

DUNGEON RUN



REGLES DU JEU

TRADUCTION PAR LE FORUM DE AELYS

AZURBAEL LAURENTHION ORSONHOBB RECRAX RUGAL



LE MONDE ITHARIA A ETE IMPLIQUE DANS UNE GUERRE DE PLUSIEURS CENTAINES D'ANNEES, FAUTE AUX PIERRES D'INVOCATIONS.

CES PIERRES MAGIQUES TRANSFORMENT LEURS PROPRIETAIRES EN PUISSANT MAGICIENS CAPABLES D'INVOQUER DES LEGIONS ARMEES PAR LA SIMPLE VOLONTE, ET DE PAR CE FAIT, CES PRECIEUX OBJETS INESTIMABLES SONT DEVENUS, APRES LES RELIQUES, LES CHOSSES LES PLUS RECHERCHES DE LA PLANETE.

Des rumeurs se sont répandues sur un donjon par delà les ruines de Kravlas, contrôlée par une entité sombre capable d'invoquer des monstres pour protéger son terrier souterrain. C'est sans aucun doute l'oeuvre d'une de ces pierres d'invocations légendaires !

Des braves aventuriers ont parcourus le donjon dans l'espoir de faire face à l'obscurité profonde et s'accaparer la pierre. Certains la cherchent à la requête de leur maître, d'autres pour la protection de leur peuple, et d'autres pour être simplement des dieux vivants.

Qu'importent les raisons, tous entrent dans le donjon sous une fragile alliance.

Au coeur de donjon règnent de nombreux maux, visiblement invoqués depuis l'éther. Mais aussi des pièges hautement malicieux, laissés par leur architecte le long d'une course à la mort, et enfin bien sûr celui qui a fait de cet endroit son repaire. Mais braver ce donjon n'est pas impossible, contrairement à ce qu'il laisse croire. Quelque soit les pouvoirs magiques qui demeurent en ce lieu, ils ont tellement saturés les murs et le sol qu'un aventurier qui pourrait vaincre les horreurs grouillantes se trouverait lui-même imbu d'un pouvoir qu'il n'aurait jamais cru possible avant.

Pourtant, le donjon reste un endroit terrible avec un danger constant dans chaque salle. Les alliances ne peuvent durer bien longtemps quand la récompense est une pierre d'invocation.

COMPOSITION

- 1 Livre de règles
- 8 figurines de héros
- 8 fiches de héros
- 4 cartes de boss
- 26 tuiles de donjon
- 80 cartes compétences
- 38 cartes de rencontre
- 22 cartes trésors
- 4 cartes artefacts
- 4 cartes d'aides de jeu
- 40 jetons de dégâts
- 24 jetons d'entraînement
- 20 dés
- 1 jeton premier joueur

LA PREMIERE OUVERTURE DE LA BOITE

1. Retirez tout les jeux et figurines de leur emballage en plastique.
2. Enlevez délicatement les tuiles et les pions de leur cartons.
3. Jetez les déchez. Ou recyclez si vous vous intéressez à la planète et au futur de vos enfants.

BUT DU JEU

Dungeon Run est un jeu de 1 à 6 joueurs dans lequel vous incarnez un héros appartenant à l'une des factions d'Itharia. Pendant le jeu, vous allez utiliser vos compétences et votre ruse pour vous frayer un chemin à travers le donjon tout en cherchant la récompense ultime : la Pierre d'Invocation. Utilisez vos talents de diplomate au mieux pour forger des alliances avec certains joueurs tout en surveillant attentivement les autres. Détruisez des monstres et gagnez des trésors qui vous aideront à vaincre le Boss – mais ce n'est qu'une partie de la bataille. Une fois le Boss terrassé, c'est chacun pour soit ! Sortez du donjon avec la Pierre d'Invocation en votre possession, ou réduisez à néant tout vos camarades pour être le vainqueur de Dungeon Run.

Le donjon vous ouvre ses portes.

Don't walk – **RUN!**

Ne languissez pas – Courrez !

ANATOMIE DES CARTES HEROS

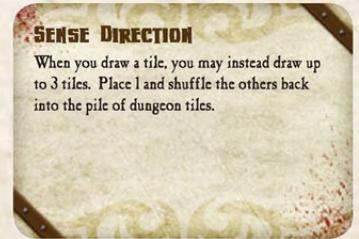
Chaque joueur contrôlera un héros dont le profil est inscrit sur une Carte de Héros.



- 1 : **Nom du héros.** Chaque héros possède un nom unique qui permettra de l'identifier.
- 2 : **Titre du héros.** Un résumé de l'histoire du héros.
- 3 : **Race.** La race d'un héros peut affecter les interactions avec d'autres héros, trésors ou monstre du donjon.
- 4 : **Entraînement.** Utilisé pour déterminer de quels cartes de trésors et d'artefacts le héros peut s'équiper et se servir.
- 5 : **Valeur de Force.** Détermine la force physique d'un héros. Majoritairement utilisée pour le combat traditionnel, avec épée par exemple.
- 6 : **Valeur de Magie.** Détermine la puissance magique du héros. Principalement utilisée pour lancer des sorts lors d'un combat et interagir avec les points enchantés du donjon.
- 7 : **Valeur d'Adresse.** Détermine la capacité du héros à effectuer des actions qui nécessitent un entraînement spécifique. Principalement utilisée pour échapper aux méchants pas beaux ou pour désarmer les pièges.
- 8 : **Valeur de Vie.** Détermine le niveau de dégâts qu'un héros peut encaisser avant d'être vaincu.
- 9 : **Compétences.** C'est une règle spéciale ne s'appliquant qu'à ce héros. Chaque héros possède au moins une compétence qui lui permet de plier les règles d'une certaine façon.
- 10 : **Compétence d'Invocateur.** C'est un pouvoir spécial qui fonctionne comme une compétence normale ; toutefois, le héros n'y a accès qu'une fois la Pierre d'Invocation en sa possession. Choisissez la Pierre et regardez votre héros devenir si puissant que nul ne peut l'ignorer.

CARTE COMPETENCE

A mesure que les héros tuent brutalement pleins de trucs, ils deviennent plus forts. Ils vont également gagner de nouvelles compétences qui vont leur permettre de plier les règles à leur avantage et de vicieusement piquer la victoire au nez et à la barbe de leurs amis. Ces cartes apportent des compétences supplémentaires à un héros lorsqu'elles sont placées à côté de sa carte. Ces compétences fonctionnent exactement comme celles déjà inscrites sur la carte du héros, et permettent de bénéficier d'une grande variété de nouveaux pouvoirs. Chaque héros possède son jeu de cartes compétences.



ANATOMIE DES CARTES TRESORS OU ARTEFACTS

De nombreux trésors peuvent être découverts au sein du donjon. Ils vous rendront plus puissant, mais les héros ne peuvent utiliser que les trésors pour lesquels ils sont entraînés. Les cartes artefacts fonctionnent de la même manière que les cartes trésor mais ne font pas partie du jeu de cartes trésors.



- 1 : **Nom du trésor.** Chaque trésor à un nom unique.
- 2 : **Emplacement utilisé.** Indique dans quelle partie de l'inventaire ce trésors prends place s'il est équipé.
- 3 : **Enchanté.** Certains trésors comptent comme étant enchanté et est indiqué ici.
- 4 : **Entraînement nécessaire.** Seuls les héros possédant un entraînement inscrit sur la carte trésor peuvent s'en équiper.

Autrement, ce trésor est placé dans leur pile de pillage. Certains trésors sont associés à plusieurs entraînements. Tant qu'un héros possède au moins un entraînement compatible, l'équipement est possible.

• 5 : **Compétences.** Indique le bénéfice accordé au héros s'il s'équipe de cette carte. Ces compétences fonctionnent exactement comme celles inscrites sur chaque carte de héros.



Ceci est une carte artefact. Notez qu'elle est en tout point similaire à une carte trésor, la seule différence étant son fond de carte et son dos indiquant « Artefact » au lieu de « Trésor ».



JE NE COMPRENDS PAS!

IL Y'A UNE MINUTE ELLE M'AJDAIT A TUER UN TROLL, ET LA VOILA QUI ME LANCE DES FLECHES!

J'ESPERE QU'ELLE AURA LA PIERRE LA PREMIERE...

COMME CA, JE POURRAI, LA SOULAGER DE SA TETE ET LUI PRENDRE LA PIERRE

CARTES RENCONTRES

Alors que les héros explorent le donjon, ils vont être pris à parti par des monstres particulièrement vicieux, être ralentis par des pièges retors, et pourquoi pas rencontrer des étrangers qui vont les aider dans leur tâche. Ces événements sont simulés par le jeu de cartes rencontres. Ce dernier est constitué des cartes monstres, pièges, et étrangers.

ANATOMIE DES CARTES MONSTRES



1. **Nom du Monstre :** Indique le genre de monstre que le héros rencontre. Un monstre particulièrement rare peut avoir un nom unique.

2. **Type :** Les monstres peuvent être de 4 types : humanoïde, mort-vivant, bête et inanimé. Certains Pouvoirs ne sont efficaces que contre un certain type de monstre.

3. **Valeur d'attaque :** Nombre de dés lancés lorsqu'un monstre attaque. Plus il a de dés, plus le monstre a de chance de toucher sa cible.

4. **Valeur de Puissance :** Si le résultat d'un dé de l'attaque d'un monstre correspond à l'un des chiffres de sa valeur de puissance, celui-ci compte comme une touche possible envers la cible.

5. **Valeur de défense :** Lorsque les héros attaquent le monstre, il doivent obtenir un résultat égal ou supérieur pour toucher.

6. **Valeur de fuite :** Lorsqu'un héros cherche à fuir ce monstre, il doit obtenir un résultat égal ou supérieur à la valeur de fuite du monstre.

7. **Valeur de vie :** Indique le nombre de pions de dégât qu'un monstre peut recevoir avant d'être tué.

8. **Pouvoir :** Tout comme un héros, chaque monstre possède au moins 1 pouvoir qui lui permet d'agir différemment des autres monstres.

ANATOMIE DES CARTES PIEGES



1. Nom : Indique le type de piège que le héros vient de découvrir.
2. Conditions de désarmement : Indique quelles valeurs peuvent être utilisées par un héros pour désarmer le piège. Indique également le nombre de succès (résultats de 4+) nécessaires pour désarmer le piège sans que le héros qui l'a découvert l'active.
3. Dégâts : Indique les effets du piège si celui-ci n'est pas désarmé. En temps normal, il s'agit du nombre de pions de dégât que le héros reçoit, ainsi que tout dégât spécial aux effets uniques.

ANATOMIE DES CARTES ETRANGERS



1. Nom : Indique le type d'étranger que le héros a découvert
2. Règle spéciale : Chaque étranger possède une règle spéciale qui détermine son placement et la façon dont celui-ci est rencontré.

TUILE DONJON

Les tuiles donjon représentent les couloirs et les pièces du donjon dans lequel les héros vont s'aventurer. L'Entrée du Donjon et les Repaire du Boss sont respectivement le commencement et la fin d'un donjon. Ils sont de couleur rouge. Les tuiles standards sont grises, les tuiles spéciales sont vertes.



Lorsqu'une tuile donjon est placée, le héros qui la met en jeu lance un dé afin de déterminer ce que la tuile contient.

1. Valeur de trésor : Si vous obtenez un de ces résultats, vous trouvez un trésor.
2. Valeur de rencontre : Si vous obtenez un de ces résultats, vous piochez une carte de rencontre.
3. Sorties de la pièce : Les héros se déplacent entre les tuiles par ces endroits. Mais vous aviez déjà compris ça, non ?

VOILA LE DEAL !

TU T'OCCUPES DU TRUC
AVEC TOUTES LES TETES...

... ET JE M'OCCUPE
DU COFFRE QUI BRILLE



MISE EN PLACE DU JEU

Pour commencer votre course infernale dans les entrailles du donjon, retirez le contenu de la boîte et suivez ces instructions



Lorsqu'une tuile spéciale est mise en jeu, le joueur qui l'a placée ne lance pas de dés comme pour une tuile normale. A la place, ils suivent les règles inscrites sur la tuile.

1. **Nom** : Chaque tuile spéciale possède un nom unique.
2. **Sommaire des règles** : Chaque tuile spéciale possède ses propres règles spéciales, inscrites au dos du présent ouvrage. Ces règles sont résumées sur la tuile pour faciliter la vitesse de jeu.
3. **Sorties de la pièce** : Les héros se déplacent entre les tuiles par ces endroits. Waho, y a de l'écho ici ?



TU SAIS, ON EST TOUS TRÈS IMPRESSIONNÉS PAR LA FAÇON DONT T'AS TUÉ CE DRAGON.

MAINTENANT C'EST TOI L'INVOCATEUR

ÇA DOIT TE FAIRE DROÛLEMENT PLAISIR.

MAIS SAPERLIPOPETTE, IL T'A PAS LOUPE CE DRAGON, HEIN ?

OUEP, LA, EN CE MOMENT T'AS L'AIR VRAIMENT MAL EN POINT...

1. Mettez en place la pile de tuiles donjon :

- a. Placez la tuile d'Entrée du Donjon au milieu de la table, et celle du Repaire du Boss de côté. Mélangez les 4 cartes de Boss et piochez-en une que vous allez placer sous la tuile de son repaire. Se sera le Boss de cette partie. Remettez les autres cartes de Boss dans la boîte, en faisant attention que personne ne les voit.
- b. Séparez le reste des tuiles en 2 groupes : les tuiles standards (grises) et les tuiles spéciales (vertes). Mélangez les tuiles standards et prenez-en 4 par joueur, face cachée, pour former une pile au milieu de la table. Mélangez ensuite la pile des tuiles spéciales et placez-en 2 par joueur sur la même pile. Remettez les tuiles restantes dans la boîte sans les regarder, elles ne serviront pas pendant cette partie. Maintenant, mélangez la pile que vous venez de créer (toujours sans regarder, petit malin!) pour former la pile de tuiles donjon. Mettez cette pile là où tout le monde pourra l'atteindre - sauf les joueurs que vous n'aimez pas bien sûr.

2. Mise en place des jeux et des pions :

- a. Mélangez les cartes rencontres et mettez-les face cachée à côté de la pile de tuiles. Faites de même pour les cartes trésors. Se seront respectivement les jeux de rencontres et de trésors (logique non ?).
- b. Mettez les 4 cartes d'artefacts sur le côté de la table, et faites des tas pour les pions d'entraînement et de dégâts à côté.

3. Déterminez qui sera le Premier Joueur :

- a. Chaque joueur prend une fiche de joueur et lance un dé, relancez en cas d'égalité. Le joueur ayant le résultat le plus élevé prend le pion de Premier Joueur et peut se moquer des autres joueurs parce qu'ils sont tout pourris. Rien à craindre, cela ne va en aucun cas se retourner contre vous !

4. Mise en place de la zone de jeu :

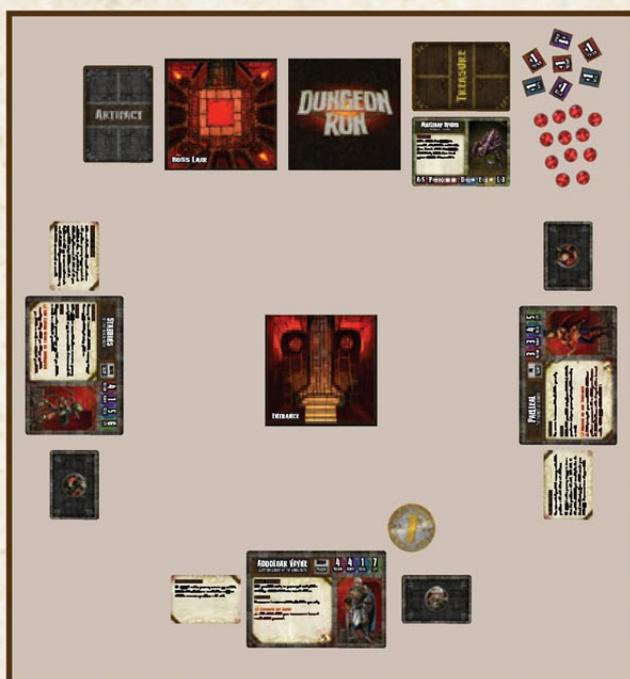
- a. Le Premier Joueur prend les cartes de héros, en choisit une et passe les suivantes au joueur à sa gauche. Celui-ci fait de même jusqu'à ce que tout le monde ait un héros. Un joueur ne peut pas choisir un héros dont l'entraînement est le même que celui d'un héros déjà choisi par un autre joueur, à moins que les 4 types d'entraînement (Prière, Guerre, Magie et Ruse) n'aient déjà été choisis. Les joueurs prennent ensuite les 10 cartes de compétences correspondantes à leur choix de héros, les mélangent, et forment une pile face cachée à côté de leur carte de héros.

b. Chaque joueur va ensuite personnaliser son héros en piochant 2 cartes de compétences et en en choisissant une qu'ils placeront face visible à côté de leur carte de héros. Les cartes inutilisées sont défaussées et placées à côté de la pile de cartes de compétences dont elles sont issues.

c. Chaque joueur prend alors la figurine correspondante à son héros et la place sur la tuile d'Entrée du Donjon.

d. Les cartes de héros restantes sont retirées du jeu, avec leurs cartes de Pouvoirs Personnels et leurs figurines.

UN EXEMPLE DU DEROULEMENT



QUEL SUPERBE BOULOT
D'ÉQUIPE POUR ÉLIMINER
CE DRAKE DE FEU !

HUM ...

FAISONS EN SORTE QUE CA
SE REPRODUISE PLUS JAMAIS.



COMPÉTENCES

Les compétences sont des pouvoirs spéciaux qui permettent aux héros et aux monstres de modifier les règles, voir même d'aller à leur rencontre. Chaque héros possède des compétences uniques qui lui sont propres et pourra en obtenir de nouvelles pendant la partie, lui permettant ainsi de jouir de nombreuses façons de poutrer la tête aux monstres et autres héros qui se mettront en travers de sa route !

Chaque monstre possède au moins une compétence qui le singularise. Lorsque le texte d'une compétence est différent de celui d'une règle, c'est la compétence qui prend le pas sur la règle. Chaque héros possède également sa propre Compétence d'Invocateur, qui ne peut être utilisée que si le héros en question est équipé de la carte artefact Pierre d'Invocation.

TOURS DES JOUEURS

Le Premier Joueur joue le premier tour, la suite s'oriente dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur peut effectuer jusqu'à 2 actions de héros dans l'ordre de leur choix avant de passer la main au joueur suivant. Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions et que le tour revient au Premier Joueur, les monstres ont l'occasion d'errer. Ensuite, le Premier Joueur donne le jeton du Premier Joueur au héros qui se trouve à sa gauche, et un nouveau round commence.

ACTIONS DES HÉROS

Un héros peut choisir parmi 6 actions différentes

- .Mouvement
- .Fuir
- .Combattre
- .Équipement
- .Rechercher
- .Avancement

Cela peut sembler beaucoup, mais après quelques tours vous verrez que ça passera tout seul. Une action peut être choisie plusieurs fois pendant un tour. Certaines actions nécessiteront un lancé de dés égal à la valeur de Force, de Magie ou d'Adresse d'un joueur. Quoi qu'il arrive, un héros peut toujours lancer au moins 1 dé, même si sa valeur correspondante est inférieure à 1.

Note pour les actions spéciales : Des compétences et des cartes trésors peuvent parfois permettre au héros d'effectuer des actions spéciales. Ces dernières peuvent être choisies en plus des 6 actions décrites ci-dessus, mais elles constitueront une des deux actions disponibles à un joueur pendant un tour.

LES DEPLACEMENTS

Un héros ne peut pas effectuer d'action de mouvement s'il est sur la même tuile qu'un monstre. Car un monstre est toujours grincheux et ne veut pas que le héros aille danser la macarena dans une autre pièce que la sienne !

Le mouvement permet à un héros de se rendre de sa tuile actuelle jusqu'à une autre. En utilisant cette action, un héros doit choisir une des sorties de la tuile sur laquelle il se trouve et annoncer qu'il l'emprunte. Si une autre tuile est adjacente à cette sortie, le joueur place sa figurine sur celle-ci. S'il n'y en a pas, le héros pioche une nouvelle tuile donjon dans la pile éponyme et la place adjacente à la sortie qu'il souhaite emprunter, puis déplace sa figurine en conséquence, le tout en respectant les règles de placement ci-dessous.

PLACEMENT DES TUILES

Il existe 2 types de tuiles donjon : standards (grises) et spéciales (vertes). Les tuiles spéciales possèdent des règles uniques qui leur sont propres.



Exemple de placement de tuiles incorrect



Exemple de placement de tuiles correct

Une tuile donjon ne peut pas être placée de telle manière à ce qu'une sortie soit bloquée (voir exemple ci-dessus). Si une tuile ne peut pas être tournée de façon à ce que toutes les sorties soient connectées à d'autres sorties ou à un espace vide, celle-ci est défaussée et une nouvelle tuile doit être piochée à la place. Si aucune tuile ne peut être placée au

Si aucune tuile ne peut être placée au niveau de la sortie choisie par un héros, ce dernier ne peut pas bouger et perd cette action. Lorsqu'un héros finit une action, toute tuile de donjon défaussée est mélangée dans sa pile d'origine.

Lorsqu'une tuile spéciale est piochée, lisez ses règles aux autres joueurs et suivez ses directives. Elles sont toutes décrites en détail au dos de ce livre de règles.

Les tuiles standards n'ont pas de règles spéciales mais possèdent 2 valeurs imprimées sur leur carte : la valeur de trésors et la valeur de rencontres. Lorsqu'une tuile est placée pour la première fois, le héros qui la pose sur la table lance 1 dé.

- Si le résultat du dé est égal à un chiffre de la valeur de trésors, le héros pioche une carte trésor et la place face cachée sur la tuile sans la regarder.
- Si le résultat du dé est égale à un chiffre de la valeur de rencontres, le héros pioche une carte rencontre et la place face visible sur la tuile.
- Le résultat du dé peut correspondre en même temps à un chiffre de la valeur de trésors et à un chiffre de la valeur de rencontres. Dans ce cas, la carte trésor est toujours placée face cachée sous la carte rencontre.

Les héros ne lancent le dé pour les tuiles standards que lorsqu'elles sont placées pour la première fois, ils ne le font pas à chaque fois qu'ils se déplacent sur celle-ci. Donc une fois que le dé est lancé pour une tuile donnée, il ne le sera plus pour le reste de la partie en ce qui concerne cette tuile.

Si la carte rencontre piochée est une carte étranger, le héros doit lire la carte à tout les joueurs et décider ensuite s'il veulent interagir avec cet étranger ou pas (si cela est possible). Si la carte est un monstre ou un piège, le héros qui l'a pioché doit immédiatement y réagir (voir les sections « combat » ou « désarmer les pièges » plus bas).

LES AUTRES ACTIONS

La fuite est semblable à un mouvement, mais ne peut se produire que lorsque le héros est prisonnier d'un monstre (sur la même tuile que lui) ; l'action de fuite ne peut être tentée que dans ce cas précis. Le héros lance autant de dés que sa valeur d'Adresse. Si le résultat d'au moins un dé est supérieur ou égal à la valeur de fuite du monstre, l'action est réussie. Un héros qui s'est enfui choisit une sortie sur sa tuile donjon actuelle et sa figurine est déplacée comme pour une action de mouvement.

Si une nouvelle tuile doit être placée suite à une action de fuite, suivez les règles décrites plus haut.

Les compétences et les règles qui affectent un héros en mouvement n'affectent pas un héros en train de fuir, en effet les deux actions fonctionnent de la même manière mais sont différentes. Si un héros rate sa fuite, le monstre se trouvant sur la même tuile que lui effectue immédiatement une attaque gratuite (voir ci-dessous).

LES ACTIONS DE COMBAT

Eclater la tronche des monstres est une partie importante de Dungeon Run. Un héros qui partage sa tuile avec un monstre peut engager un combat avec ce dernier. De même, lorsqu'un héros pioche une nouvelle carte de monstre, il doit la combattre – cette attaque « surprise » est obligatoire, mais ne compte pas comme une des 2 actions disponibles d'un héros pour un tour. Si ce dernier est incapable d'attaquer à cause de règles spéciales, le monstre effectue une attaque gratuite.

Un combat est constitué de 3 phases. Si un héros ou un monstre peut effectuer une « attaque gratuite », cela n'est pas considéré comme une action de combat complète. Ce héros ou monstre lance les dés pour attaquer, mais le défenseur n'en fera pas de même.

1. Action de combat Phase 1 : Le monstre attaque

Le monstre réponds immédiatement en attaquant le premier. Le Premier Joueur lance un nombre de dés égal à la valeur d'attaque du monstre. Chaque dé obtenant un résultat qui correspond à un chiffre de la valeur de puissance du monstre compte comme une touche potentielle envers le héros. Ces dés sont mis de coté, les autres n'ont aucun effet sur l'attaque.

2. Action de combat Phase 2 : Le héros attaque

S'ensuit l'attaque du héros. Il choisit entre ses valeurs de Force et de Magie (logiquement, la plus forte), et lance un nombre de dés égal à celle-ci. Certains trésors, artefacts ou compétences peuvent ajoutez des dés à ce lancé. Et comme disait le Sage : « Plus t'en as, plus t'envoies ! »

3. Action de combat Phase 3 : Résolution des dégâts

Le héros assigne ensuite ses résultats de dés en fonction de ceux du monstre. Il peut en choisir certains pour bloquer les touches potentielles à son

encontre ou pour effectuer des touches contre son adversaire, comme expliquer ci-dessous.

BLOQUER:

Un héros peut utiliser tout dé lancé pour bloquer des touches, tant que le résultat de ce dernier est le même que celui du dé qui a provoqué la touche. Par exemple, si un monstre obtient une touche potentielle en ayant fait un 2 sur son dé d'attaque, le héros pourra utiliser un de ses dés ayant obtenu un résultat de 2 pour bloquer.

BLOQUER OU TOUCHER:

Chaque dé d'attaque obtenant un résultat supérieur ou égal à la valeur de défense du monstre peut être utilisé soit pour obtenir une touche contre ce monstre, soit pour en bloquer une qui vise le héros.

RESOLUTION:

Si un dé est utilisé pour bloquer, le héros le retire. Ensuite, il retire 1 dé ayant obtenue une touche potentielle contre lui.

REFERENCE RAPIDE:

NE PEUT PAS BLOQUER

Tout dé inférieur à la valeur de défense du monstre ET qui ne correspond pas au résultat d'une touche potentielle

NE PEUT QUE BLOQUER

Tout dé qui correspond au résultat d'une touche potentielle, mais qui est inférieur à la valeur de défense du monstre.

PEUT BLOQUER OU TOUCHER

Tout dé qui est supérieur ou égal à la valeur de défense du monstre.

Une fois que le héros a décidé des touches potentielles qu'il allait bloquer (s'il y en a), toutes celles qui ne le sont pas vont le blesser. Pour chacune d'elle, placez 1 pion de dégât sur la carte du héros.

Une fois que tous les pions de dégât ont été placés (s'il y en a) sur les cartes du monstre et du héros, vous devez déterminer si l'un d'eux a été vaincu.

Si la carte de monstre possède un nombre de pions de dégât égal ou supérieur à sa valeur de Vie, le monstre est pourfendu et placé dans la pile de pillage du joueur attaquant.

Si le héros possède un nombre de pions de dégât égal ou supérieur à sa valeur de Vie, le héros est vaincu (voir plus bas).

Il est possible pour un monstre et un héros de s'entre-tuer durant la même action de combat.

Les monstres et les héros survivants à une action de combat conservent tout pion de dégât acquis, les rendant ainsi plus facile à vaincre lors de futures rencontres.

EXEMPLE: ACTION DE COMBAT



Dorgan, le chasseur de trésor nain débute son tour avec un Gluant sur sa tuile et choisit de le combattre. Le monstre a une valeur d'attaque de 2, ce qui fait que le Premier Joueur lance 2 dés et obtient 1 et 3.

La valeur de puissance du Gluant est de 3, donc seuls des résultats de 3, 4 ou 5 sur un dé donneraient des touches potentielles. Le 3 obtenu compte ainsi comme tel et le Premier Joueur garde ce dé. C'est au tour de Dorgan d'attaquer et il choisit sa valeur de Force pour ce faire puisque celle-ci est plus élevée. Il lance 5 dés et obtient 1, 3, 4, 5 et 5. Le Gluant possède une valeur de défense de 5+, donc Dorgan a 2 touches potentielles. Il décide d'utiliser le dé ayant obtenu un résultat de 3 pour bloquer la touche du Gluant qui avait fait également un 3, prévenant ainsi tout dégât alors que son dé d'attaque avait obtenu un résultat inférieur à la valeur de défense du monstre.

Quant aux deux 5 restants de l'attaque, ils sont utilisés pour toucher le Gluant qui va donc se voir attribuer 2 pions de dégât, ce qui le blesse mais ne le tue pas. Par la suite, Dorgan pourra opter pour une action de fuite ou une autre action de combat s'il veut essayer d'achever le monstre. Bien entendu, un autre héros pourra éventuellement se faufiler dans la mêlée et tenter de finir le monstre tout seul. Le vil gredin !

HEROS CONTRE HEROS

Aussi troublant que ça paraisse, un héros peut en attaquer un autre si tout deux se trouvent sur la même tuile. C'est une entreprise risquée et, soyons honnête, qui raccourcira sans doute votre liste d'amis. Mais certains ont besoin parfois d'être remis à leur place, ainsi va la vie (et la mort aussi si vous visez bien). Les combats entre héros ne peuvent avoir lieu que s'il n'y a aucun monstre sur la tuile donjon, des méchants en colère sont tout de même plus menaçants que vos « amis ». Ces joutes fonctionnent de la manière que les combats classiques contre monstres, avec tout de même quelques différences.

Chaque héros choisit sa valeur de Force ou de Magie et lance le nombre de dés approprié. Si un des protagonistes possède une compétence lui permettant de forcer la relance de dés à son adversaire, il doit le faire maintenant. Ensuite, le héros qui se fait attaquer met de côté tout les dés dont les résultats sont de 4 ou plus, se sont des touches potentielles. Le héros attaquant fait de même, mais peut se servir des touches potentielles qu'il obtient pour bloquer. En d'autres termes, l'attaquant a la possibilité de bloquer, le défenseur non !

Puis, les héros équipés d'armures peuvent lancer les dés pour ces dernières. Enfin, chaque joueur reçoit un nombre de pions de dégât égal au nombre de touches reçues. Lors de la phase finale du jeu (voir plus loin), si un héros en attaque un autre et devrait être tué par ce combat, tout les dés qui peuvent être utilisés pour bloquer doivent l'être jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de touches potentielles disponibles pour le blocage ou jusqu'à ce que ce héros ait bloqué assez de touches pour ne pas mourir.

ESSAIES TU DE TE
DONNER UNE MINE
SARCASTIQUE...

... OU EST CE QUE TU NE
FAIS PAS EXPRES DEPUIS
QUE JE T'AI LANCE
CONTRE UN MUR?



ACTION EQUIPEMENT

Parfois, un héros a besoin de changer l'équipement qu'il porte, ou d'en échanger une partie avec un autre héros sur sa tuile. Un joueur effectuant cette action peut changer les cartes trésors et artefacts qu'il a d'équipées. Utiliser 1 action d'équipement permet au héros d'ajouter, de retirer ou d'intervertir toute carte trésor ou artefact qu'il a sur lui contre toute carte qui se trouve dans sa pile de pillage.

Un héros peut également se servir d'une action d'équipement pour échanger toute carte trésor, artefact ou étranger qu'il possède avec un autre héros se trouvant sur sa tuile. Toutefois, le second héros n'est en aucun cas obligé d'accepter les termes de l'échange et les deux parties doivent accepter les termes de la transaction pour que celle-ci soit effectuée. Les échanges de chaque objets ne demandent pas d'actions individuelles, un héros peut échanger toutes ses cartes en une seule action s'il le souhaite, mais il ne peut le faire qu'avec un seul autre héros par action.

Un héros ne peut faire plus d'une action d'équipement par tour si un monstre se trouve sur sa tuile. Le monstre n'a pas vraiment envie de passer sa journée à vous regarder vous changer.

Une carte trésor ou artefact est considérée comme équipée quand elle est placée face visible à côté de la carte du héros. Lorsque c'est le cas, ce dernier profite de tout les effets inscrits sur la carte. Un héros ne peut s'équiper d'une carte que si son entraînement le lui permet ; et s'il ne lui permet pas, il ne peut que laisser cette carte dans sa pile de pillage. Une carte qui n'est pas équipée n'offre aucune compétence ni bonus à son propriétaire.

Chaque héros possède plusieurs « emplacements » : Main Principale, Main Secondaire, Tête et Corps. Vous ne pouvez en aucun cas assigner plus d'une carte à chaque emplacement. Sur chaque carte trésor ou artefact sera inscrit son emplacement. Certaines ne possèdent pas d'emplacement, vous pouvez vous équiper d'autant de ces cartes que vous voulez.

ACTION DE RECHERCHE

S'il y a un trésor qui traîne, vous voudrez sans doute le piquer ! Un héros se trouvant sur une tuile donjon qui contient une carte trésor ou artefact, mais aucun monstre, peut effectuer une action de recherche. Il les révèle alors toutes, les lit à voix haute, et les prend. Le joueur peut alors décider d'en placer autant qu'il souhaite à côté de sa carte de héros (il les équipe donc) ou dans sa pile de pillage. Bien sûr, pour pouvoir

s'équiper de ces cartes, le héros doit être entraîné, et respecter ainsi les règles décrites plus haut.

ACTION AVANCEMENT

Les héros prennent de l'expérience à mesure qu'ils déambulent dans les donjons, ils deviennent plus forts et plus sages. Cet endroit imprégné de magie leur octroie des pouvoirs de malade ! L'action d'avancement permet à un héros de défausser 2 cartes rencontre de sa pile de pillage pour placer 1 pion d'entraînement sur sa carte de héros. Chacun de ces pions augmente une valeur du héros d'1 point. La valeur de Vie ne peut pas être augmentée de cette manière.

De plus, lors d'une action d'avancement, vous piochez 2 cartes compétence, en choisissez une que vous garderez et défaussez l'autre. Les cartes défaussées ainsi ne sont jamais mélangées dans leur jeu d'origine, lorsque celui-ci est épuisé, vous ne piochez tout simplement plus de carte compétence. Note : La carte du Boss du Donjon compte comme 2 cartes rencontre pour ce qui est de l'avancement.

LES ACTIONS GRATUITES

Les actions gratuites suivantes sont des exemples de ce qui peut se passer durant une partie. Elles ne prennent jamais une des 2 actions disponibles à un héros pour un tour.

- **Désarmer** : Immédiatement après avoir pioché une carte piège.
- **Assister** : Lorsqu'un héros sur votre tuile tente d'effectuer une action de combat, de désarmer ou de fuir (optionnel).
- **Sabotage** : Lorsqu'un héros sur votre tuile tente d'effectuer une action de combat, de désarmer ou de fuir (optionnel).
- **Se ressaisir** : Après avoir réussi à désarmer un piège, tuer un monstre ou assister un autre héros (optionnel).
- **Invoquer** : Seulement durant la dernière phase de jeu et en possédant la Pierre d'Invocation (optionnel – voir la dernière phase de jeu).

DESARMER DES PIEGES

Comme mentionné plus haut, un héros qui pioche une carte piège doit immédiatement tenter un désarmement. Chacune de ces cartes indique quelle(s) valeur(s) peut être utilisée pour ce faire. Un héros lance alors autant de dés que la valeur choisie, et compte ensuite 1 succès par résultat de 4 ou plus.

Si le nombre de succès est égal ou supérieur au nombre inscrit sur la carte du piège, le héros réussit son action et la carte rejoint la pile de pillage du joueur. En cas d'échec, le piège se déclenche.

Chacun possède une valeur de dégâts qui indique le nombre de pions de dégât que recevra le héros (peut valoir zéro), ainsi que d'éventuels dégâts spéciaux ou effets qui viendront encore diminuer les performances de la victime.

Un piège qui n'est pas désarmé est défaussé après avoir été déclenché.

ASSISTER:

ACTION GRATUITE PENDANT LE TOUR D'UN AUTRE JOUEUR

Certains obstacles sont tout bonnement trop difficiles pour qu'une personne seule puisse les surmonter.

Un héros qui se trouve sur la tuile d'un autre héros peut demander ou se voir offrir de l'aide alors qu'il combat, désarme un piège ou tente de fuir. Cette action n'est absolument pas obligatoire, et tout joueur peut refuser l'assistance d'un autre s'il le souhaite.

L'action d'assister doit être annoncée avant que le moindre dé de soit lancé. Les héros qui fournissent leur assistance choisissent leur valeur de Force ou de Magic (sans inclure les bonus de compétence ou de cartes de trésor et artefact), et le héros qui la reçoit peut ajouter la moitié de cette valeur (arrondi à l'entier inférieur avec un minimum de 1) au nombre de dés qu'il lance.

Un héros ne peut pas en assister un autre s'il est en train de le combattre ou de le saboter (voir plus bas).

SABOTAGE:

ACTION GRATUITE PENDANT LE TOUR D'UN AUTRE JOUEUR

Un héros qui se trouve sur la tuile d'un autre héros peut essayer de saboter son action de combat, de désarmement de pièges ou de fuite.

Il doit l'annoncer avant que le moindre dé ne soit jeté.

La victime du sabotage lancera alors 2 dés de moins pour l'action qu'il entreprend, quelque soit le nombre de saboteurs. Cependant, si cette action est tout de même réussie (combat gagné, piège désarmé ou fuite), chaque héros ayant annoncé un sabotage reçoit 1 pion de dégât.

Un héros ne peut en saboter un autre s'il est en train de le combattre ou de l'assister.

De plus, quoi qu'il arrive, un héros saboté pourra toujours lancer au moins 1 dé pour une action.

SE RESSAISIR:

ACTION GRATUITE

Lorsqu'un héros réussit à tuer un monstre, à désarmer un piège ou à assister un autre héros, il peut immédiatement se ressaisir. Retirez 1 pion de dégât de sa carte.

Cette action gratuite est certes optionnelle, mais tout de même fortement recommandée !

Notez cependant que vous ne pouvez pas vous rallier si vous êtes vaincu (même si le monstre en face est mort).

HEROS ET MONSTRES VAINCUS

Lorsqu'un monstre est vaincu par un héros, sa carte est placée dans la pile de pillage de ce dernier. Lorsqu'un monstre meurt hors combat, sa carte est placée dans la pile de pillage du joueur qui a causé sa mort.

Si un héros est vaincu avant la dernière phase du jeu (voir plus bas), il est inconscient et perd le reste de ses actions pour ce tour. Couchez la figurine du héros en question et laissez sur sa carte un nombre de pions de dégât égal à la moitié de sa valeur de Vie (arrondi à l'entier inférieur). De plus, il doit laisser un de ses trésor ou artefact sur la tuile où il a été vaincu, elle peut provenir de sa pile de pillage. Si un héros inconscient souffre d'effets négatifs dus à des cartes pièges, défaussez-les.

Les héros inconscients ne peuvent pas être combattus ni être la cibles de compétences de héros, ils ne peuvent pas assister, saboter ou échanger des trésors.

Lors du tour suivant du héros, remettez sa figurine debout.

Il n'est plus inconscient, mais il rate le reste de son tour

PILE DE PILLAGE

Chaque héros possède sa propre pile de pillage. Les monstres tués, les pièges désarmés, les trésors et les artefacts qui ne sont pas équipés sont placés face cachée dans cette pile.

Ces cartes peuvent être jouées de différentes façons, décrites çà et là dans ces règles.

LE BOSS ET SON REPAIRE

Lorsque la dernière tuile donjon est mise en jeu, celle du « repaire du Boss » est placée immédiatement après l'action actuelle du héros.

Celle-ci est attachée à la tuile qui est la plus éloignée de l'Entrée du Donjon, mais ne peut bloquer aucune sortie.

Si c'est le cas, attachez-la à la seconde tuile la plus éloignée, et ainsi de suite.

Si plusieurs choix sont possibles, c'est le Premier Joueur qui décide.

Une fois en place, retournez la carte du Boss sur sa tuile. Vous pouvez désormais commencer à piller.

Un Boss se comporte de la même manière qu'un monstre, et compte comme tel pour ce qui est des compétences, trésors et artefacts.

Lorsqu'un héros tue un Boss, il place sa carte dans sa pile de pillage, prend la carte de la Pierre d'Invocation et la place sur la tuile où le Boss est mort.

MONSTRES ERRANTS

Une fois que chaque héros a joué et que le tour revient au Premier Joueur, chaque monstre qui ne se trouve pas sur la tuile d'un héros « erre ».

Le Premier Joueur bouge chaque monstre d'une tuile dans l'ordre qu'il souhaite. Ces derniers ne peuvent pas entrer dans une tuile où se trouve déjà un monstre, ou dans une tuile qui leur est interdite.

Chaque monstre qui peut le faire DOIT errer, même si ça fout les jetons au Premier Joueur de voir débarquer un gros monstre sur sa tuile !

Lorsque tout monstre qui n'est pas une bête erre, toute carte de trésor ou d'artefact sous leur carte se déplace avec eux.



CERTES, J'AI DECOUPE
MON AME EN SIX.

OUI, J'AI VENDU CES MORCEAUX
A DIFFERENTES ENTITES
DEMONIAQUE EN ECHANGE DE
POUVOIRS INIMAGINABLES.

MAIS CA VEUT DIRE QUE JE
SUIS UN MARCHAND DE CONFIANCE.

Si un monstre entre dans une tuile occupée par un Etranger, celui-ci est défaussé.

Les monstres errent s'ils se trouvent sur la tuile d'un héros inconscient.

Le Boss erre lui aussi, mais le pouvoir de la Pierre d'Invocation lui permet de se téléporter !

Il peut ainsi se déplacer sur n'importe quelle tuile donjon qui ne contient pas de monstre, emportant avec lui toute carte de trésor ou d'artefact sous lui, et toute carte qui lui est attaché.

RELANCER LES DES

De nombreuses compétences et objets permettent de relancer ses dés ou de faire relancer les dés des autres. Un héros ne peut choisir de relancer ses dés qu'une seule fois par action, même s'il possède plusieurs options de relance différentes. De même, un héros ne peut forcer une relance qu'une seule fois par action. Cependant, dans certains cas, un héros peut relancer ses dés et se voir ensuite forcer une autre relance par un autre héros ; ou inversement. Ceci est autorisé tant qu'un héros unique n'est responsable que d'une seule et unique relance.

Si une situation se présente où plusieurs personnes peuvent causer la relance de dés en même temps, c'est au Premier Joueur de décider de l'ordre des relances.

LA DERNIERE PHASE

Le Boss est mort. Quelqu'un est en possession de la Pierre d'Invocation. C'est maintenant lui le Boss !

Lorsque le Boss meurt, la Pierre d'Invocation devient disponible.

Lorsqu'un héros la ramasse, la dernière phase commence ! Désormais, les héros vaincus sont tués et perdent la partie (ceci n'inclut pas les héros actuellement inconscients).

De plus, le héros équipé de la Pierre d'Invocation prend le jeton du Premier Joueur au début de chaque tour et le garde.

FUIR LES AUTRES HEROS LORS DE LA DERNIERE PHASE

A cause du renforcement des hostilités entre les héros, aucun héros ne peut effectuer d'action de mouvement lorsqu'il se trouve sur la tuile d'un autre. Il doit à la place effectuer une action de fuite pour quitter la tuile, où un jet de 4 ou plus est toujours synonyme de succès.

Mais contrairement aux tuiles occupées par des monstres, en cas d'échec de la fuite, aucune attaque gratuite n'est faite. Si un héros est sur la même tuile qu'un monstre ET qu'un autre héros, il doit utiliser la valeur de fuite du monstre pour déterminer s'il s'enfuit ou pas.

HÉROS VAINCUS LORS DE DE LA DERNIÈRE PHASE

Si un héros est vaincu, il est tué et a perdu la partie. Toute carte trésor ou artefact équipée ou dans la pile de pillage de ce dernier sont placées faces visibles sur la tuile qui a vu sa mort.

S'il a été tué par un autre héros, celui-ci peut prendre autant de cartes trésors ou artefacts qu'il souhaite et les équiper comme s'il avait effectué une action de recherche, ou les placer dans sa pile de pillage.

Toutes les cartes rencontres et pions attribués au héros mort sont défaussés, sa figurine retirée du jeu ainsi que toutes ses cartes compétences.

POSSEDER LA PIERRE DES INVOCATIONS

Un héros équipé de la carte de la Pierre d'Invocation possède désormais le pouvoir des terribles Invokeurs !

Ce héros peut alors se servir de sa compétence d'invocation. De plus, il contrôle le jeu des cartes rencontres et accède à une nouvelle action : l'invocation.

INVOCATION : ACTION GRATUITE

L'action d'invocation ne compte pas comme une des deux actions disponibles pour un tour, mais doit être effectuée en temps que première action d'un tour par le héros. Celui-ci pioche et joue la première carte de monstre qu'il trouve dans le jeu de cartes rencontres et la place sur la tuile vide de son choix tant que celle-ci ne comporte pas déjà un monstre. Les monstres arrivés en jeu de cette façon sur la tuile d'un héros ne déclenchent pas de combat ou d'attaques gratuites.

Toute carte piochée par l'invocateur qui n'est pas un monstre est défaussée. S'il n'y a plus aucune carte dans le jeu de cartes rencontres, l'action d'invocation ne peut tout simplement plus être utilisée.

VICTOIRE

Un héros gagne la partie s'il possède la Pierre d'Invocation et survie jusqu'à la fin de son tour sur la tuile d'Entrée du Donjon, ou s'il est le dernier héros en vie au sein du Donjon. Si les derniers héros meurent pendant le même tour, tout les joueurs doivent impérativement crier vengeance, s'insulter les uns les autres, et jouer une autre partie !

DUNGEON RUN SOLITAIRE

Dungeon Run peut être joué par un joueur seul en changeant toutefois quelques règles. Une partie Solitaire permet à un joueur de tester ses capacités de survie et de compter ses points afin de noter sa performance. Voici les règles changées :

1. Les cartes compétences ne sont pas utilisées. Vous n'en piochez jamais en début de jeu ni lorsque vous effectuez une action d'avancement.
2. Ignorez les règles des compétences de monstres ou de héros qui font référence aux autres héros.
3. Un héros vaincu est tué, jamais inconscient.
4. Une fois le Boss tué, la partie s'arrête et vous avez gagné !

Un héros qui a gagné ou perdu une partie Solitaire peut noter sa performance en se servant des règles suivantes :

- Chaque carte trésor équipée ou dans sa pile de pillage : 100 points
- Chaque carte artefact équipée ou dans sa pile de pillage : 200 points
- Chaque carte rencontre dans sa pile de pillage : 100 points
- La carte du Boss dans sa pile de pillage : 300 points
- Chaque marqueur d'entraînement sur sa carte de héros : 300 points

DUNGEON RUN 5-6 JOUEURS

Dungeon Run peut être joué à 5 ou 6 joueurs également, mais la boîte de base ne possédera pas suffisamment de tuiles donjon pour respecter les règles de début de partie les concernant. Construisez donc la tas de tuiles en utilisant toutes les tuiles disponibles dans la boîte, et soyez prêt à grimper sur vos amis pour chaparder la moindre ressource. Si vous avez accès à un seconde boîte de Dungeon Run, ajoutez donc les tuiles au mix et soyez prêt à envoyer la sauce !

Pour le jeu à 5 ou 6 joueur, vous devez tenir compte de cette nouvelle règle :

Si le jeu de cartes rencontres se retrouve vide, mélangez toutes les cartes rencontres défaussées pour former un nouveau jeu.

GLOSSAIRE

Adjacent : Deux tuiles sont considérées comme adjacentes si elles partagent une sortie.

Dés d'attaque : Le nombre de dés lancés pour déterminer les touches contre un monstre ou un héros lors d'une attaque.

Valeur de base : Certaines compétences font référence à votre valeur de base. Cela correspond à la valeur imprimée sur votre carte de héros, ne tenant pas compte d'éventuels jetons d'entraînement ou de compétences.

Vaincu : Un monstre ou un héros est vaincu lorsque se trouvent sur sa carte un nombre égal ou supérieur de pions de dégât que sa valeur de Vie. Un héros vaincu avant la dernière phase de jeu sera inconscient ; un héros vaincu durant cette phase sera tué. Les monstres vaincus sont toujours tués.

Attaques gratuites : Deux attaques ont lieu lors de chaque combat. Néanmoins, si un monstre ou un héros a la possibilité d'effectuer une attaque gratuite, son adversaire ne peut pas lancer de dés pour répliquer.

Tué : Lorsqu'un monstre est tué, sa carte est placée sur la pile de pillage du héros responsable de sa mort. Lorsqu'un héros est tué (seulement lors de la dernière phase de jeu donc), il est retiré du jeu et il a perdu. Les moqueries sont d'usage.

Inconscient : Un héros est inconscient lorsqu'il est vaincu avant la dernière phase de jeu.

REGLE OPTIONNELLE: IMPORE MA PITIE

Les règles permettent aux héros vaincus avant la dernière phase de jeu de continuer à jouer. Dungeon Run est conçu ainsi, ce qui permet d'éviter à un joueur d'être éliminé trop tôt et de n'avoir rien à faire. Mais si tout les joueurs sont d'accord avant la partie, vous pouvez mettre en place la règle « Implore ma Pitié ! ».

Lorsqu'un héros est vaincu avant la dernière phase de jeu, tout les autres héros lèvent la main. Si leurs pouces pointent tous vers le bas, le héros est tué et retiré du jeu. Si au moins UN autre héros a son pouce pointé vers le haut, le vaincu n'est qu'inconscient. Les joueurs ne vont en général pas pointer leur pouce vers le bas puisque cela les exposerait à une la vindicte de leurs camarades par la suite, c'est ce qui fait le piquant de cette règle. Ah, la politique des tables de jeu !

CREDITS

Ce jeu est dédié à la mémoire de Heath Gray et son sens du fun.

Game Designer: Mr. Bistro

Producer: Colby Dauch

Editor: Chris Dupuis

Card Illustrator: Sergi Marcet

Tile Illustrator: John Ariosa

Sculptor: Chad Hoverter

Graphic Designer: David Richards

Master of the West Virginian Clog Dance: Spoon Dupuis

Lead Playtesters: Thomas Calder, Chris Dupuis,

David Glassbrenner, Stephen Glassbrenner,

Anthony Imholte, Chris McMahon

Special thanks to Lauren Wanveer for her loving support.

Special thanks to Anthony Imholte for saving the designer from a grizzly bear attack in 1997.

Special thanks to Malechi whose graphic design efforts helped make the web-published version of Dungeon Run better than it was.

www.plaidhatgames.com

SI TU ME FILES UN COUP
D'MAIN AVEC CE GOLEM
JE LE JURE, J'TE PASSERAI
UN TRUC QUI BRILLE

AVEC DE LA CHANCE
PT'ETRE UNE CHOSE UTILE



Traduction Française : Azurbael

Edition Livre : Recrax

Relecture : OrsonHobb; Rugal;
Laurenthion; Azurbael

Cette traduction n'est pas une traduction officielle mais le travail d'un groupe d'amateurs du forum L'Asile d'Aelys

<http://aelys.forumactif.com/>

REGLES DES TUILES DONJON SPECIALES

PONT ANCESTRAL



Lorsque vous arrivez sur cette tuile, vous devez tenter de traverser le Pont Ancestral. Lancez autant de dés que votre valeur d'Adresse. Si vous n'obtenez que des 1, vous tombez du pont et recevez 10 pions de dégât.

Autrement vous passez sans encombre...pour cette fois.

PIERRE MAUDITE



Les héros se trouvant sur cette tuile ou sur une tuile adjacente à celle-ci ne peuvent utiliser aucune compétence de héros.

TANIERE



Lorsque vous arrivez sur cette tuile, s'il aucune carte rencontre ne s'y trouve, lancez un dé pour voir si une nouvelle carte rencontre apparaît.

CHAMBRE DU GLYPHE



Une glyphe très puissante lie les monstres à cette pièce et les protège. Lorsque cette tuile est révélée, piochez et placez une carte rencontre dessus. Seuls des héros assistés peuvent effectuer une attaque contre un monstre sur cette tuile. Un monstre ne peut pas errer depuis cette tuile. Le Boss n'est pas affecté par la Chambre du Glyphe.

LIBRAIRIE



En temps qu'action spéciale, vous pouvez chercher parmi les livres. Si vous procédez ainsi, lancez un dé. Pour un résultat de 1, un tome maléfique absorbe vos forces et vous recevez 1 pion de dégât. Pour un résultat de 5 et plus, vous trouvez un volume qui décrit l'histoire du donjon. Vous pouvez regarder en cachette la carte du Boss.

SALLE DES HERSES



Vous ne pouvez pas quitter cette pièce normalement. Si vous voulez quitter cette pièce, vous devez effectuer une action de mouvement et lancer autant de dés que votre valeur de Force. Tout résultat de 4 ou plus vous autorise à sortir. Si vous échouez, vous recevez 1 pion de dégât. Un monstre ne peut pas errer depuis cette pièce. Le Boss n'est pas affecté par la Salle des Herse.

CANAL SOUTERRAIN



Lorsque vous arrivez sur cette tuile, vous devez essayer franchir le canal d'un bond. Lancez autant de dés que votre valeur de Force. Si vous possédez un entraînement en Talent, vous pouvez utiliser votre valeur d'Adresse. Si vous obtenez au moins 2 résultats de 4 ou plus, vous atterrissez sans encombre de l'autre côté. Si vous échouez, vous vous loupez complètement et devez nager de l'autre côté. Vous recevez alors 1 pion de dégât.

PUITS



Lorsque cette tuile est révélée, piochez et placez une carte rencontre dessus. S'il n'y aucun monstre sur cette tuile, vous pouvez en temps qu'action spéciale vous défaire d'une carte trésor (que vous lancez dans le puits) et lancer un dé. Pour tout résultat de 3 ou plus, vous recevez la carte artefact Épée de l'Esprit du Puits. Si cette carte est déjà la propriété d'un héros ou se trouve sur une autre tuile, lancer le dé n'a aucun effet.