



ERRATAS

PAGE 5 – LISTE DU MATÉRIEL

Voici la liste du Matériel à prendre en compte.

- 1 livret de règles
- 16 dés
 - 8 dés bleus
 - 6 dés rouges
 - 2 dés verts
- 5 tuiles de donjon réversibles
- 1 échelle d'aventure
- 1 marqueur Départ des Héros « Start »
- 1 pion Butin « Loot »
- 2 pions de grande taille, un bleu (Héros) et un rouge (Consul).
- 8 pions Crâne
- 32 pions Blessure
- 12 pions Potion
- 144 pions Statut
- 10 pions Effet Héros
- 9 cartes Héros
- 19 cartes Monstre
- 48 cartes Butin
 - 16 cartes Arme
 - 16 cartes Armure
 - 16 cartes Objet
- 24 cartes Trésor
 - 16 cartes Relique
 - 6 cartes Relique de Dragon
 - 2 cartes Bu-Butin !
- 2 cartes Effet de Tuile

- 9 figurines de héros
- 31 figurines de monstre
 - 1 Dragon (Boss)
 - 2 Ogres Kobolds (Mini-Boss)
 - 2 Vouivres
 - 2 Dragonneaux
 - 4 Rejetons (deux figurines par base)
 - 22 Kobolds
 - 2 Bu Butin !
- 5 figurines de coffre au trésor
- 5 figurines de Sources d'Invocation

PAGE 6 – PIONS HÉROS / EFFET DU CONSUL

Ajoutez :

Les 2 pions Héros (bleu) et Consul (rouge) de grandes tailles sont appelés marqueurs de puissance et sont utilisés pour indiquer votre progression sur la Jauge de Puissance.

PAGE 6 – PAQUET TRÉSOR

Remplacez le paragraphe par :

Les Cartes Trésor forment le paquet Trésor représentant des objets magiques puissants que l'on découvre dans les Coffres au Trésor répartis dans le donjon.

PAGE 7 – CONSUL

Les choix du Consul sont plus complexes. Le Consul commence par choisir un Boss puis un Mini-Boss (il y en a un dans une partie à trois héros, et deux dans une partie à cinq héros).

Après avoir choisi le Boss et le(s) Mini-Boss, vous devez choisir vos résidents et larbins. On les choisit indirectement en sélectionnant les Sources d'Invocation.

Chaque carte Source d'Invocation indique le nombre et le type de monstres que vous pourrez jouer. Dans une partie avec trois héros, vous disposez de trois Sources d'Invocation et de cinq Sources d'Invocation dans une partie avec cinq héros.

Certaines Sources d'Invocation fonctionnent par paires, et si vous en choisissez une vous devez prendre la seconde. Dans ce cas, la carte indique les monstres que vous pourrez jouer pour les deux Sources d'Invocation combinées. Une fois, l'ensemble de ces figurines mis de côté (Boss, Mini-Boss, résidents et larbins indiqués par les Sources d'Invocation), remettez les autres dans la boîte. Elles ne serviront pas pour cette partie.

Ajoutez à la fin de ce nouveau paragraphe :

Lorsque vous choisissez votre Boss du donjon, intégrez dans le paquet des Cartes Trésors, les cartes spécifiques à ce Boss. Par exemple si le consul choisit « Roxor » de l'extension Les Cavernes de Roxor comme Boss de son donjon, il doit enlever les Cartes Trésor (6) spécifiques à « Feu d'Étoile » pour les remplacer par celles spécifiques (6) à « Roxor ». Pour rappel ces cartes portent un symbole dans le coin inférieur droit pour les différencier d'une extension à l'autre.

PAGE 8 – ÉCHELLE D'AVENTURE

Remplacez :

Le marqueur Puissance est placé, face bleue visible, sur la position « départ » de la Jauge de Puissance.

Par :

Placez un marqueur Puissance, face héros visible, sur la position correspondante de la Jauge de Puissance.



Remplacez :

Le marqueur Butin est placé sur la position « départ » du Mag-O-Mètre.

Par :

Le marqueur Butin est placé sur l'image Bu-Butin du Mag-O-Mètre.

PAGE 8 – LE CONSUL PLACE LES SOURCES D'INVOCATION

Remplacez :

Placez une source d'invocation dans une salle sur chaque tuile de donjon.

Par :

Placez une source d'invocation sur chaque tuile de donjon.

PAGE 8 - LE CONSUL PLACE LES COFFRES AU TRÉSOR

Remplacez le paragraphe entier par :

Le Consul place un coffre au trésor pour chaque héros en jeu. Il en doit en placer un par tuile de donjon. Ces coffres contiennent des objets puissants appelés Reliques.

PAGE 10 – JET D'INITIATIVE

Remplacez :

Chaque camp choisit une figurine en jeu...

Par :

Chaque camp choisit une figurine amie en jeu...

PAGE 13 - COULOIR

Remplacez le paragraphe entier par :

Les couloirs sont les zones qui relient les tuiles entre elles. Ils sont représentés par des flèches. Les cases touchant un couloir sont considérées comme adjacentes aux cases adjacentes au couloir connecté sur la tuile opposée. Les couloirs ne sont pas des murs et ne bloquent pas la ligne de vue.

PAGE 14 – PAQUET BUTIN

Ajoutez après le paragraphe existant :

Certains Sets de monstres disposent de reliques qui leur sont spécifiques. Dans le cas de donjons « explorés » avec des Sets de monstres à venir, enlever les cartes Relique de Dragon (x6) et les remplacer par les cartes Relique spécifiques, fournies avec le dit Set de monstres.

PAGE 14 - MAG-O-MÈTRE

Remplacez :

Le butin peut être équipé à la fin de l'activation de la figurine...

Par :

Le butin peut être équipé immédiatement...

PAGE 15 – JAUGE DE PUISSANCE

Ajoutez après le paragraphe existant par :

On positionne le marqueur puissance Héros (bleu) sur son symbole sur La Jauge de Puissance, juste avant la case 8-BIT.

PAGE 15 – SUPER !

Remplacez :

... le marqueur Puissance commence face bleue visible...

Par :

... on commence en utilisant le marqueur Puissance héros et le Boss du Donjon...

PAGE 15 – SURCHARGE

Remplacez :

... quand on a atteint la plateforme Super pour la première fois, on retourne le marqueur Puissance du côté rouge et on le remet sur sa position de départ.

Par :

... quand on a atteint la plateforme Super pour la première fois, on prend le marqueur Puissance rouge et on le remet sur la position de départ.

PAGE 16 – RÉSULTATS CŒURS ET POTIONS

Après le 5ème paragraphe, ajoutez un nouveau paragraphe :

Quand un Boss ou un Mini-Boss obtient un cœur ou une potion lors d'un jet d'attaque occasionnant une blessure, il peut retirer un pion Statut de sa carte.

Remplacez tout le dernier paragraphe par :

Les cœurs et les potions obtenus sur les jets de défense comptent comme des faces vierges.

Les larbins et les résidents comptent toujours les cœurs et les potions comme s'ils avaient obtenu des faces vierges que ce soit un jet d'attaque ou un jet de défense.

PAGE 18 - MÉTAMORPHE

Remplacez :

Une fois le coût d'activation payé, on remplace la figurine sur le plateau par la nouvelle figurine métamorphe ; il doit y avoir des cases vides pour placer la figurine.

Par :

Une fois le coût d'activation payé, on remplace la figurine sur le plateau par la nouvelle figurine métamorphe. Il doit y avoir suffisamment de place pour placer la figurine sinon la capacité ne peut pas être utilisée.

PAGE 18 – EXEMPLE

Remplacez :

Le Druide Racineprofonde peut...

Par :

Le Druide Enraciné peut...

Remplacez :

... est désormais Héros Demi-elfe Métamorphe.

Par :

... est désormais Héros Demi-elfe Métamorphe.



PAGE 22 - COMBAT

Dans Attaquer, premier paragraphe après :

C'est une attaque de mêlée.

Ajoutez :

Toute figurine à portée d'une attaque de mêlée se trouve « en mêlée ». Le terrain difficile est ignoré...

PAGE 22 - DANGEREUX & AUGMENTER

Remplacez :

Augmenter n'affecte que les figurines amies et n'affectent pas les figurines ennemies.

Par

Augmenter ne peut cibler que les figurines amies et n'affectera que celles-ci.

PAGE 24 - ATTAQUES DE ZONE ET EFFETS

Remplacez :

Les effets de zone sont bloqués par les murs.

Par :

Si un mur bloque la ligne de vue vers une case, cette case n'est pas affectée par l'effet de zone.



PAGE 27 – POUSSER X

Remplacez :

Le terrain difficile et la compression sont ignorés...

Par :

Le terrain difficile est ignoré...

PAGE 26 ET 27 – CONTRAINDRE X, TIRER X ET POUSSER X

Les diagrammes proposés présentent des cases non valides pour un déplacement, ainsi il est évident qu'une figurine ne peut pas être repoussée à travers un mur, ou pousser sur une case non légale. Dans l'exemple *Contraindre X* par exemple le Kobold ne peut pas être posé sur une colonne ou un des murs. De même pour l'exemple *Pousser X*, le kobold ne peut pas être poussé sur la case non légale tout à fait en haut à droite.

PAGE 28 – GÉNÉRER LE BOSS

Remplacez :

...le Consul place la figurine du Boss dans une salle du donjon où il n'y a pas de héros ...

Par :

... le Consul place la figurine du Boss à au moins 10 cases de distance d'un héros. S'il n'y pas d'emplacement possible, on place la figurine du Boss dans n'importe quelle case qui n'est pas dans une mêlée avec un héros.

PAGE 29 – TEMPS MORT

Remplacez :

Déplacer le Boss dans une salle du donjon où il n'y a pas de héros.

Par :

Déplacer le Boss à au moins 10 cases d'un héros. S'il n'y pas d'emplacement possible, on place le Boss dans n'importe quelle case qui n'est pas dans une mêlée avec un héros.

Cartes – Bonus de point d'action

Le point d'action bonus accordé par les cartes actuelles devrait être dans tous les cas, générique (gris) et pourrait donc être utilisé pour n'importe quel type d'action.

Cartes – Retour de bâton & Riposte

Les termes Retour de bâton et Riposte doivent être uniformisés. C'est le terme de Riposte qui doit être retenu.

FOIRE AUX QUESTIONS

8-BIT

Dans une partie 8-bit, quel est l'objectif des héros ?

Tuer le Mini-Boss.

POINTS D'ACTION

Est-ce que l'attaque est, considérée comme un échec et le point d'action dépensé quand un personnage se téléporte ou rend l'attaque invalide ?

Oui. Le point d'action est dépensé immédiatement avant de faire le jet d'attaque.

ÉCHELLE D'AVENTURE

Est-ce que les Dégâts du Feu, de Riposte et les autres dégâts infligeant des effets font avancer la Jauge de Puissance ou le Mag-O-Mètre ?

Les règles de chaque effet indiquent que la Jauge de Puissance n'avance pas. Le Mag-O-Mètre progresse normalement.

ATTAQUE DE ZONE ET ZONE D'EFFETS

Clarification de la règle page 24. Attaque de Zone et Effets.

Certaines capacités peuvent toucher plusieurs figurines simultanément.

Ces capacités sont très puissantes et se produisent généralement par l'activation d'une action spéciale ou l'utilisation d'une attaque spéciale.

Quand un effet ciblant une zone est déclenché, on détermine d'abord quelles sont les figurines touchées.

Si l'effet de zone dépend d'une attaque, on fait un jet d'attaque unique avec l'attribut spécifié. Cela s'appelle une attaque à effet de zone (AdZ). Une fois le nombre d'étoiles déterminé, chaque figurine touchée fait son jet de défense, que l'on compare séparément au jet d'attaque.

Les figurines amies (y compris l'utilisateur) ne sont pas endommagées par les attaques de zone, même si elles se trouvent dans une case touchée, sauf mention contraire indiquée par la capacité.

Si une Attaque avec effet de Zone (AdZ) touche la cible initiale, est-ce que les cibles dans l'aire d'effet qui ont furtivité lancent leurs dés pour savoir si elles sont touchées ?

Non. Ce sont des victimes malheureuses prises dans l'explosion.

Si une AdZ échoue à toucher sa cible initiale, est-ce que les autres cibles dans l'aire d'effet sont également touchées ?

Les autres cibles sont touchées, chaque figurine dans l'aire d'effet doit faire son jet de défense.

Est-ce qu'une figurine ayant Furtivité dans le rayon d'une zone d'effets fait un jet de furtivité si elle n'est pas la cible initiale ?

Non. Furtivité ne s'applique que si vous êtes la cible initiale. Vous êtes une victime collatérale.

Dans quel ordre gère-t-on les figurines affectées par une zone d'effets ?

On considère qu'elles sont toutes touchées en même temps.

Est-ce que les auras des figurines tuées dans une AdZ restent actives jusqu'à la résolution de l'attaque, ou sont-elles instantanément désactivées quand la figurine est retirée ?

L'aura est active jusqu'à la résolution complète de l'attaque, quel que soit l'ordre de retrait des figurines, puisqu'elles sont toutes touchées en même temps.

Quand on utilise un effet de zone qui est Dangereux et que la figurine qui la lance est dans la zone d'effets, est-elle affectée ?

Oui.



ÉQUIPEMENT

Si une carte équipement est choisie pour être gardée jusqu'à la fin du tour, peut-elle être sacrifiée ultérieurement pour que les héros gagnent des cœurs/potions ?

Oui, elle peut être sacrifiée normalement.

Est-ce que l'équipement qui améliore l'attribut Attaque (ATT) améliore aussi les attaques à distance ?

Le butin et les reliques qui améliorent l'ATT améliorent aussi les attaques qui utilisent la capacité Portée X. Tout comme l'équipement qui améliore la VOL ou la DEX améliore les attaques faites avec les capacités Magie X ou Projectile X (VOL pour Magie X, DEX pour Projectile X).

Est-ce que les personnages morts peuvent s'équiper d'objets ?

Oui. Mannequins pour objets surnuméraires !

INITIATIVE

Si les héros remportent l'initiative, est-ce que le joueur ayant fait le jet d'initiative doit jouer en premier ?

Non. N'importe quel héros peut être activé.

MOUVEMENT

Est-ce qu'un personnage se déplace en diagonale autour d'un angle ?

Oui.



Est-ce qu'un personnage peut se déplacer en diagonale à travers deux figurines ou deux objets infranchissables ?

Oui. Cela crée un petit problème visuel mais comme les diagonales sont traitées exactement comme une ligne droite, vous pouvez les emprunter. Ceci afin de garder le mouvement fluide et simple. Une case adjacente est une case adjacente que ce soit orthogonalement ou diagonalement.

Est-ce qu'une figurine peut terminer son mouvement dans une case occupée par une autre figurine ?

Non, les figurines doivent terminer leur mouvement dans une case vide.

Comme se déplacent les grosses figurines à travers les couloirs entre les tuiles ?

Elles occupent des cases des deux côtés.

POTIONS

À quel moment fonctionnent les potions ?

On peut utiliser les potions pour interrompre ou empêcher un effet mais on ne peut pas les utiliser pour annuler un effet qui s'est déjà produit (une fois les dés lancés).

Une potion :

- NE PEUT PAS être utilisée en réponse à une potion obtenue via un jet de dés, pour gagner la potion obtenue.
- NE PEUT PAS être utilisée pour améliorer ou remplacer un jet de dés qui vient d'être effectué.
- PEUT être utilisée pour améliorer ou remplacer un jet de dés qui n'a pas encore été effectué.
- PEUT être utilisée avant de faire un jet d'attaque.
- PEUT être utilisée avant de faire un jet de défense.
- PEUT être utilisée après avoir placé un pion blessure ou statut.

EFFETS À DISTANCE

Est-ce que Projectile X est le seul effet à distance qui demande d'être à au moins une case de distance de l'ennemi ?

Oui. Portée X, Magie X et Tir Courbé peuvent être utilisés quand on est adjacent à une figurine ennemie.

RÉSURRECTION

Quand un personnage ayant un pion statut meurt, est-ce qu'on le retire quand ce personnage ressuscite ?

Oui. Seuls les potions, l'équipement, et les blessures non soignées sont conservés par le héros qui ressuscite.

Quand une figurine meurt d'un excès de dégâts (par exemple une attaque lui inflige deux points de dégâts alors qu'un seul suffisait à la tuer), est-ce que les dégâts supplémentaires font toujours effet quand on essaye de ressusciter la figurine ?

Non, une figurine ne peut pas avoir plus de pions blessure que son total de cœurs. Les blessures en excès sont ignorées.

GÉNÉRER

Quand une source d'invocation est détruite, est-ce que l'on réduit le nombre de monstres dans la réserve pour correspondre à ce qu'il y a sur les cartes ou est-ce que les monstres avec lesquels on a commencé la partie restent disponibles ?

Les monstres dans la réserve avec lesquels vous commencez la partie restent disponibles pour être générés durant toute la partie à partir de n'importe quelle source d'invocation, quel que soit son type.

Quand une carte Bu Butin est piochée à un autre moment que l'ouverture d'un coffre à trésor (comme récompense de la mort d'un Mini-Boss), est-ce qu'elle est générée ?

Non. Mélangez-la dans le paquet Trésor et piochez à nouveau.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Est-ce que la capacité Riposte n'affecte que le combat de mêlée ?

Non.

Durant l'attaque spéciale Rage de la barbare, est-ce que la barbare se déplace d'avant en arrière entre deux points et attaque après chaque mouvement ou est-ce que la barbare est limitée à se déplacer depuis le point qu'elle vient de quitter ?

Elle peut se déplacer d'avant en arrière entre les deux mêmes cases et peut faire une attaque à chaque fois. Nous, on appelle ça la scie circulaire.

Si je n'attaque pas après un des mouvements, est-ce que Rage reste active ? Est-ce que l'on peut « stocker » des attaques si on n'utilise pas d'attaque immédiatement après un déplacement ?

Rage reste active mais vous ne pouvez « stocker » d'attaques. Les attaques gagnées par un mouvement qui est fait dans des cases sans cible valide sont perdues.

Après avoir utilisé Rage, est-ce que l'ARM de base de la Barbare passe à 2 bleu ou est-ce que l'ARM totale de la Barbare passe à 2 bleu quels que soient l'équipement dont elle est équipée ou les effets d'auras dont elle est la cible ?

Seule son ARM de base diminue. Elle conserve le bénéfice des équipements et des effets améliorant l'ARM normalement.

STATUTS

Existe-t-il un moyen de retirer les statuts sur les monstres ?

Avec le nouvel erratum, un Boss ou un Mini-Boss peut retirer un pion statut quand il obtient un cœur sur son jet d'attaque et réussit à infliger une blessure. Les larbins et les résidents ne peuvent pas retirer de statut à moins d'avoir une capacité qui leur permet de le faire.

Est-ce que plusieurs statuts différents se combinent sur une même figurine ?

Oui.

Est-ce aussi le cas quand une attaque spéciale a un statut et que l'attaquant a un autre statut inné ?

Oui.

Est-ce que l'immunité à un statut (comme Immunisé : Feu) permet à une figurine d'ignorer totalement une attaque ayant ce statut ?

Non. On ignore uniquement le statut auquel la figurine est immunisée. Les autres effets, dont les blessures, sont traités normalement.

TEMPS MORT

Lors d'un temps mort, il est possible d'attirer des larbins déjà sur le plateau vers le boss. Est-ce que ces larbins sont remis à « neuf » quand ils sont attirés ainsi vers le boss ?

Non. Ils conservent les blessures et statuts en leur possession.

Est-ce que l'on a le choix entre attirer des larbins du plateau et ceux qui ne sont pas en jeu ?

On utilise d'abord les figurines qui ne sont pas en jeu. Puis si nécessaire, on déplace les monstres du donjon vers le lieu approprié pour accomplir l'effet du temps mort.

Est-ce que les effets temps mort sont continus ?

Non. Tous les effets temps mort se produisent une seule fois au moment du temps mort et ne se reproduisent plus sauf mention contraire.

Mise à jour 21 septembre 2012.

©Edge Entertainment

©Développé par Soda Pop Miniatures LLC. Tous droits réservés. Publié par CoolMiniorNot Inc., Alpharetta, GA 30004. Reserved. Published by CoolMiniorNot Inc., Alpharetta, Super Dungeon Explore est une marque commerciale de Soda Pop Miniatures LLC. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduit sans autorisation. Version française © par Edge Entertainment. Tous droits réservés.

