

DESCRIPTION DU JEU

Goblin Slayer est un jeu plateau de combats souterrains pour deux joueurs rapide et facile à jouer.

Un joueur contrôle les maléfiques habitants de la Caverne de Snarlsbad, une horde infinie de gobelins gardant jalousement un objet fabuleux appelé le Machin Miroitant.

L'autre joueur contrôle Stormbeard le nain, armé de sa hache légendaire, qui doit entrer dans la Caverne de Snarlsbad, récupérer le Machin Miroitant et s'échapper.

HISTOIRE

A propos du Machin Miroitant, un nombre incalculable de chants ont été chantés et de légendes racontées. Le plus fabuleux objet du monde ! Sublime à contempler avec ses enchantements scintillants ! Donné aux nains dans les temps anciens par les dieux de la roche et du feu... Volé un jour par un roi des hommes avide ; rendu aux nains bien plus tard en geste de paix... Son histoire supposée est bien connue des hommes et des nains.

Cependant, certains nains prétendirent qu'il fut perdu Durant la Guerre du Cœur de la Montagne quand les Pierres du Héros furent dispersées. Certains hommes croient qu'il a été enterré avec le corps de Mensius le Sorcier (depuis qu'il prétendit l'avoir étudié) dans une tombe secrète où il est resté jusqu'à ce jour. D'autres insistent sur le fait qu'il n'ait jamais existé à part dans l'imagination des bardes et des conteurs.

Pour dire la vérité, le Machin Miroitant est resté caché dans son sanctuaire souterrain depuis les Jours Anciens, protégé des déprédations des Hommes et des Dragons par la ruse des Nains et de puissants sorts de magie tellurique. Aucun homme ne connaît sa localisation. Même parmi les Nains, seul le vénérable Roi Nain et son trésorier royal (soumit au secret jusqu'à la mort de sa lignée) connaissent le sombre lieu où il est gardé et comment y accéder sans danger.

Mais les gobelins prospèrent dans les ténèbres et connaissent bien, peut-être même mieux que les nains, les cavernes et les profondes crevasses des profondeurs de la terre. Ils ne sont pas excessivement concerné par les souterrains sûrs, ils ne craignent pas non plus la magie des pierres des évocateurs nains. Les gobelins sont tenaces et implacables dans leur chasse au butin. Ainsi, leur recherche du Machin Miroitant, une quête qui dura trois de leurs générations, a fini par porter ses fruits. Les salles runiques protégeant le sanctuaire du Machin furent finalement détruites et le Machin lui-même fut volé.

Ayant appris la nouvelle, le Roi Nain, livide de rage, exigea réparation. « C'est inouï. C'est un outrage ! J'exige réparation » proclama-t-il, « et pendant que vous y êtes, trouvez quelqu'un pour ramener ce maudit Machin ! »

Des éclaireurs furent envoyés et bientôt la localisation du Machin Miroitant fut découverte. La Caverne de Snarlsbad, connue des nains comme la Caverne du Malheur, était la chambre forte improvisée où il était à présent gardé. Un lieu difficile à piller, Snarlsbad était un dédale incompréhensible de terriers infestés de gobelins. La quête pour récupérer le Machin Miroitant s'avèrerait en effet la plus difficile.

Et c'est ainsi que le Roi Nain choisit pour cette tâche le guerrier vétéran le plus renommé pour sa fureur sauvage au combat – et c'est ainsi que « le Murmure de la Mort », la puissante hache de Stormbeard, est venue pour fendre à nouveau du goblin.

COMPOSANTS

Tuiles représentant la Caverne de Snarlsbad :

- (1) Tuile d'Entrée
- (1) Tuile Centrale
- (5) Tuiles de Côtés
- (1) Tuile Centrale alternative OUVERTE
- (1) Tuile de Côté alternative BLOQUEE

Images du plateau à imprimer. Vous devrez les découper :

Layout_Example.jpg
Entrance_Tile.jpg
Center_Tile.jpg
Edge_Tile_1of5.jpg
Edge_Tile_2of5.jpg
Edge_Tile_3of5.jpg
Edge_Tile_4of5.jpg
Edge_Tile_5of5.jpg
Alternate_Open_Center_Tile.jpg
Alternate_Blocked_Edge_Tile.jpg

Joueur 1 : Le Héros

- (1) Stormbeard le Nain

Joueur 2 : Les Gobelins

- (12) Gobelins de Snarlsbad
- (1) Hrotgar l'Ogre (facultatif)

Les Trésors

- (1) Machin Miroitant
- (3) Pierres du Héros

NOTE : Utilisez des figurines ou des pions pour représenter le héros, les gobelins et l'ogre. Utilisez des pièces ou des jetons pour représenter le Machin Miroitant et les 3 Pierres du Héros.

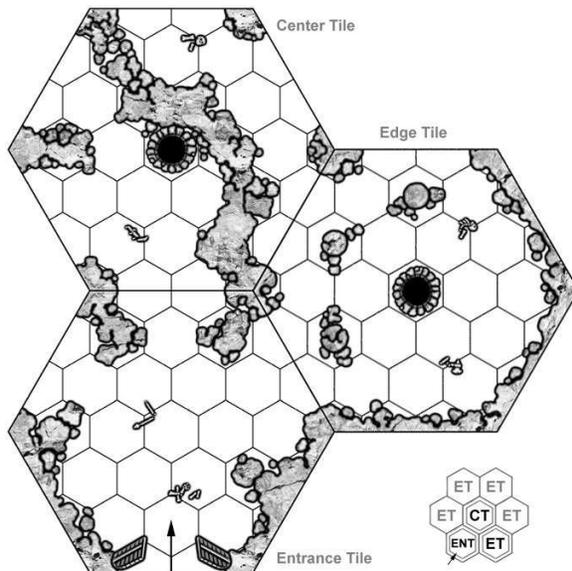
BUT DU JEU

VICTOIRE DU HEROS : Stormbeard doit entrer dans la Caverne de Snarlsbad, s'emparer du Machin Miroitant et

retourner à l'entrée du donjon. Le joueur héros gagne la partie quand Stormbeard quitte le plateau avec le Machin.

VICTOIRE DES GOBELINS : les monstres de la Caverne de Snarlsbad doivent garder le Machin et empêcher Stormbeard de s'échapper. Le joueur goblin gagne la partie quand Stormbeard est « tué à mort » comme disent les gobelins.

MISE EN PLACE



1. Placez la Tuile Centrale face cachée. Faites la tourner. Retournez-la.

NOTE : La Tuile Centrale alternative Ouverte peut être utilisée à la place, au cas où la Tuile Centrale normale a été oubliée ET que la Tuile de Côté alternative Bloquée a été ajoutée au paquet de Tuiles de Côté.

2. Placez la tuile d'Entrée de manière à ce que l'hexagone où se trouve les portes se trouve au plus près du joueur héros et que le bord opposé soit adjacent au bord de la Tuile Centrale le plus proche.
3. Mélangez les Tuiles de Côtés faces cachées. Puis, en commençant par la gauche de la Tuile d'Entrée, placez-les face découverte autour de la Tuile Centrale dans le sens horaire. Evidemment, la Tuile d'Entrée et les 5 Tuiles de Côtés encercleront la Tuile Centrale.

Lorsqu'elles sont placées, chaque Tuile de Côté doit être disposée de manière à ce qu'un passage soit possible vers la Tuile Centrale et les deux Tuiles de Côtés adjacentes. Si le plateau est mis en place correctement, des murs entourent la totalité du plateau de jeu.

Une fois encore, n'utilisez pas la Tuile de Côté alternative Bloquée sauf si vous avez décidé d'utiliser la Tuile Centrale alternative Ouverte.

4. Le joueur goblin place le Machin Miroitant et 2 Pierres du Héros sur n'importe quel hexagone ou n'importe quels hexagones du plateau (les trésors peuvent être empilés).
5. Le joueur héros place Stormbeard sur l'hexagone de la porte d'entrée et reçoit une Pierre du Héros.
6. Le joueur goblin place un goblin sur chaque Hexagone de Puit d'Accès.

Les Hexagones de Puit d'Accès représentent les entrées/sorties depuis et vers un incompréhensible labyrinthe de tunnels que seuls les gobelins et les ogres natifs des lieux peuvent utiliser. Ils ressemblent à des trous et on peut en trouver un sur chaque Tuile sauf la Tuile d'Entrée.

Monstre Optionnel : Si vous le voulez, vous pouvez acheter « Hrotgar l'Ogre » en « payant » deux gobelins. Si cette option est choisie, vous devez retirer deux gobelins du jeu pour toute la partie.

Placement du Monstre Optionnel : Vous pouvez au choix placer l'ogre et 5 gobelins sur les hexagones de Tunnel d'Accès OU placer 6 gobelins sur les Tunnels d'Accès et conserver l'ogre en réserve. L'ogre peut entrer en jeu plus tard durant n'importe quelle phase « d'Apparition des Monstres ».

SEQUENCE DU TOUR

1. Mouvement de Stormbeard.
2. Mouvements des Monstres.
3. Apparition des Monstres.
4. Attaque de Stormbeard.
5. Attaques des Monstres.
6. Répéter.

1. Mouvement de Stormbeard.

Stormbeard peut bouger d'une ou deux cases (hexagones), ou rester sur place. Si Stormbeard bouge de plus d'une case il ne pourra pas attaquer durant son tour.

Stormbeard ne peut pas passer à travers les murs. Son demi-oncle Niftgrin peut, mais c'est une autre histoire.

NOTE : Si Stormbeard arrive sur une case contenant une Pierre du Héros ou le Machin Miroitant, il peut instantanément ramasser l'objet. Si plus d'un objet est empilé là, Stormbeard peut instantanément ramasser tous les objets dans l'hexagone. Quand un objet est ramassé, son

Le pion est retiré du plateau et placé sur la table près du joueur héros.

SORT DE PIERRE DU HÉROS : « Accélération » (Alias Happy Feet). Le joueur héros peut activer la Pierre du Héros pour bouger Stormbeard d'une case supplémentaire. Cette action ne peut être faite que durant cette phase (Mouvements de Stormbeard) (Voir « les Pierres du Héros » plus bas pour un résumé des règles et pouvoirs des Pierres du Héros).

2. Mouvements des Monstres.

Un goblin peut bouger d'une case. Un ogre peut bouger de deux cases.

Evidemment, les gobelins et les ogres ne peuvent pas passer à travers les murs.

MOUVEMENT A TRAVERS LES TUNNELS : Un goblin ou un ogre peut ENTRER dans un Tunnel d'Accès seulement s'il commence son tour sur un Hexagone de Tunnel d'Accès.

N'importe quel monstre entrant dans un Tunnel est retiré du jeu jusqu'à ce que le joueur goblin décide de le faire revenir durant une phase « d'Apparition des Monstres » ultérieure.

3. Apparition des Monstres.

S'il reste des monstres hors du plateau (hormis les deux gobelins éliminés du jeu si l'ogre a été acheté) le joueur goblin peut les placer sur n'importe quel Hexagone de Tunnel d'Accès inoccupé. Il ne peut y avoir qu'un seul monstre par Tunnel.

C'est ainsi que les monstres entrants par les Hexagones de Tunnels d'Accès et les monstres conservés en réserve (attendant dans les Tunnels) arrivent en jeu.

Les monstres apparaissant de cette manière ne peuvent pas bouger avant le PROCHAIN tour.

NOTE : Un Hexagone de Tunnel d'Accès peut être bloqué par Stormbeard, un goblin ou un ogre.

4. Attaque de Stormbeard.

Stormbeard peut seulement attaquer les monstres adjacents et doit soit faire une ATTAQUE CIRCULAIRE (toucher plusieurs gobelins avec un seul puissant moulinet de sa hache de bataille) soit une ATTAQUE PUISSANTE (pour tuer instantanément un goblin et avancer sur sa case).

Rappel : Si Stormbeard a bougé de plus d'une case durant ce tour, il ne peut pas attaquer.

Attaque Circulaire.

Lancez un dé, divisez le résultat par deux (arrondi au supérieur). Cela détermine combien de gobelin adjacents à Stormbeard sont tués.

Le joueur goblin décide quels gobelins sont tués et les retire du jeu.

NOTE : L'ogre compte comme deux gobelins et s'il est aussi adjacents à Stormbeard, il peut être utilisé pour prendre une « touche » sans être tué pour sauver un goblin. Une touche unique contre l'ogre guérit à la fin du tour.

SORT DE PIERRE DU HÉROS : « Hache Vorpale » (Alias Snicker Snax). Le joueur héros peut activer une ou plusieurs Pierres du Héros à ce moment pour ajouter de une à trois touches au jet de dé de l'Attaque Circulaire de Stormbeard. Lancez le dé de l'Attaque Circulaire, divisez par deux, arrondissez au supérieur, déterminez le nombre de touches puis ajoutez un à ce nombre par Pierre du Héros activée.

En d'autres mots, si une Pierre du Héros a été activée, ajoutez un. Si deux Pierres du Héros ont été activées simultanément, ajoutez deux. S'il y en a eu trois d'activées, ajoutez trois.

Cela est fait pour obtenir des touches supplémentaires – pour tuer plus de gobelins ou pour aider à tuer l'ogre.

Le seul moment où le joueur héros peut activer plusieurs Pierres du Héros en même temps est durant une Attaque Circulaire.

Attaque Puissante.

Le joueur héros choisit un goblin adjacents à Stormbeard. Le goblin est automatiquement tué et retiré du jeu et Stormbeard se déplace immédiatement sur l'hexagone occupé par le goblin.

Hrotgar l'Ogre n'est pas affecté par l'Attaque Puissante.

NOTE : Quand un monstre est tué, il n'est pas retiré définitivement du jeu. Il devient disponible pour le joueur goblin comme réserve pour les phases d'Apparition des Monstres suivantes, comme décrit ci-dessous. Le labyrinthe tortueux de la Caverne du Malheur déborde de gobelins et apparemment Hrotgar a de la famille !

5. Attaques des Monstres.

Le joueur goblin lance un dé. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur au nombre de gobelins adjacents à Stormbeard, il est tué et la partie se termine avec une victoire du joueur goblin.

NOTE : L'ogre compte comme deux gobelins pour déterminer le nombre d'attaques.

SORT DE PIERRE DU HEROS : « Bouclier d'Invulnérabilité » (Alias Pas cette fois, Hrotgar !). Le joueur héros peut activer une Pierre du Héros pour bloquer l'attaque des monstres et empêcher la défaite prématurée de Stormbeard.

6. Répéter.

Retournez à l'étape « **I. Mouvement de Stormbeard** » et continuez la séquence de tour jusqu'à ce que la partie se termine par une victoire du joueur héros ou du joueur goblin.

PIERRES DU HÉROS

Les Pierres du Héros sont des gemmes magiques qui apparaissent comme des roches ordinaires sauf au plus courageux et honnêtes. Seuls les héros peuvent invoquer les enchantements qu'elles contiennent.

Le joueur héros commence la partie avec une Pierre du Héros. Deux Pierres du Héros supplémentaires peuvent être récupérées sur le plateau au cours du jeu.

UTILISATION DES PIERRES DU HEROS.

Le pouvoir des Pierres du Héros sont tels que, dans certaines conditions, n'importe lequel des trios sorts peut être invoqué à partir de n'importe quelle Pierre du Héros. Cela nécessite que la Pierre du Héros soit « activée » par le joueur héros, c'est alors que l'effet du sort choisi s'applique (l'action spéciale est effectuée) et que le jeton de la Pierre du Héros est immédiatement défaussé pour la durée de la partie.

Evidemment, Stormbeard doit posséder une Pierre du Héros pour en utiliser les pouvoirs.

LES SORTS DES PIERRES DU HEROS.

1. **Accélération** : Le joueur héros peut activer une Pierre du Héros pour bouger Stormbeard d'une case supplémentaire. Durant la phase de « Mouvement de Stormbeard ».
2. **Hache Vorpale** : Si Stormbeard utilise une Attaque Circulaire, le joueur héros peut activer une ou plusieurs Pierres du Héros pour ajouter un, deux ou trois, au résultat du dé d'Attaque Circulaire.

3. **Bouclier d'Invulnérabilité** : Le joueur héros peut activer une Pierre du Héros pour bloquer une attaque de monstres réussie et éviter la mort de Stormbeard.

NOTE : A part en plaçant deux Pierres du Héros sur le plateau. Durant la mise en place, le joueur goblin ne peut pas interagir avec les Pierres du Héros de quelque manière que ce soit.

CRÉDITS

Design : Iikka Keranen & Rich Carlson

Playtesting : James Ernest

Traduction : Nicolas Malacher

COPYRIGHT

Les règles de Goblin Slayer et toutes les images continues dans le dossier zippé (Goblin_Slayer_v1.5.zip) sont la propriété de Iikka Keranen, Rich Carlson et Digital Eel – Copyright 2008.

Goblin Slayer peut être distribué librement mais le contenu du fichier zippé, listé plus haut et contenant Goblin_Slayer_v1.5.txt et goblin_slayer.jpg, doit être inclus, sans ajout ni modification.

Goblin Slayer ne peut être vendu, ou lié de quelque façon que ce soit à un produit commercial quel qu'il soit, sans autorisation de Digital Eel.

Envoyez vos commentaires ou questions à :

Digital Eel
sais@digital-eel.com

Ceci est la v1.5
Date : 05.30.06-05.05.08
Révision : 05.11.08 (merci Greg C.)

Soyez sûr de visiter le site Web de Digital Eel pour plus de jeux et d'autres bons trucs gratuits !
<http://www.digital-eel.com/>