

THE DEAD CITY



La Ville de Dead City est redoutée par les aventuriers à la recherche de richesses et de connaissances interdites. Un labyrinthe tortueux de ruelles décrépites, de boutiques, de cryptes et de bibliothèques qui sont remplies de toutes sortes de viles créatures. Très peu d'aventuriers en sont revenus. Ceux qui sont encore en vie parlent d'horreurs et il faut se précipiter vers tout butin potentiel juste pour survivre. Pas le temps de s'attarder, pas le temps de chercher, et pas le temps de dessiner un plan à travers le labyrinthe cauchemardesque de cette métropole oubliée. Serez-vous le premier à atteindre ses richesses, à atteindre la renommée de cartographe ses halls et ses couloirs, et à survivre ?

The Dead City est une aventure solo / coop générée de manière procédurale utilisant le système de Rusty Dagger où vous partez en exploration pour essayer de cartographier la ville, de trouver des richesses et de survivre. Vous trouverez ci-dessous ce dont vous aurez besoin en plus des règles de base de Rusty Dagger, des règles des Héros et de ce livret.

Jeu de cartes à jouer, 6 Bêtes/Monstres, 6 Morts-Vivants, 6 Insectes/Araignées, 6 Golems/Démons, 2 Portes, 4 Coffres aux Trésors, 8 Petits/Haut Obstacles (Piliers), 6 Moyen/Haut Obstacles (Bibliothèque), 6 Moyen/Bas Obstacles (Cercueil), 6 Grand/Bas Obstacle (Tables & Puits), 6 Petit/Bas Obstacle (Caisses/Tonneaux), 4 x chaque taille de Terrain Difficile et un assortiment de Héros. Plus, toutes les figurines que vous souhaitez utiliser pour les ennemis évolués, mais ce n'est pas obligatoires.

1. Attribuez et nommez 4 types de figurines sélectionnés aux combinaisons et statistiques ci-dessous :



Bête/Monstre Santé : 6 Mov : N AD : D10 Capacité : Aucune



Mort-Vivant	Santé : 4	Mov : S	AD : D6+2	Capacité : Mort-Vivant
-------------	-----------	---------	-----------	------------------------



Insecte/Araignée Santé : 5 Mov : F AD : D8 Capacité : Aucune



Golem/Démon	Santé : 7	Mov : N	AD : D8+1	Capacité : Aucune
-------------	-----------	---------	-----------	-------------------

2. Créez votre personnage et 3 compagnons. (Utilisez les mêmes règles de création de personnage pour les compagnons, mais au lieu de sélectionner un Titre, choisissez n'importe quelle capacité)
3. Visitez la Taverne et achetez tous les Objets dont vous pensez avoir besoin. Vous devez acheter au moins une carte de la Ville pour définir la durée requise de votre fouille. (Commencez par cette étape s'il s'agit d'une fouille ultérieure pour votre personnage et que vous n'avez pas besoin de remplacer des compagnons)
4. Tirer une carte pour déterminer la chambre. La couleur sur cette carte déterminera les ennemis (ci-dessus) que vous affronterez. Si un Joker a été pioché, placez une porte des Catacombes sur la carte et piochez une autre carte. Lancez un D6 pour déterminer le nombre d'ennemis. Si la carte de cette pièce est déjà identifiée, ajoutez un ennemi évolué à la carte en piochant une carte pour identifier l'évolution (à l'aide du tableau) avec le type identifié par la couleur sur cette carte. Écrivez le type de chambre et la description sur la carte. Le type de pièce précisera le terrain, tandis que la description affectera le gameplay.
5. Déterminez les portes d'entrée et de sortie en lançant un D6 pour chacune et placez-les juste à l'extérieur de leur rangée correspondante aux extrémités opposées du plateau. Vous et vos compagnons commencerez hors du plateau et devrez entrer par l'entrée. Vous devrez essayer de traverser le plateau jusqu'à la sortie tout en collectant le butin et en tuant des monstres en cours de route.

6. Placez au hasard le terrain spécifié en fonction du type de pièce.
7. Placez au hasard 4 coffres au trésor/jetons dans la pièce comme vous le feriez avec un terrain.
8. Générez des ennemis avec n'importe quel frai évolué en premier.
9. Une fois que tous les personnages ont quitté le plateau par la sortie ou ont choisi de revenir en arrière par l'entrée, accordez à votre personnage 5 XP pour chaque ennemi tué. Lancez un D10 pour chaque coffre au trésor / jeton collecté conférant autant de richesse à moins qu'un 10 ne soit obtenu, dans ce cas vous piochez un artefact (consultez le tableau).
10. Si vous n'avez pas réussi à tuer l'ennemi évolué (s'il en existait un dans cette salle), piochez une carte et ajoutez cette évolution (consultez le tableau) à cet ennemi en l'écrivant sur la carte. Permettre à ces ennemis évolués de vivre les rend simplement plus forts.
11. Si votre personnage a été tué, le groupe disparaît également lors de l'aventure avec tous leurs objets. Écrivez le nom de votre personnage sur la carte de la pièce dans laquelle vous êtes mort. Son cadavre, et plus important encore son butin, pourraient encore être retrouvés un jour.
12. Si votre personnage (et tous ses compagnons) ont traversé la sortie, répétez les étapes 4 à 11 jusqu'à ce que votre plongée dans la Dead City soit terminée.
13. Si votre personnage (et tous ses compagnons) choisissent de revenir en arrière, vous devez retrouver toutes vos salles précédentes en ajoutant des ennemis évolués à toutes les salles où il n'en existe pas déjà.

Type de chambre

Si un Joker a été tiré, placez une porte des Catacombes sur la carte (ce sera pour les futures extensions)

Bibliothèque : 6 Bibliothèques
Mausolée : 2 Cercueils, 4 Piliers
Crypte : 6 Cercueils
Tour : 6 Piliers, 1 Table
Réserve : 1 Puits, 4 Fûts/Caisses
Atelier : 3 Tables, 1 Bibliothèque, 2 Piliers
Taverne : 5 Tables, 3 Piliers
Ruelle : 6 Fûts/Caisses
Eglise : 1 Cercueil, 2 Tables, 6 Piliers
Caserne : 4 Piliers, 2 Bibliothèques, 1 Fût/caisse
Musée : 4 Bibliothèques, 2 Tables, 4 Piliers
Jardin : 8 Piliers
Armurerie : 4 Bibliothèques, 4 Piliers

Terrain

Bibliothèque : Moyen, Haut Obstacle
Cercueil : Moyen, Bas Obstacle
Pilier : Petit, Haut Obstacle
Table : Grand, Bas Obstacle
Fûts/Caisses : Petit, Bas Obstacle
Puits : Grand, Bas Obstacle

Liste d'objets supplémentaires

Torche (1w) : pour 10 jetons d'initiative tirés, donne la possibilité d'obtenir des LDV sur les ennemis à distance dans la Dead City.

Carte de la Ville (10w) : lancez 2D6 +2, cela déterminera combien de salles doivent être piochées pour votre fouille. Vous pouvez acheter plusieurs Cartes si vous recherchez une fouille de longueur différente.

Description de la pièce

Chaud : ajoute D6 AD à tous les ennemis dans cette salle

Sombre : 2 personnages doivent avoir une LDV pour attaquer à distance

Gelé : au début de chaque activation des personnages, test Agilité vs CR8, en cas d'échec, perdez 1 Santé

Mort : lorsqu'un ennemi est vaincu, test Sagesse/Chance, s'il échoue, l'ennemi reste avec 1 Santé

Arcane : impossible d'utiliser la magie dans cette pièce

Silencieux : cette salle commence sans ennemis. Au début de chaque activation, test de Survie vs CR8, s'il échoue, apparition de 2 ennemis

Peur : au début de chaque activation, test Ruse/Franchise vs CR8, en cas d'échec, perdez cette activation

Noir : cette salle a un monstre évolué la première fois qu'elle est révélée

Sinistre : les potions ne fonctionnent pas dans cette pièce

Décrapit : toute la salle est un terrain difficile

Infesté : ajoutez 3 Grand/Bas Obstacles (Nid) qui engendreront 1 ennemi de plus à chaque tour jusqu'à ce qu'ils soient détruits ; Santé : 3, Mov : N/A, AD : D8

Solitaire : il n'y a pas de Coffres à Trésors dans cette pièce

Sanctifié : cette pièce n'a qu'une seule Porte (entrée), mais 4 Coffres supplémentaires. Doit revenir en arrière pour poursuivre.

Évolution de l'ennemi

Géant : socle 2x2, mêlée portée 2 ; +1 AS pour toucher (mêlée/portée)

Toxique : si blessé, mouvement réduit à ramper jusqu'à ce qu'il soit retiré

Mort-Vivant : doit obtenir un 5 ou un 6 après le coup fatal pour le tuer

Féroce : attaque toutes les cibles à portée de mêlée

Insecte : ajoute un Grand/Bas Obstacle (Nid) qui fera apparaître 1 ennemi de plus à chaque tour jusqu'à ce qu'il soit détruit, Santé : 3, Mov : N/A, AD : D8

Rapide : Mov : F, -1 AS pour toucher (mêlée/portée)

Vol : ignore le terrain et les figurines

Araignée : ajoutez 3 Grands Obstacles, test Agilité vs CR8, en cas d'échec, déplacez cet ennemi au contact et attaquez

Lent : Mov : S ; +1 AS pour toucher (mêlée/portée) ; -2 AS pour s'échapper

Robuste : les attaques avec AS8 ou moins n'infligent pas de blessures

Élémentaire : attaquera à distance et tentera de rester à l'écart des héros

Furtif : 2 personnages doivent avoir une LDV pour attaquer à distance

Horrible : -1 jeton d'initiative

	Type de Salle	Description de la Pièce	Evolution de l'Ennemi
2	Bibliothèque	Chaud	Géant
3	Mausolée	Sombre	Toxique
4	Crypte	Gelé	Mort-Vivant
5	Tour	Mort	Féroce
6	Réserve	Arcane	Insecte
7	Atelier	Silencieux	Rapide
8	Taverne	Peur	Vol
9	Ruelle	Noir	Araignée
10	Eglise	Sinistre	Lent
J	Caserne	Décrépit	Robuste
Q	Musée	Infesté	Elémentaire
K	Jardin	Solitaire	Furtif
A	Armurerie	Sanctifié	Horrible

Cette aventure a été écrite par [Lee Polston](#)

Traduction : Didier Maeck