

QUÊTE ARCADIENNE

Sauver les Aigles

Escortez 1 Pion Quête jusqu'à 1 Portail Bleu (à condition d'en trouver 1!)

Préparation :

- Placez 2 Pions Quête dans 1 Salle & 2 Pions Quête dans 1 autre Salle, à au moins 4 Cases de votre position.
- Fermez les Portes des 2 Salles.
- Placez 1 Gobelin Archer Gardien dans chaque Salle. Ces Gardiens ne sortiront pas de leur Salle.
- Placez 1 Homme-Bête Lancier Gardien devant 1 Porte à l'extérieur de chaque Salle. Ces Gardiens ne quitteront pas leur poste.

Action : Pour sauver 1 Aigle, 1 Héros doit récupérer 1 Pion Quête & le défausser en entrant sur la Case d'1 Portail Bleu sans Monstre.

1ER BONUS FIN DU DONJON

QUÊTE ARCADIENNE

Sauver la Noblesse des Bas-Fonds

Trouvez le Pion Quête Rouge ou Vert & escortez-le jusqu'à l'Entrée du Donjon

Préparation :

- Mélangez face cachée les 4 Pions Quête avec 8 Pions Exploration & placez-les 12 Pions aléatoirement dans 6 Points Cardinaux à partir de votre position, de cette manière : 1 Pion à 1 Case au Nord, au Sud, à l'Est & à l'Ouest (soit 4 Pions placés) ; 1 Pion à 3 Cases à l'Est & à l'Ouest (+ 2 Pions placés) ; 1 Pion à 4 Cases au Nord, au Sud, à l'Est & à l'Ouest (soit 4 Pions placés) ; 1 Pion à 2 Cases en diagonale au Nord-Ouest & au Sud-Est (+ 2 Pions)

Action : Si 1 Héros trouve le Pion Quête Vert (qui représente le Roi des Voleurs) ou le Pion Quête Rouge (qui n'est autre que la Reine des Mendiants) & le défausse sur la Case d'Entrée du Donjon sans Monstre, il accomplit immédiatement la Quête. En remerciement, le Noble des Bas-Fonds lui offre 1 Carte Récompense.

Si 1 Héros trouve le Pion Quête Bleu ou Orange, ce Pion est immédiatement défaussé & remplacé par 1 Sœur du Plaisir (ce qui ajoute la Quête "Tuer 1 Sœur").

1ER BONUS FIN DU DONJON

QUÊTE ARCADIENNE

Sauver les Nobles Emprisonnés

Récupérez 1 Pion Quête

Préparation : Les 4 Pions Quêtes doivent être mis de côté. Ils seront placés individuellement dans les 4 prochains Cachots, Geôles & autres Prisons... si vous en trouvez!

Action : 1 Héros sauve 1 Noble en entrant sur la Case d'1 Pion Quête sans Monstre. On estime que le Noble parvient ensuite jusqu'à la Sortie du Donjon par ses propres moyens, mais avant de s'enfuir, il vous donne 1 Carte Récompense.

1ER BONUS FIN DU DONJON

QUÊTE ARCADIENNE

Le Roi de l'Arène

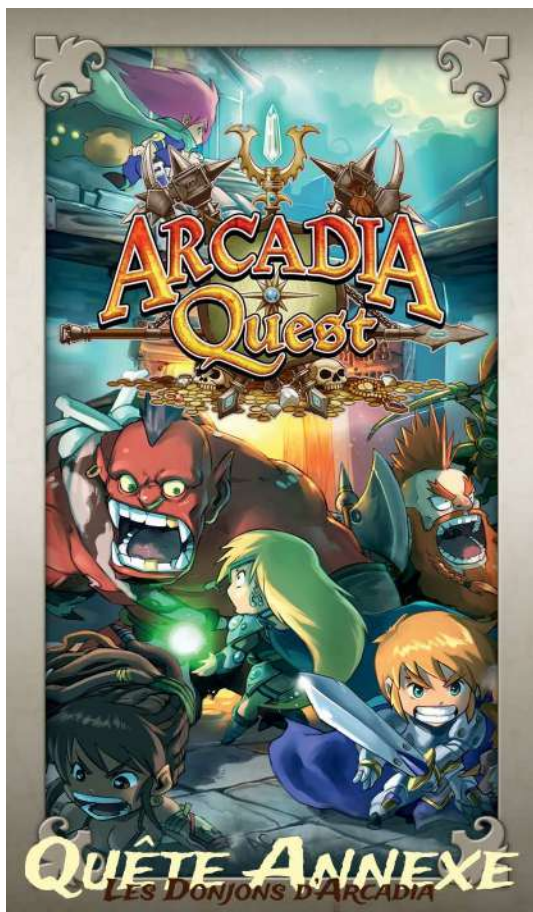
Terminez 5 Tours avec votre Héros activé sur 1 Pion Quête, ou 1 Tour sur chacun des 4 Pions Quête

Préparation :

- S'il n'est pas déjà présent dans le Donjon, Meugleur le Minotaure (Vilain Mineur) apparaît ici (ou au plus près), ce qui ajoute la Quête "Tuer le Minotaure". N'oubliez pas son "Syndrome Traumatique de Survie" : Si Meugleur se retrouve au Contact d'au moins 2 Héros, chacune de ses Attaques cible toutes les Figurines à son Contact (Héros, Monstres & autres).
- Les 4 Pions Quêtes doivent être placés dans les 4 Points Cardinaux (NEWS, ou NEOS si vous préférez), chacun à au moins 5 Cases de Meugleur (dans la mesure du possible : au besoin, placez de nouvelles Tuiles).
- Ah, j'oubliais, chaque Pion Quête est "accompagné" d'1 Pion Exploration & d'1 Orque Maraudeur Gardien, c'est-à-dire qu'il ne part pas en maraude, mais reste sur place pour faire son travail de garde!

Action : Chaque fois que votre Héros termine son Tour activé sur 1 Pion Quête, placez-y 1 de vos Pions Guilde pour le décompte de la Quête. Chaque Héros qui accomplit la Quête pioche 1 Carte Récompense.

1ER BONUS FIN DU DONJON



QUÊTE ARCADIENNE

Marre des Monstres Errants!

Allez sur le Pion Quête Rouge ou Vert
pour fermer 1 Accès aux Monstres
Errants en défaussant
1 Pion Génération du Donjon



Préparation :

- Placez chaque **Pion Quête** dans 1 Salle à 6 ou 7 Cases de l'Entrée du Donjon, l'un vers l'Est, l'autre vers l'Ouest.
- Fermez les **Portes** des 2 Salles.
- Placez 1 **Homme-Bête Marteleur Gardien** dans chaque Salle (ce qui ajoute la **Quête "Tuer 1 Marteleur Homme-Bête"**). Ces Gardiens ne sortiront pas de leur Salle.

Action : Quand 1 Héros entre dans 1 Case sans Ennemi contenant le Pion Quête Rouge ou Vert, il accomplit la Quête.


1ER BONUS


FIN DU DONJON

QUÊTE ARCADIENNE

Détruire les Pierres de Sang

Récupérez 1 Pion Quête



Préparation :

- Placez chaque **Pion Quête** dans 1 Salle distincte à au moins 5 Cases de l'Entrée du Donjon.
- Fermez les **Portes** des 4 Salles.
- Placez 1 **Homme-Bête Gardien (Lanciers ou Marteleur)** dans chaque Salle (ce qui ajoute la **Quête "Tuer 1 Marteleur Homme-Bête"**). Ces Gardiens ne sortiront pas de leur Salle.
- Placez 2 **Orques Maraudeurs Gardiens** devant 1 Porte à l'extérieur de chaque Salle. Ces Gardiens ne quitteront pas leur poste.

Action : Pour détruire 1 **Pierre de Sang**, 1 **Héros** doit entrer dans la Case sans Monstre d'1 **Pion Quête** & le défausser. Chaque Héros ne peut en détruire qu'1. Tout Héros qui en détruit 1 obtient le Titre "**Briseur de Pierre de Sang**" : à partir de maintenant, tous les **Orcs** qu'il affrontera seront pour lui du **Niveau immédiatement inférieur** ; il devient immunisé contre le **Massacre des Orcs de Niveau 1**.


1ER BONUS


FIN DU DONJON

QUÊTE ARCADIENNE

Trouver les Armes Perdues

Récupérez 1 Pion Quête



Préparation :

- Placez 1 **Pions Quête** dans 1 Salle & 1 **Pion Quête** dans 1 autre Salle, à au moins 4 Cases de l'Entrée du Donjon.
- Fermez les **Portes** des 2 Salles.
- Placez 1 **Orque Maraudeur Gardien** dans chaque Salle. Ces Gardiens ne sortiront pas de leur Salle.

Action : 1 Héros qui entre dans la Case sans Monstre d'1 **Pion Quête** trouve 1 Arme Perdue : il défausse le **Pion Quête** & pioche 1 **Carte Récompense**.


1ER BONUS


FIN DU DONJON

QUÊTE ARCADIENNE

Chacun Sa Bombe!

Récupérez le Pion Quête de la
Couleur de votre Guilde



Préparation :

- Mélangez face cachée les 4 **Pions Quête** : ils doivent être placés aléatoirement dans les 4 Points Cardinaux (NEWS, ou NEOS si vous préférez), chacun à **au moins 5 Cases** de votre position (dans la mesure du possible : au besoin, placez de nouvelles Tuiles). Retournez-les face visible 1 fois placés.
- Placez 1 **Archer Gobelain Gardien** sur la Case de chaque **Bombe**. Ces Gardiens ne quitteront pas leur poste.

Action : 1 **Héros** qui entre dans la Case sans Monstre du **Pion Quête** de la Couleur de sa Guilde désamorce automatiquement la **Bombe** en défaussant le **Pion Quête**.

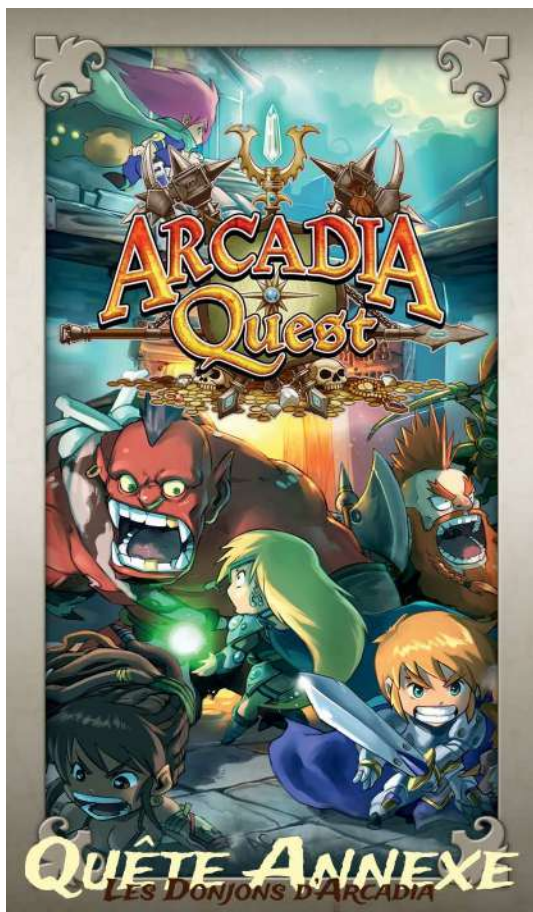
ATTENTION :

Tout **Héros** entrant dans la Case d'1 **Bombe** qui n'est pas de sa couleur la fait exploser, qu'il y ait ou non 1 **Monstre** dessus : toutes les **Figurines (Monstres inclus)** sur cette Case & les 8 Cases environnantes non bloquées par 1 Mur subissent chacun 1 **Blessure**.

Dans ce cas, le **Pion Quête** est défaussé mais la Quête n'est pas accomplie.


1ER BONUS


FIN DU DONJON



QUÊTE ARCADIENNE

Aider la Résistance

Escortez le Pion Quête Bleu ou Orange jusqu'à la Sortie du Donjon.

Préparation :

- Placez les 2 **Pions Quête** (Bleu & Orange) à au moins 8 Cases de l'Entrée du Donjon.
- Placez 1 **Sœur du Plaisir Gardienne** sur les Cases de chaque **Pion Quête** (ce qui ajoute la **Quête "Tuer 1 Sœur"**). Ces Gardiennes ne quitteront pas leur Case.
- Placez 2 **Hommes-Bêtes Lanciers**, chacun à 2 Cases d'1 des Pions Quêtes (Bleu & Orange).
- Placez 2 **Sœurs de la Douleur Gardiennes** sur la Case d'Entrée du Donjon. Ces Gardiennes ne quitteront pas leur Case.
- Enfin, placez 1 **Pion Exploration** avec chaque **Homme-Bête Lancier**.

Action : 1 **Héros** qui récupère 1 **Membre de la Résistance** (**Pion Quête** Orange ou Bleu) doit l'escorter jusqu'à l'Entrée du Donjon. 1 fois sur la Case d'Entrée du Donjon sans **Monstre**, il défausse le **Pion Quête**. En remerciement, le **MDLR** (Maître des Donjons Longs & Raides) vous confie temporairement sa "**FLEMMME**" (Fais **Le Ménage** Mais **Expéditif**), 1 **Petite Fée** qui massacrera automatiquement les 2 prochains **Serviteurs Mineurs** que votre Héros attaquera, puis disparaîtra. Votre Héros n'épuise aucune Carte lors de ces 2 Attaques Féériques.

QUÊTE ARCADIENNE

Trouver les Grimoires Magiques

Récupérez 2 des 4 Pions Quête

Préparation :

- Mélangez face cachée les 4 **Pions Quête** avec 8 **Pions Exploration** & placez-les 12 **Pions** aléatoirement dans les 8 **Points Cardinaux** à partir de votre position, de cette manière : 1 **Pion** à 4 Cases au Nord, au Sud, à l'Est & à l'Ouest (soit 4 **Pions** placés) ; 1 **Pion** à 2 Cases à l'Est & à l'Ouest (+ 2 **Pions** placés) ; 1 **Pion** à 1 Case en diagonale au Nord-Ouest & au Sud-Est (+ 2 **Pions**) ; 1 **Pion** à 3 Cases en diagonale au Nord-Ouest, au Nord-Est, au Sud-Est & au Sud-Ouest (+ 4 **Pions**).
- Placez 2 **Sœurs du Plaisir** à 1 Case en Diagonale au Sud-Ouest de votre position & 2 **Sœurs de la Douleur** à 1 Case en Diagonale au Nord-Est de votre position (ce qui ajoute la **Quête "Tuer 1 Sœur"**).

Action : Si 1 **Héros** détient 2 des 4 **Pions Quête**, il accomplit immédiatement la Quête. Dès qu'il défausse ces 2 **Pions Quête**, il pioche 1 **Carte Amélioration** d'1 Niveau immédiatement supérieur au Niveau du Donjon actuel.

QUÊTE SANS NOM

Les Aventuriers de l'Arme Perdue

Récupérez 2 de vos Pions Guilde

Préparation :

- Chaque Joueur place 1 de ses **Pions Guilde** dans chacune des 3 Cases suivantes : 1 **Pion** à 5 Cases au Nord de l'Entrée du Donjon (**Case 1**) ; 1 **Pion** à 2 Cases à l'Ouest de la **Case 1** (**Case 2**) ; 1 **Pion** à 2 Cases à l'Est de la **Case 1** (**Case 3**).
- Placez 1 **Orque Maraudeur Gardien** sur chacune de ces 3 Cases. Ces Gardiens ne quitteront pas leur poste.
- Placez 1 **La Sans-Cœur** à 2 Cases au Nord de la **Case 1** (ce qui ajoute la **Quête "Tuer la Sans-Cœur"**).
- Placez 1 **Homme-Bête Lancier** & 1 **Sans-Vie** 4 Cases à l'Ouest de la **Case 1**.
- Placez 1 **Homme-Bête Lancier** & 1 **Sans-Vie** 4 Cases à l'Est de la **Case 1**.

Action : Quand 1 **Héros** entre dans 1 Case sans **Ennemi** contenant 1 de ses **Pions Guilde**, il récupère ce **Pion** & le place sur la **Carte Quête**. Quand 1 Joueur place son 2ème **Pion Guilde** sur cette Carte, il accomplit la Quête. Il déplace alors son 3ème **Pion Guilde** à 106 Cases de son emplacement initial vers (jetez 1D4)

1: le Nord. 2: le Sud. 3: l'Est. 4: l'Ouest.

La Case d'arrivée sera probablement votre nouvel objectif, car vous venez de découvrir l'emplacement d'1 **Arme** issue du Paquet de **Cartes Amélioration** de 2 Niveaux Supérieurs au Niveau du Donjon actuel. Si 1 de vos Héros parvient sur cette Case sans **Monstre**, piochez dans le **Paquet Amélioration** adéquat jusqu'à trouver 1 **Arme**!

QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Nettoyer les Cryptes des Nobles

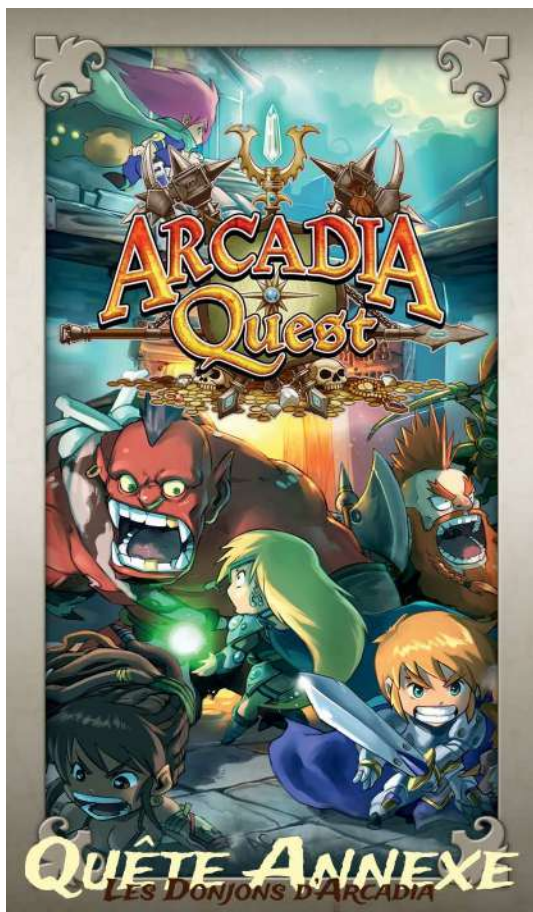
Détruisez les restes des Nobles avant qu'ils ne se relèvent en Morts-Vivants

Préparation :

- Répartissez les **Pions Quête** aux 4 coins les plus éloignés du Donjon (**Nord-Ouest, Nord-Est, Sud-Est, Sud-Ouest**) : choisissez des Cases de Salles car ce sont les **Cryptes** des Nobles à détruire.
- Placez 1 **Fantôme Gardien** sur chacune de ces 4 **Cryptes**.
- Placez 1 **Porte d'Accès** à chaque **Crypte** au besoin & 1 **Zombie Lanceur de Hache Gardien** devant chacune de ces **Portes**.
- Placez 2 **Nécromanciens Gardiens** (ce qui ajoute la **Quête "Tuer 1 Nécromancien"**) sur la 1ère Case à l'Entrée du Donjon & fermez la **Porte d'Entrée**!
- A partir de maintenant, jusqu'à l'accomplissement total de la **Quête** (nettoyage des 4 **Cryptes**), la **Case** & la **Porte d'Entrée** sont infranchissables, les 2 **Nécromanciens** sont inattaquables, toute **sortie** du Donjon est impossible, & tous les **Monstres** sont considérés comme des **Squelettes**.
- Les **Gardiens** ne quittent pas leur poste.

Action : 1 **Héros** doit d'abord passer 1 **Tour d'Activation** complet sur la **Case** sans **Monstre** d'1 **Pion Quête** pour réunir tous les restes du **Noble**. A partir de ce moment, jetez 1 **Dé d'ATT** au début de chaque **Phase** des **Monstres** : sur 1 **CRIT**, les restes du **Noble** se transforment en 1 **Squelette Gardien** de Niveau 6. Tant que les restes ne sont pas transformés, le **Héros** doit rester sur la **Case** & effectuer 1 **seule Attaque par Activation** (aucune Relance possible) pour détruire les restes : s'il obtient au moins 1 **CRIT**, cette **Crypte** est nettoyée. Le **Pion Quête** est alors placé sur la **Carte Quête** avec 1 **Pion Guilde** du **Héros**. Si le **Héros** a dû combattre le **Squelette** de Niveau 6 & l'a vaincu, seul le **Pion Quête** est placé sur la **Carte Quête**. Lorsque les 4 **Pions Quête** sont sur la **Carte Quête**, le Donjon redevient normal : la **Porte d'Entrée** s'ouvre & il est possible de combattre les 2 **Nécromanciens Gardiens**.

Chaque **Pion Guilde** sur la **Carte Quête** octroie les **Récompenses** en Or & 1 **Dé d'ATT** à son Propriétaire (aucune Relance possible) : quelque soit le nombre de Dés jetés, s'il obtient au moins 1 **CRIT**, il pioche 1 **Carte Amélioration** de Niveau 5 jusqu'à obtenir 1 Carte d'Attaque.



QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Arrêter le Rituel de Mort

Apportez les Pions Quête sur la 1ère Case d'Entrée du Donjon

Préparation :

- Placez les 4 **Pions Quête** en 1 pile face cachée sur la **Case** la plus éloignée de l'**Entrée du Donjon**.
- Placez 2 **Fantômes Gardiens** sur la **Case** des **Pions Quête** & 2 **Fantômes Gardiens** sur la 1ère **Case d'Entrée du Donjon** (les Gardiens ne quitteront pas leur poste).
- A partir de maintenant, au **début de chaque Phase des Monstres**, chaque **Héros** doit jeter 1 **Dé d'ATT** & placer 1 **Pion Mort** sur sa Carte s'il obtient 1 "**Épée**" (rendant de plus en plus coûteuse toute Guérison de Blessures Mortelles).

Action : 1 **Héros** arrivant sur la **Case** des **Pions Quête** peut dépenser 1 **PM** pour placer face cachée 1 des **Pions Quête** (sans les regarder) sous le Socle de sa Figurine. Il pourra se déplacer avec ce **Pion** sans pénalité. 1 fois parvenu à l'**Entrée du Donjon**, il retourne le **Pion Quête** face visible : la couleur du **Pion** indique quelle **Guilde** n'est plus affectée par le **Rituel de Mort**. Quelle que soit la couleur du **Pion Quête**, le **Joueur du Héros** place 1 de ses propres **Pions Guilde** sur la **Carte Quête**. Chaque **Pion Guilde** sur la **Carte Quête** octroie les **Récompenses en Or**. 1 même **Héros** peut très bien rapporter plusieurs **Pions Quête**, mais 1 seul à la fois.



1ER BONUS



FIN DU DONJON

ATTENTION : chaque **PM** dépensé par 1 **Héros** transportant 1 **Pion Quête** déclenche au préalable 1 **Attaque gratuite** de tous les **Fantômes** au **Contact** de ce **Héros**.

QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Alchimie

Récupérez 2 Pions Quête & mélangez-les!

Préparation :

- Répartissez les **Pions Quête** face cachée aux 4 coins les plus éloignés du Donjon (**Nord-Ouest, Nord-Est, Sud-Est, Sud-Ouest**).

Action : Tout **Pion Quête** doit être récupéré face cachée (sans le regarder). Lorsqu'un **Héros** est en possession de 2 **Pions Quête**, il peut dépenser 1 **PM** pour mélanger les ingrédients en les retournant face visible :

- Amulette de Téléportation :** sur n'importe quelle Case de la même Tuile ou 1 Tuile Adjacente, 1 fois par Donjon.
- Amulette de Cambriolage Magique :** vous pouvez récupérer le contenu* d'1 Case de l'autre côté d'1 Mur, 1 fois par Donjon.
- Amulette Fantomatique :** vous pouvez éviter les Dommages d'1 Attaque, 1 fois par Donjon.
- Amulette des Richesses :** vous pouvez téléporter sur votre Case le contenu* d'1 autre Case de votre Tuile ou d'1 Tuile Adjacente, 1 fois par Donjon.
- Amulette de Sauvegarde :** vous pouvez éviter 1 Coup Fatal en vous retrouvant devant l'Entrée du Donjon, 1 fois par Donjon.
- Amulette Maudite :** la prochaine fois que vous devrez guérir de Blessures Mortelles, cela vous coûtera toutes vos Pièces d'Or! Seules les Po seront concernées, pas les Gemmes ni les Coffres ni autres sources de revenus tant qu'il ne sont pas échangés contre des Pièces d'Or.



1ER BONUS



FIN DU DONJON

* contenu d'1 Case = Pions Exploration, Or, Objets, Pions Quête...

QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Nettoyer les Quartiers

Fouillez les Quartiers d'1 Monstre sans qu'il y ait d'Ennemi

Préparation :

- Si la Tuile 2A / 2B fait déjà partie du Donjon, défaussez cette Quête & piochez-en 1 autre.
- Sinon, placez la Tuile 2A le plus au Nord possible de l'Entrée du Donjon.
- Placez 1 **Vilain Mineur** sur la Case du Lit, puis 1 **Serviteur Mineur** sur chacune des 4 autres Cases de la "Grande Chambre" (Salle en L).
- Placez 1 **Porte** au Sud de la "Grande Chambre" (Case la plus éloignée du Lit, comme indiqué). Cette **Porte** est & sera le seul accès à cette Grande Salle : aucune autre Porte (Secrète ou non) ne peut apparaître dans ses Murs.
- A partir de maintenant, au **début de la Phase des Monstres Errants**, placez 1 **Serviteur Mineur** sur la 1ère Case à l'Entrée du Donjon. Ces **Serviteurs** sont "**appelés**" par 1 puissant Sortilège inconnu & se dirigent, par le plus court chemin, vers la Case du Lit de la "Grande Chambre". En chemin, ils ne se préoccupent même pas des **Héros**, mais ils vendront cher leur peau pour défendre les "Quartiers de la Grande Chambre".

Action : Pour accomplir la Quête & stopper l'invasion de "**Serviteurs appelés**", il vous faut trouver le Sortilège & le briser. Pour cela, vous devez **fouiller méticuleusement chaque Case** de la "Grande Chambre" sans être dérangé, c'est-à-dire qu'il ne doit y avoir **aucun Monstre dans la Salle** (& pas seulement dans la Case que vous fouillez! Comme d'habitude, 1 **Héros** dépense 1 **PM** pour faire 1 **Jet de Fouille**. Quelque soit le résultat de la Fouille, placez-y immédiatement 1 **Pion Guilde** du Héros. Le Sortilège sera brisé dès que les 5 Cases de la "Grande Chambre" contiendront chacune 1 **Pion Guilde** de la même couleur! 1 **Héros** peut, comme d'habitude, fouiller plusieurs fois la même Case (pas dans le même Tour), mais 1 seul Pion par Guilde suffit à marquer 1 Case pour les besoins de la Quête.



1ER BONUS



FIN DU DONJON

QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Y'a 1 Os!

Récupérez 1 Pion Quête

Préparation :

- Mélangez les 4 **Pions Quête** & placez-les face cachée sur les Cases déterminées ci-après, chacun accompagné d'1 **Squelettes** & d'1 **Pion Génération** :
- Déterminez 1 Case centrale du Donjon, & placez les **Pions Quêtes** à 4 Cases de là en diagonale : 1 au **Nord-Ouest**, 1 au **Nord-Est**, 1 au **Sud-Est** & 1 au **Sud-Ouest**.
- S'il y a des **Monstres** sur la **Dalle de Génération**, remplacez-les, dans l'ordre, par des **Squelettes**, puis des **Zombies Lanceurs de Hache**, puis des **Zombies Trancheurs**.
- Les prochains **Monstres** apparaissant durant l'**Exploration** seront en priorité des **Morts-Vivants**.

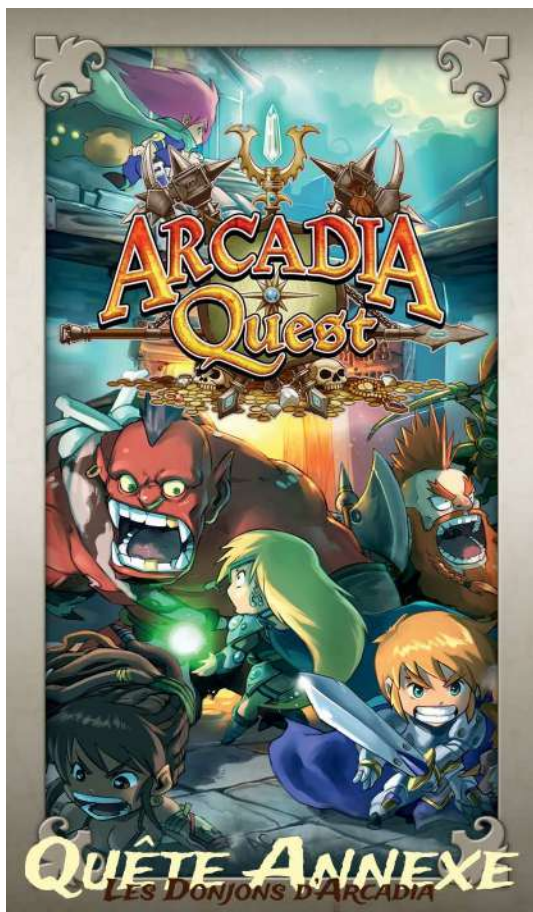
Action : Quand 1 **Héros** entre sur 1 Case sans **Monstre** contenant 1 **Pion Quête** il le retourne secrètement. Si c'est le **Pion Quête** d'1 autre Joueur, il le remplace face cachée sans révéler sa Couleur. Si c'est le Pion de sa Couleur, il accomplit la Quête, & échange le **Pion** contre 1 **Carte Récompense**. Chaque Joueur est limité à 1 Quête : celle du **Pion Quête** de sa Couleur.



1ER BONUS



FIN DU DONJON



QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Trouver la Fiancée de Frank

Récupérez le Pion Quête de votre Guilde & amenez-le à l'Entrée du Donjon

Préparation :

- Mélangez face cachée les 4 **Pions Quête** avec 8 **Pions Exploration** & placez-les 12 **Pions** aléatoirement dans 6 **Points Cardinaux** à partir de votre position, de cette manière : 1 **Pion** à 1 Case au Nord, au Sud, à l'Est & à l'Ouest (soit 4 **Pions** placés) ; 1 **Pion** à 3 Cases à l'Est & à l'Ouest (+ 2 **Pions** placés) ; 1 **Pion** à 4 Cases au Nord, au Sud, à l'Est & à l'Ouest (soit 4 **Pions** placés) ; 1 **Pion** à 2 Cases en diagonale au Nord-Ouest & au Sud-Est (+ 2 **Pions**).
- Placez **Frank** au Centre du Donjon (ce qui ajoute la Quête **Tuer Frank**). Tant que sa Fiancée n'est pas retrouvée, il est **Indestructible** & attaque tous les Héros & Héroïnes, qu'ils soient blessés ou non!

Action : Quand 1 **Héros** entre sur 1 Case sans **Monstre** contenant 1 **Pion Quête** il le retourne secrètement. Si c'est le **Pion Quête** d'un autre **Joueur**, il le replace face cachée sans révéler sa Couleur. Si c'est le **Pion** de sa Couleur, **ce Héros** doit le rapporter jusqu'à la 1ère **Case d'Entrée du Donjon** pour accomplir la Quête. Seul **ce Héros** veut infliger des dégâts à **Frank**!

1ER BONUS FIN DU DONJON

QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Détruire les Réserves de Nourriture

Détruisez 1 Pion Quête

Préparation :

- Placez 2 **Pions Quête** & 1 **Fantôme** dans la Case la plus éloignée au **Nord-Ouest** de l'Entrée du Donjon.
- Placez 1 **Zombie Trancheur** & 1 **Nécromancien** (ajoute la Quête **Tuer 1 Nécromancien**) à 1 Case en diagonale vers le **Sud-Est**.
- Placez ensuite 1 **Zombie Lanceur de Hache** à 1 Case au Sud de cette dernière Case.
- Placez enfin 1 **Squelette** sur la Case adjacente **Ouest** du **Zombie**, 1 **Squelette** sur la Case adjacente **Ouest** du 1er **Squelette**, & 1 **Squelette** sur la Case adjacente **Nord** du 2ème **Squelette**.
- Placez 2 **Pions Quête** & 1 **Fantôme** dans la Case la plus éloignée au **Nord-Est** de l'Entrée du Donjon.
- Placez 1 **Zombie Trancheur** & 1 **Nécromancien** à 1 Case en diagonale vers le **Sud-Ouest**.
- Placez ensuite 1 **Zombie Lanceur de Hache** à 1 Case au Sud de cette dernière Case.
- Placez enfin 1 **Squelette** sur la Case adjacente **Est** du **Zombie**, 1 **Squelette** sur la Case adjacente **Est** du 1er **Squelette**, & 1 **Squelette** sur la Case adjacente **Nord** du 2ème **Squelette**.

Action : Les **Héros** peuvent attaquer n'importe lesquels des 4 **Pions Quête** comme si c'étaient des Personnages. Si l'Attaque obtient au moins 1 **CRIT**, le **Pion** est détruit : le **Héros** accomplit la Quête & défausse le **Pion** contre 1 **Carte Récompense**. 1 même Joueur ne peut pas récupérer plus d'1 Pion Quête.

1ER BONUS FIN DU DONJON

QUÊTE D'OUTRE-TOMBE

Secourir la Milice

Escortez 1 Pion Quête jusqu'à la Sortie du Donjon

Préparation : Les 4 **Pions Quêtes** doivent être mis de côté. Ils seront placés individuellement dans les 4 prochains **Cachots**, **Géôles** & autres **Prisons**... si vous en trouvez!

Action : 1 **Héros** récupère 1 **Milicien** en entrant sur la Case d'1 **Pion Quête** sans **Monstre**. Il doit ensuite l'escorter jusqu'à la **Sortie du Donjon** pour le secourir, après quoi il vous donne 1 **Carte Amélioration d'1 Niveau supérieur** à celui du Donjon.

1ER BONUS FIN DU DONJON

QUÊTE SANS NOM

LES DONJONS D'ARCADIA

QUÊTES ANNEXES

Récupérez tout **Pion Quête** (ou autre) requis par la Quête dévoilée dans la Réserve de **Pions Exploration** (ou autre).

Tout **Pion Quête** requis actuellement en possession d'1 **Héros** doit être récupéré pour les besoins de la Quête dévoilée : échangez-le immédiatement contre sa Valeur en Or (le **Héros** pensera que la **Gemme** devait être ensorcelée, au moins n'aura-t-il pas tout perdu).

Si vous n'avez plus de **Figurine** disponible pour la Quête dévoilée, prenez-la parmi celles qui sont hors jeu, puis sur la Dalle de Génération, puis dans le Donjon, le cas échéant.

Les **Quêtes Monstrueuses** ne font pas partie des **Quêtes Annexes**, ce sont les Quêtes de base auxquelles vous avez accès selon les **Monstres** qui apparaissent dans le Donjon.

Les **Quêtes Monstrueuses** suivantes octroient aussi 1 **Carte Récompense** à piocher :

Tuer 1 Capitaine Orque, **Tuer 1 Marteleur Homme-Bête**, **Tuer 1 Sauro**, **Tuer Frank**, **Tuer Ivan**, **Tuer la Sans-Cœur** (Kill The Heartless), **Tuer le Dr Arigao**, **Tuer le Minotaure**, **Tuer le Roi Sinistre**, **Tuer le Sans-Nom** (Kill The Nameless), **Tuer le Sans-Vie** (Kill The Faceless), **Tuer le Troll**, **Tuer Lord Croc**, **Tuer un Nécromancien**

En principe, 1 **Quête Annexe** est piochée lorsque le résultat d'1 **Fouille** vous le demande (Background des Tuiles en préparation)... En attendant, rien ne vous interdit de proposer 1 **Quête Annexe** (aléatoire ou non) dans votre Donjon.



