

DUNGEONQUEST

REVISED EDITION

CONVERSION GUIDE

Ce Guide de conversion est destiné aux joueurs qui possèdent déjà une copie de Dungeonquest pour leur permettre d'utiliser quelques-unes des modifications apportées à la dernière impression EDITION REVISEE Dungeonquest sans avoir à acheter cette édition révisée.

REGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles peuvent simplement être ajoutées à la liste des règles optionnelles, présentées à la page 24 des règles de la 3ème Edition.

VARIANTE AVEC UNE TORCHE

Cette règle optionnelle permet aux joueurs de voir les chambres suivantes après être entré dans une pièce. Comme avec une torche...

Immédiatement après qu'un joueur soit entré dans une pièce, (que ce soit sur un espace exploré ou après le placement d'une tuile lors du déplacement vers un espace inexploré), il choisit un passage qui mène à un espace inexploré et n'est pas bloquée par une porte. Puis, il tire une tuile et la place de telle sorte que sa flèche d'entrée soit adjacente au passage qu'il a choisi. Il le fait pour chaque passage de la pièce qu'il occupe et qui n'est pas bloquée par une porte. Puis, il résout les effets de la pièce qu'il occupe.

Lorsque vous utilisez cette règle, à la fin de l'installation de chaque joueur, placez les tuiles adjacentes à la pièce de la tour occupée par le héros. Le premier héros à entrer dans la chambre du trésor place une tuile de pièce à chacun des passages de la chambre des trésors qui n'ont pas de pièce adjacente

EXEMPLE AVEC TORCHE



Krutzbek est entrée dans un couloir avec deux sorties (A). Il choisit le passage (B), tire une tuile, et il place la flèche d'entrée adjacente au passage qu'il a choisi. Ensuite, il fait de même pour l'autre passage (C). Enfin, Krutzbek doit résoudre les effets de la pièce où il est entré.

CHANGEMENTS DES REGLES

Les paragraphes suivants décrivent les changements importants dans l'édition révisée par rapport aux règles de 3e édition.

Quand c'est nécessaire, des règles supplémentaires sont ajoutées pour vous aider à faire la translation vers la 3ème Edition du jeu. Pour lire des descriptions détaillées des nouvelles règles, télécharger les aides de référence sur le site.

Ces règles sont soit toutes utilisés, soit pas utilisées du tout. Si les joueurs souhaitent utiliser une de ces règles de conversion, ils doivent utiliser **toutes** les règles de conversion.

FOUILLE

Chaque tuile ne peut désormais être fouillée qu'une fois par aventure. On la marque en plaçant dessus un jeton de détermination disponible. Toute tuile ayant un jeton de détermination ne peut pas être fouillé de nouveau.

Si les joueurs sont à court de jetons de détermination, n'hésitez pas à utiliser n'importe quel substitut approprié

COMBAT

Le combat est résolu en utilisant la variante de combat classique qui se trouve à la page 28 du livret des règles de la 3ème édition, tout en utilisant le tableau des résultats de combat figurant dans ce Guide de conversion, à la place du tableau des résultats de combat figurant dans le livret des règles.

FUITE

Les joueurs fuient en faisant un test d'agilité à la fin d'un round de combat. Les valeurs de leur carte sont ignorées.

À la fin de chaque round de combat, le héros peut tenter de s'échapper. S'il choisit de fuir, il teste son Agilité.

S'il réussit, la rencontre se termine, et le joueur monstre révèle le jeton de monstre. Puis, consulter le tableau de pénalité de fuite des monstres sur cette page. Le héros subit un certain nombre de blessures égale à la pénalité de fuite du monstre correspondant. Pour déterminer la pénalité pour ce monstre, il suffit de comparer le type du monstre (l'image à l'avant du jeton de monstre) par rapport à sa santé (la valeur notée sur le dos du jeton), et prendre la pénalité de fuite de la colonne de droite.

Ensuite, le héros se déplace vers une pièce adjacente explorée ignorant les portes ou les herses.

S'il échoue, il doit faire un autre round de combat contre le monstre.

S'il n'y a pas de pièces explorées adjacentes, le héros ne peut pas tenter de fuir le combat.

PENALITES DE FUITE PAR MONSTRE

Le tableau suivant est utilisé pour déterminer la pénalité en cas de fuite devant chaque monstre rencontré dans le jeu. Comparer la vie figurant sur le type de monstre détermine la pénalité de fuite face à ce monstre.

	Pts Vie	Pénalité de fuite
Squelette	2	0
Squelette	3	2

	Pts Vie	Pénalité de fuite
Sorcier	2	1
Sorcier	3	2
Sorcier	4	3

	Pts Vie	Pénalité de fuite
Troll	3	4
Troll	4	2
Troll	5	0

	Pts Vie	Pénalité de fuite
Golem	4	2
Golem	5	3
Golem	6	4

	Pts Vie	Pénalité de fuite
Demon	5	2
Demon	6	4
Demon	8	6

DIAGRAMME DE COMBAT

Le tableau explique quel joueur subit des dommages en combat, le héros ou le monstre, et combien de dégâts il prend.



Le nombre dans les cases blanches indique le nombre de blessures subies par le héros.



Le nombre dans les cases grises indique le nombre de blessures subies par le monstre.



Les cases demi blanches et grises, indiquent les blessures subies par chacun des combattant de **chaque** côté.

		MONSTER PLAYERS CARD		
		RANGED	MELEE	MAGIC
HERO PLAYERS CARD	MAGIC	1	1	1/1
	MELEE	1	2/2	1
	RANGED	1/1	2	1

