra qu'au prochain round (sauf si c'était le 4ème et dernier round du combat).

- Il arrive chez un joueur qui doit encore combattre. Dans ce cas, le paladin prend la tête des aventuriers immédiatement et combat lors de ce round.

- Il arrive chez un joueur qui a déjà éliminé tous ses aventuriers dans un précédent round et n'a donc pas prévu de bataille pour ce tour. Ce joueur combattra le paladin lors du prochain round (sauf si c'était le 4ème tour).

Si le paladin est éliminé, il va dans la prison du joueur qui lui a causé le dernier dégât (même si un autre lui en a causé plus). Il n'y aura plus de paladin pour le reste du tour, quelle que soit la méchanceté des joueurs.

Si le paladin n'est pas tué, il part pour « les contrées lointaines » à la fin du combat.

Donc, à la fin du combat de la première année, le paladin n'est plus (il est soit en prison, soit dans les contrées lointaines). Si un joueur est sur la marque du paladin ou au-dessus dans le méchanceté-omètre, il recevra le nouveau paladin au début de la seconde année (après le passage du marqueur de premier joueur).

Comment marche la capacité anti-piège ?

Vous pouvez l'imaginer comme cela : préparez les dégâts du piège au-dessus de chaque aventurier, comme s'il n'y avait pas de voleur ou de paladin (mais ne les assignez pas). Maintenant enlevez un point de dégât pour chaque icône piège présente sur les cartes aventurier, en commençant par le premier. Enfin, assignez les dégâts restants, s'il en reste. (Les dégâts enlevés ne sont pas assignés).

Quel que soit le nombre de dégâts prévenus (même s'ils ont tous été prévenus), la capacité spéciale du piège (pas de conquête, pas de sort, pas de soin, dégât du poison) s'applique. Elle n'est jamais prévenue.

La capacité anti-piège des aventuriers est active à chaque round, quels que soient les dégâts prévenus précédemment, tant qu'il y a des aventuriers vivants possédant cette capacité.

Quand les aventuriers se soignent-ils ?

Comme décrit dans la règle, la phase de soin est sautée, s'il n'y a eu aucune attaque lors de ce tour.

Cela peut se produire si :

- Vous n'avez pas envoyé de monstres (ou de fantômes).
- Vous avez envoyé seulement un slime et utilisé sa capacité de « non conquête » au lieu d'attaquer.
- Vous avez dû retirer tous vos monstres à cause d'un sort.
- Vous n'avez envoyé que des monstres (ou fantômes) qui ne peuvent pas attaquer (vampire contre prêtre seulement ou fantôme contre un seul aventurier).

(Ou n'importe quelle combinaison qui conduirait à une des situations ci-dessus.)

On saute aussi la phase de soin suite à l'un de ces effets spéciaux :

- Vous touchez un prêtre (pas un paladin) avec un dard anti-magie ce tour. (Notez que le dard anti-magie ne peut pas prévenir la phase de soin, s'il y a un paladin, mais pas de prêtre).
- Votre dragon a attaqué ce tour. (Un dragon transformé en mouton ne prévient pas la phase de soin. Par contre, un dragon sous « rage aveugle », oui.)

Excepté dans les cas mentionnés ci-dessus, les attaques des monstres (ou fantômes) conduiront à la phase de soin des aventuriers. Vous n'avez pas à distinguer la cause des dégâts, car les soins soignent tous les dégâts.

Pendant les soins, vous devez retirer un dégât pour chaque cœur présent dans les capacités des aventuriers. Vous commencez toujours par ceux du premier aventurier, quelle que soit leur origine.

Les prêtres et les paladins peuvent être soignés normalement s'il n'y a pas d'aventurier devant eux.

Comment marche le lancer des sorts ?

Chaque round comprend deux phases de sort (sort rapide et sort lent) mais seulement un seul sort est lancé (rapide ou lent, suivant ce qui est écrit sur la carte de combat). La deuxième phase n'aura donc pas d'effet. Le sort est donc rapide ou lent, il est lancé en phase sort rapide ou sort lent, et dans l'autre phase, il ne se passera rien.

Le groupe ne lance de sort que si le total de leurs points de magie est supérieur ou égal à celui requis par le sort (en-dessous de la carte de combat sur le plateau de progression). Comparez-le simplement avec la somme des cristaux présents dans le reste du groupe lors de la phase appropriée.

Les sorts peuvent-ils affecter les capacités spéciales des monstres ?

Les capacités « sauter la phase de soin » et « sauter la phase de

conquête » des monstres sont résolues dans la phase combat des monstres (ou fantômes).

Les sorts rapides, qui forcent à retirer un monstre, empêchent l'utilisation des capacités. Par exemple, « métamorphose » transforme un monstre en mouton sans capacité jusqu'à la fin du tour.

« Fureur aveugle » n'affecte que le type d'attaque et « porte dimensionnelle » (sort lent) fait disparaître le monstre. Ces sorts n'empêchent pas les monstres d'utiliser leur capacité.

Les sorts affectent-ils les fantômes ?

Si un sort affecte tous les monstres (parole de paix, suggestion, fureur aveugle), il ne s'applique pas aux fantômes. Ceci n'est pas optionnel. Vous ne pouvez pas par exemple décider de retirer votre fantôme lorsque « parole de paix » est jouée.

Lorsque vous devez choisir un de vos monstres attaquants (aura de terreur, métamorphose, porte dimensionnelle), vous ne pouvez pas choisir un fantôme. Vous devez choisir un monstre, si possible. Si vous n'avez que des fantômes (ou plus rien), le sort n'a pas d'effet.

Les sorts qui affectent l'équipe peuvent protéger des monstres et des fantômes. Par exemple, « bouclier magique » prévient un point de dégâts d'un monstre ou d'un fantôme et « invisibilité » empêche un fantôme ou monstre d'attaquer un sorcier.

L'effet d'illusion s'applique aussi aux fantômes, ce qui leur permet d'attaquer le premier aventurier (y compris le paladin).

Quand puis-je retirer un monstre (ou un fantôme) d'un combat ?

Quand les monstres et les fantômes ont été planifiés pour un combat, ils ne peuvent pas être volontairement retirés (par exemple pour éviter un sort). De plus, ils doivent forcément utiliser une de leurs attaques si possible et sont ensuite retournés face cachée. (Les golems et les vampires sont des exceptions). Les golems retournent toujours face visible. Les vampires, qu'ils aient pu attaquer ou pas, peuvent être laissés face visible. (Un golem ou un vampire transformé en mouton n'a plus sa capacité, il est donc retourné face cachée.)

Certains sorts vous forcent à retirer un ou plusieurs monstres. Dans ce cas, renvoyez le/les dans leur tanière, face visible. Vous pouvez les utiliser lors des rounds suivants.

Rien ne peut retirer un fantôme du combat.

Comment marche le sort d'illusion ?

Ce sort crée un aventurier sans capacité et un point de vie. Celui-ci n'est ni un voleur, ni un prêtre, ni un guerrier, ni un paladin, ni un sorcier. Il passe devant tous les autres (y compris le paladin) et se comporte comme un aventurier normal. Une attaque standard le cible. Une attaque « avec choix de la cible » peut le toucher. Une attaque de tout le groupe le cible comme les autres. Un fantôme attaque le second aventurier (en comptant l'illusion), cela peut-être le paladin. Si le groupe conquiert la tuile, l'illusion reçoit la fatigue en premier.

Si l'illusion survit, elle ne disparaît pas, elle combattra aussi les tours suivants. Elle est affectée par les pièges et les sorts.

Quand l'illusion disparaît, vous ne la mettez pas dans votre prison, elle ne rapporte aucun point.

Comment fonctionne le point de vie supplémentaire créé par le sort « création de nourriture » ?

Mettez un jeton de nourriture sur le premier aventurier. Pour le reste du combat, c'est exactement comme si cet aventurier avait un point de vie supplémentaire. Il faut donc lui infliger un dégât de plus pour le tuer.

S'il y avait une illusion survivante d'un round précédent, la création de nourriture lui donne un point de vie supplémentaire. Elle a donc un total de 2 (c'est de la nourriture magique après tout).

Le point de vie supplémentaire ne disparaît pas à la fin du round. Il peut donc être soigné ou régénéré par un sort.

Par contre, le piège « nourriture empoisonnée » inflige un dégât supplémentaire à cet aventurier.

Comment le bouclier magique absorbe-t-il les dégâts ?

Le bouclier magique absorbe le premier point de dégât qui serait infligé à un aventurier lors de ce round. Ce qui veut dire :

- Il s'applique à la première attaque d'un monstre (ou fantôme). Cette attaque fait un dégât de moins. (Une attaque de groupe fera un dégât de moins uniquement pour le premier aventurier, le reste de l'équipe recevant les dégâts normaux).
- S'il n'y a pas d'attaque, le sort réduit la fatigue d'un point.
- S'il n'y a pas d'attaque et pas de conquête, le sort peut réduire l'effet spécial du dard empoisonné à la fin du tour. (Cela peut sembler étrange, mais le sort trouve un moyen de faire effet, car il est vraiment ennuyé qu'il ne se soit rien passé).
- Si aucun dégât n'est infligé pendant ce round, le bouclier disparaît sans effet.

Quand est-ce que je décide comment mes monstres et mes fantômes attaquent ?

Pour les monstres (et les fantômes), vous choisissez l'ordre et le type d'attaque pendant la phase « monstres » (et fantômes). Vous n'avez pas à le définir lors de la phase de préparation. Vous pouvez décider d'attaquer dans n'importe quel ordre.

Notez que l'ordre peut-être important. Par exemple, si une attaque élimine le premier aventurier, le second devient la cible de la deuxième attaque.

Le joueur virtuel enlève-t-il une pièce ou un monstre lors de l'embauche ou de la construction ?

Non, le joueur virtuel bloque « juste » une des trois actions.

Lors du développement du jeu, il y avait une règle : le joueur virtuel enlevait le monstre (ou le fantôme) le plus à gauche. Cette règle a été abandonnée car cela restreignait trop les joueurs et ils l'oubliaient souvent. Mais bon, vous pouvez jouer avec, si vous voulez.

Comment marche la pièce labyrinthe ?

Pendant la préparation, vous pouvez mettre deux pièges dans cette pièce. Vous n'êtes pas obligé de fixer l'ordre de ceux-ci. Vous pourrez résoudre ces pièges dans l'ordre de votre choix.

L'ordre est important, pas seulement dans le cas où le premier piège tue le premier aventurier (et peut donc changer la cible du second). Mais aussi car il ne restera que les capacités « anti-piège » qui n'ont pas été utilisées par le premier piège.

Exemple : le groupe est composé d'un voleur (2x anti- piège), d'un paladin (3x anti-piège) et de deux guerriers. Les pièges à notre disposition sont « mur de feu » et « pierre qui roule ».

Si nous jouons « pierre qui roule » puis « mur de feu », les 4 dégâts de la pierre sont prévenus plus le premier du « mur de feu ». Le paladin ne prend rien, les deux guerriers au milieu un point chaque et le voleur en queue 2 points.

Si nous jouons d'abord le « mur de feu » puis la « pierre qui roule », les 5 dégâts du mur sont prévenus et la pierre inflige 4 dégâts au paladin. Dans les deux cas, 5 dégâts ont été prévenus et 4 attribués mais complètement différemment.

Que fait le pendule s'il ne reste qu'un aventurier ?

Rien, mais vous devez quand même le défausser.

