

# Dungeon Saga

## Mode Solo Dice Roller

### MISE EN PLACE

Créez le paquet de cartes *Maître du Donjon* comme indiqué par le scénario et piochez 3 cartes.

Mettez de côté les cartes *Animation des morts* et défaussez les autres.

### INTERRUPTIONS

Entre chaque activation de héros, lancez un dé. Sur un **1** ou **2**, une interruption se déclenche.

Si vous préférez jouer en mode "facile", ne considérez que les **1**.

Dans ce cas, on active toujours la figurine la plus proche du dernier héros activé.

Si aucune figurine n'est disponible, ou ne peut bouger vers la cible, on lance *Animation des morts* sur un tas d'os.

### TOUR DU MAÎTRE DU DONJON

- ◆ Lancez un dé et référez-vous au tableau suivant pour connaître le nombre d'ordres à jouer :
  - **1-4** : 1 ordre + le nombre du scénario
  - **5** : 2 ordres + le nombre du scénario
  - **6** : 3 ordres + le nombre du scénario
- ◆ En ne considérant que les figurines à **portée courte** d'au moins un héros, déterminez **l'initiative** des figurines que vous contrôlez (voir *Initiative des figurines*). Puis activez-les dans l'ordre de l'initiative obtenue (voir *Activation des Figurines*).
- ◆ S'il reste des ordres, utilisez-les en suivant les priorités suivantes :
  - *Animation des Morts* sur les tas d'os à portée courte (en excluant ceux dans l'arc avant d'un héros)
  - Figurines à portée longue (dans l'ordre de l'initiative)
  - *Animation des Morts* sur les tas d'os à portée longue des héros
  - Figurine ou tas d'os restant (tirez au sort).

- ◆ Si vous avez une carte *Animation des morts* de côté, jouez-la puis défaussez-la.
- ◆ Retournez toutes les cartes de sorts de 90° dans le sens horaire.
- ◆ Vérifiez les capacités des héros pour des effets à jouer en « fin de round ».
- ◆ Vérifiez les règles spéciales du scénario pour des effets à jouer en fin de round.
- ◆ Enfin, piochez une carte du paquet du Maître du donjon. S'il s'agit d'un sort *Animation des morts*, mettez-la de côté. Sinon, défaussez-la. Si vous n'avez plus de cartes à piocher, la partie est perdue.

### INITIATIVE DES FIGURINES

L'initiative d'une figurine démarre à sa **valeur de dés de combat**.

**+2** si la figurine est un boss

**+1** si la figurine est dans l'arc arrière d'un héros et que ce héros est dans son arc avant.

**+X** ajoutez le nombre de sorts disponible de la figurine

En cas d'égalité, on commence par les figurines les plus proches des héros.

### ANIMATION DES MORTS

Pour choisir le tas d'os à exhumer, on commence par celui qui est le plus proche du dernier héros activé, en évitant les tas d'os dans un arc avant d'un héros.

Si plusieurs figurines sont disponibles pour remplacer un tas d'os, on jette 1 dé pour chaque classe, et on y ajoute le nombre de figurines disponibles pour cette classe. La classe qui obtient le meilleur résultat est celle choisie

<http://colorfulminis.com>

### PRIORITÉS DES CIBLES

Les ennemis choisissent leur cible en suivant cet ordre :

- ◆ héros attaquable dans son arc arrière
- ◆ héros en infériorité numérique (en comptant l'activation en cours)
- ◆ héros avec le moins d'armure
- ◆ héros avec le moins de dés d'attaque

### ACTIVATION DES FIGURINES

Lorsque une figurine est activée, elle suit cette séquence :

- ◆ si la figurine est engagée en combat, elle attaque
- ◆ si la figurine peut tirer, elle se déplace au maximum de la portée de sa cible puis tire
- ◆ si la figurine peut rejoindre un combat, elle bouge et attaque, si possible dans l'arc arrière d'un héros.
- ◆ si la figurine peut lancer un sort, elle se déplace vers le héros prioritaire et lance un sort (tiré au sort)
- ◆ Sinon la figurine se déplace vers le héros prioritaire à portée courte, ou vers un objectif de mission à portée courte.

### APPARITION DE FIGURINES

Certains effets et sorts provoquent l'apparition d'une figurine sur le plateau, à la discrétion du Maître du Donjon.

Pour connaître la case où placer la figurine, on la place au plus proche du héros le plus faible, sans entrer dans son arc avant.