

A night scene in a forest. A full moon is in the sky. In the foreground, a tent is lit up, and several people are standing around it. A stream flows through the forest. The scene is dark and atmospheric.

RÈGLES DE L'EXTENSION

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette extension contient 79 cartes dont :

- 64 salles
- 10 spéciales
- 4 événements
- 1 objet d'alchimiste

Seules les règles indiquées dans ce manuel subissent des modifications. Toutes les autres règles du jeu que vous connaissez déjà restent inchangées.

LES CARTES ÉVÉNEMENT

Chacun de ces événements correspond à un boss du chapitre 2 afin de vous permettre d'utiliser les mêmes règles de pouvoir de boss que dans le chapitre 1 :

- L'événement « Passage nécrotique » est pour « l'Assimilé ».
- L'événement « Demande de renforts » est pour « Le Héros d'Ementys ».
- L'événement « Poids de la cupidité » est pour la « La Grande Envoûteuse ».
- L'événement « Malédiction d'instabilité » est pour « La réponse des dieux ». Par ailleurs, « La réponse des dieux » possède une autre carte à son arsenal. Au début de la 3ème incursion des joueurs, le MDD ajoute la carte spéciale « Meletysse » dans le donjon au bout d'une des 3 ailes.

LES CARTES SPÉCIALES

« Meletysse » ayant été abordée au point

précédent, voici les cas d'utilisation des autres cartes spéciales :

- La carte « Patrouille » est utilisée dans la carte événement « Demande de renforts » et dans la carte de salle « Coffre gardé ».
- La « Zone empoisonnée » est utilisée dans la carte événement « Passage nécrotique ».
- Les 3 cartes de coffres d'Illitilde sont utilisées dans la carte de salle « Autel d'Illitilde ».
- La « Salle inondée » est utilisée dans la carte de salle « Autel de Calyp ».

LE PASSE-PARTOUT

Lorsque vous jouez avec cette extension, remplacez le « Passe-partout » du chapitre

1 par celui de cette extension.

CONSTRUIRE LE DONJON

Les salles du donjon ne sont plus placées nominativement. À la place, elles sont piochées aléatoirement dans des piles triées par niveau de difficulté, allant de 1 à 4. Les cartes de niveau 1 représentent les défis les plus simples, tandis que les cartes de niveau 4 introduisent les épreuves les plus redoutables.

Le choix du boss ne détermine plus de salle spécifique liée à ce dernier. Toutes les salles de boss se trouvent désormais dans la pile des salles de niveau 4 et peuvent apparaître aléatoirement dans le donjon, rendant chaque partie unique.

Pour des raisons de différenciation visuelle, nous avons réimprimé les cartes de salle du chapitre 1 dans cette extension. Veuillez mettre de côté toutes vos anciennes cartes de salle, car elles ne seront plus nécessaires.

AU DÉBUT DE LA PARTIE

- Mélangez les cartes de salle et constituez une pile pour chaque niveau (1 à 4).
- Placez une carte de niveau 1 au début de chaque aile du donjon, suivie d'une carte de niveau 2 en deuxième position.
- Les cartes restantes des piles 3 et 4 seront utilisées plus tard, au fur et à mesure de l'avancement dans le donjon.

RETOUR À LA ZONE DE REPOS

Le MDD retourne face cachée toutes les

salles visibles du donjon et les déplace conformément aux règles du chapitre 1.

Une fois les salles déplacées, le MDD ajoute des cartes de niveau supérieur au bout de chaque aile en fonction de la progression des joueurs :

- **1^{er} retour à la zone de repos** : Ajoutez une carte de niveau 3 à la fin de chaque aile.
- **2^e et 3^e retour à la zone de repos** : Ajoutez une carte de niveau 4 à la fin de chaque aile.

REEMPLACER UNE CARTE DE SALLE

Si l'effet d'une carte vous demande de remplacer une carte du donjon par une autre :

- Prenez une nouvelle carte du même ni-

veau et placez-la face cachée à la place de l'ancienne.

- Si les joueurs se trouvent dans cette salle au moment du remplacement, ne révéléz ni ne résolvez cette nouvelle salle, sauf mention explicite dans l'effet de la carte vous ayant demandé le remplacement.

AFFRONTER DES MONSTRES DE BASE

Lorsqu'une carte indique que des joueurs « affrontent des monstres de base », mettez autant de monstres que de joueurs.

Pour ceux qui possèdent le chapitre 2, les règles concernant les monstres intermédiaires restent inchangées.

ÉQUILIBRER LA DIFFICULTÉ

Si vous souhaitez réduire ou augmenter la difficulté, jonglez à votre convenance avec les niveaux des cartes introduites dans le donjon.

Par exemple, remplacez toutes les cartes de niveau 4 par des cartes de niveau 3 facilitera grandement la traversée du donjon.

LES ÉQUIPEMENTS

Pour ceux qui ne possèdent pas le chapitre 2, des changements ont été apportés à la pile du forgeron dans ce second chapitre. Les équipements en or ont été séparés des équipements en argent et en bronze pour former 2 piles.

- La pile contenant les équipements en or s'appelle les équipements rares.
- La pile contenant les équipements en

bronze et en argent s'appelle les équipements communs.

Le système de butin a lui aussi été modifié. Lorsque vous lancez un dé de butin après avoir combattu des monstres :

- Sur une valeur de 1 à 3, vous ne trouvez aucun équipement.
- Sur une valeur de 4 à 5, vous trouvez deux équipements communs.
- Sur une valeur de 6, vous trouvez deux équipements rares.

LES EFFETS NÉGATIFS

Pour ceux qui ne possèdent pas le chapitre 2, cette extension utilise des effets négatifs apparus dans le chapitre 2. Vous pouvez les ignorer si vous préférez mais dans le cas

où vous voudriez les mettre en place, voici les règles :

L'HÉMORRAGIE

L'hémorragie se comporte exactement comme le poison si ce n'est qu'elle augmente de 1 dès lors que l'on subit des dégâts provenant d'une attaque normale.

Exemple :

À son tour, le « Chevalier » subit « Hémorragie 1 ». Ensuite, le « Chien corrompu » l'attaque et le touche. L'hémorragie de ce dernier passe à 2. Le « Chevalier » subira donc 2 points de dégâts au début de son tour.

CORRUPTION ET CONCENTRATION

Ces effets demandent l'utilisation de deux jauges ainsi que deux cubes de couleur que vous n'avez que dans la boîte du chapitre 2. Ignorez simplement les textes qui utilisent ces effets si vous ne possédez que le chapitre 1.