

Dungeon roll di Chris Darden. Cacciarsi nei guai a colpi di dado.

Spiegare le facce dei dadi.

Setup: dare un Eroe ad ogni giocatore oppure lasciare che se lo scelgano, l'ultimo che è stato sotto terra comincia, il giocatore seguente è il Lord dungeon. L'avventuriero tira i 7 dadi Party, stappa il suo Eroe, il dado Livello da 10 sull'1. Il Lord dungeon tira 1 dado dungeon, ogni volta che esce 1 drago, metterlo nel covo dei draghi immediatamente dove rimane fino a che il drago viene ucciso o l'avventuriero lascia il dungeon. Questi dadi non possono mai essere rilanciati dalle abilità.

Il turno è diviso in 4 fasi:

1 combattere i mostri, si usano i personaggi per sconfiggere i mostri, i dadi nel cimitero non possono combattere, dopo essere stato usato un dado party va nel cimitero, i dadi dungeon sconfitti tornano a disposizione per i prossimi lanci. Se l'avventuriero non sconfigge tutti i mostri l'esplorazione termina immediatamente e non si guadagnano PEXP. Durante questa fase l'avventuriero può fare in qualsiasi ordine le seguenti azioni: Usare e scartare una pergamena per ritirare un qualsiasi N° di dadi di entrambi gli schieramenti ma non i draghi. Usare l'abilità di un Eroe. Gli Eroi cominciano dal lato novizio, raccolti abbastanza PEXP si girano sul lato veterano. Hanno 2 abilità: Specialty e Ultimate. Specialty si può usare quando si vuole. Ultimate fa tappare la carta e può essere stappata solo alla prossima esplorazione, quindi si può usare solo 3 volte nella partita. Usare personaggi per uccidere mostri 1 X 1 e scartarli, il guerriero uccide tutti i goblin, il chierico uccide tutti gli scheletri, il mago tutte le gelatine, il ladro solo 1 mostro, il campione tutti i mostri di un tipo.

2 Fase bottino: A aprire forzieri, 1 personaggio apre 1 forziere, 1 ladro o 1 campione apre tutti i forzieri. Per ogni forziere aperto, pesca dalla cassa 1 gettone tesoro, se finiscono prendi 1 punto esperienza (PEXP). Bere pozioni, un dado qualsiasi può bere tutte le pozioni, per ognuna prendere 1 dado party dal cimitero e rimetterlo in gioco con qualsiasi faccia.

3 Fase drago, se ci sono meno di 3 dadi drago, passare alla fase 4 altrimenti va combattuto. Per ucciderlo bisogna usare 3 personaggi diversi anche presi dai tesori. Se perdi la ricerca finisce, se vinci prendi 1 PEXP, pesca 1 tesoro e tutti i dadi drago tornano disponibili.

4 Fase raggruppamento, l'avventuriero può ritirarsi ricevendo 1 PEXP per livello del dungeon, oppure se il livello è 10, deve ritirarsi e prende 1 PEXP per livello. Oppure andare avanti usando i dadi rimasti senza ritirarli, aumenta il livello di 1 e il Lord tira dadi dungeon pari al livello, max 7 o quelli disponibili.

Quando la ricerca finisce passare al giocatore successivo. Dopo 3 esplorazioni a testa il gioco finisce, chi ha più PEXP vince. Ogni tesoro inutilizzato vale 1 PEXP, se pari vince chi ha meno gettoni tesoro. I tesori sono monouso e dopo tornano nella cassa.

Tesori:

Portale cittadino, prendi PEXP per livello del dungeon e fuggi, a fine partita vale 2 PEXP.

Prosciutto di drago, trasforma tutti i mostri in draghi.

Anello invisibilità, rimuovere tutti i draghi dalla tana.

Pozione e Pergamena, come il rispettivo dado.

Spada, Amuleto, Bacchetta, Pugnale, vale come un Guerriero, Chierico, Mago, Ladro.

Scaglie di drago, ogni coppia a fine partita vale 2 PEXP.