

MISE EN PLACE

- Choisissez une carte Personnage et ajustez vos valeurs de départ en fonction des caractéristiques indiquées en haut à droite de votre carte Personnage.
 Si une caractéristique n'est pas indiquée, mettez-la à 0. Placez la carte à la gauche du plateau Personnage.
- Placez la carte de référence Fantôme/Récompenses à la droite du plateau Personnage.
- · Prenez un dé Donjon et un dé Personnage.
- Placez le cube gris foncé sur la première Zone du plateau Donjon marquée « 1 », et un cube rouge sur l'icône de crâne pour suivre les PV des Ennemis.
- Placez la carte Gardien Les Restes d'Og face cachée dans le coin inférieur droit de la Zone.
 Mélangez et placez 3 cartes Gardien face cachée par-dessus celle-ci.

SÉQUENCE DE JEU

Phase de Préparation

- Mélangez toutes les cartes Salle. Placez-en 8 face cachée.
 Mettez de côté les cartes Salle non utilisées, face cachée.
- 2. Révélez la carte Salle « Entrée », et placez-y votre jeton/meeple.
- 3. Sur le plateau Donjon, si la Zone actuelle a un Gardien, révélez la carte Gardien dans le coin inférieur droit.



- 4. Résolvez la carte Salle où se trouve votre jeton/meeple.
- 5. Une fois la Salle résolue, révélez les deux cartes adjacentes : celle située à sa droite et celle située en-dessous, si possible. Choisissez-en une. Vous ne pouvez pas vous déplacer diagonalement, vers la gauche ou vers le haut.
- 6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que vous atteigniez la « Sortie » dans le coin inférieur droit. Puis procédez à la Phase de Descente.

Phase de Descente

- 7. Consommez 1 Ration. Si vous ne le pouvez pas, perdez 3 PV.
- 8. Retournez votre carte Personnage face visible.
- 9. Déplacez votre cube d'aventurier sur la prochaine Zone du plateau Donjon.
- 10. Ramassez toutes les cartes Salle et ajoutez-les au paquet de cartes inutilisées.

POTIONS &

- Feu: infligez 7 pts de dégât.
- Givre : l'Ennemi saute un tour.
- ♠ Poison : infligez 4 pts de dégât/tour.
- Soins: gagnez 6 PV.
- 🝸 Eau Bénite : soigne 🚺, 🝪 et 🥬.
- Perception : succès et/ou soigne .

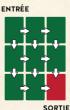
ICÔNES

- Compétences rafraîchies : retournez votre carte Personnage face visible.
- Carte Salle
- Numéro de l'Étage actuel
- X Aucune conséquence
- ※ Bénédiction : soigne ○, ② et ૐ.
- Combat : utilisez la carte de réf. Fantôme.
- / Annule ou empêche l'utilisation :

sur] et] : les soigne ;

sur ७, ₹ et ※ : empêche leur utilisation

ou leur effet.



COMBAT

Phase d'Attaque

- 1. Lancez les dés.
- 2. Activez les dés 🔮 et 🚺, le cas échéant.
- 3. Mettez de côté les X.
- Vous pouvez relancer les (⑤): ajoutez leur valeur au résultat précédent (sauf si 区).
 Dans ce cas, ce dé n'inflige aucun dégât).
- 5. Vous pouvez effectuer des Prouesses ...
- 6. Répétez les étapes 3, 4 et 5 jusqu'à ce que vous soyez satisfait ou qu'aucune relance ne soit possible. Additionnez tous les résultats: ce sont les points de dégât que vous infligez à l'Ennemi.
- 7. Vous pouvez utiliser une Potion. Une fois consommée, mettez son cube de côté.
- 8. Infligez tous les dégâts à l'Ennemi.

Phase d'Attaque de l'Ennemi

- 9. S'il reste des PV à votre Ennemi, consultez le dé Donjon pour déterminer son attaque :
 - 1 : l'attaque vous manque, aucun dommage subit.
 - 2 à 5 : l'attaque est réussie.
 - : l'attaque est réussie et ignore vos points d'Armure.
- Si vous avez subi au moins 1 point de dégât, appliquez les Effets de l'Ennemi.
- Répétez la séquence de Combat jusqu'à ce que vous ou votre Ennemi perdiez.

PROUESSES

Vous pouvez relancer chacun des dés Personnage une fois par Phase d'Attaque en payant 1 XP ou 2 PV. Vous devez accepter le résultat, sauf en cas de Coup Critique (**③**).

TESTS DE COMPÉTENCE [O]

Lancez les dés Personnage et le dé Donjon. Sur un ③ ou ⑥, le Test de Compétence est réussi. Si vous êtes maudit, le ⑤ n'est plus une réussite.

EFFETS

- Malédiction: ajoutez le dé Malédiction à votre réserve de dés. Si le symbole est obtenu, soustrayez 1 de chacun de vos dés Personnage, incluant ceux relancés.
- ▶ Poison: ajoutez le dé Poison à votre réserve de dés. Si le symbole est obtenu, perdez immédiatement 1 PV.
- Aveuglement : ne révélez plus les Salles avant de vous y être déplacé.
- Inarrêtable : l'attaque de l'Ennemi ignore vos points d'Armure.
- Régénération : l'Ennemi regagne autant de PV qu'indiqué dans l'icône.
- **d** Chute: déplacez votre cube d'aventurier sur le plateau Donjon de sa Zone actuelle vers la Zone juste en-dessous.

COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Une fois une Compétence utilisée, retournez votre carte Personnage face cachée. Les Compétences ne peuvent pas être utilisées si la carte est face cachée, à l'exception des Compétences Passives.

Compétences d'Exploration: peuvent seulement être utilisées après avoir révélé les prochaines Salles, mais avant d'en résoudre une.

Compétences de Combat : doivent toujours être utilisées avant une Phase d'Attaque.

Compétences de Préparation : doivent toujours être utilisées après avoir mélangé le paquet de cartes Salle, et avant de les mettre en place (étape 1 de la Séquence de Jeu).

Compétences Passives : modifient les règles du jeu. Elles ne sont pas « utilisées », mais s'appliquent en tout temps.

MODES DE DIFFICULTÉ

Difficile: débutez avec -1 et -1 . Extrême: débutez avec -1 et -2 . Roguelike: débutez avec -1 . , -2 et -3 .