RÈGLES DE
LA CAVERNE DU SORCIER

Rules for
THE SORCERER'S CAVE

facilis descensus Averno:
noctes atque dies patet atri ianua Ditis;
sed revocare gradum superasque evadere ad auras,
hoc opus, hic labor est.

—Vergil, *Aeneid* vi. 126-29

"The descent to the underworld is easy: through day and night the door of black Dis lies open. But to retrace your steps and escape to the upper air—there is trouble and toil."



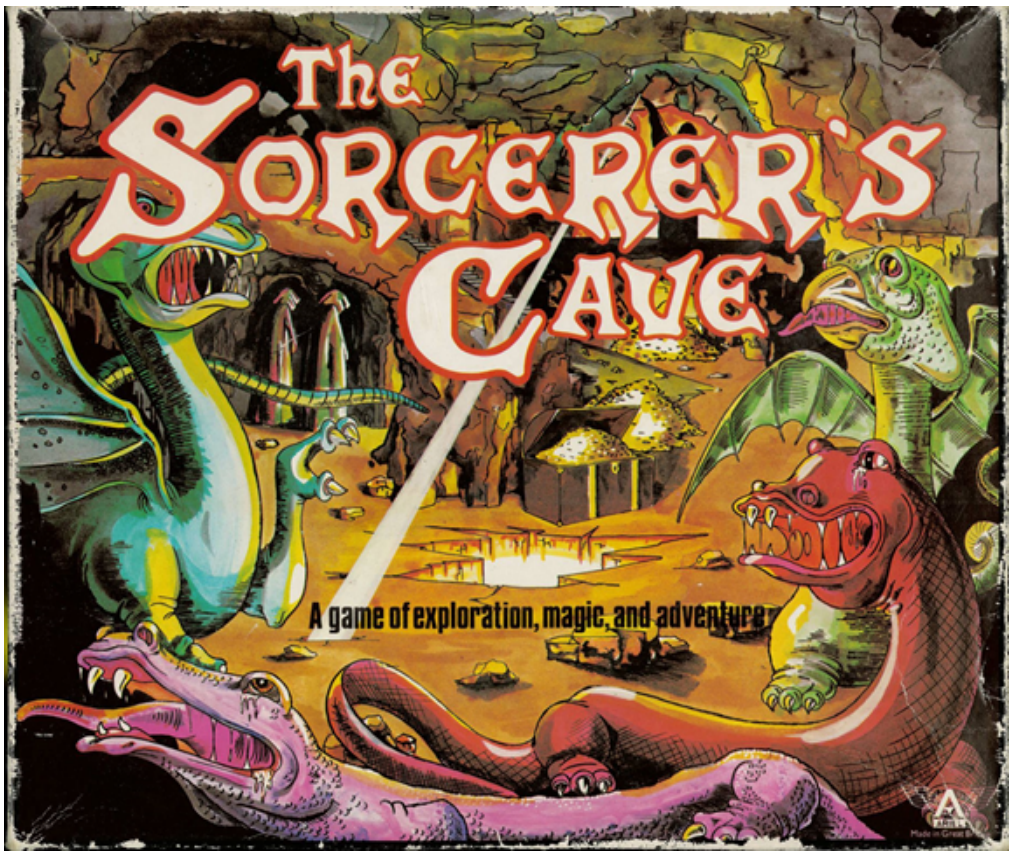
A Game of Exploration, Magic, and Adventure

Copyright © 1978 Terence Donnelly

ERRATA

1. La valeur en points dans le coin inférieur gauche de la Carte Héros doit indiquer 10 et non 5.
2. Le pouvoir magique sur l'une des Cartes *Wizard* est donné à 2, ce qui devrait être 5.

Avant de commencer à jouer, retirez les Cartes vierges et la Carte *Sibyl* du petit paquet ; et mettez-les de côté pour les variantes du jeu de base.



RÈGLES DE LA CAVERNE DU SORCIER

Un jeu d'exploration, de magie et d'aventure

Descendre dans le monde souterrain est aisé :
De jour comme de nuit, la porte noire du Sorcier est ouverte.
Mais pour revenir sur ses pas et retrouver l'air libre, c'est une autre histoire.

Traduction Française : Cyrunicorn 2024, 12 Février

AU COEUR D'UNE FORÊT, dans un pays lointain, se trouve l'entrée d'un vaste labyrinthe souterrain, antre au trésor d'un Sorcier maléfique. Durant sa longue vie remplie de mauvaises actions, ce Sorcier a accumulé d'immenses richesses : des tas d'argent et d'or, des bijoux étincelants et des artefacts aux pouvoirs merveilleux. La renommée de l'antre au trésor du Sorcier s'est répandue partout ; et de nombreux voleurs et aventuriers aspirent à s'emparer d'une partie du butin. Pour protéger son trésor, le Sorcier a créé, grâce à ses arts magiques, une Caverne en constante évolution, composée de nombreux tunnels et chambres ; et l'a remplie de toutes sortes de pièges et de créatures effrayantes pour s'occuper de ceux qui s'y aventurent.

Pourtant, nombreux sont ceux qui viennent encore dans la Caverne pour rivaliser d'intelligence et de force avec le Sorcier et les bandes de brigands qui s'y trouvent. Vous pouvez être l'un de ces aventuriers. Vous pouvez entrer dans la Caverne seul, ou avec quelques compagnons. Dans ses passages sinueux et ses grottes résonnantes, vous trouverez peut-être des amis, mais aussi des ennemis. Vous découvrirez de la magie, qui pourra vous aider ou vous nuire ; vous trouverez des trésors ; et peut-être rencontrerez-vous le Sorcier lui-même.

Puissiez-vous avoir de la chance. Mais tenez compte de cet avertissement : beaucoup ne reviennent pas des périls de la Caverne du Sorcier !

COMMENT UTILISER LES RÈGLES

Lisez d'abord la Section intitulée RÈGLES DE BASE. Elle vous donne suffisamment d'informations pour commencer à jouer. Dès qu'un Groupe d'explorateurs est impliqué dans un combat, lisez la Section intitulée COMBATS (FIGHTS). Si d'autres points qui ne sont pas abordés dans ces 2 Sections surviennent, reportez-vous aux NOTES SUR LES CARTES.

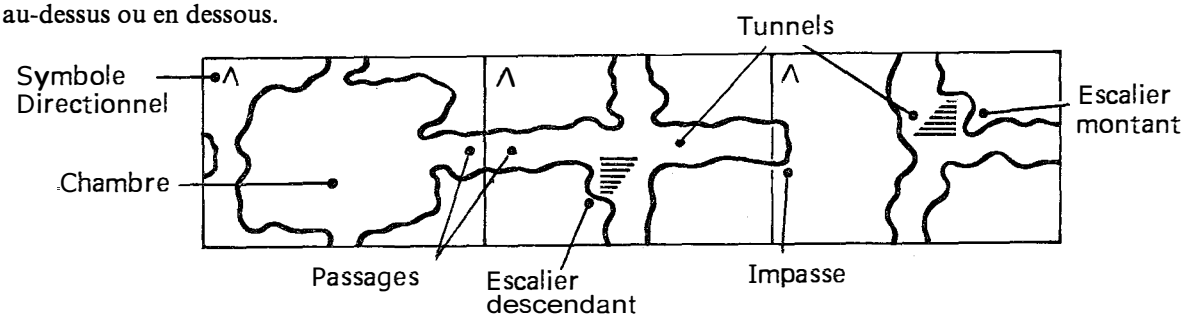
Tant que vous n'aurez pas appris les principes de base du jeu, vous n'aurez probablement pas besoin des règles régissant l'INTERACTION DES JOUEURS. Celles-ci sont suivies d'une Section sur les OPTIONS & VARIANTES, qui peuvent être appréhendées par des joueurs expérimentés.

Les RÈGLES DE BASE s'appliquent aux parties de 2 à 4 Joueurs. Le jeu en Solitaire est essentiellement le même ; cf. OPTIONS & VARIANTES. N'importe quel nombre de joueurs peut coopérer en équipe dans une partie compétitive ou solitaire. Les jeunes joueurs qui ne sont pas capables de comprendre toutes les règles peuvent quand même prendre plaisir à participer à la prise de décisions, à retourner les cartes, etc.

RÈGLES DE BASE

Matériel du Jeu

1. Un paquet de Grandes Cartes, chacune étant appelée une ***Zone*** (Area). Ces cartes sont disposées une à une pour former le Plan de la partie explorée de la Caverne. Une Zone peut être un ***Tunnel*** (Tunnel), une ***Chambre*** (Chamber), ou l'une des 3 Zones Spéciales : la **Porte d'Entrée** (Gateway), le ***Bassin Profond*** (Deep Pool) et la ***Fosse aux Vipères*** (Viper Pit). Chaque Zone comporte 2, 3 ou 4 ***Passages*** (Doorways) le long des bords, qui peuvent rencontrer les Passages correspondants des Cartes adjacentes, ou qui peuvent conduire à des ***Impasses*** (Dead Ends). Certains Tunnels comportent également des ***Escaliers*** (Stairways) montant ou descendant jusqu'au centre d'une Zone directement au-dessus ou en dessous.



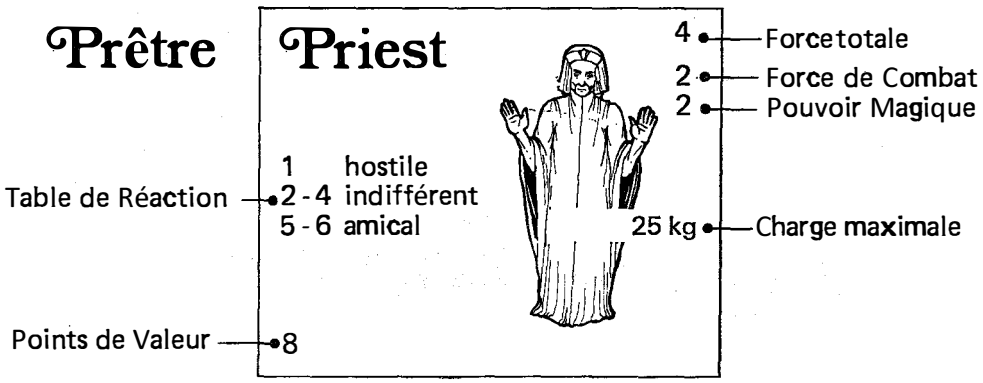
Chaque Carte *Zone* comporte un ***Symbole Directionnel*** qui doit se trouver dans le coin supérieur gauche (nord-ouest) lorsque la Carte est en place.

2. Un paquet de Cartes plus petites, dans lequel on pioche chaque fois qu'un Groupe d'explorateurs entre dans une Chambre qui n'a jamais été explorée auparavant. Ces Cartes sont de 3 Types :

   a. **Cartes *Danger (Hazard)*.** Elles représentent des phénomènes ou des événements qui peuvent affecter le Groupe entrant dans la Chambre.

   b. **Cartes *Trésor (Treasure)*.** Elles sont de 2 sortes : les ***Trésors Lourds*** (Heavy Treasure), que l'on trouve principalement dans des sacs, pesant chacun 25 kg ; et les ***Artefacts*** qui, aux fins du jeu, sont considérés comme en apesanteur.

   c. **Cartes *Créature (Creature)*.** Elles représentent divers êtres humains et inhumains. Certaines informations sur chaque Créature sont indiquées sur la Carte : Force de Combat (Fighting Strength), Pouvoir Magique (Magical Power) ; et le Poids (Weight) qu'elle peut transporter, le cas échéant. Les Groupes d'exploration originaux sont constitués d'une ou plusieurs Cartes Créature. Les Créatures trouvées dans la Caverne peuvent, lorsqu'elles sont approchées, réagir de manière hostile, indifférente ou amicale envers un Groupe d'explorateurs, selon 1 Jet de Dé sur la ***Table de Réaction*** de la Créature testée.



Lorsqu'un seul chiffre apparaît dans le coin supérieur droit, cette Force totale équivaut à la Force de Combat.

Chaque Trésor et Créature pouvant être sorti de la Caverne vaut un certain nombre de Points, indiqués dans le coin inférieur gauche.

3. Un Dé à 6 faces (D6), utilisé pour déterminer divers événements, mais pas le mouvement.
4. Quatre Jetons différents, chacun représentant 1 Groupe d'explorateurs et indiquant sa position sur le plan.
5. Des Marqueurs unis de 4 couleurs différentes, utilisés pour orienter les différents Niveaux de la Caverne, les uns par rapport aux autres ; et pour indiquer les Portes Secrètes.

Objectif

Les joueurs forment des Groupes d'exploration et, tour à tour, explorent la Caverne, zone par zone, jusqu'à ce que le grand paquet soit épuisé ou que personne ne veuille aller plus loin. La partie se termine lorsque tous les Groupes qui en sont capables ont quitté la Caverne. Le gagnant est le joueur dont le Groupe a quitté la Caverne avec le plus de Points en Cartes Créature et Trésor. Des Points peuvent également être acquis en tuant le Sorcier.

Composer les Groupes d'Exploration

Les joueurs lancent le Dé pour déterminer l'Ordre de jeu. Le joueur qui choisit en premier 1 Groupe d'exploration est le dernier à se déplacer, et vice versa.

Chaque joueur constitue son Groupe d'exploration en choisissant 1 ou plusieurs Créatures dans le petit paquet, en ignorant les Tables de Réaction. En se référant à la Table ci-dessous, un joueur peut sélectionner les Créatures disponibles avec une ***valeur de sélection*** totale de 6 ; par exemple : 1 Prêtre & 1 Femme, ou 1 Troll & 2 Nains.

Type	Pouvoir Magique	Force de Combat	Charge (kg)	Numéro de Carte	Autres Caractéristiques	Valeur de Sélection
Héros (Hero)	—	5	75	1	**Charisme** : ajoute 1 au Jet de Dé lors du Test des Étrangers.	6
Héroïne (Woman-Hero)	—	4	50	1	Capacités de la **Femme** et du **Héros**.	5
Ogre	—	5	100	3	**Inhumain** :ne peut pas utiliser la plupart des Artefacts.	5
Troll	—	4	75	3	**Inhumain**.	4
Prêtre (Priest)	2	2	25	3		4
Homme (Man)	—	3	50	6		3
Femme (Woman)	—	2	25	3	Se lie d'amitié avec la **Licorne**.	2
Nain (Dwarf)	—	1	25	3	**Inhumain**. Guide à travers les **Pièges**.	1

La composition des Groupes d'exploration changera tout au long du jeu, à mesure que les Créatures et les Trésors seront gagnés et perdus. À tout moment, les joueurs doivent garder leurs possessions bien rangées et ouvertes à la vue, chaque Créature avec tout Trésor qu'elle peut transporter. Un joueur peut redistribuer ses Trésors entre les Créatures de son Groupe au début ou à la fin d'un tour, à condition que le Groupe ne soit pas impliqué dans un Combat à ce moment-là.

Une fois les Groupes d'exploration choisis, mélangez soigneusement le petit paquet et placez-le, face cachée, dans un endroit accessible à tous les joueurs.

Explorer la Caverne

Retirez la Carte ***Porte d'Entrée*** (Gateway) du grand paquet et placez-la, face visible, à l'extrémité d'un sol spacieux. Prévoyez suffisamment d'espace autour pour que le premier Niveau puisse être exploré dans toutes les directions ; et laissez suffisamment d'espace dans le reste de la pièce pour que les autres Niveaux puissent être cartographiés. Placez le reste du grand paquet, face cachée, dans un endroit pratique. Placez les Jetons représentant les Groupes d'exploration sur la Carte Porte d'Entrée (Gateway). Les Groupes se trouvent désormais juste sous la surface de la terre, au Niveau le plus élevé d'un labyrinthe qui peut comporter de nombreux Niveaux plus profonds.

Le jeu se déroule ***Tour*** à tour. Fondamentalement, il faut 1 Tour pour explorer 1 Zone. Mais diverses choses peuvent se produire durant 1 Tour. Dorénavant, tout événement ou décision qui marque la Fin du Tour d'un joueur sera indiqué ainsi : (*).

Pour explorer 1 Zone, un joueur annonce par quel Passage son Groupe a l'intention de quitter la Zone dans laquelle il se trouve actuellement. Il pioche ensuite 1 Carte du grand paquet et la place à côté de la Zone dans laquelle se trouve son Groupe. Si le Passage choisi mène à une ***Impasse*** sur la nouvelle Carte, il pose la Carte face cachée et laisse son Groupe là où il est (*). (Plus tard, 1 Groupe pourra peut-être entrer dans cette Zone depuis une autre direction, auquel cas elle sera retournée face visible.)

Mais si le Passage choisi correspond à 1 Passage de la nouvelle Zone, le joueur laisse la Carte face visible et y déplace son Jeton. Si la nouvelle Zone est 1 ***Tunnel*** (*), le Groupe pourra explorer n'importe lequel de ses Passages ou Escaliers au Tour suivant. S'il s'agit de la ***Fosse aux Vipères*** (Viper Pit) ou du ***Bassin Profond*** (Deep Pool), le joueur laisse son Jeton juste à l'intérieur du Passage (*) et pourra franchir la barrière et emprunter 1 autre Passage au Tour suivant.

Si la nouvelle Zone est 1 ***Chambre***, le joueur pioche 1 ou plusieurs Cartes du petit paquet ; et son Tour continue comme décrit dans ***Entrer dans une Chambre*** ci-dessous.

À tout moment, 1 Groupe peut traverser des Zones déjà explorées, à raison de 1 Zone par Tour. S'il entre dans 1 Chambre précédemment explorée, aucune autre petite Carte n'est piochée ; mais tous les Dangers, Créatures ou Trésors encore dans la Chambre doivent être traités de la manière habituelle.

Parfois, il peut arriver qu'un ou plusieurs joueurs ne rencontrent que des Impasses où qu'ils aillent et ne puissent pas continuer leur exploration. Si tous les Passages et Escaliers disponibles ont été tentés, la dernière Carte Zone jouée ayant créé une Impasse peut, dans le même Tour, être remise au milieu du paquet ; et une autre piochée, jusqu'à ce qu'un chemin soit trouvé. Cette démarche ne peut pas être suivie s'il existe d'autres moyens de poursuivre l'exploration, aussi longs, difficiles ou dangereux soient-ils.

Entrer dans une Chambre

Le joueur dont le Groupe entre en premier dans une Chambre doit piocher dans le petit paquet. Si la Chambre est au Niveau 1, il pioche 1 Carte ; au Niveau 2, il en pioche 2 ; au Niveau 3, il en pioche 3 ; et au Niveau 4 ou à tout Niveau plus profond, il en pioche 4. Il montre ces Cartes à tous les joueurs et les place sur la Carte Zone.

S'il a pioché 1 Carte ***Danger*** (Hazard) qui affecte son Groupe, il doit immédiatement agir selon ses instructions.

S'il a pioché des Cartes ***Trésor*** non gardées, il peut les récupérer et les distribuer aux membres de son Groupe, en veillant à ce qu'aucune Créature ne reçoive plus de Trésor Lourd qu'elle ne peut en transporter (*).

S'il a pioché des ***Créatures***, que nous appelons ***Étrangers*** (Strangers) tant qu'elles ne sont pas attachées à un Groupe d'explorateurs, il ne peut pour l'instant ramasser aucun Trésor dans la Chambre ; et son Tour continue comme suit.

Rencontrer des Étrangers

Lorsqu'un Groupe est entré dans une Chambre contenant des Étrangers, il doit dans le même Tour adopter 1 des 3 lignes d'action suivantes.

1. Si le chemin est ouvert, ***retirez-vous*** (***withdraw***) de la Chambre par le chemin par lequel vous êtes entré. Les Étrangers restent dans la Chambre, ainsi que tout Trésor s'y trouvant (*).
2. ***Attaquez*** les Étrangers et combattez pendant 1 Round (*). (cf. COMBATS)
3. ***Approchez*** les Étrangers pour Tester leur Réaction. Déterminez lequel des Étrangers est le ***Leader*** du Groupe selon l'Ordre de priorité suivant :

Spectre, Dragon, Magicien (Wizard), Héros (Hero) ou Héroïne (Woman-Hero), Prêtre (Priest), Homme (Man) ou Femme (Woman), Géant (Giant), Ogre, Troll, Nain (Dwarf) (c'est-à-dire : Spectre, Dragon, Humains par Ordre de Force, Inhumains par Ordre de Force)

Les autres Étrangers réagiront de la même manière que le Leader. Lancez **1d6** & consultez la ***Table de Réaction du Leader***. Notez qu'un Bonus sur ce Jet de Dé (en raison de la présence d'un Héros ou de l'Anneau) ne s'applique pas à un score de 1, ce qui provoquera toujours l'attaque d'Étrangers potentiellement hostiles.

Si les Étrangers sont ***hostiles***, ils attaquent immédiatement le Groupe d'explorateurs et 1 Round est disputé (*). Si le Groupe bat en retraite par la suite, les Étrangers lui restent hostiles pour le reste de la partie ; toutefois, ils peuvent toujours être approchés par d'autres Groupes.

Si les Étrangers sont ***indifférents*** (*), lors de son prochain Tour, le Groupe pourra de nouveau les Tester, ou les attaquer, ou quitter la Chambre par n'importe quel Passage sans ramasser aucun Trésor s'y trouvant. Si le Groupe choisit de rester dans la Chambre, ou se trouve retardé par une Impasse, ou si à tout moment il rentre dans la Chambre, il doit dans le même Tour soit tester à nouveau les Étrangers, soit les attaquer. Pendant ce temps, les autres Groupes qui entrent dans la Chambre disposent des options habituelles.

Si les Étrangers se montrent ***amicaux*** (friendly), le joueur les ajoute immédiatement à son Groupe, comme ***alliés*** ; et peut prendre les Trésors trouvés dans la Chambre (*).

Commencer un Nouveau Niveau (Level)

La Caverne peut avoir n'importe quel nombre de Niveaux, ou étages, s'étendant vers le bas à partir du Niveau 1.

(*) signifie la Fin d'un Tour.

Lorsqu'un Groupe descend 1 ***Escalier***, tombe dans 1 ***Piège*** ou descend en ***Tapis Volant*** (Magic Carpet), il se dirige approximativement vers le centre d'une Zone située directement en dessous et 1 Niveau plus bas. La nouvelle Carte *Zone* est placée sur une autre partie de la surface de jeu, de préférence alignée avec la Carte représentant la Zone située directement au-dessus ; et des Marqueurs unis d'une couleur sont placés sur les 2 Cartes pour montrer la relation entre elles. À mesure que le jeu avance, plusieurs connexions entre les 2 Niveaux, ainsi que des connexions avec des Niveaux encore plus profonds, peuvent être établies. À tout moment, les joueurs doivent garder les Cartes *Zone* bien rangées, afin que l'orientation des différents Niveaux les uns par rapport aux autres soit claire.

Le Mouvement vers le haut à partir des Niveaux inférieurs est traité de la même manière. Tout Escalier montant à partir du Niveau 1 constitue 1 ***Sortie*** de la Caverne. Une fois qu'un Groupe quitte la Caverne par l'un de ces Escaliers, il ne peut plus y revenir.

Portes Secrètes (Secret Doors)

Plus que de coutume, 1 Escalier mènera à 1 Zone dans laquelle aucun Escalier correspondant n'est représenté. Dans un tel cas, une extrémité de l'Escalier est considérée comme masquée par 1 Porte Secrète.

Lorsqu'un joueur explore un tel Escalier, en marquant les 2 Niveaux comme d'habitude avec des Marqueurs unis de sa couleur, le Marqueur situé à l'entrée cachée de l'Escalier montrera que le joueur a connaissance de la Porte Secrète ; et pourra l'utiliser pour revenir sur ses pas. Aucun autre Groupe ne peut utiliser cette Porte Secrète, à moins qu'il n'ait également exploré l'Escalier depuis son extrémité visible, ou que la Porte Secrète ne lui ait été montrée par 1 Groupe bien informé dans la même Zone, ou qu'il ne se trouve dans la Zone quand 1 autre Groupe utilise la Porte, ou a la Capacité de trouver des Portes Secrètes avec la ***Flûte Enchantée*** (Charmed Flute). Chaque joueur qui découvre 1 Porte Secrète doit la marquer de sa couleur.

La ***Flûte Enchantée*** découvrira n'importe quelle Porte Secrète, même si elle n'a jamais été explorée, à condition que l'Escalier auquel elle mène soit visible parmi les Cartes Zone jouées.

Malédiction (Curse)

1 Groupe affecté par 1 Malédiction soustrait 1 à tous ses Jets de Dés. Plusieurs Malédictions ont un effet cumulatif. 1 Malédiction n'a aucun effet si le Sorcier est mort.

Note sur les Résultats du Dé

Les additions et soustractions aux Jets de Dés s'accumulent : ainsi 1 Héros (+1) ayant l'***Anneau*** (Ring) (+1) ajoutera 2 à son résultat lorsqu'il testera des Étrangers. Excepté dans les Combats, un résultat du Dé inférieur à 1 est égal à 1 ; et un résultat supérieur à 6 est égal à 6.

N'oubliez pas que, comme indiqué précédemment, un résultat de 1 lors du Test d'Étrangers compte toujours pour 1, quel que soit tout ajout qui serait normalement effectué.

Fin de la Partie & Scores

1 joueur est hors-jeu lorsque toutes les Créatures de son Groupe d'exploration sont mortes, ou lorsqu'il n'y a aucune possibilité pour le Groupe de sortir de la Caverne.

Les joueurs dont les Groupes parviennent à quitter la Caverne reçoivent des Points pour toutes les Cartes qu'ils détiennent. [Notez que le ***Tapis Volant*** (Magic Carpet), la ***Poussière de Lotus*** (Lotus Dust), la ***Potion de Force*** (Strength Potion) et le ***Baume de Guérison*** (Healing Balm) sont défaussés une fois utilisés.] Les ***Tueurs de Dragons*** (Dragon-slayers) ont une Valeur double. 1 joueur dont le Groupe a tué le ***Sorcier*** reçoit un Bonus de 30 Points (divisés à parts égales si 2 Groupes ou plus se sont combinés contre le Sorcier). 1 joueur dont le Groupe est sous ***Malédiction*** déduit 30 Points de son Score.

COMBATS (FIGHTS)

1 Combat se produit quand 1 Groupe d'explorateurs attaque ou est attaqué par des Étrangers ou 1 autre Groupe d'explorateurs. Seules les Combats contre des Étrangers seront abordées ici ; les directives des Combats entre Groupes sont données dans la Section INTERACTION DES JOUEURS.

1 Combat peut durer 1 ou plusieurs ***Rounds***, chaque Round mettant fin à 1 Tour de jeu. Le Combat continuera jusqu'à ce que tous les Étrangers ou tous les membres du Groupe d'exploration aient été tués ou endormis, ou jusqu'à ce que le Groupe choisisse de battre en retraite et y parvienne avec succès.

Mise en place du Combat

Prenez toutes les Cartes concernées & disposez-les sur une partie ouverte du sol. Tous les membres du Groupe d'explorateurs qui doivent combattre au corps à corps (hand-to-hand) doivent laisser tomber tous les Trésors Lourds qu'ils transportent (ils restent sur la Carte *Zone* jusqu'à l'issue du Combat), mais ils peuvent continuer à transporter des Artefacts. Les Étrangers utiliseront l'***Anneau*** (Ring), le ***Bâton Magique*** (Magic Staff) et l'***Épée Magique*** (Magic Sword) de manière optimale, mais pas la ***Poussière de Lotus*** (Lotus Dust) ni la ***Potion de Force*** (Strength Potion).

Le joueur impliqué dans le Combat dispose les Cartes *Étranger* en ligne, puis leur assigne ses propres Créatures combattantes. Si le Groupe d'explorateurs est plus nombreux que le Groupe d'Étrangers, le joueur peut les engager à 2 contre 1. Si le Groupe d'Étrangers est en supériorité numérique, le joueur doit les engager à 1 contre 2 ; et s'il ne parvient pas à engager tous les Étrangers, il doit combattre les plus forts.

Les **Prêtres** (Priest) & les **Magiciens** (Wizard) peuvent soit se battre au corps à corps, en utilisant leur Force Totale, soit rester en arrière, ajoutant leur Pouvoir Magique à la Force de Combat d'une Créature en première ligne, ou à la Force combinée de 2 Créatures combattant 1 seul Ennemi. Un nombre illimité de Prêtres et de Magiciens peuvent ainsi combiner leur Pouvoir Magique contre 1 seul Ennemi. Les Prêtres, les Magiciens et le Sorcier parmi les Étrangers se battront normalement au corps à corps, sauf lorsque la Force globale des Étrangers sera améliorée s'ils restent à l'arrière.

Exemple : 1 Groupe composé d'1 seul Héros se retrouve dans 1 Combat contre 1 Prêtre, 1 Troll, 1 Homme & 1 Nain. Ne pouvant engager tous les Étrangers, le Héros doit engager la combinaison la plus forte : c'est-à-dire le Troll & l'Homme combattant au corps à corps, avec le Prêtre à l'arrière ajoutant son Pouvoir Magique, pour une Force totale de 9.

Avantage de la Surprise

Le Groupe d'explorateurs ou le Groupe d'Étrangers qui obtient l'avantage de la surprise dans 1 Combat ajoute 1 à tous ses Jets de Dés au 1er Round du Combat.

1 Groupe d'explorateurs bénéficie de l'avantage de la surprise sur les Étrangers lorsqu'il attaque immédiatement après être entré dans la Chambre par 1 ***Passage*** ou 1 ***Escalier*** qui n'a pas été utilisé auparavant, ou lorsqu'il arrive en ***Tapis Volant*** (Magic Carpet). Il n'y a aucun avantage lorsque le Groupe est tombé dans 1 ***Piège***, à moins qu'il ne l'ait fait délibérément.

Les Étrangers prennent l'avantage quand ils attaquent lorsqu'ils sont approchés.

1 Round de Combat

Chaque appariement ou ***confrontation*** (match) est résolu séparément. 1 Dé est lancé pour chaque camp, en y ajoutant la Force totale de ce camp (ainsi que tout Bonus pour l'Avantage de la Surprise, l'Anneau, etc.). Le camp au Score le plus élevé remporte ce match ; et l'adversaire (ou l'un d'entre eux, le cas échéant) est tué. Si les Scores sont égaux, personne n'est tué dans ce match. Une fois que chaque match a été résolu de cette manière, 1 Round de Combat est terminé et le Tour prend Fin.

Exemple : *1 Groupe, comprenant 1 Héros ayant l'Épée Magique, 1 Femme, 1 Nain & 1 Prêtre, s'est approché d'1 Ogre & d'1 Troll ; et les a trouvés hostiles. Le joueur peut organiser le Combat ainsi :*

Ogre (5) **Troll (4)**

Héros & Épée (Sword) (5+2) **Femme (Woman) (2)** **Nain (1)**

Prêtre (Priest) (2)

La Force de chaque Créature est indiquée entre parenthèses. Seul le Pouvoir Magique du Prêtre est indiqué, car il reste à l'arrière et utilise son pouvoir pour soutenir la Femme & le Nain. À noter qu'il aurait pu être placé aux côtés du Héros, où il aurait utilisé sa Force totale de 4 contre l'Ogre.

2 matchs ont lieu. Dans le premier, le joueur obtient un 3 pour l'Ogre et un 4 pour le Héros. Puisque les Étrangers ont l'avantage de la Surprise, le Score total de l'Ogre est 3+5+1 = 9. Le Score du Héros est 4+5+2 = 11 ; l'Ogre est donc tué.

Dans le second match, le joueur obtient un 5 pour le Troll et un 3 pour son propre camp. Le Score du Troll est 5+4+1 = 10 ; celui du joueur est 3+2+2+1 = 8 ; le joueur perd donc ce match et l'une de ses Créatures est tuée. Le Prêtre, étant en retrait, n'est pas vulnérable ; donc soit la Femme, soit le Nain doit périr. Le joueur déclare alors lequel il préfèrerait retirer du jeu et lance ensuite 1d6 : si le résultat est 4, 5 ou 6, il obtient sa préférence.

Quand 1 Round de Combat est terminé, lors de son prochain Tour, le joueur pourra choisir de faire ***battre en retraite*** son Groupe (cf. ci-dessous) ou de poursuivre le Combat. S'il choisit de continuer le Combat, il peut répartir les forces qui ne sont pas engagées au corps à corps. (Dans cet exemple, le Héros pourrait se battre aux côtés du survivant de l'autre match, ou le Prêtre pourrait être mis en première ligne.)

Retraite (Retreat)

1 Groupe peut battre en retraite par n'importe quel ***Passage*** ou ***Escalier***. Cependant, si le chemin s'avère bloqué par 1 ***Impasse*** ou par des Créatures dont le joueur souhaite s'éloigner, le Groupe doit revenir & combattre 1 autre Round dans le même Tour.

Notez que la ***retraite*** (***retreat***) n'est pas la même chose que le ***retrait*** (***withdrawal***). 1 Groupe se retire des Créatures qu'il ne souhaite pas attaquer ou approcher ; et doit s'éloigner au cours du même Tour et par le même ***Passage*** ou ***Escalier*** par lequel il est entré dans la Chambre. 1 Groupe bat en retraite après au moins 1 Round ; et peut quitter la Zone par n'importe quel ***Passage*** ou ***Escalier*** disponible.

1 Groupe qui bat en retraite doit laisser derrière lui tout ***Trésor***, abandonné dans la Zone, y compris les ***Artefacts*** transportés par des Créatures qui ont péri.

NOTES SUR LES CARTES

Cartes Zone Spéciale (Special Area)

Fosse aux Vipères (Viper Pit). La première fois que vous retournez cette Carte, vous déplacez votre Jeton dessus, mais pas sur le rebord étroit. Au Tour suivant, vous pourrez soit revenir dans votre Zone précédente, soit traverser 1 Segment du Rebord Étroit et, si vous le souhaitez, tenter de sortir par ce Passage. Pour traverser 1 autre Segment & franchir son Passage, il faudra 1 autre Tour.

Tout ***Trésor*** transporté par 1 Créature qui tombe du Rebord reste dans la Fosse et ne peut être récupéré que par 1 Groupe possédant la ***Flûte Enchantée*** (Charmed Flute). 1 Trésor peut être délibérément jeté dans la Fosse.

1 ***Escalier*** ou 1 ***Piège*** menant à la Fosse aux Vipères débouche sur une **île** sûre au milieu.

Bassin Profond (Deep pool). La première fois que vous retournez cette Carte, vous déplacez votre Jeton dessus, mais pas sur l'eau. Au Tour suivant, vous pourrez soit revenir dans votre Zone précédente, soit traverser l'eau et emprunter n'importe quel Passage. Si 1 **Géant** (Giant) doit transporter plusieurs chargements de Trésors Lourds, il y a un délai de 1 Tour par chargement supplémentaire avant que le Groupe puisse continuer.

Tout ***Trésor*** Lourd devant être laissé derrière reste dans l'embrasure du Passage. Le Trésor peut être délibérément jeté dans l'eau et ne peut être récupéré que par 1 Géant.

1 ***Escalier*** ou 1 ***Piège*** menant au Bassin Profond débouche sur une **île** au milieu. Les Trésors peuvent être laissés sur cette île.

Cartes Danger (Hazard)

Lorsque plusieurs Cartes Danger différentes sont piochées dans la même Chambre, elles sont traitées dans l'ordre indiqué ici ; et avant que toute autre Carte de la chambre ne soit résolue :

Tremblement de Terre (Earthquake). Si 2 Cartes *Earthquake* sont piochées ensemble, les 2 dernières Zones dans lesquelles se trouvait votre Groupe sont détruites. Toutes les petites Cartes présentes dans 1 Zone détruite sont définitivement retirées du jeu, y compris les Groupes d'explorateurs représentés par des Jetons.

Méduse (Medusa). Elle s'attaque uniquement aux Groupes qui entrent réellement dans la Chambre ; et non à ceux retardés par des ***Impasses*** ou des ***Étrangers***. Ses victimes ne peuvent pas être déplacées, mais tout ce qu'elles transportaient peut leur être retiré à la fin du Tour, à condition que le Groupe ne soit pas impliqué dans 1 Combat à ce moment-là.

NOTES SUR LES CARTES

Goules (Ghouls). 1 Round de Combat se déroule normalement, chaque Créature du Groupe étant confrontée à des Goules d'une Force totale de 2. Il n'y a aucun avantage de surprise de part et d'autre. Tous les membres du Groupe tués au cours du combat sont retirés du jeu et le Tour continue. Tout ***Trésor*** Lourd doit être lâché ; et pourra être récupéré à la fiin du Tour, à condition que le Groupe ne soit pas impliqué dans un Combat avec d'autres Créatures à ce moment là. Comme Méduse, les Goules n'attaqueront plus le Groupe, à moins qu'il ne quitte la Chambre et ne revienne.

Mutinerie (Mutiny). Les Mutins (Mutineers) se joignent immédiatement aux fiorces des Étrangers présents dans la Chambre ; et la Carte *Mutiny* est défaussée. Vous disposez des mêmes options que pour n'importe quel Groupe d'Étrangers. Si votre Groupe est entièrement composé d'alliés, tous les membres d'origine ayant été perdus avant la mutinerie, 1 Allié de votre choix restera fidèle à votre cause.

Piège (Trap). 1 Groupe qui tombe dans 1 Piège ignore toutes les Cartes *Trésor* ou *Créature* piochées avec lui, mais continue normalement son Tour dans la Zone située en dessous, piochant d'autres petites Cartes s'il s'agit d'une Chambre nouvellement découverte. 1 Groupe incluant 1 **Nain** (Dwarf) **peut ignorer 1 Piège**, mais pas 2 Pièges piochés dans la même Chambre. Si 1 Groupe guidé par 1 Nain est impliqué dans 1 Combat dans 1 Chambre où se trouve 1 Piège et que le Nain est tué, le Groupe tombe dans le Piège dès qu'il tente de quitter la Chambre.

Cartes Trésor (Treasure)

Flûte Enchantée (Charmed flute). Les **Dragons** & les **Vipères** seront immédiatement bercés et resteront endormis tant que le Groupe sera dans la Zone. Le Joueur de Flûte peut combattre dans le même Tour. 1 Dragon peut être endormi avant que des Étrangers ne soient approchés, afin qu'une Créature plus amicale soit son Leader. 1 Créature impliquée dans un Combat ne peut pas utiliser la Flûte pour trouver 1 Porte Secrète par laquelle battre en retraite.

Baume de Guérison (Healing balm). Il ne peut être appliqué qu'au début d'un Tour au cours duquel le Groupe n'est pas impliqué dans un Combat.

Rubis Perdu (Lost ruby). Si 1 Groupe a réveillé la **Statue** puis a battu en retraite, la Statue attaquera tout Groupe entrant plus tard dans la Zone.

Poussière de Lotus (Lotus dust). Elle peut être utilisée avant d'approcher des Étrangers, ou avant tout Round de Combat.

Tapis Volant (Magic carpet). Il transportera le Groupe d'1 Niveau directement vers le haut ou vers le bas, ou vers 1 Carte adjacente le long d'un bord. 1 nouvelle Carte Zone peut être placée si nécessaire. Si le Groupe rencontre des Étrangers, il ne peut pas se retirer. S'il est transporté vers la Fosse aux Vipères ou le Bassin Profiond, le Groupe se retrouve sur l'île.

Bâton Magique (Magic staff). **Méduse** ne peut pas faire de mal à 1 **Magicien** (Wizard) portant le Bâton.

Œil Divin (Eye of God). Les **Prêtres**, les **Magiciens** et tous les autres **Artefacts** sont impuissants lorsque cette Gemme se trouve dans la même Zone (les Prêtres & les Magiciens conservent leur Force de Combat) ; les **Spectres** & les **Zombies** sont définitivement détruits. La **Statue** portant le **Rubis Perdu** est incapable d'attaquer. Une fois qu'un Groupe a pris l'Œil, la **Gemme** doit être conservée avec le corps principal du Groupe ; sinon, une **Malédiction** pèse sur ce Groupe jusqu'à ce que la Gemme soit à nouveau récupérée par le même Groupe ou par 1 autre Groupe. Cela s'applique même si la Gemme est laissée involontairement derrière ; par exemple sur le corps d'une Créature tuée. Notez qu'en rencontrant l'Œil, votre Groupe n'est pas obligé de le récupérer.

Anneau (Ring). Le Bonus de Valeur de l'Anneau s'applique à tous les Jets de Dés au cours d'un Round de Combat, même si le Porteur est tué durant ce Round. Au Niveau 4 ou plus profond, le Porteur combat normalement, mais les Jets de Dés qui indiqueraient normalement sa mort sont ignorés.

Potion de Force (Strength potion). Elle peut être bue immédiatement avant tout Round de Combat.

Talisman (Talisman). Il n'a aucun pouvoir de protection jusqu'à ce qu'il soit effectivement récupéré par 1 Groupe d'explorateur. Le Groupe qui le possède peut utiliser son pouvoir pour protéger d'autres Groupes dans la même Zone.

Coffre au Trésor (Treasure Chest). 2 Créatures ou plus peuvent se joindre à lui pour le porter. Il peut être ouvert au début de n'importe quel Tour lorsque le Groupe est encore dans la Caverne. Si 1 **Spectre** apparaît, il attaque avec un Pouvoir Magique de 5 ; et le Tour se termine après 1 Round de Combat. Si le Spectre n'est pas vaincu, il reste dans la Zone et sera hostile envers tous les Groupes.

Cartes Créature

Dragon (Dragon). Si 1 Créature tue 1 Dragon à elle seule, la Carte *Dragon* est inversée & placée avec son Tueur pour indiquer le statut de cette Créature en tant que **Tueur de Dragon** (Dragon-Slayer). La Créature peut acquérir une plus grande force en tuant davantage de Dragons.

Héros (Hero) & Héroïne (Woman-hero). La présence des deux dans 1 Groupe ne double pas le Bonus aux Jets de Dés lors des Tests des Étrangers. L'**Héroïne** possède toutes les Capacités d'une *Femme* (Woman) et d'un *Héros* (Hero).

Spectre (Spectre). Les Spectres ne sont pas faits de chair et de sang, ils ne peuvent donc pas être combattus au corps à corps, sauf par 1 *Homme* (Man), 1 *Femme* (Woman) ou 1 *Héros* (Hero) portant l'**Épée Magique** (Magic Sword). Les **Prêtres** (Priest) & les **Magiciens** (Wizard) qui ne sont pas autrement engagés peuvent combattre les Spectres, en utilisant uniquement leur **Pouvoir Magique**. Dans n'importe quel Round de Combat au cours duquel 1 Groupe ne dispose d'aucun Pouvoir Magique pour affronter 1 Spectre, la Créature la plus forte du Groupe doit être confrontée au Spectre et est automatiquement tuée.

Licorne (Unicorn). Si le Groupe qui la trouve comporte 1 **Femme** (Woman), la Licorne lui restera fidèle. Autrement, elle ne peut être approchée que lorsque d'autres Étrangers présents dans la Chambre se sont liés d'amitié, ont été trouvés indifférents ou ont été tués. Ensuite, elle rejoindra votre Groupe s'il contient 1 **Femme** ; sinon, elle restera indifférente, gardant tout Trésor dans la Zone. 1 Licorne ne restera alliée à votre Groupe que tant qu'il inclura 1 **Femme** (Woman).

Le Sorcier (The Sorcerer). 1 Groupe d'explorateurs qui rencontre le Sorcier peut se retirer de la Chambre, ou attaquer de la manière normale ; mais il ne peut pas s'approcher du Sorcier ou de ses Compagnons pour les tester, car ils seront toujours hostiles.

1 joueur qui bat le Sorcier & ses Compagnons a la possibilité d'**épargner la vie du Sorcier**, à condition de transporter immédiatement le Groupe et tout Trésor de la Chambre, par des moyens magiques, vers 1 Zone au choix du joueur. Cette option doit être choisie dès le premier Tour après la fin du Combat. Cela ne peut pas être fait si l'**Œil Divin** (Eye of God) est présent. Le Sorcier reste dans la Chambre.

1 Groupe qui attaque le Sorcier et ne parvient pas à le vaincre tombe sous le coup d'une **Malédiction** (***curse***).

INTERACTION DES JOUEURS

À tout moment, plusieurs Groupes d'explorateurs peuvent occuper la même *Zone* et continuer à agir de manière indépendante. Évidemment, le premier à entrer dans 1 Chambre aura la première occasion de se lier d'amitié ou de combattre les Étrangers et de ramasser le Butin.

Pour les débutants, nous suggérons que les Groupes présents dans la même *Zone* ne soient pas autorisés à se combattre, ni à se combiner contre 1 Ennemi commun ; et qu'aucun Groupe ne soit autorisé à pénétrer dans 1 *Zone* où 1 Combat est en cours. Toutefois, une fois les Règles de Base maîtrisées, les Groupes peuvent interagir de la manière décrite dans cette Section.

Échanger des Cartes (Trading Cards)

Les joueurs dont les Groupes se trouvent dans la même *Zone* peuvent échanger toutes les Cartes qu'ils détiennent. L'**Œil Divin** (Eye of God) peut être échangé sans qu'une Malédiction ne tombe sur le détenteur d'origine.

Combats entre Groupes d'explorateurs

1 joueur peut attaquer 1 autre joueur dont le Groupe se trouve dans la même *Zone*, à moins que les Groupes ne se trouvent dans la ***Fosse aux Vipères*** (Viper Pit), le ***Bassin Profond*** (Deep Pool), ou toute Chambre contenant des ***Étrangers***, ***Méduse***, 1 ***Piège*** ou des ***Goules***. 1 Groupe peut entrer dans la Zone & attaquer durant même Tour.

1 Groupe n'obtient l'***avantage de la surprise*** sur 1 autre Groupe qu'en attaquant immédiatement après son arrivée dans la *Zone* par une autre voie que celle par laquelle le Défenseur y est entré. En d'autres termes, vous ne pouvez pas prendre l'avantage sur 1 Groupe que vous suivez.

Les Combats entre Groupes se déroulent fondamentalement de la même manière que les Combats contre les Étrangers (cf. COMBATS). Le **1er Round** se déroule pendant le Tour de l'Attaquant, le **2ème** pendant le Tour du Défenseur ; et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des Groupes soit anéanti ou batte en retraite, ou que les 2 Groupes conviennent de mettre fin au Combat à la fin d'un Round. Pendant ce temps, les autres joueurs continuent d'effectuer leur Tour comme d'habitude.

INTERACTION DES JOUEURS

Un **Combat entre Groupes** se met en place de la manière suivante :

1. Le **Défenseur** dispose toutes ses Créatures combattantes en ligne de bataille. Si son Groupe a l'**avantage numérique**, il peut déployer des **Prêtres** (Priest) & des **Magiciens** (Wizard) derrière la ligne, sans préciser où ils dirigeront leur Pouvoir Magique.

2. L'**Attaquant** déploie désormais ses Créatures combattantes, engageant chaque Créature sur la ligne de front de l'autre, s'il le peut (en envoyant 1 contre 2 si nécessaire). Si son Groupe a l'**avantage numérique**, il peut déployer des **Prêtres** (Priest) & des **Magiciens** (Wizard) derrière la ligne, en précisant où ils vont diriger leur Pouvoir.

3. Le **Défenseur** assigne à présent le Pouvoir Magique de tous ses **Prêtres** & **Magiciens** à l'arrière. Après qu'1 Round ait été livré, le Défenseur peut, à son Tour, soit battre en retraite, soit combattre 1 autre Round.

S'il choisit de continuer le Combat, il peut déplacer ses forces non engagées. Il doit continuer à engager chaque Créature Ennemie en première ligne, s'il le peut. Si, après cela, il dispose encore de forces non engagées, elles peuvent attaquer n'importe quelle Créature Ennemie à l'arrière. Lors des Tours suivants, le joueur dont c'est le Tour a les mêmes options.

C'est tou jours le privilège d'un joueur de lancer le Dé pour ses propres scores, quel que soit le joueur dont c'est le Tour.

Battre en Retraite contre 1 autre Groupe (Retreat from Another Party)

1 Groupe battant en retraite face à 1 autre Groupe peut jouer 2 Tours d'affilée pour échapper à une éventuelle poursuite, à condition que lors de son 1er Tour de Retraite, il ne rencontre pas d'Étrangers, 1 autre Groupe, 1 Danger (qu'il affecte ou non le Groupe), la Fosse aux Vipères, ou le Bassin Profond ; et ne s'arrête pas pour ramasser 1 Trésor non gardé.

Union de Groupes d'explorateurs

Au début de n'importe quel Tour d'un joueur impliqué, 2 Groupes ou plus dans la même *Zone* peuvent former une union sous le commandement d'1 seul joueur. Le ***Commandant*** peut déplacer le Groupe combiné uniquement durant son propre Tour ; et seulement après que les autres joueurs de l'union aient chacun perdu leur Tour. (Si elle est attaquée entre-temps, l'union peut se défendre.)

1 ***Partenaire*** d'une union peut mettre fin à son implication dans celle-ci en reprenant sa place dans l'ordre normal des Tours, à moins que l'union ne soit impliquée dans 1 Combat à ce moment-là. Il peut également refuser que son Groupe soit déplacé pendant le Tour du Commandant. Cependant, une fois qu'une union est entrée dans 1 *Zone*, le ***Commandant*** en a le contrôle total jusqu'à la fin du Tour ou jusqu'à la fin du Combat qui s'ensuit. Le Commandant ne peut pas déployer l'union dans 1 Combat de telle manière que les Créatures du Groupe d'un Partenaire subordonné soient les plus susceptibles d'être tuées ; le principe que les plus forts combattent les plus forts doit s'appliquer en cas de désaccord entre les Partenaires dans un tel cas.

2 Groupes qui souhaitent coopérer pour **combattre 1 Ennemi commun,** qu'il s'agisse d'Étrangers ou d'un autre Groupe, doivent former une union. 2 Groupes impliqués dans 1 Combat peuvent arrêter le Combat à la fin de n'importe quel Tour et former une union pour affronter 1 Ennemi commun.

1 Groupe qui entre dans 1 *Zone* où 1 **Combat** est **en cours** peut former une union avec 1 Groupe impliqué dans le Combat, après avoir perdu 1 Tour & placé son Groupe sous le Commandement de l'autre. Sinon, le Groupe ne peut pas intervenir dans le Combat, ni ramasser aucun Trésor dans la *Zone*, ni traverser la *Zone*. Une fois le Combat terminé, il doit affronter les éventuels Étrangers présents dans la *Zone* de la manière habituelle.

Si 1 union a gagné de **nouveaux Alliés** depuis sa création, ces Alliés peuvent être répartis entre les Groupes par accord mutuel lors de la dissolution de l'union. Si aucun accord n'aboutit et qu'un Combat s'ensuit, les nouveaux Alliés resteront neutres jusqu'à la fin du Combat, puis re joindront le Groupe victorieux.

Division d'un Groupe

1 joueur peut diviser son Groupe, mais il ne peut continuer à déplacer qu'1 seule partie. Il peut laisser des Créatures derrière lui (par exemple pour garder 1 Trésor) avec pour instructions d'attaquer les autres Groupes qui entrent dans la Zone, mais celles-ci ne peuvent pas bouger, sauf pour battre en retraite. Elles re joindront le Groupe principal à son retour dans la Zone.

OPTIONS & VARIANTES

Cartes Cachées (Hidden Cards)

Pour les débutants ou le jeu ***coopératif***, il est recommandé que toutes les Cartes piochées du petit paquet soient montrées à tous les joueurs & laissées face visible. Toutefois, dans un jeu ***compétitif*** sérieux, chaque joueur doit garder pour lui autant d'informations que possible.

Les joueurs doivent afficher dans leur Groupe uniquement leurs Cartes *Créature* & tout ***Artefact*** utilisé. (Il est sage de laisser le ***Talisman*** exposé, afin que les **Goules** & les **Spectres** puissent être ignorés sans commentaire.) Ils doivent également montrer les bords supérieurs de toutes les autres Cartes ***Trésor*** qu'ils détiennent.

Lors du **1er tirage** de Cartes du petit paquet, 1 joueur doit montrer uniquement les ***Dangers*** (Hazard) qui l'affectent. S'il souhaite **approcher** des Étrangers, il faut dévoiler le ***Leader***. S'il se retrouve impliqué dans 1 **Combat** avec des Étrangers, il faut tous les dévoiler. Les **autres Cartes** peuvent être laissées dans la *Zone*, face cachée ; et seul 1 autre Groupe qui entre dans la *Zone* pourra voir ce qu'elles sont.

1 Carte *Zone* laissée face cachée ne peut être examinée que dans le cadre du déroulement normal de l'***exploration***, même par le joueur qui l'a piochée à l'origine. 1 petite Carte qui a été montrée à tous les joueurs conformément aux règles est laissée face visible et peut être examinée par n'importe quel joueur à volonté.

Zombies

Si cette ***option*** est utilisée, les Créatures qui meurent en cours de partie ne sont pas retirées du jeu, mais sont laissées dans la *Zone* appropriée, avec leurs bords supérieurs vers le sud. Si toutes les autres Cartes *Créature* sont laissées face cachée, ou avec leurs bords supérieurs vers le nord, il sera facile de distinguer les vivants des morts. Les **Dragons** & les **Spectres** ne laissent pas de cadavres.

Si tout le Groupe d'un joueur a été tué, il ne peut plus gagner la partie, mais il peut tenter d'empêcher n'importe quel autre joueur de gagner. Il perd 1 Tour, puis le corps de la dernière Créature de son Groupe à mourir est ressuscité sous forme de Zombie, ainsi que tous les autres corps de la *Zone*. Ce **Groupe de Zombies** est déplacé par le joueur pendant son Tour. Chaque fois que le Groupe entre dans 1 *Zone* contenant des ***Créatures mortes***, celles-ci se lèvent immédiatement & rejoignent le Groupe. Si le Groupe entre dans 1 *Zone* contenant le **Sorcier**, lui & ses éventuels Compagnons rejoignent le Groupe, soumis aux mêmes Règles de Mouvement, mais combattant comme des ***Créatures vivantes***. Tous les ***autres Étrangers vivants*** sont *indifférents* aux Zombies.

Les **Zombies** ne peuvent ni transporter ni utiliser de ***Trésor***. Ils n'attaqueront pas les ***Étrangers***. Ils ne sont pas affectés par **Méduse**, les **Vipères** ou les **Goules** ; mais ils tomberont dans les ***Pièges*** s'ils ne sont pas accompagnés d'un **Nain** (Dwarf) **vivant**. Ils ne traverseront pas l'***eau***. Si le **Sorcier** est avec eux, ils ont accès à toutes les ***Portes Secrètes*** ; sinon, ils n'ont accès à aucune d'elles.

Les **Zombies** peuvent former 1 union avec d'***autres Zombies***. Ils peuvent attaquer ou être attaqués par des ***Créatures vivantes*** de la manière normale. Ils n'ont **aucun Pouvoir Magique** et ne peuvent combattre qu'avec une Force physique normale. 1 **Zombie "tué"** est réanimé après qu'1 Tour complet du joueur qui le contrôle s'est écoulé depuis la fin du Combat, à condition que le **Groupe principal de Zombies** soit toujours dans la *Zone*.

Si le **Sorcier** est tué, tous les **Zombies** sont anéantis & aucun autre ne peut être créé.

Jeu en Solitaire

Dans 1 partie solo, il n'y a qu'**1 seul Groupe d'explorateurs** ; et toutes les règles régissant les Tours & les interactions entre les joueurs sont ignorées. Les ***Étrangers*** qui restent ***indifférents*** après 3 Jets de Dé le restent pour le reste de la partie. Le joueur peut définir ses propres conditions de victoire, ou simplement tenter d'améliorer ses scores précédents.

Élaborations

Les Cartes & les Règles de Base peuvent être utilisées pour explorer n'importe quelle situation suggérée par l'imagination. De nouvelles dimensions peuvent être ajoutées aux ***Personnages***, ou de nouvelles ***Créatures***, de nouveaux ***Dangers*** & ***Trésors*** peuvent être créés avec les **Cartes *Vierges*** fournies. (Utilisez un crayon de bois, car les nouvelles idées peuvent prendre un certain temps à se solidifier.) Voici quelques suggestions de nouvelles dimensions, Créatures & Artefacts :

Damoiselles en détresse (Damsels in distress). Toute **Femme** (Woman) trouvée dans 1 Groupe d'Étrangers qui sont tous *inhumains*, ou en compagnie du **Sorcier** (Sorcerer), est considérée comme **Captive** des Étrangers et sera *amicale* envers tout Groupe qui les tuera.

Cerbère (Cerberus). Le **Chien à 3 Têtes** (Three-headed Dog) de la mythologie classique. Il a les caractéristiques d'un Dragon, mais doit être tué 3 fois avant de périr.

Lampe du Génie (Genie's lamp). Lorsque vous la frottez, lancez **1d6** : Sur un résultat de **1**, 1 **Spectre *hostile*** apparaît ; sinon, c'est 1 **Spectre *amical***. Une fois vaincu, ou à la fin du Combat, le Génie retourne dans la Lampe.

Parchemin (Scroll). Lorsqu'il est lu par n'importe quel **Humain**, il détruit tous les **Ennemis** dans 1 *Zone*, excepté ceux dotés d'un **Pouvoir Magique**. 1 ***Malédiction*** tombe sur le Groupe qui l'utilise.

Sibylle (Sibyl). Cette Carte est fournie, mais son utilisation est *optionnelle*. Elle n'est pas gardienne des **Trésors** trouvés avec elle. Elle n'est pas affectée par la **Mutinerie** (Mutiny). Elle ne sera jamais le seul membre d'un Groupe.

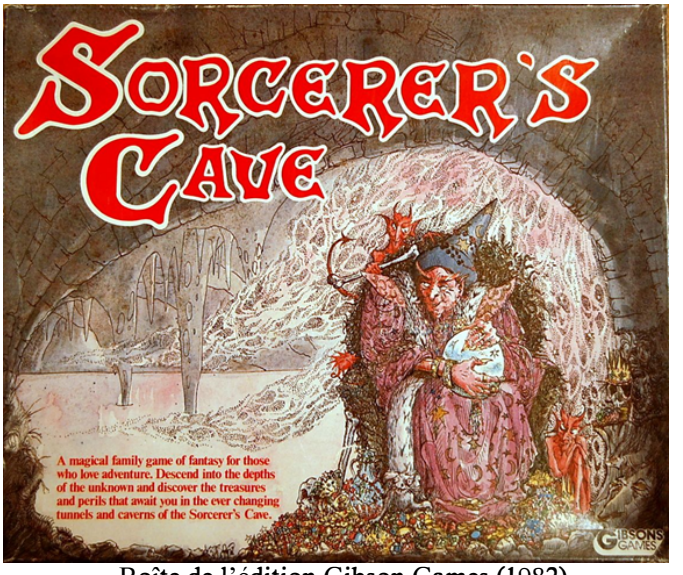
Scénarios Spéciaux

Le but du jeu peut être modifié et certaines caractéristiques de la Caverne peuvent être déterminées au préalable. Dans certains Scénarios, l'acquisition de Trésors Lourds peut ne pas être un objectif, mais ces Cartes doivent rester en jeu, pour préserver l'équilibre.

Le Repaire du Sorcier (The Sorcerer's Den).
La **Grande Caverne** (Great Cavern) est située au **Niveau 4**, directement sous la **Porte d'Entrée** (Gateway). Certaines petites Cartes peuvent y être placées au préalable ; et les autres piochées en y entrant, pour obtenir un total de **6 Cartes**. Le but peut être d'atteindre cette *Zone* & de tuer le **Sorcier**. Dans 1 bonne partie Solo, ***Orphée*** (Orpheus), **Héros** (Hero) doté de la **Flûte Enchantée** (Charmed Flute), tente de sauver ***Eurydice***, **Femme** (Woman) dans le Repaire avec le Sorcier ; et de la ramener à la surface.

La Quête (The Quest).
1 précieux Trésor, comme l'**Anneau** (Ring), ou le **Coffre au Trésor** (Treasure Chest) rempli d'or, se trouve dans un endroit difficile d'accès, comme dans le **Repaire du Sorcier** (The Sorcerer's Den), ou sur l'**île** de la **Fosse aux Vipères** (Viper Pit), au centre du **Niveau 3** & gardé par 1 **Spectre**. Dans un jeu ***compétitif***, certaines tâches peuvent être attribuées à chaque joueur par tirage au sort secret, avec des Points supplémentaires attribués pour l'accomplissement des tâches. Ces tâches peuvent inclure : **Tuer 1 Géant** (10 Points) ; **Atteindre le Niveau 5** (20 Points) ; **Trouver l'Épée Magique** (Magic Sword) **& Tuer 1 Spectre avec** (25 Points) ; **Transporter le Rubis Perdu** (Lost Ruby) sur l'**île** de la Fosse aux Vipères (Viper Pit) (40 Points).

Le Porteur de l'Anneau (The Ringbearer).
1 Groupe avec une valeur de sélection de 4 tente de transporter l'**Anneau** (Ring) depuis la **Porte d'Entrée** (Gateway) jusqu'au **Bassin Profond** (Deep Pool), qui se trouve au centre du **Niveau 4**. Ce Groupe a une longueur d'avance de 7 Tours sur 1 Groupe de **3 Trolls**, dont le but est de capturer l'Anneau & de le ramener à la surface. Le **Sorcier** & ses Compagnons sont *indifférents* au **Groupe de Trolls**. La partie se termine quand 1 des Groupes atteint son objectif.



Boîte de l'édition Gibson Games (1982)