

2027

365

AVENTURES

LE DONJON



Silvarion, la patrie des elfes, où s'entrelacent forêts sereines et rivières limpides. Dans cette contrée se dresse la prestigieuse académie de magie Artemia. Parmi ses élèves, Elin : souvent dernier aux examens de magie et cible des taquineries de ses camarades. Pourtant, au fond de son cœur, il garde un rêve inébranlable : devenir un grand mage comme Lyas, le légendaire sorcier dont l'histoire traverse les âges elfiques. Bien qu'il manque de confiance en lui, Elin espérait qu'un jour, il prouverait sa véritable valeur. Un jour, une nouvelle choquante se répandit dans tout Silvarion : une gigantesque éruption de lave jaillit du sommet du mont Kyra. Les anciens elfes se réunirent en urgence pour discuter de la crise. Un dragon, longtemps endormi sous la montagne, s'était éveillé. Les anciens ordonnèrent à tous les elfes de fuir leur patrie pour échapper à ce cataclysme inarrêtable. Main dans la main, les elfes se préparèrent à évacuer en hâte. Mais à ce moment crucial, Elin restait introuvable. Sa famille et les villageois fouillèrent forêts et montagnes, mais sans succès. Alors, un jeune elfe prit la parole d'une voix timide : « J'ai vu Elin se diriger vers le mont Kyra. » Un silence glacé s'abattit sur la foule. Malgré son manque de magie et sa confiance perdue, Elin était parti seul affronter le dragon éveillé. Ainsi commença le voyage d'un garçon qui allait changer à jamais le destin de Silvarion.

Règles du Jeu



Matériel

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

Présentation

L'entrée du volcan exhale une chaleur infernale. Prêts à l'arpenter tout au long de l'année ? Jour après jour, guidez votre héros à travers la fournaise, explorez chaque étage et affrontez une multitude de monstres grâce à votre magie. Notez votre score mensuel, enrichissez votre arsenal 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 1er 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 héros 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 déjouer 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 24 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 de déjouer 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 **19** et **37**, la somme des valeurs obtenues avec vos dés doit être égale ou supérieure à la valeur du boss en question. **Pour chaque monstre vaincu dans cette aile, ajoutez +1 au résultat de vos dés.** 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 héros se trouve sur la case du vendredi. Après 3 lancers, vous obtenez **3 dés de valeur 4** et pouvez combattre le monstre de samedi. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



Le lendemain, vous avancez votre héros sur la case du samedi. Dès le 1^{er} lancer, vos dés ont une valeur suffisante pour vaincre le boss de la semaine, dont la **valeur est diminuée de 1** car vous avez battu 1 monstre. Indiquez que vous l'avez battu en coloriant ou hachurant la case.



Le dimanche, vous avancez votre héros sur la dernière case de la semaine. Après 2 lancers, vous décidez d'affronter le monstre du vendredi car vous avez obtenu **3 dés de valeur 2**.



Comment déjouer 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 déjouer 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, boss ou piège ne peut être surmonté, 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 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 rencontres, 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 ou piège déjoué, 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

📷 sorrywearefrench

🗨 discord.gg/RCDAvq4

Crédits

Auteur : Juhwa Lee
Illustrations : Radja
Direction artistique et graphismes : Ulric Maes
Fabrication : Jeanne Danmanville
Développement et règles : Emmanuel Beltrando et Yann Beligné
Production : Emmanuel Beltrando

Bienvenue dans la mêlée !

