AGE 8+

DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEON!™

Sommaire

Comment gagner ..... Couv
Mise en place ..... Couv
Séquence de jeu Arr–1
Etape1. Mouvement Arr–1
Etape2. Rencontre Arr–1
Etape3. Combat Arr–2
Etape4. Butin Arr–3
Sorts du Magicien Arr–3
Gagner la partie Arr–3
Annexe 1: Cartes Trésor Spéciales Arr–3
Annexe 2: Jeu Solo Arr–4

Composants du jeu

Livret de règles
Plateau de jeu
8 figurines de Héros
  2 Guerriers, 2 Roublards,
  2 Clercs, 2 Magiciens
165 cartes
  61 Cartes de Monstres
  80 Cartes Trésor
  24 Cartes de Sorts
139 jetons
  12 jetons numérotés
  11 jetons de perte de tour
  111 jetons cimetière
  5 jetons d'épée magique
2 dés à 6 faces

Comment gagner

Votre but dans le jeu **Dungeon!™** est simple. Choisir un Héros (Roublard, Clerc, Guerrier ou Magicien). Courrez à travers le donjon, en combattant les Monstres et en collectant autant de Trésors que vous le pouvez. Il vous faudra être le premier à sortir vivant avec le nombre de Trésors nécessaire !

Aventurier	Trésors à rapporter
Clerc	10 000 po
Roublard	10 000 po
Guerrier	20 000 po
Magicien	30 000 po

Crédits

Design original David R. Megarry
Conception Chris Dupuis, Jeff Grubb, Steve Winter, Michael Gray, Gary Gygax
Edition Jennifer Clarke Wilkes
D&D R&D Senior Group Manager Mike Mearls
Directeur de création Sénior Jon Schindehette
Directeur artistique Dan Gelon
Illustration couverture Michael Komarck
Illustration plateau de jeu Franz Vohwinkel
Design graphique Daniel Gelon, Emi Tanji, Jaime Labak
Manager prépresse Jefferson Dunlap
D&D Brand Team Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross
Technicien image Carmen Cheung
Production Manager Godot Gutierre
Testeurs Chris Dupuis, Megan Dupuis, Dan Gelon, Mark Jindra, Tom LaPille, Peter Lee, Mike Mearls, Ben Petrisor, Rodney Thompson, Jennifer Clarke Wilkes
Traduction française Norman Elfe

Questions?

USA, Canada, Asia Pacific, & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
PO Box 707
Renton WA 98057-0707
USA
Tel: 1-800-324-6496 (within the USA)
1-425-204-8069 (outside the USA)

UK, Eire, & South Africa
wizards@hasbro.co.uk
Wizards of the Coast LLC
c/o Hasbro UK Ltd.
PO Box 43, Newport NP19 4YD
UK
Tel: +44(0)84 57 125 599

Tous les autres pays européens
custserv@hasbro.be
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32(0)70 233 277

Please retain company details for future reference.

300-A1290000-001 EN

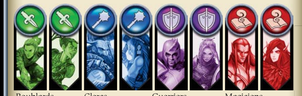
©2012 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon!, and all other Wizards of the Coast product names and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. MADE IN CHINA.

Mise en place

Jusqu'à 8 personnes peuvent jouer au jeu **Dungeon!**. Avant de jouer, il vous faudra mettre en place le jeu et ses composants, comme décrit ici.

Héros

Choisissez 1 des 8 **Héros**, représentés dans le jeu.
Il y a 4 classes de Héros : Roublard, Clerc, Guerrier et Magicien.



Roublards Clercs Guerriers Magiciens

Chaque joueur lance un dés à tour de rôle pour savoir qui commence. Le joueur obtenant le plus haut jet commence et sera le premier à choisir son Héros. Il peut ensuite placer son Héros sur la salle Grand Hall.

Chaque classe de Héros a ses forces et ses faiblesses. Si c'est votre première partie, nous vous suggérons de jouer un Roublard ou un Clerc. Après une partie ou deux, vous aurez une meilleure idée du Héros qui est fait pour vous !

Roublard :
Les Roublards sont des Héros sournois, mais pas aussi puissants que les autres, donc il est préférable qu'ils s'en tiennent aux niveaux 1 à 3. En comparaison aux autres Héros, ils ont de plus grandes chances de réussir à ouvrir des **portes secrètes** (voir «Portes», page 1 au dos). Un Roublard doit s'échapper du donjon avec un Trésor de 10 000 po pour gagner.

Clerc :
Les clercs sont des guerriers bénis avec une capacité de combat modérée; ils sont plus efficaces dans les niveaux 2 à 4. Un Clerc doit s'échapper du donjon avec un Trésor de 10 000 po pour gagner.

Guerrier :
Les Guerriers sont les héros les plus forts au combat et sont d'autant plus puissants dans les niveaux 3 à 5. Un Guerrier doit s'échapper du donjon avec un Trésor de 20 000 po pour gagner.

Magicien :
Les Magiciens sont les seuls Héros qui peuvent lancer des sorts, ce qui les aide à vaincre des monstres très résistants, et ils auront d'autant plus de chance de les vaincre dans les niveaux 4 à 6. Cependant, ils sont les seuls Héros à ne pas pouvoir utiliser les Épées Magiques (voir l'annexe «Cartes Trésor Spéciales», page 3 au dos). Un magicien doit s'échapper du donjon avec un Trésor de 30 000 po pour gagner.

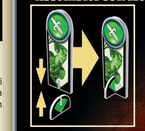
Plateau de jeu et dés

Le plateau de jeu représente le terrible donjon dans lequel votre héros va s'aventurer. **Il dispose de 6 niveaux**, **qui sont structurés en différentes salles et pièces** reliées par des corridors. **De nombreuses zones sont accessibles par des portes**.
Votre héros débute dans le Grand Hall, situé au centre du plateau de jeu. Le Grand Hall est une salle protégée qui fait partie du niveau 1, mais aucun monstre n'apparaît jamais ici.
Dépliez et placez le plateau de jeu et les dés sur une table à la portée de tous les joueurs

Niveau	Couleur
1	Jaune
2	Orange
3	Rouge
4	Violet
5	Bleu
6	Vert



Assembler son Héros





Jetons

De nombreux jetons représentent différentes choses dans le jeu **Dungeon!**.



Jetons numérotés
Ces jetons sont numérotés de 1 à 12, correspondant aux lieux numérotés sur le côté du plateau de jeu. Ils sont utilisés pour garder une trace de l'emplacement des monstres dans les pièces.
Placez chaque jeton Numéroté sur son espace correspondant.



Jetons «Perdre un tour»
Plusieurs effets ont pour conséquence que vous perdiez un ou plusieurs tour de jeu. À chaque perte de *n* tours de jeu, prenez *n* jetons «Perdre un tour» (jeton symbolisés par un sablier).
Placez ces jetons près du plateau de jeu à la portée de tous les joueurs.



Jetons «Cimetière»
À chaque fois que vous éliminez un monstre, vous placez un jeton Cimetière (montrant une pierre tombale) dans le lieu où vous l'avez rencontré.
Placez ces jetons près du plateau de jeu à la portée de tous les joueurs.



Jetons «Epée magique»
Certaines cartes Trésors sont des épées magiques. Les jetons Epée Magique indiquent la puissance de l'enchantement de l'épée.
Voir l'annexe «Cartes Trésor Spéciales» à la page 3 au verso pour plus d'informations.
Placez ces jetons près du plateau de jeu à la portée de tous les joueurs.

Cartes

Le jeu **Dungeon!** contient 3 types de carte. Triez, mélangez puis rassemblez les différentes cartes en tas avant de commencer à jouer.



Level = Niveau

Cartes Monstres

Les monstres gardent les trésors que vous recherchez dans le donjon. Le dos de chaque carte Monstre indique le niveau où le monstre se cache. Triez les cartes Monstre en piles par Niveau et mélangez chaque pile séparément. Placez les piles face cachée le long du plateau de jeu.

La face avant d'une carte Monstre dévoile différentes icônes, représentant différents types de héros et de sorts. Un numéro situé sous chaque icône indique le lancé de dés nécessaire pour vaincre ce monstre lorsque vous le rencontrez. Quelques cartes Monstre représentent des Pièges, qui ont un effet spécial lors de la phase de rencontre. Voir «Etape 2 : Rencontre» à la page 1 au dos pour en savoir plus sur la rencontre avec des monstres.

Carte Monstre

Type de Monstre



Roublard Guerrier Boule de feu Clerc Magicien ou Druide Eclair

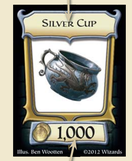


Cartes Trésors

Les trésors sont la pierre angulaire du jeu Donjon!. Votre héros gagne en accumulant des trésors. Chaque fois que votre héros détruit un monstre dans une pièce, vous fouillez le monstre et piochez une carte Trésors qui correspond au niveau du monstre.
Le dos de chaque carte Trésors affiche le niveau où il peut être découvert. Triez les piles de cartes Trésors par niveau et mélangez chaque pile séparément. Placez chaque pile face cachée le long du plateau de jeu, à côté de la pile de cartes Monstre de chaque niveau. Chaque carte Trésors montre une image d'un objet et sa valeur en po (pièces d'or). Vous conserverez la plupart des cartes Trésors dans votre main, sans les dévoiler aux autres joueurs.
Néanmoins, certaines cartes Trésors spéciales peuvent être jouées face visible et confèrent des pouvoirs spéciaux à votre héros. Voir «Étape 4. Butin» et l'annexe «Cartes Trésors Spéciales », à la page 3 au verso.

Carte Trésor

Type de Trésor



Valeur en pièces d'or

Cartes Sorts

Seuls les magiciens ont la possibilité d'utiliser des sorts. Il existe trois types de cartes Sorts : Boule de feu, Eclair et Téléportation. Voir «Sorts du Magicien» à la page 3 au verso pour en savoir plus sur le fonctionnement de ces cartes. Avant de jouer, séparez les cartes Sorts en piles par type et placez-les près du plateau de jeu.

Chaque joueur qui joue un Magicien lance 1 dé et ajoute 6 au résultat. Le total correspond au nombre maximum de cartes Magie qui pourront être dans la main du Magicien pendant le jeu. Choisissez autant de sorts que vous le souhaitez, à condition qu'il en reste dans la pile.
Si deux Magiciens participent au jeu, les joueurs se relaient, en sélectionnant 1 carte de sort à la fois, jusqu'à ce que chacun atteigne le maximum.

Boule de feu



Eclair



Ce sont des sorts puissants qu'un magicien peut lancer depuis l'extérieur d'une pièce ou d'une salle, tout en restant hors de portée des monstres.

Téléportation



Ce sort permet à un magicien de se déplacer instantanément d'une pièce à l'autre d'un même niveau ou vers un niveau adjacent. Le druide ne peut pas utiliser ce sort.

Séquences de jeu

En début de partie, le premier joueur débute son tour de jeu en suivant les différentes étapes d'un tour. Une fois son tour terminé, le joueur suivant à sa gauche débute son tour. Le jeu continue de cette manière.

Chaque tour se divise en 4 étapes, à suivre dans cet ordre :

1. **Mouvement**
2. **Rencontre**
3. **Combat**
4. **Butin**

Etape 1. Mouvement

Durant cette étape, votre héros peut se déplacer jusqu'à 5 cases. Un Héros ne peut se déplacer que dans un espace adjacent à celui où il est, et ne peut pas traverser les murs des pièces ou des salles (sauf si une porte relie les lieux, voir "Portes" ci-dessous.) Un héros peut choisir de ne pas se déplacer, restant dans le lieu où il a commencé.

Les cases des corridors sont représentés par des dalles. Chaque pièce et salle compte comme une case.

Jetons «Perdre un tour»
Si votre héros a collecté un ou plusieurs jetons «Perdre un tour» lors d'un tour précédent, vous devez défausser 1 jeton avant toute action. Votre tour se termine immédiatement.

Chaque fois que votre Héros se déplace dans une pièce ou une salle qui n'a pas encore été visitée et dont les monstres ne sont pas encore vaincus (voir pièce ou salle nettoyée «Étape 2. Rencontre» ci-dessous), il s'arrête. Un Héros peut se déplacer sur des cases contenant d'autres Héros mais ne peut pas s'arrêter sur la même case qu'un autre Héros.

Exception: Les Héros peuvent se trouver dans une même salle.



Le guerrier se déplace sur 1 case Corridor, 1 case d'une salle (le laboratoire), 1 case d'un second corridor, et enfin sur la case de la salle appelée Crypte. Il peut se déplacer sur la case du laboratoire parce qu'elle a déjà été nettoyée (elle contient 3 jetons Cimetière) même si le magicien y est encore présent. Cependant, il doit s'arrêter sur la Crypte (dans laquelle est déjà présent l'autre magicien) car la salle n'est pas encore complètement nettoyée, même s'il aurait pu se déplacer d'1 case supplémentaire.

Portes

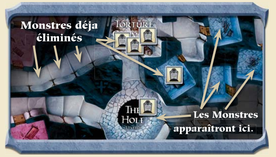
De nombreux lieux sont reliés par des portes et quelques-unes sont des portes secrètes. Ne comptez pas les portes comme des cases lorsque vous vous déplacez. Pour passer à travers une porte secrète, vous devez la découvrir en premier.



Pour trouver une porte secrète, déplacez votre héros sur la case adjacente à la porte. Si ce héros peut encore bouger d'au moins 1 case, vous pouvez essayer de trouver la porte en lançant 1 dé. Si le résultat est de 5 ou 6, vous découvrez la porte (les roublards découvrent les portes secrètes avec un résultat entre 3 et 6). Votre héros peut alors traverser la porte secrète comme si c'était une porte normale. Si le résultat du dés n'est pas probant, vous n'avez pas découvert la porte et votre héros ne peut plus bouger durant ce tour.
Une fois que vous avez découvert une porte secrète, votre héros s'en souvient pour le reste de la partie. Vous n'avez pas besoin de la découvrir une seconde fois si votre héros revient plus tard. (Vous devriez noter pour chaque joueur la liste des portes secrètes découvertes sur un bout de papier.)

Etape 2. Rencontre

Une fois le déplacement du Héros terminé, c'est la phase de rencontre. Si votre Héros est dans un corridor, 1 pièce nettoyée (avec 1 jeton Cimetière) ou 1 salle nettoyée (avec 3 jetons Cimetière), aucun monstre n'est présent. Le tour est terminé.



Une pièce ou une salle ne contient qu'un seul monstre à la fois.
Si le tour n'est pas terminé :
- **Si la pièce ou la salle contient un monstre**, il faut le combattre Combattez ce monstre.

- **Si la pièce ou la salle ne contient pas de monstre** mais qu'elle n'est pas encore complètement nettoyée : un nouveau monstre attaque ! Piochez et révélez la carte Monstre supérieure de la pile correspondant à son niveau. *S'il n'y a plus de cartes Monstre pour un niveau, mélangez la pile de défausse du niveau.*

Si la carte Monstre révélée n'est pas un Piège (cage ou trappe), continuez à combattre (étape 3). Sinon, voir l'encadré "C'est un piège!".

C'est un piège !
Deux types de cartes Monstre ne représentent pas des créatures. Cela ne vous attaque pas mais a un effet spécial.
Récompense après un piège : Si votre héros se trouve dans une pièce lorsqu'un piège se déclenche, piochez 1 carte Trésor de la pile correspondant au niveau de la salle. (Ne piochez pas de carte Trésors dans une salle.) Placez ensuite un jeton Cimetière sur la pièce ou la salle du piège.



Piège Cage : Après avoir collecté votre trésor, lancez 1 dé pour voir combien de temps il faut à votre héros pour se libérer. Sur un résultat de 1-3, prenez 1 jeton «Perdre un tour». Sur un jet de 4-6, prenez 2 jetons «Perdre un tour».



Piège Trappe : Après avoir collecté votre trésor, déplacez votre héros dans n'importe quelle pièce d'un niveau dont le numéro est supérieur à celui de votre héros. (Par exemple, si vous avez pioché la carte Piège Trappe au niveau 5, déplacez votre héros dans une pièce au niveau 6.) Considérez cette nouvelle pièce comme si votre héros venait juste d'y tomber et rencontrez un monstre si elle n'a pas été nettoyée.

Etape 3. Combat

Avant de pouvoir attraper le trésor, vous devez combattre les monstres qui le gardent. Vous ne faites qu'1 combat par tour, ce qui se fait en 2 étapes.

A. Combattre le monstre
B. Le monstre contre-attaque

Vous ne pouvez jamais combattre d'autres héros.

A. Combattre le Monstre

Tout d'abord, regardez la carte du monstre et l'icône colorée correspondant à la classe de votre héros. Le nombre sous l'icône est ce que vous devez obtenir en lançant 2 dés pour frapper le monstre. Si vous obtenez au moins autant que ce nombre (y compris tout bonus d'une épée magique), vous frappez et détruisez le monstre ! Si le monstre a un "-" en dessous de l'icône de votre héros, vous ne pouvez pas l'attaquer à moins d'avoir une épée magique (voir "Épée magique" page 4). Lorsque vous détruisez un monstre, retirez sa carte et placez un jeton Cimetière sur la pièce ou la salle où il se trouvait. Les pièces nécessitent 1 jeton Cimetière pour être nettoyées; les salles 3 jetons Cimetière. Une fois que vous avez complètement nettoyé un lieu, les monstres cesseront d'y apparaître.

Attaquer avec une boule de feu ou un éclair
Ces sorts permettent à un magicien d'attaquer des monstres à une certaine distance (voir "Sorts du magicien" page 3). Pour attaquer un monstre avec un sort, vous devez être capable de déplacer votre magicien dans la pièce ou la salle du monstre pendant votre tour, comme dans un combat normal. Vous arrêtez votre déplacement à la porte ou sur la case adjacente de la pièce, et annoncez que vous lancez le sort. Si un monstre n'est pas déjà révélé, vous devez décider quel sort utiliser avant de piocher une carte Monstre.

B. Le Monstre contre-attaque

Si vous n'avez pas vaincu le monstre, il a une chance de vous frapper. Lancez 2 dés pour l'attaque du monstre. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour en voir la conséquence !

Même si le monstre vous a manqué, le combat est terminé pour ce tour. Placez la carte du monstre à côté du plateau de jeu sur le premier emplacement numéroté disponible et placez le jeton du numéro correspondant du monstre dans la pièce ou salle.

Lancé de dés	Resultats
12	**La mort !** Vous avez été massacré. Vous perdez toutes vos cartes trésors et vous devez choisir un nouvel héros (ou vous pouvez reprendre le même).
11	**Sérieusement touché :** Vous perdez la moitié de votre butin (à défausser au hasard) et placez votre héros dans la salle du Grand Hall.
8–10	**Blessé :** Vous perdez un Trésor au hasard et reculez votre héros d'une case en arrière d'où il vient. Prenez un jeton «Perdre un tour».
6–7	**Étourdi :** Défaussez une carte Trésor au hasard.
5 ou moins	**Manqué !** Vous êtes indemne.

Perte de trésors : À chaque fois que vous perdez une carte Trésors, placez-la face visible sous la carte du monstre qui vient de frapper votre héros. Si vous avez perdu des cartes Trésors au hasard, mélangez toutes vos cartes (y compris les cartes face visible devant vous) et défaussez le nombre de carte Trésors requis à l'aveuglette.

Etape 4. Butin

Si vous avez rencontré le monstre dans une pièce, vous piochez 1 carte Trésor de la pile de cartes face cachée qui correspond au niveau où se trouvait le monstre. Vous collectez également tous les autres trésors qui ont été perdus par les autres Héros.

Si vous avez rencontré le monstre dans une salle, vous ne piochez pas une carte au hasard, mais vous récupérez tous les trésors qui ont été perdus par les héros.

Sorts de Magicien

Les magiciens ont accès aux sorts qu'ils peuvent lancer tout au long de la partie. En tant que Magicien, vous commencez le jeu avec un certain nombre de cartes de sort dans votre main.
Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par tour. Lorsque vous le faites, défaussez ensuite la carte.

Boule de feu / Éclair : Chaque carte Monstre comprend des icônes pour les sorts de Boule de feu et d'Éclair. Utilisez le nombre sous l'icône du sort correspondant pour déterminer le jet de dés nécessaire pour l'incantation du sort. Si vous tuez le monstre, déplacez votre héros dans sa salle ou sa pièce et fouillez-le normalement afin de prendre un trésor. Si vous le manquez, le monstre ne peut pas riposter, puisque votre héros n'est pas dans le même espace. Le monstre reste dans cette pièce ou salle jusqu'à ce qu'il soit éliminé.

Téléportation : Ce sort vous permet de prendre des raccourcis dans le donjon. Vous ne pouvez lancer Téléportation que si votre héros est dans une pièce et seulement avant le combat. Lorsque vous jouez la carte Sort, vous retirez votre héros de la pièce dans laquelle il se trouve et le placez dans une autre pièce du même niveau ou niveau supérieur ou inférieur. (Par exemple, si vous lancez Téléportation dans une chambre au niveau 4, vous pouvez déplacer votre héros dans une autre pièce des niveaux 3, 4 ou 5). Si vous lancez ce sort alors qu'un monstre est dans votre pièce de départ, vous prenez la fuite et ne combattez pas ce monstre (même si vous venez juste d'y arriver), mais vous devrez combattre le monstre qui vous attend dans la pièce visée.

Récupérer des Sorts

Le nombre maximum de cartes Sorts de votre main, défini en début de jeu, correspond aux pages de votre grimoire. Si vous avez lancé 1 sort, vous pouvez compléter votre grimoire en passant par la Grande Salle, vous pouvez prendre 1 carte Sorts parmi les piles de sorts ou de la défausse de sorts, et l'ajouter à votre main.

Gagner la partie

Aventurier	Trésors à rapporter
Clerc	10 000 po
Roublard	10 000 po
Guerrier	20 000 po
Magicien	30 000 po

Si vous terminez votre tour avec votre héros dans la grande salle avec la quantité de pièce d'or nécessaire pour remplir l'objectif votre quête, vous avez gagné !

Annexe 1:
Cartes Trésor Spéciales

La plupart des trésors valent tout simplement des pièces d'or, mais quelques-uns donnent des avantages spéciaux aux héros assez chanceux pour les découvrir.

Carte Porte Secrète



Cette carte représente un objet magique qui permet au héros de traverser des portes secrètes comme s'il s'agissait de portes normales.

Utilisation d'une carte de Porte Secrète : Lorsque vous piochez cette carte, placez-la face visible devant vous. A partir de maintenant, vous ne lancez plus de dés pour trouver des portes secrètes. Votre héros les traverse. Même si vous perdez ce trésor, vous aurez mémorisé toutes les portes secrètes déja franchies et votre Héros pourra les traverser comme des portes normales pour le reste de la partie.

Medaillon ESP / Boule de Cristal



Vous pouvez utiliser un médaillon ESP pour savoir quel Monstre votre Héros est sur le point de rencontrer avant d'entrer dans une pièce ou une salle.

Vous pouvez utiliser une boule de cristal pour deviner quel monstre et trésor sont présents dans n'importe quelle pièce ou salle du donjon.

Utilisation d'un médaillon ESP ou d'une boule de cristal : Lorsque vous piochez l'une de ces cartes Trésor, placez-la face visible devant vous. À partir de maintenant, votre héros peut utiliser le pouvoir de cette carte. (Peu importe le nombre de médaillons ESP ou de boules de cristal que vous avez en jeu, vous pouvez utiliser une carte de ce type une fois par tour.)

- Pour utiliser un médaillon ESP, le héros doit être dans un lieu adjacent à la pièce ou à la salle visée. Piochez une carte Monstre correspondant au niveau de cette pièce ou de cette salle. Vous pouvez utiliser le médaillon ESP en mouvement, mais si vous choisissez de ne pas entrer dans la pièce ou la salle, votre héros doit s'arrêter.
- Pour utiliser une boule de cristal, votre héros ne peut pas se déplacer ni attaquer à ce tour. Choisissez une pièce ou une salle du plateau de jeu puis piochez une carte Monstre (et également une carte Trésor si vous choisissez une pièce) correspondant à son niveau.

Dans les deux cas, ne révélez pas les cartes que vous avez piochées. Placez-les à côté du plateau de jeu comme vous le feriez normalement, mais gardez-les face cachée. Placez un jeton Numéroté sur la pièce ou la salle que vous venez d'observer. La prochaine fois qu'un héros rencontrera un monstre dans ce lieu, la carte du monstre face cachée sera révélée.

Epée Magique

Une épée magique s'ajoute à vos jets d'attaque contre les monstres que vous combattez. Vous ne pouvez avoir qu'une seule épée magique en jeu simultanément.

Utiliser une épée magique : Lorsque vous piochez cette carte, si vous n'avez pas encore d'épée magique, placez la carte face visible devant vous. Lancez 2 dés pour déterminer le bonus d'enchantement de l'épée magique, +1 ou +2 (la carte indique les jets de dés nécessaires). Ensuite, placez un jeton Épée Magique correspondant (+1 ou +2) face visible sur la carte. Tant que vous avez l'épée magique en jeu, vous ajoutez son bonus d'enchantement à tous vos jets d'attaque.

Les magiciens ne peuvent pas utiliser les épées magiques, le bonus ne s'appliquant pas. Si vous jouez un magicien ou un druide et que vous piochez une carte Épée magique, vous gardez la carte dans votre main. Sa valeur en or comptera pour votre total nécessaire pour gagner.



Un guerrier a pioché une carte d'épée magique et a obtenu un 11, alors son bonus d'enchantement est de +2!

Si vous avez déjà une épée magique en jeu, conservez la carte que vous venez de piocher dans votre main. Les épées magiques comptent toujours dans le total de pièce d'or de vos trésors requis pour gagner, qu'elles soient en jeu ou non.

Avoir une épée magique peut vous permettre d'attaquer un monstre que vous ne pourriez pas blesser autrement. Par exemple, si vous êtes un roublard et que vous rencontrez une Vase Noire (Black Pudding), normalement vous ne pourriez pas l'attaquer (la carte Vase Noire affiche un "-" sous l'icône Roublard). Si vous avez une épée magique, vous considérez que l'attaque du monstre est de 13. Donc, si vous avez une épée magique de +1, vous pouvez blesser le monstre avec un résultat de 12 (ou un jet de 11 avec une épée magique de +2).

Perdre une Epée Magique : Si vous devez vous défausser de cartes Trésors au hasard vous obligeant à perdre une épée magique en jeu et que vous en avez une autre dans votre main, vous pouvez la remplacer. Jouez immédiatement la carte Épée Magique de votre main face visible devant vous, en gardant le même bonus d'enchantement que celui que vous venez de perdre (utilisez le même jeton Épée Magique). Sinon, il vous suffira d'espérer que vous découvriez plus tard une autre épée magique.

Annexe 2: Jeu Solo

Vous voulez relever seul les défis du "Donjon!" ?
Voici trois variantes de règles possibles :

Chasse aux Trésors

Avant de commencer, piochez une carte Trésor au hasard dans la pile de n'importe quel niveau. Mélangez-la dans cette pile et essayez de trouver ce trésor avant que votre héros ne meure deux fois. Commencez avec un trésor de niveau 1. Plus vous aurez d'expérience , plus vous pourrez vous aventurer à la recherche de fabuleux Trésors dans les niveaux les plus profonds du donjon !

Jeu Chronométré

Fixez une limite de temps et essayez de gagner dans le temps imparti. Essayez de commencer avec 30 minutes de jeu. Au fur et à mesure de votre expérience, raccourcissez le délai pour de plus grands défis, à 25, 20 ou même 15 minutes !

Devenir la proie

Avant de commencer, piochez une carte au hasard de niveau 6 et placez-la face cachée près du plateau de jeu. Utilisez l'un des autres héros pour représenter le monstre, en le plaçant au hasard dans une pièce du niveau 6. Ce monstre est maintenant un chasseur qui vous poursuit alors que vous tentez de piller le donjon. Essayez de gagner avant que le chasseur ne vous tue !
Mouvement de chasseur : Le chasseur joue au tour suivant le votre, se déplaçant de 5 cases à chaque tour. Il utilise les portes secrètes comme des portes normales et emprunte le chemin le plus court vers votre héros. Le chasseur n'a pas à s'arrêter dans des pièces ou des salles non nettoyées. S'il se déplace dans le même lieu que votre héros, révélez la carte du monstre et menez un ultime combat contre cet antagoniste.
Chasseur contre les autres monstres du donjon : Le chasseur n'attaque pas et n'est pas attaqué par d'autres monstres.
Éliminer le chasseur : vous pouvez attaquer le chasseur comme n'importe quel autre monstre. Si vous tuez le chasseur, piochez une nouvelle carte de monstre de niveau 6 et placez-la dans la pièce de votre choix à ce niveau.
Il y a un nouveau chasseur dans le donjon !