

Variante : module 1 « Malédictions »

Mise en place

- Utiliser les 13 tuiles malédictions et trésors
- Ne pas utiliser les 13 tuiles de base
- Pioche cartes malédiction



Déroulement

- Découverte d'une tuile avec masque violet
 - Pioche d'une carte malédiction
 - Pose face visible devant l'aventurier ayant découvert la salle
 - Si déjà possesseur de la même malédiction : carte défaussée et pas d'effet
 - Carte malédiction peut être rompu grâce à combinaison indiquée

Liste des malédictions

Piège



- Impossible d'entrer dans une salle
- Impossible de découvrir des salles

Dé brisé



- 1 dé sur la carte impossible à utiliser (jusqu'à levée de la malédiction)

Masque



- 1 masque doré ne débloquent qu'1 masque noir

Silence



- Interdit de parler

Dé perdu



- Chaque dé tombant de la table (ou sortant de la piste de dés) est défaussé définitivement

Main maudite

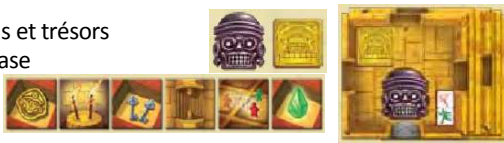


- Une main doit rester sur la tête

Variante : module 2 « Trésors »

Mise en place

- Utiliser les 13 tuiles malédictions et trésors
- Ne pas utiliser les 13 tuiles de base
- Pioche tuiles trésor



Déroulement

- Découverte d'une tuile avec trésor
 - Pioche d'une tuile trésor
 - Pose face cachée sur le symbole trésor
 - Tout aventurier présent dans la salle peut s'en emparer avec 2 clés
 - Un trésor utilisé est défaussé (généralement)



Liste des trésors

Masque guérisseur



- Tous les aventuriers peuvent relancer tous leurs masques noirs (1 seule fois) Défaussé

Double torche



- 1 dé torche correspond à 2 torches Défaussé

Double clef



- 1 dé clef correspond à 2 clefs Défaussé

Téléportation



- Téléportation dans n'importe quelle salle possédant un autre aventurier Défaussé

Joyau supplémentaire



- Activer automatiquement un joyau dans une salle (salle à un seul joyau) Non défaussé

Passage secret



- Placer le passage secret entre 2 salles adjacentes ne communiquant pas ensemble Non défaussé

