

Prototype du livre de règles

**Veillez noter que ces règles ne sont pas finales. Les règles présentées ici le sont à 99.9%, mais les illustrations le sont à 0% ! Ce livre de règles à l'état de prototype correspond suffisamment aux fichiers du prototype Print and Play prototype pour vous permettre d'essayer Dungeon Roll.
Amusez-vous!**

Dungeon Roll

Explorez un Donjon empli de dangers en jetant des dés

1-4 joueurs

par Chris Darden

Le Donjon s'ouvre devant vous ; vous avez rassemblé une équipe de valeureux aventuriers et disposez de quelques atouts dans vos manches. Qu'êtes-vous prêt à risquer pour la gloire et la fortune ?

Composants

7 **Dés de Groupe** (*Party Dice*) (chaque dé possède une face de chaque : Champion, Guerrier, Clerc, Mage, Voleur, Parchemin)

7 **Dés de Donjon** (*Dungeon Dice*) (chaque dé présente une face de chaque : Dragon, Gobelin, Squelette, Gelée, Coffre, Potion)

1 **Dé de Niveau** à 10 faces (D10)

30 **Jetons Trésors**

8 **Cartes Héros**

20 **Jetons d'Expérience**

Les Dés

Faces des Dés de Groupe		Faces des Dés de Donjon	
	Champion		Dragon
	Guerrier		Gobelin
	Clerc		Squelette
	Mage		Gelée
	Voleur		Coffre
	Parchemin		Potion

Installation du Jeu

1. Retirez de la boîte du jeu tout son contenu à l'exception des jetons Trésor, qui y resteront à l'abri du regard des joueurs.
2. Distribuez au hasard une carte Héro à chaque joueur. Alternativement, chaque joueur peut choisir sa carte Héro. Les Héros démarrent le jeu sur la face Novice.
3. Le joueur qui a séjourné sous terre le plus récemment débute dans le rôle de l'Aventurier.
4. Le joueur à la gauche de l'Aventurier débute dans le rôle du Maître du Donjon.

Rassembler le Groupe

1. L'Aventurier jette les 7 dés de Groupe pour déterminer son Groupe de départ.
2. Le Maître du Donjon place le D10 de niveau de Donjon sur 1.
3. Le Maître du Donjon jette 1 dé de Donjon qui représentera ses occupants.



A chaque fois qu'une face **Dragon** est obtenue sur un dé Donjon, mettez ce dé de côté dans l'Antre du Dragon où il restera jusqu'à ce que l'Aventurier ait vaincu le dragon ou que l'exploration soit finie. *Les dés dans l'Antre du Dragon ne peuvent être relancés par l'utilisation de Parchemins ou de compétences !*

Exploration du Donjon – le tour d'un joueur

Le tour de l'Aventurier est divisé en quatre phases :

1. Phase des Monstres – Combattez les monstres!
2. Phase de Butin – Trouvez des trésors et des potions!
3. Phase du Dragon – Affrontez le dragon!
4. Phase de Regroupement – Retirez-vous ou enfoncez-vous dans les profondeurs du Donjon!

1. Phase des Monstres

L'aventurier utilise ses **Compagnons** (Champion, Guerrier, Clerc, Mage, Voleur) pour vaincre des **Monstres** (Gobelins, Squelettes et Gelées).

Seuls les dés de Groupe actifs peuvent être utilisés, jamais des dés de Groupe dans le Cimetière. Après avoir utilisé un dé de Groupe, celui-ci est immédiatement placé dans le Cimetière. Tous les dés de Donjon vaincus sont par contre retournés dans le pool de dés disponibles.

Si un Aventurier ne parvient pas à vaincre tous les monstres, il doit alors fuir le Donjon ! L'exploration se termine alors immédiatement.

Durant la phase de Monstres, l'Aventurier peut accomplir les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

= Utiliser un **Parchemin** pour relancer un dé.

Un **Parchemin** peut être utilisé pour relancer autant de dés actifs que souhaité parmi les dés de Groupe et de Donjon, dans n'importe quelle combinaison. *Les dés dans l'Antre du Dragon ne peuvent pas être relancés de cette façon.*

= Activer les **compétences du Héro**

L'Aventurier peut activer la Spécialité ou la compétence Ultime (*Ultimate*) de son Héro.

= Utiliser un **Compagnon** pour vaincre un ou plusieurs **Monstres**.

Compagnons	
	Le Guerrier vainc <u>un</u> Squelette, <u>une</u> Gelée, ou <u>n'importe quel nombre</u> de Gobelins.
	Le Clerc vainc <u>un</u> Gobelin, <u>une</u> Gelée, ou <u>n'importe quel nombre</u> de Squelettes.
	Le Mage vainc <u>un</u> Gobelin, <u>un</u> Squelette, ou <u>n'importe quel nombre</u> de Gelées.
	Le Voleur vainc <u>un</u> Gobelin, <u>un</u> Squelette, ou <u>une</u> Gelée.
	Le Champion peut être utilisé pour vaincre <u>n'importe quel nombre</u> de Gobelins, ou Squelettes, ou Gelées.

2. Phase de Butin

L'Aventurier peut accomplir les actions suivantes dans n'importe quel ordre:

A. Ouvrir des **Coffres**.

	<u>Un</u> Voleur ou Champion peut être utilisé pour ouvrir <u>n'importe quel nombre</u> de Coffres du niveau. <i>Tout autre Compagnon peut être utilisé pour ouvrir <u>un</u> Coffre.</i>
	Pour chaque Coffre ouvert, l'Aventurier pioche un jeton Trésor dans la boîte. Dans les rares cas où il n'y aurait plus de jeton Trésor dans la boîte, l'Aventurier reçoit un jeton d' Expérience à la place.

B. Boire des **Potions**.

	<i>Tout dé de Groupe (y-compris les Parchemins) peut être utilisé pour boire <u>n'importe quel nombre</u> de Potions. Pour chaque Potion bue, l'Aventurier prend 1 dé de Groupe dans le Cimetière et l'ajoute à son groupe de dés actifs en le plaçant sur la face de son choix.</i>
---	---

Les Coffres et les Potions ne sont pas des monstres, il est donc positif de les obtenir avec les dés, même si on ne les utilise pas ! Les Coffre et Potions inutilisés seront retournés au pool de dés dans la phase de Regroupement.

3. Phase du Dragon

Tous ces combats dans le Donjon sont sûrs d'attirer l'attention de son chef : le Dragon!

S'il y a trois dés ou plus dans l'Antre du Dragon, le Dragon arrive et l'Aventurier doit le combattre. Si ce n'est pas le cas, passez directement à la Phase de Regroupement

Utilisez trois *types différents* de **Compagnons** pour vaincre le Dragon. Les **Trésors** se comportant comme un **Compagnon** peuvent être utilisés dans ce but (voir les Descriptions des Trésors, ci-dessous).

Si l'Aventurier ne parvient pas à vaincre le Dragon, il doit alors fuir le Donjon ! L'exploration se termine immédiatement.

Après avoir vaincu le Dragon...

Le Maître du Donjon monte le Dé de Niveau d'un cran.

L'Aventurier s'approprie le Trésor du Dragon en piochant un Jeton de Trésor dans la Boîte.

Tous les dés de Donjon dans l'Antre du Dragon sont remis dans le pool de dés disponibles.

4. Phase de Regroupement

Tous les Dés de Donjon dans l'Antre du Dragon y restent. Tous les autres Dés de Donjon sont retournés au pool de dés disponibles. L'Aventurier doit alors choisir une des trois options suivantes :

- A. Se Retirer à la Taverne : l'Aventurier récolte un nombre de jetons d'**Expérience** égal au chiffre indiqué sur le **Dé de Niveau**. L'exploration est terminée.
- B. L'Etoffe des Légendes : Si le **Dé de Niveau** indique 10 ou plus, l'Aventurier a fini d'explorer le Donjon et *doit se retirer* ! Il récolte un nombre de jetons d'**Expérience** égal au chiffre indiqué sur le **Dé de Niveau**. L'exploration est terminée.
- C. Chercher la Gloire : l'Aventurier décide d'affronter le niveau suivant du Donjon, conservant ses dés de Groupe actifs. Ces dés ne sont pas relancés. Les dés de Groupe dans le **Cimetière** y restent. Le Maître du Donjon incrémente de 1 le Dé de Niveau, puis lance un nombre de Dés de Donjon égal au nombre indiqué sur le Dé de Niveau pour représenter ses occupants, monstres et butin.

Si le Maître de Donjon doit lancer plus de dés de Donjon qu'il n'y en a de disponibles (à cause de dés mis de côté dans l'Antre du Dragon, par exemple), il lance simplement tous les dés de Donjon disponibles.

Attention ! Une fois que les dés de Donjon sont lancés pour un nouveau niveau, l'Aventurier doit vaincre tous les monstres (et éventuellement le dragon) ou il ne gagnera aucune Expérience pour cette exploration. Une fois les dés de Donjon jetés, plus le droit de reculer !

L'Exploration est terminée

Après que l'Aventurier se soit **Retiré** ou ait **Fui** le donjon, tous les dés de Groupe et de Donjon sont passés au joueur de gauche. Le Maître du Donjon devient le nouvel Aventurier et le joueur à sa gauche devient le nouveau Maître du Donjon. Le nouvel Aventurier rassemble son Groupe et le nouveau Maître du Donjon détermine les occupants du Donjon, comme au tout début du jeu (voir Rassembler le Groupe ci-dessus).

Fin du Jeu

Le jeu se termine après que chaque joueur a effectué trois explorations. Les **Trésors** inutilisés par les joueurs valent 1 point d'**Expérience** chacun (sauf le **Portail de ville**, qui en vaut 2). Le joueur avec le plus grand total d'**Expérience** est le vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur avec le moins de jetons **Trésor** est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs se réjouissent de cette victoire partagée.

Trésors

Tout au long du jeu, les joueurs vont accumuler des **Trésors** en ouvrant des **Coffres** et en vainquant le **Dragon**. Chaque jeton **Trésor** donne la possibilité à l'Aventurier d'utiliser une capacité à usage unique à n'importe quel moment de l'exploration. Les jetons **Trésor** utilisés sont remis dans la boîte. Les jetons inutilisés contribuent au score final de l'Aventurier à la fin du jeu.

Note : en cas de conflit avec les règles, la capacité du Trésor a priorité.

Descriptions des Trésors

	Portail de Ville (4) : Récoltez un nombre de jetons d' Expérience égal au chiffre indiqué sur le Dé de Niveau . L'exploration est terminée. S'il n'est pas utilisé, le Portail de Ville vaut 2 points d' Expérience en fin de jeu plutôt qu'1 seul.
	Appât à Dragon (4) : Changez n'importe quelle face d'un dé de Donjon actif en face Dragon . Déplacez ce dé dans l' Antre du Dragon .
	Anneau d'invisibilité (4) : Retournez tous les dés de Donjon de l'Antre du Dragon au pool de dés de Donjon disponibles. Ceci ne compte pas comme vaincre le Dragon, n'incrémente pas le dé de Niveau et ne permet pas de piocher de Trésor.
	Potion (3) : Ressuscitez 1 dé de Groupe (retournez-le du Cimetière à votre Groupe de dés actifs en choisissant sa face.
	Parchemin (3) : Utilisez comme une face de dé Parchemin.
	Epée Vorpale (3) : Utilisez comme une face de dé Guerrier.
	Talisman (3) : Utilisez comme une face de dé Clerc.
	Sceptre de Pouvoir (3) : Utilisez comme une face de dé Mage.
	Outils de Voleur (3) : Utilisez comme une face de dé Voleur.

Héros

Les Héros sont les avatars qui représentent les Aventuriers. Chaque carte H2ro démarre le jeu sur sa face Novice, et est retournée du côté Master quand l'Aventurier a récolté suffisamment de jetons d'Expérience pour atteindre le Level Up indiqué sur la carte de Héro.

Chaque Héro dispose de deux compétences : *Spécialité*, et *Ultimate*.

La Spécialité peut être utilisée autant de fois que désiré durant chaque exploration, à chaque fois qu'il est jugé nécessaire. Quand la compétence Ultimate est utilisée, la carte de Héro est tournée de 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée.

Quand le Héro change de niveau, sa carte est retournée et redressée, redonnant l'accès à la compétence Ultimate. Ceci signifie qu'un joueur peut utiliser l'Ultimate un maximum de deux fois par partie. *Par conséquent, rappelez-vous d'utiliser votre Ultimate avant que le Héro change de niveau !*

Note : en cas de conflit avec les règles, la compétence du Héro a priorité.

Règles Solo

Jouez trois rounds comme dans les règles normales (vous jetterez vous-même vos dés de Donjon) et tentez d'obtenir le meilleur score.

Points atteints : (sujet à modifications)

0-15 points – chair à Dragon

16-23 points – Héro du Village

24-29 points – Explorateur aguerris.

30-34 points – Champion

35+ points – Héro des Ages

Succès ! (sujet à modifications)

Tueur de Dragons – Eliminez deux **Dragons** lors de la même exploration.

Maître des Dragons – Eliminez trois **Dragons** lors de la même exploration.

Ne me parlez pas de probabilités ! – Lancez les sept dés de Donjon à la fois, et survivez pour le raconter.

Petit petit Dragon, où es-tu ? – Utilisez trois trésors **Appât à Dragons** au même niveau de Donjon pour l'appeler et réussissez à le tuer.

Les doigts dans le nez – Réussissez à explorer un niveau de Donjon en démarrant la Phase de Monstres avec un dé de Groupe de moins que le nombre de dés de Donjon

L'élite – Avoir un Groupe constitué de 5 Champions ou plus.

On va avoir besoin d'un sac sans fond ! – Videz la boîte de tous ses jetons **Trésor**.

Maître du Donjon – Finissez l'exploration avec le **dé de Niveau** indiquant 10

20 naturel – Atteignez un score de 20 points sans utiliser votre carte Héro.

Coup critique – Explorez totalement un niveau de Donjon sans utiliser aucun **Compagnon**, Ultimate du Paladin ou du Mage de Bataille.