

Dungeon Gaga Origins™



PIXIE
GAMES

mantic

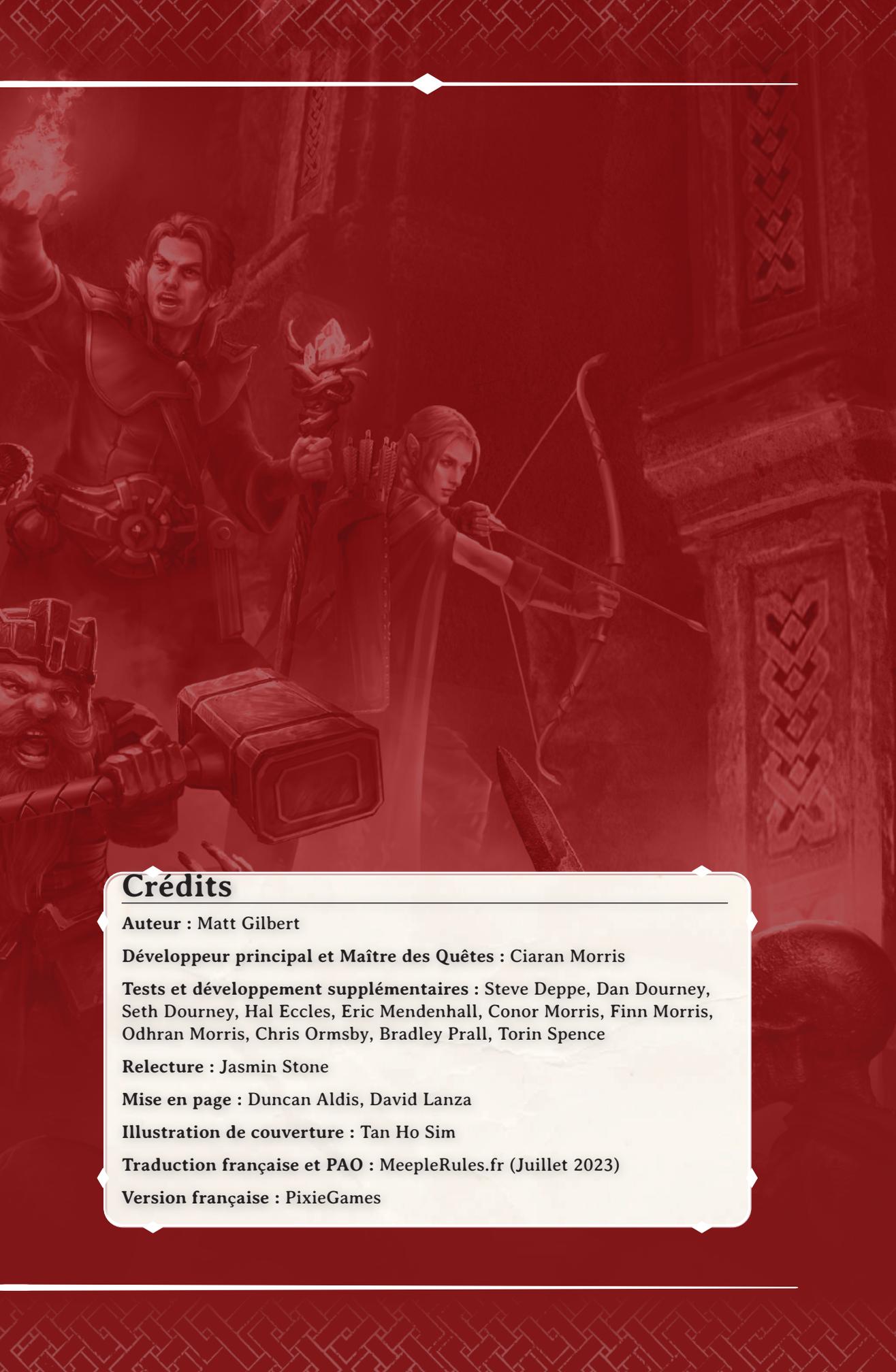
LE JEU D'EXPLORATION DE DONJONS ET D'AVENTURES PALPITANTES

Livret de Règles

Dungeon Saga Origins™



mantic



Crédits

Auteur : Matt Gilbert

Développeur principal et Maître des Quêtes : Ciaran Morris

Tests et développement supplémentaires : Steve Deppe, Dan Dourney, Seth Dourney, Hal Eccles, Eric Mendenhall, Conor Morris, Finn Morris, Odhran Morris, Chris Ormsby, Bradley Prall, Torin Spence

Relecture : Jasmin Stone

Mise en page : Duncan Aldis, David Lanza

Illustration de couverture : Tan Ho Sim

Traduction française et PAO : MeepleRules.fr (Juillet 2023)

Version française : PixieGames

Dungeon Saga Origins

Bienvenue dans *Dungeon Saga Origins*, le jeu fantastique et passionnant d'exploration de donjons et d'aventures palpitantes.

Ce jeu est prévu pour 1 à 5 joueurs. L'un d'entre eux joue le rôle de Maître du Jeu, responsable des monstres. Son rôle est de veiller au bon déroulement de la partie et de s'assurer que tous les joueurs s'amuse. Bien entendu, il peut être aussi sournois ou indulgent qu'il le souhaite envers les héros ! Des règles sont incluses pour jouer sans Maître du Jeu, y compris en solo.

Les autres joueurs contrôlent les Héros se lançant dans diverses quêtes passionnantes : Barbare, Nain, Elfe et Sorcier. S'il y a moins de cinq joueurs, certains peuvent jouer plusieurs Héros. Pour une partie plus difficile, chaque joueur peut n'en jouer qu'un.

Les Héros



Rordin
Combattant Nain



Danor
Sorcier Humain



Madriga
Archère Elfe



Orlaf
Barbare Humain

Les monstres



Zombie x2



Guerrier
Squelette x2



Zombie x2



Revenant
Nain



Archer
Squelette x2



Troll Zombie



Zombie
Cuirassé x2



Fantôme x2



Guerrier
Squelette x2



Roi des Nains Mort-Vivant



Troll Zombie Tyrannique

Tuiles Donjon et Mobilier



3x tuiles de jeu



Marqueurs Éboulis (cases bloquées)



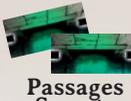
Mobilier lourd



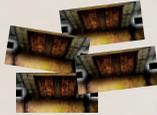
Mobilier léger



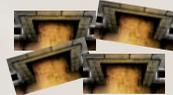
Coffre



Passages Secrets



Portes (fermées)



Portes (ouvertes)



Mobilier moyen

Marqueurs et Jetons



Jetons Ranimation



Jetons Portail



Marqueurs PV (points de vie)



Jetons Pièces d'Or (PO)



Jetons Clef



Jetons Interruption



Jetons Point d'Apparition

Cartes



Cartes Personnage Héros et Boss



Cartes Exploration



Carte Équipement



Cartes Sort



Cartes Équipement Légendaire



Cartes Monstre



Cartes Prouesse



Dés de combat

Mise en place

- Chaque joueur Héros prend la figurine de son choix, la carte Héros correspondante, ainsi qu'un jeton Ranimation. Chaque Héros n'a droit qu'à un seul jeton Ranimation et celui-ci ne peut pas être échangé avec, ou utilisé par, un autre Héros. Les Héros commencent toujours une partie avec leur nombre maximal de points de vie (PV). Placez un marqueur PV sur leur première case en haut de la piste de PV, à droite de la carte.
- Au moyen du Livre de Quêtes, le Maître du Jeu dispose les tuiles de jeu comme indiqué pour la quête jouée. Il doit garder à portée de main toutes les figurines, les jetons et les marqueurs, et trier les cartes selon leur type : Exploration, Sort, Équipement, Équipement légendaire, Monstre et Prouesse.
- Le Maître du Jeu prend les 4 jetons Interruption et les place devant lui.
- Les cartes Monstre (Sbires et Boss) doivent être conservées face visible devant le Maître du Jeu pour servir de référence au cours de la partie.
- Les cartes Exploration sont mélangées et placées face cachée à portée des joueurs.
- Chaque joueur Héros doit choisir l'UNE des deux Prouesses disponibles pour son Héros en plaçant la carte Prouesse face correspondante visible.
- Le joueur jouant le Héros Sorcier choisit 2 des 3 sphères de sorts disponibles (Magie faunique, Hydromancie & Pyromancie) et prend toutes les cartes Sort de chaque sphère (soit un total de 6 cartes). Les cartes Sort restantes sont rangées dans la boîte.
- Si un Héros découvre ou dépense de l'or, utilisez les pièces d'or (PO) de la réserve pour l'indiquer. Elles existent en valeurs de 10, 25, 50, 100, 250 et 500.

Cartes Héros



Chaque carte Héros indique :

- **Nom du Héros.**
- **Déplacement** : Distance maximale en nombre de cases à laquelle le Héros peut se déplacer.
- **Mêlée** : Nombre de dés que le Héros lance pour attaquer au corps-à-corps ou pour se défendre (quel que soit le type d'attaque).
- **À distance** : Nombre de dés que le Héros lance pour attaquer à distance.
- **Armure** : Résistance du Héros.
- **Règles spéciales** : Toutes les règles spéciales qui s'appliquent à ce Héros.
- **Piste de PV (Points de Vie)** : Elle permet de suivre les dégâts subis par le Héros au cours de la partie. Lorsqu'un Héros atteint 0 PV, il est Épuisé et doit être ranimé ! Attention, un Héros ne peut être ranimé qu'une seule fois par partie.
- **Prouesses autorisées.**



Cartes Monstre



Elles servent de référence au Maître du Jeu. Elles lui indiquent quelles figurines utiliser ainsi que :

- **Nom du Monstre.**
- **Type de Monstre (Sbire ou Boss).**
- **Déplacement :** Distance maximale en nombre de cases à laquelle le Monstre peut se déplacer.
- **Mêlée :** Nombre de dés que le Monstre lance pour combattre au corps-à-corps ou pour se défendre (quel que soit le type d'attaque).
- **À distance :** Nombre de dés que le Monstre lance pour attaquer à distance.
- **Armure :** Résistance du Monstre.
- **Règles spéciales :** Toutes les règles spéciales qui s'appliquent à ce Monstre.
- **Seuil de dégâts (Sbires) :** Nombre de Dégâts qu'un Héros doit infliger à ce type de Monstre pour le tuer et le retirer de la partie.
- **Piste de PV (Boss) :** Comme pour les Héros, cette piste est utilisée pour suivre les dégâts subis au cours de la partie. Lorsqu'un Boss atteint zéro PV, il est retiré de la partie.

Déroulement

La partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, tous les Héros jouent leur tour. Lorsque tous les joueurs ont joué le tour de leur Héros, c'est au tour du Maître du Jeu de jouer. Une fois que tous les joueurs (Héros comme Maître du Jeu) ont joué leur tour, la manche se termine et une nouvelle manche commence avec les joueurs Héros.

Les joueurs Héros peuvent jouer leur tour dans l'ordre qu'ils souhaitent. Cependant, chaque Héros doit terminer son tour avant que le Héros suivant ne commence le sien.

Lorsqu'un joueur effectue un tour avec un Héros, il peut à la fois se déplacer et effectuer une action avec son Héros. Un Héros peut se déplacer puis effectuer une action, ou effectuer une action puis se déplacer. Les joueurs ne peuvent pas effectuer une partie de leur déplacement, effectuer une action, puis terminer leur déplacement.

Lors de son tour, le Maître du Jeu peut utiliser tout ou partie des Monstres qui sont en jeu sur le plateau et qui n'ont pas encore été activés lors de cette manche. Un Monstre peut se déplacer puis effectuer une action, ou effectuer une action puis se déplacer. Un Monstre ne peut pas effectuer une partie de son déplacement, effectuer une action, puis terminer son déplacement.

De plus, le Maître du Jeu a la possibilité d'interrompre les tours des joueurs Héros. Cette capacité permet au Maître du Jeu d'activer un seul Monstre en dehors de l'ordre du tour normal. Si vous avez l'intention d'incarner le Maître du Jeu, consultez la page 21 pour plus de détails.

Figurines Ennemies

Pour les joueurs Héros, les Monstres sont des figurines ennemies. Inversement, pour le Maître du Jeu, les Héros sont des figurines ennemies.



Déplacement

Les tuiles de jeu utilisées lors d'une partie constituent la surface de jeu, appelée plateau.

Chaque tuile est divisée en deux types de zones différentes : les salles et les corridors. Les salles sont identifiées et entourées par des murs pleins. Les corridors sont les passages à dominante bleue/verte. Un corridor peut être divisé en plusieurs zones ou bloqué par un marqueur Éboulis.

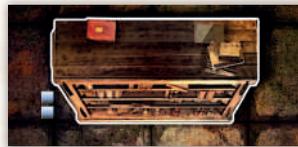
Le plateau de jeu est divisé en une grille de cases qui sont utilisées pour tous les Déplacements et autres mécanismes de jeu. Chaque case ne peut être occupée que par une seule figurine à la fois (sauf si une règle spéciale autorise le contraire).

Les cartes Héros et Monstre indiquent toutes deux la distance maximale, en nombre de cases, que peut parcourir la figurine pendant son tour : il s'agit de la caractéristique Déplacement.

- Les figurines peuvent se déplacer en diagonale tant que le déplacement dans l'une des cases de part et d'autre de la diagonale est normalement autorisé.
- Une figurine doit clairement faire face à l'un des quatre côtés de la case où elle termine son déplacement. Une figurine qui choisit de ne pas se déplacer peut toujours être orientée dans une nouvelle direction. Ceci compte comme son déplacement du tour. Un joueur choisit l'orientation de sa figurine à la fin de son déplacement afin qu'il soit clair pour tout le monde.
- Les Héros peuvent traverser librement les cases occupées par d'autres Héros, mais pas par des Monstres.
- Les Monstres peuvent traverser librement les cases occupées par d'autres Monstre, mais pas par des Héros.
- Aucune figurine ne peut s'arrêter sur une case occupée par une autre figurine.
- Aucune figurine ne peut traverser les murs (sauf si une règle spéciale l'autorise). Il doit y avoir une porte ouverte ou un passage secret à travers un mur pour qu'une figurine puisse le traverser sans règle spéciale.
- Aucune figurine ne peut traverser du mobilier, y compris les coffres au trésor (sauf si une règle spéciale l'autorise).
- Changer l'orientation de sa figurine compte comme un déplacement, même si elle ne change pas de case.

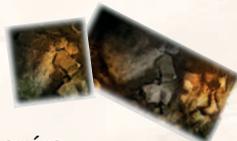
Mobilier

Le mobilier sur le plateau est soit haut (comme une bibliothèque) avec ce symbole  soit bas (comme une table) avec ce symbole . Les coffres au trésor sont toujours bas.



Cases bloquées

Certains plans de quête indiquent où le Maître du Jeu doit placer des marqueurs Éboulis représentant des cases bloquées.



Ceux-ci sont utilisés pour représenter des murs pleins, des tunnels effondrés ou simplement des culs-de-sac.

Aucune figurine ne peut se déplacer ou voir à travers ces cases.

Portes

Les portes sont :

ouvertes



ou

fermées



Les Monstres ne peuvent pas ouvrir de portes fermées.

Un Héros peut ouvrir une porte fermée qui se trouve dans son Arc Avant (voir ci-dessous). L'ouverture d'une porte coûte 1 point de déplacement (c.-à-d. une case). Une fois ouverte, retournez le jeton Porte face Ouverte visible. Une fois ouvertes, les portes restent ouvertes jusqu'à la fin de la partie.

Dès qu'une porte est ouverte, le Maître du Jeu doit placer les Monstres, les portes, les pièges au sol et le mobilier de la salle ou du corridor qui vient d'être révélé, comme indiqué sur le plan de la quête en cours. Les passages secrets ne sont pas placés et restent cachés.

Portails

Certaines quêtes comportent des portails magiques qui peuvent transporter les Héros vers d'autres zones du plateau. Les Monstres ne peuvent pas emprunter de portails.

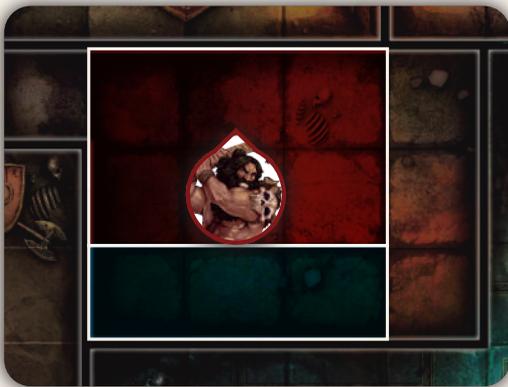


En se déplaçant sur une case où se trouve un jeton Portail, le Héros est immédiatement transporté vers l'autre jeton Portail placé ailleurs sur le plateau. Cela ne coûte aucun point de déplacement au Héros, mais il doit alors quitter le portail dès que possible (il ne peut pas y rester à moins qu'il n'y ait pas d'autre case où se déplacer). Même si le Héros s'est déplacé au maximum de sa capacité, il doit quand même quitter le portail en se déplaçant gratuitement d'une case, si possible. Si le jeton Portail de destination est bloqué pour quelques raisons que ce soit, la figurine sur le portail de départ n'est pas déplacée, mais se déplacera lors de son prochain tour si le portail de destination est libéré.

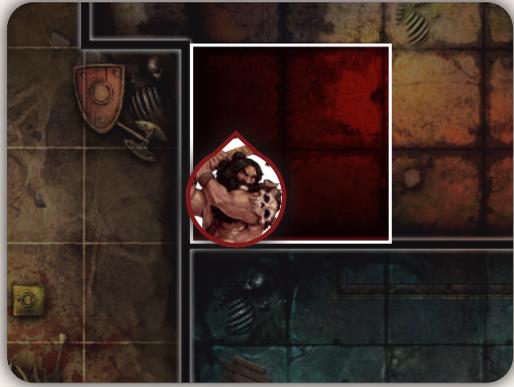
Arcs de Vue

Les 5 cases adjacentes autour de l'avant d'une figurine, selon son orientation, sont appelées l'Arc Avant. Les 3 cases adjacentes derrière la figurine sont appelées l'Arc Arrière.

Les figurines peuvent voir, attaquer à distance et combattre au corps-à-corps dans leur Arc Avant (et au-delà). Les figurines ne peuvent pas voir, attaquer à distance ou combattre dans leur Arc Arrière et sont plus vulnérables aux attaques provenant de cette position (et au-delà).



Les 3 cases situées derrière la figurine (en bleu) forment l'Arc Arrière de la figurine. Les 5 autres (en rouge) constituent son Arc Avant.

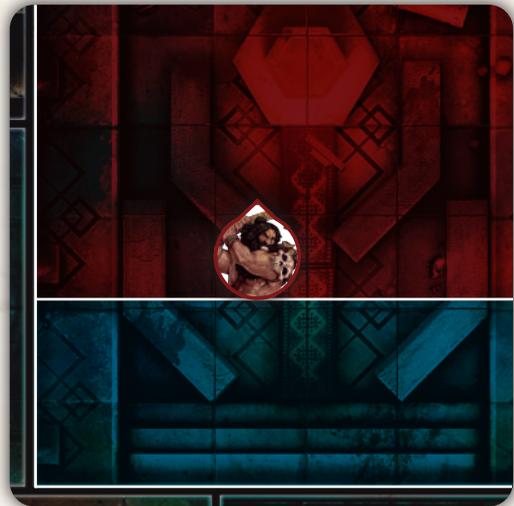


Notez que les murs empêchent un arc de s'étendre au-delà d'eux.

Avant et arrière : Au-delà

Certaines actions, comme attaquer à distance ou lancer un sort, ont un effet s'étendant au-delà des cases adjacentes aux figurines, vers l'Avant ou l'Arrière. Fondamentalement, toutes les cases situées derrière une figurine sont dans son Arrière, et toutes celles situées devant et sur les côtés sont dans son Avant.

Rappelez-vous que seules les cases adjacentes à une figurine représentent ses « Arcs de Vue » (Avant et Arrière).



Les cases situées devant une figurine, et dans son prolongement, sont à l'Avant de la figurine (en rouge).

Les cases situées derrière une figurine, et dans son prolongement, sont à l'Arrière de la figurine (en bleu).

Se désengager

Une figurine qui souhaite sortir d'une case située dans l'Arc Avant d'une ou plusieurs figurines ennemies doit tenter de se désengager. Tout d'abord, chaque figurine ennemie dont l'Arc Avant couvre la figurine qui souhaite se déplacer obtient une Attaque Gratuite au corps-à-corps contre cette figurine en utilisant les règles et les modificateurs normaux. Une fois toutes les attaques gratuites résolues, si la figurine est encore en vie, elle peut continuer son déplacement.

Bien sûr, dans une situation tendue, cela peut signifier qu'elle est attaquée chaque fois qu'elle se déplace avant de pouvoir partir !

Actions

À son tour, une figurine peut effectuer l'une des actions suivantes :

- Combattre au corps-à-corps
- Attaquer à distance
- Lancer un sort
- Utiliser une Prouesse (Héros uniquement)
- Explorer (Héros uniquement)
- Se ranimer (Héros uniquement)
- Échanger (Héros uniquement)

Combattre au corps-à-corps

Si une figurine commence son tour avec, ou se déplace pour avoir, une figurine ennemie dans son Arc Avant, elle peut la combattre au corps-à-corps. Une action Combattre au corps-à-corps ne permet d'attaquer qu'une seule figurine.

Lorsqu'une figurine combat au corps-à-corps, elle est l'attaquant et l'autre figurine est le défenseur. Les deux joueurs lancent des dés pour déterminer l'issue du combat.

Les joueurs doivent utiliser des dés de couleurs différentes pour chaque figurine.

Étape 1 : Lancer les dés. Les deux joueurs lancent autant de dés que la valeur de mêlée de leur figurine, modifiée par les conditions suivantes (ces conditions sont cumulatives) :

- -1 dé si la figurine est en infériorité numérique (elle se trouve dans l'Arc Avant de plusieurs figurines ennemies). Il est possible que les deux figurines soient en infériorité numérique en même temps !
- -1 dé pour le défenseur si l'attaquant est entièrement dans son Arc Arrière.

Aucune figurine ne peut lancer moins de 2 dés, quels que soient les modificateurs.



Étape 2 : Défausser les attaques faibles !

L'attaquant défausse maintenant tous ses dés qui sont inférieurs ou égaux à la valeur d'Armure du défenseur : ces dés sont trop faibles pour infliger des dégâts. Si l'attaquant n'a plus de dé, l'attaque a échoué et l'action de combat au corps-à-corps est terminée !



Étape 3 : Déterminer les Touches. S'il reste des dés à l'attaquant, comparez-les aux dés du défenseur en les associant par paires : le dé le plus élevé de l'attaquant avec le dé le plus élevé du défenseur, le deuxième plus élevé avec le deuxième plus élevé, et ainsi de suite.

L'attaquant inflige une Touche pour chaque paire dans laquelle son dé est strictement supérieur à celui du défenseur. Si son dé est inférieur ou égal à celui du défenseur, il est bloqué et aucune Touche n'est infligée par cette paire.

Si l'attaquant a plus de dés que le défenseur, chaque dé supplémentaire (supérieur à l'Armure du Défenseur) inflige une Touche automatique !



Le Squelette a une valeur d'Armure de 2. Les attaques faibles qui ne dépassent pas cette valeur sont défaussées et Orlaf se retrouve avec 4 et 6.

Étape 4 : Déterminer les dégâts. Les figurines réagissent différemment lorsqu'elles sont touchées. Consultez le chapitre sur les dégâts page 15 pour en connaître les effets.

Une figurine ne peut utiliser que le matériel dont elle est équipée lorsqu'elle attaque (ou se défend) : on parle alors de son équipement actif. L'équipement stocké ne peut pas être utilisé. Les Héros peuvent permuter leur équipement actif avec leur équipement stocké avant leur déplacement et avant leur action. Pour plus de détails sur l'équipement et son utilisation, voir page 19.

Valeurs maximales et minimales des Armures

Aucune Armure n'est parfaite. Indépendamment des modificateurs de sorts, d'équipements ou autres, les valeurs d'Armure ne peuvent jamais dépasser 5. En d'autres termes, un 6 trouvera toujours une faille dans une Armure.

Comme aucune figurine ne peut jamais lancer moins de 2 dés, tout modificateur réduisant encore cette valeur réduit la valeur d'Armure de la figurine à la place, jusqu'à un minimum de 1.

Une fois qu'une figurine est réduite à 2 dés de combat et 1 d'Armure, sa situation ne peut plus empirer et les pénalités supplémentaires sont ignorées.



Attaquer à distance

Les figurines ayant une valeur d'attaque à distance non nulle peuvent tirer sur les figurines ennemies, à condition qu'elles puissent les voir. Pour qu'une cible soit considérée comme visible, il doit être possible de tracer une ligne droite ininterrompue entre n'importe quel point de la case du tireur, à travers son Arc Avant, et n'importe quel point de la case de la cible.

Si la ligne passe à travers une autre figurine, un mur, du mobilier haut  ou une porte fermée, la cible n'est pas visible et le tir ne peut pas être effectué.

Une attaque à distance suit les mêmes étapes qu'un combat au corps-à-corps (voir page 10), avec les exceptions ci-dessous :

Étape 1 : Lancer les dés.

Étape 2 : Défausser les attaques faibles !

Étape 3 : Déterminer les Touches.

Étape 4 : Déterminer les dégâts.

Pour déterminer le nombre de dés à lancer, la figurine qui attaque à distance (l'attaquant) lance le nombre de dés correspondant à sa valeur d'attaque à distance et la figurine ciblée (le défenseur) lance autant de dés que sa valeur de mêlée, modifiées par les conditions suivantes (ces conditions sont cumulatives) :

- -1 dé pour l'attaquant si sa ligne de vue traverse un mobilier bas  qui n'est pas adjacent à l'attaquant.
- -1 dé pour le défenseur si l'attaquant est complètement dans son Arrière.

Aucune figurine ne peut lancer moins de 2 dés, quels que soient les modificateurs. Consultez également l'encadré sur les valeurs maximales et minimales d'Armure en page 11.

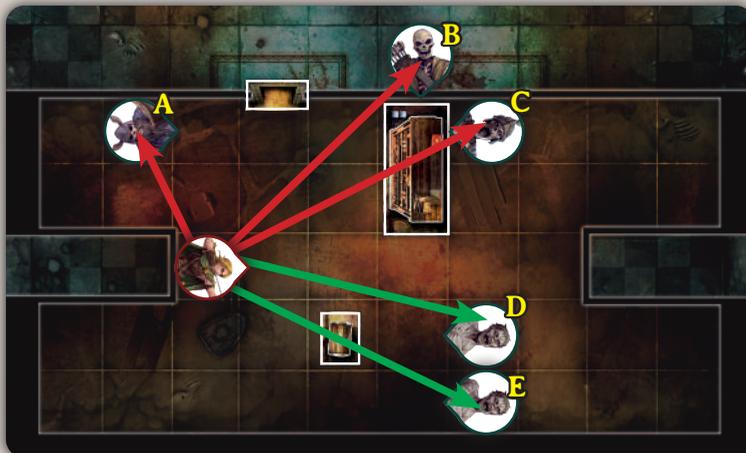
Comme pour le combat au corps-à-corps, une figurine ne peut utiliser que son équipement actif lorsqu'elle attaque à distance. L'équipement stocké ne peut pas être utilisé. Pour plus de détails sur l'équipement et son utilisation, voir page 19. Les figurines ne peuvent pas tirer sur des cibles qui se trouvent dans leur Arrière ou dans leur Arc Avant. Les figurines peuvent tirer sur des cibles engagées dans un combat au corps-à-corps tant qu'elles leur sont visibles.

Lancer un sort

Les cartes Sort représentent de puissantes incantations et connaissances arcaniques. Si une figurine possède des cartes Sort (comme le Héros Sorcier), elle peut choisir l'un des sorts qu'elle connaît et le lancer. Les règles et les effets du sort sont résolus, puis la carte Sort est rangée dans la boîte. Chaque sort ne peut donc être lancé qu'une seule fois par partie. Si un sort nécessite que la cible soit visible, déterminez si la figurine qui lance le sort peut voir sa cible comme lors d'une attaque à distance (ci-contre). Les attaques provenant d'un sort sont résolues comme celles des combats au corps-à-corps et des attaques à distance : la carte Sort décrit le nombre de dés lancés par l'attaquant, et la cible peut se défendre en utilisant sa valeur de mêlée.

Utiliser une Prouesse

Chaque Héros dispose d'une Prouesse unique choisie lors de la mise en place et qu'il peut utiliser une fois par partie. Une Prouesse doit être utilisée comme décrit sur sa carte, en tant qu'action du tour du Héros (avant ou après son Déplacement). Une fois que la Prouesse a été utilisée, sa carte est rangée dans la boîte et ne peut plus être utilisée de la partie. Les Prouesses ne peuvent être utilisées que par le Héros dont le nom est mentionné sur la carte Prouesse.



Madriga ne peut ni voir ni attaquer à distance les figurines ennemies A, B et C. A est dans son Arrière. La ligne de vue vers B est bloquée par un mur, et celle vers C est bloquée par du mobilier haut.

Madriga voit et peut donc attaquer à distance la figurine D. Elle voit également la figurine E, car le coffre au trésor est un mobilier bas. Elle subit cependant un modificateur de -1 dé si elle choisit de tirer sur cette cible.

Explorer

Les Héros peuvent explorer la zone qui les entoure à la recherche de passages secrets ou de trésors perdus depuis longtemps. Un Héros ne peut pas explorer s'il est adjacent à une figurine ennemie, s'il y a une figurine ennemie dans la même salle que lui ou si une figurine ennemie est présente et visible de lui dans un corridor.

Une action Explorer est toujours résolue dans l'ordre suivant :

1. Si un passage secret est présent dans la salle ou le corridor exploré, le Maître du Jeu le révèle et l'action Explorer se termine. Les Héros ont découvert un passage dissimulé qui attire leur attention avant tout trésor !
2. Lorsqu'un passage secret est révélé, les Héros peuvent continuer à chercher des trésors dans la même salle ou le même corridor en effectuant une nouvelle action Explorer.

OU

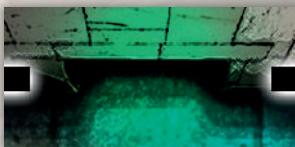
1. Si aucun passage secret n'est présent dans la salle ou le corridor exploré, les Héros sont concentrés sur la recherche de trésors !

REMARQUE : Les joueurs Héros ne peuvent pas choisir la priorité entre la recherche de passages secrets et la recherche de trésors.

Chaque salle et corridor (y compris ceux qui contiennent des coffres au trésor) ne peut être exploré qu'une seule fois à la recherche d'un trésor. Le Maître du Jeu doit garder une trace de ce qui a été exploré à mesure que la partie progresse.

Trouver un passage secret

Si un joueur explore et qu'un passage secret est présent dans la salle ou le corridor exploré, le Maître du Jeu doit le révéler. Il place pour cela un marqueur Passage Secret et révèle le contenu de la zone située au-delà, comme indiqué sur le plan de cette quête.



Lorsqu'un passage secret est découvert, le joueur qui explore doit également lancer un dé. Sur un résultat de 2 à 6, tout se passe bien. En revanche, sur un résultat de 1, le Héros a déclenché une alarme ou dérangé un habitant du donjon ! Le Maître du Jeu peut alors placer un Monstre Errant selon les règles de ce dernier. La partie se poursuit ensuite normalement.

Trouver un trésor

Si un Héros explore et qu'un passage secret a déjà été révélé ou n'existe pas dans la salle ou le corridor exploré, il est considéré comme étant à la recherche d'un trésor ! Le joueur qui explore prend la première carte du paquet Exploration et la lit à voix haute.

Il peut s'agir d'or, d'un équipement à conserver et à utiliser, d'un piège surnoisement placé, d'un Monstre Errant ou même de rien du tout ! Si un piège ou un Monstre Errant est rencontré, le Maître du Jeu applique leurs règles normales.

Coffres au trésor

Si une salle ou un corridor exploré contient un coffre au trésor, le Héros qui explore doit piocher les deux premières cartes du paquet Exploration, au lieu d'une seule, lorsqu'il cherche un trésor, et les résoudre l'une après l'autre dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées. La présence d'un coffre représente une plus grande chance de récompense, mais aussi un plus grand danger potentiel !

Cartes Exploration

À moins qu'une carte Exploration n'indique qu'il faut la conserver, elle est défaussée une fois ses effets appliqués. Si le paquet de cartes Exploration est épuisé, mélangez toutes les cartes Exploration défaussées pour créer un nouveau paquet et placez-le face cachée.

Monstres Errants

Lorsqu'un Héros explore et découvre un Monstre Errant, soit via une carte Exploration, soit en révélant un passage secret, le tour du Héros s'achève immédiatement. Le Maître du Jeu peut alors placer un Monstre du type indiqué par la quête en cours dans n'importe quelle case adjacente ou dans un rayon de 5 cases du Héros qui explore. Le Maître du Jeu peut alors activer le nouveau Monstre placé.

Le Maître du Jeu lance ensuite un dé. Sur un résultat de 5 ou plus, il peut placer un Monstre supplémentaire du même type à au moins 5 cases du Héros qui explore. Il n'active pas ce second Monstre.

Se ranimer

Un Héros qui se retrouve pour la première fois à zéro sur sa piste de PV est considéré comme Épuisé. Un Héros Épuisé ne peut pas se déplacer et doit dépenser sa prochaine action pour Se ranimer en dépensant son jeton Ranimation. La figurine récupère tous ses points de vie, puis son tour est terminé. Le jeton dépensé est alors retourné face « Interruption » visible et transmis au Maître du Jeu, lui donnant ainsi une opportunité supplémentaire d'Interrompre la partie (il ne peut cependant l'interrompre qu'un maximum de deux fois par manche).

Notez que chaque joueur n'a qu'un seul jeton Ranimation : une fois utilisé, il n'est donc plus possible de se remettre sur pied une seconde fois ! Si un Héros est à nouveau Épuisé, il est mis définitivement KO et retiré de la partie : son aventure s'arrête là.

Échanger

Un Héros peut donner 1 carte Exploration ou Équipement qu'il a en sa possession à un autre Héros auquel il est adjacent, à condition qu'aucun des deux Héros ne soit également adjacent à une figurine ennemie.

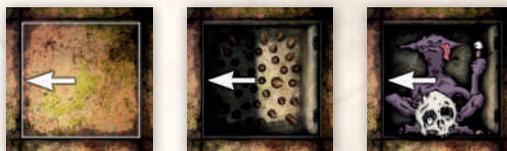
Les sorts et les Prouesses ne peuvent pas être échangés.

Pièges

Le jeu comporte deux catégories de pièges : les pièges au sol et les pièges surprises.

Pièges au sol

Les pièges au sol utilisent des jetons Piège pour indiquer la case de départ et toutes les cases de déclenchement qui y sont reliées. Pour déterminer quelles cases déclenchent un piège, suivez la ligne de cases dans la direction de la flèche sur le jeton Piège placé, jusqu'à ce qu'elle atteigne un mur ou le bord du plateau. Les pièges au sol sont déclenchés lorsqu'un Héros se déplace sur le jeton Piège ou sur l'une de ses cases de déclenchement. Lorsque cela se produit, le Maître du Jeu retourne le jeton Piège. Si sa nouvelle face présente un piège, le piège est déclenché avec succès ! En revanche, si elle révèle un orquelin, il s'agit d'un leurre et rien ne se passe. Le jeton Piège est alors retiré de la partie et le Héros peut poursuivre son tour normalement.



Pièges surprise

Les pièges surprises se déclenchent lorsqu'un Héros effectue une action Explorer qui déclenche un piège dans le texte de la quête (révélé par le Maître du Jeu) ou lorsqu'une carte Exploration est piochée et indique qu'un piège est déclenché.

Type de piège

Lorsqu'un piège au sol ou un piège surprise est déclenché, le Maître du Jeu lance un dé pour déterminer de quel type de piège il s'agit (voir le tableau page suivante).

Les effets du piège sont immédiatement résolus, puis le piège est retiré de la partie (s'il s'agit d'un piège au sol) et le tour du Héros se termine immédiatement. Chaque piège ne se déclenche qu'une seule fois. Les Monstres peuvent se déplacer librement sur les pièges sans les déclencher.

Si les effets d'un piège provoquent une attaque contre un Héros, celle-ci est résolue de la même manière qu'un combat au corps-à-corps. L'effet du piège décrit le nombre de dés pour le jet d'Attaque, tandis que le Héros ciblé peut se défendre en utilisant sa valeur de mêlée.

L'emplacement des pièges sur le plateau de jeu varie à chaque quête et certaines en comportent plus que d'autres. Lors de la mise en place de la quête, le Maître du Jeu place tous les jetons Piège face Dallage visible et les mélange. Sans en révéler le verso, le Maître du Jeu choisit ensuite où il veut placer les jetons Piège parmi les cases possibles indiquées sur le plan de chaque quête.

Dégâts

Les figurines peuvent subir des dégâts de différentes manières.

Héros

Les Héros ne subissent qu'un maximum de 1 point de dégâts par attaque, quel que soit le nombre de fois où ils sont Touchés. Les dégâts subis par les Héros sont cumulatifs. Utilisez la piste de PV de chaque carte Héros pour suivre les dégâts subis par chacun. Au début de chaque partie, placez un marqueur PV sur le premier symbole Cœur en haut de la piste de PV. Le marqueur PV doit être descendu d'une case vers le symbole Crâne en bas de la piste de PV pour chaque point de dégât subi. Si le marqueur PV atteint le symbole Crâne sur la piste de PV, le Héros n'a plus aucun point de vie ! Le Héros est alors considéré comme Épuisé et sa figurine est couchée sur la case où elle se trouve. Les Héros Épuisés doivent se ranimer lors d'un tour ultérieur.

Si un Héros a déjà dépensé son jeton Ranimation et que ses PV sont à nouveau réduits à zéro, c'en est fini de lui ! Retirez sa figurine de la partie. Ce Héros ne prend plus part à la partie et est considéré comme étant KO.



Types de pièges

Résultat du dé :

- 1-2 **Fléchettes empoisonnées** : Le Héros qui déclenche ce piège subit immédiatement une attaque au corps-à-corps à 3 dés.
- 3-4 **Gaz toxique** : Le Héros qui déclenche ce piège doit lancer un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à sa valeur d'Armure actuelle, le Héros est sain et sauf. Sinon, le Héros subit 1 dégât.
- 5-6 **Chute de pierres** : Le Héros qui déclenche ce piège doit lancer un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à sa valeur de déplacement, le Héros subit 1 dégât.

Boss

Les Boss ont une piste de PV comme les Héros. Lorsqu'un Boss est révélé, il dispose de tous ses points de vie. Les Boss ne subissent qu'un maximum de 1 point de dégâts par attaque, quel que soit le nombre de fois où ils sont Touchés. Les dégâts subis par les Boss sont cumulatifs. Les dégâts sont comptabilisés à l'aide d'un marqueur PV, comme pour les Héros. Lorsqu'un Boss n'a plus de PV, il est tué et retiré de la partie.

Sbires

Les Sbires sont automatiquement détruits et retirés lorsqu'une attaque lui inflige autant de Touches (ou plus) que son seuil de dégâts (indiqué sur la carte du Monstre). Si une attaque inflige moins de Touches qu'indiqué, le Monstre reste en place sans subir de dégâts.

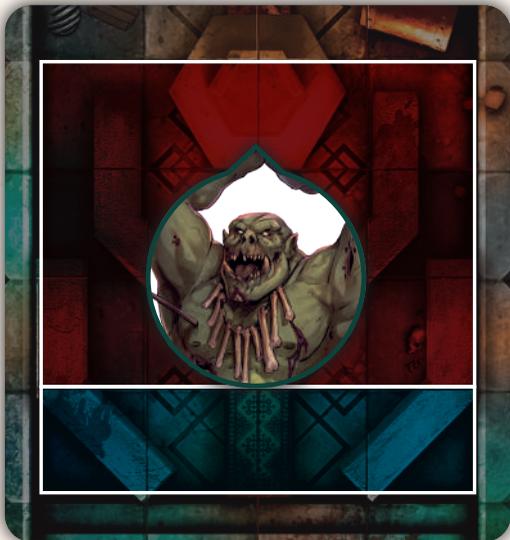
Par exemple, un Guerrier Squelette a un seuil de dégâts de 2 et doit donc subir au moins 2 Touches en une seule attaque pour être éliminé, alors qu'un Troll Zombie doit en subir au moins 3.

Guérison

Parfois, des sorts ou des potions peuvent guérir une figurine et lui permettre de récupérer des points de vie perdus. Remontez le marqueur PV le long de sa piste en conséquence. Aucune figurine ne peut récupérer plus de points de vie qu'elle n'en avait au départ.

Grandes figurines

Les figurines telles que le Troll Zombie, qui couvrent 4 cases (2x2), sont appelées grandes figurines. Les grandes figurines ont également un Arc Avant et un Arc Arrière, mais ils comprennent plus de cases.



Les 8 cases autour de l'avant de la figurine constituent son Arc Avant. Les 4 cases situées derrière la figurine constituent son Arc Arrière. Cela signifie qu'une grande figurine peut se trouver à la fois dans les Arcs Avant et Arrière d'une figurine ennemie. Cependant, une grande figurine inflige une pénalité d'attaque par l'Arrière uniquement si elle se trouve au moins en partie dans l'Arc Arrière de l'ennemi et pas du tout dans l'Avant ou l'Arc Avant de l'ennemi.

Déplacement

Les grandes figurines ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite vers l'avant, en diagonale vers l'avant ou en ligne droite vers l'arrière. Pour changer d'orientation en se déplaçant, les grandes figurines doivent dépenser un point de déplacement pour chaque quart de tour (90°) qu'elles souhaitent effectuer. Déplacez la figurine d'une seule case à la fois, en veillant à ce que, pendant toute la durée du déplacement, l'ensemble du socle de la figurine reste sur le plateau et sur les cases autorisées par les règles de déplacement identiques à celles des figurines ne couvrant qu'une seule case (page 8).

Pour passer une porte, une grande figurine doit pouvoir terminer son Déplacement de l'autre côté de la porte : elle ne peut pas se trouver à cheval sur une porte ou sur un mur !

Combat

Les grandes figurines sont toujours considérées comme étant en supériorité numérique par rapport aux figurines ne couvrant qu'une case, même si elles sont les seules à être en contact, et même si elles sont en contact avec plusieurs figurines ennemies. Dans ce dernier cas, elles sont aussi en infériorité numérique.

Fin de partie

La partie se termine si tous les Héros sont KO, auquel cas le Maître du Jeu l'emporte. Mouahahaha ! Sinon, la partie se termine par la victoire des Héros s'ils atteignent les objectifs définis dans la quête. Chaque quête a son propre objectif spécifiant ce que les Héros doivent accomplir pour remporter la partie, et il peut même changer au cours de la quête elle-même ! Les objectifs peuvent être très spécifiques, mais en général, si aucun autre détail n'est indiqué, il convient d'appliquer ce qui suit :

- Lorsqu'un objectif indique aux Héros de rechercher, d'explorer ou de trouver un objet ou un lieu (une cage d'escalier, etc.), cela signifie que les Héros doivent se déplacer jusqu'à être adjacents à l'objet/au lieu de l'objectif pour l'accomplir.
- Lorsqu'un objectif indique aux Héros de tuer un personnage spécifique ou un Monstre particulier, tout autre Monstre restant sur le plateau de jeu après la mort de la cible bat en retraite et n'a pas besoin d'être tué.
- Lorsqu'un objectif demande aux Héros de tuer des Monstres dans un endroit spécifique, tous les autres Monstres sur le plateau qui ne sont pas dans cet endroit lorsque le dernier Monstre qui s'y trouve est tué battent en retraite et n'ont pas besoin d'être poursuivis et tués.

Le Maître du Jeu doit toujours lire le texte de la quête dans son intégralité afin de pouvoir guider les Héros et s'assurer qu'ils comprennent leur objectif et si celui-ci est susceptible de changer et quand !

En cas de doute ou de confusion, le Maître du jeu décide dans le meilleur intérêt de l'expérience de jeu.

Événements et objets de quêtes

Certaines cartes et quêtes indiquent au Maître du Jeu de révéler certaines choses ou de déclencher des événements à mesure que les Héros progressent dans la partie. Parfois, les Héros trouvent également du matériel spécifique, comme de l'équipement légendaire ou des potions, en cherchant ou en interagissant avec des objets et des éléments qui sont provoqués par des événements ou des règles spécifiques à la quête. Le Maître du Jeu doit les révéler au moment opportun.

Héros KO

Si un Héros est mis KO au cours d'une quête, en plus de ne plus participer à la quête en cours, il perd tout son équipement actif et stocké, ainsi que tout l'or et les objets qu'il a trouvés au cours de la partie. Cependant, son équipement légendaire est conservé si le joueur choisit de réutiliser ce même Héros. Ses PV sont restaurés entre les quêtes et il pourra donc revenir se battre !

Enchaîner les parties

Un groupe de Héros qui a achevé une quête avec succès peut maintenant choisir de rejouer la même quête ou de passer à la quête suivante du Livre de Quêtes. Pour développer le sentiment de vivre l'histoire et de voir les Héros progresser, les joueurs peuvent garder les mêmes Héros au fil de plusieurs quêtes dans le cadre d'une campagne afin de collecter de l'or, des objets, de l'équipement légendaire, d'acheter de l'équipement et des Talents Héroïques.

Entre les quêtes

Attention, tout ne peut pas être conservé d'une quête à l'autre ! L'équipement légendaire, l'équipement acheté et l'or sont conservés entre les quêtes, mais les objets que les Héros trouvent ou qui leur sont accordés au cours d'une quête et qui sont indiqués sur une carte Exploration ne peuvent pas être conservés et doivent être défaussés avant de se lancer dans la quête suivante.

Les joueurs Héros sont libres d'échanger leur équipement et leur or entre les parties s'ils le souhaitent.

La piste de PV de chaque Héros est restaurée à son maximum et les jetons Ranimation utilisés sont rendus entre les parties.

Améliorer vos Héros

Si les mêmes Héros sont utilisés d'une partie à l'autre, ils peuvent gagner de l'expérience. Cette expérience (ou XP) représente de petites améliorations graduelles dans des domaines tels que le maniement d'une arme, la connaissance de la région ou juste plus de chance ! L'XP d'un Héros peut être dépensée — à l'instar de l'or — entre les quêtes pour obtenir des améliorations que le Héros pourra utiliser dans les quêtes à venir. Ces améliorations sont appelées **Talents Héroïques**.

Les Héros gagnent de l'XP :

1. +1 XP pour avoir accompli une quête, c'est-à-dire pour ne pas avoir été mis KO.
2. +1 XP pour avoir accompli une quête sans utiliser son jeton Ranimation.

Les Héros ne perdent de l'XP que lorsqu'ils le dépensent (jamais en ayant été mis KO).

Apprentissage des Talents Héroïques

Les Héros peuvent dépenser leur XP entre deux quêtes, lorsqu'ils retournent à leur camp pour apprendre une Talent Héroïque.

Les Talents Héroïques sont représentées dans le jeu par une réserve commune de jetons, dont certains coûtent plus d'XP que d'autres (voir page suivante).

Lorsqu'un Héros a suffisamment d'XP, il peut choisir un ou plusieurs Talents Héroïques disponibles dans la réserve AVANT d'acheter de l'équipement auprès d'un marchand ambulant. Les joueurs choisissent à tour de rôle, en commençant par le Héros qui a le moins d'XP, un Talent Héroïque chacun, en réduisant leur XP du coût indiqué dans le tableau ci-après.

Les joueurs peuvent ensuite apprendre d'autres Talents Héroïques, en suivant le même processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé. Chaque Héros ne peut posséder qu'un seul de chaque Talent Héroïque à la fois.

Sauf indication contraire, les Talents Héroïques peuvent être utilisées à tout moment au cours d'une quête et une fois utilisées, le jeton Talent Héroïque est remis dans la réserve générale et devient de nouveau disponible. Les Talents Héroïques non utilisés peuvent être conservés d'une quête à l'autre.

Voici la liste des Talents Héroïques disponibles que les Héros peuvent apprendre :

Talents Héroïques mineurs - Coût 4 XP

-  **Foulée athlétique** Déplacez-vous de 2 cases avant ou après avoir effectué une action. Cela s'ajoute à votre Déplacement normal.
-  **Plan secret** Le Maître du Jeu doit révéler une salle ou un corridor d'une quête avant d'en ouvrir la porte.
-  **Faveur du marchand** Révélez 3 cartes supplémentaires lorsque vous achetez de l'équipement à un marchand.
-  **Renommée locale** Bénéficiez d'un rabais de 30 PO lorsque vous achetez de l'équipement à un marchand.

Talents Héroïques communs - Coût 5 XP

-  **Voyance** Consultez les 2 premières cartes du paquet Exploration et remettez-les dans l'ordre de votre choix ou défaussez-les toutes les deux.
-  **Sixième sens** Ignorez les effets d'un piège déclenché.
-  **Sort de transmutation** Sélectionnez un sort défaussé au cours d'une quête et remettez-le dans la main du lanceur de sorts au prix de 40 PO de son magot.
-  **Bonne fortune** Relancez n'importe lequel de vos lancers de dés (même un lancer déjà relancé).
-  **Dur à cuire** Ajustez de +/- 1 le résultat de n'importe lequel de vos dés (par exemple, transformez un résultat de 3 en 4 ou en 2).
-  **Posture défensive** Relancez l'un de vos dés lorsque vous vous défendez contre une attaque (le second résultat est conservé).
-  **Vision d'aigle** Relancez l'un de vos dés lorsque vous effectuez une attaque à distance (le second résultat est conservé).

Talents Héroïques supérieurs - Coût 6 XP

-  **Talent offensif** Gagnez +1 dé lorsque vous effectuez une attaque, quelle qu'elle soit.
-  **Talent défensif** Gagnez +1 dé lorsque vous vous défendez, quelle que soit l'attaque.
-  **Sort de libération** Au début d'une quête, après avoir choisi vos sphères de sorts, vous pouvez choisir un sort supplémentaire parmi l'une des sphères de sorts restantes.

Talents Héroïques Légendaires - Coût 7 XP

-  **Maîtrise de Prouesse** Au cours d'une quête, vous pouvez utiliser votre 2^e Prouesse.
-  **Constitution renforcée** Au début d'une quête, augmentez le maximum de votre piste de PV de 1 case.

Achat d'équipement

Les joueurs accumulent d'une partie à l'autre de l'or qu'ils peuvent dépenser entre les quêtes pour acheter de nouveaux équipements. Les Héros campent toujours à proximité de leur lieu d'aventure et, entre deux quêtes, des marchands ambulants passent dans les environs pour proposer de l'équipement à la vente. Cependant, les marchands ne peuvent pas garantir ce qui est à vendre à chaque visite, ni en quelle quantité. Lors de l'achat de nouvel équipement, les joueurs doivent mélanger toutes les cartes Équipement restantes, puis lancer un dé et se référer au tableau ci-dessous pour savoir quel type de marchand visite le camp :

- **1-2 : Simple marchand** : Piochez 3 cartes Équipement.

- **3-4 : Marchand local** : Piochez 5 cartes Équipement.
- **5-6 : Caravane exotique** : Piochez 7 cartes Équipement.

Posez face visible les cartes Équipement piochées pour découvrir ce qui vous est proposé : elles représentent les seules nouvelles options d'équipement que les Héros peuvent acheter lors de cette visite. Les joueurs ne peuvent recevoir la visite que d'un seul marchand entre chaque quête. Les cartes Équipement détaillent les types d'équipement disponibles, leur effet et leur coût en or.

Tant que les joueurs ont suffisamment d'or dans leur réserve personnelle, s'ils souhaitent acheter des équipements, ils prennent les cartes correspondantes et paient les coûts indiqués.

Utilisation et stockage de l'équipement

Pour utiliser un équipement ou un équipement légendaire au cours d'une quête, le Héros doit l'équiper. Cet équipement devient donc actif. Sauf indication contraire, lorsqu'un objet est équipé, le Héros bénéficie de l'avantage ou de l'effet indiqué. Les équipements et les équipements légendaires indiquent tous des mots-clefs tels que TÊTE, ARME, CORPS, précisant le type d'équipement dont il s'agit. Une figurine ne peut équiper simultanément qu'un seul équipement ou un seul équipement légendaire disposant d'un mot-clef donné. Par exemple, un Héros ne peut pas équiper 2 équipements de TÊTE. Les mots-clefs sont classés en 3 groupes (Martial, Magique et Commun) et certains ne sont accessibles qu'à certains types de Héros. Les mots-clefs martiaux ne peuvent être équipés que par les Héros non lanceurs de sorts. Les mots-clefs magiques ne peuvent être équipés que par les lanceurs de sorts, tandis que les mots-clefs communs peuvent être équipés par tous types de Héros. Les Héros lanceurs de sorts sont identifiés par la Règle Spéciale *Lanceur de Sorts* présente sur leur Carte Personnage. Tout équipement non équipé est considéré être dans le stock du Héros. Un Héros ne peut stocker que l'équipement qu'il est autorisé à utiliser.

Tous les Héros ont une limite de stockage de 3 équipements ou objets. Avant de commencer son tour, un Héros peut librement modifier son équipement actif grâce à son équipement en stock. Un Héros n'est pas autorisé à modifier son équipement actif s'il se trouve dans l'Arc

Avant d'un ennemi et il est limité à deux modifications par tour. Si un Héros dépasse sa limite de stockage en achetant ou en échangeant un nouvel équipement, ou en recevant un nouvel équipement légendaire au cours d'une quête, il doit immédiatement échanger ou défausser de l'équipement et des objets jusqu'à redescendre à sa limite de stockage.

L'or et les objets figurant sur les cartes Exploration ne comptent pas dans la limite de stockage d'un Héros.

Liste des mots-clefs utilisés pour l'équipement et les objets, ainsi que leurs restrictions :

Mots-clefs martiaux

(équipement réservé aux non lanceurs de sorts)

ARMURE

GARDE

ARME

Mots-clefs magiques

(équipement réservé aux lanceurs de sorts)

ARCANE

ENCHANTÉ

TALISMAN

Mots-clefs communs

(équipement accessible à tous)

VÊTEMENT

CORPS

TÊTE

OUTIL

Personnalisation des parties

Si vous souhaitez relever un défi différent ou adapter le jeu aux joueurs, les quelques idées présentées ci-dessous sont des moyens simples permettant de favoriser ou d'entraver les Héros et le Maître du Jeu. Vous pouvez décider d'utiliser tout ou partie de ces idées, ou même de créer les vôtres. Jusqu'à quel point voulez-vous être bienveillant ou sournois ?



Lors de la mise en place, le Maître du Jeu peut ajuster le paquet Exploration afin de rendre la partie plus prévisible pour les Héros. Le symbole ENGRENAGES identifie les cartes qui introduisent des dangers inattendus lors de l'Exploration. Tout ou partie de ces cartes peuvent être retirées de la pioche pour faciliter le jeu et l'adapter à votre groupe de joueurs.

Si vous souhaitez ajouter des éléments de jeu de rôles et augmenter la tension thématique pour les Héros, le Maître du Jeu ne devrait révéler le mobilier et les Monstres présents dans les corridors uniquement lorsqu'ils deviennent visibles des Héros (les salles continueront d'être révélées dans leur intégralité lorsqu'une porte est ouverte).

Rendre le jeu plus facile

... pour les Héros

- À la fin de chaque quête, donnez à chaque Héros 25 PO supplémentaires pour qu'il puisse commencer à acheter de l'équipement plus tôt.
- Permettez à Danor de prendre 3 sphères de sorts lors de chaque quête.

... pour le Maître du Jeu

- Permettez au Maître du Jeu de placer 1 Monstre supplémentaire (du type défini par la quête) lorsqu'une carte Monstre Errant est piochée.
- Lors de la révélation d'une salle ou d'un corridor, le Maître du Jeu peut placer un Monstre d'un niveau supérieur à celui indiqué sur la carte (se référer aux cartes Monstre pour connaître le niveau de chaque Monstre). Par exemple, placer un Fantôme au lieu d'un Zombie.

- Lorsque des Squelettes ou des Zombies sont indiqués sur le plan, le Maître du Jeu peut placer un Monstre supplémentaire de ce type, adjacent à celui représenté.
- Au lieu de les défausser après les avoir piochées dans le paquet Exploration, les cartes marquées du symbole ENGRENAGE peuvent être remélangées dans le paquet Exploration pour augmenter la menace et les chances qu'elles soient à nouveau piochées !
- Tous les Monstres peuvent se déplacer d'une case supplémentaire pendant toute la durée de la partie.

Rendre le jeu plus difficile

... pour les Héros

- Si un Héros n'effectue pas d'action à son tour, le Maître du Jeu peut dépenser un jeton Interruption pour ouvrir une porte déverrouillée avant l'activation du Héros suivant.
- Réduisez à 2 le nombre de jetons Ranimation dont disposent les Héros. Ces jetons sont maintenant une ressource partagée entre les 4 Héros qui ne peuvent donc être utilisés que deux fois en tout dans chaque quête. Parviendrez-vous à décider de qui pourra en bénéficier ?
- Lorsque les Héros ont utilisé leur jeton Ranimation, ils sont considérés comme « blessés » pour le reste de la quête. Réduisez de 1 leur valeur de combat ou d'attaque à distance (la plus élevée des deux, jusqu'à un minimum de 2). Pour Danor, au lieu de réduire l'une de ces valeurs, il se défausse d'un sort inutilisé au hasard.
- Rendez les jetons Ranimation « à usage unique » pour toute la campagne.
- Retirez complètement les jetons Ranimation des Héros ! Mouhahahaha !
- Permettez au Maître du Jeu de dépenser 1 jeton Interruption lors de son tour pour activer une deuxième fois un Monstre déjà activé (voir p. 21).

Votre rôle en tant que Maître du Jeu

Si vous jouez le rôle du Maître du Jeu, vous devez diriger la partie et de faire en sorte qu'elle soit une expérience agréable pour tout le monde ! Vous contrôlez l'ensemble de la mise en place du jeu et aidez (ou gênez !) les joueurs dans leurs quêtes. Bien sûr, laisser les Héros tomber dans vos pièges et les submerger de Squelettes ou d'autres Monstres peut être amusant pour tout le monde !

Veillez à vous familiariser avec chaque quête avant de la jouer. Placez les tuiles de jeu selon la disposition indiquée sur le plan de la quête, ainsi que toutes les portes, tout le mobilier, etc. que les Héros pourront voir depuis leur position de départ. Chaque quête propose une introduction que vous devez lire aux joueurs pour planter le décor.

Ne révélez de nouvelles zones du plan qu'au fur et à mesure que les Héros explorent et ouvrent des portes ou des passages secrets vers ces nouvelles zones. Lorsqu'un Héros ouvre une porte ou découvre un passage secret, placez tous les objets comme indiqué sur le plan, mais rien au-delà des portes fermées bien sûr. Les portes fermées, les Monstres ou le mobilier peuvent se trouver derrière un coin de mur hors de vue des Héros, mais ce n'est pas grave : tout cela fait toujours partie de la zone que les Héros viennent de révéler.

Les aventures contenues dans un Livre de Quêtes sont conçues pour être jouées dans l'ordre, mais vous pouvez bien sûr jouer n'importe laquelle en tant que partie indépendante, à tout moment, juste pour le plaisir. Une fois la partie mise en place et les Héros en position de départ, vous pouvez lire l'introduction de la quête et commencer à jouer.

Points d'Apparition

Certaines quêtes comportent de dangereux «Points d'Apparition» que le Maître du Jeu peut utiliser pour invoquer des Monstres sur le plateau de jeu ! Les règles spéciales de chaque quête fournissent des détails spécifiques sur les Points d'Apparition qui peuvent être utilisés.

Sauf indication contraire ou si aucune règle spéciale n'est indiquée, placez au début de chaque manche un Monstre Errant orienté dans la direction de votre choix sur chaque Point d'Apparition inoccupé, avant qu'un Héros ne joue son tour. Ils peuvent être utilisés dès cette manche par le Maître du Jeu lors de son tour (ou avec une Interruption) comme toujours. Un nouveau Monstre ne peut pas être placé si le Point d'Apparition est occupé. Les Héros ne peuvent pas terminer leur tour sur un jeton Point d'Apparition.



Règles d'Interruption



Le Maître du Jeu a la possibilité d'interrompre la manche entre les tours des Héros en utilisant ses jetons Interruption. Une interruption est déclarée et effectuée entre le tour d'un Héros et celui d'un autre, et jamais pendant le tour d'un Héros.

Le Maître du Jeu commence chaque quête avec 4 jetons Interruption (1 par Héros).

Un maximum de 2 Interruptions peut être joué au cours d'une même manche. Les interruptions ne peuvent jamais être jouées avant le premier tour de Héros de chaque manche et ne peuvent jamais être jouées de façon consécutive, c'est-à-dire qu'il doit s'écouler au moins un tour de Héros avant que le Maître du Jeu ne puisse à nouveau interrompre.

Une interruption offre au Maître du Jeu une opportunité de jouer avant son tour normal à la fin de manche.

Lorsque le Maître du Jeu joue une Interruption, cela le lui permet d'activer et d'utiliser 1 unique Monstre qui était déjà présent sur le plateau avant que l'Interruption ne soit déclarée. Placez un jeton Interruption à côté du Monstre pour indiquer qu'il a été activé et utilisé lors de cette manche. Tout Monstre activé dans le cadre d'une Interruption ne pourra pas être de nouveau activé au cours de la même manche.

À la fin de la manche, après que le Maître du Jeu a terminé son tour, tous les jetons Interruption utilisés sont défaussés et rangés dans la boîte.

Interruptions supplémentaires

Lorsqu'un Héros se ranime au cours d'une quête (voir p. 20), le jeton Ranimation utilisé est retourné face Interruption visible et transmis au Maître du Jeu, lequel bénéficie alors d'une Interruption supplémentaire.

Maître du Jeu Automatisé

Mode solo/coopératif uniquement :

Si vous jouez au jeu avec un groupe de personnes et que quelqu'un veut endosser le rôle du maléfique Maître du Jeu, vous n'avez pas besoin de lire cette section.

Dungeon Saga Origins est un jeu idéal pour commencer votre voyage dans les donjons avec votre famille et vos amis, mais malheureusement, il n'est pas toujours possible de réunir toutes les bonnes personnes en même temps ! Plutôt que de laisser ces limitations du monde réel vous empêcher de passer plus de temps avec vos Héros de donjon préférés, l'utilisation d'un Maître du Jeu Automatisé permet aux joueurs de jouer en coopération ou d'affronter le donjon en solo, sans avoir besoin d'un Maître du Jeu dédié.

Le Maître du Jeu Automatisé permet de déterminer le comportement des différents ennemis dans diverses situations. Il modifie également certaines règles de base afin d'accroître la menace qui pèse sur les Héros en l'absence des tactiques d'un Maître du Jeu humain, et crée de nouveaux rôles pour les joueurs afin qu'ils s'occupent des tâches administratives de l'ennemi.

Mode Solo : Si vous jouez en solo, vous savez déjà que vous jouerez tous les rôles et que toutes les décisions devront être prises en faveur du Maître du Jeu en cas de doute !

Larbin du Maître

Si vous jouez en coopération avec d'autres joueurs Héros, confiez ce rôle au joueur le plus expérimenté ou au propriétaire du jeu. Ce rôle est celui du Larbin du Maître du Jeu Automatisé, lequel s'occupe de toutes les tâches administratives liées au jeu.

Le rôle de Larbin du Maître est d'organiser et de mettre en place les différents éléments du jeu, tels que les cartes et les jetons dont le Maître du Jeu a normalement la charge. Il s'occupe également de toutes les interactions avec le Livre de Quêtes en lisant les règles spéciales et en vérifiant sur le plan de la quête

ce qui doit être révélé lorsqu'une porte est ouverte. Il est important que celui qui endosse ce rôle fasse de son mieux pour ne pas révéler aux autres joueurs Héros des informations sur la quête qu'ils ne devraient pas connaître à l'avance.

Méchant du Moment

Lorsque vous jouez en coopération avec d'autres joueurs Héros, le Méchant du Moment est un rôle supplémentaire qui tourne au sein du groupe de joueurs. Celui qui endosse ce rôle est chargé de contrôler les Monstres ennemis en se basant sur leur table de comportement et de lancer les dés pour le Maître du Jeu au cours de la séquence de jeu normale. Si la prochaine action d'un Monstre n'est pas claire, le Méchant du Moment doit agir d'une manière raisonnable qui offre aux joueurs Héros le meilleur défi et la meilleure expérience de jeu. Le rôle est attribué à un joueur différent à la fin de chaque manche, en tournant dans le sens horaire au sein du groupe de joueurs.

Dilemmes

Si une règle particulière, le positionnement d'une figurine ou le comportement d'un Monstre n'est pas clair, le Méchant du Moment prend la décision pour que la partie se poursuive. S'il n'est pas sûr ou s'il craint un parti pris en faveur (ou en défaveur) des Héros, il peut alors lancer le jeton Maître du Jeu, en tirant à pile ou face pour déterminer le choix à faire.

De plus, les Maîtres du Jeu malveillants (même ceux qui sont Automatisés) préfèrent cibler un Héros contre lequel ils ont le plus de chances de réussir. Certaines règles et décisions appellent cela la « cible la plus faible », qui est déterminé en choisissant le Héros en jeu auquel il reste le moins de PV. Si plusieurs Héros ont le même nombre de PV, choisissez le Héros qui a la valeur de mêlée la plus faible.

Nouvelle menace : Points d'Apparition avancés

Les Héros les plus efficaces savent contrôler le moment et la manière dont ils affrontent leurs ennemis. Pour encourager les Héros à ne pas toujours attendre d'être le mieux préparés pour chaque salle, le Maître du Jeu Automatisé utilise une version avancée de la règle des Points d'Apparition afin qu'ils poursuivent et harcèlent les Héros à mesure que leur quête progresse.

À la fin d'un tour du Maître du Jeu où aucun Monstre n'est sur le plateau, appliquez la première condition remplie parmi les trois conditions suivantes :

1. **Si il n'y a aucun Point d'Apparition sur le plateau**, le Méchant du Moment en place un sur la case de départ de Héros la plus proche du Héros le plus faible.
2. **Si aucun Héros n'est présent sur une tuile de jeu contenant un Point d'Apparition existant**, le Méchant du Moment déplace ce Point d'Apparition sur une case libre adjacente à la tuile de jeu sur laquelle se trouve le Héros le plus faible, en suivant le chemin emprunté par ce Héros pour atteindre sa position actuelle.
3. **Si aucune des conditions ci-dessus n'est remplie**, piochez la carte du dessous de la défausse Exploration. Si cette carte contient un symbole Interruption, le Méchant du Moment place un Monstre Errant sur le Point d'Apparition, mais ne l'active pas.

Placement des Monstres

Lorsqu'un Monstre doit être placé sur le plateau suite à une exploration, une règle spéciale ou un événement (et non après avoir été révélé par le plan de la quête où sa position et son orientation sont déjà définies), la position et l'orientation du Monstre sont déterminées comme suit :

1. Placez le Monstre aussi près que possible de la cause de sa mise en jeu.
2. Placez le Monstre dans l'Arc Arrière d'un Héros lorsque cela est possible. Cependant, si ce Monstre possède une attaque à distance, il doit être placé de façon à pouvoir l'utiliser contre les Héros, dans l'Arrière d'un Héros si possible.

3. Placez le Monstre de façon à ce qu'autant de Héros que possible soient dans son Avant/Arc Avant tout en protégeant son propre Arc Arrière.

Interruptions automatisées

La possibilité pour les Monstres d'interférer entre les tours des Héros est toujours une interaction importante, même pour un Maître du Jeu Automatisé, mais il a besoin d'aide pour savoir quand prendre cette décision !

Les Interruptions Automatisées suivent les règles normales pour savoir quand elles peuvent être déclenchées : le Maître du Jeu Automatisé doit avoir des jetons Interruption disponibles, elles ne peuvent pas être déclenchées avant le premier tour de Héros, et il ne peut pas y en avoir plus de deux jouées au cours d'une même manche.

Le Maître du Jeu Automatisé détermine si une Interruption est possible en se basant sur les conditions suivantes, dans cet ordre :

1. L'Humeur du Maître du Jeu est actuellement «Agressive» (voir les détails de l'Humeur du Maître du Jeu ci-dessous).
2. Piochez la carte du dessous de la défausse Exploration et cette carte contient un symbole Interruption.
3. Il y a des Monstres révélés et activables sur le plateau.

Humeur du Maître du Jeu

L'Humeur du Maître du Jeu est représentée par une carte de référence double face : face rouge, Agressive; face verte, Passive. Le Maître du Jeu n'a pas à vérifier si des Interruptions peuvent se produire à moins que la carte Humeur du Maître du Jeu ne soit face Agressive visible.

Changer d'Humeur

La carte Humeur du Maître du Jeu est retournée face Passive visible aux moments suivants :

- Au début de chaque manche.
- Si lors d'une interruption, le Maître du Jeu réussit à infliger des dégâts à un Héros.

REMARQUE : *Tant que l'Humeur du Maître du Jeu est Passive, aucune interruption ne peut être effectuée.*

La carte Humeur du Maître du Jeu est retournée face Agressive visible aux moments suivants :

- lorsqu'une nouvelle porte ou un nouveau passage secret est ouvert.
- lorsqu'un piège au sol ou un piège surprise est déclenché.
- lorsqu'un Héros attaque et échoue à tuer un Sbiro ou à infliger des dégâts à un Boss.

REMARQUE : Lorsque l'humeur du Maître du Jeu est agressive, il est possible d'effectuer des interruptions.

Tenter une interruption



Lorsque la carte Humeur du Maître du Jeu est face Agressive visible, une tentative d'interruption s'effectue en regardant la carte du **DESSOUS** de la défausse Exploration. Piochez cette carte et placez-la de manière à ce qu'elle soit au-dessus de la pile de défausse. Si cette carte contient un symbole Interruption ET qu'il y a des Monstres révélés et activables sur le plateau, alors le Maître du Jeu Automatisé effectue une Interruption à tous les intervalles autorisés tant qu'il dispose de jetons Interruption et qu'il n'a pas atteint sa limite de 2 interruptions par manche.

Activation des Monstres lors d'une Interruption Automatisée

Si la tentative d'Interruption Automatisée réussit, le Méchant du Moment active alors un Monstre révélé, en choisissant la figurine avec la valeur de mêlée ou d'attaque à distance la plus élevée parmi celles qui peuvent attaquer un Héros. Si plusieurs figurines le peuvent, c'est le Monstre qui doit se déplacer de la plus grande distance qui est activé. La cible de l'attaque est déterminée par le type de comportement du Monstre. Si aucun Monstre ne peut attaquer, c'est le Monstre le plus éloigné des Héros qui est activé. Si un Héros subit des dégâts au cours d'une interruption, ALORS le jeton Interruption est défaussé à la fin de l'interruption.

N'oubliez pas que le Maître du Jeu Automatisé retrouve son Humeur Passive après une Interruption qui a infligé des dégâts à un Héros.

Activation des Monstres pendant le tour du Maître du Jeu Automatisé

Le rôle le plus important d'un Maître du Jeu dans Dungeon Saga Origins est le contrôle des Monstres pendant son tour, qui sont impatients de combattre les Héros s'étant aventurés dans leur repaire ! Le Maître du Jeu Automatisé détermine quel Monstre révélé agit en évaluant sa distance par rapport aux Héros et quelle action il va effectuer en utilisant la carte Comportement correspondant au Monstre.

1. La séquence d'activation du Maître du Jeu Automatisé commence par le Monstre le plus éloigné des Héros, puis le suivant plus éloigné, et ainsi de suite.
2. Le comportement d'un Monstre est déterminé par son type de comportement qui est indiqué sur sa carte Monstre, et dépend de son statut actuel sur le plateau. Une fois que vous connaissez le type de comportement, reportez-vous à la carte Comportement correspondante pour vérifier ce qu'il doit faire en fonction de son statut.

Comportements des Monstres

La signification des comportements des Monstres que l'on trouve dans Dungeon Saga Origins est résumée ci-dessous :

1. **Décérébré** - Ce type de Monstre cible le Héros le plus proche en fonction de sa distance de déplacement, en empruntant le chemin le plus direct possible, sans se soucier des avantages/modificateurs qui pourraient entrer en jeu.
2. **Vicieux** - Ce type de Monstre cible le Héros le plus faible (le moins de PV restants). Il se déplace vers des positions qui protègent son Arc Arrière tout en essayant de suivre une trajectoire aussi directe que possible et évite, si possible, les positions qui accordent aux Héros un avantage/modificateur.
3. **Rusé** - Ce type de Monstre cible les Héros contre lesquels il peut obtenir le plus d'avantages/modificateurs possible en prenant le moins de risques possible. Cela inclut de contourner les Héros par leur Arc Arrière, de rejoindre d'autres monstres ou de créer des possibilités de supériorité numérique, ou de remplir les conditions pour exécuter les règles

et capacités spéciales qui génèrent un maximum de modificateurs/dés d'attaque. Il essaie de se positionner pour protéger son Arc Arrière et utilise les obstacles comme couvert pour ce faire. S'il a des capacités d'attaque à distance, ce Monstre les utilise, puis s'éloigne des Héros pour réduire ses chances d'être pris pour cible, et cherche la sécurité et le soutien d'autres Monstres.

4. **Nuée** - Ce type de Monstre cible les Héros déjà adjacents à un autre Monstre ou qui ont le plus de chances d'être en infériorité numérique. Ils se déplacent pour chercher ou fournir un soutien aux autres Monstres et utilisent les obstacles comme couvert si possible, en prenant un chemin direct vers la cible.

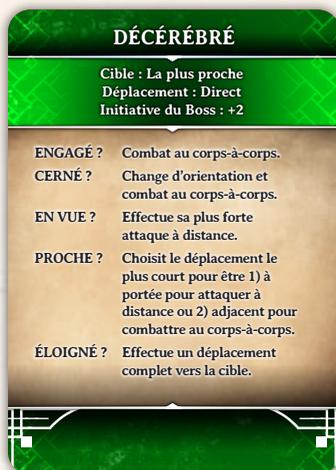
Statut du Monstre

Il est déterminé par la position actuelle d'un Monstre sur le plateau par rapport au Héros ciblé et correspond à l'un des mots-clefs suivants :

1. **Engagé** : La figurine du Héros est dans son Arc Avant.
2. **Pris à revers** : La figurine du Héros se trouve dans son Arc Arrière.
3. **En vue** : La figurine du Héros est à portée d'une attaque et est visible (sans se déplacer).
4. **Proche** : La figurine du Héros est à portée d'une attaque et visible après que le Monstre se soit d'abord déplacé.
5. **Éloigné** : La figurine du Héros est hors de portée d'une attaque, même après que le Monstre se soit d'abord déplacé.

Cartes Comportement

Maintenant que nous connaissons les types de comportement et les différents statuts possibles pour les Monstres, voyons comment prendre une décision pour chaque Monstre. Voici un exemple de carte Comportement pour un Monstre Décérébré :



Chaque comportement est associé à un type de cible préféré et à un style de déplacement préféré. Ceux-ci sont listés juste en dessous du titre principal de la carte Comportement et déterminent comment un Monstre contrôlé par un Maître du Jeu Automatisé choisit ses cibles et effectue son déplacement. Si plusieurs préférences sont listées, elles sont lues de gauche à droite, le Monstre appliquant la première possible.

Les décisions qu'un Monstre peut prendre sont listées sous la forme d'une suite de mots-clé, de statuts et de réactions dans le corps principal de la carte Comportement. Vous commencez par le premier mot-clé de statut de la liste et le considérez comme une question.

Si la réponse à une question est « OUI », le Monstre effectue la réaction recommandée (action et/ou déplacement) contre sa cible, comme décrit en face de ce mot-clé de statut.

Si la réponse est « NON », passez au mot-clé de statut suivant jusqu'à en atteindre un auquel vous puissiez répondre « OUI » pour le Monstre activé, puis effectuez sa réaction.

Les questions relatives aux mots-clefs de statut doivent être considérées sous la forme suivante « Le Monstre est-il... » :

- engagé avec sa cible Héros préférée ?
- pris à revers par sa cible Héros préférée ?
- en vue de sa cible Héros préférée ?
- proche de sa cible Héros préférée ?
- éloigné de sa cible Héros préférée ?

REMARQUE : Tenez compte des Règles Spéciales d'un Monstre sur sa carte Monstre lorsque vous déterminez sa cible préférée, ainsi que son Déplacement et sa réaction à son statut.

Comportement par défaut des Monstres

Bien que les Monstres aient des comportements variés, il y a certaines choses qu'ils ne feront pas à moins que les circonstances l'imposent :

- Ils ne sortent pas et n'entrent pas dans l'Arc Avant d'un Héros de façon à lui offrir des opportunités d'Attaques Gratuites.
- Ils ne changent pas d'orientation pour exposer leur Arc Arrière qui n'était pas exposé auparavant.

Exception : Si cela prolonge les chances de victoire du Héros, comme décidé dans ces circonstances par le Méchant du Moment.

Boss

L'activation des Boss est légèrement différente de l'activation normale des Monstres décrite ci-dessus. En tant que chefs plus compétents, plus agressifs et plus sournois (ou stupides !) des forces ennemies, ils peuvent décider de s'activer plus tôt ou plus tard que d'habitude. C'est ce qu'on appelle l'Initiative du Boss.

Le type de comportement d'un Boss influence le moment où il s'active, sous la forme d'un modificateur d'Initiative du Boss figurant sur la carte Comportement associée au Boss actuel.

Lorsque c'est le tour du Maître du Jeu, mais avant qu'un autre Monstre ne soit activé, lancez 1 dé. Ajoutez-y le modificateur d'Initiative +/- indiqué sur la carte Comportement du Boss, puis utilisez la carte Initiative du Boss pour déterminer quand, dans l'ordre d'activation, le Boss choisit de s'impliquer cette manche-ci.

2 ou moins : EN RETRAIT

Le Boss choisit de regarder les autres Sbiens attaquer les Héros en premier. Il s'active en dernier lors de cette manche.

3-4 : SOUTIEN

D'un calme diabolique, le Boss attend son tour pour frapper. Il s'active normalement cette manche-ci.

5 ou plus : CHARGE!

Menant ses troupes en poussant un hurlement, le Boss se lance à l'attaque ! Il s'active en premier lors de cette manche.

Considérations spécifiques des Boss

- **Interruptions** : Les Boss ne sont activés pendant une Interruption que s'ils obtiennent un résultat de Charge de 5+ pour l'Initiative du Boss.
- **Sorts** : Si un Boss a accès à des cartes Sort, il tente de les utiliser comme déterminé par sa carte Comportement. Cependant, si les effets listés pour le sort ne sont pas couverts par la carte Comportement lorsque l'on détermine s'il peut ou devrait être utilisé, le joueur Méchant du Moment peut choisir de donner la priorité à un sort plutôt que d'utiliser la carte Comportement. Les Boss s'efforcent toujours de ne pas gaspiller les effets d'un sort !

Résumé des nouveaux termes

Pour que les informations sur les cartes Comportement soient aussi concises et claires que possible, nous avons utilisé une nouvelle terminologie qui est expliquée en détail ci-dessous :

- **Optimale** : Une attaque qui bénéficie du plus grand nombre de dés + l'Armure de la cible la plus faible possible, c'est-à-dire une supériorité numérique et/ou une attaque par l'Arrière ou l'Arc Arrière.
- **Attaque à distance** : Toute attaque possible qui ne nécessite pas l'adjacence des figurines, par exemple À distance, Sort, Capacité, Prouesse.
- **La plus proche** : La cible qui est distante du plus petit nombre de cases ou qui est adjacente.
- **La plus faible** : La cible dont le nombre de PV est le plus faible.
- **Embuscade** : La cible avec le plus grand nombre de modificateurs possible, en préférant les attaques par l'Arc Arrière.
- **Soutien** : Un Héros déjà adjacent à un autre Monstre ou proche d'un Monstre ayant une chance d'être en supériorité numérique lors du prochain tour ou de la prochaine manche.
- **Protection** : Le déplacement effectué tente autant que possible de protéger l'arc Arrière du Monstre.
- **Direct** : Le déplacement emprunte un chemin aussi court et direct que possible.
- **Prudent** : Le déplacement utilise au mieux les obstacles, le terrain et les autres figurines pour se protéger, c'est-à-dire éviter d'être mis en infériorité numérique et garder les obstacles entre lui et les Héros.



