

Donjon, Quêtes et Trahisons

Donjon, Quêtes et Trahisons vous fait entrer dans la peau d'aventuriers prêts à tout pour atteindre les sommets de la renommée. Combats titanesques, quêtes héroïques, alliances et trahisons deviendront votre pain quotidien. Mais un seul d'entre vous connaîtra la consécration ultime !

1) Matériel, nombre de joueurs et durée d'une partie :

- € 23 jetons (6 jetons **attaquant**, 6 jetons **défenseur**, 6 jetons **pouvoir unique**, 4 jetons **type de monstre** et un jeton **malédiction**)
- € 18 marqueurs (6 marqueurs **trophée**, 6 marqueurs **blessure**, 6 marqueurs **puissance**)
- € 6 fiches de jauges
- € 40 gemmes
- € 2 dés à 8 faces (1 vert et 1 rouge)
- € 120 cartes réparties comme suit : 74 cartes **aventure** (51 cartes **monstre**, 13 cartes **spéciales** et 10 cartes **événement**), 18 cartes **quête**, 22 cartes **objet** et 6 cartes **personnage**.

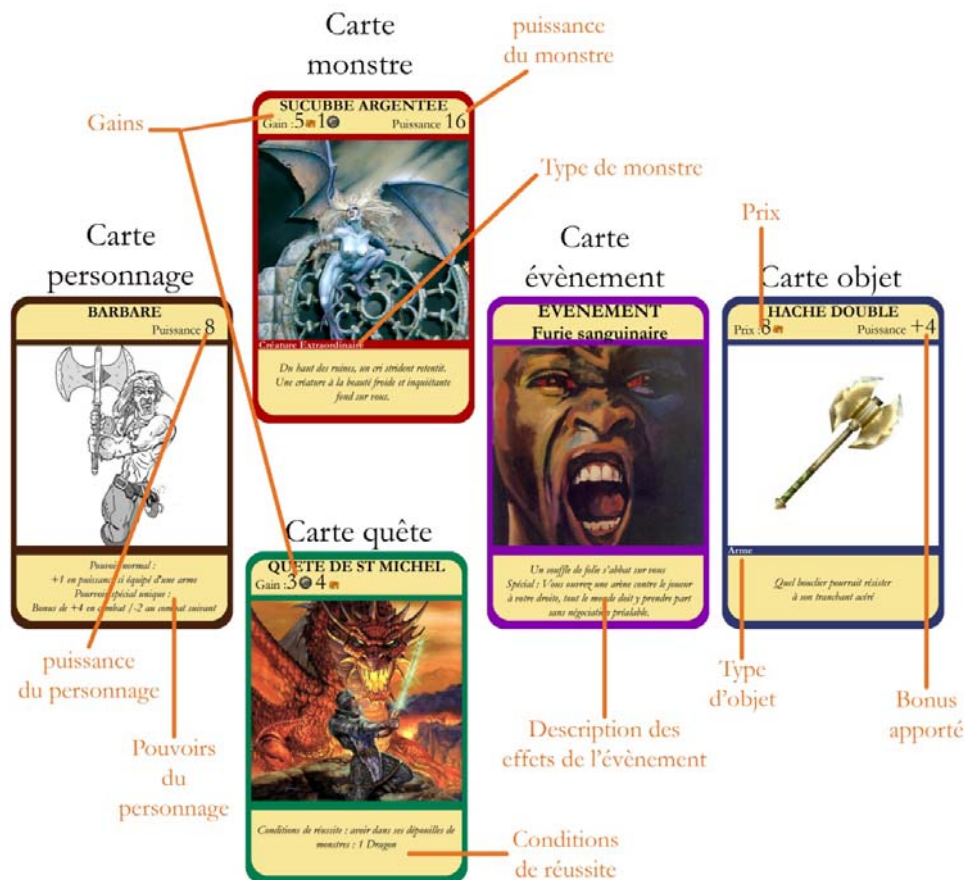
Donjon, Quêtes et Trahisons est un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans (pour une partie à 2 joueurs, consulter les règles spécifiques en fin de livret).

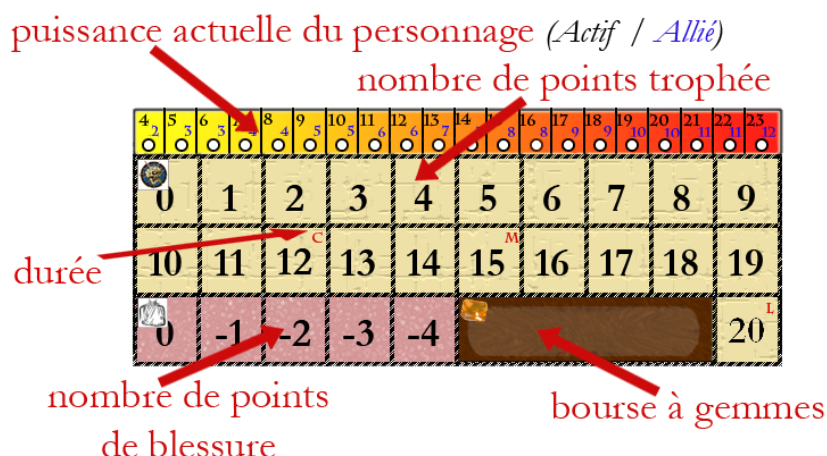
La durée d'une partie moyenne (en 15 points trophée) est de 90 minutes. (Ordre indicatif de durée : 3-4 joueurs en 12 pts trophée : 45 minutes ; 5-6 joueurs en 15 pts trophée : 90 minutes ; 5-6 joueurs en 20 pts trophée : 120 minutes)

2) But du jeu :

Posséder le plus de points trophée à la fin de la partie.

3) Présentation des cartes et de la fiche de jauges :





☛ La jauge de puissance est un aide mémoire qui permet au joueur de connaître directement sa puissance aussi bien en tant que joueur actif qu'en tant qu'allié. Il est important de la garder à jour après toutes modifications d'équipements ou blessures (voir le calcul de puissance chapitre 8).

4) Mise en place :

5.1) Le village :

- La boutique et le temple :

Les cartes **objet*** sont rangées suivant le schéma ci- dessous.



☛ Les cartes **objet** se classent en 3 types différents : les **Armes**, les **Armures**, les **Bijoux**, les aventuriers ne peuvent posséder qu'un seul objet de chaque type simultanément.

Le Temple de soin est une carte **objet** spéciale, son fonctionnement est expliqué en **Annexe**.

* Les cartes : **Epée du dragon**, **Armure du dragon** et **Amulette du dragon** sont à conserver à part

De manière idéale la boutique doit être orientée de façon à ce que tous les joueurs puissent voir les objets qui sont en vente sans qu'elle ne gêne le déroulement de la partie.

- la Guilde des Aventuriers :

Chaque joueur tire au sort deux cartes **quête** qu'il est seul à regarder. Il en choisit une qu'il conserve et qui devient sa **quête principale** puis repose la seconde dans la pile des cartes **quête**. Après avoir été

mélangée, cette pile face cachée constitue la réserve de quêtes de la Guilde des Aventuriers et se place sous le temple de soin.

5.2) Les aventuriers :

Chaque joueur reçoit une carte **personnage** et la place face visible devant lui sur sa carte **quête principale** face cachée.

Les joueurs reçoivent également 1 fiche de jauge, un marqueur **trophée**, un marqueur **blessure**, un marqueur **puissance**, un jeton **attaquant**, un jeton **défenseur** ainsi qu'un jeton **pouvoir unique**. Le forestier, s'il est en jeu, pioche au hasard l'un des 4 jetons **type de monstre** (*Créature Extraordinaire*, *Humanoïde*, *Mort-Vivant*, *Dragon*) et le place sur sa carte **personnage**.

5.3) Le donjon :

Les cartes **aventure** (*monstres et événements*) sont mélangées et posées face cachée au centre de la table. Elles constituent le Donjon.

A côté de celle-ci, est placée la réserve de gemmes.

- ☞ Les joueurs décident de la durée souhaitée de la partie : **courte en 12 points trophée / moyenne en 15 points trophée / longue en 20 points trophée**

5) Le début de partie :

Tous les joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le plus haut score commence.

- ☞ Le joueur qui a la main, prend une gemme de la réserve et la place à côté de la pioche **aventure**. *Cela pendant les 3 premiers tours de table et les suivants si aucune Arène n'a eu lieu. (Voir la Règle du « Pot » plus bas).*

- ☞ Les joueurs ne disposent d'aucune gemme en début de partie.

6) Le tour de jeu (les phases en italique ne peuvent avoir lieu qu'à partir du 3^{ème} tour) :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur va jouer les 6 phases suivantes.

1 Ravitaillement : le joueur est au village et se prépare.

2) Donjon ou Arène : le joueur décide soit de piocher une carte **aventure** soit d'ouvrir une Arène

3) Négociations : les alliances éventuelles se négocient.

4) Combat : résolution et effets.

5) Le repos du guerrier : le joueur revient au village et dispose de ses gains.

6) Quête achevée : Tous les joueurs peuvent aller à la Guilde des aventuriers pour toucher leur prime.

☞ Détail des phases, chapitre 8

☞ Règle du « Pot » : afin de matérialiser les 2 tours d'observation durant lesquels les Arènes sont interdites, une gemme est mise au pot en début de tour. Le premier vainqueur de l'Arène remporte le « Pot » en plus de ses gains normaux. Tant qu'il n'y a pas eu d'Arène, une gemme est placée au Pot en début de tour de table. **Après la première Arène il n'y a plus de Pot !**

- ☞ **Attention !** Si les cartes **dragon** (3) ou la carte événement **L'octroi** sont piochées avant le début du 3^{ème} tour de jeu, elles doivent être remises dans la pile **aventure** qui est à nouveau mélangée. Le joueur qui a pioché cette carte en pioche une nouvelle. *En effet, les dragons et les bandits de l'octroi ne s'intéressent pas à de si petites proies. Mais ils reviendront !*

7) Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur parvient à obtenir **le nombre de points trophée** fixé en début de partie (12, 15 ou 20) ou lorsque la pioche aventure est épuisée.

Les quêtes principales non achevées enlèvent un nombre de points **trophée** correspondant à leur gain.

Les quêtes secondaires non achevées enlèvent 1 point **trophée** chacune.

Le joueur qui totalise le plus de points trophée après ce décompte, l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de points **trophée** et de dépouilles de monstre qui l'emporte.

8) Détail des phases de jeu et des points de blessure :

➡ **Ravitaillement** : Pendant cette phase le joueur peut s'il le désire acheter un ou plusieurs objets à la boutique au prix indiqué. Il peut également acheter, vendre, échanger ou donner des objets et dépouilles de monstres ou des cartes **quête** face cachée à un autre joueur s'ils s'entendent sur la transaction. Il peut soigner toutes ses blessures au prix de 2 gemmes au Temple des Soins (*les gemmes restent sur la carte Temple des Soins et ne sont pas remise à la banque*).

Il peut enfin acheter une carte **quête** par tour auprès de la Guilde des Aventuriers **au prix de 2 gemmes la quête, dans la limite de 3 quêtes secondaires non complétées par joueur**. Pour cela il pioche 2 cartes **quête**, choisit celle qui l'intéresse, la garde et replace la seconde au bas de la pioche des quêtes.

⚠ **Attention !** Un joueur ne peut équiper qu'un seul objet de chaque type à la fois. S'il en possède plusieurs, il devra choisir lequel il conserve et rendre gratuitement l'autre à la boutique s'il n'a trouvé aucun joueur à qui le vendre ou éventuellement le donner.

➡ **Donjon ou Arène** : Pendant cette phase le joueur choisit soit de partir à l'Aventure, soit de défier un autre aventurier dans l'Arène.

Donjon : Le joueur pioche une carte **aventure**. Il peut piocher une carte **monstre**, une carte **spéciale** (*détail en Annexes*) ou encore une carte **événement** (*détail en Annexes*).

- Si la carte piochée est une **carte événement**, le joueur la dévoile et applique ses effets.
Il pioche ensuite une nouvelle carte aventure.
- Si la carte piochée est une carte **monstre**, le joueur la dévoile et s'apprête à livrer bataille.
- Si la carte piochée est une carte **spéciale**, se reporter à l'Annexe pour en connaître les effets.

Arène : L'attaquant lance un défi à sa victime (*voir la partie Arène dans la phase Résolution*).

➡ **Négociations** : Pendant cette phase, qui en pratique peut commencer dès la phase **Ravitaillement**, les alliances vont se monnayer que ce soit pour vaincre un monstre ou pour une Arène.

Les Alliances : Elles peuvent être contractées par le joueur dont c'est le tour de jeu, mais aussi par sa victime en cas de combat d'Arène.

Dans le cas d'une Arène, il ne s'agit que de **promesses d'Alliances** qui seront validées ou non au moment du combat (*voir la partie Arène dans la phase Résolution*).

Pour les combats contre un monstre, le joueur dont c'est le tour de jeu ne peut choisir **qu'un seul allié**, la matérialisation de cette Alliance se fait par **une poignée de main**.

Le prix des Alliances : Le joueur dont c'est le tour de jeu (*mais aussi sa victime*) va, s'il en éprouve le besoin, accepter l'aide d'autres joueurs en échange d'avantages matériels (*gemmes, objets, dépouilles de monstres, cartes quête*), de la possibilité de remporter un point **trophée***, de la promesse d'un renvoi d'ascenseur ou même gratuitement pour contrer un autre aventurier.

⚠ **Attention !** Les Négociations ne sont que des mots et aucune règle n'oblige les contractants à respecter leur parole au moment du partage du butin (*voir la phase Le repos du guerrier*).

* Dans le cas des monstres de puissance : 16, 18 et des dragons, la négociation peut également porter sur les points trophée. **C'est le seul cas où l'on peut céder des points trophée.**

➡ **Combat** : Pendant cette phase le joueur va soit combattre, soit ne rien faire.

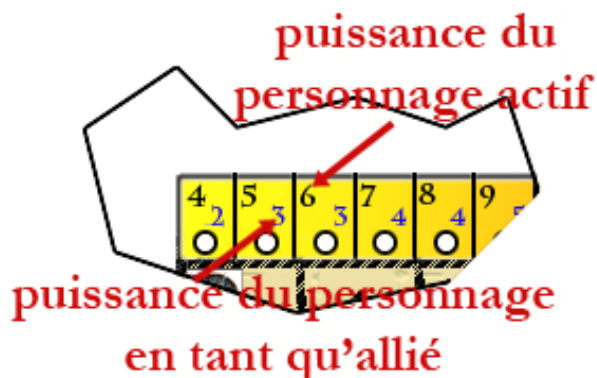
⚡ **Puissance des personnages** : Au cours de la partie la puissance des personnages va évoluer en fonction des objets qu'ils possèdent, de leur état de santé et éventuellement des pouvoirs spéciaux auxquels ils ont recours.

Cette puissance se calcule de la façon suivante :

8 (puissance de base du personnage) + bonus de puissance apportés par les **objets** – points de **blessure** encaissés + **bonus/malus** accordés par des **pouvoirs ou objets spéciaux**.

La puissance est à reporter et à tenir à jour à chaque changement sur la jauge de puissance des personnages afin d'éviter les calculs intempestifs en cours de partie.

Sur la jauge de puissance on remarque également une seconde valeur écrite en bleu. Cette dernière correspond à la puissance apportée lorsqu'on s'allie à un autre personnage. Elle est égale à la moitié de la puissance totale arrondie au supérieur.



Les Arènes : Le joueur dont c'est le tour de jeu désigne sa victime du doigt et annonce le début de l'Arène par la formule consacrée : « **L'Arène est ouverte !** ». L'attaquant se saisit alors du dé vert, le défenseur du dé rouge.

Les autres joueurs choisissent **en secret** de prendre dans leur main droite le jeton **attaquant**, le jeton **défenseur** ou aucun jeton puis posent leur poing fermé sur la table.

Ils ne révèlent leur choix qu'une fois le résultat des dés connu :

- Les joueurs ayant un jeton **attaquant** rejoignent son camp en tant qu'alliés.
- Les joueurs ayant un jeton **défenseur** rejoignent son camp en tant qu'alliés.
- Les joueurs n'ayant aucun jeton dans la main ne prennent pas part au combat et restent neutres.

Les joueurs qui rallient l'un ou l'autre camp durant l'Arène peuvent décider d'utiliser une capacité spéciale de classe (*Barbare, Guerrier*), d'arme (*Barbare, Guerrier et Sorcier*) ou encore objet à usage unique pour augmenter leur puissance en combat mais ils doivent l'annoncer **avant** le lancer de dés, sans préciser le camp qu'ils vont rejoindre.

Le combat : Pour déterminer l'issue d'un combat on compare la somme de la puissance totale des attaquants à la somme de la puissance totale des défenseurs :

☛ En Arène (L'attaquant lance le dé vert, le défenseur le rouge) :

Puissance de l'attaquant + puissance des alliés + le résultat du dé vert*

VS

Puissance du défenseur (il est considéré comme joueur actif) + puissance des alliés + le résultat du dé rouge*.

☛ En Donjon (le joueur actif lance les 2 dés) :

Puissance de l'aventurier + puissance d'un allié éventuel + le résultat du dé vert*

VS

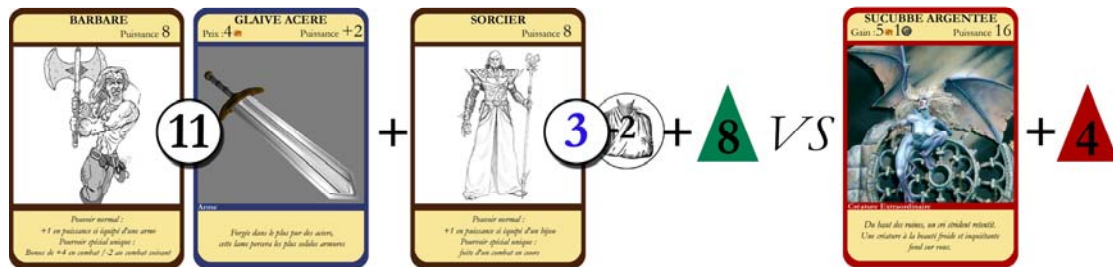
Puissance du monstre + le résultat du dé rouge*

* Attention ! Si le résultat du dé est un 8, alors il s'agit d'un *Kritik* et l'on ajoute non pas 8 mais 16 dans le calcul de la puissance totale.

LE PARTI QUI OBTIENT LE PLUS GROS TOTAL L'EMPORTE.

☛ En cas d'égalité, la victoire va à l'attaquant (dé vert).

☞ Exemple de combat :



$$11 + 3 + 16 > 16 + 4$$

Les aventuriers remportent le combat et le Barbare empoche 5 gemmes, 1 point trophée et la dépouille du monstre !

Les conséquences d'un combat :

- **En cas de victoire sur un monstre**, le joueur remporte les gains indiqués sur la carte ou applique les effets spéciaux. De plus il conserve la carte **monstre** qui rejoint sa **pile de dépouilles**.
 - **En cas de défaite face à un monstre**, le joueur (et son allié éventuel) reçoit un ou deux points de blessure (Voir gestion des points de blessure), la carte monstre est défaussée.
 - **En cas de victoire en Arène**, l'attaquant procède au **pillage** de sa victime : il choisit de lui prendre la moitié arrondie au supérieur des gemmes, l'un de ses objets ou l'une de ses dépouilles au choix. Il gagne également, ainsi que ses alliés, **1 point trophée**. Les défenseurs reçoivent un ou deux points de blessure (Voir gestion des points de blessure).
 - **En cas de défaite en Arène**, l'attaquant et ses alliés reçoivent un ou deux points de blessure (Voir gestion des points de blessure). Les défenseurs gagnent tous **1 point trophée**.
- ☞ **Ne rien faire** : Cela peut arriver dans un seul cas bien précis :
- Si un joueur pioche une carte monstre dont la puissance est supérieure ou égale à une fois et demie sa puissance, il peut décider de ne pas combattre et fuir : *le monstre l'a ignoré*.

☞ **Le repos du guerrier** : Durant cette phase, le joueur peut procéder, comme dans la phase **Ravitaillement**, à des achats, échanges, ventes ... Mais c'est également à ce moment là que le joueur va choisir d'honorer ou non les promesses qu'il a faites durant la phase de **Négociations** en payant ses dettes.

Il peut aussi acheter des points trophées au prix de 6 gemmes le point.

☞ **On ne peut acheter qu'un point trophée par tour.**

Attention ! En cas d'Arène, le **défenseur** peut également honorer ses promesses durant cette phase.

☞ **Quête achevée** : Tous les joueurs ayant une quête achevée, la valident quand bon leur semble auprès des autres joueurs et gagnent les gains correspondants. Ils conservent leur carte **quête** complétée face visible.

- **S'il s'agit de sa quête principale**, cette dernière rapporte le double des points **trophée** indiqués ainsi que 4 gemmes.
- **S'il s'agit d'une quête secondaire**, cette dernière rapporte le nombre de points **trophée** indiqué ainsi que 4 gemmes.

Attention ! Les dépouilles de monstres ne peuvent servir qu'une seule fois pour la validation d'une quête à la suite de quoi elles sont défaussées.

☞ *Pour plus de détails sur les Quêtes, voir en Annexes.*

La gestion des points de blessure :



À la suite d'une défaite, le joueur reçoit 1 point de blessure qui correspond à un malus de -1 à sa puissance. En cas de défaite sur un **Kritik**, il reçoit 2 points de blessure (*malus de -2*)

Un joueur ne peut recevoir plus de 4 points de blessure ce qui équivaut à un malus maximum de -4.

Si l'on encaisse un nouveau point de blessure alors que l'on est à -4, cela reste sans effet.

On ne meurt pas !

➤ **On récupère d'un point de blessure au début de son tour de jeu.**

➤ On peut être guéri par les frères soigneurs au Temple de Soin pour 2 gemmes (*retour du marqueur de blessure sur 0*).

Et le Roleplay dans tout ça ?

Donjon, Quêtes et Trahisons est un jeu qui fait clairement référence au monde du Jeu de Rôle. Par conséquent, il est tout à fait possible et même recommandé d'interpréter son personnage tout au long de la partie. Cela ne manquera pas de constituer un véritable plus pour l'ambiance autour de la table et pour le plaisir de jeu.

☞ Exemples de Tour de jeu:

4^{ème} tour de table d'une partie en 12 points trophée à 4 joueurs, c'est au Barbare de jouer :

Ce dernier possède 4 gemmes et regarde avec envie dans la boutique la magnifique Hache Double de ses rêves qui lui permettrait en plus d'avoir une allure terrible, de réaliser sa quête principale (**La quête du Tranchant**). Après une rapide analyse de la situation, ses compagnons n'ont pas grand-chose d'intéressant à piller et risqueraient de mal prendre une **Arène**. Il décide donc d'affronter le Donjon. Il retourne une carte **aventure** et tombe nez à nez avec un Cyclope infernal de puissance **16**,

Humanoïde qui rapporte **5 gemmes** et **1 point trophée**.

Le Barbare avec sa puissance de **12** se laisserait bien tenter par un combat singulier, mais il préfère assurer pour enfin s'offrir sa hache +4.

Il demande donc, à ses camarades d'aventure, lequel serait disposé à l'aider et pour quel prix : le Sorcier est bien mal en point et accepte d'apporter ses **3** de puissance contre **1** malheureuse **gemme** ; le Guerrier demande **2 gemmes** et le **point trophée** pour ses **6** de puissance ; le Voleur demande **2 gemmes** ou **1 gemme et la dépouille** pour ses **4** de puissance.

Après d'âpres négociations, le Barbare finit par accepter l'offre du Guerrier qui a refusé de revoir ses conditions à la baisse.

Leur puissance est donc de **18** contre **16** pour le monstre. *roulement de dés* **Vert = 7, Rouge = 1**

Le Barbare remporte le combat (**25 vs 17**). Il sait bien qu'il lui faut 4 gemmes au minimum pour pouvoir acheter sa Hache Double, l'envie l'emporte sur la prudence et il décide de trahir le Guerrier : « **Pfff tu n'auras même pas une gemme, tu es resté planqué pendant que j'ai fait tout le boulot** » lance le barbare à la figure du guerrier.

Le guerrier ronge son frein et songe déjà à sa future vengeance.

Le Barbare gagne donc les **5 gemmes, 1 point trophée et la dépouille** du Cyclope infernal. Avec 8 gemmes il achète la Hache double et valide sa quête principale qui lui rapporte **2x2 points trophée et 4 gemmes**. Se sentant en sécurité avec sa puissance qui passe désormais à **17** (il n'avait pas d'arme), il conserve les 5 gemmes restantes.

Le Guerrier lui adresse un magnifique sourire et résout devant ses yeux médusés sa quête principale (la quête du miséreux) vu qu'il est désormais celui qui a le moins de points trophée. Il gagne donc **3 x 2 points trophée et 4 gemmes**.

Au Guerrier de jouer :

Il est bien décidé à se venger du Barbare, il propose donc son **Heaume des morts + 2** au Sorcier contre son aide et promet une **dépouille d'Humanoïde** au Voleur si ces derniers le soutiennent dans l'Arène. Pour se préserver d'une mauvaise surprise, il achète avec les 4 gemmes que sa quête lui a rapportées l'**Armure de puissance** et décide de l'utiliser (il donne donc le Heaume des morts au sorcier avant l'Arène sans garantie de son allégeance et passe à **9** de puissance).

Le Barbare n'a que peu de chose à offrir et s'apprête à subir l'assaut concerté de ses 3 compagnons.

Le Guerrier le regarde et lui lance un théâtral : « **Il est temps de payer, fripouille ! L'Arène est ouverte !** » Pendant ce temps, le Voleur et le Sorcier choisissent leur camp. Le guerrier annonce qu'il utilise le pouvoir de son armure.

roulement de dés **Vert = 3, Rouge = 7**

Le Voleur et le Sorcier ont rejoint le camp du Guerrier (jeton Attaquant dans leurs mains), ce qui leur fait une puissance totale de $(9 \times 2) + 4 + 4 + (3 \times 2) = 32$ vs $17+7 = 24$.

Le Barbare s'est bien battu mais il doit s'incliner. Il encaisse **1 point de Blessure** et voit le Guerrier lui piller sa Hache qui n'avait même pas servi ... la puissance du barbare passe donc à **12**.

Les Attaquant gagnent tous **1 point trophée**. Le Guerrier défaisse son armure et passe à **12** de puissance. Il solde ses comptes en donnant la **dépouille promise** au Voleur qui prélève en plus **1 gemme** dans la bourse du Barbare grâce à son **pouvoir**.

A suivre ...

Annexes :

Les cartes Aventuriers :

- **le Barbare** : c'est un combattant né. Il se bat à l'instinct et utilise sa force brute et sa rapidité pour se débarrasser de ses adversaires avec une sauvagerie bestiale.

- Le Barbare reçoit systématiquement un bonus de +1 s'il est équipé d'une arme
- En échange de **son jeton pouvoir unique** il peut, au cours d'un combat de son choix, bénéficier d'un bonus de + 4, mais cela lui inflige ensuite un malus de - 2 (*malus appliqué sur la jauge de puissance*).

- **le Forestier** : c'est l'aventurier par excellence, il arpente les terres les plus reculées, connaît les races les plus exotiques et peut identifier une plante à son odeur. C'est un chasseur hors pair.

- Le Forestier reçoit systématiquement un bonus de +1 contre les représentants du type de monstre tiré au hasard en début de partie*.
- En échange de **son jeton pouvoir unique** il peut bénéficier d'un bonus supplémentaire de + 6 contre l'un des représentants du type de monstre tiré au hasard en début de partie*

** S'il tire le jeton **Dragon**, les créatures sans type sont également affectées : Djinn, Gardien du temple, Mimic et Doppelganger.*

- **le Guerrier** : c'est le combattant discipliné par excellence, il maîtrise parfaitement toutes les armes de guerre classiques et son sang froid en fait un adversaire redoutable.

- Le Guerrier reçoit systématiquement un bonus de +1 s'il est équipé d'une armure
- En échange de **son jeton pouvoir unique** il peut, au cours d'un combat de son choix, bénéficier d'un bonus de + 2.

- **le Prêtre** : Il se sert de sa foi comme d'un bouclier. C'est un fanatique qui ne recule devant aucun sacrifice pour mener à bien la tâche divine dont il est investi.

- Le Prêtre a la possibilité de consulter la prochaine carte **aventure** avant de choisir entre Donjon et Arène.
- En échange de **son jeton pouvoir unique** il peut, à la suite d'une défaite, rejouer le combat (*les 2 dés sont relancés*) pour avoir une nouvelle opportunité de l'emporter.

- **le Sorcier** : Du haut de sa tour, il observe le monde. Lorsqu'il en descend, c'est avec la ferme intention d'utiliser ses pouvoirs magiques pour asservir le commun des mortels.

- Le Sorcier reçoit systématiquement un bonus de +1 s'il est équipé d'un bijou
- En échange de **son jeton pouvoir unique** il peut fuir un combat en cours.

- **le Voleur** : C'est peut-être le moins impressionnant des aventuriers, il n'en est pas moins dangereux. Sa ruse et son agilité lui permettent très souvent de sortir victorieux des situations les plus désespérées.

- Le Voleur prélève systématiquement une gemme en plus lors d'un pillage, cette gemme est indépendante du partage du butin.

• En échange de **son jeton pouvoir unique** il peut, à la suite d'une victoire en Arène en tant que joueur actif, récupérer un objet de son choix ainsi que toutes les gemmes de sa victime, ou un

objet de son choix ainsi qu'une dépouille de monstre de sa victime, ou une dépouille de monstre ainsi que toutes les gemmes de sa victime.

Attention !

● Le **Barbare**, le **Forestier** et le **Guerrier** doivent annoncer qu'ils utilisent leur pouvoir spécial **avant** le lancer de dés.

● Le **Sorcier** doit jeter son jeton au milieu de la table **au moment où les dés roulent** pour utiliser son pouvoir spécial.

● Le **Prêtre** et Le **Voleur** utilisent leur pouvoir spécial **après** les résultats du jet de dés.

Les cartes spéciales :

- **Les cartes Dragons** (si elles sont piochées avant le 3^{ème} tour de jeu, elles retournent dans la pioche): Les cartes Dragons sont au nombre de 3 et offrent la possibilité aux aventuriers de remporter un **objet draconique** (Dragon Noir : Bouclier, Dragon Rouge : Amulette, Dragon Vert : Epée) ainsi que **3 points trophée**. Une fois un Dragon vaincu sa carte rejoint les dépouilles du joueur victorieux. Si le dragon l'emporte, sa carte et l'objet correspondant sont défaussés avec les cartes aventures.

- **La carte Familier** permet à l'aventurier d'équiper un second objet dans un type de son choix (Ainsi le familier permet d'équiper 2 armes, 2 armures ou 2 bijoux au lieu d'un seul normalement autorisé.) L'objet choisi est posé sur la carte du familier.

Attention ! Si le personnage qui a un familier est battu en combat par un **KritiK**, le familier meurt et l'objet qui lui était affecté est perdu et retourne à la boutique (s'il s'agit d'un objet draconique, il est défaussé).

- **La carte Djinn** : une fois vaincu, le Djinn permet à l'aventurier de choisir un objet ou une dépouille même défaussée sur la table et de se l'approprier (les objets draconiques ne sont disponibles de cette façon que s'ils sont déjà en jeu même défaussés).

- **La carte Coffre au trésor (2)** offre 3 gemmes sans combat.

- **La carte Soldes (2)** réduit de moitié le coût d'un objet à la boutique. Cette carte est conservée par le joueur jusqu'au moment où il effectue son achat mais elle peut-être pillée (elle compte comme un objet).

- **La carte Piège** inflige un point de blessure automatique à celui qui la pioche.

- **La carte Fiole Chaotique** est une potion qui permet au joueur qui l'utilise de bénéficier d'un bonus en combat égal au résultat du dé vert – 4 (ce modificateur étant à calculer avant le combat et pouvant être négatif). Cette carte est conservée par le joueur jusqu'au moment où il décide de s'en servir mais elle peut-être pillée (elle compte comme un objet).

- **La carte Mimic** est un monstre qui doit se combattre **seul**, devant lequel **on ne peut fuir** et qui ne rapporte rien ...

- **La carte Chapardeur** oblige celui qui la pioche à se défausser d'un objet au choix qui retourne à la boutique (s'il s'agit d'un objet draconique ou trouvé en donjon, il est défaussé).

- **La carte Doppelgänger** est un monstre qui doit se combattre **seul**, il a une puissance totale identique à celle du joueur hors pouvoirs spéciaux et rapporte 6 gemmes.

- **La carte Bonne Fée** permet au joueur qui la possède d'ignorer les effets négatifs de sa prochaine défaite (pertes d'objets/gemmes/dépouilles et points de blessure). Elle n'influe cependant pas sur les gains de points trophée.

- **La carte Clé du temple** permet de tenter de dérober le trésor des frères soigneurs (les gemmes sur la carte temple des Soins)*. Cette carte est conservée par le joueur jusqu'au moment où il décide de s'en servir mais elle peut-être pillée (elle compte comme un objet).

*Voir carte Temple de soin

Les cartes événements :

- **La carte Nuée de météores** : tous les joueurs reçoivent 2 points de blessure.

- **La carte Jour de Grâce** : tous les joueurs récupèrent de 2 points de blessure.
- **La carte Furie sanguinaire** : le joueur qui vient de piocher cette carte engage immédiatement une Arène contre le joueur à sa droite, tout le monde doit y participer sans négociation préalable.
- **La carte Un nouveau choix** : tous les joueurs peuvent échanger leur quête principale contre une quête secondaire non complétée qu'ils possèdent.
- **La carte Arrivage inattendu** : tous les objets réservés défaussés reviennent à la boutique.
- **La carte Putréfaction** : tous les joueurs se défaussent d'une de leur dépouille au choix.
- **La carte Un jour en enfer** : les 3 derniers monstres de la défausse reviennent d'entre les morts et attaquent les personnages.

*Les monstres ajoutent **la totalité** de leur puissance alors que le joueur actif reçoit l'aide de tous les autres joueurs en tant qu'alliés. C'est le joueur qui a retourné la carte qui lance les dés. **En cas de victoire** les joueurs gagnent normalement les gemmes, qu'ils doivent se partager une par une dans l'ordre du tour de table, **mais pas les éventuels points trophées ni les dépouilles. En cas de défaite**, les joueurs prennent des blessures normalement et **perdent en plus 1 point trophée chacun.***

- **La carte Le premier sera le dernier** : le joueur qui a le plus de points trophée en donne un à celui qui en a le moins (Si égalité des joueurs qui en ont le plus, ils en perdent 1 chacun. Si égalité des joueurs qui en ont le moins, ils en gagnent 1 chacun).
 - **La carte L'octroi** (si elle est piochée avant le 3^{ème} tour de jeu, elle retourne dans la pioche) : Pendant un tour de table, tous les joueurs qui veulent piocher une carte aventure doivent payer 2 gemmes **.
 - **La carte Elan d'amour** : Tous les joueurs s'embrassent et les Arènes sont interdites pendant un tour de table ** (Si la carte **Furie Sanguinaire** est piochée pendant que la carte **Elan d'Amour** est active, elle reste sans effet).
- ** la carte est posée face visible devant le joueur qui l'a piochée pour servir de repère au tour de table. Il ne peut y avoir qu'une seule carte événement active simultanément.*

Les cartes quêtes :

Ces cartes s'obtiennent de 2 façons :

- ☛ En début de partie pour la quête principale (elle rapporte le double de points trophée)
- ☛ A l'achat, auprès de la guilde des Aventuriers en cours de partie comme quêtes secondaires au prix de 2 gemmes

Attention ! Il n'est pas toléré par la Guilde de posséder plus de 3 cartes quêtes secondaires non complétées.

Quêtes en rapport avec l'équipement :

- **Quête du fastueux** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes) : pour compléter cette quête, il faut être équipé simultanément d'une armure, d'une arme et d'un bijou.
- **Quête du joaillier** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'un bijou de puissance +4 ou +5.
- **Quête du tranchant** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'une arme de puissance +4 ou +5.
- **Quête du forgeron** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'une armure de puissance +4 ou +5.
- **Quête du dragon** (Gains : 3 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'un objet draconique.

Quêtes en rapport avec les monstres :

- **Quête du juste** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles un humanoïde, un mort-vivant et une créature extraordinaire.
- **Quête du sanguinaire** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles 3 humanoïdes.
- **Quête du chasseur** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles 3 créatures extraordinaires.
- **Quête du bienfaisant** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles 3 mort-vivants.
- **Quête de St Michel** (Gains : 3 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles un dragon.
- **Quête du sorceleur** (Gains : 3 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut vaincre en combat singulier un monstre de puissance 16 minimum.

Autres quêtes :

- **Quête du miséreux** (Gains : 3 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut être celui qui a strictement le moins de points trophée (*les égalités ne fonctionnent pas*)
- **Quête du héros** (Gains : 1 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut être celui qui a strictement le plus de points trophée (*les égalités ne fonctionnent pas*)
- **Quête du chanceux** (Gains : 4 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut avoir au moins 3 quêtes accomplies.
- **Quête de l'avarice** (Gains : 4 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut posséder au minimum 12 gemmes.
- **Quête de St Gary** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut remporter un combat durant son tour à l'aide d'un **Kritik**.
- **Quête de l'intrépide*** (Gains : 3 points trophée [4 en cas de nombre de joueurs pairs], 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut remporter une Arène en infériorité numérique (*possible en tant qu'allié*).
- **Quête du lâche*** (Gains : 2 points trophée, 4 gemmes): pour compléter cette quête, il faut remporter une Arène en supériorité numérique (*possible en tant qu'allié*).

* Ces quêtes sont retirées du jeu pour les parties à 2 joueurs.

Les cartes Objets :

- **Les Objets Draconiques** : Ces objets s'obtiennent après avoir vaincu un dragon. Ils sont au nombre de 3 : Armure, Epée et Amulette et apportent un bonus de + 5.

- **Les Objets réservés** : Ces objets sont spécifiques à un type d'aventurier qui est le seul à pouvoir les utiliser. Ils sont au nombre de 6.

Un autre aventurier peut cependant posséder un objet qui ne lui est pas réservé, cela ne lui apporte aucun avantage mais empêche l'un de ses adversaires de l'avoir. Une fois le pouvoir de l'objet utilisé, la carte est défaussée.

- **La carte Armure de puissance** permet de doubler la puissance totale du **Guerrier** lors d'un combat: (*puissance du guerrier + résultat du dé*) x2
- **La carte Hache de foudre** permet au **Barbare** de frapper 2 fois au cours d'un même combat : *puissance du barbare x 2 + résultat du dé 1 + résultat du dé 2*
- **La carte Arc de contrainte** permet au **Forestier** de s'allier à un monstre de puissance 10 maximum sans combattre. Ce monstre doit être retourné pendant son tour de jeu. Le monstre se place alors sur l'arc de contrainte et apporte sa puissance totale en bonus au forestier. Après chaque combat, le monstre a une chance sur deux

de fuir (*résultat de 1 à 4 au dé*). En cas de **KritiK** encaissé, le monstre est tué. Dans ces deux cas, l'arc est défaussé.

- **La carte Anneau de charme** force un autre joueur à faire un combat à la place du **Sorcier** ou à s'allier avec lui. Le sorcier garde les gains éventuels de la victoire (*objets, gemmes, dépouilles et points trophée*). Cette carte ne peut être activée qu'au tour de jeu du sorcier.
- **La carte Heaume de l'oubli** permet au **Prêtre** d'annuler les effets d'une défaite en Arène : (*pertes d'objets/gemmes/dépouilles, points de blessure et gain de points trophée pour les vainqueurs*).
- **La carte Charme du chantage** permet au **Voleur** de se servir dans la pile de dépouilles de monstre d'un autre joueur afin de valider une de ses quêtes en cours **ou** de voler une carte quête secondaire au hasard. Cette carte ne peut être activée qu'au tour de jeu du voleur.

- Le **Barbare** et le **Guerrier** doivent annoncer qu'ils utilisent leur objet spécifique **avant** le combat.
- Le **Prêtre** décide de l'utilisation de son objet spécifique **après** le combat.

- **La carte Temple de Soins** : elle permet de récupérer de tous ses points de blessure pour 2 gemmes. Les gemmes dépensées par les joueurs pour se soigner restent sur la carte Temple de soins. Un personnage possédant la carte **Clé du temple**, peut tenter de dérober le trésor des Frères soigneurs (*l'ensemble des gemmes posées sur la carte **Temple de Soins***), pour cela il doit vaincre **en combat singulier** le Gardien du Temple (*puissance 14*).

Attention ! Cette action remplace la phase Donjon ou Arène du tour.

Quelle que soit l'issue du combat, le personnage qui a profané le temple reçoit le jeton **malédiction**, il ne peut plus bénéficier du **Temple de Soins**, ni de l'évènement **Jour de Grâce** jusqu'à la fin de la partie.

Modification des règles pour 2 joueurs :

- ➡ La partie se joue en 12 points trophées.
- ➡ Les quêtes de **l'intrépide** et du **lâche** sont retirées du jeu. On a le choix entre 3 quêtes différentes en début de partie pour sa quête principale.
- ➡ Les jetons **Attaquant** et **Défenseur** ne sont pas donnés car inutiles.
- ➡ Il est possible en cas d'alliance contre un monstre de **payer à l'avance** si les négociations le prévoient (*donc durant la phase Donjon*), on se doit dans ce cas de tenir son engagement et de combattre le monstre.
- ➡ En cas d'alliance contre les monstres, **le renfort apporte les ¾ de la puissance** arrondie au supérieur (*Les valeurs en bleues de la jauge de puissance sont à remplacer par celles-ci*).

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
3	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	15	15	16	17	18

Par Lionel BORG

Résumé des Règles

Celui-ci ne dispense pas de la lecture des règles mais constitue un aide mémoire utile pour les premières parties.

Mise en place :

- Chaque joueur reçoit sa carte personnage, ses pions et marqueurs, il choisit une quête principale parmi les 2 quêtes qui lui sont proposées.
- Les quêtes restantes sont mélangées et constituent la pile de quêtes.
- Les cartes aventures sont mélangées et constituent le Donjon.
- Les cartes objets sont disposées pour constituer la boutique (*⚡ les objets draconiques sont mis de côté*)
- Tous les joueurs lancent un dé. Celui qui fait le plus gros résultat commence.

3 premiers tours de Jeu :

- ❶ Le premier à jouer place une gemme au Pot
- ❷ Le joueur actif récupère d'un point de blessure si besoin est.
- ❸ Il peut ensuite acheter des objets à la boutique ; acheter, vendre, donner ou échanger des objets, dépouilles de monstres et cartes quête face cachée aux autres aventuriers ; se soigner au Temple de Soins ; acheter une **quête** au choix entre 2 auprès de la Guilde des Aventuriers (3 quêtes secondaires non complétées max.)
- ❹ Il pioche une carte aventure :
 - ➡ *Carte événement* : le joueur en applique les effets et pioche une nouvelle carte aventure
 - ➡ *Carte monstre* : le joueur négocie une éventuelle aide d'un autre joueur, fait le combat et applique les effets du résultat (*gains de gemmes, trophées, dépouilles, objets, blessure*)
 - ➡ *Carte spéciale* : le joueur applique les effets
- ❺ Idem que ❸. Il solde également ses négociations d'alliances s'il le désire. Il peut aussi acheter des points trophées à raison de 6 gemmes par point, dans la limite d'un point trophée par tour.
- ❻ Tous les joueurs ayant une quête achevée, la valide à tout moment auprès des autres joueurs, gagnent les bénéfices correspondant (*x2 pts trophée pour les quêtes principales*) et conservent les cartes **quête** complétées faces visibles.

Après les 3 premiers tours de jeu :

- ❼ A la place de piocher une carte aventure le joueur actif peut choisir de déclencher une Arène contre un autre joueur.
Dans ce cas, après négociations les spectateurs décident de rejoindre l'un ou l'autre camp ou de rester neutre. La révélation des partis se fait après le lancer des dés.
Le camp vainqueur remporte 1 point trophée chacun, le camp vaincu subit un point de blessure (2 en cas de **Kritik**).
De plus, si c'est le camp de l'attaquant qui l'emporte, ce dernier pille sa victime (1 objet, la moitié de ses gemmes arrondi au supérieur ou une dépouille au choix)
 - ➡ Le premier vainqueur de l'Arène empoche en bonus les gemmes du Pot.

Fin du jeu et conditions de victoire :

- Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à obtenir le nombre de points trophée défini en début de partie (12, 15 ou 20) ou lorsque la pioche aventure est épuisée.
- Les quêtes principales non achevées enlèvent un nombre de points trophée correspondant à leur gain.
 - Les quêtes secondaires non achevées enlèvent 1 point trophée chacune.

Le joueur qui totalise le plus de points trophée après ce décompte l'emporte !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de points trophée et de dépouilles de monstres qui l'emporte.