

## AVERTISSEMENT

Ces règles ont été traduites par Arkodath et relues par Uriel, Gwemeth et Poules\_75 dans le seul but de permettre aux non-anglophones de profiter du jeu SDE - Forgotten King en français. Il s'agit d'un travail de fans fait par et pour des fans. Il ne s'agit en aucune façon d'une traduction officielle. La mise à dispo de ce fichier cessera immédiatement dès qu'une traduction officielle verra le jour. Les règles en anglais sont nécessaires pour la compréhension de ce document – aucun schéma n'étant présent dans cette version.

### Conventions

En rouge : les images/icones

En violet : les encadrés

### Version 4.1 – Juin 2015

TABLE DES MATIERES – Livre de règles de la boîte	
BIENVENUE AVENTURIERS	1
RESUME DU JEU	2
DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN	2
MISE EN PLACE DU JEU	3
1 SELECTIONNER LA TAILLE DE LA PARTIE	3
2 SELECTIONNER LES HEROS	3
3 SELECTIONNER LES MONSTRES	3
4 CONSTRUIRE LE DONJON	5
5 CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES TRESOR	5
6 CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES BUTIN	6
7 CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES EXPLORATION	6
8 PEUPLER LE DONJON	7
9 LES HEROS ENTRENT DANS LE DONJON	7
10 IL EST TEMPS D'EXPLORER	7
LE DONJON	8
LES CARTES	8
LANCER DES DES	9
ETOILES	9
COEURS	9
POTIONS	9
ETOILES D'ATTRIBUT	10
JOUER LE JEU	11
TOUR DU HEROS	11
TOUR DU CONSUL	12
POWER-UP	13
ACTIVATION	15
ENTRETIEN	15
POINTS DE MOUVEMENT	15
POINTS D' ACTIONS	15
ACTIONS BASIQUES	18
POTIONS	19
EXEMPLE DE JEU	20
COMBAT DE BOSS	22
VOUS ETES MORTS	24
REGLES AVANCEES	25
CAPACITES SPECIALES	25
AFFINITES	26
ATTAQUES ET EFFETS DE ZONE	27
BU BUTIN	28
ATTAQUES ET EFFETS DE CONTROLE	29
GROUILLOTS	30
FAMILIERS	30
REGLE DE PRIORITE	31
METAMORPHOSE	31
STATUTS	31
EFFETS DE TUILE	32
PIEGES	32

### Table des matières de cette traduction

AVERTISSEMENT	1
BIENVENUE AVENTURIERS !	2
RESUME DU JEU	2
DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?	2
MISE EN PLACE DU JEU	2
1. SELECTIONNER LA TAILLE DU JEU	2
2. SELECTIONNER LES HEROS	3
3. SELECTIONNER LES MONSTRES	3
PLATEFORME	3
AMI & ENNEMI	3
4. CONSTRUIRE LE DONJON	3
CASES	4
MURS	4
ENTREES	4
EFFETS DE TUILE	4
CASES LIBRES	4
5. CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES TRESOR	4
MERVEILLES	4
6. CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES BUTIN	4
7. CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES EXPLORATION	5
8. PEUPLER LE DONJON	5
9. LES HEROS ENTRENT DANS LE DONJON	5
10. IL EST TEMPS D'EXPLORER !	5
LE DONJON	5
LES CARTES	5
CARTE DE HEROS	5
CARTE DE MONSTRES	5
LANCER DES DES	5
CORRESPONDANCE DES FACES DE DES	6
Coeur COEURS	6
Potion POTIONS	6
ETOILES D'ATTRIBUT	6
DES BONUS & ETOILES	6
RELANCES	6
JOUER UNE PARTIE	6
TOUR DES HEROS	6
image CARTES EXPLORATION	7
image SAC A DOS	7
PIECES PRINCESSE	7
CLES DE DONJON	7
MERVEILLES	7
CARTES D'EQUIPEMENT	7
TOUR DU CONSUL	7
ACTIVER DES MONSTRES	7
INVOQUER DES MONSTRES	7
POWER-UP	8
ACTIVATION	9
pad POINTS DE MOUVEMENT	9
Bouton POINTS D' ACTIONS	9
ACTIONS BASIQUES	11
POTIONS	12
RESUME D'UNE PARTIE	12
LA PARTIE CONTINUE	13
COMBAT DE BOSS	13
VOUS ETES MORTS	14
REGLES AVANCEES	15
SELECTIONNEZ LA DIFFICULTE	19
DEVELOPPEZ VOTRE JEU	19
REFERENCES	20

## BIENVENUE AVENTURIERS !

Le livre que vous tenez entre vos mains est le livre de règles pour Super Dungeon Explore : Mode Classique. En Mode Classique, un joueur prend le rôle du Consul. Ce sera lui qui gère tous les monstres du Donjon.

Les joueurs restant prendront le contrôle des Héros. Leur objectif est de tuer tous les monstres et de vaincre le Boss du Donjon.

Le Mode Classique est parfait pour les joueurs qui souhaitent un Donjon plus difficile avec toute la ruse et l'intelligence d'un opposant humain.

Le Mode Classique est également idéal si vous souhaitez garder le contrôle sur l'expérience de jeu. Un Consul humain pourra utiliser plus judicieusement les monstres pour maintenir le niveau de difficulté du Donjon adapté au niveau des joueurs, ce qui améliorera leur expérience de jeu.

## RESUME DU JEU

Le Consul a créé des Sources d'Invocation à l'intérieur du Donjon, lui permettant de générer des hordes de monstres pour ravager Crystalia. Les héros doivent traverser le Donjon et détruire toutes les Sources d'Invocation pour invoquer et détruire le Boss du Donjon. Le Consul doit détruire tous les Héros avant qu'ils n'aient atteint leur objectif.

Au cours du jeu, les Héros et le Consul enchaînent l'activation des combattants. Avec la destruction des monstres, le Consul invoquera ses renforts à partir des Sources d'Invocation. Ce pouvoir ne doit pas être utilisé à la légère. En effet chaque Sources d'Invocation a une puissance limitée et chaque utilisation diminuera son énergie. Les Héros vont tenter d'accélérer la destruction des Sources d'Invocation grâce à leurs compétences et forces.

Lorsqu'une Sources d'Invocation est détruite, un Mini-Boss puissant est invoqué. Chacun leur tour, les Héros vont chercher à détruire ces monstres pour remporter du Butin, des Trésors et de précieuses Pièces Princesse. Une fois que la dernière Sources d'Invocation est détruite, le Boss du Donjon apparaît et une bataille épique pour le sort de Crystalia commence.

## DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Livre de règle Mode Classique  
3-5 tuiles de Donjon avec les effets des cartes  
Pions Pièce Princesse  
Pions Blessure  
Pions Crâne  
Pions Potion  
Gabarits de pièges  
Dés Super Dungeon Explore  
Marqueur de départ  
Pions d'Effets de jeu  
Pions Clés du Donjon  
Pions Statut  
Combattants (avec des cartes de jeu Classique)  
3-5 Héros  
1 Boss de Donjon  
2-4 Mini-Boss  
3-5 Sources d'Invocation (avec les monstres listés sous « Réserve d'Invocation »)  
3+ Bu Butins  
3-5 coffres au trésor  
Paquet de cartes Exploration  
Paquet de cartes Butin  
Paquet de cartes Trésor  
6+ Grouillots

## MISE EN PLACE DU JEU

### 1. SÉLECTIONNER LA TAILLE DU JEU

Le Mode Classique est conçu pour 2 à 6 joueurs. Un joueur joue le Consul et un ou plusieurs joueurs jouent de 3 à 5 Héros. Le Consul contrôle les monstres. Les autres joueurs contrôleront chacun un ou plusieurs Héros.

Héros	3	4	5
Tuiles du Donjon	3	4	5
Coffres au trésor	3	4	5
Sources d'invocation	3	4	5
Mini-boss*	2	2-3	2-4
Boss du Donjon	1	1	1

\*Dans des parties plus importantes, le Consul peut sélectionner plus de deux Mini-Boss si les figurines sont disponibles.

*Shannon, Evan, Greg et Kelli vont faire une partie à trois Héros. Kelli a décidé de jouer le Consul. Shannon, Evan et Greg joueront les Héros.*

## 2. SELECTIONNER LES HEROS

Les joueurs Héros sélectionnent quels Héros ils veulent jouer. Les Héros sélectionnés seront appelés le **groupe**. Un groupe est constitué de 3 à 5 Héros et de leurs cartes de jeu. Chaque joueur peut contrôler un ou plusieurs Héros. Un joueur contrôle l'ensemble des actions du ou des Héros qu'il dirige: décider de ses attaques, de ses déplacements ou de qui peut boire leur puissante potion.

Si le même Héros est sélectionné plusieurs fois, nous recommandons que ce soit réalisé dans le vrai esprit de l'Arcade, et qu'ils soient peints de manière différente.

X Candy parle X

*Lors de la sélection de vos Héros, essayez de construire un groupe équilibré. Un bon mélange de capacités offensives, de soin et d'effets de potion aidera à vous garantir le succès.*

X fin de Candy parle X

X Image de cartes X

*Shannon, Greg et Evan jouent les Héros. Shannon choisit le Preux Chevalier, Greg choisit la Chasseresse du Valtonnerre, et Evan choisit la Princesse Emeraude.*

## 3. SELECTIONNER LES MONSTRES

Le joueur Consul utilise les monstres pour frapper, enflammer, et détruire les Héros. Les monstres choisis sont appelés la **réserve d'invocation**.

**Le Consul choisit un Boss de Donjon.** Chaque Boss de Donjon a sa carte de jeu, une carte de Combat, six cartes Trésors uniques (ou plus), et douze cartes Exploration uniques.

**Le Consul choisit des Mini-Boss.** Un minimum de deux Mini-Boss doit être choisi, mais davantage peuvent être sélectionnés (jusqu'au maximum) s'ils sont disponibles dans la collection du Consul. Chaque Mini-Boss a sa carte de jeu, et plusieurs d'entre eux ont aussi une carte Butin ou Trésor unique.

Les cartes uniques fournies avec les Boss peuvent être utilisées dans n'importe quelle partie où le Boss est sélectionné.

**Le Consul sélectionne des figurines de Sources d'Invocation.** Chaque carte Source d'Invocation liste le type et le nombre de monstres qui sont ajoutés à la réserve d'invocation.

Le Consul peut choisir une figurine de Source d'Invocation pour chaque Héros en jeu.

Certaines Sources d'Invocation peuvent seulement être sélectionnées par paire. Elles sont appelées **Paire de Sources d'Invocation**. Les paires de Sources d'Invocation comptent comme deux choix. Lorsque l'une est sélectionnée, la seconde doit l'être également. Les monstres ajoutés à la réserve d'invocation inscrits sur la carte des Sources d'Invocation comptent pour les deux Sources d'Invocation combinées.

X Candy parle X

*Il est plus amusant de choisir des monstres qui vont poser un challenge difficile sans surcharger les Héros. C'est particulièrement vrai si vous jouez avec des nouveaux joueurs.*

*Pour une partie plus facile, réduisez le nombre de Sources d'Invocation que le Consul joue. Pour la rendre plus difficile, augmentez le nombre de points d'invocation - permettant ainsi d'avoir plus d'une Source d'Invocation par tuile. Conservez le nombre de tuiles et de coffres au trésor comme pour une partie normale.*

*C'est également une bonne manière d'augmenter ou de diminuer la durée de votre partie.*

X Fin Candy parle X

## PLATEFORME

Tous les monstres ont un niveau: Start, 8-bit, 16-bit, ou Super. Le niveau du monstre affecte le moment où il peut être invoqué, activé, ou affecté par certains effets de jeu.

## AMI & ENNEMI

Certaines compétences et effets se réfèrent à des combattants amis ou ennemis. Lorsque vous jouez un Héros, n'importe quel combattant contrôlé par le Consul est un ennemi, tandis qu'un combattant contrôlé par un autre joueur Héros est un ami. Lorsque vous jouez le Consul, n'importe quel combattant contrôlé par un Héros est un ennemi, et n'importe quel combattant contrôlé par le Consul est un ami.

*Kelli joue le Consul. Elle choisit le **Roi Oublié** comme Boss de Donjon, puis **Boris le timide** et **Trent** comme Mini-Boss. Comme il y a trois Héros dans le groupe, elle peut choisir trois Sources d'Invocation.*

*D'abord, elle choisit le **Chevalier de la ronce**, ajoutant un **Exécuteur Grobbit**, deux **Chevaliers Grenouilles**, et quatre **Gardebecs** à sa réserve d'invocation.*

*Pour ses deux dernières Sources d'Invocation, elle choisit la **Vieille souche**. La **Vieille souche** est une paire de Sources d'Invocation et utilise ses deux choix restants. Un **Bourgeon** (incluant le métamorphe **Roi-Bourgeon**), deux **Volutes**, deux **Navets**, et six **Mooks** sont ajoutés à la réserve d'invocation.*

Image Exemple

## 4. CONSTRUIRE LE DONJON

La carte du Donjon est construite en utilisant une tuile de Donjon pour chaque Héros du groupe. Le Consul choisit et place toujours la première tuile. Les Héros et le Consul alternent ensuite le placement des tuiles du Donjon. Lorsqu'une tuile est placée, au moins une de ses entrées doit être alignée avec une des entrées d'une autre tuile.

## CASES

Chaque tuile de Donjon présente une grille de cases. Les cases sont utilisées pour le déplacement, les portées et pour déterminer les effets de zone.

Un combattant ne peut jamais se déplacer dans ou au travers d'une zone d'une tuile de Donjon qui n'a pas de case. De même, aucune action ou capacité ne peut affecter une zone qui n'a pas de case.

## MURS

Les murs sont représentés par des lignes noires entre les cases. Les combattants ne peuvent pas se déplacer ou tracer des lignes de vue au travers de murs.

## ENTREES

Les Entrées sont des zones où les tuiles se connectent. Les combattants ne peuvent pas se déplacer au travers d'une entrée qui n'est pas connectée à une autre entrée.

## EFFETS DE TUILE

Certaines cases ont des effets uniques, appelés Effets de tuile. Les cases avec des Effets de tuile ont une frontière hachurée en gris et une icône qui représente les effets de la case. Chaque Effets de tuile est détaillé sur une carte. Voir Effets de tuile, page 32.

## CASES LIBRES

Les cases qui n'ont pas d'Effet de tuile sont appelées cases libres.

*Comme Kelli est le Consul, elle choisit la première tuile. Shannon, un joueur Héros, choisit la tuile suivante et aligne son entrée avec la tuile placée par Kelli. Comme c'est une partie à trois Héros, Kelli peut choisir et placer la dernière tuile, alignant son entrée avec une entrée sur une des deux tuiles précédentes.*

Image exemple

## 5. CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES TRESOR

La base du paquet de cartes Trésor est constituée de 24 cartes Trésors.

Certains combattants sont fournis avec une unique **carte Trésor de combattant**. Ces cartes sont indiquées avec un portrait du combattant sur la carte. Seules des cartes Trésor fournies avec les combattants ou Merveille utilisées dans la partie peuvent être choisies.

Le Consul peut choisir trois cartes Trésor de combattant et six cartes Trésor Bu Butin. Voir **Bu Butin** page 28.

Les Héros choisissent trois cartes Trésor de combattant et six cartes Merveille. Voir **Merveilles**, ci-dessous.

Ajoutez ces cartes aux 24 cartes Trésor de base pour construire un paquet de 42 cartes Trésor.

Image

## MERVEILLES

Les Merveilles sont des cartes Trésor qui représentent des artefacts rares et vraiment uniques que les Héros peuvent gagner durant la partie, comme par exemple devenir le maître d'un Familier; voir **Familiers** page 30.

Image

X Candy parle X

*Les joueurs expérimentés peuvent customiser leur paquet de cartes pour correspondre à leur souhait, en ajustant la taille du paquet et quelles cartes seront utilisées. Si vous vous sentez un peu taquin, ajoutez toutes les cartes que vous possédez à votre paquet !*

X Fin Candy parle X

*Il y a huit cartes uniques sélectionnables : six du Roi Oublié, une de Trent et une de Boris. Le Consul, Kelli, choisit le Pendentif du Dernier Amour, le Pyjama Chic et les Bracelets Ronces. Les joueurs Héros choisissent la Carte du Roi, le Gland de Profonderacine et la Masse de Boris le Timide.*

Image

*Kelli choisit ensuite six cartes Bu Butin. Elle choisit deux Butins Broyeurs, deux Butins Mordeurs et deux Butins Bondissants.*

Image

*Enfin, les joueurs Héros choisissent six Merveilles. Ils sélectionnent six Familiers : Mr. Machouille, l'Amiral Fessesconfuses, le Seigneur Bourru, Madame Hilde, Miss G. Grogne, et Le Colonel.*

Image

## 6. CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES BUTIN

Le paquet de cartes Butin de base est constitué de 48 cartes Butin. Si les joueurs possèdent des cartes Butin uniques d'événements de jeu organisés ou de combattants spéciaux, ils peuvent ajouter ces cartes directement au paquet, ou les échanger à raison d'une pour une pour customiser le paquet.

Image

*Les joueurs n'ont aucune carte de butin unique pour cette partie et utilise le paquet standard.*

## 7. CONSTRUIRE LE PAQUET DE CARTES EXPLORATION

Le paquet de cartes Exploration de base est constitué de 24 cartes Exploration.

Chaque Boss de Donjon est fourni avec douze cartes Exploration uniques qui ne sont utilisées que quand celui-ci est sélectionné.

Ajoutez ces cartes aux 24 cartes Exploration de base pour construire un paquet de cartes Exploration de 36 cartes.

Image

*Kelli ajoute au paquet de cartes Exploration, les 12 cartes uniques qui sont fournies avec le Boss de Donjon Roi Oublié.*

## 8. PEUPLER LE DONJON

Le Consul place une Source d'Invocation et un coffre au trésor sur chaque tuile de Donjon. Il ne peut y avoir plus d'une Source d'Invocation et d'un coffre au trésor par tuile de Donjon.

Ensuite, chaque Source d'Invocation sur la carte du Donjon génère ses monstres. Le Consul place chaque monstre 8-bit de la Source d'Invocation jusqu'à deux cases de distance de celle-ci.

Les monstres peuvent uniquement être invoqués depuis une Source d'Invocation qui les a listés comme membres de sa réserve d'invocation.

*Après avoir placé les Sources d'Invocation et les coffres au trésor sur chaque tuile, Kelli commence par invoquer tous les monstres 8-bit de la Source d'Invocation Chevalier de la Ronce. Elle place deux Chevaliers Grenouilles et quatre Gardebecs jusqu'à deux cases autour du Chevalier de la Ronce.*

Image

*Ensuite, elle invoque tous les monstres 8-bit de la paire de Sources d'Invocation Souche Creuse. Elle les place jusqu'à deux cases de distance de chaque Sources d'Invocation de la paire. Voir Donjon, page 8.*

## 9. LES HEROS ENTRENT DANS LE DONJON

Les Héros placent le Marqueur de départ sur n'importe quelle case jusqu'à quatre cases de distance d'une entrée qui n'est pas connectée à une autre tuile du Donjon, et qui ne se trouve pas dans une zone de deux cases autour d'une Source d'Invocation. Placez tous les Héros sur une case adjacente au Marqueur de départ.

*Les Héros choisissent une des entrées et placent le Marqueur de départ dans une des quatre cases autour. Shannon, Evan et Greg placent chacun leur Héros dans une case adjacente au Marqueur de départ.*

Image

## 10. IL EST TEMPS D'EXPLORER !

Placez un Pion Potion sur chaque carte de Héros. Mélangez chaque paquet de cartes, puis organisez les pions. Placez-les à portée de tous les joueurs. Il est temps de commencer la partie !

Image avec potion

## LE DONJON

Image avec ENTREE MUR

## LES CARTES

Image carte Chaseresse de Valtonnerre

### CARTE DE HEROS

1. Nom
2. Type
3. Points de Mouvement
4. Points d'Action
5. Attribut Force
6. Attribut Armure
7. Attribut Volonté
8. Attribut Dextérité
9. Cœurs
10. Quantité de Potion
11. Affinité Cristal
12. Capacités
13. Actions uniques
14. Potions

Image carte bashful boris

### CARTE DE MONSTRES

1. Nom
2. Type
3. Points de Mouvement
4. Points d'Action
5. Attribut Force
6. Attribut Armure
7. Attribut Volonté
8. Attribut Dextérité
9. Cœurs
10. Points Crâne
11. Affinité Cristal
12. Capacités
13. Actions uniques
14. Niveau du Monstre

## LANCER DES DES

Les combattants lancent des dés pour tout ce qu'ils font. Il y a trois couleurs de dés différentes : bleu, rouge et vert. En général, les dés verts sont meilleures que les dés rouges, et les dés rouges sont meilleurs que les dés bleus.

La carte de jeu d'un combattant montre le nombre et la couleur des dés qu'il lance pour chaque attribut. De plus, un combattant peut gagner des dés bonus d'équipement, de potions ou d'autres effets.

**Image**

## CORRESPONDANCE DES FACES DE DES

**DES BLEUS** **Image**

**DES ROUGES** **Image**

**DES VERTS** **Image**

**Etoile** ETOILES

A chaque fois qu'un jet de dés est effectué, comptez le nombre total d'étoiles obtenues. Plus il y a d'étoiles obtenues, mieux c'est !

Lorsqu'un lancé cible un autre combattant, il est appelé **jet offensif**. Lorsqu'une cible doit effectuer un jet pour stopper une action, il est appelé **jet défensif**.

Le jet offensif est un succès s'il a plus d'étoiles que le jet défensif. Le jet défensif l'emporte s'il a un nombre d'étoiles supérieur ou égal au jet offensif.

Les faces vides, les faces cœurs ou les faces potions obtenues ne comptent pas comme des étoiles.

## Cœur CŒURS

Les dés bleus et verts peuvent fournir des cœurs.

Si un jet offensif l'emporte et qu'un **cœur** ou **Potion/cœur** sont obtenus, un cœur apparaît hors de la cible !

Un Héros peut immédiatement retirer un pion blessure ou un statut de n'importe quelle carte de jeu d'un Héros pour chaque cœur obtenu.

Le Consul peut seulement utiliser les cœurs obtenus pour retirer des statuts de n'importe quel monstre sur la carte du Donjon.

## Potion POTIONS

Les dés verts et rouges peuvent fournir des potions.

Si un jet offensif l'emporte et qu'une **Potion** ou **Potion/cœur** est obtenu, la cible laisse tomber une potion !

Un Héros peut immédiatement placer un pion potion sur n'importe quelle carte de jeu d'un Héros pour chaque potion tirée.

Le Consul ignore toute potion tirée.

**X Candy parle X**

*J'adore les cœurs et les potions, mais soyez attentifs à les partager avec les Héros qui en ont le plus besoin. Je partagerais même mon Super Soda Délicieux favori au Raisin!*

**X Fin Candy parle X**

## ETOILES D'ATTRIBUT

En plus des dés, certains combattants ont des étoiles listées dans leurs attributs. Si un combattant a des étoiles dans son attribut, ajoutez le nombre indiqué au total final d'étoiles obtenues sur le dé.

Les attributs ayant seulement des étoiles ont une valeur statique. Aucun dé n'est jeté, le nombre d'étoiles listé est considéré comme la valeur du « jet ».

## DES BONUS & ETOILES

Durant la partie, des combattants obtiendront des dés bonus ou des étoiles à partir d'équipements, de potions ou d'autres effets. A chaque fois qu'un combattant gagne des dés bonus ou des étoiles, il les ajoute à ses jets exactement comme s'ils étaient imprimés sur la carte du combattant.

## RELANCES

Certaines capacités permettent à un combattant de relancer un ou plusieurs dés. Un dé ne peut être relancé qu'une fois. Si un dé est sujet à des relances multiples d'effets opposés ami et ennemi, les effets s'annulent et aucune relance n'est effectuée.

**Image**

*Greg effectue un jet pour une action qui utilise la **FOR 2 1** de sa Chasseresse de Valtonnerre. La Chasseresse est équipée avec une Hache Naine qui lui donne **+1 FOR**.*

**Image dés**

*Greg effectue un jet offensif utilisant deux dés bleus et un dé rouge, obtenant 3 étoiles, plus 1 étoile de la Hache Naine, pour un total de 4 étoiles et 1 cœur.*

## JOUER UNE PARTIE

En commençant par les Héros, le Consul et les Héros alternent les tours. Durant un tour, les combattants peuvent être activés ou les monstres invoqués. A la fin de chaque tour se produit la phase de Power-Up où Héros et Consul ont l'occasion d'augmenter la mortalité de la partie. Les Héros et le Consul continuent à alterner les tours jusqu'à ce qu'un camp l'emporte.

## TOUR DES HEROS

1. Activer un seul Héros. Voir **Activation**, page 15-19.
2. Résoudre le **Power-Up**, page 13-14.
3. Passer ensuite au **tour du Consul**, page 12.

Chaque Héros du groupe doit être activé avant qu'un Héros ne soit activé une nouvelle fois.

Une fois que tous les Héros ont été activés, ils peuvent être activés de nouveau dans l'ordre souhaité par le groupe, et suivant la règle suivante.

**Tour du Preux Chevalier -> Power-Up -> Tour du Consul -> Power-Up -> Tour de la Princesse Emeraude -> Power-Up -> Tour du Consul -> Power-Up -> Tour de la Chasserresse du Valtonnerre -> Power-Up -> Tour du Consul -> Power-Up ->**

Tous les Héros ont été activés, et peuvent donc être activés dans un autre ordre.

Pendant le tour d'un Héros, plusieurs événements peuvent survenir. Les plus communs sont détaillés ci-dessous.

## **Image** CARTES EXPLORATION

A chaque fois qu'un Héros se déplace sur une tuile de Donjon sur laquelle le groupe n'est pas entré auparavant, le Héros stoppe immédiatement son mouvement et pioche une carte sur le dessus du paquet Exploration.

Après la pioche de la carte Exploration, résolvez immédiatement ses effets. **La carte Exploration n'affecte que la tuile sur laquelle elle est piochée.** Le Héros peut ensuite reprendre son activation.

Certaines cartes Exploration invoquent des grouillots ou déclenchent des pièges. Elles sont décrites plus en détail dans les Règles Avancées. Voir **Grouillots**, page 30 et **Pièges**, page 32.

De plus, certaines compétences ou actions permettent de piocher des cartes Exploration en plus de la première de chaque tuile.

Aucune carte Exploration n'est piochée pour la tuile sur laquelle commencent les Héros.

## **Image** SAC A DOS

Le sac à dos est l'endroit où le groupe stocke les objets gagnés durant la partie et pouvant être utilisés par la totalité du groupe, incluant : les Pièces Princesse, les Clés de Donjon, les Merveilles, ainsi que les cartes Butin et Trésor non équipées. Le groupe doit placer tous les objets du sac à dos sur la carte sac à dos, là où tous les joueurs y ont facilement accès.

## PIECES PRINCESSE

A la fin d'une action où une Source d'Invocation a été détruite, les Héros placent un pion pièce Pièces Princesse sur n'importe quelle case occupée par la Source d'Invocation. Le groupe peut utiliser l'action basique Récupérer pour ajouter la Pièces Princesse au sac à dos. Voir **Actions Basiques**, page 18 et **Pièces Princesse**, page 24.

**Image**

## CLES DE DONJON

A la fin d'une action où un Mini-Boss a été détruit, les Héros placent un pion Clé de Donjon sur n'importe quelle case occupée par le Mini-Boss. Le groupe peut utiliser l'action basique Récupérer pour ajouter la Clé de Donjon à leur sac à dos. Les Clés de Donjon peuvent être utilisées pour l'action basique Déverrouiller un Coffre au Trésor, voir **Actions Basiques**,

page 18. Certains modes de Super Dungeon Explore utilisent les Clés de Donjon pour d'autres actions uniques.

**Image**

## MERVEILLES

A chaque fois que le groupe gagne une Merveille (comme un Familier), elle est placée dans le sac à dos. Les Merveilles peuvent être utilisées durant le Power-Up.

## CARTES D'EQUIPEMENT

A chaque fois que le groupe gagne une carte Butin ou Trésor, elle est placée dans le sac à dos. Les cartes Butin et Trésor peuvent être équipées durant le Power-Up.

## TOUR DU CONSUL

Durant le Tour du Consul, le Consul peut soit **Activer des Monstres**, soit **Invoquer des Monstres**.

### ACTIVER DES MONSTRES

1. Activer un ou plusieurs monstres, voir **Activation**, page 15-19.

Le nombre de monstres qui peuvent être activés sont déterminés par leurs points Crâne **crane**. Chaque monstre vaut le nombre de points Crâne indiqués sur sa carte. **Le Consul peut activer l'équivalent de quatre points Crâne de monstres durant son Tour.**

De plus, le Consul peut activer gratuitement un monstre de niveau Super sur la carte du Donjon. Note : Le Consul peut activer un monstre de niveau Super d'une valeur de quatre points Crâne et ensuite activer un second monstre, différent, de niveau Super gratuitement.

Les monstres peuvent être activés dans l'ordre souhaité par le Consul. Les monstres doivent achever leur complètement leur activation avant de pouvoir activer un autre monstre.

Les monstres peuvent être activés durant les Tours consécutifs du Consul, mais ne peuvent pas être activés plusieurs fois durant le même tour.

2. Résoudre le **Power-Up**, page 13-14.

3. Passer ensuite au **Tour des Héros**, page 11.

**Image avec points crânes**

### INVOQUER DES MONSTRES

1. Choisir une Source d'Invocation sur la carte du Donjon. La carte Source d'Invocation liste le nom et le nombre total de monstre pouvant être invoqués par cette source.

Quand on utilise des doublons de Sources d'Invocation, il n'est pas nécessaire de suivre quels monstres appartiennent à une Source d'Invocation spécifique.

2. Placer tous les monstres inscrits sur la carte de la Sources d'Invocation jusqu'à deux cases de distance de la figurine Source d'Invocation. Si la Sources d'Invocation est une paire de Sources d'Invocation, le Consul peut placer les monstres jusqu'à deux cases de distance de chacune des Sources d'Invocation.

Les combattants sur grand socle doivent occuper au moins une case dans les deux cases autour de la Source d'Invocation.

Seuls les monstres disponibles dans la réserve d'invocation peuvent être invoqués. Si aucun monstre inscrit sur la carte n'est disponible dans la réserve d'invocation, le Consul ne peut pas invoquer de monstres.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour tous les monstres inscrits, les monstres en excès ne peuvent pas être invoqués et restent dans la réserve d'invocation.

3. Placer un pion blessure sur la figurine de la Source d'Invocation. Si la Source d'Invocation est une paire de Sources d'Invocation, placez un pion blessure sur chaque figurine.

Une paire de Sources d'Invocation peut continuer à invoquer chaque monstre inscrit sur sa carte, même si un des points d'invocation a été détruit.

4. Résoudre le **Power-Up**, page 13-14.

5. Passer ensuite au **Tour du Héros**, page 11.

Le Consul ne peut pas invoquer de Monstres s'il en a déjà invoqué au Tour du Consul précédent.

X Candy parle Xeffe

*Si vous avez des difficultés à vous souvenir quels combattants ont été activés, placez un pion d'Effet de Jeu sur chaque carte de combattant après qu'ils aient été activés.*

X Fin Candy parle X

## POWER-UP

Le Power-Up se produit après chaque tour, des Héros comme du Consul. Il y a quatre types de Power-Up : Equipements, Merveilles, Monstres Puissants, et Invocation de Boss. Après la conclusion d'un tour, résolvez chaque Power-Up applicable dans l'ordre suivant :

### 1. EQUIPEMENT

Les cartes Butin et Trésor sont appelés équipements.

Le groupe peut piocher une carte du Paquet Butin pour chaque monstre minion ou élite détruit durant le tour, jusqu'à un maximum de trois cartes.

Le groupe peut piocher une carte du Paquet Trésor pour chaque Mini-Boss ou Bu Butin détruit. Voir **Bu Butin**, page 28.

Le groupe ne peut pas piocher de cartes Butin pour les monstres détruits durant le tour du Consul (par l'effet Feu ou Riposte) ou qui possèdent la capacité Insignifiant. Les Trésors pour la destruction des Mini-Boss peuvent être piochés normalement, peu importe le tour durant lequel ils ont été détruits.

Chaque Héros a quatre emplacements dotés d'un cristal coloré d'équipement sur les bords de sa carte : Rubis, Citrine, Émeraude et Saphir. Chaque carte d'équipement possède aussi

un cristal coloré indiquant l'emplacement sur lequel elle peut être équipée.

Image cristaux

Placer la carte d'équipement sous la carte du Héros jusqu'à ce que les cristaux correspondants se superposent et que seul le nom et les capacités de l'équipement apparaissent. Le Héros gagne l'ensemble des capacités et bonus inscrit sur l'équipement exactement comme s'ils étaient imprimés sur la carte du combattant.

Image exemple héros équipé

N'importe quel Héros peut être équipé durant le Power-Up. Seule une pièce d'équipement peut être équipée par emplacement. Un Héros peut seulement avoir une carte Trésor équipée à la fois.

Les équipements qui ne sont pas équipés durant le Power-Up sont défaussés. Pour chaque **carte Trésor** défaussée, un Héros peut retirer un pion blessure ou statut, même si elle était équipée auparavant.

Si un Héros remplace une pièce d'équipement, l'ancienne carte doit être défaussée et ne peut pas être équipée par un autre héros.

Si le paquet de cartes Butin ou Trésor est épuisé, mélangez les cartes défaussées pour reformer le paquet.

X Candy parle X

*Tous les équipements sont partagés par les Héros et vont dans le sac à dos. Celui qui a pioché une carte et sur quelle case il était importe peu.*

X Candy parle X

### 2. MERVEILLE

Les Héros peuvent équiper ou utiliser les Merveilles qu'ils ont acquises. Chaque Merveille a ses propres règles uniques qui expliquent son fonctionnement.

### 3. MONSTRES PUISSANTS

A la fin de chaque tour durant lequel un Mini-Boss a été détruit, le Consul avance d'un échelon sur l'échelle des Monstres Puissants. Les Bonus gagnés par les monstres sont cumulatifs et basés sur le nombre de Mini-Boss détruits. Une fois le haut de l'échelle atteint – stop ! Les monstres sont désormais extra puissants et ne progresseront plus.



Seuls les monstres minion et élite gagnent les bonus de l'échelle de Monstres Puissants montrés ci-dessous :

MINI-BOSS DETRUIITS	BONUS MONSTRE
1	Les Jets Défensifs gagnent +1
2	Les Jets Offensifs gagnent +1
3	Les Jets Défensifs gagnent +1
4	Les Jets Offensifs gagnent +1
5	Le Consul peut choisir un statut que tous les monstres infligeront lors d'actions offensives réussies.

X Candy parle X

*Vous voulez que votre Donjon soit extra super ? Peignez vos monstres pour correspondre à votre statut préféré. Maintenant ce sont des monstres puissants.*

X Candy parle X

#### 4. INVOQUER UN BOSS

Le Consul peut placer un Mini-Boss pour chaque Sources d'Invocation détruite durant le tour. Placez un Mini-Boss n'importe où sur la tuile de la Source d'Invocation détruite. Le Mini-Boss peut être activé durant les tours suivants du Consul.

Si aucun Mini-Boss n'est disponible dans la réserve d'invocation, augmentez immédiatement d'un niveau l'échelle de Monstres Puissants à la place.

Si la Source d'Invocation détruite est la dernière du Donjon, aucun Mini-Boss n'est invoqué. A la place, le Boss du Donjon est invoqué, et le combat de Boss commence ! Voir **Combat de Boss**, page 22.

## ACTIVATION

L'activation d'un combattant représente plusieurs choses : l'entretien, le mouvement, les actions et les potions. L'entretien est toujours résolu au début de l'activation d'un combattant. Après l'entretien, un combattant peut dépenser des points de mouvement, d'actions, ou boire des potions dans l'ordre de son choix.

Il peut diviser la dépense des points de mouvement et d'action, tant que le nombre total de points de chaque type dépensé n'excède pas le nombre possédé.

## ENTRETIEN

Un combattant réalise l'entretien au début de son activation. Résolvez chaque phase de l'entretien dans l'ordre suivant :

1. Achevez les effets de la précédente activation du combattant, comme ceux des potions ou des auras.
2. Dépensez des Pièces Princesse, page 24.
3. Appliquez les effets de soin, comme Robuste.
4. Appliquez les statuts, comme le **poison** Poison ou le **feu** Feu.

5. Appliquez tout autre effet de jeu subi par le combattant dans l'ordre choisi par le joueur.

## pad POINTS DE MOUVEMENT

Durant l'activation d'un combattant, il peut se déplacer d'un nombre de cases jusqu'à sa valeur totale de points de mouvement.

Image

Toute case adjacente dans laquelle le combattant se déplace compte comme une case et utilise un point de mouvement, même les diagonales. Les combattants sur grand socle comptent également cela comme une seule case, même si la taille de leur socle les fait occuper plusieurs nouvelles cases.

Les combattants peuvent librement se déplacer au travers des pions, gabarits et combattants amis, mais ne peuvent pas se déplacer au travers de combattants ennemis ou achever leur mouvement sur une case occupée par un autre combattant.

## Bouton POINTS D' ACTIONS

Un combattant dépense des points d'action pour réaliser des actions. Il y a deux types d'actions :

**Bouton rouge** Les actions offensives infligent une blessure en cas de succès.

**Bouton bleu** Les actions de support n'infligent pas de blessures.

A la place, elles causent un effet spécial, comme infliger un statut aux ennemis, ou aider des combattants amis.

Chaque action coûte un certain nombre de points d'action que le combattant doit dépenser pour réaliser celle-ci. Ce coût est indiqué sur son icône. Un combattant peut réaliser n'importe quel nombre d'actions, tant qu'il lui reste assez de points d'action restant pour les mener à bien.

Durant son activation, un combattant peut dépenser n'importe quel nombre de points d'action, jusqu'au total inscrit sur sa carte, pour réaliser toute action disponible. Un combattant peut réaliser la même action plusieurs fois.

Tous les combattants ont accès à une gamme d'actions **basiques**, détaillées en page 18. De plus, la majorité des combattants ont des **actions uniques** qu'ils sont les seuls à pouvoir réaliser. Les actions uniques sont inscrites sur la carte d'un combattant, ou fournies par des équipements, des potions, ou tout autre effet de jeu.

Peu importe le type d'actions réalisées, elles suivent toutes les mêmes règles de base détaillées dans les deux pages suivantes.

Schéma actions

Type d'action et coût / Nom de l'action / Portée / Effets de l'action

## 1. DETERMINER LA LIGNE DE VUE

Les combattants ont besoin d'une ligne de vue pour cibler un autre combattant. Un combattant a une ligne de vue s'il peut tracer au moins une ligne droite de n'importe quel point de sa case à n'importe quel point de la case de la cible souhaitée. Cette ligne ne peut toucher ni mur ni structure, incluant la zone où murs et structures rencontrent les cases aux coins.

Les combattants (amis ou ennemis), pions et gabarits ne bloquent pas les lignes de vue.

Les combattants ont toujours une ligne de vue sur eux même.

Image

### AMELIORATION & DANGEREUX

Les actions offensives et de support ne peuvent cibler ou affecter que des combattants ennemis, à moins qu'elles ne possèdent **Drapeau** Augmentation ou **danger** Dangereux.

Les actions avec **Drapeau** Augmentation sont des actions qui peuvent uniquement cibler ou affecter des combattants amis.

Les actions avec **danger** Dangereux sont des actions qui peuvent cibler et affecter autant les combattants amis qu'ennemis.

## 2. VERIFIER LA PORTEE

Toutes les actions ont une portée maximale. Seuls les combattants à portée peuvent être ciblés par l'action.

Pour voir si la cible est à portée, comptez le nombre de cases entre le combattant réalisant l'action et le combattant ciblé, en incluant la case occupée par la cible.

Si ce nombre est inférieur ou égal à la portée de l'action, le combattant peut être ciblé par l'action.

Si la cible est plus éloignée que la portée de l'action, elle ne peut être ciblée. Une autre cible doit être choisie.

Image exemple

## ICONES DE PORTEE

Les icônes de portée indiquent la portée de l'action. Si l'action a un effet de zone, elle n'indiquera pas de portée avec l'icône, l'effet de zone est utilisé à la place. Voir **Effets de Zone**, page 26.

**Flèche** **Portée de Support** : Seules les actions de support possèdent **flèche**. Si l'action support ne possède pas de **flèche** ou un effet de zone, elle ne peut cibler que le combattant utilisant l'action.

**Bouton bleu 1** **Viseur** : **flèche**8 **DEX** vs **DEX**, **Fléau**

**Lame** **Portée de mêlée** : Toutes les actions qui possèdent **lame** utilisent la **FOR** du combattant lorsqu'il effectue un jet offensif.

**Bouton rouge 2** **Frappe Eclair** : **Lame**2, **+1dÉR** **FOR**, Pousser 5

**Baguette** **Portée Magique** : Toutes les actions qui possèdent **baguette** utilisent la **VOI** du combattant lorsqu'il effectue un jet offensif.

**Bouton rouge 1** **Ronces Etrangleuses** : **Baguette**6, Explosion 1, **KD**

**Carreau** **Portée de Projectile** : Toutes les actions qui possèdent **carreau** utilisent la **DEX** du combattant lorsqu'il effectue un jet offensif.

**Bouton rouge 2** **Tir Perforant** : **carreau**8, **+1R** **DEX**, **Gelé**

## 3. EFFECTUER UN JET OFFENSIF

Toutes les actions offensives requièrent un jet offensif.

Les actions de support ne demandent jamais de jet offensif, à moins que l'action ne le précise. Si aucun jet offensif n'est indiqué, allez directement à **6. Résoudre les Effets**.

Si l'action de support indique que des jets offensifs et défensifs doivent être faits, il précisera quel attribut doit être utilisé.

L'attribut d'un combattant et le jet offensif peuvent être augmentés ou diminués par des équipements, potions et d'autres effets de jeu. Un combattant doit inclure tous ces effets lorsqu'il effectue un jet offensif.

## 4. LA CIBLE EFFECTUE UN JET DEFENSIF

Une fois que le nombre d'étoiles du jet offensif a été déterminé, la cible doit faire un jet défensif.

**Bouclier** **Défense** : Ce combattant peut utiliser n'importe quel attribut au choix avec **bouclier** lorsqu'il effectue des jets défensifs.

Les attributs d'un combattant et le jet défensif peuvent être augmentés ou diminués par des équipements, potions et d'autres effets de jeu. Un combattant doit inclure tous ces effets lorsqu'il effectue un jet défensif.

## 5. COMPARER LES RESULTATS

Comparez le nombre d'étoiles obtenu pour les jets offensifs et défensifs.

Si le jet offensif l'emporte, et que c'était une action offensive, placez un pion blessure **coeur** sur le combattant ciblé.

Le jet défensif l'emporte s'il a un nombre égal ou supérieur d'étoiles au jet offensif. L'action est un échec, et ni blessure, ni autres effets de l'action ne s'appliquent.

## 6. RESOUDRE LES EFFETS

Certaines actions ont des effets spéciaux, infliger des statuts par exemple. Si le jet offensif l'emporte, le joueur résout ensuite les effets secondaires de l'action.

Si le combattant ciblé n'a pas été détruit et a un effet secondaire déclenché par le fait d'être ciblé, cet effet est alors appliqué.

*Durant son tour, Evan active la Princesse Emeraude. Il décide de tirer sur le Roi Bourgeon. Il dépense un point d'action pour utiliser l'action de support de la Princesse Emeraude « Viseur ».*

**Bouton bleu 1** **Viseur** : **flèche**8 **DEX** vs **DEX**, **Fléau**

Il vérifie ensuite que la Princesse Emeraude a une ligne de vue, puis compte pour être sûr que le Roi Bourgeon est à portée de l'action **flèche3**. Contrairement à la plupart des actions de support, Viseur requière des jets défensif et offensif de **Dex vs Dex**.

Evan effectue le jet offensif en utilisant la **DEX 2B1R** de la Princesse Emeraude, jetant **image** pour un total de 4 étoiles.

Le Consul, Kelli, effectue maintenant le jet défensif. Comme l'action précise que le jet est **Dex vs Dex**, Kelli doit utiliser la **DEX1B** du Roi Bourgeon au lieu de l'attribut normal de défense **ARM**. Elle obtient **image**. Comme les cœurs ne comptent pas comme des étoiles et n'ont aucun effet supplémentaire en défense, son total est de 0 étoile. Oh non !

Evan l'a emporté ! Comme c'est une action de support, elle n'inflige pas de blessure. Le Roi Bourgeon subit le statut Fléau. Kelli place un pion **Fléau** près du combattant Roi Bourgeon.

Evan utilise ensuite l'action offensive de la Princesse Emeraude Tir Perforant contre le Roi Bourgeon.

**Bouton rouge 2 Tir Perforant**: **carreau8**, **+1R DEX**, **Gelé**

Tir Perforant coûte deux points d'actions. Il dépense les points pour activer l'action. La Princesse Emeraude ne s'est pas déplacée depuis sa dernière action, Evan sait donc déjà qu'elle a une ligne de vue et est à portée. Il effectue le jet offensif. Tir Perforant a l'icône de portée **carreau**, dont le jet est effectué en utilisant la **DEX 2B1R** d'Emeraude. De Plus, Tir Perforant offre un bonus de **+1R DEX**, pour un total de **2B2R**.

Evan obtient **image** pour un total de 3 étoiles.

Maintenant le Consul, Kelli, doit effectuer un jet défensif avec le Roi Bourgeon. Le **bouclier** du Roi Bourgeon est son **ARM 2R**. Elle obtient **image** pour un total de 2 étoiles.

Le Roi Bourgeon subit actuellement Fléau **fléau**, et doit donc défausser le plus haut résultat obtenu lorsqu'il effectue un jet de défense. Kelli doit défausser le dé **image**, amenant le total à 0 étoile ! Le Roi Bourgeon subit une blessure et le statut Gelé **gelé**.

Enfin, comme Evan a obtenu une potion sur les dés, il peut donner un pion Potion à n'importe quel Héros.

Bien joué !

## ACTIONS BASIQUES

### OFFENSIVE

**boutonrouge1 Attaque Magique** : Un combattant ne peut utiliser Attaque Magique que s'il a **baguette** sur son attribut **VOL**. Le combattant peut effectuer des actions offensives en utilisant son attribut Volonté (**VOL**) contre les ennemis à la portée indiquée.

**Boutonrouge1 Attaque de Mêlée** : Un combattant ne peut utiliser Attaque de Mêlée que s'il a **lame** sur son attribut **FOR**. Le combattant peut effectuer des actions offensives en utilisant son attribut Force (**FOR**) contre les ennemis à la portée indiquée.

**Boutonrouge1 Attaque de Projectile** : Un combattant ne peut utiliser Attaque de Projectile que s'il a **carreau** sur son attribut **DEX**. Le combattant peut effectuer des actions offensives en utilisant son attribut Dextérité (**DEX**) contre les ennemis à la portée indiquée.

### SUPPORT

Les Héros peuvent utiliser toutes les actions basiques de support. Les monstres ne peuvent utiliser que les actions basiques Courir et Vigueur.

**Bleu1 Bandage** : **drapeau**, **flèche1**

Un combattant utilisant Bandage effectue un jet utilisant son attribut **VOL**. Si le combattant obtient plus d'étoiles que le nombre de pions blessure sur la cible, retirez un pion blessure de la cible.

**Bleu1 Evoquer un Familier** : **flèche6**

Placez le combattant Familier sur la case vide ciblée. Un combattant ne peut utiliser Invoquer un Familier que s'il est le maître du Familier.

**Bleu1 Désarmer un Piège** : **flèche2**

Le combattant effectue un jet utilisant son attribut **DEX**. Si le combattant obtient plus d'étoiles que la défense du piège, le piège est détruit.

**Bleu2 Explorer** :

Piochez une carte Exploration et appliquez ses effets immédiatement. Le groupe ne peut réaliser l'action Explorer qu'une seule fois par tuile à chaque partie.

**Bleu1 Crocheter un Verrou** : **flèche1**

Le combattant effectue un jet utilisant son attribut **DEX**. Si le combattant obtient trois étoiles ou plus, piochez deux cartes du Paquet de cartes Trésor et ajoutez les au Sac à dos. Retirez le coffre à trésor ciblé du Donjon. Si moins de trois étoiles sont obtenues, le consul peut remplacer le coffre avec un Bu Butin de son choix.

**Bleux Courir** :

Avant de dépenser des points d'actions, un combattant peut choisir de dépenser tous ses points d'actions pour Courir. Un combattant qui court peut dépenser deux fois son nombre total de points de mouvement durant cette activation.

**Bleu0 Récupérer** : **flèche1**

Un Héros peut ramasser un objet pouvant être récupérer comme un pion Crâne, une Pièce Princesse ou une Clé de Donjon. Retirez le pion du Donjon et placez l'objet récupéré dans le sac à dos du groupe.

**Bleu1 Fracasser un Coffre** : **flèche1**

Piochez une carte du Paquet de cartes Trésor et ajoutez la au sac à dos. Retirez le coffre au trésor ciblé du Donjon.

**Bleu1 Déverrouiller un Coffre à Trésor** : **drapeau**, **flèche1**

Dépensez un pion Clé de Donjon. Piochez deux cartes du Paquet de cartes Trésor et ajoutez-les au sac à dos. Retirez le coffre au trésor ciblé du Donjon.

### **Bleu1** Vigueur : **Brapeau**

Un combattant utilisant Vigueur effectue un jet utilisant son attribut **ARM**. Si le combattant obtient plus d'étoiles que le nombre de pions statuts sur sa carte, il peut retirer un pion statut.

X Candy parle X

*Ne sous-estimez pas les actions basiques juste parce qu'elles sont « basiques ». Un usage judicieux des actions basiques peut vous permettre de remporter la partie !*

X Candy parle X

## POTIONS

Le nombre maximal de potions qu'un combattant peut porter est indiqué par **potion** quantité de potion sur sa carte. Lorsqu'un combattant gagne une potion grâce à un jet de dés ou un autre effet, placez un pion Potion sur sa carte.

Les potions offrent au combattant une action à usage unique gratuite. Résolez l'action exactement comme une action normale qui ne coûte pas de point d'action.

Toutes les potions ont un coût indiqué sur leur icône indiquant combien de pions Potion le combattant doit dépenser pour boire la potion.

Pour boire une potion, retirez le nombre de pions Potion indiqué de la carte du Héros, puis résolez les effets de la potion.

Un combattant peut boire une potion durant son activation. La potion peut être de n'importe quel type.

Un combattant ne peut boire qu'une seule potion d'urgence à n'importe quel moment durant le Tour du Consul.

Un combattant ne peut jamais boire une potion pour interrompre un jet de dés ou modifier un jet de dé qui a déjà été lancé, à moins que la potion ne le précise.

### Il y a trois types de potions :

#### **PB** SUPPORT

Une potion de support offre au combattant qui la boit une action de support **bouton bleu** à usage unique.

#### **PR** OFFENSIVE

Une potion offensive offre au combattant qui la boit une action offensive **bouton rouge** à usage unique.

#### **PV** D'URGENCE

Une potion d'urgence offre au combattant une action de support **bouton bleu** à usage unique qui peut être utilisée durant le tour du Consul.

## PARTAGER LES POTIONS

Un Héros n'est pas limité à ne boire que les potions inscrites sur sa carte. Un Héros peut partager ses potions avec un autre Héros.

Pour boire la potion d'un autre Héros, retirez les pions potion de la carte du combattant qui partage. Le héros buvant la potion résout alors les effets de la potion.

Un Héros peut boire la potion d'un autre Héros, quelque soit leur position dans le Donjon.

X Candy parle X

*Ne soyez pas radin avec vos potions ! Partagez toujours vos potions avec le Héros qui en a le plus besoin. De plus, demander toujours la permission et dites « Merci ». Personne n'aime les voleurs de soda impoli.*

X Candy parle X

*La Princesse Emeraude n'a plus d'action et peut toujours boire une potion. Evan est inquiet de la possibilité de revanche du monstre durant son tour, et demande à Shannon si la Princesse Emeraude peut boire la potion d'armure du Preux Chevalier.*

*Shannon est d'accord et retire le pion potion de la carte du Preux Chevalier. La Princesse Emeraude gagne désormais l'effet de la potion lui accordant **+1R ARM** jusqu'à son prochain entretien.*

## RESUME D'UNE PARTIE

### TOUR DES HEROS

#### Activation du Preux Chevalier

*Le Donjon a été installé, et les Héros commencent le premier tour. Shannon active le Preux chevalier et effectue trois actions basiques Attaque de Mêlée détruisant deux Mooks et infligeant une blessure à une Volute.*

### POWER-UP

*Shannon pioche deux cartes Butin pour la destruction des Mooks, et pioche Hache Naine et Ceinture à Potions. Le groupe équipe la Chasseresse de Valtonnerre avec la Hache Naine et la Princesse Emeraude avec la Ceinture à Potions.*

*Aucune merveille n'est piochée, et aucun Mini-Boss ou Source d'Invocation n'a été détruit. Passez au Tour du Consul.*

### TOUR DU CONSUL

#### Activez les Monstres

*Le Consul, Kelli, décide d'activer des monstres. Elle peut activer quatre points Crâne de monstres. D'abord, elle active un Chevalier Grenouille qui coûte **Crâne2**. Le Chevalier Grenouille utilise son action offensive unique, Grenouillage, pour infliger une blessure à la Chasseresse du Valtonnerre. Avec son second point d'action, le Chevalier Grenouille effectue une action basique Attaque de Mêlée, mais échoue à remporter le jet. Ensuite, elle active deux Mooks, coûtant chacun **Crâne1**. Ils parviennent à infliger une seconde blessure et le statut **Poison** à la Chasseresse de Valtonnerre.*

## POWER-UP

Aucun équipement additionnel ou Merveille n'a été remporté durant le Tour du Consul, et aucun Mini-Boss ou Source d'Invocation n'a été détruit. Passez au Tour des Héros.

## TOUR DES HEROS

### Activation de la Princesse Emeraude

La Princesse Emeraude est le Héros suivant à activer. Evan décide d'attaquer la Source d'Invocation Souche Creuse. La Princesse Emeraude fait deux actions basiques Action de Projectile contre lui, le blessant deux fois. Evan décide ensuite d'essayer de gagner un peu de butin et tire sur une Tête de Navet, la détruisant.

## POWER-UP

Durant le tour, la Princesse Emeraude a détruit une Tête de Navet. Evan pioche une carte butin, piochant Cotte de Maille. Le groupe équipe le Preux chevalier avec la Cotte de Maille.

## TOUR DU CONSUL

### Invoquer des Monstres

Kelli décide d'invoquer des monstres en utilisant la paire de Sources d'Invocation Souche Creuse. Deux Mooks, une Tête de Navet et un Bourgeon sont disponibles dans la réserve d'invocation. Elle place les deux Mooks dans une zone de deux cases autour d'une Souche Creuse, puis place la Tête de Navet et le Bourgeon dans une zone de deux cases autour de l'autre.

Enfin, elle place un pion blessure sur chaque combattant Souche Creuse.

## POWER-UP

Aucun équipement additionnel ou Merveille n'a été remporté durant le Tour du Consul, et aucun Mini-Boss ou Source d'Invocation n'a été détruit. Passez au Tour des Héros.

## TOUR DES HEROS

### Activation de la Chasseresse de Valtonnerre

La Chasseresse de Valtonnerre joue ensuite. Comme elle souffre du Poison **poison**, elle n'a que **bouton2** ce tour. Elle utilise l'action basique Attaque de Mêlée contre la Souche Creuse, lui infligeant une blessure et la détruisant. Les Héros placent un pion Pièce Princesse sur une case adjacente. La Chasseresse se déplace à côté du pion et utilise l'action basique Récupérer, qui coûte **boutonbleu** pour le ramasser. Greg place le pion dans le sac à dos du groupe. La chasseresse se déplace ensuite jusqu'à un coffre à trésor et utilise l'action basique Fracassez le Coffre pour l'ouvrir.

## POWER-UP

La Chasseresse de Valtonnerre a détruit un combattant et fracassé un coffre à trésor. Greg pioche une carte Butin, piochant Lame d'Acier. Il pioche ensuite une carte Trésor, piochant Pantalon Rayé Porte-bonheur. Le groupe équipe le Preux Chevalier avec la Lame d'Acier et la Chasseresse de Valtonnerre avec le Pantalon Rayé Porte-bonheur.

Une fois encore aucune merveille n'a été piochée, et aucun Mini-Boss n'a été détruit. Cependant, une Source d'Invocation a été détruite. Kelli place Boris le Timide sur la tuile de la Source d'Invocation détruite. Passez au Tour du Consul.

## TOUR DU CONSUL

### Activez les Monstres

Kelli veut prendre sa revanche et active des monstres. D'abord elle active deux Mooks qui utilisent chacun une action basique Attaque de Mêlée sur la Chasseresse de Valtonnerre, infligeant deux blessures.

Craignant pour la Chasseresse, Evan partage la potion de son Héros. Evan dépense un pion Potion pour laisser la Princesse de Valtonnerre de Greg boire la potion de la Princesse Emeraude, Ration du Chasseur, la soignant de deux blessures.

Ensuite, Kelli active Boris le Timide. Boris le Timide est un **super** monstre qui ne compte pas dans les quatre points Crâne. Boris le Timide utilise son action offensive unique Balayage à la Masse, qui touche la Chasseresse de Valtonnerre et le Preux Chevalier, leur infligeant chacun une blessure. Boris effectue ensuite deux actions basiques Attaque de Mêlée (dépensant un point d'action pour l'une et utilisant la capacité Berserk pour l'autre) contre la Chasseresse de Valtonnerre, infligeant une autre blessure.

Enfin, Kelli active deux Mooks supplémentaires. Chacun échouant à blesser la Chasseresse de Valtonnerre.

## POWER-UP

Aucun équipement additionnel ou merveille n'a été remporté durant le Tour du Consul, et aucun Mini-Boss ou Source d'Invocation n'a été détruit. Passez au Tour des Héros.

## LA PARTIE CONTINUE

Le groupe de Héros est le suivant à jouer et doit choisir d'activer l'un de ses Héros. Peu importe qui est activé, utiliser la Pièce Princesse lors de l'entretien peut être une bonne idée pour soigner complètement la pauvre Chasseresse de Valtonnerre !

Les Héros et le Consul continuent à alterner les tours jusqu'à ce qu'un côté soit victorieux.

## COMBAT DE BOSS

Le Boss du Donjon est un adversaire terrible et puissant. Il peut être l'ultime obstacle pour finir la partie, ou le surprenant mouvement de balancier qui change le cours de l'aventure.

Lorsque la dernière Source d'Invocation du Donjon est détruite, le Consul peut placer le Boss du Donjon n'importe où sur la même tuile du Donjon.

Le Boss du Donjon est un monstre Super, et en jeu, peut être activé durant chaque tour de Consul en plus des quatre Crânes de monstres habituels décrits dans **Activer les Monstres**, page 12.

## CARTE DE COMBAT DE BOSS

Une invocation de Boss de Donjon est un évènement capital, et déclenche des événements qui peuvent changer la nature du Donjon. Chaque Boss de Donjon possède une carte Combat de Boss, indiquant les règles uniques qui affectent la partie une fois le Boss de Donjon invoqué.

## INVOCATION DE BOSS

Immédiatement après l'invocation du Boss, résolvez les effets inscrits sous Invocation de Boss.

## TEMPS MORT

Comme le Combat de Boss avance, le Boss du Donjon prendra un temps mort pour se regrouper : Il retirera les statuts, invoquera plus de monstres, et renouvellera ses attaques.

Immédiatement après que le Boss ait subi un nombre de pions Blessure égal ou plus grand que la moitié des cœurs sur sa carte, le temps mort se déclenche. Avant que d'autres actions se produisent, le Consul réalise toutes les étapes suivantes :

1. Retirez les pions statuts de la carte du Donjon de Boss.
2. Soignez le Boss du Donjon jusqu'à la moitié de ses blessures restantes (arrondies au supérieur) si elles sont descendues en dessous.
3. Résolvez n'importe quel effet de temps mort inscrit sur la carte de combat de Boss.
4. Invoquez jusqu'à six points Crâne de monstres 8-bit et 16-bit de la réserve d'invocation. Placez les combattants n'importe où dans une zone de deux cases autour du Boss de Donjon.

5 Le consul peut placer le Boss du Donjon n'importe où dans une zone de dix cases autour de sa position actuelle.

Le temps mort n'est déclenché qu'une fois, même si le Boss est soigné plus tard et est à nouveau réduit à la moitié de ses cœurs par la suite.

*Le Preux Chevalier de Shannon vient d'utiliser la capacité Epée Massive pour infliger deux blessures au Roi Oublié, infligeant un total de 5 blessures et initiant un Temps Mort. Le Preux Chevalier a encore des points de mouvement restant, mais le Temps Mort est résolu en premier.*

**Image RC** Le Roi Oublié souffre du statut **gelé** Gelé du Tir Perforant de la Princesse Émeraude. Kelli retire le statut.

*Le Preux Chevalier a amené le Roi Oublié à moins de la moitié de ses Cœurs (quatre), donc Kelli retire un pion blessure pour Soigner le Roi Oublié à quatre.*

*L'effet de Temps Mort du Roi Oublié, Dernier Rempart, accorde au combattants Roi Oublié, élites et minions **exclamation** Immunisé : Statuts. Kelli retire tous les pions statuts de n'importe quel combattant élite ou minion subissant un statut.*

**Image RC** Kelli invoque six points Crâne de monstres. Elle choisit : Deux Têtes de Navet, un Gardebec et un Exécuteur

*Grobbit. Elle les place dans une zone de deux cases autour du Roi Oublié.*

*Finalement, elle place le Roi Oublié à dix cases de sa position actuelle, bien loin du Preux Chevalier casse-pieds et juste à côté de la Princesse Émeraude.*

**Image**

*Maintenant que le Temps Mort a été achevé, Shannon peut terminer l'activation du Preux Chevalier et le reste du Tour des Héros.*

## VICTOIRE

Si le Boss du Donjon et ses monstres détruisent tous les Héros, le Consul l'emporte et les ténèbres renforcent leur prise sur Crystalia.

Si les Héros détruisent le Boss du Donjon, les Héros l'emportent et la lumière a banni les ténèbres d'un coin de Crystalia.

## VOUS ETES MORTS

Au fur et à mesure de la partie, les combattants vont subir des blessures et être soignés. Certains peuvent même être détruits et revenir à la vie !

Chaque combattant a un nombre de Cœur **coeur** indiqué sur sa carte. A chaque fois qu'un combattant subit une blessure, placez un pion Blessure **coeur** sur sa carte. A chaque fois qu'un combattant se soigne d'une blessure, retirez un pion Blessure de sa carte.

**X Candy parle X** Pour les Héros, il est plus simple de suivre les blessures et statuts sur la carte du Héros. Pour les monstres, il est souvent plus simple de placer les pions Blessure près des combattants dans le Donjon. **X Candy parle X**

Une fois qu'un combattant a un nombre de pions Blessure égal à son nombre de Cœur, le combattant est détruit. Un combattant détruit ne peut être activé ou utilisé et ce de n'importe quelle manière, y compris recevoir de nouveaux équipements ou des pions Potion.

Si le combattant détruit est un monstre, retirez tous les pions Blessure et statuts de sa carte ou du Donjon et remettez le combattant dans la réserve d'invocation.

Si le combattant détruit est un Héros, retirez le combattant du Donjon et placez un pion Crâne sur la case qu'il occupait.

### **crâne** PIONS CRANES

Les pions Crâne représentent l'équipement du Héros détruit. N'importe quel combattant peut ramasser un pion Crâne en utilisant l'action basique Récupérer, page 18. Après avoir récupéré un pion Crâne, retirez le du jeu et placez l'équipement du Héros détruit dans le sac à dos. Il pourra être équipé normalement par un autre Héros normalement durant le Power-Up.

### Pièce princesse **PIECES PRINCESSE**

Durant l'entretien de n'importe quel Héros, celui-ci peut choisir de dépenser une ou plusieurs Pièces Princesse.

Pour chaque Pièces Princesse dépensée, choisissez un Héros dans le Donjon ou qui a été détruit. Retirez tous les jetons Blessures et statuts de la carte du combattant.

Si la Pièces Princesse est utilisée sur un combattant détruit, remettez le combattant sur une case adjacente au marqueur de départ. Si le pion Crâne du Héros est encore dans le Donjon, l'équipement du Héros n'a pas été récupéré et il revient en jeu toujours équipé. Retirez le pion du jeu.

Une fois les effets de la Pièces Princesse résolus, remettez la dans la pile de pions.

## REGLES AVANCEES

### CAPACITES SPECIALES

Plusieurs combattants ont des capacités inscrites sur leur carte. Ces capacités sont toujours actives et ne requièrent pas de points Action pour s'activer.

La plupart des capacités communes sont listées ci-dessous. Si une capacité n'est pas listée ici, elle sera expliquée au dos de la carte du combattant.

**RIPOSTE** : Si un combattant ciblé par une action offensive possède Riposte et remporte le jet défensif, le combattant effectuant le jet offensif subit une blessure. Un combattant ne peut pas piocher de cartes Butin pour un combattant détruit par Riposte.

**BENEDICTION** : Un effet de tuile avec Bénédiction accorde un effet positif, spécifié sur la carte d'effet de la tuile aux combattants sur la tuile. Les bénédictions n'affectent que les combattants Héros, élites et minions.

**CREUSER** : Un combattant avec Creuser peut se déplacer au travers des murs, et traite les cases terrains difficiles et structures comme des cases libres. Tous les effets non-Bénédiction de ces cases sont ignorés.

**MAUDIT** : Une pièce d'équipement avec Maudit doit être équipée durant le Power-Up d'un Héros a un emplacement disponible, et ne peut être retirée ou défaussée à moins que le combattant ne soit détruit.

**VOL** : Un combattant avec Vol traite les cases de terrain difficile, abîmes et structures comme des cases vides. Tous les effets non-Bénédiction de tuile sur ces cases sont ignorés. Les cases de structure ne bloquent pas les lignes de vue de ou vers les combattants avec Vol.

**SOIN X** : Un combattant affecté par Soins peut immédiatement retirer un nombre de pions Blessure ou un nombre de pions statut égal à la valeur de X.

**TIR COURBE** : Les actions avec Tir Courbé ne requièrent pas de ligne de vue pour cibler un combattant. La portée doit malgré tout être comptée autour des murs et des structures.

**Exclamation IMMUNISE : STATUTS** : Un combattant qui est Immunisé : Statuts ne subit jamais les effets négatifs d'un statut. Si un combattant qui subit un statut gagne Immunisé : Statuts, retirez tous les pions statuts immédiatement.

**Croix IMMUNISE X** : Un combattant avec immunisé X est immunisé aux effets de statut indiqués par l'icône. Si un combattant souffrant d'un statut gagne Immunisé X à ce statut, retirez les pions du statut immédiatement. Un combattant avec **poisoncroix** est immunisé contre **poison** le poison.

**INSIGNIFIANT** : Si un Héros est sur la même tuile de Donjon qu'un monstre Insignifiant, le monstre peut être activé en plus des autres monstres activés durant le tour du Consul. Un combattant ne peut pas piocher de cartes Butin pour la destruction d'un combattant Insignifiant.

**USAGE UNIQUE** : Une action avec Usage Unique ne peut être utilisée qu'une seule fois durant la partie. Une fois utilisée, elle ne peut plus être utilisée à nouveau.

**FAMILIER X** : Un combattant avec Familier X est le maître du familier inscrit avec X. Un combattant avec Familier X ne peut jamais être le maître d'un autre familier. Le familier nommé commence la partie dans une zone deux cases autour de son maître.

**METAMORPHE X** : Le combattant peut se Métamorphoser sous la forme du combattant nommé. Voir **Metamorphose**, page 31.

**PETIT** : Un combattant ennemi ne peut cibler un combattant Petit que s'il se trouve dans une zone de 3 cases autour de ce combattant.

**STATUTS** : Si un combattant a un statut inscrit comme une de ses capacités, n'importe quelle action offensive réussie inflige ce statut à sa cible. Voir **Statuts**, page 31.

**FURTIF** : Les actions ciblant un combattant avec Furtif voient leur portée réduite de 3, avec un minimum de 1.

**ADROIT** : Un combattant avec Adroit traite les cases de terrain difficile comme des cases libres. Tous les effets de tuile non-Bénédiction sur ces cases sont ignorés.

**ROBUSTE** : Durant l'entretien, un combattant avec Robuste peut retirer un seul pion Blessure.

### AFFINITE

Chaque combattant a une affinité avec un ou plusieurs Cristaux de la Déesse de Crystalia. Un combattant obtient de plus grands avantages d'un équipement ou d'un effet de jeu s'ils partagent une affinité. A l'inverse, un combattant peut subir des pénalités s'il ne partage pas une affinité. Les Combattants avec plus d'une affinité gagnent n'importe quel bonus ou pénalité si l'une des deux affinités correspond.

Si un combattant a une affinité avec deux couleurs, il bénéficie ou souffre des effets d'une affinité si l'une des deux couleurs correspond.

### AFFINITE D'EQUIPEMENT

Si une pièce d'équipement a une affinité, la carte comprend les

bonus standards et les bonus d'affinité. Les combattants dont l'affinité correspond à l'affinité de l'équipement gagnent le bonus d'affinité à la place du bonus standard. Tous les autres combattants utilisent le bonus standard.

## ATTAQUE ET EFFETS DE ZONE

Certaines actions peuvent toucher plusieurs combattants en même temps. Ces actions sont appelées effets de zone.

Pour utiliser un effet de zone, déterminez d'abord quels combattants sont dans des cases pouvant être affectées. Les cases sur laquelle l'utilisateur ne peut tracer de ligne de vue ne sont pas affectées. Tous les combattants dans la zone sont considérés comme affectés simultanément.

X Candy parle X

*Attention petits monstres. Prenez garde à vous séparer lorsqu'un Héros avec une aire d'effet est proche - à moins de vouloir finir grillés.*

X Candy parle X

A l'exception d'Explosion X, les effets de zone remplacent la portée d'une action.

Si l'effet de zone de l'action requière un jet offensif le combattant utilisant l'action n'effectue qu'un seul jet offensif. Tous les combattants dans la zone sont autorisés à faire un jet défensif.

Les combattants amis, y compris l'utilisateur, ne sont pas affectés par l'effet de zone à moins que ce ne soient des actions Augmentation **drapeau** ou Dangereuses **danger**.

Si un combattant est affecté par deux effets de zone simultanément, les effets sont cumulatifs tant que les noms des actions sont différents, même si leurs effets sont identiques.

### EXPLOSION X

Déterminez la cible d'un effet d'explosion normalement en utilisant la portée de l'action. Après la sélection de la cible, celle-ci et tous les combattants dans les X cases autour de cette cible sont affectés. Les cases sur lesquelles la **cible** ne peut pas tracer de ligne de vue ne sont pas affectées.

Si un combattant sur grand socle est ciblé par une aire d'effet Explosion, choisissez une case occupée par son socle comme la case ciblée et déterminez les effets de la zone normalement.

Exemple

Exemple grand socle

### CROIX X

Un effet Croix est centré sur la case de l'utilisateur et toutes les cases à une distance de X cases de l'utilisateur, mais n'affecte aucune case en diagonale.

Exemple

Exemple grand socle

### LANCE X

Un effet Lance trace une ligne droite directement à l'opposé de l'utilisateur sur une distance de X cases. Chaque combattant sur la ligne est touché. Les effets Lance ne peuvent être utilisés en diagonale.

Exemple

Exemple grand socle

### BALAYAGE X

Un effet Balayage touche tous les combattants à une distance de X cases sur un seul côté de la case de l'utilisateur en ligne droite. Un effet de balayage ne peut être utilisé en diagonale.

Exemple

Exemple grand socle

### VAGUE X

Un effet Vague est centré sur la case de l'utilisateur et à une distance de X cases de l'utilisateur.

### AURA X

Un effet Aura est centré sur la case de l'utilisateur et à une distance de X cases de l'utilisateur. Une Aura reste en jeu, centrée sur l'utilisateur et se déplace avec lui, jusqu'à son prochain entretien.

Exemple

Exemple grand socle

## BU BUTIN

Les Bu Butins sont un type spécial de monstre et de carte Trésor.

En plus de leur carte de jeu, chaque Bu Butin a une carte Trésor qui est mélangée dans le Paquet de cartes Trésor. Au début de chaque partie, le Consul peut choisir jusqu'à six cartes Bu Butins à ajouter au Paquet de cartes Trésor.

Lorsque des Héros piochent un Bu Butin du Paquet de cartes Trésor, remplacez le coffre au trésor par le combattant Bu Butin et sa carte de jeu. Toute carte Trésor additionnelle piochée est défaussée.

Durant le Tour du Consul, un Bu butin peut être activé comme un monstre normal. Lorsque le Bu Butin est détruit, les Héros peuvent piocher une carte du Paquet de cartes Trésor durant le Power-Up.

Un Bu Butin peut uniquement être invoqué à l'ouverture d'un coffre. Si une autre action ou effet entraîne la pioche d'une carte Bu Butin (comme la destruction d'un Mini-Boss) ou s'il n'y a pas de combattant Bu butin disponible dans la réserve d'invocation, remplacez la dans le Paquet de cartes Trésor et piochez à nouveau.



## EFFETS DE CONTROLE

Les Effets de Contrôle permettent à un combattant de déplacer un autre combattant. Un combattant qui est déplacé suite à un effet de contrôle ne compte pas comme ayant été activé, et peut toujours s'activer normalement durant son propre tour.

Un combattant ne peut jamais être déplacé d'une manière qui serait illégale s'il se déplaçait lui-même. Les terrains difficiles et autres effets de tuiles sont traités normalement.

X Candy parle X

Utilisez des effets de contrôle pour déplacer des combattants casse-pieds dans des effets mortels ou éloigner les combattants amis loin du danger.

X Candy parle X

### CONTRAINDRE X

Un combattant ciblé par Contraindre peut être déplacé d'un nombre de cases égal à la valeur de X dans n'importe quelle direction.

Image

### TIRER X

Un combattant ciblé par Tirer peut être déplacé jusqu'à X cases vers le combattant utilisant Tirer. Chaque case parcourue doit diminuer la distance entre les deux combattants. Une fois que les deux combattants sont adjacents, le combattant ciblé s'arrête immédiatement.

Image

### POUSSER X

Un combattant ciblé par Pousser peut être déplacé jusqu'à X cases à l'opposé du combattant utilisant Pousser. Chaque case parcourue doit augmenter la distance entre les deux combattants. Si le combattant ciblé ne peut pas être déplacé davantage, parce qu'il est en contact avec un mur, il s'arrête immédiatement.

Image

## GROUILLOTS

Plusieurs cartes Exploration invoquent un type de monstre spécial appelé Grouillot. Les grouillots ne font pas partie de la réserve d'invocation et ne sont invoqués qu'en piochant des cartes Exploration. Lorsqu'une carte Exploration est piochée, elle indique le nombre de grouillots invoqués.

Les grouillots sont invoqués dans une zone de deux cases autour de la Source d'Invocation de la tuile en règle générale. Le Consul peut utiliser n'importe quel combattant grouillot qu'il possède, et peut même invoquer différents types de grouillots. Il n'y a pas de limite au nombre de grouillots qui peuvent être dans le Donjon - seulement le nombre de combattants que vous possédez !

Tous les grouillots ont la capacité Insignifiant, et peuvent être activés en plus de tous les autres monstres activés durant le Tour du Consul si un Héros se trouve sur leur tuile.

## FAMILIERS

Les Familiers sont des Merveilles. Au début de chaque partie, les Héros peuvent choisir jusqu'à six cartes Merveille, qui peuvent être des Familiers, à ajouter au Paquet de cartes Trésor.

Les Familiers doivent être liés à un autre combattant appelé **Maître**. Un Familier est représenté par un combattant unique et une carte de jeu expliquant ses capacités en jeu.

Les Héros peuvent commencer la partie avec un Familier grâce à la capacité **Familier X**, ou peuvent **secourir** des Familiers en piochant du Paquet de cartes Trésor.

Un combattant ne peut être le maître que d'un familier à la fois. Si un combattant gagne un nouveau familier, l'ancien combattant familier et sa carte peuvent être placés dans le sac à dos, puis peuvent être donnés à un autre combattant durant le Power-Up.

Si un maître est détruit, son familier est immédiatement placé dans le sac à dos.

Les familiers font partie du groupe, et n'importe quel effet de jeu qui affecte le groupe entier affectera également le familier.

## SECOURIR

Lorsqu'un Héros pioche une carte de familier du Paquet de cartes Trésor, placez la carte de jeu du familier et le combattant dans le sac à dos.

Durant le Power-Up, le groupe peut choisir un Héros qui devient le maître du familier. Placez le combattant familier dans une zone de deux cases autour de son maître, puis placez la carte de jeu du familier devant le joueur pour un accès facile.

## ACTIVATION DE FAMILIER

Un familier doit s'activer durant le tour où son maître s'active. Un familier s'active n'importe quand durant le tour, mais ne peut interrompre l'activation d'un autre combattant. Lorsque le familier est activé, il doit compléter son activation en totalité.

Tous les familiers possèdent quatre attributs : **pad** points de mouvement, **bouton** points d'actions, **FOR** force et **ARM** armure.

Les familiers peuvent dépenser des points de mouvement de la même manière que les autres combattants. Les familiers peuvent seulement utiliser les actions basiques Attaque de Mêlée et Courir. La **FOR** du familier est utilisée pour tout jet offensif que le familier doit réaliser.

Les familiers n'ont pas l'obligation de rester dans une zone de deux cases autour de leur maître. Le maître gagne le bénéfice accordé par le familier tant que le familier est dans le Donjon.

## CIBLER LES FAMILIERS

Les familiers peuvent être la cible d'actions normalement. L'**ARM** du familier est utilisée pour tout jet défensif que le familier devrait faire. Si un familier subit une blessure il est immédiatement détruit.

Durant l'activation du maître, celui-ci peut utiliser l'action Evoquer le Familier, page 18, pour ramener le familier en jeu.

## PRIORITE DES REGLES

Si une carte de jeu, un effet de jeu ou une capacité a une règle qui s'oppose aux règles du livre de règle, la carte ou capacité a toujours préséance.

## METAMORPHOSE

Un combattant avec Métamorphe a deux cartes et deux combattants, l'une représentant la forme originale et l'autre la forme métamorphosée. Les combattants commencent toujours la partie ou sont invoqués sous leur forme originelle.

Lorsque le combattant s'active, il peut choisir de se métamorphoser en sa forme alternative durant l'entretien. Remplacez sa carte par la carte de métamorphe spécifié. Remplacez le combattant dans le Donjon par le nouveau combattant métamorphe.

Le combattant conserve tous les pions et équipements qu'il possède peu importe sa forme. La forme métamorphe reste du même type de combattant que la forme originelle.

S'il n'y a pas de place pour le nouveau combattant, n'importe quel combattant, ami ou ennemi, sera poussé hors des cases qu'il occupe par le plus court chemin, pour faire juste assez de place au métamorphe.

Les monstres qui se métamorphosent sont considérés en jeu, et ne peuvent être invoqués, tant qu'une de leur forme est dans le Donjon.

*Kelli a invoqué un Bourgeon. Il souffre actuellement d'une blessure et a un statut Feu Feu. Durant le Tour du Consul, elle active le Bourgeon et décide de le métamorphoser en Roi Bourgeon pendant l'entretien.*

*Kelli remplace la carte du Bourgeon par celle du Roi Bourgeon. Elle déplace les pions blessure et Feu Feu sur la nouvelle carte. Maintenant le Roi Bourgeon continue son activation.*

## STATUTS

Les statuts sont des effets négatifs qui entraînent un désavantage dans l'aventure.

Lorsqu'un combattant subit un statut, placez le pion Statut approprié sur la carte du combattant. Le combattant subit l'effet jusqu'à ce que le pion soit retiré.

Les statuts sont typiquement causés par des actions ciblant un combattant. Lorsque c'est le cas, le combattant ne subit le statut qu'en cas de succès de cette action.

Un combattant peut subir plusieurs effets, mais seulement un de chaque type.

X Candy parle X

*Rappelez vous, les statuts durent jusqu'à l'usage d'un cœur ou d'une autre capacité. Utilisez ces cœurs avec sagesse !*

X Candy parle X

**Fleau Fléau** : Un combattant subissant Fléau défause le plus haut résultat obtenu à chaque jet défensif.

**Feu Feu** : Un combattant subissant Feu subit une blessure durant son entretien.

**ensorcelé Ensorcelé** : Un combattant subissant Ensorcelé défause le plus haut résultat obtenu à chaque jet offensif.

**Gelé Gelé** : Un combattant subissant Gelé ne peut pas utiliser d'action unique.

**KD Mis à Terre** : Un combattant subissant Mis à Terre ne peut pas se déplacer ou réaliser d'actions jusqu'à ce qu'il dépense 1 point d'action ou utilise tous ses points de mouvement pour retirer le pion Mis à Terre.

**Poison Poison** : Un combattant subissant Poison réduit le nombre total d'action de 1, jusqu'à un minimum de 1.

**Lent Lent** : Un combattant subissant Lent divise par deux ses points de mouvement, arrondi au supérieur.

## EFFETS DE TUILE

**fossé FOSSE**

Les combattants ne peuvent pas se déplacer au travers d'un fossé. Les combattants peuvent tracer des lignes de vue au travers des fossés.

**Pied TERRAIN DIFFICILE**

Chaque case de terrain difficile dans lequel un combattant entre coûte deux points de mouvement. Si un combattant n'a pas assez de points de mouvement pour entrer dans une case de terrain difficile, il ne peut le faire.

Si n'importe quelle partie d'un combattant sur grand socle entre dans un terrain difficile, le mouvement coûte deux points de mouvement. Ne comptez pas les cases qu'un grand combattant occupe déjà.

**Maison STRUCTURE**

Les combattants ne peuvent pas tracer de ligne de vue ou se déplacer au travers de structures.

**Piège PIEGES**

Lorsqu'une carte Exploration piège est piochée, les Héros ont fait apparaître un piège !

Chaque piège utilise un gabarit de piège. Après qu'un piège soit apparu, le Consul place un gabarit de piège sur une tuile suivant les règles ci-dessous.

**ZONE**

**LIGNE**

**DIFFUS**

Lorsqu'une ligne ou zone est piochée, placez le gabarit approprié n'importe où sur la tuile. Lorsqu'un diffus est pioché, placez quatre gabarits de case n'importe où sur la tuile.

Les gabarits ne peuvent pas être placés à cheval sur des murs, structures ou fossés. Ils peuvent être placés sur la même case que des combattants amis ou ennemis.

## DECLANCHER UN PIEGE

A chaque fois qu'un combattant du groupe se déplace sur un gabarit de piège ou sur une case adjacente, le piège est déclenché. Réolvez immédiatement les effets du piège. Tous les combattants, amis comme ennemis qui se trouvent sur ou adjacents au gabarit sont affectés.

Si un piège requiert un jet offensif pour résoudre ses effets, il aura un attribut de **FOR** contre lequel les combattants affectés devront faire un jet défensif.

Les pièges peuvent être déclenchés plusieurs fois avant d'être désarmé. Cependant un combattant ne peut déclencher un piège qu'une fois par activation.

Les monstres ne déclenchent jamais de pièges. Cependant, si un Héros déclenche un piège, chaque monstre sur, ou adjacent au gabarit du piège est également affecté.

### DESARMER DES PIEGES

Tous les pièges ont un attribut de **Bouclier** Défense. Pour désarmer un piège, un combattant doit utiliser l'action basique Désarmer un Piège, page 18, et dépasser la défense du piège.

*C'est au tour de Greg et la Chasseresse de Valtonnerre s'est déplacée sur une nouvelle tuile. Greg pioche une carte Exploration et pioche : Mur de Feu !*

*Le Consul, Kelli, place le gabarit de piège Ligne pour qu'il soit adjacent à la chasseresse de Valtonnerre, activant immédiatement le piège.*

**Boutonrouge** **Je brûle !: FOR étoile3, feu**

*Greg doit faire un jet de défense de **étoile3** ou plus. Il utilise l'**ARM 3b** de la chasseresse de Valtonnerre et n'obtient que 2 étoiles. Comme **Je brûle** est une action offensive, la Chasseresse de Valtonnerre subit une blessure et le statut **feu**.*

## SELECTIONNEZ LA DIFFICULTE

Super Dungeon Explore est conçu pour que le challenge apporté par les monstres soit varié. Certains monstres sont des machines de destruction totale, alors que d'autres entraînent peu de dommages mais provoquent des effets de jeux uniques pour ruiner les plans des Héros. C'est également le cas chez les Héros. Certains Héros excellent à la destruction de monstres, tandis que d'autres soutiennent le groupe par des soins ou des augmentations.

L'un des aspects les plus agréables de Super Dungeon Explore est d'essayer de nouvelles combinaisons de Héros, de monstres et de règles de jeu pour voir comment les joueurs se surpassent pour réussir et créer une expérience de jeu amusante pour tout le monde. Ci-dessous se trouvent quelques pistes préférées de Soda Pop Miniatures pour customiser vos parties. Choisissez vos préférées pour créer vos propres parties !

## AMELIOREZ LES HEROS :

Commencez avec une Pièce Princesse dans le sac à dos.

Réduisez le nombre de Sources d'Invocation.

Éliminez les activations gratuites des monstres Super.

N'utilisez pas l'échelle de Monstres Puissants.

Les Héros peuvent défausser du butin pour gagner des cœurs.

Les Héros peuvent équiper plus d'un trésor.

Les Butins et Trésors ne sont jamais défaussés du sac à dos.

## AMELIOREZ LE CONSUL :

Les Héros commencent avec une Pièce Princesse et ne peuvent jamais en avoir plus.

Augmentez le nombre de Sources d'Invocation.

Augmentez le nombre de points Crâne qui peuvent s'activer.

Tous les monstres infligent un statut. (On adore le Feu !)

Seule la destruction de monstres Elite permet aux Héros de piocher du butin.

Les Boss de Donjon et les Mini-Boss sont Immunisés : Statuts.

Le Consul peut réaliser des Invocations de Monstres sur des tours consécutifs.

## DEVELOPPEZ VOTRE JEU

Forgotten King vous a déjà présenté les **Mode Classique** et **Mode Arcade**, mais il y a d'autres façons de jouer ! Le mode de jeu **Arène PvP** vous permet de recruter une bande constituée d'un seul Héros et deux Sources d'Invocation de monstres, pour faire face à un seul adversaire dans un face à face. Visitez le site de Soda Pop Miniatures pour télécharger les règles Arène PvP. Prochainement, le nouveau mode de jeu **Super Dungeon : Legends** vous permettra de faire évoluer vos Héros dans des campagnes épiques où ils se batront pour le sort de Crystalia.

Il y a plus de braves Héros à recruter et encore plus de monstres attendant d'être relâchés par le Consul ! Peuplez votre Donjon avec de nouveaux Héros, des Boss de Donjon, des Mini-Boss et des hordes de monstres avec les Boîtes de Niveau Super Dungeon Explore, les Boîtes de bandes de guerre (Warband), les Extensions de Tuiles de Donjon, les Boîtes de Héros ou les Boîtes de Mini-Boss.

## REFERENCES

NDT : numérotation de la traduction

### TOUR DES HEROS

1. Activer un seul Héros. Voir **Activation**, p. 9 à 12.
2. Résoudre le **Power-Up**, p. 8.
3. Passer ensuite au **Tour du Consul**, p. 8.

\*Chaque Héros dans le groupe doit être activé avant qu'un Héros puisse être activé une seconde fois.

### TOUR DU CONSUL

1. Durant le Tour du Consul, le Consul peut soit Activer des Monstres (p.7) soit Invoquer des Monstres (p. 7).
2. Résoudre le **Power-Up**, p. 8.
3. Passer ensuite au **Tour des Héros**, p. 6.

### ACTIONS (p. 9)

1. Déterminer les Lignes de Vue.
2. Vérifier la Portée.
3. Effectuer un jet offensif.
4. La cible effectue un jet défensif.
5. Comparer les Résultats (Une égalité est remportée par le défenseur).
6. Résoudre les effets.

### ICONES D' ACTIONS

**Boutonrouge** **ACTION OFFENSIVE** : Inflige une blessure en cas de succès.

**Boutonbleu** **ACTION DE SUPPORT** : N'inflige pas de blessure, seulement des effets.

**Drapeau** **AUGMENTATION** : Peut uniquement cibler ou affecter des combattants amis.

**Danger** **DANGEREUX** : Peut cibler et affectera les combattants amis et ennemis.

**Bouclier** **DEFENSE** : Peut utiliser l'attribut pour un jet de défense.

### ICONES DE PORTEE (p. 11)

**flèche** **PORTE DE SUPPORT** : Utilisé seulement pour les actions de support.

**Lame** **PORTE DE MELEE** : Utilise seulement l'attribut FOR.

**Baguette** **PORTE MAGIQUE** : Utilise seulement l'attribut VOL.

**Carreau** **PORTE DE PROJECTILE** : Utilise seulement l'attribut DEX.

## POTIONS (p. 12)

Un combattant peut boire une potion durant son activation. Un combattant peut boire une seule potion d'urgence durant le Tour du Consul.

**PB** **POTION DE SUPPORT** : Accorde au combattant une action de support **boutonbleu** à usage unique.

**PR** **POTION OFFENSIVE** : Accorde au combattant une action offensive **boutonrouge** à usage unique.

**PV** **POTION D'URGENCE** : Accorde au combattant une action de support **boutonbleu** à usage unique pouvant être utilisée pendant le Tour du Consul.

## STATUTS (P. 18)

**fléau** **FLEAU** : Un combattant subissant Fléau défausse le plus grand résultat obtenu à chaque jet défensif.

**Feu** **FEU** : Un combattant subissant Feu subit une blessure durant son entretien.

**Ensorcelé** **ENSORCELE** : Un combattant subissant Ensorcelé défausse le plus grand résultat obtenu à chaque jet offensif.

**Gelé** **GELE** : Un combattant subissant Gelé ne peut pas utiliser d'actions uniques.

**KD** **MIS A TERRE** : Un combattant subissant Mis à Terre ne peut pas se déplacer ou réaliser d'actions jusqu'à ce qu'il dépense 1 point d'action ou utilise tous ses points de mouvement pour retirer le pion Mis à Terre.

**Poison** **POISON** : Un combattant subissant Poison réduit le nombre total d'action de 1, jusqu'à un minimum de 1.

**Lent** **LENT** : Un combattant subissant Lent divise par deux ses points de mouvement, arrondi au supérieur.

**Exclamation** **IMMUNISE : STATUTS** : Un combattant qui est Immunisé : Statuts ne subit jamais les effets négatifs d'un statut. Si un combattant qui subit un statut gagne Immunisé : Statuts, retirez tous les pions statuts immédiatement.

**Croix** **IMMUNISE X** : Un combattant avec immunisé X est immunisé aux effets de statut indiqués par l'icône. Si un combattant souffrant d'un statut gagne Immunisé X à ce statut, retirez les pions du statut immédiatement. Un combattant avec **poisoncroix** est immunisé au **poison** poison.