

Traduction des Règles pour “The New Dungeon”

1 But du jeu

Parcourir les profondeurs du labyrinthe souterrain, y débusquer des monstres et leurs trésors, et être le premier à en ressortir (par l’Escalier Principal/*Main Staircase*) avec le total de pièces d’or associé à son type de personnage (sous la forme de trésors confisqués aux monstres rencontrés dans le labyrinthe).

2 Préparation de la partie

Il faut d’abord trier les différentes cartes par couleurs (une couleur pour chacun des 6 niveaux [*Niveau=Level*], plus les cartes Sorts [*Sort=Spell*]) puis par type (Monstre ou Trésor, *Monster* ou *Treasure*). Dans chaque Salle poser un Trésor puis un Monstre face cachée, et dans chaque Chambre [*Chamber*] trois Monstres face cachée¹. Les couleurs des cartes correspondent aux couleurs des niveaux qui leur sont associés.

Les joueurs tirent alors au sort leur personnage parmi les cartes Héros (cartes blanches), ou alors d’un commun accord décident le type de personnage qu’ils ont envie de jouer pendant la partie. Chacun se munit d’une figurine appropriée et la pose dans la case *Main Staircase*, l’*Escalier Principal*, au centre du plateau de jeu. Les personnages jeteurs de sort (magiciens ou elfes) tirent le nombre de cartes Sorts auxquelles ils ont droit. Le premier joueur est celui qui est le plus récemment entré dans une cave...

3 Description du matériel

Le Plateau de Jeu: il est composé de plusieurs niveaux, reliés entre eux par des escaliers et des couloirs. Plus la couleur des dalles des couloirs est foncée, plus le niveau auquel on se trouve est profond (le niveau 6 est le plus profond). Plus un niveau est profond, et plus les monstres qu’il abrite sont dangereux et difficiles à vaincre, mais les trésors qu’ils gardent sont plus précieux que ceux des premiers niveaux. On remarque qu’on peut accéder très rapidement à ces niveaux profonds, mais au début de la partie on n’a guère de chances d’y survivre. Les Salles [*Rooms*] sont accessibles par des Portes [*Doors*] (représentées par des rectangles noirs dans les murs), et il existe également des Portes Secrètes [*Secret Doors*] représentées par des rectangles contenant 3 petits carrés blancs. Certaines Chambres possèdent un pouvoir spécial (Guérison, Récupération de sorts, ou Téléportation).

Les cartes Monstres: sur ces cartes le nom du monstre est indiqué sous l’image (voir la fin des règles pour une traduction de certains noms), le niveau est rappelé, et il y a 6 chiffres. Ces chiffres sont les chiffres à atteindre avec 2 dés pour tuer le monstre. Un Guerrier [*Warrior*] ou un Paladin devra utiliser le chiffre rouge, un Elfe le chiffre blanc, un Nain [*Dwarf*] le chiffre bleu, un Voleur [*Thief*] ou un Magicien [*Wizard*] le chiffre vert. Les chiffres gris et jaunes sont les chiffres à atteindre pour les attaques aux Eclairs [*Lightning Bolt*] et aux Boules de Feu [*Fireball*] respectivement.

Certaines cartes monstres sont en fait des Pièges. **Glissement** [*Slide*] fait descendre le personnage qui la tire d’un niveau: le joueur prend la carte Trésor sous le piège, puis place son personnage dans une Chambre de son choix du niveau inférieur (*exemple:* si le Glissement a lieu au niveau 4, le personnage va se retrouver dans une des Chambres du niveau 5). La **Cage** enferme le héros qui y pénètre pendant un certain nombre de tours, au bout desquels il peut en sortir avec la carte Trésor correspondante: le joueur lance un dé, sur un 6 son personnage perd 3 tours, sur un 4 ou un 5 il perd 2 tours, et de 1 à 3 il perd seulement un tour. Pendant son enfermement le héros ne peut être attaqué par ses adversaires.

Les cartes Trésors: sur chaque carte trésor figure le nom du trésor, son illustration, et sa valeur en pièces d’or [*Gold Pieces*]. Certains trésors sont particuliers et procurent à son détenteur un pouvoir spécial; voir plus loin pour la description de ces cartes.

Les cartes Sorts: il y a 3 types de sorts, les Boules de Feu [*Fireball*], les Eclairs [*Lightning Bolt*], et la Téléportation [*Teleport*]. Ils sont décrits plus loin dans les règles.

Les cartes Héros: en plus de l’illustration et du nom du Héros, sont indiqués les informations suivantes: la couleur d’attaque (voir plus haut), les chiffres à obtenir pour dénicher les Portes Secrètes (souvent 1-2, quelquefois plus), la capacité de déplacement [*Move*], le chiffre qu’un adversaire doit obtenir avec 2 dés pour tendre une embuscade [*Ambush*] au Héros (voir plus loin), et enfin le total de pièces d’or à récolter pour pouvoir gagner la partie.

Remarque: certaines cartes, Trésor ou Sort, portent d’autres annotations qui sont elles aussi décrites plus loin, avec les cartes Trésor spéciales.

¹cette disposition, qui n’est pas celle préconisée dans le jeu de base, permet pendant la partie de savoir si une Salle ou une Chambre est vide ou non de façon évidente et immédiate

4 Déroulement d'un tour de jeu et déplacement

A tour de rôle les joueurs font un tour de jeu, qui consiste à **se déplacer** (d'un nombre de cases au plus égal à leur total de déplacement) puis éventuellement **se battre** contre un monstre dans une Salle ou une Chambre.

La rencontre d'un Monstre stoppe le mouvement, qui ne peut être poursuivi dans le même tour. Par contre une Salle ou Chambre "vidée" de ses occupants peut être traversée sans s'arrêter. Par ailleurs, on peut toujours quitter une Salle ou une Chambre dans laquelle on n'a pas réussi à battre un monstre, et ce, *par n'importe quelle sortie*, quitte à devoir y repasser par la suite pour le chemin du retour...

Plusieurs personnages peuvent occuper la même case: c'est dans ces moments là que les Embuscades peuvent avoir lieu, ou que les Héros peuvent s'allier pour battre un monstre très puissant (voir plus loin).

Pour pouvoir traverser une Porte Secrète, on doit obtenir avec un dé les chiffres indiqués sur sa carte de Héros (généralement 1 ou 2, voire plus pour un Nain, Elfe, ou Voleur). En cas d'échec, le mouvement (et le tour) s'arrête là. En cas de réussite on peut poursuivre son mouvement (*mais* si on veut par la suite repasser par la même porte, dans l'autre sens, il faudra de nouveau réussir le jet). Au bout de 3 échecs (donc 3 tours) la porte secrète est automatiquement découverte, et peut être franchie au tour suivant. Tout autre héros se trouvant sur la même case que celui qui vient de passer une Porte Secrète, peut lui emboîter le pas quand vient son tour (seulement).

5 Combat, Coopération, Embuscade

Lorsqu'un Héros retourne une carte monstre, il est obligé de l'affronter. S'il le bat, il récupère toutes les cartes Trésors que gardait le Monstre (il peut y en avoir plusieurs si un Héros a déjà été vaincu par ce Monstre, et a laissé une partie de sa fortune sur place). S'il échoue, mais ne meurt pas, il pourra partir au prochain tour (par n'importe quelle sortie) ou retenter l'assaut. Tout Monstre non battu reste en place, *face cachée*.

C'est toujours le Héros qui frappe d'abord. Pour occire le Monstre, il doit faire au moins le chiffre indiqué sur sa fiche, de la couleur correspondant au type du Héros (rouge pour un Guerrier, etc). En cas d'échec, le monstre va toujours riposter: le résultat de 2 dés est lu sur la table ci-dessous.

Dé	Résultat	Effet
2	HÉROS TUÉ !	Tous les trésors sont déposés ici. Le joueur doit tirer un autre personnage
3	BLESSURE GRAVE !	Le Héros est blessé, doit lâcher la moitié de ses Trésors ici, et reculer d'une case.
4-6	BLESSURE LÉGÈRE !	Le Héros est blessé, doit lâcher un de ses Trésors ici, et reculer d'une case.
7-8	HÉROS SONNÉ !	Le Héros doit lâcher un Trésor.
9+	MANQUÉ !	Pas de dégâts

Les cartes Trésors perdues sont choisies par son propriétaire, et la moitié est arrondie au chiffre supérieur. Elles sont déposées face cachée. Quand un Héros est *blessé*, il devra se soigner soit en retournant à l'Escalier Principal (point de départ), soit dans une chambre de Guérison, soit en allant voir un Héros Paladin (voir plus loin), soit par l'utilisation d'une carte ou d'un Sort spécial. Un Héros blessé qui se blesse de nouveau meurt: le joueur qui le contrôlait doit alors tirer un autre Héros pour recommencer sa quête à l'Escalier Principal.

Coopération

Si plusieurs Héros occupent la même Salle qu'un Monstre particulièrement dur à battre (et gardant généralement des Trésors intéressants), ils peuvent décider de coopérer. Après s'être mis d'accord sur les conditions du marché, le Héros dont c'est le tour va bénéficier d'un bonus de **+1 par coopérant** (en dehors de lui-même). L'accord peut être renégocié à chaque tour, et le vainqueur de l'assaut n'est aucunement obligé de respecter les termes de l'accord (mais il risque alors d'en subir les conséquences...). Il faut noter que le bonus ne s'applique qu'aux attaques physiques: les Boules de Feu ou Eclairs ne bénéficient d'aucun bonus (mais un magicien est un coopérant comme un autre). En cas de contre-attaque du Monstre provoquant des dégâts, la seule victime possible est le Héros dont c'est le tour, les coopérants ne risquent rien.

Embuscades

Les Héros ne peuvent se battre entre eux, mais peuvent se tendre des embuscades, afin de se voler des Trésors. Tout Héros terminant son déplacement sur la même case qu'un autre Héros, peut tendre une embuscade à ce dernier. Une embuscade est réussie si le chiffre d'embuscade de la cible [*Is ambushed on...*] est atteint avec 2 dés (les bonus d'épées magiques comptent, et les voleurs ont un bonus naturel de +1 à ce petit jeu). En cas de réussite, l'embusqué donne à l'"embusqueur" un Trésor au choix de celui-ci, et l'embusqueur s'enfuit de 6 cases (sans passer par des Portes Secrètes, sauf s'il possède une carte *Secret Door*). En cas d'échec, l'embusqué prend un Trésor de son choix à son agresseur, qui passera en outre son prochain tour de jeu.

6 Les types de Héros

Chaque type a ses avantages et ses défauts:

- **Le Guerrier:** il combat bien (avec les chiffres rouges) et doit atteindre un total de 20000 PO pour gagner. Pas de capacité spéciale.
- **L'Elfe:** pas excellent au combat (chiffres blancs), l'Elfe est rapide (son déplacement est de 6 cases par tour) et trouve facilement les Portes Secrètes (sur un 1-4), et ne doit atteindre qu'un total de 10000 PO pour gagner.
- **Le Nain:** plus puissant que l'elfe au combat (chiffres bleus), il trouve les Portes Secrètes sur un 1-3 mais ne se déplace que de 4 cases par tour. Le total pour gagner est de 10000 PO pour le Nain.
- **Le Voleur:** il attaque avec les chiffres verts, ou alors avec les chiffres rouges dans le cadre d'une attaque par coopération. Son déplacement est de 5 cases par tour, il découvre les Portes Secrètes sur un 1-3, et bénéficie d'un bonus systématique de +1 aux embuscades qu'il tend. Il doit trouver 20000 PO pour gagner.
- **Le Paladin:** fort au combat (chiffres rouges), il a les mêmes caractéristiques que le guerrier à ceci près qu'il a la capacité de *Guérison*. Il peut toujours se guérir lui-même en passant simplement un tour, et tout Héros arrivant sur la même case que lui peut exiger une guérison de sa part: il doit alors passer un tour à guérir son adversaire, mais reçoit en dédommagement un Trésor (au choix du blessé). Le noble Paladin ne peut refuser (même si le blessé ne possède aucun Trésor!), à moins que le blessé ne lui ait tendu une embuscade sur la case où ils se trouvent. Un Paladin doit trouver 30000 PO pour pouvoir gagner.
- **Le Magicien:** il attaque avec les chiffres verts, et n'a pas le droit d'utiliser d'épées magiques en combat. Son déplacement est de 5 cases par tour, il déniché les Portes Secrètes normalement (1-2), mais doit trouver 30000 PO pour gagner. En effet, ses sortilèges lui procurent de grands pouvoirs, en particulier il a plus de facilité à vaincre, à l'aide de ses Sorts, les Monstres particulièrement coriaces, donc détenteurs de Trésors juteux. Voir le paragraphe suivant pour les règles de magie.

7 Sortilèges

Un Magicien commence la partie avec 6 Sorts, et peut se réapprovisionner en s'arrêtant soit à l'Escalier Principal, soit dans la Chambre portant le dessin du *Magical Tome*. Il y a 3 types de Sorts: Téléportation, Boules de Feu, et Eclairs. Certains portent des annotations supplémentaires, qui sont décrites dans le paragraphe suivant.

- *Téléportation:* permet de se téléporter d'une Chambre à une autre, de même niveau ou avec une différence de niveaux d'au plus 1. Le Magicien doit se battre avec l'éventuel Monstre de la Chambre d'arrivée, mais pas nécessairement avec celui de la Chambre de départ.
- *Boule de Feu:* permet d'attaquer un Monstre avec les chiffres jaunes.
- *Eclair:* permet d'attaquer un Monstre avec les chiffres gris.

Le Magicien doit choisir quel type de Sort offensif il va utiliser à l'encontre d'un Monstre *avant* de retourner la carte du Monstre en question (mais il peut auparavant avoir eu connaissance de sa nature par un moyen magique, et utiliser l'information en conséquence). Par ailleurs, un Magicien peut toujours lancer ses Sorts offensifs à partir de l'extérieur d'une Salle ou d'une Chambre. En cas de victoire il peut y rentrer et ramasser son butin. En cas d'échec il ne subit aucune contre-attaque du Monstre attaqué !

8 Cartes et Mentions Spéciales

- *Epées Magiques* [Magic Swords] : elles confèrent à celui qui s'en sert au combat un bonus à son jet d'attaque, bonus égal à 2D -12 + Niveau d'origine de l'épée, avec un minimum de +1. On rappelle que les Magiciens ne savent pas se servir des Epées Magiques.
- *Carte Secret Door/Porte Secrète* : son possesseur trouve toutes les Portes Secrètes qu'il pourra rencontrer, sans jet de dé. Ce Trésor n'a aucune valeur en pièces d'or.
- *Médaille d'ESP* : cet objet magique permet de lire les pensées des Monstres à courte distance. Son possesseur peut retourner la carte Monstre de la Salle se trouvant derrière la porte devant laquelle se trouve le Héros, afin de se décider à y entrer ou pas.
- *Boule de Crystal* : il s'agit d'une orbe aux grands pouvoirs, permettant de regarder les cartes Monstre et Trésor de *n'importe quelle Salle du Donjon*. Il montre la carte Monstre à tous les autres joueurs, mais pas le Trésor, qu'il repose face cachée. L'utilisation de ce pouvoir prend un tour complet, et le pouvoir ne fonctionne pas sur les Chambres.

- *Tout ce qui suit est une série d'idées de bonus à inscrire sur les cartes; cela ne fait pas partie du jeu de base !!...*
- +1M/+2M : l'objet confère un bonus permanent de 1 ou 2 cases de mouvement par tour.
- VII : l'objet permet à un Magicien d'augmenter son quota de Sorts de 6 à 7 sorts.
- : l'objet est doté d'un pouvoir de téléportation permanent. Le pouvoir est identique au Sort du même nom, et prend un tour complet à mettre en œuvre.
- ou : 1 Eclair ou 1 Boule de Feu supplémentaire. (??)
- ×2 : le Héros peut se déplacer 2 fois le tour prochain.
- Crystal Ball : l'objet possède les mêmes pouvoirs qu'une Boule de Crystal (en plus de sa valeur en PO).
- -1/-2 : soustrait 1 ou 2 au jet de son attaque. (??)
- * : peut lancer une Boule de Feu ou un Eclair au lieu d'attaquer. (??)
- -1S/-2S : l'objet donne un bonus de -1 ou de -2 aux jets pour dénicher les Portes Secrètes.
- +1F/+2F : La Boule de Feu en question attaque à +1 ou à +2. (*+2 trop puissant*)
- +1L/+2L : L'Eclair en question attaque à +1 ou à +2. (*+2 trop puissant*)

9 Quelques traductions de noms de Monstres et de Trésors

10 Remarques concernant mes modifications personnelles aux règles

Les modifications concernent principalement les types de Héros, et les divers bonus que j'ai disséminé dans les cartes Trésors et Sorts. Certains de ces bonus doivent être clarifiés, voire supprimés (car trop puissants). Le magicien devient un personnage encore plus puissant, peut-être faut-il l'affaiblir, par exemple en abaissant son quota de Sorts à 5 voire 4 Sorts. Le Nain m'a l'air d'être un personnage faible, peut-être faut-il lui donner des pouvoirs supplémentaires (les gemmes comptent pour 50% d'or en plus par exemple). J'ai modifié certains types de Héros, par exemple le déplacement de l'Elfe à 6 cases, le chiffre Secret Door du voleur.

J'avais en outre suggéré les totaux suivants pour les types de Héros, je ne me souviens plus pourquoi...

Guerrier : 18000PO Paladin : 18000PO Voleur : 18000PO
 Magicien : 25000PO Elfe : 15000PO Nain : 15000PO

On peut en outre imaginer un système de combat entre les personnages...