



RÈGLES DU JEU

Aventurière, aventurier : bienvenue dans *Paper App DUNGEON* !

Vous êtes sur le point de vivre une expérience unique grâce à un carnet qui tient dans votre poche et peut vous suivre partout. Munissez-vous du crayon-dé (C6) et installez-vous confortablement sur une plage ensoleillée, à bord d'un train, dans un fauteuil rembourré près de la cheminée... À vous de choisir !

Règles abrégées

Les premières pages du carnet contiennent un résumé des règles du jeu. Bien qu'incomplet, il vous aidera à ne pas perdre le fil de votre aventure.

L'objectif du présent guide est d'expliquer toutes les règles en détail et de lever les doutes que vous pourriez avoir en cours de partie.

Personnalisation

Cette page vous est dédiée : laissez parler votre créativité ! Donnez vie à votre personnage à l'aide de crayons de couleur, de feutres ou de n'importe quels moyens d'expression artistique... et n'oubliez pas de lui trouver un nom !

NOTE : inscrivez la date à laquelle vous débutez cette aventure sur la page *Bilan du donjon*, à la toute fin du carnet.

Étage 1

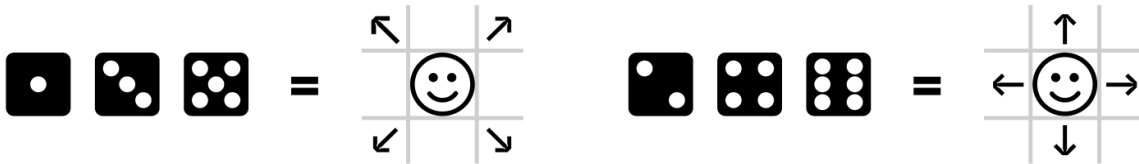
Sans plus tarder, vous pénétrez dans le donjon. Haut les cœurs !



Commencez par localiser cette icône, qui représente le point de départ de votre personnage. Lorsque c'est fait, il est temps d'explorer l'étage.

Déplacement

Lancez le C6 afin de déterminer la direction et la distance de votre déplacement. Si vous obtenez un chiffre impair (1, 3 ou 5), vous emprunterez une diagonale. Si le résultat est pair (2, 4 ou 6), vous vous déplacerez orthogonalement.

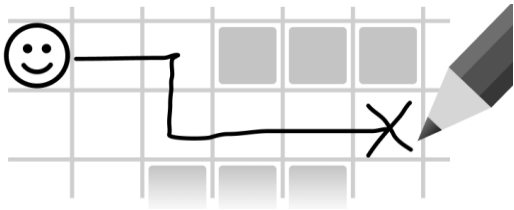


Choisissez une direction et avancez d'autant de cases que le résultat du dé, une à la fois.

IMPORTANT :

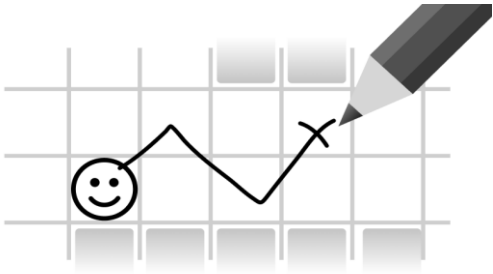
Si une ou plusieurs trajectoires vous permettent d'effectuer votre déplacement entier sans heurter de mur, vous **devez** opter pour l'une d'elles. Après avoir choisi une direction, continuez de la suivre jusqu'au bout ; *vous ne pouvez tourner que si vous percutez un mur.*

Il est interdit de changer de trajectoire afin d'éviter des ennemis, de récupérer des trésors ou pour n'importe quelle autre raison. De plus, vous ne pouvez revenir sur vos pas que si c'est le seul chemin possible. Cette règle s'applique à votre déplacement actuel (si vous devez tourner) **et** au précédent ; vous pouvez repasser sur des cases déjà traversées avant cela.



Exemple de déplacement orthogonal :

Ayant obtenu un 6, le joueur choisit de se diriger vers l'est. Lorsqu'il heurte un mur, il descend vers le sud, puis continue son déplacement à l'est après avoir percuté un autre mur.



Exemple de déplacement en diagonale :

Ayant obtenu un 3, le joueur avance d'une case vers le nord-est. Il est bloqué par un mur et descend d'une case vers le sud-est. Se retrouvant face à un nouveau mur, il remonte d'une case vers le nord-est et termine ainsi son déplacement de 3 cases.

Tracez une ligne ou une suite de points pour représenter votre déplacement, et indiquez votre nouvelle position par un **X** afin de savoir où commencer votre prochain tour.

Interaction

Pendant votre déplacement, vous traverserez souvent des cases contenant diverses icônes appelées « Trouvailles » : ennemis, pièces, cœurs, etc. Vous **devez** interagir avec toutes les Trouvailles sur votre chemin, à l'exception de celles que vous avez déjà rencontrées et utilisées.



ESCALIER

Cette Trouvaille représente la sortie de chaque étage du donjon. Pour y accéder, vous devez terminer votre tour sur l'escalier ou sur l'une des cases adjacentes. Vous *pouvez* aussi choisir de l'emprunter si vous traversez cette case pendant un déplacement, mais rien ne vous oblige à quitter un étage avant de l'avoir décidé.

NOTE : l'escalier est la seule Trouvaille optionnelle, que vous pouvez rencontrer et choisir de ne pas utiliser à ce moment-là.



PIÈCE

Le donjon est parsemé de pièces que vous ramassez en traversant leur case. Pour chaque pièce sur laquelle vous passez, ajoutez 1 dans la zone « + € ».



COFFRE AU TRÉSOR

Chaque trésor peut renfermer entre 1 et 6 pièces. Lorsque vous en rencontrez un, lancez le C6 pour déterminer combien il en contient et ajoutez cette valeur dans la zone « + € ».



ENNEMI STANDARD

etc

La force de ce type d'ennemi est indiquée sur son thorax. Lorsque vous en rencontrez un, inscrivez cette valeur dans la zone « - PV ».



ENNEMI MYSTÈRE

La force de ce type d'ennemi est inconnue mais peut aller de 1 à 6. Lorsque vous en rencontrez un, lancez le C6 pour déterminer sa force et inscrivez cette valeur dans la zone « - PV ».

NOTE : vous ne pouvez pas mourir subitement, même si le total inscrit dans la zone « - PV » est supérieur à la somme de vos PV à l'entrée et de la zone « + PV ». Les calculs se font au moment de quitter l'étage ; vous aurez donc toujours l'occasion de récupérer des cœurs avant de partir !



CŒUR STANDARD

etc

Une Trouvaille qui vous tiendra à cœur. Lorsque vous en rencontrez une, inscrivez cette valeur dans la zone « + PV ».



CŒUR MYSTÈRE

Une Trouvaille qui vous aidera à avoir le cœur de poursuivre l'aventure ! Lorsque vous en rencontrez une, lancez le C6 pour déterminer combien de PV vous récupérez et inscrivez cette valeur dans la zone « + PV ».





TOILE D'ARAIGNÉE

Ce piège vicieux vous immobilise sur place et vide votre bourse. Lorsque vous en rencontrez un, lancez le C6 pour déterminer combien de pièces vous perdez et inscrivez cette valeur dans la zone « - € ».



CLEF ET SERRURE

Pour traverser une porte verrouillée, vous devez d'abord avoir ramassé la clef qui se trouve quelque part au même étage.



TÉLÉPORTAIL

Les Téléportails vont toujours par deux. Lorsque vous en rencontrez un, téléportez-vous immédiatement sur le second au même étage. Si vous n'avez pas terminé votre déplacement, reprenez-le à partir de là, en suivant la même trajectoire qu'au moment où vous avez emprunté le premier Téléportail.

*NOTE : cette Trouvaille est la seule que vous pouvez utiliser plusieurs fois par étage. Vous **devez** résoudre cette icône la première fois que vous la traversez, mais les interactions postérieures sont optionnelles.*

Fin de l'étage

Une fois que vous avez atteint l'escalier et décidé de quitter cet étage, il est temps de procéder à quelques calculs.

Suivez ces étapes pour vos lignes de **PV** et de **€** :

- partez de la valeur indiquée dans la colonne « À l'entrée »
- ajoutez le montant total de la zone « + »
- déduisez le montant total de la zone « - »
- inscrivez le résultat final dans la colonne « À la sortie »

NOTE SUR LES PV : si votre total de PV à la sortie est supérieur à la limite de PV actuelle, notez simplement la valeur maximale (qui commence à 10 PV mais peut augmenter au cours de l'aventure).

NOTE SUR LES € : le contenu de votre bourse ne peut jamais être négatif. Si votre total de € à la sortie est inférieur à 0, inscrivez 0 à la place.

Mort

Ce jeu est conçu de manière à ne pas s'avérer trop punitif. Si vos PV à la sortie d'un étage sont inférieurs à 1, rendez-vous sur la page **Bilan du donjon** à la fin du carnet et notez une mort sur la pierre tombale. Ensuite, commencez simplement l'étage suivant avec **10 PV** et **0 €**.

Prochain étage

Tournez la page du carnet, reportez vos PV et vos € à la sortie de l'étage précédent dans la colonne « À l'entrée » du nouveau... et c'est reparti !

Boutiques

Au fil de votre progression dans le donjon, vous croiserez plusieurs boutiques dans lesquelles dépenser vos € pour acquérir des équipements au coût indiqué. L'effet de chacun d'eux est expliqué brièvement sur la page **Boutique**, et plus en détail à la fin de ce guide.

Lorsque vous achetez un équipement, cochez la case correspondante (au-dessus du prix) et inscrivez le nombre de pièces dépensées dans la zone « - € » ; une fois vos achats terminés, calculez vos nouveaux totaux de PV et de € à la sortie de la boutique. Tant que le contenu de votre bourse vous le permet, vous pouvez acquérir autant d'équipements que vous le souhaitez parmi ceux que propose chaque boutique.

USAGE INSTANTANÉ

Certains équipements sont à usage instantané et leur effet doit être résolu au moment où vous les achetez. Si vous gagnez des **PV** ou des **€**, notez-les dans la zone « + » correspondante ; si l'équipement comporte la mention « au prochain étage », il ne fonctionne qu'à l'étage dans lequel vous entrez directement après avoir quitté cette boutique.

USAGE UNIQUE

D'autres équipements comportent la mention « (usage unique) » et leur effet ne peut être résolu qu'une seule fois. Lorsque vous en achetez un, ajoutez-le à votre inventaire ; quand vous décidez de vous en servir, retournez sur la page **Boutique** où vous l'avez acquis et cochez la case « Utilisé » correspondante.

Fin du donjon

Une fois que vous avez exploré tous les étages du donjon, vous atteignez la Salle du Trésor ! Fêtez dignement cette victoire et coloriez votre récompense, si le cœur vous en dit. Chaque carnet en propose une différente avec un nom unique !

Il est temps de passer à la page **Bilan du donjon**. Calculez vos morts, inscrivez vos montants finaux de **€** et de **PV**, puis notez la date à laquelle vous avez terminé l'aventure. Vous pouvez même apposer votre signature en bas de la page pour entériner cette réussite.

Merci d'avoir joué à **Paper App DUNGEON** ! J'espère que cette aventure vous a plu. À la prochaine !

- Tom Brinton, auteur



ÉQUIPEMENTS

Vous trouverez ci-dessous la liste des équipements disponibles dans les boutiques du donjon, ainsi qu'une description de leur effet.

ÉQUIPEMENTS À USAGE INSTANTANÉ

En-cas	Récupérez immédiatement 3 PV.
Repas	Récupérez immédiatement 6 PV.
Festin	Récupérez immédiatement 9 PV.
Élixir d'endurance	Augmentez de 1 votre limite de PV jusqu'à la fin du donjon.
Parieur	Lancez immédiatement le C6 : sur 4+, gagnez 20 €. Sinon, gagnez 0 €.
Crésus	Au prochain étage, doublez les pièces et les trésors gagnés.
Gringalets	Au prochain étage, considérez que tous les ennemis ont 1 PV (même ceux de type mystère).
Bouclier magique	Au prochain étage, les ennemis ne vous font perdre aucun PV (même ceux de type mystère). En avant !

NOTE : lorsque vous achetez des équipements pour récupérer des PV, tenez compte de votre limite actuelle afin de ne pas gaspiller inutilement vos pièces.

ÉQUIPEMENTS À USAGE UNIQUE

Passe-muraille	Traversez un mur qui vous bloque le passage.
Téléparchemin	Téléportez-vous sur n'importe quelle case à cet étage.
Parchemulligan	Relancez une fois le C6.
Doublelixir	Doublez le résultat du C6.

NOTE : les équipements qui vous permettent de relancer le C6 ou de doubler son résultat peuvent être utilisés à n'importe quel moment où vous le lancez, que ce soit pour vous déplacer ou pour résoudre l'effet d'un autre équipement (comme Parieur).

INVENTAIRE

Si vous ne voulez pas corner ou arracher les pages de votre carnet, imprimez cette feuille pour y noter les équipements à usage unique et l'étage de la boutique où vous les achetez. Cela vous aidera à vous en souvenir, et à retrouver plus facilement la bonne page du carnet au moment de cocher la case « Utilisé » d'un équipement.

NOTE : une boutique dans laquelle vous entrez se trouve à l'étage que vous venez de quitter, pas au suivant.

ÉQUIPEMENT

BOUTIQUE - ÉTAGE N°

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

