

Dungeon Saga

FOUILLE

Ce qui suit introduit l'option pour que les Héros puissent fouiller dans les salles des donjons pour amasser du butin pendant qu'ils poursuivent leur but.

Ces règles nécessitent un Deck Fouille (qui est à la fin de ce document pour l'impression) et la fiche de référence, contenant les tableaux liés aux cartes de Fouille.

Ainsi que le Compagnon de l'Aventurier.



Fouille :

Toute pièce (sauf la tuile de départ du Héro) d'une taille d'au moins 9 cases peut être fouillée si elle est inoccupée par les adeptes du Maître de Donjon.

La fouille est l'action des héros pour le tour.

Un héros effectuant une action de fouille peut se déplacer, mais seulement dans la tuile occupée au début du tour (c'est-à-dire la tuile fouillée).

Le héros ne peut pas entrer dans l'arc avant d'un ennemi.

Une fois que le héros a terminé son mouvement, le joueur pioche une carte fouille et applique l'effet.

De plus, si des pièges situés dans la pièce ont été trouvés, leur emplacement est révélé (le piège n'est pas déclenché ou a été désactivé).

Une pièce ne peut être fouillée qu'une fois par partie, placez un jeton une fois l'action réalisée.

Le Deck de Fouille :

Pour chaque aventure, le Maître de Donjon crée un deck de Fouille.

Le nombre de carte est égale au nombre total de salles consultables sur la carte de l'aventure +4.

Le tableau suivant indique la méthode de composition d'un deck de Fouille :

Etape n°1	Vide	20% du nombre total de cartes
Etape n°2	Trésor	20% du nombre total de cartes
Etape n°3	Monstre Errant	20% du nombre total de cartes
Etape n°4	Pièce Secrète	1 Carte
Etape n°5	Piège	1 Carte
Etape n°6	Embuscade	1 Carte sauf si le nombre de cartes a déjà atteint son maximum.
Etape n°7	Evénement	Nombre de cartes vides +1 dans la limite maximale du deck de Fouille.
	Si le deck de Fouille n'est pas complet, ajouter une carte vide supplémentaire suivie d'une carte « Trésor » puis d'une carte « Monstre Errant » et ainsi de suite.	

Exemple 1 : L'aventure 1 « The Dwarf King's Quest » [Réunis !]

Cette aventure dispose de 6 salles sujettes à la fouille, de sorte que le deck de Fouille dispose d'un total de 10 cartes.

La composition serait :

2 "Vide" / 2 "Trésor" / 2 "M. Errant" / 1 "Piège" / 1 "P. Secrète" / 1 "Embuscade" / 2 "Evénement"

Exemple 2 : L'aventure 8 « The Dwarf King's Quest » [Il ne peut en rester qu'un]

Cette aventure dispose de 13 salles sujettes à la fouille, de sorte que le deck de Fouille dispose d'un total de 17 cartes.

La composition serait :

4 "Vide" / 3 "Trésor" / 3 "M. Errant" / 1 "Piège" / 1 "P. Secrète" / 1 "Embuscade" / 4 "Evénement"

Le Maître de Donjon à la liberté de modifier le deck à sa convenance.

Par exemple en étant plus généreux sur les trésors ou en incluant plus de portes secrètes pouvant amener les héros dans un dédale de couloirs.

On peut ajouter plus de danger si le groupe est expérimenté.

Si vous jouez avec la règle des 15 heures, vous pouvez remplacer une carte "Vide" par une carte "M. Errant" chaque fois que les héros échouent leur aventure actuelle.

Cartes de Fouille :

Il existe 7 types de carte de Fouille qui sont les suivants :

Vide : La Fouille ne révèle rien de valeur.

Trésor : Le joueur lance immédiatement 2 dés sur la Table nommée par la carte.

Monstre Errant : Le joueur lance immédiatement 2 dés sur la Table des Monstres.
Le Maître de Donjon les place sur le plateau comme indiqué sur la carte « monstre errant ».
Peut dépasser la limite « animation des morts ».

Piège : Le joueur pioche immédiatement une carte Piège et place le piège sur son espace, le piège est déclenché.

Pièce Secrète : Le Maître de Donjon place immédiatement une tuile supplémentaire (4 à 9 cases) au plus près du héros ayant révélé la carte.

Embuscade : Le joueur lance immédiatement 1 dé sur la Table des Monstres. Le Maître de Donjon le(s) place sur le tableau comme indiqué sur la carte.
Contrairement à la carte Monstre Errant, seul 1 dé est lancé sur la Table (et non 2 dés).
Peut dépasser la limite « animation des morts ».

Événement : Le joueur lance immédiatement sur la Table d'Événements.

Vocation Voleur :

Lorsque vous utilisez ces règles « Fouille », la profession **Voleur** possède une capacité supplémentaire appelée Vigilant.

Vigilant = Un jouer avec cette capacité peut relancer les dés lancé sur n'importe quelle table de la Feuille de Recherche.

Fiche de Reference

Tables de Fouille

Quand un Héros tue le dernier monstre qui est entré en jeu à partir d'une carte de Fouille, ce joueur lance un dé sur la table Butin des Monstres pour découvrir le butin qu'il portait ou protégeait.

PIECES SECRETES	
1-3	Pièce vide
4-5	Pièce habitée – 1D6 sur la table des monstres
6	Pièce à trésor – placer 1 Coffre serrure (3/3) et 1 serrure Magique (★2)

TABLE DES MONSTRES

BUTIN DES MONSTRES	
1	Rien
2 - 3	1 Or
4 - 5	1 Butin sur la table Tonneaux
6	1 Butin sur la Table Coffres avec Serrure

TABLE D'ÉVENEMENTS		
2	Essaim de chauves-souris	Placez D3 Chauve-souris en utilisant les règles de placement de monstre errant.
3	La torche s'éteint	Tous les serviteurs du Maître de Donjon lancent 1 dé de combat supplémentaire au cours de leur prochain tour.
4	Herse	Le Maître du Donjon peut placer une nouvelle « porte » n'importe où sur le plateau. La herse a une valeur de Dés de Combat et d'Armure de 4 et ne peut pas être crochétée.
5	Sol glissant	Le Maître du Donjon place D6 jetons glissants à côté des tuiles du donjon. Tout personnage commençant ou désirent entrer une tuile glissante à son tour ne peut pas dépasser 4 cases, sauf s'il utilise son Action pour pouvoir déplacer sa valeur de Mouvement entière.
6	Flux magique	Tous les sorts sont rechargés. De plus, le prochain sort (qui peut provenir de n'importe quel joueur) est considéré comme lancé avec un Cristal d'Energie de Niveau 3.
7	Fortune	Tous les Héros gagnent un D6 Gloire (chaque Héro lance séparément).
8	Drain nécromantique	D3 squelettes (choisis par le Maître du Donjon) s'écroulent ; remplacer les modèles par des tas d'os.
9	Ouverture de la porte	Retirer le marqueur Verrou d'une porte ou d'un coffre, choisi au hasard. Une porte déverrouillée est retirée dès qu'un héros se déplace à côté.
10	Prisonnier évadé	Le prisonnier vous prévient de ce qui vous attend. Pour les 3 tours suivants, le Maître du Donjon ne peut pas utiliser de cartes de Commandement. De plus, si les Héros gagnent l'aventure, ils gagnent chacun 1 Or Supplémentaire.
11	Percée	Le Maître du Donjon ne pioche pas de carte de commandement à la fin du round.
12	Trésor	Vous avez trouvé D3+1 Or et le contenu de D3 Tonneaux (Table Tonneaux), 1 Coffre standard et 1 Coffre Magique (Table Coffre), 1 Râtelier d'armes (Table Râtelier)

2	1 Fantôme
3-4	2 Squelettes (1 peut-être un Archer)
5-7	1 Zombie (-1D sur le Butin des Monstres)
8-9	2 Zombies
10-11	1 Zombies en armure
12	Revenant Nain