

Michael Coe's **DUNGEON HEROES**

Un jeu de pose de tuiles et de déduction pour 1-2 joueurs.

« La salle était immense et apparemment vide. Vide, si ce n'est pour l'alcôve du mur opposé où, scintillant d'une lumière magique, un imposant coffre orné se trouvait, débordant de trésors. Celui-ci n'était qu'un des nombreux coffres au trésor cachés dans la salle. C'était une sirène incitant les intrus à baisser leur garde et à venir récolter les richesses en débordant. Les autres trésors étaient cachés par une magie si obscure que les mages de l'époque n'avaient pas idée de la manière de la reproduire. De nombreux pièges destinés à protéger ces vastes richesses des pillards avaient également été rendus invisibles par la même magie. Désormais, quatre héros improbables, un guerrier, un clerc, un mage et un voleur, devaient trouver le chemin qui leur permettrait de récolter sans danger les trésors disséminés dans la salle tout en évitant les nombreux pièges installés dès siècles auparavant. Ils n'étaient pas les premiers à relever ce défi, mais ils comptaient bien être les derniers » - Richard Schrand

Contenu

1 plateau de jeu
250x221mm

4 dés de vie



Guerrier (D10 rouge) Clerc (D8 blanc)



Voleur (D6 noir) Magicien (D4 bleu)



14 Meeples en bois



4 plateaux de héros



47 tuiles donjon

Tuiles de monstres



1 Ogre

2 Orcs

3 Squelettes

4 Gobelins

1 grand coffre

3 coffres

Tuiles pièges



1 fosse à pieux

2 boules de feu

3 lance-flèches

4 pièges à ours

5 portails

5 dalles mouvantes

Tuiles de trésor

Tuiles mouvement

Tuiles artefacts



2 épées

2 icônes
saintes

2 kits de
désamorçage

2 chapeaux
magiques

1 Saint Graal

4 Nuages
de poison

1 livret de règles

Aperçu

Un joueur contrôle une équipe de quatre aventuriers à la recherche de trésors. L'autre joueur contrôle le donjon que les héros explorent. Le maître du donjon détermine où sont cachés les trésors et contrôle les monstres et les pièges qui les protègent. Les héros, un guerrier, un clerc, un voleur et un mage, doivent travailler ensemble en associant leurs compétences spéciales pour déjouer les épreuves concoctées par le maître du donjon.

Objectif du jeu

Les héros remportent la partie s'ils arrivent à acquérir trois des quatre trésors dans le donjon. Pour acquérir un trésor, le joueur des héros doit simplement déplacer un des héros sur une tuile de trésor. Le joueur maître du donjon remporte la partie s'il arrive à éliminer tous les héros. Un héros est éliminé et retiré du jeu lorsque ses points de vie sont réduits à zéro sur leur *dé de vie*.

Préparation

Les joueurs commencent par choisir qui jouera les héros et qui sera Maître du donjon. Le joueur des héros prend les quatre *dés de vie* et les *plateaux des héros* et les place dans sa zone de jeu. Les dés de vie sont placés sur ou à côté des plateaux des héros correspondants en montrant leur valeur la plus élevée, ce qui représente les héros à leur maximum de points de vie. Lorsque les héros subiront des dégâts, les valeurs sur leurs dés seront ajustées pour le refléter.

Le Héro prend ensuite les *quatre Meeples de héros* et les place comme il le souhaite sur les quatre zones de départ, un par zone. Le maître du donjon prend les dix *Meeples de monstres* et les met de côté dans sa zone de jeu.

Placez ensuite la tuile de *grand coffre* sur la case vide de la salle des trésors. C'est le seul trésor dont la position est connue. Le Héro peut acquérir ce trésor en déplaçant n'importe quel héros sur n'importe quelle case de la salle des trésors. Cette tuile comptera comme une des trois requises comme condition de victoire des héros. Un seul trésor peut être acquis dans la salle des trésors.



Triez ensuite les 46 *tuiles donjon* restantes en séparant les 10 *tuiles monstres*, les 10 *tuiles pièges* et les 3 *tuiles coffres*. Placez de côté ces 23 tuiles face cachée dans une pile séparée qui consistera la pioche du maître de donjon. Les 23 autres tuiles (*mouvement*, *artefact*, *mortelles*) sont placées face cachée et mélangées. Piochez en 13 et ajoutez-les à la pioche. Les 10 tuiles restantes sont remises sans les regarder dans la boîte de jeu et ne serviront pas durant la partie (il est important qu'aucun des joueurs ne sache lesquelles vont servir et lesquelles ont été écartées). Le maître du donjon mélange alors les 26 tuiles pour en faire la pile de pioche qu'il utilisera pour créer son donjon. La partie peut alors commencer.

Déroulement de la partie

Les joueurs alternent leurs tours en commençant par le maître du donjon. A chacun de ses tours, le joueur, que ce soit le Héro ou le Maître de donjon, doit jouer quatre actions.

Le Maître du donjon doit placer des tuiles jusqu'à ce qu'il n'en ait plus ou ne puisse plus les placer. Ceci est la **phase passive**. Une fois que toutes les *tuiles du donjon* ont été placées (ou qu'elles ne peuvent plus l'être), les actions possibles du Maître du donjon changent. Il peut alors utiliser ses actions pour révéler les *tuiles donjon* qu'il a placées précédemment et/ou utiliser ses actions avec les monstres révélés. Ceci s'appelle la **phase agressive**. Si le Maître du donjon n'avait pas pu placer toutes ses *tuiles donjon* durant la **phase passive**, il doit les placer au prochain tour où il le peut.

Le Héro peut utiliser une combinaison d'actions selon les héros qui sont en jeu. Néanmoins, un héros est épuisé après avoir effectué deux actions. Par conséquent, **pas plus de deux actions ne peuvent être effectuées par n'importe quel héros durant un tour**.

Le Maître du donjon

Aperçu du tour – la phase passive

Durant un tour, le Maître du donjon doit piocher les 4 premières tuiles de la pioche. Il les regarde puis choisit où les placer parmi les cases restant libres sur les 36 de départ.

Les tuiles doivent être placées face cachée dans la salle du donjon et ne peuvent être empilées ou placées sur une case déjà occupée par un héro.

Les tuiles de donjon

Tuiles monstres

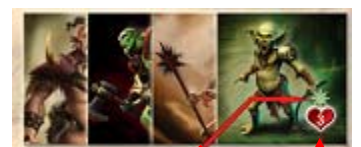
Si un héro est déplacé sur une *tuile de monstre*, ses PVs sont réduits du nombre indiqué dans le cœur rouge : ce sont les dégâts infligés. Un héro ne subit pas de dégâts supplémentaires s'il reste sur la tuile. Une *tuile monstre* est retirée du jeu si elle est vaincue ou quand elle est remplacée par un meeples de monstre durant la phase agressive.

Tuiles pièges

Si un héro est déplacé sur une *tuile piège*, ses PVs sont réduits du nombre indiqué dans le cœur noir : ce sont les dégâts infligés. Une *tuile piège* est retirée du jeu si un héro s'y est déplacé.

Tuiles dalles mouvantes

Si un héro est déplacé sur une *dalle mouvante*, il doit immédiatement sortir de la case selon la direction d'une des flèches, au choix du Héro. Une *tuile dalle mouvante* est retirée du jeu si un héro s'y est déplacé.



Déplacement
Amélioré

Dégâts
Infligés



Dégâts
Infligés



Tuiles portail

Si un héros est déplacé sur une *tuile portail*, il doit immédiatement retourner sur une case inoccupée de la zone de départ au choix du héros. Une *tuile portail* est retirée du jeu si un héros s'y est déplacé.



Retour au départ

Tuiles nuage de poison

Si un héros est déplacé sur une *tuile nuage de poison*, ses PVs sont immédiatement réduits à zéro et il est retiré du jeu. Une *tuile nuage de poison* est retirée du jeu si un héros s'y est déplacé.



Mort subite

Tuiles artefact

Si un héros est déplacé sur une *tuile artefact*, il s'en équipe immédiatement. Retirez la *tuile artefact* du **plateau de jeu** et placez-la sur le **plateau du héros** qui l'a ramassé. Il n'est pas obligatoire d'utiliser un artefact immédiatement. Un héros peut s'équiper de plusieurs artefacts et les conserver pour les utiliser plus tard. Un héros peut aussi donner un artefact à un autre héros pour le coût d'une des actions du donneur. Les héros doivent être adjacents pour effectuer le don. Si un héros meurt avec des artefacts équipés, les *tuiles artefacts* sont déposées empilées sur le **plateau de jeu** sur la case où le héros est mort.

Les artefacts offrent une capacité à usage unique et sont retirés du jeu immédiatement après utilisation.



Épée : un héros utilise *l'épée* en se rendant sur une *tuile de monstre* ou sur une case occupée par un *Meeple de monstre*. Ce monstre est tué et retiré du jeu sans infliger de dégâts au héros. Utiliser une *épée* ne compte pas comme une action supplémentaire.



icône sainte : un héros utilise une *icône sainte* pour augmenter sa santé ou celle d'un héros adjacent orthogonalement de deux. Utiliser une *icône sainte* ne compte pas comme une action supplémentaire.



Kit de désamorçage : un héros utilise un *kit de désamorçage* en se rendant sur une tuile piège. Ce piège est retiré du jeu et aucun dégât n'est infligé au héros. Utiliser un *kit de désamorçage* ne coûte pas d'action supplémentaire.



Chapeau magique : un héros utilise un *chapeau magique* pour révéler une tuile donjon face cachée non occupée par un monstre se trouvant sur le **plateau de jeu**. Utiliser un *chapeau magique* compte comme une des actions du héros qui l'utilise.



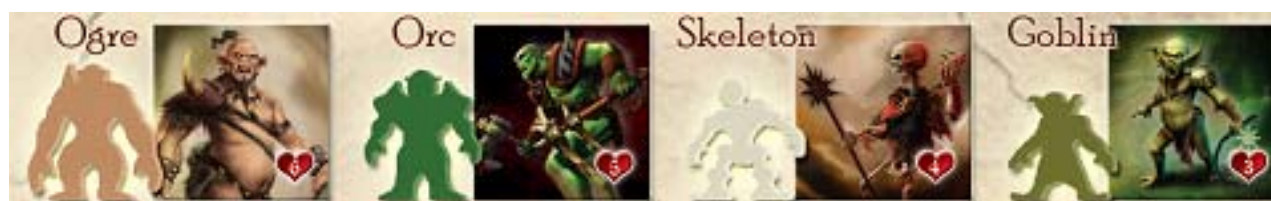
Saint Graal : un héros utilise le *Saint Graal* pour ressusciter un héros qui est mort et a été retiré du jeu. Le héros ressuscité est placé, avec le maximum de ses PVs, sur une case vide adjacente orthogonalement à celle du héros qui a utilisé le *Saint Graal*. Utiliser le *Saint Graal* compte pour deux actions du héros qui l'utilise. Par conséquent, un héros ne peut utiliser le *Saint Graal* que s'il lui reste encore au moins deux actions.

Aperçu des symboles du jeu :

	Dégâts infligés par un monstre		Artefact équipable
	Dégâts infligés par un piège		Tue les monstres
	Mort instantanée		Augmente les PVs de 2
	Retour à la zone de départ		Désarme les pièges
	Mouvement orthogonal		Révèle les tuiles Donjon
	Mouvement orthogonal et diagonal		Ressuscite un héro tué

Aperçu du tour – la phase agressive

Au début de cette phase, toutes les *tuiles monstre* en jeu et révélées sont remplacées par le *Meeple de monstre* correspondant. Ceci ne coûte pas d'action.



Lors de son tour, le Maître du donjon doit effectuer toute combinaison de quatre actions parmi les suivantes :

- Retourner et révéler une *tuile donjon* qui n'est pas occupée par un *Meeple de monstre*.
- Déplacer / attaquer avec un monstre

Un monstre ne peut pas effectuer plus d'une action par tour.

Les monstres ne peuvent se déplacer que d'une case et orthogonalement, à l'exception des gobelins qui peuvent se déplacer orthogonalement et en diagonale.

Les monstres ne peuvent se déplacer sur une case déjà occupée par un autre monstre.

Les monstres peuvent se rendre sur une case occupée par un héros.

Les monstres ne peuvent attaquer que des héros qui sont sur la même case ou adjacents orthogonalement.

Si un héros est adjacent orthogonalement à la case sur laquelle le monstre vient de se rendre ou si le monstre vient de se rendre sur la case du héros, ce monstre peut attaquer le héros pour une **action gratuite**.

Les monstres peuvent se rendre sur une *tuile donjon* face cachée, ce qui ne la révélera ni ne déclenchera son effet.

Les monstres peuvent se rendre sur une *tuile donjon* révélée, ce qui ne déclenchera pas son effet.

Les monstres peuvent se déplacer sur une des cases de la zone de départ ou de la salle des trésors.

Le Héro

Aperçu du tour

Lors de son tour, le Héro peut effectuer toute combinaison de quatre actions parmi les suivantes :

- Déplacer un héro d'une case
- Utiliser la capacité spéciale d'un héro

Un héro ne peut effectuer plus de deux actions par tour.

S'il n'y a plus qu'un héro en jeu, le Héro ne peut effectuer que deux actions.

Les héros ne peuvent se rendre sur une case déjà occupée par un autre héro ou la traverser.

Les héros peuvent se rendre sur une case occupée par une *tuile monstre* ou un *meeple de monstre*.

Les héros peuvent se rendre sur une case où il n'y a pas de *tuile donjon*.

Si un héro se rend sur une case où se trouve une *tuile donjon* révélée, il doit subir les effets de cette tuile. Si un héro se rend sur une *tuile donjon* face cachée, cette tuile est révélée et le héro doit en subir les effets.

Si un héros se rend sur une *tuile donjon* occupée par un *meeple de monstre*, les effets du monstre sont résolus avant ceux de la tuile.

Les héros peuvent se déplacer sur une des cases de la zone de départ ou de la salle des trésors.

Aperçu des héros



10 PVs au maximum.

Se déplace orthogonalement.

Elimine les monstres sans prendre de dégâts en se rendant sur leur case.



8 PVs au maximum.

Se déplace orthogonalement

Peut utiliser une action pour rendre 2 PVs à lui-même ou à un héro adjacent orthogonalement.



6 PVs au maximum.

Se déplace orthogonalement et en diagonale.

Désarme les *tuiles piège* sans prendre de dégâts en se rendant sur la tuile.



4 PVs au maximum.

Se déplace orthogonalement et en diagonale.

Peut utiliser une action pour révéler une *tuile donjon* face cachée sur le **plateau de jeu**.

Les capacités spéciales du guerrier et du voleur ne coûtent pas d'action supplémentaire.

Fin du jeu

Le Héro remporte la partie s'il arrive à acquérir trois *tuiles trésor*.

Le Maître du donjon remporte la partie si tous les héros ont été éliminés du jeu.

Jeu en solitaire

Aperçu

Endossez le rôle de quatre puissants héros s'aventurant dans un périlleux donjon à la recherche de trésors. Apprenez à maîtriser la magie de votre sorcier, l'épée de votre guerrier, les réflexes de votre voleur et le soutien de votre clerc. Manœuvrez au travers d'un donjon empli de pièges, affrontez une marée de monstres et délectez-vous des trésors obtenus.

Objectif du jeu

Vous remportez la partie si vous récoltez les quatre *tuiles trésor*.

Préparation

Prenez les quatre *dés de vie*, les quatre *plateaux de héros* et les dix *Meeples de monstres*, et placez-les dans votre zone de jeu. Prenez ensuite les quatre *Meeples de héros* et placez-les comme vous le souhaitez sur les quatre cases de départ, un sur chaque case.

Placez la *tuile de grand coffre* sur une des cases vides de la salle des trésors.

Placez ensuite les 46 *tuiles donjon* restantes devant vous face visible et triezy les 10 *tuiles monstres*, les 10 *tuiles pièges* et les 3 *tuiles coffres*. Mettez de côté ces 23 tuiles face cachée.

Les 23 autres tuiles donjon (*mouvement, artefacts, mortelles*) sont placées face cachée et mélangées. Piochez-en 13 et ajoutez-les au 23 de la première pile. Les 10 *tuiles donjon* restantes sont retournées dans la boîte du jeu et ne seront pas utilisées dans cette partie. Ne regardez pas quelles sont les tuiles conservées et celles écartées. Mélangez ensuite les 36 *tuiles donjon* de votre pile et placez-les toutes face cachée sur le **plateau de jeu** représentant la salle du donjon, remplissant ainsi ses 36 cases.

Variantes des règles

Toutes les règles concernant le mouvement et les attaques des monstres et des héros, de même que celles concernant le fonctionnement des tuiles, sont les mêmes dans le jeu à deux qu'en solitaire. Une variante des règles en solitaire est *Le dernier survivant*. Cette règle vous permet d'effectuer 1 à 3 actions avec votre dernier héros en jeu. Tous les autres héros doivent avoir été éliminés.

Jouer

L'ordre du tour est : héros, donjon, héros, donjon, etc....

Quand vous contrôlez vos héros, vous pouvez effectuer jusqu'à un total de huit actions dans le tour, avec un minimum de quatre.

Pas plus de deux actions par héro peuvent être effectuées durant un tour, à l'exception du *dernier survivant*.

Quand vous contrôlez le donjon, vous révélez des *tuiles donjon* et effectuerez une action avec chaque monstre sur le plateau.

Tous les monstres révélés par les héros ou lors du tour du donjon sont immédiatement remplacés par le *Meeple de monstre* correspondant et sont considérés agressifs. Vous ne pouvez pas révéler une *tuile donjon* occupée par un *Meeple de monstre*, cette tuile devra être révélée lors d'un tour ultérieur.

1^{er} tour du donjon : révéléz les six tuiles de la 6^{ème} rangée, la plus proche de la salle des trésors. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

2^{ème} tour du donjon : révéléz les tuiles non occupées de la 5^{ème} rangée. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

3^{ème} tour du donjon : révéléz toutes les tuiles précédemment occupées puis révéléz les tuiles non occupées de la 4^{ème} rangée. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

4^{ème} tour du donjon : révéléz toutes les tuiles précédemment occupées puis révéléz les tuiles non occupées de la 3^{ème} rangée. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

5^{ème} tour du donjon : révéléz toutes les tuiles précédemment occupées puis révéléz les tuiles non occupées de la 2^{ème} rangée. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

6^{ème} tour du donjon : révéléz toutes les tuiles précédemment occupées puis révéléz les tuiles non occupées de la 1^{ère} rangée, celle directement devant la zone de départ. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

7^{ème} tour du donjon : révéléz toutes les tuiles précédemment occupées. Effectuez ensuite une action avec chaque monstre sur le plateau de jeu.

Les tours suivants du donjon suivent les mêmes règles que celles du 7^{ème} tour.

Contrôle des monstres

Utilisez les règles suivantes pour contrôler les monstres.

Les monstres DOIVENT :

Agir dans l'ordre des dégâts qu'ils infligent, dans l'ordre décroissant.

Prendre le chemin le plus court vers le héro le plus proche. Si plusieurs héros se trouvent à égale distance, le monstre doit alors se diriger vers le point le plus central entre ces héros.

Attaquer un héro s'ils le peuvent.

Attaquer sans se déplacer s'ils le peuvent.

Attaquer le héro avec le moins de PVs s'ils sont à portée de plusieurs héros. Si tous les héros à portée ont autant de PVs, l'ordre de priorité est guerrier > clerc > voleur > magicien.

Si un cas se présente qui n'est pas couvert par les règles ci-dessus, utilisez la règle suivante :

L'objectif des monstres doit être d'acculer les héros dans un coin ou de les piéger ensemble. S'il y a le choix entre éliminer un héros ou blesser un héros plus fort, les monstres choisiront toujours d'éliminer le héros.

Game Design: Michael Coe	Game Development: Brian Ikegami & Brittany Coe		
Illustrations: Bill Bricker	Graphic Design: Michael Coe		
Lead Game Developer: Patrick Nickell	Publisher: Gamelyn Games		
Editor: Brittany Coe	www.GamelynGames.com		

Warning: Choking Hazard - Hobby Gaming Product
©2013 Gamelyn Games, LLC all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Dungeon Heroes*, Gamelyn Games, and the GG logo are trademarks of Gamelyn Games, LLC. Not suitable for children under 3 years old. Made in China.

Traduction française des règles v1.01 (02/2013) par Grarduck – <http://grarduck.wordpress.com>

Pack d'extensions

Ce pack contient deux extensions pour **Dungeon Heroes**, le **dragon et la damoiselle** ainsi que **Les seigneurs des non-morts**. Ces extensions requièrent le jeu de base **Dungeon Heroes** pour être jouées.

Le dragon et la damoiselle. Cette extension propose la traditionnelle et excitante histoire du sauvetage de la damoiselle en détresse des griffes d'un tout puissant dragon. Si vous sauvez la damoiselle, elle rejoint votre équipe en tant que 5^{ème} héro, et vous apportera son aide dans votre quête de trésors. Soyez prudent cependant, car pendant que vous la recherchez vous pourriez tomber sur le plus dangereux des monstres : le dragon !

Seigneurs des non-morts. Prenez garde aux âmes prisonnières qui hantent le donjon. Cette extension vous offrira l'histoire inquiétante d'une dame depuis longtemps oubliée, et celle d'un nécromant plongé dans une sombre magie. Plongés dans cette atmosphère angoissante, les héros découvrent un marché souterrain où ils pourront trouver de l'aide.



Un jeu de Michael Coe illustré par Bill Bricker

1 dé de vie



Damsel
(Pink D4)

1 dragon



Dragon x1

1 damoiselle



Damsel x1

1 sac de pioche



1 plateau de héro



4 points de vie au maximum.

Se déplace orthogonalement.

Une fois par tour, un héro se trouvant à 2

cases ou moins de la damoiselle peut

effectuer une action gratuite. Ceci ne compte

pas dans sa limite de fatigue ou dans le quota de 4 actions du Héro ou comme une action effectuée par la damoiselle.

4 tuiles donjon

Ces tuiles sont à ajouter directement à la pile de pioche du maître du donjon avant qu'il ne tire ses autres tuiles au hasard. Ceci portera la taille de cette première pile à 27 tuiles, laissant seulement 9 *tuiles donjon* à piocher au hasard au lieu de 13. La pile de pioche du maître du donjon ne doit jamais dépasser 36 tuiles. Une action utilisée avec un monstre

agressif durant la **phase passive** empêche de placer une *tuile donjon* à ce tour. Ceci retardera donc le passage à la **phase agressive**.



Dragon x1

Cette tuile est immédiatement remplacée par le meeples de dragon quand elle est révélée. Le maître du donjon traite toujours le dragon comme un monstre agressif, même durant la **phase passive**. Le dragon suit toutes les règles de base des monstres, mis à part qu'il peut attaquer en diagonale. Par conséquent, si un héros occupe une case en diagonale de la case sur laquelle le dragon vient de se déplacer, le dragon peut l'attaquer. Le dragon occupe deux cases et peut attaquer à partir de chacune d'elles.



Damoiselle x1

Cette tuile est immédiatement remplacée par le meeples de la damoiselle quand elle est révélée. Le Héro peut désormais effectuer des actions durant son tour avec ce héros. La damoiselle suit toutes les règles de base des héros.



Etendard x1 (artefact)

Un héros peut utiliser l'étendard comme une action gratuite pour inspirer un autre héros dans un rayon de deux cases et lui donner une action supplémentaire gratuite. Cette action gratuite ne compte pas dans la limite de fatigue du héros concerné ou dans celle de 4 actions du Héro. Ce pouvoir ne peut servir qu'une seule fois et l'étendard est ensuite retiré du jeu.



Fée x1

Tout héros se rendant sur cette tuile retrouve immédiatement son maximum de PVs. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois et la tuile est ensuite retirée du jeu. Cette tuile n'est pas un artefact et ne peut être conservée pour un usage ultérieur.

Aperçu des symboles des extensions



Attaque orthogonalement et en diagonale

Donne une action gratuite

Tue les monstres jusqu'à deux cases de distance

Echange les positions

Pas de fatigue

Restaure le maximum de PVs.

Lords of the UNDEAD

DUNGEON HEROES

Un jeu de Michael Coe illustré par Bill Bricker

2 meeples en bois



2 tuiles donjon

Ces tuiles sont à ajouter directement à la pile de pioche du maître du donjon avant qu'il ne tire ses autres tuiles au hasard. Ceci portera la taille de cette première pile à 25 tuiles, laissant seulement 11 *tuiles donjon* à piocher au hasard au lieu de 13. La pile de pioche du maître du donjon ne doit jamais dépasser 36 tuiles. Ces deux tuiles sont immédiatement remplacées par les meeples correspondants quand elles sont révélées. Ces deux monstres suivent les règles de base des monstres mais sont traités comme agressifs même durant la **phase passive**. Une action utilisée avec un monstre agressif durant la **phase passive** empêche de placer une *tuile donjon* à ce tour. Ceci retardera donc le passage à la **phase agressive**.



Nécromant x1

Le nécromant peut effectuer jusqu'à deux actions et peut se déplacer en diagonale. Sa capacité spéciale, pour deux actions, lui permet de ramener sur le plateau de jeu un monstre précédemment éliminé (applicable uniquement aux gobelins, squelettes, orcs et ogre). Peu importe où le monstre avait été tué, cette *tuile ou meeples de monstre* doit être placé sur une case vide dans un rayon de 2 cases du nécromant et peut agir immédiatement.



Dame blanche x1

La dame blanche peut effectuer jusqu'à deux actions et peut se déplacer en diagonale. Sa capacité spéciale permet à la dame blanche de posséder tout héro à l'exception du Clerc en se rendant sur la case qu'il occupe. Retirez du jeu le meeples de la dame blanche et placez-le à côté du **plateau du héro** possédé. Ce héro est désormais sous contrôle limité du maître du donjon. Le maître du donjon peut seulement déplacer un héro possédé, il ne peut utiliser aucun de ses capacités spéciales. Les actions utilisées pour déplacer le héro comptent comme si elles avaient été utilisées pour la dame blanche. Un héro possédé peut se déplacer selon ses règles de déplacement sur toute tuile révélée ou non, et en subit les effets correspondants. Toutes les règles de base concernant le mouvement, les cases et les *tuiles donjon* s'appliquent. Un héro possédé ne peut être utilisé par le Héro.

La dame blanche est immédiatement retirée du jeu et la possession interrompue si le héros subit des dégâts, meurt, est soigné par le clerc ou par une icône sainte. Le Héro peut utiliser la capacité du clerc ou l'artefact d'icône sainte comme il le ferait pour aider un héros, mis à part qu'il cible alors la dame blanche. Ceci retire alors la dame blanche du jeu.

4 tuiles marché

Ces tuiles représentent un marché interactif utilisé par le Héro pour acquérir des artefacts durant le jeu. Le Héro doit dépenser une action lors de son tour pour chaque artefact acquis, et peut en acquérir plusieurs lors d'un même tour. Ces actions proviendront de son quota de 4 actions mais ne compteront pas dans la fatigue des héros. Une fois qu'un artefact est acheté, il doit être attribué à un héros. Ces artefacts sont marqués d'un chiffre qui représente le coût en **points d'expérience** que le héros devra payer pour les acquérir. Ces **points d'expérience** sont égaux aux **dégâts infligés** indiqués sur les *tuiles des pièges et monstres* que le héros aura retiré du jeu et qui seront donc à conserver sur le plateau du héros. Une fois que la ou les *tuiles piège / monstre* auront été utilisées pour acheter un artefact, elles seront retirées du jeu. Ces artefacts suivent toutes les règles de base des *tuiles artefacts* et peuvent être utilisés dans le tour où ils ont été achetés. Ils ne peuvent servir qu'une seule fois et sont écartés après usage.



Crâne du démon : le héros peut utiliser une action pour tuer TOUT monstre dans un rayon de deux cases.



Miroir magique : le héros peut utiliser une action pour échanger sa place avec n'importe quel autre héros n'importe où dans le donjon.



Elixir d'énergie : le héros peut l'utiliser pour une action gratuite pour éviter de subir la limite de fatigue durant ce tour.



Pain étrange : le héros peut dépenser une action pour retrouver son maximum de PVs.