
◆ Dispositions Spécifiques: CAMPAGNE DE DONJON

• Mise en place:

- . **Ignorez les règles:** *Bassin de vie
 *Ouverture de porte(aucune carte ne sera tirée)

- Placez les monstres errants comme indiqué, ils ne se déplacent pas tant que les héros ne les ont pas découverts. Ils sont considérés comme des **“Boss”**. Ces **“Boss”** sont insensibles aux **“Stun/Assomer”**

Lors de la découverte des Boss, tirez la carte **“Monstre errants Mineur”** **les dalles 1-3**
Majeure sur **les dalles 4-5**

-  Lors de l'ouverture de la pièce, tirez une carte **“Garde”** du niveau de la dalle.
-  Lors de l'ouverture de la pièce, tirez une carte **“Garde”** lvl +1 (Niveau de la salle +1)
-  Représentent les zones de transmutation

• Règles spéciales:

. **Au début de chaque tour**, vous pouvez choisir l'ordre de jeu des héros

. Quand un **“Boss”** est tué, tirez 1 carte objet par héro ayant participé au combat et récupérez en un chacun

. Quand des **“Gardes”** sont tués le héros ayant porté le coup fatal ramasse l'objet du chef des gardes et lance un dé en respectant la règle suivante :

Dalle niveau 1 : 1 dé jaune	Chaque épée	=	1 carte trésor supplémentaire
Dalle niveau 2 : 1 dé jaune	1 “Bam”	=	1 point de vie pour chaque joueur
Dalle niveau 3 : 1 dé rouge	1 Diamant	=	2 points de vie pour chaque joueur.
Dalle niveau 4 : 1 dé rouge			
Dalle niveau 5 : 1 dé jaune + 1 dé rouge			

. **Un héro meurt.** Il revient au début du donjon avec 2 PDV et perd tous les objets de son sac.

. **La transmutation** est désactivée, elle n'est possible que dans les 2 emplacements spécifiques.

. **Carte évènement :**

- Lorsqu'une carte fait référence à un **“Monstre Errant”** faites apparaître systématiquement une carte garde lvl +1
- **Les agents et les gardes** apparaissant par une carte évènement ne rapportent aucune carte équipement supplémentaire. **Uniquement** l'objet porté par le chef du groupe.
- **Les agents et les gardes** apparaissant par une carte évènement rapportent uniquement de l'expérience aux héros qui ont participé au combat. (**dégats, soin, apport de bonus de d'attaque/défense etc...**)