



Dans le village reculé d'Elderglen, une jeune fille nommée Mira naquit avec des pouvoirs magiques extraordinaires et une maîtrise inégalée de l'arc. Ses capacités, incompréhensibles pour les villageois, lui valurent le titre de sorcière. Malgré leurs craintes, Mira aspirait à prouver que ses pouvoirs et son arc pouvaient apporter espoir et sécurité au monde.

Elderglen était en péril constant, assiégé par des hordes monstrueuses et des vagues de morts-vivants semant la terreur et la destruction à chaque assaut, laissant son peuple dans la ruine et le désespoir. Des murmures sur une force obscure nichée au cœur du donjon—le maître des morts-vivants—répandaient la peur parmi les villageois. Mais Mira, elle, décida de l'affronter. Incapable de continuer à voir son peuple souffrir, elle jura de pénétrer au cœur du donjon, là où les Morts-Vivants Enchaînés et leur maître émergeaient, afin de mettre un terme à leur terreur une fois pour toutes. Armée de sa magie, de son arc, et d'une volonté inébranlable, elle s'engagea dans cette aventure, sachant que seule la victoire sur les horreurs intérieures pourrait ramener la paix à sa terre natale.

Règles du Jeu



Matériel

- 1 calendrier
- 1 aimant représentant votre héroïne
- 5 dés à six faces (3 rouges et 2 bleus)
- 1 dépliant de règles

Présentation

Embarquez pour une aventure épique s'étalant sur toute une année à la découverte d'un donjon colossal. Jour après jour, guidez votre héroïne à travers les dédales obscurs de ce labyrinthe, explorez chaque étage et affrontez une multitude de monstres et de surprises inattendues. Notez votre score mensuel, enrichissez votre arsenal avec des objets magiques et débloquez de nouvelles règles au fil de votre progression.

Mise en place

Installez le calendrier sur une table et ouvrez-le à la page de janvier. Positionnez l'aimant de votre héroïne sur le jour correspondant au 1^{er} janvier. Pour cela, séparez les deux parties de l'aimant et placez-les de chaque côté de la feuille. Placez vos cinq dés à six faces à proximité du calendrier, prêts à être utilisés pour les défis à venir.



Principe du jeu

Chaque jour, avancez votre héroïne sur la case du jour en maintenant bien les deux parties de l'aimant. Chaque semaine, du lundi au dimanche, représente une nouvelle aile du donjon, et chaque mois révèle un étage inédit à explorer. Au quotidien, votre mission est de vaincre un monstre ou un piège, représenté sur une case de la semaine en cours. Vous avez la liberté d'affronter n'importe quel monstre ou piège de la semaine en cours, pas uniquement celui où se situe votre héroïne, à condition de limiter vos confrontations à une par jour.

En janvier, chaque monstre affiche une valeur comprise entre **1 et 6** ou entre **17 et 22** pour les boss. Les mois suivants introduiront de nouveaux défis et surprises.

Comment battre un monstre

Pour vaincre un monstre dont la valeur est comprise entre 1 et 6, vous avez le droit à trois lancers de dés maximum avec vos cinq dés. Pour réussir, vous devez obtenir au moins trois dés affichant la valeur correspondante à celle d'un monstre pour le vaincre. Après chaque lancer, vous pouvez décider de conserver certains dés, selon votre stratégie. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos trois lancers. Si le résultat de l'un de vos deux premiers lancers vous satisfait, vous pouvez choisir de vous arrêter là.



Une fois vos lancers effectués, sélectionnez le monstre que vous souhaitez attaquer dans l'aile. Vous pouvez aussi choisir d'attaquer le boss de la semaine ou un piège. Cependant, vous ne pouvez pas attaquer un monstre qui a déjà été vaincu les jours précédents. En cas de victoire, marquez le bouclier du monstre vaincu en le coloriant, en le hachurant ou en y faisant une croix, afin de vous rappeler que vous l'avez déjà battu cette semaine.

Comment battre un boss

Pour vaincre un boss, dont la valeur se situe entre 17 et 28, la somme des valeurs obtenues avec vos dés doit être égale ou supérieure à la valeur du boss en question. Vous avez la possibilité de choisir d'affronter le boss une fois vos lancers effectués, à condition que la somme de vos dés soit suffisante. Notez que les boss apparaissent sur la case du dimanche, identifiable grâce à un fond doré de l'image.



EXEMPLES

Au début de la première semaine de janvier, votre héroïne est sur la case du jeudi. Après seulement 2 lancers, vous obtenez une **valeur cumulée sur vos 5 dés suffisante** pour battre le boss de valeur 17. Vous décidez de le combattre. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



Le lendemain, vous avancez votre héroïne sur la case du vendredi. Après vos 3 lancers, vous décidez de combattre le monstre du jour de valeur 2, car vous avez obtenu **3 dés de valeur 2**. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



Le jour d'après, vous avancez votre héroïne sur la case du samedi. Après 1 lancer, vous décidez de combattre le monstre du jeudi de valeur 1, car vous avez obtenu **3 dés de valeur 1**.



Comment battre un piège

Un piège a une valeur négative de -1 à -6. Les pièges ont une forme de bouclier différente et leur valeur est indiquée en rouge. Pour battre un piège, il ne faut avoir AUCUN dé indiquant cette valeur. Comme pour un monstre, coloriez, hachurez ou faites une croix dans son bouclier lorsque vous sortez vainqueur de cette rencontre.



Si, après vos lancers, aucun monstre ou boss ou piège ne peut être vaincu, aucune action n'est requise. Cela vous laisse plus d'options pour les jours suivants. Il est crucial d'examiner quels monstres ou pièges sont disponibles pour le combat avant de lancer vos dés. Cela vous aidera à déterminer quels dés garder pour optimiser vos chances de victoire.

Prenez garde : à mesure que vous progressez dans l'aile (la semaine) et remportez vos combats, les options de monstres ou pièges à affronter se réduisent, complexifiant ainsi les affrontements en fin de semaine. Chaque semaine est composée de 7 combats, à l'exception des premières et dernières semaines de chaque mois qui peuvent être plus courtes. Toutefois, le principe du combat reste inchangé.

À la clôture de chaque semaine, vous aurez mené sept batailles. Consignez votre score en fin de mois : **attribuez-vous un point pour chaque monstre ou piège vaincu, deux points pour chaque boss terrassé, et trois points bonus pour chaque aile entièrement conquise (7 rencontres remportées) au sein d'un même mois.**



IMPORTANT

Gardez à l'esprit qu'une même valeur de monstre peut apparaître plusieurs fois dans une semaine.

Lorsque le mois se termine, tournez la page pour découvrir un nouvel étage du donjon sur le calendrier. Au dos de chaque page mensuelle, vous trouverez une narration et un paragraphe de règles introduisant de nouveaux défis : monstres inédits à combattre et nouveaux équipements pour le mois en cours.

Chaque mois apporte ainsi sa nouveauté, valable jusqu'à la fin de l'année.

Ne lisez pas à l'avance les règles des mois suivants ; laissez la surprise vous envahir à l'entame de chaque nouveau mois ! Le jeu s'achève le 31 décembre.

Chaque mois, enregistrez votre score sur le site et comparez votre performance avec celle d'autres joueurs : <https://players.sorryweare.fr>.

Si vous avez des questions sur les règles ou besoin d'aide pour installer l'aimant, consultez les FAQ sur notre site : www.365.sorryweare.fr. Ce site propose également des goodies téléchargeables et des informations sur les prochaines saisons à venir.

f SorryWeAreFR

ig sorrywearefrench

✕ srywearefr

discord.gg/RCDAvq4



Bienvenue dans la mêlée !

Crédits

Auteur : Juhwa Lee
Illustrations : Radja
Direction artistique et graphismes : Ulric Maes
Mise en page : Tia Pernici
Développement et règles : Emmanuel Beltrando
Réalisation : Emmanuel Beltrando

