

MASMORRA

LES DONJONS D'ARCADIA



LIVRE DE RÈGLES



MASMORRA : LES DONJONS D'ARCADIA

Sous les rues de la grande cité d'Arcadia, loin des yeux de ses citoyens, se trouve le Masmorra : un donjon magique, créé pour former et entraîner ces héros courageux qui cherchent à rejoindre les prestigieuses guildes d'Arcadia. Mais au cours de la dernière crise qui a secoué la ville, le terrible sorcier Malaphyas a pris le donjon d'assaut, s'en emparant pour en faire son antre maléfique. À présent, les héros doivent s'aventurer dans les tréfonds de ce donjon périlleux, infesté de monstres, afin de libérer la ville d'une nouvelle menace de premier ordre !

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL	3	Récupérer du Butin	12
PRÉSENTATION DU JEU	4	Phase de Maître du Donjon	12
RÈGLES DU JEU CLASSIQUE	4	Fin de Votre Tour	13
MISE EN PLACE	5	Capacités des Héros	13
Préparer les Piles de Dalles	5	Gain de Niveau	14
Placer la Salle de Départ	5	Fin de la Partie	14
Préparer le Matériel de Jeu	5	Guide du Maître du Donjon	15
Distribuer les Cartes Trésor de Départ	5	Salles de Donjon	15
Choisir les Héros	5	Monstres Errants	15
Placer les Marqueurs d'Expérience	5	Boss	15
Entrer dans le Donjon	5	Activation des Pièges	16
Prêts à Commencer !	5	Désarmer un Piège	16
RÈGLES DU JEU	6	Monstres	18
Jouer son Tour	6	Monstres Mineurs	18
Phase de Héros	6	Monstres Majeurs	19
Lancer les Dés d'Action	6	Boss	19
Résultats des Dés d'Action	6	Les Boss	20
Effectuer des Actions	7	Cartes Trésor	21
Dépenser et Stocker des Dés	7	Règles du Jeu Épique	22
Utiliser une Capacité	8	Malaphyas	22
Effectuer une Action de Salle	8	La Salle du Trône du Sorcier Maléfique	22
Faire un Pas	8	Les Égouts d'Arcadia	23
Combattre un Monstre	10	Règles du Jeu en Alliance	24
Boire un Élixir	11	Crédits	27
Utiliser la Magie	11	Résumé des Règles	28



MATÉRIEL



1 Livre de Règles



8 Dés de Monstre Mineur



6 Dés d'Action de Héros



1 Dé d'Action de Compagnon



30 Pièces d'Or



4 Dés de Monstre Majeur



10 Aides de Jeu



30 Cartes Trésor



5 Pions Pas Gratuit



47 Petites Dalles de Donjon



1 Grande Dalle de Donjon



12 Dalles de Donjon Moyennes



5 Pions Boss



1 Piste d'Expérience

5 Marqueurs de Blessure

5 Figurines de Héros

5 Socles de Héros

10 Cartes Héros

5 Marqueurs d'Expérience

1 Marqueur de Temps

5 Fiches de Héros

5 Cartes Héros d'Arcadia Quest

25 Cartes Trésor

Matériel pour le Jeu en Alliance

25 Cartes Maléfique

Pion Premier Joueur

PRÉSENTATION DU JEU

Dans **Masmorra : Les Donjons d'Arcadia**, les joueurs contrôlent de courageux Héros qui vont se lancer dans l'exploration d'un périlleux donjon au tréfonds de la cité d'Arcadia, combattre des monstres et amasser des trésors. On peut y jouer de trois façons :

- Dans le **Jeu Classique**, les Héros s'affrontent pour accumuler le plus d'expérience possible afin de devenir le champion incontesté de Masmorra, tout en s'efforçant de ruiner les plans méticuleux de leurs adversaires !
- Dans le **Jeu Épique**, les Héros doivent se frayer un chemin jusque dans l'ancre même de Malaphyas et affronter le sorcier maléfique, tout en se mesurant aux autres Guildes pour la gloire et la beauté du sport !
- Dans le **Jeu en Alliance**, les Héros doivent affronter la plus grande menace qu'Arcadia ait jamais connue : un danger si terrifiant que Guildes doivent faire fi de leurs différences et (gasp !) travailler de concert ! Les Héros pourront-ils atteindre l'ancre de Malaphyas à temps pour stopper son rituel noir et impie ?

RÈGLES DU JEU CLASSIQUE

La plupart des règles du Jeu Classique s'appliquent également aux autres styles de jeu. Pour plus de détails sur le Jeu Épique, voir page 22. Pour le Jeu en Alliance, voir page 24.

BUT DU JEU

Les Héros vont explorer Masmorra, combattre des monstres, récupérer des trésors et, plus important que tout, gagner de l'expérience !

La partie se termine à la fin du round durant lequel un joueur a atteint au moins 16 Points d'Expérience (XP en abrégé). Le Joueur qui a accumulé le plus de XP à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

Il existe quatre façons de gagner des XP :

- Vaincre des monstres
- Ouvrir des coffres au trésor
- Désarmer des pièges
- Explorer des salles moyennes

En cas d'égalité sur le nombre de XP à la fin de la partie, c'est le joueur à égalité qui possède le plus d'or qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est celui qui a le plus de Points de Vie qui gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire !

MISE EN PLACE

1. Préparer les Piles de Dalles

Pour commencer, triez les dalles de donjon par taille. Vous pouvez ranger la grande dalle de donjon, le pion Boss de Malaphyas et la salle des Escaliers vers le Troisième Niveau (marquée d'un **X** au dos) dans la boîte : elles ne servent que dans le Jeu Épique ou dans celui en Alliance. En fonction du nombre de joueurs dans la partie, seules certaines dalles seront utilisées, comme indiqué par les chiffres au dos de ces dernières :

- Dans une partie à 2 joueurs, retirez toutes les dalles « 3+ », « 4+ » et « 5+ » ;
- Dans une partie à 3 joueurs, retirez toutes les dalles « 4+ » et « 5+ » ;
- Dans une partie à 4 joueurs, retirez toutes les dalles « 5+ » ;
- Dans une partie à 5 joueurs, utilisez toutes les dalles.

Prenez les dalles *Salle de Départ* et *Entrée du Second Niveau* et mettez-les de côté pour l'instant (elles se reconnaissent, car elles sont recto verso). La liste complète des dalles se trouve pages 16 et 17.

Ensuite, séparez les deux tailles de dalles de donjon en deux piles chacune : Niveau 1 et Niveau 2. Mélangez les quatre piles séparément et placez-les à portée de main, face cachée. Retournez la première dalle de la petite pile Niveau 1 et laissez-la au sommet de cette dernière. Si vous révélez une dalle piège, remélangez-la dans la pile et piochez jusqu'à révéler une dalle qui ne soit pas un piège.

Placez la dalle *Entrée du Second Niveau* au sommet de la petite pile de dalles Niveau 2.

Ne retournez pas de dalles moyennes pour l'instant.

2. Placer la Salle de Départ

Placez la *Salle de Départ* au centre de l'aire de jeu. Assurez-vous de disposer de suffisamment de place autour.

3. Préparer le Matériel de Jeu

Mélangez les cartes Trésor et créez un paquet face cachée à proximité des dalles de donjon. Agencez l'or, les dés et les pions à proximité.

4. Distribuer les Cartes Trésor de Départ

Distribuez 2 cartes Trésor à chaque joueur. *Ne montrez pas vos cartes Trésor aux autres !*

5. Choisir les Héros

Chaque joueur choisit un Héros et prend la figurine correspondante, ainsi que la fiche et les 2 cartes de ce Héros. Disposez la fiche de Héros devant vous et glissez vos cartes Héros au-dessous, en ne laissant apparaître que le haut des cartes. Choisissez un socle de couleur et fixez-le à la base de votre figurine. Prenez le pion Pas Gratuit de la couleur correspondante et mettez-le à côté de votre fiche. Prenez un marqueur de Blessure de la même couleur et placez-le sur la case « 6 » de la Piste de Vie de la fiche de votre Héros.

6. Placer les Marqueurs d'Expérience

Prenez les marqueurs d'Expérience des Héros en jeu et placez-les sur le « 0 » de la Piste d'Expérience.

7. Entrer dans le Donjon

Tous les joueurs placent la figurine de leur Héros sur la *Salle de Départ*.

8. Prêts à Commencer !

Le plus jeune des participants est désigné Premier Joueur. Donnez-lui les 6 dés d'action et le pion Premier Joueur. C'est lui qui commence le premier tour.



Pas d'amis ?

Si vous ne jouez pas en Alliance, vous pouvez ranger les 25 cartes Maléfique et les 25 cartes Trésor Alliance dans la boîte (vous pouvez les reconnaître à leur dos et à leur fond vert).

RÈGLES DU JEU

Masmorra : Les Donjons d'Arcadia se joue en une série de rounds. Au cours de chaque round, les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, en commençant par le Premier Joueur et en continuant vers la gauche.

Pendant votre tour, vous pouvez déplacer votre Héros et utiliser les dés ainsi que les symboles d'action pour accomplir diverses tâches, telles qu'attaquer des monstres ou ouvrir des coffres au trésor. Une fois toutes vos Actions accomplies, vous effectuez votre Phase de Maître du Donjon, puis votre tour se termine : passez les dés au joueur situé à votre gauche, qui va entamer son propre tour.

Jouer son Tour:

Votre tour se divise en deux phases, qui doivent être jouées dans l'ordre :

- **Phase de Héros** – Durant laquelle votre Héros peut se déplacer et effectuer des actions.
- **Phase de Maître du Donjon** – Durant laquelle vous déplacez les monstres et en générez de nouveaux afin de ruiner les plans de vos adversaires.

Phase de Héros

Pendant votre Phase de Héros, suivez les trois étapes suivantes dans l'ordre :

1. Lancer les Dés d'Action
2. Effectuer des Actions
3. Récupérer du Butin

Étape 1 : Lancer les Dés d'Action

Au début de votre tour, vous devez lancer les 6 dés d'action. Après les avoir lancés, vous pouvez choisir de relancer *une seule fois* n'importe quel nombre de dés. Vous devez accepter le résultat de tout dé relancé.

Astuce de Jeu : Les résultats de vos dés vont déterminer vos actions et votre stratégie du tour. Prenez le temps de réfléchir à vos relances !

Exemple : Valérie voudrait combattre un monstre ce tour-ci. Elle lance les dés et obtient . Elle se rend compte qu'elle n'a pas assez d'attaques pour affronter le monstre et elle choisit donc de relancer . Cette fois, elle obtient . Elle aimerait pouvoir relancer le dans l'espoir d'avoir un meilleur résultat, mais elle ne peut relancer les dés qu'une seule fois.



Le Pion Pas Gratuit

Chaque tour, vous pouvez utiliser votre pion Pas Gratuit pour obtenir un symbole Pas.

À n'importe quel moment de votre tour, même avant de lancer vos dés d'action, vous pouvez retourner votre pion Pas Gratuit afin d'obtenir un symbole Pas gratuit à dépenser immédiatement. Vous pouvez même l'utiliser au tout début de votre tour pour vous déplacer et explorer ! Votre pion Pas Gratuit est retourné sur sa face active au début de votre prochain tour.

Astuce de Jeu : Si vous utilisez votre Pas Gratuit avant de lancer les dés, il vous sera peut-être possible d'explorer une nouvelle salle et de voir quel monstre y rôde avant d'engager votre relance.

Résultats des Dés d'Action

Le dé d'action comporte six résultats possibles. Chaque résultat peut être stocké sur une carte ou une dalle de donjon. Il peut également être utilisé pour payer une action ou un effet :



Les Résultats **PAS** sont utilisés pour explorer et se déplacer dans le donjon. Chaque symbole PAS donne 2 Points de Déplacement (voir « Faire un Pas » page 8).



Les résultats **À DISTANCE** sont utilisés pour combattre un monstre situé dans la même salle que le Héros et l'abattre de loin afin qu'il ne puisse riposter, l'empêchant ainsi d'infliger des dégâts en retour (voir « Combattre un Monstre » page 10).



Les résultats **MÊLÉE** sont utilisés pour combattre au corps à corps un monstre situé dans la même salle que le Héros, ce qui signifie que le monstre pourra infliger des dégâts en retour (voir « Combattre un Monstre » page 10).



Les résultats **DÉFENSE** sont utilisés en combat contre un monstre pour réduire le montant de dégâts subis par le Héros (voir « Combattre un Monstre » page 10).



Les résultats **ÉLIXIR** sont utilisés pour soigner les Blessures et purger les monstres Morts-Vivants (voir « Combattre un Monstre » page 10 et « Boire un Élixir » page 11).



Les résultats **MAGIE** peuvent être utilisés pour changer le résultat d'un autre dé, ou en tant que sorts offensifs contre certains monstres (voir « Combattre un Monstre » page 10 et « Utiliser la Magie » page 11).

Étape 2 : Effectuer des Actions

Après avoir lancé (et éventuellement relancé) les dés d'action, votre Héros peut effectuer des actions. Vous pouvez accomplir n'importe laquelle des actions suivantes, dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez, tant qu'il vous reste des dés ou des symboles d'action pour les payer.

Lorsque vous utilisez des dés d'action pour effectuer une action, vous devez les placer dans les cases « Dés Utilisés » de votre fiche de Héros. Ces dés ne seront plus disponibles pour le reste de votre tour.

DÉS contre SYMBOLES

« Dés » et « Symboles » constituent les deux façons de payer les actions que votre Héros va effectuer.

Lorsque les règles font mention de « dés » pour des résultats de dés spécifiques, tels que « dé de Mêlée » ou « dé À Distance », elles se réfèrent à un dé qui affiche ce résultat.

Lorsque les règles font mention de « symboles », tel que « symbole Mêlée » (ou parfois simplement « Mêlée »), elles se réfèrent au symbole lui-même, qui peut être affiché sur un dé ou généré par un autre effet ou capacité. En résumé, un symbole représente une ressource « virtuelle » temporaire à votre disposition, mais elle ne compte pas comme un dé.

Par exemple, un dé de Mêlée peut être stocké dans une salle pour déclencher un effet, mais un symbole de Mêlée ne peut pas être stocké et ne peut donc pas être utilisé pour déclencher cet effet.

Vous pouvez utiliser vos dés d'action à tout moment durant la Phase de Héros de votre tour. Les symboles ne peuvent être utilisés que dans la salle où ils ont été générés. Si votre Héros quitte la salle concernée, tout symbole non dépensé est immédiatement perdu.

Exemple : Jay joue la carte Trésor « Frappe Éclair » pour générer 2 symboles À Distance qui vont lui permettre d'affronter un monstre, mais n'en utilise qu'un seul sur les deux. Ensuite, Jay se déplace vers la salle suivante, à la recherche d'un nouveau monstre à combattre. Mais étant donné qu'il s'est déplacé, le symbole À Distance non utilisé est perdu.



Dépenser et Stocker des Dés

Les actions que vous pouvez effectuer sont divisées en deux types : les Actions Dépenser et les Actions Stocker.

Les **Actions Dépenser** imposent de « dépenser » des dés ou des symboles spécifiques afin de payer le coût d'une action. **Dépenser** un dé signifie placer ce dé dans l'une des cases « Dé Utilisé » de votre fiche de Héros. Les Dés situés dans ces cases ne peuvent plus être utilisés ce tour-ci.

Vous pouvez utiliser à la fois des dés et des symboles générés par d'autres effets de jeu, dans n'importe quelle combinaison, pour payer des Actions Dépenser.

Vous pouvez répéter la même Action Dépenser autant de fois que vous le voulez, tant que vous pouvez en payer le coût.

Exemple : Mika est salement touchée et souhaite soigner ses Blessures. Elle joue la carte Trésor « Soins Rapides » pour générer 2 symboles Élixir. Elle les ajoute au dé Élixir qu'elle a précédemment lancé afin de soigner 3 de ses Blessures.



Les **Actions Stocker** imposent de « stocker » des dés spécifiques (jamais des symboles) sur une case, que ce soit une dalle de donjon ou une carte Héros. Un dé stocké est considéré comme utilisé. Il ne peut donc plus être utilisé ce tour-ci.

Seuls les dés d'action peuvent être utilisés pour payer une Action Stocker.

Chaque Action Stocker ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour (après quoi la case est bloquée par votre dé).

Exemple : Grisécorce se trouve dans une salle qui contient à la fois un coffre au trésor et un ☠. S'il veut ouvrir le coffre, il doit placer un dé de Mêlée sur cette dalle.



Actions des Héros

Votre Héros peut effectuer n'importe laquelle de ces actions pendant votre Phase de Héros, dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez.

• Utiliser une Capacité

Tous les Héros disposent de capacités qu'ils peuvent utiliser pour les aider dans le donjon. Chaque joueur commence la partie avec une capacité de départ, indiquée sur sa fiche de Héros. Pendant le jeu, votre Héros peut acquérir de nouvelles capacités, représentées par vos cartes Héros.

Utiliser la Capacité de Départ de votre Héros

Vous devez parfois stocker un dé sur votre fiche de Héros pour utiliser votre capacité de départ. Après avoir placé le dé, résolvez la capacité.

Exemple : Albus peut stocker n'importe quel dé d'action pour générer 1 symbole Magie.

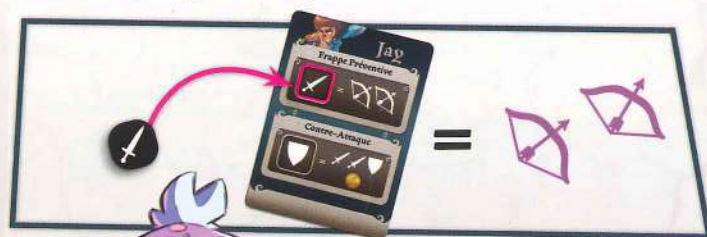


Note : La capacité de Grisécorce fonctionne différemment : au lieu de stocker un dé sur sa fiche de Héros, vous devez retourner votre pion Pas Gratuit pour obtenir un symbole !?. Ensuite, Grisécorce peut remplacer ce symbole !? par un symbole ⚔, ♥ ou ⚙, au choix.

Utiliser une capacité sur les Cartes Héros

Une fois que votre Héros a acquis une des capacités de vos cartes Héros, vous pouvez l'utiliser. La plupart des capacités imposent de stocker un ou plusieurs dés sur la carte Héros.

Exemple : Jay peut stocker un dé de Mêlée sur sa capacité Frappe Préventive pour générer 2 ⚔.



Cependant, certaines capacités nécessitent de dépenser de l'or afin de pouvoir en bénéficier.

Exemple : Grisécorce doit dépenser 2 or pour utiliser sa capacité Forme Bestiale.



Voir « Capacités des Héros » page 13, afin d'obtenir plus de détails sur l'utilisation de ces capacités en cours de jeu.

• Effectuer une Action de Salle

Certaines salles disposent d'actions que vous pouvez effectuer en stockant le bon type de dé d'action sur la dalle de donjon, par exemple ouvrir les coffres au trésor, désarmer les pièges ou activer un portail.

Exemple : Albus peut stocker un dé de Magie sur cette dalle de donjon afin d'en activer le portail.



Affronter les Monstres

Si votre Héros se trouve dans une salle occupée par un ou plusieurs monstres, son choix d'action va s'en trouver restreint. Vous ne pouvez choisir que les actions suivantes :

- Utiliser une Capacité
- Combattre un Monstre
- Utiliser la Magie
- Jouer une carte Trésor

Après avoir combattu tous les monstres présents dans la salle, vous pouvez à nouveau effectuer l'ensemble des actions de Héros.

Important : Étant donné que vous ne pouvez pas Boire un Élixir avant d'avoir combattu les monstres, tout ⚙ obtenu grâce à une capacité ou à une carte Trésor ne peut être utilisé qu'après la résolution du combat.

• Faire un Pas

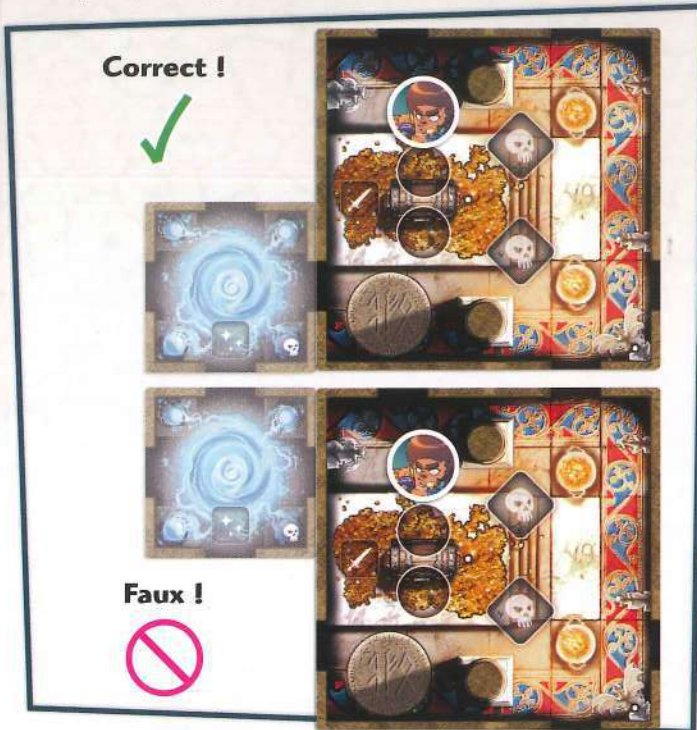
Vous pouvez dépenser un !? pour explorer et déplacer votre Héros. Chaque !? vous donne **2 Points de Déplacement**, mais vous devez dépenser ces deux Points avant d'effectuer toute autre action. Si vous souhaitez faire autre chose après avoir dépensé votre premier Point de Déplacement, le second est perdu.

Chaque Point de Déplacement peut être utilisé soit pour **Explorer**, soit pour se **Déplacer** :

Explorer

S'il existe au moins une zone vide adjacente à la salle où est situé votre Héros, vous pouvez explorer. Prenez la petite dalle de donjon du sommet de la pile correspondant au niveau de donjon où se trouve votre Héros, et placez-la à côté de la salle occupée par ce dernier.

Quand vous placez une dalle de donjon, vous devez la disposer de façon à ce que l'une de ses entrées corresponde à l'une de celles de la dalle que vous occupez :



Important : Vous ne pouvez pas explorer s'il n'y a plus de petites dalles de donjon disponibles pour le niveau où se trouve votre Héros, ou s'il n'y a pas de zones vides adjacentes à la salle où il est situé.

Après avoir placé la nouvelle dalle, vous devez immédiatement déplacer votre Héros sur cette dernière (gratuitement). Ensuite, retournez la dalle de donjon du sommet de la pile :

- Si vous révélez une dalle de salle, placez-la face visible au sommet de la pile de dalles de donjon.
- Si vous révélez une dalle piège, vous devez la placer dans une zone vide à côté de la nouvelle salle, si possible. Peu importe s'il existe ou non une entrée connectée à cette zone. S'il n'y a aucune zone vide, placez la dalle piège dans n'importe quelle zone vide à côté d'une salle de ce niveau de donjon. Le piège est immédiatement déclenché (voir « Pièges » page 16).
- Vous devez continuer de retourner des dalles jusqu'à révéler une dalle de salle.
- Si vous explorez une salle avec des cases de monstres et/ou des icônes de génération, vous devez immédiatement placer ces monstres dans la salle (voir « Générer des Monstres » page 13).

Salles Adjacentes

Les salles d'un donjon sont considérées comme « adjacentes » si elles partagent un bord commun et s'il existe une porte ouverte qui les relie. Des salles en diagonale ne sont jamais adjacentes, pas plus que des salles séparées par des murs (exception : les pièges n'ont pas de porte et sont toujours adjacents à toutes les salles avec lesquelles leur dalle partage un bord commun).

Explorer les Salles Moyennes

Après avoir exploré une salle moyenne (et s'y être déplacé), votre Héros gagne 1 XP. Consultez les pages 16 et 17 pour le placement de ces salles.

Se Déplacer

Pour un Point de Déplacement, vous pouvez déplacer votre Héros dans une salle adjacente précédemment explorée. Votre Héros ne peut se déplacer qu'en empruntant des portes : vous ne pouvez pas traverser les murs, à moins qu'une capacité ou qu'un effet ne vous le permette. Vous ne pouvez jamais vous déplacer en diagonale.

Important : Vous ne pouvez pas quitter une salle occupée par un monstre (que ce soit en explorant ou en vous déplaçant) tant que vous ne l'avez pas affronté en combat (voir « Combattre un Monstre » page 10). Une fois le combat terminé (que votre Héros ait vaincu le monstre ou non), vous pouvez vous déplacer.



Exemple : Albus dépense 1 ! pour obtenir 2 Points de Déplacement. Il utilise le premier Point pour se déplacer dans la salle vide au nord. Ensuite, il dépense son second Point pour explorer, prenant la dalle face visible de la pile du Niveau 1, qu'il agence à côté de la salle qu'il occupe. Après avoir posé la dalle, il se déplace gratuitement dans la nouvelle salle, lance les dés et place un monstre mineur, puis retourne la dalle suivante. Heureusement pour lui, il ne s'agit pas d'un piège !




• Combattre un Monstre




Si, à n'importe quel moment durant votre tour, votre Héros se trouve dans une salle occupée par un ou plusieurs monstres, vous **devez** combattre tous les monstres présents, même si vous ne pouvez pas les vaincre (parce que vous ne disposez pas de suffisamment de dés, par exemple). Vous pouvez bien entendu utiliser des capacités ou des cartes Trésor pour générer les symboles dont vous aurez besoin pendant le combat, mais vous ne pourrez vous déplacer, Boire un Élixir ou effectuer des actions de Salle qu'après la résolution du combat. Cette règle s'applique que vous commenciez votre tour dans une salle occupée par un monstre ou que vous vous déplaciez plus tard dans une salle qui en contient (voir « Monstres » page 18).

Astuce de jeu : « Combattre » un monstre signifie que vous et le monstre avez résolu vos attaques. Vous n'êtes même pas forcé de vaincre les monstres : vous pouvez choisir de subir la Riposte d'un monstre sans dépenser de dé ou de symbole. Vous pouvez ensuite effectuer d'autres actions, en admettant que vous surviviez...

MÊLÉE contre DISTANCE



Un Héros peut uniquement combattre les monstres situés dans la même salle que lui. On distingue deux façons de combattre : le corps à corps en Mêlée, ou le tir À Distance.


Le Combat en Mêlée : Si vous utilisez au moins un  au cours d'un combat, vous êtes en mêlée et votre Héros est sujet à la Riposte du monstre.


Le Combat À Distance : Si vous utilisez **uniquement** des  au cours d'un combat, vous êtes à distance et votre Héros n'est sujet à la Riposte du monstre que si celui-ci n'a pas été vaincu.  et  peuvent également être utilisés en combat À Distance contre certains monstres.



Pour vaincre un monstre, votre Héros doit infliger un montant de dégâts *supérieur ou égal* à la Valeur de Défense de ce dernier. C'est tout ou rien : soit le Héros parvient à vaincre le monstre, soit ce dernier reste dans la salle, indemne. Si les dégâts infligés ne suffisent pas à le vaincre, le monstre ne conserve *aucun* dégât.

Infliger des Dégâts à un Monstre

Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de  et de  pour infliger des dégâts à un monstre. Chaque symbole inflige **1 point** de dégât. Pour vaincre un monstre, vous devez lui infliger au moins autant de dégâts que sa Valeur de Défense.




Purger les Morts-Vivants : Si vous combattez un monstre Mort-Vivant, vous pouvez également utiliser des . Cette méthode s'appelle « Purger un Mort-Vivant ». Les symboles Élixir utilisés contre un monstre Mort-Vivant sont considérés comme des attaques à distance.

Sorts Offensifs : Certains monstres sont vulnérables à la magie, à l'instar des Cubes Gélatineux. Contre ces monstres, vous pouvez également utiliser des  en tant qu'attaque à distance. Cette méthode s'appelle « Sort Offensif ».

Exemple : Jay combat un Orque, doté d'une Valeur de Défense de 2. Si Jay parvient à obtenir n'importe quelle combinaison d'au moins 2  ou , il peut vaincre l'Orque.




Attaques À Distance

Si **tous** les symboles que vous utilisez sont des symboles d'attaque à distance (  contre les morts-vivants et/ou  contre les monstres qui y sont sensibles), alors vous effectuez une attaque à distance. Si votre attaque à distance inflige suffisamment de dégâts pour vaincre le monstre (supérieurs ou égaux à sa Valeur de Défense), ce dernier est alors vaincu et votre Héros ne subit pas de Riposte. Si votre attaque à distance ne suffit pas à vaincre le monstre, votre héros subit alors la Riposte.











Exemple : Si Jay dispose de 2 , il peut vaincre l'Orque depuis le coin opposé de salle sans subir de Riposte !




Attaques en Mêlée

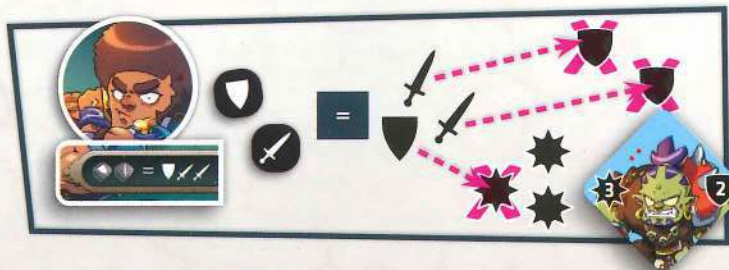
Si vous utilisez **au moins un** symbole , alors vous effectuez une attaque en mêlée. Après son attaque, votre Héros subit la Riposte du monstre, même s'il a infligé suffisamment de dégâts pour le vaincre !

Exemple : Jay ne dispose que de 1  et 1 . Cela suffit à vaincre l'Orque, mais il doit combattre en mêlée, ce qui signifie qu'il va subir une Riposte.

Combat à l'Épée et au Bouclier

Un Héros qui effectue une attaque en mêlée peut bénéficier d'un avantage en combinant attaque et défense. Si vous dépensez 1 dé  et 1 dé  (pas des symboles) en même temps, votre Héros obtient 3 symboles    (en gros, vous gagnez un  gratuit). Vous pouvez même bénéficier de ce combo plus d'une fois pendant un tour. De fait, si vous dépensez 2 dés  et 2 dés , vous obtenez 4 symboles  et 2 symboles .


Exemple : Jay a obtenu 1  et 1 . En dépensant les deux en même temps, il peut vaincre l'Orque avec son attaque en mêlée, tout en bénéficiant de 1  pour se protéger de la Riposte de l'Orque.



L'Heure de la Riposte !


S'il effectue une attaque en mêlée contre un monstre, ou si son attaque à distance n'inflige pas assez de dégâts pour vaincre ce dernier, votre héros subit la Riposte du monstre.

Chaque monstre dispose d'une Valeur de Riposte, qui représente le nombre de Blessures subies par votre Héros lors de la Riposte. Déplacez votre marqueur de Blessure vers la gauche de la Piste de Blessure de votre fiche de Héros afin d'afficher son nouveau total de Points de Vie.

Utiliser la Défense : Chaque  peut être utilisé pour encaisser 1 Blessure infligée par la Riposte d'un monstre.

Exemple : L'Orque est doté d'une Valeur de Riposte de 3, ce qui veut dire que Jay va subir 3 Blessures, étant donné qu'il a dû combattre l'Orque en mêlée.






Important : Vous ne pouvez pas effectuer de soins avant que tous les combats soient résolus. Si un Héros subit suffisamment de Blessures pour que ses Points de Vie soient réduits à zéro, il est donc vaincu, même s'il dispose de  pour se soigner !


Regroupement

Les monstres ne sont pas aussi nobles que les Héros et ils n'hésiteront pas à se regrouper contre un même Héros afin d'infliger plus de dégâts. Si votre Héros se trouve dans une salle occupée par plus d'un seul monstre, il devra **tous** les combattre, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Notez que **toutes** les capacités des monstres (voir « Monstres » page 18) sont actives jusqu'à ce qu'ils aient été vaincus !

Vous ne recevez les récompenses liées à un combat, telles que les cartes Trésor ou les XP, qu'après avoir combattu tous les monstres dans la salle, et seulement si vous avez vaincu au moins un des monstres et que vous avez survécu au combat !

Utiliser des Trésors et des Capacités en Combat

Les cartes Trésor et les capacités peuvent être utilisées soit avant, soit après le combat, *sauf* si la carte génère un symbole qui peut être utilisé pendant le combat, tel que ,  ou .

Exemple : Quand l'Orque a effectué sa Riposte sur Jay, ce dernier aurait pu utiliser sa capacité de départ pour stocker 1 dé d'action afin de générer 1 . De cette façon, il n'aurait subi que 2 Blessures au lieu de 3.

Round 2 : Fight !

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer le combat dans une salle où vous avez déjà combattu ce tour-ci, en effectuant une nouvelle action Combattre un Monstre.

Le Doux Parfum de la Victoire

Si votre Héros a vaincu un monstre, vous gagnez les XP indiqués par le dé du monstre. Vous piochez également 1 carte Trésor du paquet.

Notez qu'après avoir franchi la barre des 7 XP, tous les monstres mineurs vaincus par votre Héros rapportent **1 XP de moins** que la normale.



Le Goût Amer de la Défaite

Si votre Héros est réduit à **zéro Point de Vie** (ou moins), il est vaincu.


Couchez la figurine du Héros vaincu. Sur la Piste d'Expérience, votre marqueur de XP redescend jusqu'à la dernière flèche Gain de Niveau que vous avez atteinte. Vous devez défausser une carte Trésor de votre main (choisie au hasard par un autre joueur), si possible, et vous ne recevez pas les récompenses pour les monstres éliminés.

Tant que le Héros vaincu est couché, il est considéré comme hors-jeu : les monstres peuvent sortir de la salle concernée, il n'est pas affecté par les nouveaux pièges ou par les cartes Trésor, etc.



Votre Héros vaincu perd le reste de son tour. Vous ne pouvez plus effectuer d'autres actions et tous vos dés ou symboles restants sont perdus. Au début de votre prochain tour, redressez votre Héros. Ses Points de Vie sont entièrement restaurés et vous jouez votre tour normalement.

• Boire un Élixir



Vous pouvez utiliser 1  pour soigner 1 Blessure de votre Héros. Déplacez votre marqueur de Blessure vers la droite sur votre fiche de Héros pour afficher votre nouveau total de Points de Vie.

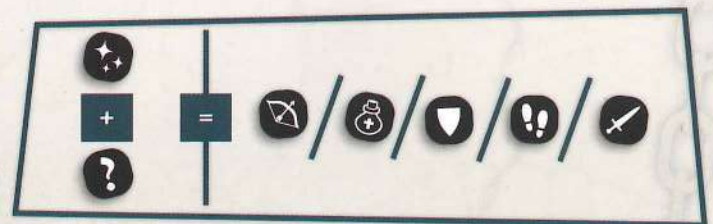
Important : Votre Héros ne peut jamais avoir plus de six Points de Vie.

Rappel : Les soins ne peuvent être administrés qu'avant ou après le combat ou les effets d'un piège. De ce fait, les Élixirs ne peuvent pas être utilisés pour encaisser des dégâts, mais seulement pour les soigner après coup.




• Utiliser la Magie

Vous pouvez utiliser des  pour « changer votre destin ». Chaque  utilisé de cette façon vous permet de choisir **un de vos dés non utilisés ce tour-ci** et de le retourner sur la face de votre choix.



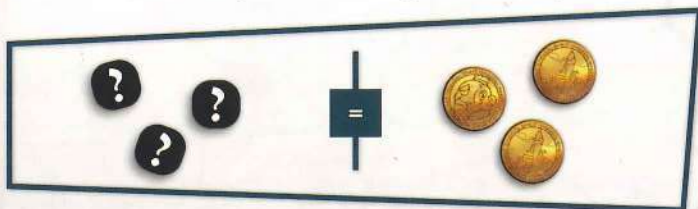
Votre Fiche de Héros



- A** Nom du Héros
- B** Race / Classe (*juste pour l'ambiance*)
- C** Emplacements des Cartes Héros
- D** Capacité de Départ
- E** Citation (*juste pour l'ambiance*)
- F** Capacité Épée et Bouclier (*rappel*)
- G** Piste de Blessures
- H** Cases Dés Utilisés

Étape 3 : Récupérer du Butin

S'il vous reste des dés d'action inutilisés et que vous n'avez plus d'actions à effectuer, vous pouvez les échanger contre 1 or par dé.



Après avoir récupéré du butin (si possible), votre Phase de Héros prend fin. Place maintenant à la Phase de Maître du Donjon.



Limite d'Or

Vous ne pouvez jamais posséder plus de **6 or** à la fois. Vous ne gagnez plus d'or au-delà de cette limite. Notez que vous pouvez dépenser 5 or à n'importe quel moment de votre tour pour acheter une carte Trésor.

Dépenser de l'Or

À n'importe quel moment durant votre tour, vous pouvez échanger 5 or contre 1 carte Trésor.



Phase de Maître du Donjon

Durant la Phase de Maître du Donjon de votre tour, vous allez prendre le contrôle du donjon pendant un moment pour déplacer les monstres et en générer de nouveaux.

Déplacer les Monstres

Chaque tour, vous disposez de **2 Points de Déplacement** pour l'intégralité des monstres. Chaque Point de Déplacement peut être dépensé pour déplacer un monstre au choix d'une salle. Il est donc possible de déplacer un même monstre de deux salles, ou deux monstres d'une salle chacun. Le choix vous appartient.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser les deux Points de Déplacement (ni aucun, d'ailleurs). Vous pouvez choisir de laisser les monstres où ils se trouvent.

Les Monstres **ne peuvent pas** quitter une salle occupée par un Héros. Un monstre qui entre dans une salle occupée par un Héros doit arrêter son déplacement.

À l'instar des Héros, les monstres ne se déplacent qu'en empruntant les portes, ne traversent pas les murs et ne se déplacent jamais en diagonale.



Générer des Monstres

Après avoir déplacé les monstres, vous devez en générer de nouveaux, dans toutes les salles dotées d'une icône de génération de monstres et qui ne sont pas occupées par un Héros ou un monstre.



Pour chaque salle où sont générés des monstres, prenez un dé de monstre correspondant à l'icône de génération de la salle concernée (monstres mineurs ou majeurs), lancez-le et placez-le sur la dalle de donjon (voir « Monstres Errants » page 15).

S'il ne reste plus aucun dé de monstre du type demandé, prenez-en un du même type n'importe où sur le plateau et lancez-le pour la génération. Le dé choisi ne peut pas provenir d'une salle occupée par un Héros.

Limite de Monstres par Salle

Les monstres ne s'entendent pas très bien entre eux. Il y a donc une limite au nombre de monstres pouvant occuper une salle en même temps : il ne peut pas y avoir plus de **trois** monstres mineurs à la fois dans une même salle, ou **quatre** dans une salle moyenne. Un monstre majeur compte comme **deux** monstres mineurs.

Cette limite ne s'applique qu'aux monstres présents dans une salle. Il n'y a pas de limite au nombre de Héros qu'une salle peut accueillir.

Un monstre ne peut pas se déplacer dans une salle ayant déjà atteint sa limite. Si un effet de jeu force un monstre à être généré dans une salle affichant complet, retirez de la salle le monstre qui rapporte le **moins** de XP. Répétez si nécessaire, jusqu'à redescendre à la limite. En cas d'égalité pour le monstre rapportant le moins de XP, le joueur dont c'est le tour décide lequel est retiré.



Héros Vaincus

Si votre Héros a été vaincu pendant votre tour, vous effectuez quand même votre Phase de Maître du Donjon.

La Fin de Votre Tour

Une fois que vous avez généré les monstres, votre tour est terminé. Passez les 6 dés d'action au joueur à votre gauche. Ce joueur commence à présent son propre tour.

CAPACITÉS DES HÉROS

Les Héros disposent de capacités destinées à les assister dans les donjons du Masmorra. Tous les Héros commencent le jeu avec une capacité de départ. Chaque fois que vous Gagnez un Niveau, votre Héros acquiert une nouvelle capacité. On distingue deux types de capacité de Héros :


- **Effets Continus** : Ces capacités apportent un bénéfice passif à votre Héros. L'effet est actif dès l'acquisition de la capacité.
- **Effets Activés** : Ces capacités ne sont activées que lorsque vous effectuez une action Utiliser une Capacité.

Pour pouvoir utiliser un Effet Activé, vous devez « payer » un certain coût. Ces capacités peuvent être activées par des dés, de l'or, voire les deux.



Capacités Activées avec des Dés

Pour pouvoir utiliser une de ces capacités, vous devez stocker les dés requis sur la carte qui donne la capacité. Tous les symboles générés par la capacité doivent être utilisés dans la salle actuellement occupée par votre Héros. Si vous quittez cette salle, ces symboles sont perdus. Ce type de capacité ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Exemple : Albus peut utiliser sa capacité « Boule de Feu » en stockant deux dés de Magie sur sa carte de Héros. S'il le fait, il gagne 3 .

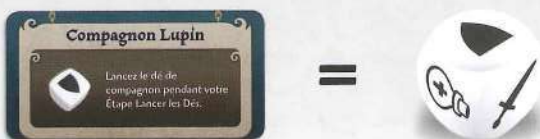


Compagnons et Familiers

Certains Héros disposent de compagnons, tels un apprenti ou un familier. Un compagnon donne au Héros un dé d'action supplémentaire : le dé de compagnon. Ce dé spécial fonctionne comme un dé d'action normal, et peut être utilisé de la même façon. Cependant, si votre capacité est annulée par un effet quelconque, vous perdez l'utilisation de ce dé pour le tour.

Si vous avez déjà lancé les dés d'action pour votre tour et que vous acquérez un compagnon par la suite, vous pouvez lancer le dé de compagnon immédiatement, mais vous ne pouvez pas le relancer si le résultat ne vous convient pas !

Exemple : La capacité « Compagnon Lupin » de Grisécorce lui permet de lancer le dé de compagnon pendant l'étape Lancer les Dés d'Action de sa Phase de Héros, à chacun de ses tours. Algu doit payer 1 or pour bénéficier de son « Apprenti Sorcier », mais il peut utiliser sa capacité à tout moment durant son tour.



Étape de Lancer des Dés uniquement



N'importe Quand Durant Votre Tour

Capacités Activées avec de l'Or

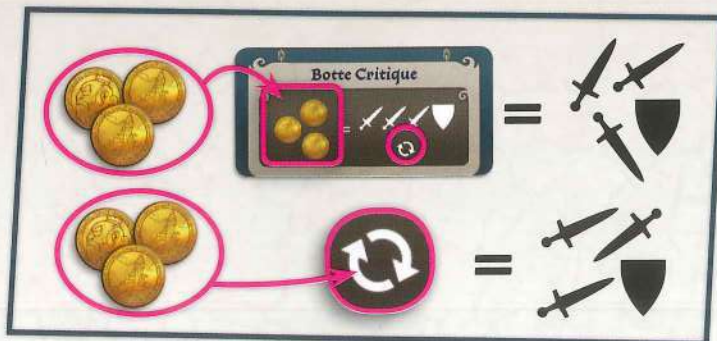
Pour pouvoir utiliser une de ces capacités, vous devez payer la quantité d'or indiquée (en remettant l'or dans la réserve). Vous bénéficiez ensuite de l'effet affiché.

Exemple : Algu peut dépenser 1 or pour activer son « Apprenti Sorcier », qui génère 1 dé de compagnon.



Ces capacités ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour, à moins que leur carte n'affiche l'icône . Si c'est le cas, vous pouvez alors utiliser cette capacité autant de fois que vous le souhaitez à chaque tour, mais vous devez payer le coût total à chaque utilisation.

Exemple : La capacité « Botte Critique » de Jay lui permet de dépenser 3 or pour générer . La carte affichant l'icône , il peut utiliser cette capacité deux fois dans le tour, du moment qu'il dispose de 6 or pour payer.



Capacités Activées avec des Dés et de l'Or

Ces capacités fonctionnent de la même façon que celles activées avec des dés, sauf que vous devez également payer le montant d'or indiqué. Ce type de capacité ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

GAIN DE NIVEAU

Lorsque vous atteignez une case sur la Piste d'Expérience (à 3, 7, 12 et 17 XP), vous **Gagnez un Niveau** ! Chaque fois que vous Gagnez un Niveau, votre Héros acquiert une nouvelle capacité. Choisissez une de vos cartes Héros (glissées sous votre fiche de Héros au début de la partie) et remontez-la jusqu'à ce que la nouvelle capacité acquise soit visible. Vous pouvez même l'utiliser ce tour-ci !

Chaque carte Héros affiche deux capacités que votre Héros peut maîtriser. Quand vous Gagnez un Niveau, vous ne pouvez dévoiler qu'une seule capacité à la fois. La première fois que vous choisissez une carte Héros, vous gagnez la capacité supérieure de la carte. Si vous voulez la capacité inférieure, il va falloir encore Gagner un Niveau !



FIN DE LA PARTIE

Une fois qu'un joueur atteint 16 XP, le jeu continue jusqu'à ce que le dernier joueur ait effectué son tour, puis la partie se termine. Ensuite, les joueurs comparent leurs totaux de XP respectifs pour déterminer le vainqueur. Il est possible que d'autres Héros arrivent à dépasser celui qui atteint les 16 XP en premier, soit en gagnant des XP au cours de leur dernier tour, soit en révélant des cartes Trésor qui procurent des bonus de XP.

LE GUIDE DU MAÎTRE DU DONJON – VOTRE GUIDE POUR LE MASMORRA!

SALLES DE DONJON

Les dalles de donjon représentent les salles nombreuses et variées qui composent le Masmorra. Chaque salle est dotée d'une ou plusieurs portes qui la reliant aux autres.



Les monstres qui ont élu domicile dans le Masmorra passent le plus clair de leur temps à traîner dans les salles, prêts à massacrer le premier Héros qui pointerait le bout de son nez. Si votre Héros se trouve dans une salle occupée par un ou plusieurs monstres, vous **devez** les combattre avant de pouvoir effectuer une quelconque autre action (à l'exception de l'utilisation de capacités ou de cartes qui vous aideraient durant le combat). Une fois le combat résolu, vous pouvez effectuer d'autres actions, telles que soigner vos Blessures, désarmer les pièges, etc., même si certains monstres situés dans la salle ont survécu au combat.



Exploration

Si vous explorez une salle qui contient des cases de monstre et/ou des icônes de génération, vous devez **immédiatement** placer les monstres dans la salle.

Génération des Monstres

Les monstres peuvent arriver en jeu de deux façons :


Monstres Spécifiques

Certaines salles affichent un type de monstre spécifique. Quand une de ces salles arrive en jeu, prenez un dé du type approprié (mineur ou majeur), trouvez la face qui correspond à ce monstre spécifique, et placez-le dans la salle.

Monstres Errants

Les icônes de génération font apparaître des monstres errants. Quand une salle affichant une telle icône arrive en jeu, prenez un dé du type approprié (mineur ou majeur), lancez-le et placez-le dans la salle.

Les icônes suivantes provoquent la génération de monstres errants dans le donjon :

 Icône de Génération de Monstre Mineur

 Icône de Génération de Monstre Majeur



Boss

Certaines salles servent de refuge à des monstres particulièrement puissants, appelés « boss ». Ils sont représentés sur les dalles de donjon par des cases rondes. Quand une de ces salles arrive en jeu, trouvez le pion boss correspondant et placez-le dans la salle, face bleue visible (voir « Boss » page 19).



Génération du Maître du Donjon

Pendant la Phase de Maître du Donjon de votre tour, vous **devez** générer de nouveaux monstres errants dans chaque salle qui affiche une icône de génération et qui n'est occupée par aucun Héros ou monstre (voir « Générer des Monstres » page 13).



Petites Salles de Donjon

Salle de Départ

Au début de la partie, c'est la seule salle qui compose le donjon et tous les Héros commencent ici. Cette salle est recto verso afin d'être facilement repérable.



Salle Runique

Quand une salle runique arrive en jeu, remplacez-la immédiatement par une dalle de donjon moyenne (défaussez la petite dalle de la salle runique), piochée dans la pile appropriée pour le niveau du donjon. Prenez garde ! Les salles plus vastes proposent des récompenses et des défis bien plus conséquents !



Piège

Une dalle piège est traitée de façon un peu différente des autres salles. Dès qu'une dalle piège est révélée au sommet d'une pile de dalles de donjon, elle est *immédiatement* placée adjacente à la salle occupée par le Héros actif (après son déplacement dans la salle nouvellement explorée). Le piège est ensuite activé !



Une fois le piège résolu, révélez la dalle suivante. Si c'est encore un piège, il entre également en jeu et s'active immédiatement.

Si aucune zone n'est disponible autour de la salle occupée par le Héros, placez la dalle piège adjacente à *n'importe quelle* autre salle de votre choix de ce niveau du donjon.

Activation des Pièges

Les pièges sont activés dès qu'ils sont placés et à chaque fois qu'un Héros **entre** ou **sort** de n'importe quelle salle adjacente au piège en utilisant un symbole Pas.

Quand un piège est activé, **tous les Héros dans toutes les salles adjacentes** subissent une Blessure chacun. Cette Blessure ne peut pas être bloquée ou encaissée de quelque façon que ce soit (bien qu'elle puisse être soignée normalement).

Exception : Les Héros qui utilisent un effet de *téléportation* pour quitter une salle *ne subissent pas* de dégâts d'un piège, même si ce dernier est activé.

Les monstres ne sont jamais affectés par les pièges.

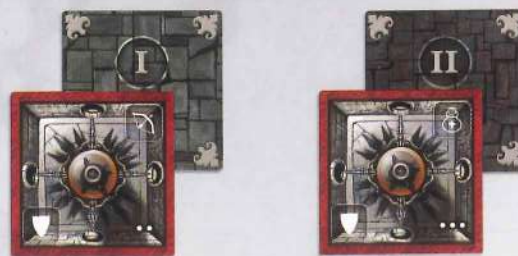
Désarmer les Pièges

Un Héros peut désarmer un piège adjacent à la salle qu'il occupe en stockant les deux dés indiqués sur la dalle piège (après avoir combattu tout monstre situé dans la salle, bien sûr). Si vous désarmez un piège au premier niveau du donjon, vous gagnez 2 XP. Un piège désarmé au second niveau rapporte 3 XP. Une fois le piège désarmé, retournez la dalle piège face cachée. Ce piège ne s'active plus, mais il continue de bloquer cette zone du donjon.

Notez que les dalles piège sont dotées de murs sur leurs quatre côtés : aucun Héros ou monstre ne peut jamais entrer sur une dalle piège, que celui-ci soit désarmé ou non.

Désarmer un piège de Niveau 1 rapporte 2 XP.

Désarmer un piège de Niveau 2 rapporte 3 XP.



Salle au Trésor

Quand une salle au trésor est ajoutée au donjon, placez le montant d'or indiqué sur la dalle. Un Héros peut stocker les dés requis sur la salle au trésor afin d'ouvrir le coffre, ce qui lui rapporte 1XP, 1 carte Trésor du paquet, ainsi que tout l'or contenu dans ce coffre.



Ouvrir un coffre au trésor rapporte au Héros 1 XP, 1 carte Trésor et tout l'or contenu dans le coffre.

Portail

Les portails permettent aux Héros de se déplacer rapidement d'un bout à l'autre du donjon. Un Héros dans une salle portail peut stocker le dé indiqué pour se *téléporter vers n'importe quelle* salle déjà explorée dans *n'importe quel* niveau du donjon.



Salle de Monstre Mineur

Quand cette salle est ajoutée au donjon, vous devez lancer un dé de monstre mineur et le placer sur cette dalle. S'il ne reste plus aucun dé de monstre mineur disponible, prenez-en un dans n'importe quelle salle du donjon *du moment qu'elle n'est pas occupée par un Héros*, lancez-le et placez-le sur la nouvelle dalle de salle. Votre Héros devra combattre ce monstre avant de pouvoir effectuer toute autre action.



Si une salle de monstre mineur est vide (sans Héros ni monstres) pendant la Phase de Maître du Donjon, un nouveau monstre mineur y sera généré.

Escaliers vers le Second Niveau

Les Héros et les monstres peuvent se déplacer directement et gratuitement de cette salle vers l'Entrée du Second Niveau, et inversement.



Entrée du Second Niveau

Au début la partie, cette salle est placée au sommet de la pile des petites salles du second niveau. Elle est disposée sur l'aire de jeu, à part des salles du Niveau 1, la première fois qu'un Héros ou qu'un monstre s'y déplace depuis la salle des Escaliers vers le Second Niveau. Le second niveau du donjon pourra être construit à partir de cette salle, de la même façon que le premier niveau a été construit autour de la Salle de Départ.

Un Héros ou un monstre peut se déplacer directement et gratuitement de cette salle vers celle des Escaliers vers le Second Niveau, et inversement.

Quand tous les Héros sont au Niveau 2 du donjon, arrêtez la génération des monstres au Niveau 1.

Salle de Monstre Majeur

Quand cette salle est ajoutée au donjon, vous devez lancer un dé de monstre majeur et le placer sur cette dalle. S'il ne reste plus aucun dé de monstre majeur disponible, prenez-en un dans n'importe quelle salle du donjon du moment qu'elle n'est pas occupée par un Héros, lancez-le et placez-le sur la nouvelle dalle de salle. Votre Héros devra combattre ce monstre avant de pouvoir effectuer toute autre action.


Si une salle de monstre majeur est vide (sans Héros ni monstres) pendant la Phase de Maître du Donjon, un nouveau monstre majeur y sera généré.

Salle de Monstres Combinés

Quand cette salle est ajoutée au donjon, vous devez lancer un dé de monstre mineur **et** un dé de monstre majeur, puis les placer sur cette dalle. Si, pour n'importe lequel des deux types, il ne reste plus aucun dé de monstre disponible, prenez-en un dans n'importe quelle salle du donjon du moment qu'elle n'est pas occupée par un Héros, lancez-le et placez-le sur la nouvelle dalle de salle. Votre Héros devra combattre ces monstres avant de pouvoir effectuer toute autre action.

Si une salle de monstres combinés est vide (sans Héros ni monstres) pendant la Phase de Maître du Donjon, de nouveaux monstres, un mineur **et** un majeur, y seront générés.

Salle Entoilée

Quand votre Héros entre dans cette salle, vous perdez immédiatement 1  (dé ou symbole). Votre Héros doit arrêter son déplacement en entrant dans cette salle. Les monstres situés dans cette salle doivent dépenser 2 Points de Mouvement pour la quitter.

Les Araignées et les Fantômes sont immunisés contre les effets de la salle entoilée.


Salle de l'Or

Quand cette salle est ajoutée au donjon, placez 2 or sur la dalle. Pendant votre tour, votre Héros peut prendre cet or (après avoir combattu les monstres et résolu les pièges, bien sûr).


Notez que cette salle ne rapporte pas de XP.



Salle de la Fontaine de Guérison

Un Héros dans cette salle peut stocker les dés indiqués pour générer . Vous ne pouvez stocker des dés ici qu'après avoir combattu les monstres et résolu les pièges.

Salle de la Fosse

Un Héros qui entre dans cette salle doit soit dépenser 1  (dé ou symbole), soit subir 1 Blessure.

Salles de Donjon Moyennes

Comme mentionné page précédente, lorsqu'une salle runique entre en jeu, elle est remplacée par la dalle de donjon moyenne du sommet de la pile de ce niveau de donjon. Placez la salle moyenne dans le donjon avec au moins une porte reliée à la salle d'où provient le Héros qui explore. Déplacez ensuite le Héros normalement dans cette nouvelle salle. Le Héros qui explore une salle moyenne gagne 1 XP.

Si vous n'avez pas suffisamment d'espace pour placer la salle moyenne adjacente à votre dalle, vous ne pouvez pas explorer la salle runique. Vous devez vous déplacer ailleurs pour le faire. Les pièges sont reliés normalement à une salle moyenne, mais il existe une limite de **trois pièges** pouvant être reliés à une nouvelle salle lorsqu'elle est explorée. Si vous révélez des pièges supplémentaires, placez-les à côté de n'importe quelle autre salle de ce niveau de donjon disposant de zones libres.

Un Héros situé dans une salle moyenne peut explorer à partir de n'importe lequel des passages ouverts.

Quand vous placez une salle moyenne, placez les dés de monstre et les pions Boss comme indiqué sur la dalle. Pour rappel, les cases affichant des monstres spécifiques ne génèrent pas de monstres errants.

Limite des Monstres dans les Salles Plus Vastes

Rappel : dans les grandes et les moyennes salles, la Limite de Monstres augmente à 4 dés de monstre mineur. Les monstres majeurs comptent toujours comme 2 monstres mineurs.

Salle du Rituel Noir

Quand cette salle est ajoutée au donjon, placez 3 Adorateurs (dé de monstre mineur) dans les cases indiquées. À la fin de votre tour, s'il reste au moins 1 Adorateur, remplacez l'un d'entre eux par le Veilleur des Ténèbres (dé de monstre majeur). Ce rituel ne peut se produire qu'une seule fois.





MONSTRES


Les monstres du Masmorra sont représentés par les dés de monstre. On distingue deux types de dés de monstre : les mineurs et les majeurs.

Un Dé de Monstre

Chaque face d'un dé de monstre affiche deux chiffres de combat, Riposte et Défense, ainsi que le nombre de XP gagnés quand le monstre est vaincu, indiqué par une ligne de points. Certains monstres disposent également d'une capacité spéciale, indiquée par un astérisque (*).

 Le chiffre affiché dans l'icône d'explosion représente la Valeur de Riposte du monstre : le montant de dégâts qu'il inflige au Héros qui l'attaque en mêlée ou qui ne parvient pas à le vaincre.

 La Valeur de Défense : le montant de dégâts qu'un Héros doit infliger pour vaincre le monstre. Rappel : si vous n'infligez pas suffisamment de dégâts pour vaincre le monstre, ce dernier reste en jeu avec sa Valeur de Défense intacte !

 Valeur de XP : le nombre de points indique combien de XP sont gagnés par le Héros quand il a vaincu le monstre. Le Héros reçoit également une carte Trésor pour chaque monstre qu'il a vaincu.

Vaincre les Monstres

Un Héros a vaincu un monstre lorsqu'il lui a infligé un montant de dégâts supérieur ou égal à sa Valeur de Défense. Quand vous avez vaincu un monstre, vous gagnez autant de XP que la Valeur de XP indiquée sur le dé de monstre et vous piochez 1 carte Trésor du paquet **après la résolution du combat**. Notez que si un Héros meurt pendant le combat, il ne reçoit aucune des récompenses indiquées ci-dessus !

Exception : Les Héros puissants ne sont plus impressionnés par les monstres faiblards. Une fois la barre des 7 XP franchie sur la Piste d'Expérience, vous recevez **1 XP de moins** que la normale quand vous avez vaincu un monstre mineur. Vous recevez toujours la valeur normale pour les monstres majeurs.

Exemple : Mika vient de vaincre un Gobelin en combat à distance en lui infligeant 2 dégâts. Elle devrait normalement gagner 2 XP pour cet exploit mais, étant donné qu'elle a déjà 10 XP, elle n'en reçoit qu'un seul pour le Gobelin.



Bestiaire

Vous trouverez ci-dessous la liste des monstres qui hantent le Masmorra.

Monstres Mineurs

Gobelin

Riposte : 1 / Défense : 2

Type : Humanoïde

Capacités Spéciales :

- **Frappe Rapide** – Effectue une Riposte même s'il est vaincu par une attaque à distance.

2XP





Adorateur

Riposte : 2 / Défense : 2

Type : Humanoïde

Capacités Spéciales :

- **Toucher Corrupteur** – Au début du combat, l'Adorateur « vole » 1 dé , si disponible (placez-le dans une case « Dé Utilisé ») ; sinon, il vole 1 symbole , si disponible.

2XP




Squelette

Riposte : 2 / Défense : 2

Type : Mort-Vivant

Capacités Spéciales :

- **Cadavre Ambulant** – Immunisé contre les dégâts provenant des symboles .
- **Mort-Vivant** – Purger un Mort-Vivant peut être utilisé comme attaque à distance contre un Squelette.

2XP



Orque

Riposte : 3 / Défense : 2

Type : Humanoïde

Capacités Spéciales : Aucune.

2XP



Araignée

Riposte : 2 / Défense : 4

Type : Animal

Capacités Spéciales :

- **Toile** – Les Héros ne peuvent pas quitter une salle où se trouve une Araignée (sauf par téléportation).

3XP





Goule

Riposte : 3 / Défense : 3

Type : Mort-Vivant

Capacités Spéciales :

- **Toucher Corrupteur** – Au début du combat, la Goule « vole » 1 dé  si disponible (placez-le dans une case « Dé Utilisé ») ; sinon, elle vole 1 symbole  si disponible (y compris le Pas gratuit).
- **Mort-Vivant** – Purger un Mort-Vivant peut être utilisé comme attaque à distance contre une Goule.

3XP





Fantôme

Riposte : 3 / Défense : 3

Type : Mort-Vivant

Capacités Spéciales :

- **Lamentation Terrifiante** – Vole 1 XP au Héros, sauf s'il est vaincu avec  +  + .
- **Mort-Vivant** – Purger un Mort-Vivant peut être utilisé comme attaque à distance contre un Fantôme.
- **Intangible** – Le Fantôme est immunisé contre .

3XP






Monstres Majeurs

Lancier Homme-Bête

Riposte : 3 / Défense : 3

Type : Humanoïde

Capacités Spéciales :

- **Superstitieux** – Peut être vaincu avec  +  + .

3 XP



Veilleur des Ténèbres

Riposte : 3 / Défense : 4

Type : Aberration

Capacités Spéciales :

- **Regard Impie** – Les Héros ne peuvent pas utiliser de capacités dans une salle où se trouve un Veilleur des Ténèbres.

4XP




Jeune Dragon

Riposte : 4 / Défense : 4

Type : Dragon

Capacités Spéciales :

- **Peau de Fer** – Ignore le premier dégât  qu'il subit en combat.

4XP





Chauve-Souris Géante

Riposte : 2 / Défense : 3

Type : Animal

Capacités Spéciales :

- **Sonar** – Au début du combat, la Chauve-Souris Géante « vole » 1 dé  si disponible (placez-le dans une case « Dé Utilisé ») ; sinon, elle vole 1 symbole  si disponible.
- **Frappe Rapide** – Effectue une Riposte même si elle est vaincue par une attaque à distance.

3XP



Boss

Certaines salles abritent des monstres spéciaux particulièrement redoutables : les **boss** ! Ces monstres sont si puissants qu'ils doivent être vaincus deux fois avant d'être éliminés ! Quand une salle qui contient un boss est ajoutée au donjon, placez le pion Boss correspondant dans la case indiquée, **face bleue visible**.




Les boss sont immunisés contre toutes les capacités et les cartes qui affectent les monstres. Ils comptent comme 2 monstres mineurs pour la Limite de Monstres. Les boss peuvent se déplacer normalement pendant la Phase de Maître du Donjon.

Cube Gélatineux

Riposte : 3 / Défense : 3

Type : Aberration

Capacités Spéciales :

- **Vulnérable à la Magie** – Les Sorts Offensifs peuvent être utilisés comme attaques à distance contre le Cube Gélatineux.
- **Spongieux** – Le Cube Gélatineux est immunisé contre tous les types de dégâts, à l'exception de .

3XP



Combattre les Boss

Le combat contre les boss obéit aux mêmes règles que celui contre les monstres ordinaires. La première fois qu'un Héros a vaincu un boss, il reçoit 1 carte Trésor et gagne les XP indiqués, comme à l'accoutumée. Le boss est alors retourné **face rouge** visible. Vous **ne pouvez pas** attaquer le boss rouge durant le tour où vous l'avez vaincu une première fois. N'importe quel Héros peut vaincre le boss rouge lors d'un tour ultérieur.

Quand un boss est vaincu une seconde fois par n'importe quel Héros, ce dernier reçoit à nouveau 1 carte Trésor et gagne les XP indiqués. Pour finir, le pion Boss est retiré de la partie.

Les deux faces de chaque pion Boss peuvent disposer de Capacités Spéciales, de Valeur de Riposte et de Valeur de Défense différentes.

Les Boss

Tatie Bitsy

Face Bleue

Riposte : 2 / Défense : 3

Type : Animal

Capacités Spéciales :

- **Frappe Venimeuse** – Le Héros subit 1 Blessure au début du combat.

3XP

Face Rouge

Riposte : 2 / Défense : 4

Type : Animal

Capacités Spéciales :

- **Rejeton Arachnoïde** – Tatïe Betsy génère 1 Araignée au début du combat.

4XP



Schmetterling

Face Bleue

Riposte : 3 / Défense : 4

Type : Humanoïde

Capacités Spéciales :

- **Capture** – La première fois que Schmetterling est vaincu par un Héros, ce dernier récupère son pion. Ce pion peut être défaussé pour une relance supplémentaire durant l'Étape Lancer les Dés D'Action de votre Phase de Héros.

2XP

Note : Contrairement aux autres boss, le pion de Schmetterling n'a qu'une seule face. Vous n'avez à vaincre ce boss qu'une seule fois ! Cependant, son ancre est vraiment horrible, alors bonne chance...



Mortiféroce

Face Bleue

Riposte : 4 / Défense : 4

Type : Dragon

Capacités Spéciales :

- **Souffle Enflammé** – Quand Mortiféroce est révélé, il inflige 1 Blessure à tous les Héros qui se trouvent dans la même salle que lui et dans les salles adjacentes.
- **Peau de Fer** – Ignore le premier dégât qu'il subit en combat.

3XP

Face Rouge

Riposte : 5 / Défense : 4

Type : Dragon

Capacités Spéciales :

- **Peau de Fer** – Ignore le premier dégât qu'il subit en combat.

3XP



Hydre Ancienne

Face Bleue

Riposte : 4 / Défense : 3

Type : Aberration

Capacités Spéciales :

- **Aura de Terreur** – Les symboles \star , \dagger ne peuvent pas être utilisés dans la salle où se trouve l'Hydre.

3XP

Face Rouge

Riposte : 3 / Défense : 4

Type : Aberration

Capacités Spéciales :

- **Deux pour le Prix d'Un** – Si l'Hydre n'est pas vaincue uniquement avec des \times , elle retourne sur sa face bleue.

3XP



CARTES TRÉSOR

Les cartes Trésor représentent les divers objets, banals comme magiques, qu'un Héros peut dénicher en explorant le donjon. Vous pouvez acquérir des cartes Trésor de trois façons :

- 1 carte pour chaque monstre vaincu ;
- 1 carte pour chaque coffre au trésor que vous ouvrez ; et
- 1 carte en échange de 5 or à n'importe quel moment pendant votre tour.

Les cartes Trésor sont conservées secrètement en main jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Vous ne pouvez jamais avoir plus de **six** cartes Trésor en main. Si vous piochez une septième carte, vous devez en choisir une à défausser.

Une Carte Trésor

Une carte Trésor se divise en deux parties :

- Jouable en interruption (orange) ; et
- Jouable pendant votre tour (violet)



Interruption

Jouable pendant votre tour

Jouer les Cartes Trésor

À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez jouer une carte Trésor pour bénéficier de l'effet affiché dans sa partie violette. Résolez l'effet décrit, puis défaussez la carte.

Vous pouvez jouer l'effet d'interruption (orange) d'une carte Trésor à tout moment de la partie, mais uniquement si vous remplissez les conditions indiquées dans le cadre. Après avoir résolu son effet, défaussez la carte.

Si plusieurs effets d'interruption sont joués en réponse à un même déclencheur, les effets sont appliqués à rebours : la dernière carte jouée est la première à être résolue.

Si le paquet Trésor vient à être épuisé, mélangez la défausse afin d'en créer un nouveau.

Exemple : La carte ci-contre peut être jouée pendant le tour d'un adversaire, juste après qu'il a acquis une carte Trésor, afin de lui prendre cette dernière. Alternativement, vous pouvez la jouer pendant votre tour pour échanger la position de votre Héros avec celle de tout autre Héros ou monstre dans le donjon.



RÈGLES DU JEU ÉPIQUE

FACE À MALAPHYAS

Êtes-vous prêts à vivre l'expérience Masmorra ultime ? Alors vous êtes prêts aux règles du Jeu Épique !

Dans le Jeu Épique, vous êtes toujours en compétition avec les autres joueurs pour amasser des XP, mais la partie ne se termine qu'une fois le terrible sorcier Malaphyas vaincu ! Cet être machiavélique a bien conscience que les Héros sont après lui, et il a plus d'un tour dans son sac ! Serez-vous contraints de le combattre dans sa salle du trône ? Ou parviendrez-vous à le rattraper dans les infâmes égouts d'Arcadia ? Ce n'est qu'en y allant que vous le saurez !

Toutes les règles du Jeu Classique s'appliquent lors du Jeu Épique, à l'exception des changements suivants :

Pas de limite de XP

Il n'y a aucune limite au montant de XP que vous pouvez amasser. Si vous atteignez la case « 21 » de la Piste d'Expérience, revenez sur le « 0 » et continuez à cumuler votre score.

Mise en Place du Donjon

Avant le début de la partie, mélangez les *Escaliers vers le Troisième Niveau* dans la **moitié inférieure** de la pile de dalles de donjon Niveau 2. Depuis cette salle, les Héros pourront se rendre dans le troisième niveau en suivant les mêmes règles que celles des *Escaliers vers le Second Niveau*. Le Niveau 3 est uniquement constitué de la grande dalle de donjon.



Malaphyas

Comme il sied à un puissant sorcier, Malaphyas ne suit pas les règles normales des monstres. Au lieu de cela, il effectue ses propres actions au début de **tour de chaque joueur**. Les actions que Malaphyas va effectuer dépendent de l'endroit où il rencontre les Héros (voir plus bas).

De plus, Malaphyas est considéré comme un boss :

Malaphyas

Face Bleue

Riposte : 2 / Défense : 2

Type : Humanoïde

Capacités Spéciales :

- **Rituel Noir** – Invoque un monstre majeur au début du combat.

2 XP

Face Rouge

Riposte : 4 / Défense : 6

Type : Démon

Capacités Spéciales :

- **Peau de Fer** – Ignore le premier dégât qu'il subit en combat.

4 XP



Choisir le Champ de Bataille

La première fois qu'un Héros utilise les *Escaliers vers le Troisième Niveau* pour atteindre le Niveau 3, il doit choisir l'endroit où il va rencontrer Malaphyas : dans sa Salle du Trône ou dans les Égouts. Cela va déterminer quelle face de la grande dalle de donjon vous allez utiliser, ainsi que les défis que vous allez devoir affronter !

Placez la grande dalle de donjon face choisie visible, et positionnez votre Héros dans la salle qui contient les escaliers. *Tous* les autres Héros sont *immédiatement* téléportés au Niveau 3 du donjon, apparaissant eux aussi dans la salle des escaliers. En bonus, le joueur qui a atteint le troisième niveau en premier reçoit 3 XP.

Après que tous les Héros ont été téléportés au Niveau 3, la téléportation ne fonctionne plus dans le donjon, à cause des protections mystiques placées par Malaphyas.

Chaque option dispose de ses propres règles spéciales :

La Salle du Trône du Sorcier Maléfique

Cette partie du donjon est divisée en cinq salles. Chacune d'entre elles suit les règles des salles de donjon moyennes (la Limite de Monstres est 4, les monstres ne sont pas générés sur les cases de monstres spécifiques pendant la Phase de Maître du Donjon, etc.). Les Héros et les monstres peuvent se déplacer d'une salle à l'autre en dépensant normalement des Points de Déplacement.



Dès que la grande dalle entre en jeu, placez 4 Adorateurs dans les cases indiquées. Ne placez pas le Veilleur des Ténèbres au centre de la salle pour l'instant. Ensuite, lancez 2 dés de monstre mineur et 1 dé de monstre majeur, et placez-les dans leurs cases respectives. Pour finir, placez le pion Malaphyas dans sa case de la Salle du Trône, face bleue visible.

Malaphyas et les Adorateurs *ne se déplacent pas*. Les autres monstres se déplacent normalement.

Rituel Noir

Dès qu'il ne reste plus qu'un **seul** Adorateur non vaincu, il est *immédiatement* remplacé par un Veilleur des Ténèbres au centre de la salle.

Le Puit Sans Fond

Un Héros qui se trouve dans la salle de la fosse (celle dans le coin supérieur droit) peut vaincre automatiquement n'importe quel monstre mineur en dépensant 1  ou n'importe quel monstre majeur en dépensant 2 .

Attaques de Malaphyas

Au début de chaque tour, avant la Phase de Héros, Malaphyas attaque les Héros.

Lancez un dé d'action 2 fois :

- Le premier lancer détermine quel type de monstre est généré dans la Salle du Trône de Malaphyas (celle dans le coin supérieur gauche), comme indiqué sur les icônes rouges affichées dans la partie supérieure droite de cette salle. Ce monstre est généré sans tenir compte de la présence d'autres monstres dans la Salle du Trône !
- Le second lancer détermine où Malaphyas invoque ses terribles Flèches Macabres : le sort frappe tous les Héros situés dans les salles dont l'icône rouge correspond au résultat du dé. Les Flèches Macabres infligent une Blessure à chaque Héros touché. Ces Blessures ne peuvent pas être bloquées ou encaissées de quelque façon que ce soit.



Les Égouts d'Arcadia

Tout sorcier digne de ce nom dispose toujours d'un plan de secours (voire de deux), pour le cas où les choses ne se dérouleraient pas comme prévu. Malaphyas ne fait pas exception à cette règle. Lorsqu'il apprit que les Guildes d'Arcadia avaient envoyé leurs meilleurs Héros dans le but de le détruire, il prépara une porte de sortie secrète dans le donjon : les égouts de la ville, impossibles à cartographier. Bien évidemment, il les remplit de mauvaises surprises à l'intention des Héros qui tenteraient de le suivre !

Cette partie du donjon est divisée en quatre parties. Chacune d'entre elles suit les règles des salles de donjon moyennes (la Limite de Monstres

est 4, les monstres ne sont pas générés sur les cases de monstres spécifiques pendant la Phase de Maître du Donjon, etc.). Les Héros et les monstres peuvent se déplacer d'une salle à l'autre en dépensant normalement des Points de Déplacement.

Dès que la grande dalle arrive en jeu, lancez un dé de monstre mineur que vous placez dans la salle inférieure droite, un dé de monstre majeur pour la salle inférieure gauche, et deux dés de monstre mineur pour la salle supérieure droite. Piochez deux boss au hasard et placez-les sur les cases rondes de la salle supérieure gauche. Ne placez pas Malaphyas pour l'instant.



Cette case indique qu'un pion Boss tiré au hasard est placé ici quand cette dalle est explorée.

Les deux boss (et Malaphyas, une fois présent) ne se déplacent pas. Les autres monstres se déplacent normalement.

Miasme Toxique

Comme on peut l'imaginer, les égouts d'Arcadia sont remplis de toutes sortes de choses innommables et l'odeur y est pour le moins épouvantable. Elle est si abominable que même les Héros les plus vaillants ont la nausée lorsqu'ils descendent dans ce niveau.



Dès qu'un Héros entre dans le Niveau 3, il doit lancer le pion Malaphyas : s'il retombe sur le côté bleu, le Héros doit immédiatement défausser tout son or ; s'il retombe sur le côté rouge, le Héros doit immédiatement défausser toutes ses cartes Trésor.

Les Hommes de Main du Sorcier

Les deux boss du Niveau 3 représentent les deux plus fidèles lieutenants de Malaphyas. Ils sont si loyaux qu'ils combattront les Héros jusqu'à la mort plutôt que de les laisser faire du mal à leur maître. Les Héros **ne peuvent pas** affronter Malaphyas tant que les **deux** boss n'ont pas été vaincus.

Dès que le second boss est vaincu, placez le pion Malaphyas sur sa case de la dalle du Niveau 3, **face rouge** visible : quitter son trône force Malaphyas à révéler sa vraie nature et à adopter sa forme démoniaque. La bonne nouvelle, c'est que les Héros n'auront à le vaincre qu'une seule fois au lieu de deux !

La Terrible Malédiction

Au début de chaque tour dans les égouts, avant la Phase de Héros, Malaphyas lance une terrible malédiction. Vous devez lancer le dé d'action blanc : pour le reste de votre tour, votre Héros **ne peut pas** utiliser tout dé ou symbole qui correspond au résultat de la malédiction de Malaphyas. Par exemple, si vous obtenez un , vous ne pouvez pas utiliser de dés, de capacités ou de cartes Trésor qui vous offrent  : vous ne pouvez pas les utiliser pour la défense, et vous ne pouvez pas les associer pour obtenir une combinaison de combat à l'épée et au bouclier !



RÈGLES DU JEU EN ALLIANCE

Cela fait déjà quelque temps que les Guildes d'Arcadia se font du souci à propos de Malaphyas et de ses plans pour le Masmorra. Les apprentis Héros envoyés jusqu'alors ne sont pas parvenus à mettre fin à son règne de terreur. Il semble à présent que cet horrible sorcier ait entamé quelque innommable rituel destiné à amener ruine et désolation sur la cité. Ou tout au moins, à mettre des bâtons dans les roues des Guildes et à menacer leurs plans soigneusement élaborés...

Aujourd'hui, pour la première fois depuis l'Âge d'Or et à la surprise générale, les Guildes ont conclu une trêve qui permettra à leurs Héros de s'allier pour le bien de tous.

En tout cas, jusqu'à ce que Malaphyas ne soit plus. Après ça, eh bien... on verra quand on y sera...

TRAVAILLER EN COOPÉRATION

Dans le Jeu en Alliance, les aventuriers gagnent ou perdent en équipe ! Chaque Héros s'est vu confier une partie d'un artefact destiné à contrer le rituel de Malaphyas, et tous les morceaux doivent être utilisés de concert. Les Héros doivent s'aventurer dans les profondeurs pour atteindre le Niveau 3 du donjon et vaincre Malaphyas avant qu'il ne parvienne à conclure son indicible rituel, sans que personne ne meure en chemin.

Chaque joueur contrôle toujours son propre Héros lors de l'exploration du donjon. Mais à présent, c'est une course contre la montre qui s'est engagée face à Malaphyas : ils doivent trouver et vaincre le sorcier dans sa seconde forme avant **la fin du tour 21** afin de gagner la partie et sauver la situation ! (Le marqueur de Temps en plastique blanc sert à compter le nombre de tours écoulés.)



Dans le Jeu en Alliance, les discussions autour de la table ne sont pas seulement autorisées : elles sont encouragées ! Vous n'avez pas à dissimuler vos cartes, vos intentions ou vos plans. Vous devez tous vous allier si vous voulez vaincre le sorcier maléfique !

Jeu en Solitaire : Vous pouvez également, si vous le désirez, jouer à Masmorra en solitaire, en utilisant les règles du Jeu en Alliance. Choisissez un Héros (ou un groupe, à vous de voir) et essayez de vaincre le sorcier.

Toutes les règles du Jeu Classique et du Jeu Épique s'appliquent lors des parties en Alliance, à l'exception des changements suivants :

MISE EN PLACE DU DONJON

Avant le début de la partie, mettez de côté la salle des Escaliers vers le Second Niveau et celle des Escaliers vers le Troisième Niveau avant de mélanger les dalles et de former les piles. Ensuite, prenez les 10 premières dalles de la pile Niveau 1, placez les Escaliers vers le Second Niveau sur le reste de la pile, puis replacez ces 10 dalles au sommet. Pour finir, prenez les 6 premières dalles de la pile Niveau 2, placez les Escaliers vers le Troisième Niveau sur le reste de la pile, puis replacez ces 6 dalles au sommet. De cette façon, la dalle Escaliers vers le Second Niveau se trouve en 11e position dans sa pile et celle des Escaliers vers le Troisième Niveau en 7e position dans la sienne.

Remisez les cartes Trésor classiques dans la boîte : elles ne servent pas dans le Jeu en Alliance. Utilisez les cartes Trésor Alliance à la place. Toutes les règles normales des cartes Trésor s'appliquent également à ces cartes sauf que, dans le Jeu en Alliance, les joueurs commencent sans carte en main.

Mélangez les cartes Maléfique et créez un paquet face cachée. Placez le marqueur de Temps sur la case « 1 » de la Piste d'Expérience.

LE TOUR DE JEU

Dans le Jeu en Alliance, votre Phase de Héros comporte une étape supplémentaire, qui a lieu tout au début :

1. Piocher une Carte Maléfique
2. Lancer les Dés d'Action
3. Effectuer des Actions
4. Récupérer du Butin

On trouve également quelques modifications dans la Phase de Maître du Donjon.

Cartes Maléfique

Les cartes Maléfique représentent la montée en puissance de Malaphyas au cœur du donjon. Chaque joueur doit piocher puis immédiatement jouer une carte Maléfique en tant que première étape de sa Phase de Héros chaque tour. Les effets de la carte durent jusqu'à la fin de la Phase de Héros.




Les cartes Maléfique font plein de trucs rigolos (j'ai dit rigolos ? Désolé, je voulais dire terribles...) Suivez les instructions de la carte, puis défaussez-la.

La Phase de Maître du Donjon

Au lieu de dépenser 2 Points de Déplacement pour les monstres pendant votre Phase de Maître du Donjon, vous devez déplacer **tous** les monstres d'une salle en direction du Héros le plus proche. Les Limites de Monstres par salle et les règles de déplacement s'appliquent normalement. En cas d'égalité pour le Héros le plus proche, c'est aux joueurs de décider collectivement vers lequel vont se diriger les monstres. Si un monstre ne peut pas entrer dans une salle occupée par le Héros le plus proche, il ne se déplace pas du tout.

À la fin de votre Phase de Maître du Donjon, faites progresser le marqueur de Temps d'une case sur la Piste d'Expérience afin d'indiquer qu'un tour s'est écoulé.

Élixirs de Soin

Dans le Jeu en Alliance, les Héros doivent coopérer et se protéger les uns les autres. Les Héros peuvent dépenser des  pour se soigner normalement, mais également pour soigner les Blessures d'un autre Héros situé dans la même salle.

Cartes Trésor Alliance

Les Héros œuvrant de concert dans le Jeu en Alliance, les cartes Trésor classiques s'avèrent peu utiles (après tout, la plupart d'entre elles servent à mettre des bâtons dans les roues des autres Héros). Les cartes Trésor Alliance sont utilisées à la place. Ces cartes peuvent servir à aider les autres Héros, au lieu de les ralentir.



À l'instar des cartes Trésor classiques, les cartes Trésor Alliance affichent toutes une capacité orange qui peut être utilisée à n'importe quel moment, ainsi qu'une capacité violette utilisable seulement pendant votre tour. Nombre de ces cartes proposent des effets similaires pour les deux capacités, mais la version violette est généralement plus puissante. À vous de décider si vous voulez jouer la carte en dehors de votre tour pour aider vos alliés, ou si vous préférez attendre pour utiliser la version plus efficace.

L'INDICIBLE RITUEL

Personne ne sait vraiment ce que va donner le rituel de Malaphyas une fois accompli, mais on peut parier que le résultat ne sera pas des plus agréables !

Si les joueurs n'ont pas vaincu la seconde forme de Malaphyas (face rouge) avant la fin du tour 21, le sorcier accomplit son rituel : tous les joueurs (et au passage, la cité d'Arcadia) ont perdu !

Si un Héros meurt (s'il n'a plus de Points de Vie), un morceau de l'artéfact est perdu, même si ce Héros est vaincu par la Riposte de Malaphyas pendant l'attaque qui tue le vil sorcier ! Il sera dès lors impossible d'arrêter l'Indicible Rituel, ce qui entraîne la défaite de tous les Héros !

Astuce de Jeu : cela signifie que, dans le Jeu en Alliance, les Héros de Masmorra doivent coopérer, se protéger les uns les autres et explorer efficacement le donjon.

Ajuster le Niveau de Difficulté

Vous trouvez qu'arrêter Malaphyas est trop facile ? Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté du Jeu en Alliance en plaçant les salles Escaliers plus bas dans les piles au début de la partie. En clair, vous aurez plus de distance à parcourir avant d'atteindre l'autre du sorcier. 10 dalles pour le Niveau 1 et 6 pour le Niveau 2 correspond à la « difficulté standard ». Jusqu'où votre groupe de Héros et vous pourrez aller tout en emportant la victoire ?

Notez qu'il n'est pas nécessaire d'ajuster la difficulté en fonction du nombre de joueurs. La partie dure précisément 21 tours, quel que soit le nombre de Héros en jeu. Avoir plus de Héros signifie moins de tours pour chaque joueur, mais permet d'explorer le donjon plus rapidement et augmente la probabilité de pouvoir être soigné au bon moment.

ULTIME VICTOIRE

Si les Héros parviennent à vaincre totalement Malaphyas, ils sont victorieux ! Le Masmorra est à nouveau sûr pour tous les apprentis Héros. Du moins, jusqu'au retour de Malaphyas...



RÉSUMÉ DES RÈGLES

TOUR DU JOUEUR

Phase de Héros :

1. Lancer les Dés d'Action : Les dés peuvent être relancés une fois.

2. Effectuer des Actions :

Rappel : Vous devez combattre tous les monstres dans la salle avant de pouvoir effectuer une autre action.

- Utiliser une **Capacité** en payant ou en stockant des dés et/ou des symboles, et en payant éventuellement de l'or.
- Effectuer une **Action de Salle** en stockant les dés requis.
- Faire un **Pas** en dépensant un pour 2 Points de Déplacement. Les Points de Déplacement sont dépensés pour explorer ou se déplacer dans une salle adjacente.
- Combattre un **Monstre**.
- Boire un **Élixir** : Dépenser un pour soigner une Blessure.
- Utiliser la **Magie** : pour changer 1 dé sur n'importe quelle face.
- **Pion Pas Gratuit** : À n'importe quel moment du tour, un Héros peut retourner son pion Pas Gratuit pour générer un (y compris avant de lancer les dés).

3. Récupérer du Butin : Gagnez 1 or pour chaque dé restant non dépensé.

Phase de Maître du Donjon

1. Déplacer les Monstres : Dépenser jusqu'à 2 Points de Déplacement pour déplacer des dés de monstre vers d'autres salles.

2. Générer des Monstres : Lancer des dés de monstre et les placer dans des salles vides qui affichent une icône de génération.



- **Limites de Monstres :** Les petites salles peuvent contenir jusqu'à 3 monstres mineurs. Les grandes et les moyennes peuvent en contenir jusqu'à 4. Les monstres majeurs comptent comme 2 monstres mineurs.

Pour Vaincre un Monstre, un Héros doit lui infliger des dégâts supérieurs ou égaux à sa Valeur de Défense.

- **Purger les Mort-Vivants :** les peuvent être utilisés en tant qu'attaques à distance contre les monstres qui y sont sensibles.
- **Sorts Offensifs :** les peuvent être utilisés en tant qu'attaques à distance contre les monstres qui y sont sensibles.
- **Riposte :** Si le monstre est attaqué en mêlée ou qu'il n'est pas vaincu par une attaque à distance, il inflige au Héros autant de dégâts que sa Valeur de Riposte. Ces Blessures peuvent être encaissées en dépensant des .

Si le Monstre est vaincu, le Héros gagne les XP affichés sur le dé du monstre, ainsi que 1 carte Trésor. Les Héros ayant franchi la barre des 7 XP gagnent 1 XP de moins pour les monstres mineurs.

PIÈGES

Lorsqu'ils sont révélés, les pièges sont immédiatement placés adjacents à la salle explorée (si possible ; sinon, n'importe où dans ce niveau de donjon).

Les pièges sont activés dès qu'ils sont placés et lorsqu'un Héros entre ou quitte une salle adjacente. Ils infligent 1 Blessure à **tous les Héros** dans toutes les salles adjacentes (sauf en cas de téléportation).

Les pièges peuvent être désarmés en stockant les dés indiqués. Les pièges du Niveau 1 rapportent 2 XP, ceux du Niveau 2 rapportent 3 XP.

LIMITES

6 Or



6 Cartes Trésor



BOSS

Doivent être vaincus deux fois. Arrivent en jeu sur leur face bleue. Sont retournés sur leur face rouge la première fois qu'ils sont vaincus. Sont retirés du jeu quand ils sont vaincus une seconde fois. Rapportent des cartes Trésor et des XP à chaque fois qu'ils sont vaincus. Comptent comme des monstres majeurs pour la Limite de Monstres par salle.

MISE EN PLACE

1. Préparer les piles de dalles : trier par taille et niveau de donjon
2. Placer la dalle Salle de Départ
3. Mélanger les cartes Trésor
4. Distribuer 2 cartes Trésor à chaque joueur
5. Choisir les Héros
6. Placer les marqueurs d'Expérience sur « 0 »
7. Entrer dans le donjon