



# DUNGEONS & DRAGONS



## CASTLE RAVENLOFT

BOARD GAME

*Héros non officiels*

**Traduction de JONAS7000**

## SOMMAIRE

Le Tréant.....	Page 2
Carte de héros Wormwood.....	Page 6

# LE TRÉANT

## POUVOIRS QUOTIDIENS

### - BARKSKIN = BLINDAGE

Vous vous concentrez , augmentant ainsi votre armure naturelle .

Utilisez ce pouvoir durant votre phase de héros

Placez jusqu'à 3 jetons Blindage sur la carte du héros .Vous gagnez + 1 AC pour chaque jeton . A chaque fois que vous êtes touché par une attaque , retirez un jeton Blindage plutôt que de subir 1 dégat . Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jetons Blindage en même temps . Aussi longtemps que vous possédez des jetons Blindage , votre Vitesse est réduite de 1 .

## RETOURNER CETTE CARTE APRÈS AVOIR UTILISÉ LE POUVOIR

### - THORN STRIKE = TRAIT D'ÉPINE

Votre corps se couvre d'épines , blessant les monstres qui vous entoure .

Utilisez ce pouvoir juste après qu'un monstre adjacent vous a attaqué .

Si vous ne blessez pas le monstre avec cette attaque , ne retournez pas la carte .

ATTAQUE +7 DÉGAT 1

RETOURNER CETTE CARTE APRÈS AVOIR UTILISÉ LE POUVOIR

- EARTHSHAKING STOMP = FRAPPE TELLURIQUE

Vous canalisez la puissance de vos ancêtres , causant des ravages autour de vous .

Attaquez chaque monstre présent sur votre section de donjon .

ATTAQUE +7 DÉGAT 2 raté: 1 dégat

RETOURNER CETTE CARTE APRÈS AVOIR UTILISÉ LE POUVOIR

- ENTANGLING ROOTS = ENTRAVES

Jaillissant du sol , des racines emprisonnent vos ennemis .

Placez un marqueur Entraves sur une section de donjon sans marqueur à une section de votre section de donjon .

Les Monstres présents sur cette section de donjon ne peuvent bouger tant que le marqueur est actif .

À la fin de votre phase de héros , infligez 1 dégat à chaque monstre présents . Les héros qui attaquent des Monstres Entravés gagnent +1 en attaque . Retirez le marqueur Entraves au début de votre prochaine phase de héros .

RETOURNER CETTE CARTE APRÈS AVOIR UTILISÉ LE POUVOIR



## POUVOIRS UTILITAIRES

### - ANIMAL FRIENDSHIP = AMI DES BETES

Les animaux du chateau Ravenloft ne sont pas tous corrompus .

utilisez immédiatement ce pouvoir quand vous ou un autre héros avez pioché une carte Monstre .

Si la carte Monstre est un Loup ou un Groupe de Rats , ne posez pas en jeu la figurine correspondante .

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

### - SHELTERING BRANCHES = REMPART DE BRANCHES

Vous vous placez de façon à protéger au mieux l'allié le plus proche

utilisez ce pouvoir quand un héros adjacent est touché par une attaque .

L'attaque rate et jusqu'à la fin de votre prochaine phase de héros ,le héros adjacent a +2 AC .

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

### - FLURRY OF LEAVES = BOURRASQUE DE FEUILLES

Vous répandez autour de vous une myriade de feuilles qui handicape vos ennemis .

utilisez ce pouvoir durant votre phase de héros

Vous gagnez ainsi que chaque héros à une section de donjon +1 en AC et +1 au jet d'attaque jusqu'à la fin de votre prochaine phase de héros .

RETOURNER CETTE CARTE APR7S AVOIR UTILISE LE POUVOIR

# POUVOIRS A VOLONTÉ

## - FRUIT SHOT = FRUITS MURS

Même les fruits de vos branches deviennent des armes contre le mal .

Attaquez un Monstre à une section de donjon

Ou , au lieu d'attaquer durant ce tour , choisissez un héros sur votre section de donjon . Donnez lui cette carte . Il peut l'utiliser durant sa phase de héros pour regagner 1 PV . Récupérez la carte après usage .

ATTAQUE +7 DEGAT 1

## - SLAM ATTACK = COUPS DE FOUET

Vos ennemis apprennent à leur dépend la fureur des êtres de la forêt , en se faisant matraquer sans relâche .

attaquez un Monstre adjacent . Si vous le touchez sans le tuer , placez le à une section de donjon de votre section de donjon

Vous pouvez retirer un jeton Blindage pour faire 1 dégât supplémentaire .

ATTAQUE +8 DÉGAT 1

## - BRANCHING ASSAULT = ENCHAINEMENT DE COUPS

Votre ennemi est si distrait par l'attaque que vous portez à ses alliés qu'il ne voit pas venir le coup qui lui est destiné

Attaquez un Monstre adjacent

Si vous touchez votre ennemi , vous pouvez ne lui infliger qu'1 dégât et reporter l'autre dégât sur un autre Monstre adjacent .

ATTAQUE +6 DÉGAT 2

- MARQUEUR ENTRAVES : les monstres présents sur cette section de donjon ne peuvent bouger .

A la fin de votre phase de héros , infligez 1 dégât à chacun des monstres présents sur cette section de donjon .

Retirez ce marqueur au début de votre prochaine phase de héros .

- JETON BLINDAGE : +1 AC

# CARTE DE HÉROS WORMWOOD

## CHAMPION TRÉANT

### 1ER NIVEAU

La forêt vous a désigné pour mettre un terme au mal qui ronge le Château Ravenloft .

AC 10 HP 8 VITESSE VALEUR DE SURSAUT HÉROIQUE 4 HP

TRAP SENSE= DÉSAMORCAGE: quand une carte Rencontre Piège est placée sur votre section de donjon , vous pouvez directement essayer de la désamorcer .

POUVOIRS: vous pouvez utiliser les cartes pouvoirs suivantes

- Blindage
- choisissez un pouvoir utilitaire de Treant
- choisissez 2 pouvoirs à volonté de Treant
- choisissez 1 pouvoir quotidien de Treant .

### 2ÈME NIVEAU

quand vous passez au niveau 2 , augmentez vos PV de 2 , votre AC de 1 , votre valeur de Sursaut Héroïque de 1 et choisissez un Pouvoir Quotidien supplémentaire .

AC 15 HP 10 VITESSE 6 VALEUR DE SURSAUT HEROIQUE 5 HP

DÉSAMORCAGE: ...

**COUP FATAL:** quand vous obtenez 20 en attaque au d20 , vous infligez 1 dégat supplémentaire .

**WORMWOOD**  
TREANT CHAMPION

The forest has chosen you to put an end to the evil within Castle Ravenloft before it can spread beyond its ruined halls.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
14	8	6	4 HP

**TRAP SENSE:** Snaking roots probe the ground around you for inconsistencies. When an encounter card results in a trap being placed in your tile you may immediately make an attempt to disarm it.

**POWERS:** You can use the following Power Cards.

- Barkskin
- Select 1 treant Utility power
- Select 2 treant At-Will powers
- Select 1 treant Daily power

1<sup>ST</sup> LEVEL

© 2010 Wizards of the Coast LLC

**WORMWOOD**  
TREANT CHAMPION

When you level up, increase your Hit points by 2, your AC by 1, and your surge value by 1, and choose an additional treant Daily power.

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
15	10	6	5 HP

**TRAP SENSE:** Snaking roots probe the ground around you for inconsistencies. When an encounter card results in a trap being placed in your tile you may immediately make an attempt to disarm it.

**CRITICAL HIT:** When you attack and roll a natural 20, you deal +1 damage.

2<sup>ND</sup> LEVEL

© 2010 Wizards of the Coast LLC

**TREANT DAILY POWER**

**BARKSKIN**

*You focus your power, strengthening your natural armor.*

Use this power during your Hero Phase.

Take three Barkskin tokens. You gain a +1 bonus to your AC for each Barkskin token. Each time you are successfully hit by an attack you lose 1 Barkskin token. As long as you possess any Barkskin tokens your speed is reduced by 1.

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER

**TREANT DAILY POWER**

**ENTANGLING ROOTS**

*Calling upon ancient growths far beneath the ruins, roots erupt from the ground and entangle your feet.*

Place the Entangling Roots marker on a tile without a marker 1 tile away from you. Monsters in this tile cannot move from the tile as long as Entangling Roots is active.

At the end of your Hero Phase deal 1 damage to each monster on Entangling Roots tile. Heroes that attack entangled Monsters gain a +1 bonus to their attack. Discard Entangling Roots marker at the start of your next Hero Phase.

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER

**TREANT DAILY POWER**

**THORN STRIKE**

*You manifest a covering of spiky thorns, much to the concern of neighboring Monsters.*

Use this power immediately after an adjacent Monster attacks you. Attack each Monster on your tile.

If you do not damage a Monster with this attack, do not flip this card over.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER

**TREANT DAILY POWER**

**EARTHSHAKING STOMP**

*You channel the power of your much taller and heavier brethren, reeking havoc on the battlefield.*

Attack each Monster on your tile.

ATTACK	DAMAGE
+7	2

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER

**POWER**

**ENTANGLING ROOTS**

Monsters in this tile cannot move from the tile.

At the end of your Hero Phase deal 1 damage to each Monster on this tile.

Remove this marker at the start of your next Hero Phase.

**TREANT AT-WILL POWER**

**FRUIT SHOT**

*Even the fruit that hangs from your branches has become a weapon against evil.*

Attack one Monster within 1 tile of you.

Or, instead of attacking this turn choose a hero on your tile. Give this card to their controller. They may use this card during their Hero Phase to regain 1 hit point. Take this card back after they use it.

ATTACK	DAMAGE
+7	1

**TREANT AT-WILL POWER**

**SLAM ATTACK**

*You shove your opponents the fury of the forest, attacking them literally as a force of nature.*

If you hit the monster, and it isn't destroyed, place that monster on a tile within 1 tile of you.

You may discard one Barkskin token to deal +1 damage.

ATTACK	DAMAGE
+8	1

**TREANT AT-WILL POWER**

**BRANCHING ASSAULT**

*Your enemy is too busy watching you attack their ally to notice a second attack coming at them.*

Attack one adjacent Monster.

If you hit, you may reduce your damage by one and select another adjacent Monster. That Monster takes 1 damage.

ATTACK	DAMAGE
+6	2

BARKSKIN  
+1 AC

BARKSKIN  
+1 AC

BARKSKIN  
+1 AC

**TREANT UTILITY POWER**

**ANIMAL FRIENDSHIP**

*Not all creatures within Castle Ravenloft have been corrupted beyond rescue.*

Use this power immediately after you or another Hero draws a monster card.

If the card is a rat swarm or wolf, discard the Monster Card instead of placing it.

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER

**TREANT UTILITY POWER**

**SHELTERING BRANCHES**

*You position yourself so that you can offer nearby allies some additional protection.*

Use this power when a hero adjacent to you is hit by an attack.

The attack misses instead. Until the end of your next Hero Phase, heroes adjacent to you gain a +2 bonus to their AC.

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER

**TREANT UTILITY POWER**

**FLURRY OF LEAVES**

*You fill the area around you with a whirlwind of leaves, making combat difficult for your enemies.*

Use this power during your Hero Phase.

You and each hero within 1 tile of you gain a +1 bonus to their AC and a +1 bonus to attack rolls until the end of your next Hero Phase.

FLIP THIS CARD OVER AFTER YOU USE THE POWER