

DUNGEONEER

Variante Quest

Cette variante pour Dungeoneer a été conçu à partir des règles de Warhammer Quest et bien qu'elle puisse se jouer à plusieurs, il s'avère plus aisé de la jouer à 2 notamment à cause de l'utilisation des points de péril.

Principaux changements :

Toutes les règles de Dungeoneer sont conservées à l'exception :

- Utilisation d'un plateau de jeu
- Au maximum 3 rencontres par joueur (chacune symbolisée par une figurine ou un jeton sur le plateau de jeu)
- Les combats sont à sens uniques i.e. seul l'attaquant est susceptible de blesser. De plus, ils sont résolus à l'aide d'une table.

But :

Accomplir 3 quêtes ou être le dernier survivant

Phase de jeu :

- 1 – Phase Seigneur de Donjon
- 2- Phase de construction
- 3 – Phase Héros
- 4 – Défausse / Pioche

Phase Seigneur de Donjon :

Durant cette phase, il est possible de dépenser les points de périls de l'adversaire pour :

- Jouer des fléaux
- Poser une rencontre
- Déplacer un monstre
- Attaquer avec une rencontre

Jouer un fléaux : La résolution est identique à celle de Dungeoneer

Poser une rencontre : Elle devra être posée sur une case adjacente au héros dont les points de péril ont été dépensés. Elle sera symbolisée par une figurine ou un jeton. Le nombre maximum de rencontres posées en jeu est de 3 par joueur. Elles constituent sa meute. Si une rencontre est jouée alors que son propriétaire en possède déjà trois en jeu, elle est immédiatement défaussée.

Déplacer une rencontre : Le détenteur de la rencontre peut décider de la déplacer sur le plateau de jeu auquel cas il doit payer les points de péril requis pour invoquer la carte et le déplacement se fait du nombre de case double du mouvement indiqué sur la carte (ex : une rencontre a un mouvement de 1, elle pourra donc se déplacer de 2 x 1 cases soit deux cases)

Rq : une rencontre ayant un mouvement de 0 pourra tout de même se déplacer d'une case.

Attaquer : Une rencontre en contact (i.e. sur une case adjacente) avec un héros peut l'attaquer. Le coût de cette attaque en points de péril est celui du coût de mise en jeu de la rencontre. Cette attaque est gratuite si la rencontre a été déplacée au cours de ce tour pour finir son déplacement sur une case adjacente au héros attaqué ou si elle vient d'être posée en jeu ce tour-ci sur une case adjacente au héros. En résumé, il ne faut payer pour une attaque que si la rencontre était déjà en jeu et au contact avec le héros attaqué au début du tour. Comme dans Dungeoner, l'attaquant choisi le mode (physique, magique ou mouvement), mais la résolution se fait à sens unique (i.e. seul l'attaquant est susceptible de blesser son adversaire) pour ce faire on utilise le tableau suivant :

		Valeur de combat de l'attaquant					
		1	2	3	4	5	6
Valeur de combat du défenseur	1	4	4	5	6	6	6
	2	3	4	4	4	5	5
	3	2	3	4	4	4	4
	4	2	3	3	4	4	4
	5	2	3	3	3	4	4
	6	2	3	3	3	3	4

Rq : Une seule attaque et un seul déplacement par rencontre par tour

Phase de construction :

Si le héros du joueur dont c'est le tour a fini son mouvement près d'une porte donnant sur une zone inexplorée, il peut choisir durant cette phase d'explorer la zone. Il pioche alors une carte plan et place l'élément de terrain désigné. Comme dans Dungeoner, les éléments de terrain doivent toujours être placés parallèles les uns par rapport aux autres.

Phase de Héros :

Durant cette phase le joueur peut :

- Déplacer son héros (nécessite l'utilisation d'un point d'action)
- Attaquer une créature (nécessite l'utilisation d'un point d'action)
- Jouer des atouts ou des trésors

Un joueur possède autant de points d'actions que de points de mouvements, ceux-ci peuvent être utilisés pour :

- Se déplacer
- Utiliser une capacité spéciale qui nécessite de dépenser un point de mouvement
- Attaquer
- Accomplir une quête
- Franchir une porte close ou piège

Rq : un joueur dont le héros possède 6 points de mouvements pourra se déplacer de 12 douzes cases mais n'aura que 6 points d'actions. Il pourra donc par exemple se déplacer 2 fois, attaquer, se déplacer à nouveau, attaquer à nouveau puis accom^plir une quête.

Déplacer son héros : Comme pour les rencontres, un joueur peut déplacer son héros du double de ses points de mouvements. A la différence des rencontres, il est possible de déplacer son héros plusieurs fois dans le tour. Il est possible au cours d'un même déplacement de franchir plusieurs éléments de terrains si ceux-ci sont reliés par des portes ouvertes. Si des fois le héros doit traverser une porte close ou piégée, le héros doit s'arrêter devant puis tenter de désamorcer le piège ou d'ouvrir la porte (se référer aux règles Dungeoneer) avant de se déplacer à nouveau. A noter que la tentative de d'ouvrir une porte close ou de désamorcer une porte piégée coutant déjà un point d'action, le déplacement qui s'en suit est gratuit. Il n'est pas possible de franchir une porte si elle donne sur une zone inexplorée.

Attaquer : la résolution est identique à celle des rencontres i.e. choix du mode d'attaque + utilisation du tableau.

La résolution d'une quête peut se faire dès que l'on rentre dans la zone d'objectif (elle nécessite tout de même de dépenser un point d'action). Jouer des cartes atouts et trésors se fait sans dépenser de points d'actions et suivent des règles identiques à celle de Dungeoneer.



