

2025

365

AVENTURES

LE DONJON



Au cœur d'une terre ancestrale, Marlow se dresse devant le Grand Donjon, symbole de mystère et d'aventure. Armé de détermination et de curiosité, ce héros sans pareil s'apprête à braver les dangers pour dévoiler des secrets séculaires. Chaque pas dans ce labyrinthe de pierre est un défi, un pas vers la légende.

Le donjon, avec ses pièges et ses mystères, teste la ruse et le courage de Marlow. Les épreuves sont ardues, mais la quête de savoir et de trésors inestimables pousse notre aventurier en avant. Face à l'inconnu, Marlow reste intrépide, chaque salle explorée ajoutant à sa renommée.

Cette épopée n'est pas qu'une aventure ; c'est un voyage de découverte, où chaque énigme résolue enrichit l'âme. Marlow, figure de bravoure, s'aventure là où d'autres ont échoué, prouvant que le véritable trésor réside dans le périple lui-même. Entre ombres et lumières, le destin de Marlow se tisse, un pas après l'autre, dans ce voyage épique au cœur du Grand Donjon.

Règles du Jeu



Matériel

- 1 calendrier
- 5 dés à six faces (4 rouges et 1 bleu)
- 1 aimant représentant votre héros
- 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 héros à travers les dédales obscurs de ce labyrinthe, explorant chaque étage et affrontant 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 héros sur le jour correspondant au 1^{er} janvier. Placez vos cinq dés à six faces à proximité du calendrier, prêts à être utilisés pour les défis à venir.



Principe du jeu



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, représenté sur une case de la semaine en cours. Vous avez la liberté d'affronter n'importe quel monstre de la semaine en cours, pas uniquement celui où se situe votre héros, à condition de limiter vos confrontations à une par jour.

Comment jouer

En janvier, chaque monstre affiche une valeur comprise entre 1 et 6 ou entre 16 et 22 pour les boss. Les mois suivants introduiront de nouveaux défis et surprises.

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. 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.

Si, après vos lancers, aucun monstre (ou le boss) 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 sont disponibles pour le combat avant de lancer vos dés. Cela vous aidera à déterminer quels dés garder pour optimiser vos chances de victoire.

Voyons maintenant comment vaincre un boss !

Pour vaincre un boss, dont la valeur se situe entre **16 et 30**, 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

Votre aventurier se trouve sur la case du mercredi 1^{er} janvier. Après vos 3 lancers, vous décidez de combattre le monstre du jeudi d'une valeur de 2 car vous avez obtenu **3 dés de valeur 2**. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



Le lendemain, vous avancez votre aventurier 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 16. Vous décidez de le combattre. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



Le surlendemain, vous avancez votre aventurier sur la case du vendredi. Après vos 3 lancers, vous décidez de combattre le monstre du jour de valeur 5, car vous avez obtenu **3 dés de valeur 5**. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



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



Prenez garde : à mesure que vous progressez dans l'aile (la semaine) et remportez vos combats, les options de monstres 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 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.

Calculez votre score annuel en additionnant vos points mensuels et comparez votre performance avec celle d'autres joueurs sur notre site : www.365.sorryweare.fr. Ce site propose également des goodies téléchargeables et des informations sur les prochaines saisons à venir. Si vous avez des questions de règles vous pouvez aussi nous retrouver sur nos réseaux et Discord !

SorryWeAreFR

sorrywearefrench

srywearefr

discord.gg/RCDAvq4

Crédits

Auteur : Juhwa Lee
Illustrations : Radja
Direction artistique
et graphismes : Ulric Maes
Développement et règles :
Emmanuel Beltrando
Réalisation : Emmanuel Beltrando



Bienvenue dans la mêlée !

