



DUNGEONS & DRAGONS®



CASTLE RAVENLOFT

BOARD GAME

Scénarios

Traduction de JONAS7000

SOMMAIRE

L'avènement de Strahd.....	Page 3
Le repaire du Loup-Garou.....	Page 5
Le piège de la tentatrice.....	Page 8
Les reliques perdues.....	Page 10
Le portrait ensorcelé.....	Page 13
Chasse à l'homme.....	Page 15
Un mariage Barovien.....	Page 17
À tombeau ouvert.....	Page 20
Captive.....	Page 33
Une fille qui a du chien... ..	Page 35
Expédition au château Ravenloft.....	Page 40
Le spectre du Nécromancien.....	Page 46
La cloche d'acier.....	Page 52
Le cavalier sans tête.....	Page 55
Échappatoire.....	Page 61
La meute de Ravenloft.....	Page 63
Bastion de lumière.....	Page 68
Quand Fleshy rencontre Zombie.....	Page 71
L'évasion de Gravestorm.....	Page 74
À l'assaut du château Ravenloft.....	Page 76
Le miroir de l'Âme.....	Page 79
Un Noël d'enfer.....	Page 81
Sus au vampire.....	Page 92
Pas à pas.....	Page 98
Malédiction !.....	Page 102
Encore un héros de perdu.....	Page 104



Le crâne du nécromancien.....	Page 106
Chasse au démon.....	Page 108
Les deux soeurs.....	Page 118
La liste de l'Alchimiste.....	Page 121
Castlevania quest : la malédiction des Belmont.....	Page 123

L'AVÈNEMENT DE STRAHD

Les héros investissent Castle Ravenloft afin d'empêcher Strahd de lever une armée de morts-vivants . Ils doivent vaincre son général et ses soldats avant que ceux-ci ne puissent avoir une chance d'attaquer .

Objectif : battre le Death Knight et son armée
Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux de cette aventure : section donjon de départ , section de donjon Chapelle , la carte de Vilain Death kight (voir page 4) , la figurine de Strahd , 3 cartes de monstre Squelette , la carte rencontre environnement Brouillards Hantés .

Placez la section donjon de départ sur la table .
Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de départ .

Otez la section de chapelle de la pile des sections de donjon et mettez la de côté .
Prenez 3 sections de la pile des sections de donjon et mélangez la section Chapelles à celles-ci .Puis sans regarder les autres sections , disposez la Chapelle mélangée aux 3 autres sections après la 8ème section (ainsi , la Chapelle apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section piochée) .

Mettez de côté les 3 cartes de monstre Squelette .

La carte rencontre /environnement Brouillards Hantés prend effet dès le début de la partie .

RÈGLES SPÉCIALES DE L'AVENTURE

Section Chapelle : quand un héros pioche la section Chapelle , au lieu de tirer un monstre de la pile de monstre , placer la figurine de Strahd (qui fera figure de Death Kight) et 3 figurines de Squelette sur la section .
Le joueur actif et le /les joueurs à sa gauche prennent chacun une carte de monstre de Squelette jusqu'à ce que chaque joueur en ait une ou que les 3 cartes monstre aient été distribuées .

Victoire: les héros gagnent la partie s'ils battent le Death Knight et les 3 Squelettes .

Défaite: les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve avec 0 pv au début de son tour de jeu et qu'il n'y a plus de point de sursaut héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci : Vous recevez une lettre de la Pythie . Elle parle d'une vision dans laquelle une armée de morts-vivants marche sur Borovia . Cette armée est menée par un Guerrier en armure noire .En une nuit ils ont déjà tués tous les villageois et réduit la ville en poussière .Cette armée provenait de Castle Ravenloft et la Pythie vous conjure de neutraliser ce Guerrier avant que sa vision ne devienne réalité .

Quand les héros parviennent à la section Chapelle , lisez ceci : Alors que vous entrez dans la Chapelle vous apercevez quelques soldats squelette entourant un Guerrier en armure noire . Au moment où le Guerrier tourne la tête dans votre direction , ses yeux rouges de sang vous transpercent .Ils vous dévisagent et dit « ah , de nouvelles recrues pour mon armée . Préparez vous à mourir et à servir Lord Strahd pour l'éternité ! « . Il se lance aussitôt à l'attaque suivi de ses soldats .

TRADUCTION DE LA CARTE VILAIN DEATH KNIGHT

AC 18 HP 10

Le death Knight s'active au début de chaque phase de Vilain

- S'il y a plus d'un héros sur la même section de donjon que celle du Death Knight , ce dernier attaque chaque héros présent sur sa section de donjon avec Flamme de l'Enfer
- Si le Death Knight est à une section de donjon d'un héros , il se place à côté du héros avec le plus grand AC et attaque tous les héros de la section de donjon avec Frappe imposante .
- Sinon , le Death Knight se déplace d'une section de donjon en direction du héros avec le grand AC.

FRAPPE IMPOSANTE : attaque +8 dégats : 3 et active tout autre mort-vivant présent sur la section de donjon.

FLAMME DE L ENFER : attaque +7 dégats : 2 raté : dégat 1

VILAIN DE NIVEAU 5

DEATH KNIGHT
UNDEAD

A great warrior with a thirst for battle so strong that even death couldn't stop him.

	AC	HP
	18	10

TACTICS

The Death Knight activates at the start of each Villain Phase.

- If there is more than one hero on the same tile as the Death Knight, he attacks each hero on his tile with **unholy flame**.
- If the Death Knight is within 1 tile of a hero, he moves adjacent to the hero with the highest AC and attacks them with a **commanding strike**.
- Otherwise, the Death Knight moves 1 tile toward the Hero with the highest AC.

	ATTACK	DAMAGE
commanding strike:	+8	3 Activate any other undead on this tile
unholy flame:	+7	2 Miss: 1 damage

LEVEL 5 VILLAIN

LE REPAIRE DU LOUP-GAROU

Les héros doivent découvrir le repaire du loup-garou et le vaincre avant qu'ils ne succombent à la terrible contamination .

Objectif: trouver le Repaire Fétide et détruire le loup-garou .

Nombre de héros: 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux de cette aventure : la section donjon de départ , la section de donjon Repaire Putride = FETID DEN , 3 cartes de monstre Loup , la carte Vilain Loup-Garou , la figurine du Loup-Garou , le recto des jetons Hit Point qui feront office de marqueur Morsure .

Mettez la section de donjon de départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers sur la section de départ .

Prenez la section de donjon Repaire Putride de la pile de section de donjon et mettez la de côté .

Mélangez le reste de la pile des sections de donjon .

Prenez-en 3 sections et mélangez les avec la section Repaire Putride .

Puis , sans regarder , remplacez le Repaire Putride et les 3 sections de donjon après la 8ème section de la pile des sections de donjon (ainsi , le Repaire Putride apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section piochée) .

En fonction du nombre de héros , placez la/les cartes monstre Loup nécessaires dans le paquet de monstre et si besoin écartez les autres du jeu .

2 joueurs : 1 carte monstre Loup

3 joueurs : 2 cartes monstre Loup

4 joueurs : 3 cartes monstre Loup

5 joueurs : 3 cartes monstre Loup et chaque héros commence la partie avec 1 marqueur Morsure .

RÈGLES SPECIALES DE L'AVENTURE

A la FIN de la phase Vilain du héros , s'il reste au moins une carte monstre Loup utilisable , prenez une carte monstre Loup et placez une figurine Loup aux pieds de l'escalier de la section donjon de départ .

Un Loup ne peut être activé durant le tour où il a été posé en jeu .

Si vous contrôlez un monstre Loup et s'il y a plus d'un Loup en jeu , activez tous les autres monstres Loup lors de votre tour .

Un joueur ne peut posséder plus d'un monstre Loup .

Vous NE gagnez PAS d'expérience en tuant un Loup.Cependant , quand vous en tuez un , remplacez sa carte de monstre dans la pile des cartes monstre Loup .

Vous NE gagnez PAS de trésor en tuant un Loup .

Quand un Loup attaque un héros et le touche , ce héros prend un marqueur Morsure et le place sur sa carte héros . Pour simuler les marqueurs Morsure utilisez le verso des jetons Hit Point .

Les héros prennent des dégâts quand ils sont touchés par les Loups .

Quand un joueur a reçu 3 marqueurs Morsure , il se transforme en Loup-Garou au début de la phase Vilain de son tour .

Activez ce héros et traitez le comme un Loup-Garou durant sa phase de Vilain .

Un tel héros bénéficie de la capacité Régénération du Loup-Garou durant sa phase de Vilain .

Si un héros devient un Loup-Garou durant sa phase de Vilain , il redevient un simple héros à la fin de son tour .

Si un héros devient un Loup-Garou et touche un autre héros avec une attaque , ce héros prend un marqueur Morsure .

Si un héros veut utiliser une carte qui permet de retirer un marqueur de condition , ce héros peut aussitôt retirer un marqueur morsure .

Repaire Putride: quand un héros révèle la section Repaire Putride , au lieu de tirer une carte monstre de la pile de monstre , utilisez la carte Vilain Loup-Garou et placez la figurine Loup-Garou sur le tas d'os de la section Repaire Putride .

Victoire: les héros gagnent la partie s'il parviennent à tuer le Loup-Garou .

Défaite: les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve à 0 pv au début de son tour et s'il n'y a plus de jeton Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci: Strahd a lâché ses Loup-Garous sur le peuple de Barovia . Cette malédiction a transformé des villageois terrifiés en créatures assoiffées de sang . Vous avez découvert le repaire du Loup-Garou et devez le détruire pour libérer la malédiction qui pèse sur les habitants de Barovia .

Quand un héros reçoit son 3ème marqueur Morsure , lisez ceci: La malédiction du Loup-Garou serpente dans vos veines . La présence de vos alliés et l'odeur de leur sang vous envahit . Votre peau se couvre de poils , votre corps se transforme . Vous essayez à tout prix de garder votre dernière parcelle d'humanité pour ne pas céder à une rage bestiale et destructrice .

Quand les héros révèlent la section Repaire Putride , lisez ceci: une odeur de pourriture insupportable vous parvient aux narines dès que vous pénétrez dans le Repaire du Loup-Garou . La bête pousse un terrible grognement en révélant ses crocs acérés . Autour de lui sont répandus les restes de ses précédentes victimes ...

Quand les héros tuent le Loup-Garou , lisez ceci: Comme le Loup-Garou a été détruit avant vous , vous sentez sa malédiction quitter votre corps . Tous ceux qui avaient été contaminés sont guéris . En brûlant son cadavre et recouvrant le soleil du monde extérieur , vous réalisez qu'une fois de plus vous avez contrecarré les plans démoniaques de Strahd

.Les héros ne sont transformés en Loup-Garou qu'au début de leur phase de Vilain .

A la fin du tour d'un héros (et donc à la fin de sa phase de Vilain) le héros retrouve sa forme humaine (à ce stade la contamination n'est pas permanente) .

Les héros peuvent recevoir plus de 3 marqueurs Morsure .

Quand un héros devient un Loup-Garou il termine cependant le reste de sa phase de Vilain en cours en tant que héros , donc à ce moment il peut tirer une carte rencontre , activer des monstres .

Si un héros devient un Loup-Garou pendant sa phase de Vilain , durant la phase de héros de son prochain tour , le joueur peut activer normalement son héros (exploration , déplacement , attaque) ; si ce héros possède toujours 3 ou d'avantage de marqueurs Morsure quand arrive sa phase de Vilain , il se transforme à nouveau en Loup-Garou .

LE PIÈGE DE LA TENTATRICE

Les héros doivent pénétrer dans les profondeurs du Château Ravenloft pour retrouver une mystérieuse femme qui a jeté une malédiction sur la ville de Borovia .

Objectif : vaincre la Succube

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux de cette aventure : section de donjon de Départ , section Cercle Arcanique , la carte de Vilain Succube , la figurine de Hag (qui représentera la Succube) , la carte de rencontre Environnement Ombres Mortelles .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de Départ .

Prenez la section Cercle Arcanique et mettez la de côté .

Mélangez le reste de la pile de section de donjon .

Prenez en 3 sections et ajoutez y la section Cercle Arcanique .

Puis , sans regarder les autres sections , remplacez les quatre sections de donjon dans la pile de section de donjon après la 8ème section (ainsi le Cercle Arcanique apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section piochées) .

La carte de rencontre Ombres Mortelles prend effet dès le début de la partie .

RÈGLES SPÉCIALES DE L'AVENTURE

Le Cercle Arcanique : quand un héros révèle cette section , au lieu de tirer une carte monstre de la pile de monstre , placez la figurine de Hag (qui représente la Succube) sur la section .

Condition : Charmé

- si une attaque charme votre héros , placez un marqueur Charmé sur la carte de votre héros .
- Si votre héros est charmé , il se déplace et attaque le héros le plus proche .
- A la fin de votre phase de héros , retirez le marqueur Charmé .

Victoire: Les héros gagnent la partie quand ils parviennent à vaincre la Succube .

Défaite: Les héros perdent la partie si un héros se retrouve à 0 pv au début de son tour et qu'il n'y a plus de pion de Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci: Le prêtre de Borovia vous annonce qu'une mystérieuse femme à l'allure suspecte a récemment visité la ville .

Depuis son passage , le comportement des hommes a brusquement changé , les transformant meurtriers sanguinaires .

Il vous annonce qu'en quittant la ville, elle se dirigeait vers le château Ravenloft.

Il vous demande de la retrouver et de découvrir la cause de la malédiction avant que d'avantage de sang ne soit versé.

Quand les héros découvrent la section de donjon Cercle Arcanique, lisez ceci: Dans les ténèbres qui s'offrent à vous une lumière bleue attire votre regard.

Comme vous vous approchez, vous voyez un cercle de symboles lumineux et une femme vêtue de rouge en son centre.

En vous approchant d'avantage, la femme tourne son visage vers vous et une aura de ténèbres se met à l'envelopper. Sa robe se transforme en un corset et une paire d'ailes membraneuses rouge se déploie dans son dos.

Elle éclate d'un rire sardonique et s'écrie « Venez-vous me divertir ? Avec votre défaite, mon portail vers les 9 Enfers sera enfin prêt et je pourrai déverser une légion de démons sur le monde ! ».

Elle s'élançe alors et vous attaque.

Condition : Charmé = Vous attaquez le héros le plus proche. Retirez ce marqueur à la fin de votre phase de héros.

Succube Démone

AC 15 HP 8

La succube s'active au début de chaque phase de Vilain.

- Si aucun héros n'est charmé et si la Succube est à une section d'un héros masculin, elle attaque le héros masculin le plus proche avec Baiser Envouté.

- Si la Succube est à au moins une section d'un héros, elle se place à côté du héros le plus proche et l'attaque avec Contact Corrompu.

- Sinon, la Succube se déplace de 2 sections en direction du héros le plus proche.

Contact Corrompu : attaque +8 dégat 2 raté : 1 dégat

Baiser Envouté : attaque +8 Charmé

Vilain de niveau 5

SUCCUBUS
DEVIL

A devil that takes on the guise of an alluring female to bewitch men.


	AC	HP
TACTICS	15	8

The Succubus activates at the start of each Villain Phase.

- If no heroes are charmed and the Succubus is within 1 tile of a male hero, she attacks the closest male hero with a **charming kiss**.
- If the Succubus is within 1 tile of a hero, she moves adjacent to the closest hero and attacks them with a **corrupting touch**.
- Otherwise, the Succubus moves 2 tiles toward the closest hero.

	ATTACK	DAMAGE
corrupting touch:	+8	2 Miss: 1 damage
charming kiss:	+8	Charmed

LEVEL 5 VILLAIN



LES RELIQUES PERDUES

Les héros doivent pénétrer dans le Château Ravenloft pour y retrouver des reliques volées au peuple de Barovia par le comte Strahd .

Objectif : retrouver les 6 reliques et quitter sain et sauf le château .

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

Préparation de l'aventure

Éléments spéciaux de cette aventure: la section donjon de Départ , le jeton Animal , le jeton Menottes Dimensionnelles , le jeton Amulette de Feywalk , le jeton Nourriture , le jeton Eau Bénite , le jeton Icône de Ravenloft , le jeton Miroir , le jeton Portrait , le jeton Dague en Argent , le jeton Crâne , le jeton Torche , 4 jetons «Trésors», le jeton Pieu en Bois , la carte trésor aventure Menottes Dimensionnelles , la carte trésor aventure Amulette de Feywalk , la carte trésor Eau Bénite , la carte trésor aventure Icône de Ravenloft , la carte trésor aventure Dague en Argent , la carte trésor aventure Torche , la carte trésor aventure Pieu en Bois , la carte Vilain Monstre Corrosif , la figurine Monstre Corrosif (utilisez la figurine de votre choix) , 5 marqueurs Temps .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers sur la section de Départ .

Mélangez la pile de section de donjon .

Placez à part et face visible les cartes Trésor et Aventure Trésor .

Mélangez tous les jetons et placez-les face cachée dans une tasse (elle seront ainsi piochées au hasard) .

Placez à part la carte Vilain Monstre Corrosif et la figurine qui lui correspond .

Placez les 5 marqueurs Temps sur la carte Vilain Monstre Corrosif .

Règles spéciales de l'aventure

Chaque fois qu'un héros pioche une section avec un triangle blanc , placez au hasard un jeton objet face cachée sur cette section en plus de tout ce qui devrait être placé sur elle .

Un jeton objet peut être révélé et emporté par tout héros qui finit sa phase de héros sur une case adjacente à celui-ci .

Quand un jeton Objet est révélé , son effet prend cours :

- si un jeton objet correspond à une carte Trésor ou une carte Aventure Trésor , retirez le jeton objet du jeu et prenez la carte qui lui correspond .

- **Animal** : un chat bondit hors du coffre et s'échappe hors de votre vue ! Au début de chaque phase de Vilain , ce chat se déplace d'une section de donjon dans la direction indiquée par le triangle blanc .Il doit être traité comme un héros quant à la réaction qu'en aura le Monstre Corrosif .Il possède une AC de 13 et 1 Pv .Quand il atteint la section de donjon de Départ , retirez le du jeu.

- **Nourriture:** Vous trouvez une ration de nourriture !Vous gagnez 1 PV .

- **Miroir et Portrait:** Prenez le jeton correspondant .Ils sont considérés comme objet ET relique avec tout ce que cela implique .

- **Crâne:** Embûche !Piochez et résolvez une carte Rencontre .

- **Trésor:** Vous trouvez un trésor caché ! Piochez une carte Trésor .

Les Reliques Perdues

Les héros sont à la recherche de reliques volées par Strahd .En voici la liste :

- Menottes Dimensionnelles
- Amulette de Feywalk
- Icône de Ravenloft
- Miroir
- Portrait
- Dague en Argent

Si un héros doit se défausser d'une carte objet correspondant à une de ces reliques pour quelque raison que ce soit , cette relique est perdue à jamais .

Le Monstre Corrosif

Ce type de monstre infeste les donjons , attiré par le métal porté par les aventuriers .A chaque fois qu'un Objet est révélé , que ce soit en tant que trésor ou parce qu'une relique a été trouvée , retirez un marqueur Temps présent sur la carte Vilain Monstre Corrosif .Une fois tous les marqueurs Temps retirés , placez le monstre sur la section où se situe le héros actif (les marqueurs sont placés en pile sur la table) .

Notez que révéler le Miroir ou le Portrait entraîne aussi le retrait d'un marqueur Temps .

Une fois le Monstre Corrosif tué , retirez un marqueur Temps du jeu et les autres sont à nouveau placés sur la carte Vilain Monstre Corrosif (car un nouveau Monstre Corrosif apparaît) .A chaque fois que vous tuez un Monstre Corrosif , vous retirez un marqueur Temps du jeu et placez les marqueurs restant sur la carte de Vilain Monstre Corrosif .Quand il ne reste plus qu'un seul marqueur Temps en jeu ne le retirez pas du jeu mais remplacez-le sur ce qui sera le dernier Monstre Corrosif de la partie .

Victoire: Les héros gagnent la partie quand la fin d'une phase de héros verra tous les héros réunis sur la section de donjon de Départ en possession des 6 reliques .

Défaite: Les héros perdent la partie si un des héros se retrouve à 0 PV au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur de sursaut héroïque disponible .Ils perdent aussi la partie si une seule des reliques est détruite ou la carte correspondante défaussée .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci: Dans les sous-sols du Château de Ravenloft sont entreposées des reliques capables d'assurer la défaite de Strahd .Des rumeurs concernant une étrange créature se nourrissant de

- 1 métal et qui pourrait être attirées par celles-ci vous sont rapportées . Espérons qu'il soit encore temps de les récupérer !
- 2 **Quand les héros finissent la partie en possession des 6 reliques , ils vous en remercient**

Monstre Corrosif bête

AC 16 PV 5

Le monstre Corrosif s'active au début de chaque phase de Vilain .

Si le Monstre Corrosif est à une section du héros avec le plus de cartes Objet , il se place à côté de lui et l'attaque avec Morsure Corrosive .

Si le Monstre Corrosif est à une section d'un héros (autre que celui possédant les plus de cartes Objet) , il se déplace de 2 sections dans la direction du héros possédant le plus de cartes objet et attaque le héros le plus proche avec Jet d'Acide .
Sinon , Le Monstre Corrosif avance de 2 sections en direction du héros possédant le plus de cartes objet .

Morsure Corrosive attaque +6 dégats 1 et le héros doit se défaire d'un objet .

Jet d'Acide attaque +6 dégats 2 et le héros est ralenti .


Vilain de niveau 5

Si 2 héros ou plus possèdent le même nombre de carte , c'est le héros actif qui est la cible du monstre .

Rust Monster Beast

Fewed and loathed by adventurers in equal measure, the rust monster's corrosive saliva plays havoc with weapons and armor.

AC	HP
16	5



TACTICS

Rust Monster activates at the start of each Villain phase.

- ◆ If the Rust Monster is within 1 tile of the Hero with the most Item cards, it moves adjacent to the Hero with the most Item cards and attacks him or her with a corrosive bite.
- ◆ If the Rust Monster is within 1 tile of a Hero, it moves 2 tiles toward the Hero with the most Items and attacks the closest Hero with a stream of acidic spit.
- ◆ Otherwise, the Rust Monster moves 2 tiles toward the Hero with the most Items.

	ATTACK	DAMAGE
bite	6	1 and the Hero must discard 1 Item
spit	6	2 and the Hero is Slowed

LEVEL 5 VILLAIN

LE PORTRAIT ENSORCELÉ

Un héros , ensorcelé par Ireena Kolyana , doit pénétrer dans le Chateau Ravenloft et retrouver son image pour briser le sort ...

Objectif : récupérer son portrait des mains d'Ireena Kolyana et quitter le Chateau sain et sauf !

Nombre de joueurs : 1 héros (aventure solo)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux pour cette aventure: la section de donjon de Départ , la section de donjon Crypte d'Ireena Kolyana , section de donjon Passage Secret , 1 section donjon type couloir , une section de donjon type intersection , la carte Rencontre Piège Alarme , le marqueur Piège Alarme , le jeton Portrait .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Pour constituer une ligne droite de section de donjon (voir la photo ci-dessous) , prolongez la section de Départ par : la section Couloir , la section Passage Secret et la section Cryte d'Ireena Kolyana .

Placez le héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de Départ .

Placez le marqueur Piège Alarme sur la section Passage Secret .

Placez le jeton Portrait sur la section Crypte d'Ireena Kolyana .

Mettez la carte Rencontre Piège Alarme en jeu .

Règles spéciales pour cette aventure

Le héros commence la partie avec seulement un marqueur Sursaut Héroïque .

Le héros commence la partie avec seulement 1 Pouvoir Quotidien .

La Cryte d'Ireena Kolyana: quand le héros pénètre dans la section Crypte d'Ireena Kolyana , il récupère le Portrait et gagne un Pouvoir Quotidien et 1 marqueur Sursaut Héroïque .

Concernant le plan du Donjon: avant de débiter la partie , mettez de côté la section Intersection .Si durant la partie il devenait impossible d'accéder à la section Cryte d'Ireena Kolyana , remplacer la section non compatible par la section Intersection .

Victoire: Le héros gagne la partie quand il parvient sur la section de Départ en possession du Portrait .

Défaite: Le héros perd la partie s'il se retrouve à 0 pv au début de son tour et qu'il n'y a plus de Marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci: Vous n'êtes plus que l'ombre de vous-même , vos forces vous abandonnent et vous ne savez pas pourquoi .La cartomancienne que vous consultez vous révèle que vous êtes ensorcelé et que pour mettre un terme à ce sort vous devez récupérer un portrait caché dans la crypte d'Ireena Kolyana dans les profondeurs du Château de Ravenloft .

Une fois le portrait récupéré , lisez ceci: Regarder ce portrait est comme se regarder dans un miroir .L'image du portrait est comme pleine de vie comparé à vous qui vous sentez comme une coquille vide .Mais peu à peu vous retrouvez toute votre force tandis que le portrait se brouille et que l'image s'efface ... Vous êtes maintenant totalement libéré du sortilège .



CHASSE À L'HOMME

Un héros doit traverser le cimetière de Barovia une nuit de pleine lune .

Les loups ne sont pas loin ...

Objectif : Atteindre le village à l'autre extrémité du cimetière ... en un seul morceau !

Nombre de héros : 1 héros (aventure solo)

PRÉPARATION À L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à cette aventure: la section de donjon de Départ , la carte Vilain Loup-Garou , 3 cartes monstre Loup , les figurines du Loup-Garou et de 3 Loups .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez le héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .



Puisque vous devez suivre la direction du Nord en ligne droite , retirez de la pile des sections de donjon les sections suivantes : Passage Secret , Crypte d'Artimus , Coin 11-15 , Coin 6-10 , Recoin Pourri , Crypte du Prince Aurel , Crypte de Barov et Ravenovia , Laboratoire , Crypte de Strahd , Repaire Fétide , Crypte de Sergei Von Zarovich , Coin 16-20 , Coin 1-5 , la section de donjon en T portant un triangle noir (car en posant cette section dans l'alignement des autres sections , les triangles devant tous pointer dans la même direction à savoir le sud , il faudrait alors tourner à gauche ou à droite !)

Pour une version de 2 à 5 héros , on ne retire aucune section de donjon .

Le but est toujours de parcourir à l'horizontal du Sud au Nord 6 sections de donjon mais les sections qui font virer les héros vers l'Ouest (bas) ou l'Est (haut) allongent la partie (car alors il faut ensuite s'arranger pour retrouver la direction du Nord !) .

----E----

N -----S

----O----

Règles spéciales pour cette aventure:

Rose des Vents: Le triangle blanc de la section de donjon de Départ pointe en direction du Sud .

Village: Vous devez vous déplacer en suivant une rangée de 6 sections de donjon et considérer que vous quittez le cimetière une fois atteint l'extrémité Nord de la 6ème section de donjon (l'escalier de la section de Départ constitue la rangée -1 , la seconde partie de cette section de Départ , donc celle possédant le triangle blanc constitue la rangée 0) .

Les Loups: Quand vous placez une section de donjon avec un Crâne , posez 1 Loup sur la section de Départ .

Une fois tous les Loups mis en jeu , posez alors le Loup-Garou sur la section de Départ lors de la pose de la prochaine section de donjon avec un Crâne .

Activez chacun des loups en jeu une seule fois eulement à chaque phase de Vilain .

Victoire: Vous gagnez la partie une fois que votre héros a atteint l'extrémité nord de la 6ème section de donjon .

Défaite: Vous perdez la partie si votre héros débute son tour de jeu avec 0 PV et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:En cette nuit de pleine lune , vous vous retrouvez à l'entrée du cimetière de Barovia qui constitue le chemin le plus court pour accéder au village situé au-delà . Les hurlements des loups qui se rapprochent ne vous disent rien qui vaille .Traverser le cimetière semble le seul moyen d'espérer arriver sain et sauf à destination ...

Quand le Loup-Garou est mis en jeu , lisez ceci:Vous sentez déjà l'haleine fétide des loups à votre poursuite quand soudain une forme vaguement humaine et hirsute pointe son museau au loin ...

UN MARIAGE BAROVIEN

Le héros et sa bien-aimée ont décidés de convoler en justes noces dans la chapelle du chateau lorsque que les sbires de Strahd s'invitent sans s'être faits annoncer ...

Objectif : le héros et sa chère et tendre doivent récupérer leurs alliances et échapper aux invités non désirés .

Nombre de héros : 1 héros (aventure solo) plus sa fiancée (utilisez la figurine que vous voulez) .

PRÉPARATION DE L'AVEVENTURE

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure: la section de donjon Coin 1-5 , la section de donjon Coin 6-10 , la section de donjon Coin 11-15 , la section de donjon Coin 16-20 , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Chapelle , 2 sections de donjon à 14 cases , la carte Trésor Anneau , la figurine monstre Apparition .

Placez la section de donjon de Départ sur la table en position verticale .

Placez les 4 sections de donjon Coin , la section de donjon Chapelle , et les 2 sections de donjon de 14 cases de façon à former un carré de 3 sur 3 sections (voir photo) .

Placez le héros et sa fiancée sur les 2 cases faisant face à l'autel sur la section de donjon Chapelle .

Placez une figurine Apparition sur la pile d'os de la section de donjon Chapelle .



Mélangez la section de donjon Passage Secret avec les 5 sections formant le haut de la pile de section de donjon .

Mélangez la carte Trésor Anneau avec les 9 cartes Trésors formant le haut de la pile de cartes de Trésor .

Piochez 10 cartes monstre et placez les face cachée sur les escaliers de la section de donjon de Départ .

Règles spécifiques pour cette aventure

La Fiancée: Elle accompagne son héros .

- Elle ne compte pas pour un héros .
- Elle ne peut être attaquée ou prendre des dégats .
- Piochez un Pouvoir à Volonté (correspondant au héros choisi) pour la Fiancée .
- La Fiancée ne s'active pas durant la phase de héros , que ce soit avant ou après le héros .
- Elle peut effectuer les mêmes actions que le héros mais ne peut explorer , utiliser des objets ou des capacités spéciales .

L'anneau: A chaque fois que vous gagnez un Trésor vous devez le placer au hasard sur une des sections de Coin de donjon .

Vous pouvez collecter ultérieurement ces trésors en vous arrêtant sur la pile d'os des sections de donjon Coin correspondante .

Parmi les Trésors à glaner se trouve votre précieux anneau ...

Les Invités non désirés: Au début de la phase du héros , s'il n'y a pas de monstre sur la section de donjon de Départ , placez en 1 tiré à partir de la pile monstre que vous aviez constituée avant le début de la partie .

Victoire: Vous gagnez la partie quand votre héros débute son tour sur la section de donjon Passage Secret en possession de son Anneau .

Défaite: Vous perdez la partie si votre héros se retrouve avec 0 PV au début de son tour de jeu et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:Vous vous tenez devant l'autel vous et votre fiancée face au prêtre qui va vous unir .Mais soudain une brume suspecte enrobe l'officiant et vous voilà face à une Apparition !

Le monstre jette vos alliances (comprendre votre anneau) dans un des recoins sombres de la chapelle et s'écrie " Surprise ! Les invités sont làààààààà !!! " .

Quand vous parvenez à récupérer l'anneau , lisez ceci:Votre anneau , enfin ! Vite , pas une seconde à perdre , quittons cette maudite chapelle . Où est l'église la plus proche ? nous n'avons pas que cela à faire ...

À TOMBEAU OUVERT PART 1 : BALLADE AU CIMETIÈRE

Les héros pénètrent dans un cimetière à la recherche d'une chapelle qui les aideraient à découvrir l'origine d'une invasion de morts-vivants .

Objectif : Explorer le cimetière et découvrir l'entrée du Tombeau .

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION À L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires pour l'aventure: la section de donjon de Départ , la section de donjon Chapelle , la section de donjon Sombre Fontaine , le jeton Eau Bénite , la carte Trésor Eau Bénite , la carte Trésor Vengeur Béni , 10 jetons Cercueil , la carte de Vilain Dragon Zombie , la figurine Dragon Zombie , 3 cartes de monstre Squelette Brûlant , 3 cartes de monstre Squelette , 3 cartes de monstre Goule , 3 cartes de monstre Apparition , 3 cartes de monstre Zombie , les figurines de tous ces monstres .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Retirez du jeu le jeton "cercueil : objet vous trouvez un pieu en bois" qui n'intervient pas dans cette aventure .

Mélangez les 9 autres jetons , placez les face cachée (dans une tasse par exemple) pour les piocher au hasard .

Mettez de côté le jeton Eau Bénite , la carte Trésor Eau Bénite , la carte Trésor Vengeur Béni .

Prenez la section de donjon Sombre Fontaine et mélangez la avec 3 sections de donjon provenant de la pile des sections de donjon .

Placez la section Chapelle sous ces 4 sections de donjon .

Replacez le tout dans la pile des sections de donjon après la 4ème section de la pile (ainsi , la section Sombre Fontaine apparaîtra entre la 5ème et la 8ème section et la section Chapelle en 9ème position) .

Mélangez les 15 cartes de monstre et gardez les à part face cachée : ceci constitue votre pile de monstre morts-vivants (vous pouvez placer la figurine Dragon Zombie par dessus pour vous repérer) .

Règles spéciales de l'aventure

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:

Le royaume de Barovia doit faire face à une invasion de morts-vivants .

Les villageois parlent d'un mystérieux brouillard s'échappant de la chapelle abandonnée dans un cimetière tout proche .

Vous pénétrez dans le cimetière à la recherche d'indices qui vous permettraient de comprendre le pourquoi de cette invasion .

Quand un héros pioche une nouvelle section de donjon , placer un jeton Cercueil face cachée sur cette section .

Le héros qui termine sa phase de héros à côté du jeton Cercueil peut le retourner .

Il replace alors le jeton retourné face visible sur la section de donjon où il se trouvait face cachée et suit les instructions qui y sont écrites .

- si le héros retourne le jeton Cercueil durant sa phase de héros , il ne piochera pas de carte Rencontre durant sa phase de Vilain .

- si un héros retourne le jeton Cercueil " Strahd apparaît " , on place un nouveau monstre sur la section où il se trouve .

- 1 - si un héros retourne le jeton Cercueil " objet : vous trouvez de l'Eau Bénite " , il permet au héros actif d'obtenir le jeton Eau Bénite et de le placer sur sa carte de héros .

Quand un héros utilise la carte Trésor Eau Bénite , il place la carte de côté et pose le jeton Eau Bénite sur la section de donjon du héros actif .

- on considère qu'un héros présent sur la section où se trouve le jeton Eau Bénite , s'empare d'un flacon vide durant sa phase de héros (utiliser un marqueur quelconque pour simuler le flacon vide) .

On place alors le jeton Eau Bénite sur la carte du héros actif .

Quand les héros découvrent la Sombre Fontaine , lisez ceci :

Vous découvrez une fontaine d'où jaillit une eau brillant d'une lueur féérique . Un homme en armure sort de l'ombre et s'approche de vous . Quand il pénètre dans la zone de lumière générée par l'eau de la fontaine , vous constatez qu'il s'agit d'un fantôme .

Le revenant prend la parole " Salutations , mon nom est Sire Malkin . Ce cimetière fut dans le passé un sanctuaire pour tous ceux qui souhaitaient reposer en paix , protégés par le Saint Ordre que je servais . Mais depuis tout cela a bien changé . Un esprit mauvais a élu résidence dans la tombe située sous la chapelle et a usé de magie noire pour réveiller les morts . Si vous voulez débarrasser le pays de cette calamité , vous devez trouver la chapelle et en atteindre le sous-sol " .

Sire Malkin se tourne vers la fontaine et reprend " Cette fontaine est le dernier vestige de notre Ordre . L'eau qui en jaillit est bénite . Elle pourra vous aider dans votre quête pour peu que vous trouviez un flacon vide pour la recueillir

- un héros qui possède le jeton Eau bénite et qui termine son tour sur la section de donjon Sombre Fontaine permet de remplir le flacon vide .

Le héros actif gagne la carte Trésor Eau Bénite .

Le regard de Sire Malkin se perd dans le lointain " En tant que Paladin , je possédais une épée capable de vaincre tout mort-vivant qui se serait aventuré ici . A ma mort , mon Ordre plaça cette épée dans mon cercueil . Retrouvez mon cercueil , prenez s'y mon épée , elle vous sera d'une aide inestimable dans votre quête . "

- si un héros retourne le jeton Cercueil : Vide , il permet au héros actif d'obtenir la carte Trésor Vengeur Béni et celui-ci peut passer la carte à n'importe quel autre héros .

Si le jeton Cercueil : Vide est déjà retourné face visible , un héros qui finit son tour de héros à côté du jeton Cercueil : Vide gagne la carte Trésor Vengeur Béni et peut la passer à n'importe quel héros .

Quand les héros découvrent la chapelle , lisez ceci:

Vous découvrez une chapelle à l'abandon . Les murs extérieurs sont en piteux état . Les lourdes portes d'acier qui en fermaient l'entrée pendent sur leurs gonds . Soudain celles-ci s'écroulent dans un vacarme assourdissant . Un brouillard vert se met à s'échapper des fenêtres brisées de la chapelle . Ce gaz est un poison mortel qui vous force à battre en retraite . Au fur et à mesure qu' il se disperse à travers le cimetière , les défunts sortent de leur tombe . En quelques secondes le cimetière est noyé de morts-vivants !

- Chaque joueur pioche une carte monstre du paquet monstre de la pile de monstres et place sa figurine sur n'importe quelle section de donjon possédant un jeton Cercueil .

Ne placez pas plus d'un monstre par section .

Chacun à votre tour , continuez de piocher des cartes monstre de la pile de monstres jusqu'à ce que toutes les sections possédant un jeton Cercueil contiennent aussi une figurine de monstre .

- Pour le reste de l'aventure , tout nouveau monstre sera pioché à partir de la pile de monstres préparé en début de partie .

Alors que vous vous préparez au combat , un rugissement déchire le ciel . Vous levez les yeux et constatez qu'un Dragon Zombie se tient devant la chapelle enveloppé lui aussi par ce brouillard vert . Vous allez devoir vaincre ce Dragon Zombie pour accéder au bâtiment .

- Au lieu de piocher une carte monstre pour la section , recherchez la carte Vilain du Dragon Zombie et placez sa figurine sur la chapelle . Le Dragon Zombie s'active durant la phase de Vilain de chaque joueur .

Le Dragon Zombie: Le brouillard qui l'entoure agit comme un bouclier . Le Dragon Zombie ne peut être touché que de 3 manières :

- A chaque fois qu'un mort-vivant est éliminé , le Dragon Zombie perd un nombre de PV égal aux PV du monstre tué .

- L'Eau Bénite lui cause 1 dégat .

- Un héros possédant le Vengeur Béni peut blesser le Dragon Zombie par n'importe quelle attaque de corps à corps .

Quand les héros viennent à bout du Dragon Zombie , lisez ceci:

Vous avez tué la bête . Le brouillard commence à se dissiper . Les portes de la chapelle gisent au sol . En pénétrant dans la chapelle vous trouvez un escalier vétuste menant à un temple souterrain .

Quelqu'un ou quelque chose doit être responsable de ce qui se passe ici . Vous descendez les escaliers pour affronter ce mystérieux ennemi .

Prochain épisode ... A TOMBEAU OUVERT , 2ème partie : Mortelles Mécaniques .

Victoire: Les héros gagnent la partie une fois le Dragon Zombie terrassé .

Défaite: Les héros perdent la partie si l'un d'entre eux se retrouve avec 0 PV au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

À TOMBEAU OUVERT 2ÈME PARTIE : MORTELLLES MÉCANIQUES

Vous avez pénétré dans les sous-sol du Tombeau . Explorez tout et trouvez ce qui ramène les morts à la vie .

Objectif : Explorer les sous-sol du Tombeau et découvrir d'où viennent ces morts-vivants .

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure: la section de donjon de Départ , la section de donjon Laboratoire , la section de donjon Atelier , la carte de Vilain Klak , la figurine de Klak , le jeton Artéfact de Klak , la carte de Vilain Golem de Chair , la figurine Golem de Chair , la carte Trésor Aventure Torche , la carte Menottes Dimensionnelles .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Prenez 3 sections de donjon de la pile de section de donjon et ajoutez s'y la section de donjon Atelier .

Prenez 3 autres sections de donjon et ajoutez s'y la section de donjon Laboratoire .

Regroupez le tout , la pile contenant l'Atelier par dessus la pile contenant le Laboratoire et placez ces 8 sections de donjon sous la 4ème section de donjon de la pile de donjon (ainsi , la section de donjon Atelier sera piochée entre la 5ème et la 8ème pile de section de donjon et le Laboratoire entre la 9ème et la 12ème) .

Au lieu de piocher une carte Trésor lors de la préparation de la partie vous pouvez choisir de vous équiper de la carte Vengeur Béni ou de la carte Eau Bénite . Ces cartes représentent les objets acquis lors de l'aventure précédente .

1ER ÉVÉNEMENT : DÉBUT DE L'AVENTURE

Vous avez atteint le bas de l'escalier vous menant au sous-sol et pénétrez dans le coeur du Tombeau . Au loin , le cliquetis et le claquement de chaînes s'entrechoquant vous parvient aux oreilles . Les couloirs qui se déroulent devant vous sont garnis de toute une tuyauterie d'acier que vient renforcer toute sorte de mécanismes étranges et de tubulures en cuivre . Il semblerait que le Tombeau ait été converti en un vaste atelier . Seule une fouille plus poussée vous permettra de découvrir tout ce qui se trame ici bas .

2ÈME ÉVÉNEMENT : LA DÉCOUVERTE DE L'ATELIER

Vous découvrez une étrange pièce remplie de chaudrons en étain chauffés par autant de braséros et reliés entre eux par tout un réseau de tuyaux et de jauges diverses . Un déferlement de lourdes chaînes pend sur toute la surface du plafond le tout relié à un système mécanique des plus complexe . Le sol à vos pieds est recouvert de plaques d'acier .

En scrutant les moindres recoins de la pièce , la vision qui s'offre à vous vous glace d'effroi . Des douzaines de Golems de Chair déambulent ça et là tout en semblant totalement ignorer votre existence . Soudain le système de chaînes et de poulies se met en branle et un effroyable Golem de Chair fait son apparition et contrairement aux autres , lui , semble avoir remarqué votre présence ...

- Au lieu de piocher une carte monstre une fois la section de donjon Atelier posée sur la table , prenez la carte de Vilain Golem de Chair et placez la figurine Golem de Chair sur la pile d'os de la section de donjon Atelier . Le Golem de Chair s'active durant la phase de Vilain de chaque joueur .

- Tactiques de combat du Golem de Chair : quand vous utilisez la tactique " Sinon " , suivez les instructions suivantes :

° si le Golem de Chair est à 1 section de donjon du jeton Artefact de Klak , placez le Golem de Chair sur le jeton .

° Sinon le Golem de Chair se déplace d'une section de donjon par tour en direction du jeton Artéfact de Klak .

° le déplacement du Golem de Chair s'effectue en suivant la direction du triangle présent sur la section de donjon où il se trouve et ce d'une section de donjon par tour .

- Si un héros finit sa phase de héros sur la section de donjon Atelier , ce héros peut alors obtenir la carte Trésor Aventure Torche .

3ÈME ÉVÉNEMENT : LA DÉFAITE DU GOLEM DE CHAIR

- Le héros actif gagne la carte Trésor Aventure Menottes Dimensionnelles .

Alors que le Golem de Chair s'affaise , ses menottes glissent de ses poignets jusqu'au sol . La machinerie se remet en marche et un nouveau cliquetis et claquement de chaîne retentit annonçant la venue d'un autre Golem de Chair .

- A la fin de la phase de Vilain du héros actif , placez la figurine Golem de Chair sur la section de donjon Atelier . le golem de Chair s'active durant la phase de Vilain de chaque héros .

4ÈME ÉVÉNEMENT : DÉCOUVERTE DU LABORATOIRE

Vous pénétrez dans une pièce des plus étrange . Les rangées de tables disposées le long des murs débordent de fioles , tubes , flacons divers et de tout un arsenal d'alchimie . Au centre de la pièce trône un piédestal de bronze muni de leviers à sa base et surmonté d'une énorme sphère de cristal .

Un entrelacs de pure énergie verte apparait soudain dans la pièce et un Kobold drapé dans une robe de cérémonie en jaillit . " Oui , très bien ! Le Maître sera content , de très beaux spécimens en vérité . Ma prochaine création sera une pure merveille ! Vos corps serviront à ravir le Maître . Petit inconvénient cependant , seul vos corps m'intéresse . Il vous faudra donc mourir ! "

Le Kobold abaisse un levier à la base du piédestal . Un brouillard verdâtre et familier se met à tourbillonner au sein de la sphère . Du fond du Tombeau s'échappe le monstrueux rugissement d'un Golem de Chair qu'accompagne le lourd martellement de ses pas .

Ce vortex d'énergie doit être une sorte de portail menant à ce fameux Maître .Mais il vous faut d'abord éliminer Klak et sa diabolique machine pour neutraliser le déferlement de ses créature à la surface du monde .

- Au lieu de piocher une carte monstre lors de la mise en jeu de la section de donjon Laboratoire , prenez la carte de Vilain Klak et placez sa figurine sur la pile d'os de la section de donjon Laboratoire . Placez le jeton Artéfact de Klak sur la section de donjon Laboratoire . Klak s'active durant la phase de Vilain de chaque joueur .

- Artéfact de Klak : à chaque fois que Klak est touché , le Golem de Chair reçoit un nombre égal de dégât . Traitez l'artéfact de Klak comme un monstre possédant AC 15 , HP 5 .

- Si l'artéfact est détruit , Klak perd le contrôle de son Golem de Chair . Celui-ci s'écroule aussitôt et aucun autre Golem de Chair n'apparaît .

Une fois Klak et sa créature neutralisés , vous fouillez dans les innombrables livres et grimoires qui jonchent le laboratoire . La manoeuvre est payante car vous apprenez qu'un être mystérieux connu du nom de " Maître " a pris le contrôle de tout le cimetière dans le but d'en recruter tous ses habitants . Le sorcier Kobold lui servait d'exécuteur en lui fournissant une armée de puissants Golem de Chair . Vous comprenez que cette machine diabolique était contrôlée par la sphère que vous venez de détruire . Vous faites maintenant face au Vortex . Au delà de ce portail vous serez confronté à ce " Maître " et à ses plans démoniaques . Prenant votre courage à deux mains vous pénétrez dans le Vortex et vous vous préparez à affronter votre destin .

A suivre dans ... A TOMBEAU OUVERT 3EME PARTIE : CHAIR ET OS

Victoire: Les héros gagnent la partie en éliminant Klak et son Artéfact .

Défaite: Les héros perdent la partie si un quelconque héros se retrouve au début de son tour de jeu avec 0 PV et qu'il n'y a plus de marqueur de Sursaut Héroïque disponible .

À TOMBEAU OUVERT 3ÈME PARTIE : CHAIR ET OS

Après avoir traversé le portail , vous suivez un couloir éclairé aux flambeaux qui vous mènera au " Maître " pour le combat final .

Objectif : Explorer les ténèbres et vaincre le Maître des morts-vivants .

Nombres de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires pour l'aventure : la section de donjon de Départ , la section de donjon Cercle Arcanique , la section de donjon Atelier , la carte Vilain Gravestorm , la figurine Gravestorm , la carte de Vilain Golem de Chair , la figurine Golem de Chair , 1 marqueur Apaisé , 1 marqueur Enragé .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Mettez de côté la carte Rencontre Evènement Terreur Accablante .

Prenez 3 sections de donjon de la pile de sections de donjon et ajoutez s'y la section de donjon Atelier .

Prenez 3 autres sections de donjon de la pile de sections de donjon et ajoutez s'y la section de donjon Cercle Arcanique .

Placez la pile de donjon contenant l'Atelier par dessus la pile contenant le Cercle Arcanique .

Placez ces 8 sections de donjon sous la 4ème section de donjon de la pile de donjon (ainsi , la section de donjon Atelier apparaîtra entre la 5ème et la 8ème section de donjon piochée et la section de donjon Cercle Arcanique entre la 9ème et la 12ème) .

Au lieu de piocher une carte Trésor durant la préparation de la partie , les joueurs peuvent choisir La carte Vengeur Béni , Eau Bénite ou Torche . Ces cartes représentent les objets acquis dans les épisodes précédents .

1ER ÉVÉNEMENT : L'AVENTURE COMMENCE

Vous avez franchi le portail et vous vous retrouvez dans l'antre du Maître des morts-vivants . Le donjon qui s'offre à vous est remplis de poussière , toiles d'araignée et détritrus divers . Vous devez être le premier à vous aventurer ici depuis longtemps . Et cela vous dit rien qui vaille ...

2ÈME ÉVÉNEMENT : LA DÉCOUVERTE DE L'ATELIER

Vous découvrez un macabre atelier où s'entassent membres et organes . Au centre de la pièce le même piédestal de bronze que tout à l'heure avec le même système de leviers et surmonté de la même sphère de cristal . Alors que vous vous approchez de la sphère vous entendez un raclement de chaîne familier . Un Golem de Chair tenant par le cou un kobold inanimé fait son apparition .

Le monstre s'en est donc pris à son ancien contrôleur . Heureusement vous avez emporté avec vous les instructions qui vous permettent de contrôler la sphère . Avec un peu de chance vous allez bénéficier d'un allié inespéré . D'un autre côté , à voir l'état dans lequel se trouve le kobold , perdre le contrôle de la sphère aurait de funestes conséquences ...

- Au lieu de piocher une carte monstre au moment de poser en jeu la section de donjon Atelier , prenez la carte de Vilain Golem de Chair et placez la figurine Golem de Chair sur la section de donjon Atelier . Placez un marqueur Enragé sur la carte Golem de Chair .

- Comportement du Golem de Chair : au début de chaque phase de Vilain , si un héros se trouve sur la section de donjon Atelier , placez le marqueur Apaisé sur la carte de Vilain Golem de Chair . Si aucun héros ne se trouve sur la section de donjon Atelier , placez le marqueur Enragé sur la carte de Vilain Golem de Chair .

- Si le Golem de Chair est Enragé , suivez les tactiques décrites sur la carte de Vilain Golem de Chair .

- Si le Golem de Chair est Apaisé , traitez le Golem comme un héros durant sa phase de Vilain . Ce Golem de Chair peut être la cible des autres monstres et susceptible de subir les effets des cartes rencontre .

Le Golem de Chair ne peut être ralenti , immobilisé ou effrayé . Le héros actif peut choisir une des actions suivantes pour le Golem de Chair :

- ° déplacez le Golem de Chair d'une section de Donjon .
- ° attaquez un monstre adjacent avec l'attaque Clac Brutal .

3ÈME ÉVÉNEMENT : LA DÉCOUVERTE DU CERCLE ARCANIQUE

Un air glacé vous étreint au moment où vous pénétrez dans l'ancien Tombeau .Au centre de la vaste salle qui s'étale devant vous , un cercle de runes se met à briller d'une lueur bleuâtre . En son sein un monticule d'ossements . Alors que la luminosité de la lueur se met à croître , les os se mettent à léviter dans l'espace , s'assembler les uns aux autres et finalement former le squelette d'un dragon . Les orbites de son crâne luisent d'une flamme bleutée . Vous voici face à un Dracolich !

Le voilà ce fameux Maître , celui qui désire tant infester le monde de son armée de morts-vivants . Il vous faut le stopper à tout prix .

Le Dracolich prend la parole : " Ainsi voilà ceux qui ont battu le gardien du Tombeau , détruit la sphère de contrôle de mon armée de Golem de Chair et neutralisé mon sorcier kobold . Vous êtes très forts , il faut le reconnaître . Votre volonté semble à toute épreuve . Vous me serez fort précieux une fois que j'aurai séparé vos âmes de vos corps " .

- Au lieu de piocher une carte de monstre lors de la pose de la section de donjon Cercle Arcanique , prenez la carte de Vilain Gravestorm et placez la figurine Gravestorm sur la section de donjon Cercle Arcanique . Au lieu de piocher une carte Rencontre pour cette section , utilisez la carte Rencontre Evènement Terreur Accablante .

4ÈME ÉVÉNEMENT : LA DÉFAITE DU DRACOLICH

Vous avez vaincu le Dracolich . Ses plans diaboliques sont réduits à néant . Vous vous tenez devant sa dépouille réduite à un amas d'ossements inanimés . Cependant la flamme bleue de son regard semble toujours vous scruter . Elle se transforme enfin en un sombre brouillard qui s'évanouit dans les interstices du plafond . Alors qu'il s'enfuit un rire sardonique tinte à vos oreilles . Gravestorm reviendra , vous le savez . Tant que son cercle

runique restera intact , il ne pourra être définitivement neutralisé . Mais ça , c'est une autre histoire ! ...

FIN

Victoire: Les héros gagnent la partie en battant Gravestorm .

Défaite: Les héros perdent la partie si l'un entre eux se retrouve avec 0 PV au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

CAPTIVE

Rudlph Von Richten vous demande de sauver Clarissa sa nièce qui a été enfermée dans la crypte du cimetière par Vonos , le neveu de Strahd .

Objectif : Sauver Clarissa et tous quitter le donjon sains et saufs .

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure: la section de donjon de Départ , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Atelier-Prison , le jeton NPC , la carte Vilain Jeune Vampire , la figurine Jeune Vampire , le jeton Torche , la carte aventure Pieu en Bois .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Piochez une carte monstre et placez la figurine correspondante sur la pile d'os de la section de donjon de Départ .

Le premier joueur contrôlera ce monstre .

Prenez la section de donjon Atelier et placez la pour qu'elle soit piochée entre la 7ème et la 10ème section de donjon .

Placez la section de donjon Passage Secret entre la 12ème et la 15ème section de donjon .

Une fois les héros ayant quittés la section de donjon de Départ , le premier joueur pioche une carte de monstre et place la figurine sur la pile d'os de la section de Départ .

Quand vous révèlez la section de donjon Atelier , au lieu de piocher une carte de monstre , placez le jeton NPC sur cette section de donjon .

L'alarme est donnée ! Chaque héros pioche une carte de monstre et le place sur une case libre de cette section

de donjon .

Placez la figurine Vilain Jeune Vampire sur la section de donjon de Départ . Il est alerté par l'alarme et vient à votre rencontre .

La NPC Clarissa est traitée comme un héros quant aux réactions des monstres et aux marqueurs de Sursaut héroïque . Elle prend son tour après le tour du héros qui révèle la section de donjon Atelier . Donnez à ce héros le jeton Torche pour mieux l'identifier .

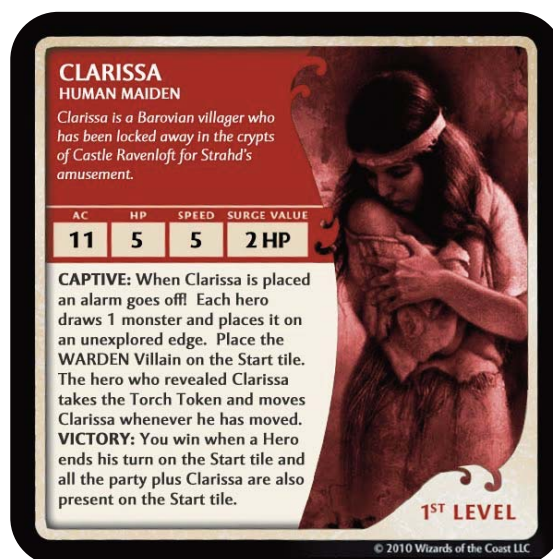
Passez la phase d'exploration et de Vilain pour ce NPC .

Victoire: Les héros gagnent la partie s'ils parviennent tous sains et saufs ainsi que la NPC Clarissa sur la section de donjon de Départ .

Défaite: les héros perdent la partie si l'un d'entre eux se retrouve au début de son tour avec 0 PV et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible ou si Clarissa se retrouve au début de son tour avec 0 PV et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

CLARISSA jeune femme humaine

AC 11 HP 5 Vitesse 5 Valeur de Sursaut Héroïque 2 HP



Captive: Quand Clarissa est mise en jeu l'alarme est déclenchée . Chaque héros pioche une carte de monstre et place sa figurine sur une case libre de la section Atelier .

Placez la figurine Vilain Jeune Vampire sur la section de donjon de Départ .

Le héros qui entraîne la mise en jeu de Clarissa reçoit le jeton Torche et déplace Clarissa après son tour de jeu .

Victoire: Vous gagnez si tous les héros parviennent sains et saufs sur la section de donjon de Départ ainsi que Clarissa .

UNE FILLE QUI A DU CHIEN ...

Un héros , une héroïne ; l'une est contaminée , l'autre sain ! pour l'instant ...

Allisa souffre de lycanthropie .

En compagnie de son compagnon , elle part à la recherche du miroir d'argent caché dans la Chateau Ravenloft pour mettre fin à son problème d'hirsutisme ...

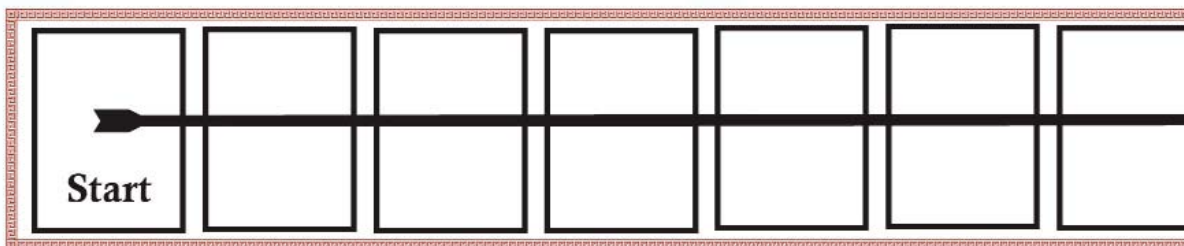
Objectif : Allisa doit récupérer le miroir d'argent dans le cercle Arcanique et s'échapper du Château Ravenloft .

Nombre de héros : Allisa et un autre héros au choix

Note : les règles spéciales de lycanthropie conviennent fort bien à une aventure solo .

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires de l'aventure: la section de donjon Cercle Arcanique , la section de donjon de Départ , la carte Rencontre Alarme , le jeton Miroir , le marqueur Alarme , le jeton Soleil , l'échelle de temps (photocopier celle présentée à la page 3 du livret d'aventure) , la carte Vilain Loup-Garou , la figurine Loup-Garou .



Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez les 2 héros sur des cases adjacentes aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Mettez de côté la carte Rencontre Alarme , le jeton Alarme et le jeton Miroir qui serviront ultérieurement .

Prenez la section de donjon Cercle Arcanique et mélangez la avec 3 sections de donjon de la pile de section de donjon .

Placez ces 4 sections de donjon sans les regarder dans la pile des section de donjon après la 8ème section de donjon (ainsi la section de donjon Cercle Arcanique apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section piochée) .

Placez le jeton Soleil sur le premier cercle de l'échelle de temps .

Règles spéciales de l'aventure

Chaque fois qu'une section de donjon portant un triangle noir est piochée durant la phase d'exploration , déplacez le jeton Soleil d'un cercle vers la droite .

Une fois le jeton Soleil arrivé en bout de course , remplacez la figurine d'Allisa par celle du Loup-Garou .

Elle s'activera lors de la phase de Vilain comme un Vilain classique .

Quand elle n'a plus qu' 1 HP ou moins , le Loup-Garou reprend forme humaine (avec le même nombre de HP qu'elle avait avant sa transformation) .

A chaque fois qu' elle reprend sa forme lupique , c'est toujours avec ses HP au maximum .

Tant qu'elle est transformée en Loup-Garou , à chaque fois qu'une section de donjon avec un triangle blanc est posée , déplacez le jeton Soleil vers la gauche (donc reculez le d'un cercle !) .

Ne le déplacez pas vers la droite (donc en l'avançant !) si une section de donjon avec un triangle noir est posée alors qu'Allisa est transformée en Loup-Garou .

Si le jeton Soleil revient alors sur le cercle de départ de l'échelle de temps , Allisa reprend forme humaine avec le même nombre de HP qu'elle avait avant sa transformation .

Les cartes monstre possédées par Allisa quand elle est humaine , passe dans les mains du joueur héros restant quand elle est transformée en Loup-Garou .

Elle les récupère quand elle reprend forme humaine .

Allisa est capable de finir l'aventure même si l'autre héros a été éliminé et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Si cela se produit , tous les monstre contrôlés par le héros mort passent entre les mains d'Allisa .

Durant sa phase de héros , le héros actif peut faire autant d'actions gratuites (ceci est décrit plus loin) qu'il veut .

Ceux-ci ne sont pas déduits de son déplacement ou de ses attaques

.Les Loups ne prennent jamais Allisa pour cible sauf si elle possède le Miroir .

Ils l'ignorent même s'ils lui sont adjacents .

Traitez l'autre héros comme le " héros le plus proche " pour leurs tactiques d'attaque .

Une fois le miroir en sa possession , les Loups la cibleront comme tout autre héros .

Cercle Arcanique: quand la section de donjon Cercle Arcanique est posée en jeu , suivez les instructions suivantes :

Placez le jeton Miroir sur la pile d'os au centre du Cercle Arcanique .

Ne piochez pas de carte monstre .

Un héros qui finit son déplacement à côté ou sur la case où se trouve le jeton Miroir , peut s'en emparer .

Une fois le jeton Miroir récupéré , lisez le texte final , jouez la carte Rencontre Alarme et placez le marqueur Alarme sur la section de donjon Cercle Arcanique .

Si Allisa n'est pas le héros qui s'est emparé du miroir , il doit lui être donné par l'autre héros qui pour ce faire doit se placer à côté d'elle (ceci est considéré comme une action gratuite) .

A partir de ce moment , Allisa ne se transforme plus en Loup-Garou .

Si elle est sous sa forme de Loup-Garou quand l'autre héros s'empare du Miroir , elle se change instantanément en être humain quand elle vient au contact de ce héros .

Dans l'éventualité où le compagnon d'Allisa tombe à 0 HP et qu'il n'a plus de marqueur Sursaut Héroïque à ce moment alors qu'il transportait le Miroir , elle doit se placer à côté de la figurine couchée et prendre le Miroir (ceci compte comme une action gratuite) avant d'envisager de quitter le donjon .

Si elle se transforme en Loup-Garou avant d'obtenir le Miroir dans un tel cas de figure , la partie est perdue .

Victoire: Les joueurs gagnent la partie si Allisa parvient sur la section de donjon de Départ en possession du jeton Miroir .

Défaite: Les héros perdent la partie si Allisa se retrouve avec 0 HP au début de sa phase de héros et qu'il n'y a plus de marqueur de Sursaut Héroïque disponible ou si son compagnon se retrouve avec 0 HP au début de sa phase de héros et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible alors qu'Allisa est transformée en Loup-Garou .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:

La lune était pleine cette nuit-là , Allisa ne l'oubliera jamais .

Cette nuit où elle fut contaminée ...

Le rire de ce Loup-Garou au moment où elle le tua continue d'alimenter ses cauchemars .

Il lui a transmis son mal et ses métamorphoses sont de plus en plus intenses .

Un vieux mage pense avoir trouvé la solution .

Un miroir magique en argent lui rendra définitivement sa forme humaine .

Seul problème , ledit miroir gît dans les profondeurs du château de Ravenloft .

Accompagnée de son compagnon , elle se prépare à affronter son destin ... la guérison , la mort ou pire ...

Quand la section de donjon Cercle Arcanique est révélé , lisez ceci:

La lueur émanant du cercle arcanique brille d'un bleu sinistre et inonde toute la pièce .

En son centre , un miroir en argent , son miroir en argent ...

Allisa s'en empare et plonge son regard en son sein .

A ce moment précis alors que le cercle s'éteint peu à peu , c'est comme si un souffle glacial exsudait de tous ses pores .

La malédiction a pris fin , il est maintenant temps de quitter ce chateau .

VARIANTE

Le système de l'échelle de temps permet au minimum une transformation par partie .

Si cette version vous paraît trop difficile voici une alternative possible .

A chaque fois qu'une carte Rencontre Environnement est piochée par un quelconque héros , n'en tenez pas compte .

Au lieu de cela , remplacez Allisa par la figurine de Vilain Loup-Garou .

Elle s'active lors de la phase de vilain du héros restant comme un Vilain classique .

Quand elle tombe à 1 HP ou moins , elle retrouve sa forme humaine (avec le même nombre de HP qu'elle avait avant sa transformation) .

A chaque fois qu'elle reprend sa forme lupique , c'est avec tous ses HP .

Toute carte Rencontre Environnement piochée tant qu' Allisa est transformée en Loup-Garou est replacée dans la pile des cartes rencontre sans être jouée .

Une fois le miroir en sa possession , rejouez ces cartes de façon classique , Allisa ne se retransformera plus en Loup-Garou .

EXPÉDITION AU CHÂTEAU RAVENLOFT

Objectif : vaincre le comte Strahd von Zarovich

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

Tous les éléments de la boîte sont utilisés .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section donjon de Départ .

Posez sur la table la pile des sections de donjon après l'avoir mélangé .

Mélangez tous les jetons Monstre et placez les dans une tasse .

Mélangez les jetons Cerceuil et placez les sur la table face cachée .

Prenez tous les jetons Objet sur l'icône de Ravenloft et le phylactère de Gravestorm placez les face cachée sur la table .

Prenez les 6 marqueurs Reaction , mélangez les et placez les face cachée sur la table .

Règles spéciales de l'aventure

La Crypte de Strahd: Quand le jeton Soleil atteint le 7ème cercle de l'échelle du temps ou quand la section de donjon est pi-ochée , placez Strahd dans sa crypte . Si le Jeune Vampire était déjà en jeu , il disparaît pour lui laisser la place .

Passage Secret: Après avoir pioché cette section de donjon , les héros peuvent utiliser cette section pour s'enfuir de Ravenloft et y pénétrer à nouveau comme ils le feraient avec la section de donjon de Départ .

Chapelle: Quand les héros piochent cette section de donjon , placez le jeton Icône de Ravenloft sur l'autel de cette section , puis chaque héros pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur la section de donjon Chapelle . Enfin , à tour de rôle , en commençant par le joueur actif et en suivant le sens des aiguilles d'une montre , ils piochent chacun une carte Rencontre et la résolvent .

Laboratoire: Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place la figurine de Klak sur la pile d'os de cette section de donjon sauf s'il est déjà en jeu . En outre on place aussi sur cette section de donjon les jetons Artéfact de Klak et Phylactère de Gravestorm .

Le Phylactère peut être détruit en lui causant une attaque en se plaçant sur une case adjacente à sa position . Se faisant on inflige 10 HP de dégât à Gravestorm s'il est déjà en jeu . Dans le cas contraire , il n'aura plus que 10 HP quand il arrivera en jeu .

Cercle Arcanique : Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place Gravestorm le Dracolich sur cette section de donjon s'il n'est pas déjà en jeu . En outre on pose 5 jetons Temps sur cette section de donjon . Un héros qui débute ou qui finit sa phase de héros sur cette section de donjon peut retirer un jeton Temps .

Sombre Fontaine: Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place le Jeune Vampire sur cette section de donjon s'il n'est pas déjà en jeu . S'il est déjà en jeu , quand Kavan (jeton NPC) pénètre dans le donjon , placez 5 jetons Point de Vie sur cette section de donjon .

A chaque fois qu' un héros et Kavan sont sur cette section de donjon à la fin de la phase de héros de ce héros , retirez un jeton Point de Vie .

Dès que tous les jetons Point de Vie sont retirés du jeu , retirez Kavan , il est guéri et le Jeune Vampire ne regagne plus de HP .

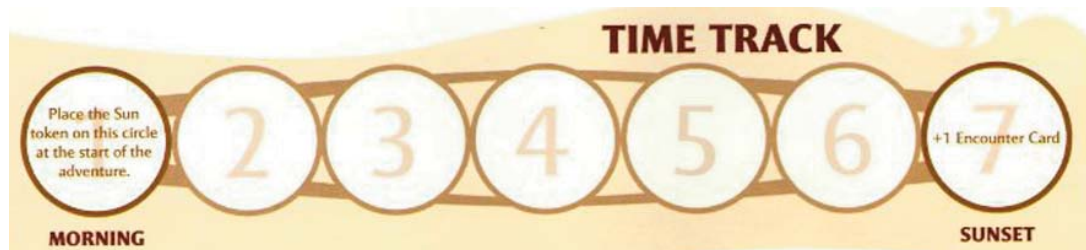
Repaire Fétide: Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place le Loup-Garou sur cette section de donjon s'il n'est pas encore en jeu .

Recoin Pourri: Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place le Dragon Zombie sur cette section de donjon s'il n'est pas encore en jeu .

Atelier: Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place le Golem de Chair sur cette section de donjon s'il n'est pas encore en jeu .

les sections de donjon Crypte possédant un Cerceuil: Placez un jeton cerceuil face cachée sur les Cerceuil dessinés sur ces sections de donjon .

Les héros commencent la partie avec 2 marqueurs Sursaut Héroïque et en gagnent un supplémentaire pour chaque Vilain vaincu (définitivement ou non) .



L'échelle de temps compte 7 cercles (utilisez celui proposé dans l'aventure 4 du livret d'aventure) . A chaque fois qu'une section de donjon avec un triangle noir est posée en jeu que ce soit lors de la phase d'exploration d'un héros ou via une carte Rencontre , déplacez le jeton Soleil d'une case vers la droite .

Quand le jeton Soleil atteint le 7ème cercle , la nuit est tombée et chaque héros pioche une carte Rencontre supplémentaire au début de sa phase de Vilain . Par la même occasion si sa section Crypte est en jeu , Strahd se réveille .

A chaque fois qu'un héros pioche une section de donjon avec un triangle noir durant sa phase d'exploration ou via une carte Rencontre , il place un jeton Objet au hasard sur cette section . Un héros qui se retrouve adjacent à un jeton Objet à la fin de son tour de héros , peut prendre ce jeton et obtenir la carte Trésor associée . Si ce jeton Objet porte la mention " Trésor" à son verso , le héros peut prendre une carte Aventure Trésor au hasard .

Les héros ont la possibilité de quitter le donjon à tout moment en utilisant les sorties (section de Départ ou Passage Secret) . Quand ils sont tous sortis , remplacez le jeton Soleil sur le premier cercle de l'échelle de temps et retirez tous les monstres présents dans le donjon .

Tous les dégâts des héros sont guéris et leurs Pouvoirs Quotidiens sont réactivés . On considère qu'ils ont passé une nuit de repos et qu'ils débutent un nouveau jour d'aventure .

Chaque nouveau jour d'aventure ajoute de nouvelles règles au donjon et le rend plus difficile pour les héros . En contrepartie , d'un jour à l'autre , ils gardent leur 2 ème niveau (s'ils l'ont obtenu précédemment) , leurs objets et leurs cartes Trésor

JOUR 2 DE L'AVENTURE

Le Château a été attaqué la veille , aussi Strahd a-t-il renforcé les défenses .

Désormais , à chaque fois que les héros pénétreront à nouveau dans le Chateau , placez un jeton Monstre face cachée sur chacune des sections de donjon sauf sur les section de Départ et Passage Secret et toutes les sections qui leur sont directement contigües .

A chaque fois qu'un héros passe à côté d'une case avec un jeton Monstre , retournez ce jeton et placez le nombre de monstre approprié ou le Monstre spécifique indiqué sur le jeton Monstre sur sa section .

Tout jeton se rapportant à un Vilain déjà vaincu définitivement est écarté sans produire d'effet .

Quand un jeton Sorcière Hurlante est retourné sur une des sections de donjon en place et que ce Vilain est déjà en jeu , déplacez la figurine Sorcière Hurlante vers cette section .

JOUR 3 DE L'AVENTURE:

Désormais , la ville De Barovia est menacée de destruction .

Ajoutez 5 jetons HP à côté de la section de donjon de Départ .

Pour corser les choses , la nuit dernière Strahd a mordu un villageois nommé Kavan et ce dernier entame sa transformation en vampire .

Lors de chacun des jours d'aventure à venir , les héros qui pénètrent à nouveau dans le Chateau peuvent emporter Kavan avec eux dans l'espoir de le purifier à la Sombre Fontaine .

S'ils ne le font pas , Kavan , transformé en vampire en leur absence , s'en prend aux autres villageois .

Retirez un jeton HP de la section de donjon de Départ .

Strahd en a assez des incursions répétées des héros dans son Chateau . Il ordonne à ses sbires de détruire Barovia .

Après la tombée de la nuit du 3ème jour d'aventure (quand le jeton Soleil atteint le 7ème cercle de l'échelle de temps) , à chaque phase d'exploration , le joueur actif doit choisir un jeton Monstre en jeu et le déplacer d'une section de donjon dans la direction du triangle de la section .

De même , quand une figurine Monstre s'active , si on atteint la condition "Sinon " des tactiques de sa carte , ce monstre se déplace d'une section de donjon dans la direction du triangle de sa section .

Quand un Monstre ou un jeton Monstre se retrouve sur la section de donjon de Départ à la fin d'une phase de Vilain , il quitte le donjon pour parcourir la ville .

Retirez un jeton HP de la section de donjon de Départ et retirez ce monstre ou ce jeton de Monstre du jeu .

Les héros ne gagnent pas d'expérience pour un monstre quittant le donjon .

JOUR 4 DE L' AVENTURE ET LES SUIVANTS:

De sombres nuages obscurcissent le ciel de Barovia , cachant le soleil : appliquez désormais et exclusivement les règles en vigueur telles qu'elles doivent l'être une fois la nuit tombée le 3ème jour de l'aventure (à savoir le déplacement des figurines et jeton Monstre) .

Victoire:

Les héros gagnent la partie s'ils parviennent à détruire de façon DÉFINITIVE tous les Vilains du Chateau Ravenloft .

Défaite:

Les héros perdent la partie si au moins l'un d'entre eux se retrouve avec 0 HP au début de sa phase de héros et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible ou si la ville de Barovia perd la totalité de ses 5 HP .

Les règles pour que chaque Vilain soit DÉFINITIVEMENT détruit sont les suivantes :

- **Comte Strahd von Zarovich** : détruisez tous les Cerceuilés présents dans le Chateau , explorez tout le Chateau et détruisez DÉFINITIVEMENT tous les Vilains y compris Strahd .

- **Gravestorm le Dracolich** : détruisez le Dracolich ET son phylactère .

- **Golem de Chair** : apaisez le Golem de Chair , pour ce faire les héros peuvent montrer les objets qu'ils ont trouvés au Golem quand ils sont sur sa section de donjon .

Ils renoncent alors à leur attaque et choisissent un de leurs objets .

On retourne le marqueur Réaction du dessus de la pile des marqueurs Réaction et on le place sur la carte Golem .

° **marqueur Apaisé** : au 3ème marqueur accumulé , le Golem se transforme en bouillie , il est DÉFINITIVEMENT détruit .

° **marqueur Enragé** : tous les héros sur la section de donjon du Golem perdent un HP .

NOTE : ici ne sont valables que les jetons trouvés au sol , pas les cartes Trésors !

- **Klak le Sorcier Kobold** : détruisez Klak et son Artéfact dans son Laboratoire .

- **Loup-Garou** : détruisez le Loup-Garou quand il est sous l'influence de la Dague en Argent .

- **Sorcière Hurlante** : détruisez la Sorcière Hurlante une fois tous les marqueurs Temps retirés de la section de donjon Cercle Arcanique .

- **Jeune Vampire** : une fois Kavan guéri , détruire le Jeune Vampire est DÉFINITIF .

- **Dragon Zombie** : détruisez le Dragon Zombie sur la section de donjon de Départ .

LE SPECTRE DU NECROMANCIEN

Vous pénétrez dans une section des cryptes du Château oubliée depuis longtemps à la recherche d'une relique de votre famille entreposée là bien avant votre naissance . Malheureusement , ces cryptes s'avèrent moins oubliée que ne vous ne le pensiez ...

Obectif : retrouver la relique et quitter les cryptes sain et sauf

Nombre de héros : 1 héros (aventure solo)

PRÉPARATION DE L' AVENTURE

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure: section de donjon Coin 1-5 , section de donjon Coin 6-10 , section de donjon Coin 11-15 , section de donjon Coin 16-20 , section de donjon Passage Secret , 20 sections de donjon , la carte Vilain Nécromancien , 20 jetons Monstre (1 jeton Sorcier Kobold , 9 jetons " 0 monstre " , 10 jetons " 1 monstre ") , 4 jetons Cerceuil (" Vide ! " , " Trésor : tirez une carte Trésor " , " Piège : le héros actif prend un dégat " , " Monstre : placez un nouveau monstre sur cette section ") , la carte Pouvoir à Volonté Soif de Sang (que vous trouverez en 2ème page de ce pdf) , la carte Trésor Objet Vengeur Béni .

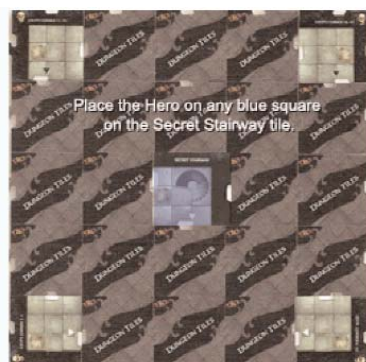
Mélangez les 20 jetons Monstre suivants :

- jeton Sorcier Kobold (représentera le Nécromancien)
- 9 jetons " 0 monstre "
- 10 jetons " 1 monstre "

Placez les dans une tasse et piochez un jeton au hasard quand vous posez en jeu une section de donjon .

Repérez 20 sections de donjon avec un Crâne (en dehors des sections de donjon Coin) et mélangez les pour constituer la pile des sections de donjon de la partie .

Placez les 4 sections de donjon Coin et la section de donjon Passage Secret comme montré sur la photo ci dessous .



Placez le héros sur une des cases disponibles de la section de donjon Passage Secret .

Mélangez les 4 jetons Cerceuil et placez s'en un sur chaque section de donjon Coin sans recouvrir la pile d'os de ces sections .

Placez la carte Trésor Aventure face cachée à côté de la carte de votre héros .

Règles spéciales pour l'aventure

Cette aventure se joue sans section de donjon de Départ .

Ecartez toute carte Rencontre faisant allusion à cette section de donjon et tirez une autre carte Rencontre à la place .

A chaque fois que vous devez tirer une carte Rencontre , lancez le dé . Si vous obtenez 11 ou + ne piochez pas de carte Rencontre .

Au moment où vous devriez placer un nouveau monstre en jeu , piochez à la place un jeton Monstre et placez sur la section de donjon le nombre de monstre qui s'y rapporte .

Si ce monstre s'avère être le Sorcier Kobold , placez ce jeton sur la pile d'os de la section de donjon active . Il représente le Nécromancien .

Vous ne pouvez explorer en dehors de la surface de jeu de 5 sections sur 5 .

Si vous piochez une carte Rencontre qui vous amène à placer une section de donjon en jeu , remplacez n'importe quelle section face cachée par la nouvelle section qui sera posée face visible . Si cela n'est pas possible , écartez la carte Rencontre et piochez s'en une autre .

Quand vous finissez votre phase de héros à côté d'un jeton Cerceuil , retournez ce jeton . Si ce jeton indique : " Vide ! " , vous venez de retrouver votre relique ! Retournez la carte Aventure Vengeur Béni .

Victoire: Vous gagnez la partie si vous avez retrouvé votre relique et si vous finissez votre tour de héros sur la section Passage Secret .

Défaite: Vous perdez la partie si votre héros se retrouve au début de son tour de héros avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Il perd aussi si aucune section de donjon valable ne peut plus être posée en jeu pour atteindre le Cerceuil contenant la relique (donc la section de donjon Coin avec le jeton Cerceuil portant l'inscription " Vide ! ")

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:

Vous pénétrez dans une section abandonnée des sous-sols du Chateau Ravenloft , déterminé à retrouver l'épée enchantée de vos ancêtres . Au fur et à mesure de votre exploration , vous ressentez les effets de votre malédiction familiale Soif de Sang , autre souvenir que vous ont légué vos ancêtres au temps où ils servaient leur Maître Strahd .

Jusqu'à présent vous contrôlez la situation ... mais mieux vaut ne pas tarder à mettre la main sur l'épée !!!

Quand le Nécromancien apparaît , lisez ceci:

Ces sous-sols sont moins abandonnés que vous ne le pensiez . Un Nécromancien a élu domicile en ces lieux pour mener à bien ses expériences en TOUTE tranquillité ... ce qui n'est manifestement plus le cas ! La pensée de vos ancêtres asservis par un despote tel que celui que vous avez devant les yeux vous ronge les sangs . Allez-vous le détruire ou vous enfuir et continuer votre mission ?

Pouvoir à Volonté Spécial

BLOOD CURSE = Soif de Sang

Le vampirisme de vos ancêtres , sommeillant en vous , refait surface dans ses sous-sols .

Attaquez un Monstre adjacent

Si vous battez le Monstre , vous pouvez décider de regagner 1 HP . Si vous en décidez ainsi , déplacez vous vers le monstre le plus proche non pas de votre section de donjon mais de sa section voisine . Vous ne gagnez pas d'XP en battant les Monstres avec ce Pouvoir .

ATTAQUE +9 Dégat 1

NECROMANCIEN HUMAIN

AC 15 HP 3

TACTIQUES

Le Nécromancien s'active au début de chaque phase de Vilain

- s'il n'y a pas de Squelette sur la section de donjon du héros actif: déplacez le squelette le plus proche , qui n'est pas sur une section de donjon où se trouve le héros , d'1 section de donjon en direction du héros actif . Si ce Squelette ne peut le faire , il est détruit . Ne gagnez pas d'XP .

- s'il y a moins de 3 Squelettes sur la section de donjon du héros actif: lancez le dé pour chacun des Squelettes et placez les sur la section de donjon Coin correspondant au résultat du dé .

- si le Nécromancien est sur la section de donjon du héros : il l'attaque avec l'attaque Explosion .

- si le Nécromancien n'est pas sur la section de donjon du héros: il se déplace d'1 section de donjon en direction de celui-ci .

Explosion : ATTAQUE +6 DEGAT 1 et regagne 1 HP

PS : si partie jouée à plusieurs joueurs

- s'il n'y a pas de Squelette sur la section de donjon du héros actif: déplacez le Squelette le plus proche , qui n'est pas sur une section de donjon avec un héros , d'1 section de donjon en direction du héros actif . Si ce Squelette ne peut le faire , il est détruit . Ne gagnez pas d'XP .

- s'il y a moins de 3 Squelettes sur la section de donjon du héros actif : lancez le dé pour chacun des Squelettes et placez les sur la section de donjon Coin correspondant au résultat du dé .

- si le Nécromancien est sur la même section de donjon qu'un héros : il attaque tous les héros présents sur cette section de donjon avec l'attaque Explosion .

- si le Nécromancien n'est pas sur une section de donjon où se trouve un héros: il se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

Explosion : ATTAQUE +6 DEGAT 1 et il regagne 1 HP pour chaque héros touché .

VILAIN DE NIVEAU 2

SPECIAL AT-WILL POWER



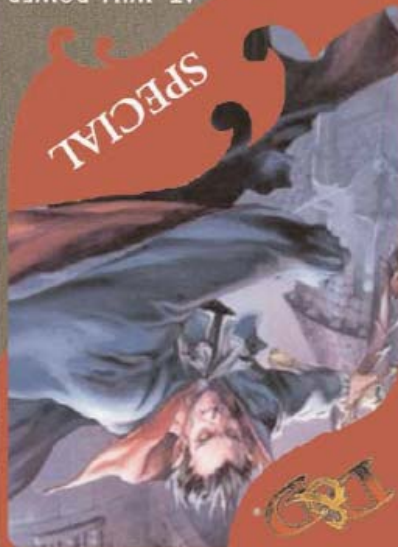
BLOOD CURSE
The vampyric curse of your ancestors, long dormant within you, reasserts itself within these halls.

Attack one adjacent Monster.

If you defeat the Monster you may regain 1 hit point. If you do, move the closest Monster that's not in your tile 1 tile closer to you. You do not gain experience for monsters you defeat with this power.

ATTACK	DAMAGE
+9	1

SPECIAL AT-WILL POWER



NECROMANCER HUMAN



The necromancer seeks to make you pay for interrupting his dark rituals.

AC	HP
15	3

TACTICS

The Necromancer activates at the start of each Villain Phase.

- ◆ **If there are no skeletons in the active Hero's tile,** move the closest skeleton that is not in a tile with a Hero 1 tile closer to the active Hero. If the skeleton has no clear path to the Hero, it is destroyed. No XP is gained from this.
- ◆ **If there are less than 3 skeletons active,** roll a die for each inactive skeleton and place it in the resulting Crypt Corner tile.
- ◆ **If the Necromancer is on a tile with a Hero,** He attacks each hero on the tile with a life draining necrotic blast.
- ◆ **If the Necromancer is not on a tile with a Hero,** He moves one tile towards the closest hero.

	ATTACK	DAMAGE
blast	+6	1 <small>and regains 1 Hit Point for each hero damaged</small>

LEVEL 2 VILLAIN

© 2010 Wizards of the Coast LLC

LA CLOCHE D'ACIER

Une cloche ensorcelée capable de ramener les morts à la vie ruine le royaume . Son horrible tintement déchire la nuit appelant sans relâche les morts hors de leur tombe . Trouvez la et détruisez la .

Objectif : Trouver la section Passage Secret

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L' AVENTURE

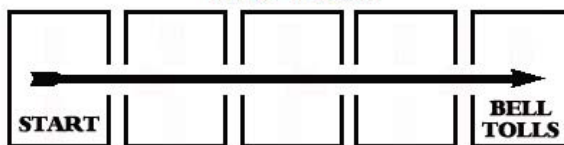
Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Coin 1-5 , la section de donjon Coin 6-10 , la section de

donjon Coin 11-15 , la section de donjon Coin 16-20 , la section de donjon Passage Secret , un jeton Temps .



Time Track



Retirez les cartes Monstre Morts-Vivants de la pile des Monstres et faites s'en une pile à part .

Placez la section de donjon de Départ sur la table

Placez les sections de donjon Coins comme montré sur la photo .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Mettez à part la section de donjon Passage Secret , mélangez le reste de la pile de section de donjon , prenez s'en 3 et ajoutez s'y la section de donjon Passage Secret .

Sans les regarder , placez ces 4 sections de donjon sous la 8ème section de donjon de la pile de section de donjon

(ainsi , la section Passage Secret apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section piochée) .

Placez le jeton Temps sur la première case de l'échelle de temps ci-dessous .

Règles spéciales de l'aventure

Quand vous piochez une section de donjon avec un triangle BLANC , ne piochez pas de carte Monstre mais à la place déplacez le jeton Temps d'un cran sur l'échelle du temps .

Quand vous piochez une carte Monstre , piochez la à partir de la pile de Monstre ne contenant pas les Monstres Morts-Vivants .

Quand vous avez déplacé le jeton Temps sur la dernière case de l'échelle du temps :

- chaque joueur pioche une carte Monstre de la pile des Monstres Morts-Vivants , lance le dé , et place le monstre en fonction du résultat obtenu sur le dé . S'il y a déjà un monstre sur la section de donjon , ne posez pas un monstre supplémentaire mais défaussez la carte Monstre que vous veniez de piocher .

- Déplacez le jeton Temps sur la 1ère case de l'échelle du temps .

Victoire:

Vous gagnez la partie si au moins 2 héros parviennent à atteindre les marches de la section Passage Secret .

Défaite:

Vous perdez la partie si un des héros se retrouve au début de son tour avec 0 XP et qu'il n'y a plus de marqueurs de Sursaut Héroïque disponible .

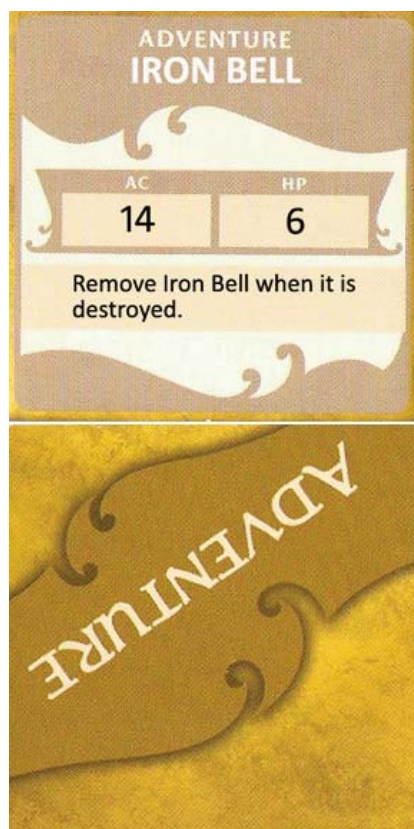
Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:

Les villageois se font attaquer par des hordes de Morts-Vivants tirés de leur repos éternel par un artéfact infernal venu du fonds des temps . La cloche d'acier tinte emplissant le pays de sa sinistre mélodie , comme les battements de coeur de quelqu' ancien Dieu oublié . Détruisez cette cloche !

La première fois que la cloche sonne , lisez ceci:

Un "dong" lugubre surgi de nulle part résonne à travers les salles que vous traversez . Suivi d'un autre , et d'un autre , d'un autre encore ...

Leur écho vient à peine de mourir que le raclement d'un pas traînant s'impose à vos oreilles ...



LE CAVALIER SANS TÊTE

Afin de ramener la tranquillité au village de Vallki , les héros s'aventurent dans une ancienne crypte pour y récupérer le crâne d'un fantôme assassin .

Objectif : Traverser les catacombes jusqu'à la crypte , y récupérer le crâne dans la tombe du cavalier sans tête .

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L' AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Crypte Isolée , 5 sections de donjon Couloir, les 4 sections de donjon Coin (1-20) , la carte Vilain Cavalier Sans Tête et sa figurine , le jeton crâne , les 28 jetons Monstres .

Retirez 4 des jetons " 0 Monstre "et et utilisez le reste des jetons (sauf ceux représentant les Vilains) .

Un dé à 6 faces est aussi nécessaire .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ .

Décidez quel joueur/héros commencera la partie et donnez lui le jeton Crâne .



Préparez les catacombes comme montré sur la photo ci dessous avec la section de donjon Crypte Isolée la plus éloignée de la section de donjon de Départ (notez que le triangle de la section de donjon ne sera pas dirigée dans le bon sens) .

Mélangez les jetons Monstre et placez s'en un face cachée sur chacune des sections Couloir et sur la section de donjon Crypte Isolée .

De plus , placez le jeton Cavalier sans Tête ou la figurine de Strahd sur la section de donjon Crypte Isolée .

Règles spéciales de l'aventure:

Utilisez les règles avancées de Castle Ravenloft :

- 1) les héros ont un nombre illimité d'action gratuite durant leur phase de héros .
- 2) un héros peut monter d'un et d'un seul niveau (considérer ceci comme une action gratuite) en dépensant 6 XP durant sa phase de héros .
- 3) chaque héros commence la partie avec 1 marqueur Sursaut Héroïque , ces marqueurs ne sont pas mis en commun .
- 4) un héros peut céder son marqueur Sursaut Héroïque à un héros adjacent tombé à 0 HP ; un héros avec 0 HP et sans marqueur de Sursaut Héroïque peut utiliser celui du héros adjacent comme si c'était le sien , au début de son tour de héros .
- 5) si le héros d'un des joueurs meurt , les autres joueurs peuvent continuer la partie .
- 6) un même joueur peut piocher et contrôler plus d'un exemplaire d'un même type de monstre et les active lors de sa phase de Monstre .

Quand un héros se déplace sur 1 section de donjon avec un jeton Monstre face cachée sur elle ou sur 1 section de donjon à côté d'un tel type de section , le jeton Monstre est retourné .

Retirez ce jeton , piochez le nombre de cartes nécessaires et placez les figurines correspondantes sur la section de donjon .

Les cartes rencontre ne sont pas utilisées dans ce scénario . De plus à la fin du tour de chaque joueur , le héros actif pioche au hasard un jeton Monstre et le place sur une section de donjon sans jeton monstre ou figurine de Monstre (y compris le cavalier Sans Tête) à l'exception de la section de donjon de Départ .

S'il n'y a pas de section de donjon libre , aucun jeton n'est placé .

La pose de ces jetons s'arrête une fois que le jeton Crâne est placé sur le cerceuil de la section de donjon Crypte Isolée .

Un héros peut prendre le jeton Crâne à un autre joueur (même si ce héros est couché au sol) à chaque fois qu'il lui est adjacent et ce , comme une action gratuite .

Il peut le faire pendant son déplacement sans que cela ne l'interrompe .

Le possesseur du jeton DOIT donner son jeton .

Jusqu'à ce que le crâne soit placé sur le cerceuil de la section de donjon Crypte Isolée , le Cavalier Sans tête est INVINCIBLE .

Son enveloppe spectrale ne prend aucun dégat tant que le jeton Crâne n'est pas en place .

Une fois ceci fait , il peut être touché comme tout monstre .

A ce moment , les joueurs arrêtent de piocher au hasard des jetons monstre à la fin de chaque tour .

Un héros possédant le jeton Crâne et terminant son déplacement à côté du cerceuil de la section de donjon Crypte Isolée peut le poser et ce comme une action gratuite .

A partir de là le Cavalier Sans Crâne est vulnérable .

Les joueurs doivent alors le tuer pour gagner la partie .

Une fois le Cavalier Sans Tête battu la partie prend fin , tous les autres monstres disparaissent .

Victoire:

Les héros gagnent la partie s'ils tue le Cavalier Sans Tête .

Défaite:

Si tous les héros meurent et que plus aucun marqueur sursaut héroïque n'est disponible AVANT que le Cavalier Sans Tête ne soit tué , la partie est perdue .

PRÉCISION

Pour réussir ce scénario , il est important que les héros soient solidaires .

Une bonne stratégie : les héros se passent de l'un à l'autre le jeton Crâne jusqu'à la section de donjon Crypte Isolée et ce en évitant de se faire bloquer par les monstres .

Dans le cas contraire , le Cavalier Sans Tête aura tôt fait de les tuer les uns après les autres .

Souvenez vous que les héros ne peuvent se déplacer sur des cases occupées par des monstres , donc évitez de vous faire encercler !

Cette aventure peut être difficile pour 2 ou 3 joueurs .

Si vous le désirez , vous pouvez modifier le niveau de difficulté comme ajouter un marqueur Sursaut Héroïque supplémentaire .

MODE DE JEU ALTERNATIF

Vous pouvez voler le jeton Crâne aux autres joueurs .

Profitez s'en pour transformer ce jeu en une compétition entre héros .

Objectif : être le 1er joueur à placer le jeton Crâne sur le cercueil de la section de donjon Crypte Isolée .

Victoire : le jeu prend fin une fois le jeton Crâne placé sur le cercueil de la section de donjon Crypte Isolée .

Le joueur qui l'a placé est le gagnant (le Cavalier sans Tête a enfin trouvé le repos éternel) .

CAVALIER SANS TETE mort-vivant

L'esprit vengeur d'un capitaine mercenaire décapité . Il parcourt chaque nuit les rues du village de vallaki , emportant les têtes de ses victimes en guise de trophée .

AC 18 HP 8

Le Cavalier Sans Tête s'active au début de chaque phase de Vilain .

Si plusieurs héros sont à une même distance de lui , le Cavalier Sans Tête ciblera le héros porteur du jeton Crâne .

- Si le Cavalier Sans tête est à 1 section de donjon d'1 héros , il se déplace à côté du héros le plus proche et attaque ce héros avec EPEE , puis lance une citrouille sur les sections de donjon contiguës contenant au moins un héros .

Chaque héros présent sur ces sections est affecté .

- Si le Cavalier Sans Tête est à 2 sections de donjon d'un héros , il se déplace à côté du héros le plus proche et l'attaque avec EPEE .

- Sinon , déplacez le de 2 sections de donjon en direction du héros le plus proche de la section de donjon Crypte Isolée .

EPEE attaque +8 DEGAT 2

lancez le dé à 6 faces pour déterminer le type de citrouille qui est lancée et attaquez chaque héros une fois .

1 à 3 CITROUILLE EXPLOSIVE ATTAQUE +8 DEGAT 2 raté 1 dégat

4 à 6 GAZ EMPOISONNE ATTAQUE +8 DEGAT immobilisé raté ralenti

VILAIN DE NIVEAU 6

THE HEADLESS HORROR

UNDEAD

The vengeful spirit of a beheaded mercenary captain. He rides each night through the village of Vallaki taking heads for his collection.



TACTICS

AC	HP
18	8

The Headless Horror activates at the start of each Villain Phase.

If multiple Heroes are equally close, The Headless Horror targets the Hero with the Skull Token.

- ◆ If The Headless Horror is within 1 tile of a Hero, it moves adjacent to the closest Hero and attacks that Hero with a Sword, then throws a Jack O'Lantern at any 1 tile containing at least 1 Hero exactly 1 tile away. Each Hero on that tile is affected.
- ◆ If The Headless Horror is within 2 tiles of a Hero, it moves adjacent to the closest Hero and attacks that Hero with a Sword.
- ◆ Otherwise, move 2 tiles closer to the Hero closest to the Lonely Crypt tile.

	ATTACK	DAMAGE
SWORD	+8	2

JACK O' LANTERN: RANDOMLY DETERMINE WHICH KIND OF PUMPKIN IS THROWN, THEN ATTACK EACH HERO ONCE.

1 - 3 EXPLOSIVE	+8	2 Miss 1 damage
4 - 6 POISON GAS	+8	Immobilized Miss Slowed

LEVEL 5 VILLAIN



ÉCHAPPATOIRE

Préparation de l'aventure

Retirez toutes les sections de donjon sans nom précis .

Mélangez les sections de donjon restantes .

Piochez une section pour déterminer le point de départ de l'aventure .

Lancez le D20 pour déterminer la section finale de l'aventure :

- 1-15 section Passage Secret
- 16-20 section de donjon de Départ (section double)

Si l'une de ces 2 sections de donjon s'avère être la section de donjon piochée au hasard , utilisez l'autre comme section de donjon finale .

Mettez de côté la section définie comme section de donjon de départ , la section de donjon de Départ (la section double) et la section de donjon Passage Secret .

Ajoutez les sections de donjon sans nom aux autres sections de donjon .

Mélangez le tout .

Déterminez les caractéristiques de l'aventure :

- X= le nombre de héros .
- Y = le héros avec le plus haut niveau présent dans l'équipe .

Placez la section de donjon définie comme la section de donjon finale après la ($8+X+Y$) ème section de donjon .

Placez la section de donjon définie comme la section de départ de l'aventure au sommet de la pile de section de donjon .

Déterminez le temps accordé pour s'échapper du donjon :

- la longueur de l'échelle de temps sera ($1+2X+2Y$) mais jamais supérieure à 15 .

L'équipe reçoit " autant de marqueur de Sursaut Héroïque que de héros " +1 , mais jamais plus de 5 .

Préparation du donjon

Piochez la section de donjon au sommet de la pile de section de donjon (donc la section de donjon qui a été définie comme section de donjon de départ pour l'aventure) sur la table .

Placez y tous les héros .

Placez le jeton Soleil sur la 1ère case de l'échelle du Temps .

Règles spéciales pour l'aventure

Quand un héros pioche une section de donjon avec un triangle BLANC , le jeton Soleil est déplacé d'une case vers la droite sur l'échelle du Temps .

Quand la dernière case de l'échelle est atteinte , le Vilain se réveille .

Piochez la carte qui se trouve au sommet de la pile des cartes Vilain .

Placez la figurine correspondante sur le tas d'os de la section de donjon définie comme section de départ de l'aventure .

Le Vilain s'active durant la phase de Vilain de chaque héros .

L'équipe gagne la partie quand tous les héros parviennent à s'échapper .

Pour réussir à s'échapper , un héros doit commencer son tour de jeu sur la section de donjon définie comme section de fin de jeu .

Retirez alors la figurine de ce héros qui ne participera plus au reste de l'aventure

Le joueur possédant ce héros continuera de contrôler les monstres et les pièges qu'il contrôlait durant la partie .

Le Vilain ne sera plus activé durant la phase de Vilain des héros qui se sont échappés .

L'équipe perd la partie si l'un des héros commence son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

LA MEUTE DE RAVENLOFT

Scénario 1 : Dans les brumes de Ravenloft

Préparation de l'aventure

Mettez de côté une section de donjon sans aucun mur et 3 cartes Monstres Loups et les figurines correspondantes .

Lisez le texte suivant au début du scénario :

Prélude : l'auberge du canasson fourbu

Pour une bande de briscars comme la vôtre , l'auberge du canasson fourbu n'est qu'une taverne parmi tant d'autres . Dehors , la nuit est tombée et le brouillard est à couper au couteau . Le froid vous perce les os à vous glacer l'âme . Les loups ne sont pas loin mais aucun d'eux n'est assez brave pour approcher des lumières de l'auberge .

Ici , bien au chaud , la nourriture est savoureuse et la bière est fraîche et écumeuse . Un bon feu crépite dans l'âtre et les voix des clients de passage ajoute la petite touche pittoresque au tableau .

Soudain , la porte s'ouvre sous le coup d'une rafale de vent et un silence de mort tombe sur l'assemblée . Eclairé par sa lampe-tempête , un homme fait intrusion dans la taverne . Le pas lourd de ses bottes et le tintement de la monnaie dans ses poches brise le silence . Ses vêtements de couleur vive drappent son corps et son chapeau de guingois dissimule ses yeux dans l'ombre .

" Maudit Rom " murmure un fermier à la table voisine . Et sur ce , balance un glaviot bien gluant sur le plancher comme si ce seul mot lui était resté en travers de la gorge . " Saleté de Romano ! "

Indifférent aux murmures sur son passage et aux coup d'oeil assassin , il s'avance vers votre table . Il s'adresse à vous avec un accent prononcé qui vous est inconnu .

" Je constate que vous êtes des étrangers et pas le genre de péquenaud de la région " dit-il en pointant dédaigneusement le doigt en direction du bar ." Je suis porteur d'une importante mission confiée par mon maître . Votre sens de l'honneur et du courage sauront-ils lui venir en aide ? N'ayez crainte , vos efforts seront bien récompensés ." Sur ce il sort de sa poche une lettre scellée qu'il jette sur votre table . Ce à quoi il ajoute une bourse bien remplie . " Ceci n'est qu'un petit aperçu des largesses de mon maître . Suivez la route qui part vers l'ouest à un jour de marche à travers les bois de Svalich . Vous y trouverez mon maître qui vit en Borovie . Je vous suggère d'attendre le lever du jour pour vous mettre en route . Voyager la nuit dans cette région peut s'avérer quelque peu ... hasardeux ! "

Sous le regard des clients attablés , le bohémien s'approche du bar et dit au tenancier " Versez leur donc à boire . Vous voyez bien qu'ils ont soif ." Il dépose alors 2 pièces d'or sur le comptoir et s'en va .

Immeril tend la main au dessus du parchemin , les sourcils froncés par la concentration. " Pas de problème " annonce-t-il . Aucune trace de charme ou de magie .

D'un geste rapide , Kat saisit la lettre , brise le cachet et se recule sur sa chaise , croisant ses pieds sur le bord de la table . Thorgrim renifle mais ne dit rien .

" Lis la à haute voix " dit Arjhan

Kat s'éclaircit la voix et commence . " A ceux qui liront cette lettre , moi , loyal serviteur de la ville de Barovia , je vous salue." Kat lève les yeux du parchemin ." Toujours la même intro !" .

" Contentes toi de lire " gronde Arjhan , un sifflement s'échappant d'entre ses dents .

Kat continue " Notre ville a désespérément besoin de votre aide . Mon épouse bien-aimée , Ireena Kolyana , est affligée d'un mal si puissant que rien ni personne ici ne peut la guérir . Son état m'inspire les pires craintes et je voudrais pouvoir lui être utile . Venez le plus vite possible , sa vie est entre vos mains ! Je suis prêt à vous donner tout ce que vous voudrez ! - Kolyan Indrinovich , Maire de la ville . "

Thorgrim ouvre la bouche pour intervenir mais Kat lui coupe la parole . " Ok , trêve de plaisanterie , on y va ? " dit -elle . C'est bien là le genre de chose qui nous attire et puis , nous avons besoin d'argent , non ? Allons voir ce que ce bonhomme a à nous dire . "

Thorgrim acquiesce et tous quittent la table . Il n'est pas du tout dans vos intentions d'attendre le matin comme vous l'a recommandé le bohémien .

Dans les brumes de Barovia

Vous vous dirigez vers l'ouest accompagnés des hurlements des loups . La nuit était déjà brumeuse mais les heures passant , le brouillard devient de plus en plus opaque . Finalement votre groupe décide de descendre de cheval et de continuer la route à pied .

Alors que vous progressez , le grondement des loups se rapproche toujours d'avantage . Il semble qu'ils soient sur une piste et que vous soyez leur proie . Vous quittez rapidement la route mais bien vite vous réalisez que rien ne pourrait vous mettre à l'abri de cette meute de loups . Vous essayez cependant tant bien que mal .

Soudain , les loups surgissent au détour d'un bosquet .

Pour cette rencontre , suivez les instructions suivantes :

- Choisissez qui sera le 1er joueur .

- Donnez au 1er joueur et à ses 2 voisins de gauche une carte de Monstre Loup chacun .

- Le 1er joueur n'a pas de phase de héros ni d'exploration mais seulement de Monstre . Souvenez vous que c'est lui qui activera les 3 loups . Pour le reste de la rencontre , les joueurs passeront leur phase d'exploration .

- Au hasard déterminez quel héros est attaqué par quel loup . Une méthode simple : mélangez ensemble une carte pouvoir de chacun des personnage et choisissez en une au hasard .
- Aucun personnage ne peut être attaqué plus d'une fois par phase de Monstre , sauf s'il y a plus de loups que de héros .
- A cause de l'effet de surprise , de l'épais brouillard et du chaos du combat , les loups ont un bonus de +3 à leur AC .
- Pour la suite de la rencontre , tous les héros et les loups sont adjacents les uns aux autres .
- N'utilisez qu'une seule section de donjon pour le combat .

Après le combat , si Thorgrim fait partie du groupe , il peut choisir de soigner un des héros de 2 HP .

Poursuivez le scénario par le texte suivant

Votre groupe poursuit son chemin pendant quelques heures .

A un moment donné , Kat lève sa torche et inspecte le ciel . " Le jour ne devrait-il pas bientôt se lever ? " se demande-t-elle .

" Oui , il se passe quelque chose , " répond Allisa . " Quelque chose de magique et de puissant ... "

Vous atteignez un ancien pont . Situé dans le prolongement de la route , elle même taillée à travers la forêt , il ressemble à quelque monolithe de pierre et enjambe un profond précipice . Deux statues d'hommes en arme en flanquent l'entrée . Leurs têtes , séparées de leurs corps de pierre gisent à vos pieds et accueillent de lugubre façon .

Vous traversez le pont à pas feutrés et soudain , alors que vous venez à peine de poser le pieds sur le sol ferme de l'autre bord , il s'écroule dans un vacarme de fin du monde .

" je n'aime pas du tout ça " dit Thorgrim .

" Tu n'aimes jamais rien , longue barbe " lui rétorque Arjhan . " Nous ne pouvons plus faire marche-arrière , ça c'est sur ! Alors autant continuer notre route " .

Thorgrim fronce les sourcils mais ne dit rien .

La forêt qui fait suite au pont est encore plus dense que celle à qui la précédait . Si dense qu'il est impossible de voir quoi que ce soit au delà des premières rangées d'arbres . Et ce silence de mort qui pèse sur vos épaules ..

Passez directement à la 2ème partie de l'aventure sans récupérer vos stats de départ (HP , Pouvoirs , ...).

Scénario 2 : L'icône de Ravenloft

Nombre de héros : 2 à 5 (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , 2 sections de donjon type couloir , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Cercle Arcanique , le jeton Icône de Ravenloft , la carte trésor Icône de Ravenloft .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez les 2 sections de donjon couloir à la suite de la section de départ .

Mélangez la pile des sections de donjon .

Pour 2 à 3 joueurs : prenez les 3 ères sections de donjon et ajoutez y la section de donjon Cercle Arcanique . Mélangez le tout et ajoutez juste en dessous de cette pile de 4 sections de donjon la section de donjon Passage Secret . Placez cette pile de 5 sections de donjon dans la pile des sections de donjon après la 8ème section de donjon (ainsi , la section de donjon Cercle Arcanique apparaîtra entre la 9ème et la 12 ème section piochée) .

Pour 4 à 5 joueurs : prenez les 4 ères sections de donjon et ajoutez y la section de donjon Cercle Arcanique . mélangez le tout et ajoutez juste en dessous de cette pile de 5 sections de donjon la section de donjon Passage Secret . Placez cette pile de 6 sections de donjon dans la pile des sections de donjon après la 8ème section de donjon (ainsi , la section de donjon Cercle Arcanique apparaîtra entre la 9ème et la 13ème section piochée) .

Règles spéciales de l'aventure

Les joueurs débutent l'aventure avec 3 XP obtenus par leur rencontre avec les loups mais les cartes Monstre Loup doivent être replacées dans la pile des cartes Monstre .

Tant que Strahd détient l'Icône , les monstres bénéficient d'un bonus en attaque de +2 (pour une équipe de 2 à 3 joueurs , +1) . Dès qu'un héros s'empare de cette Icône , ce bonus disparaît (il ne suffit pas de révéler la section de donjon cercle Arcanique , encore faut-il entrer en possession de l'icône !)

dans ce scénario la phase d'exploration est modifiée : quand un héros explore une nouvelle section de donjon , il doit faire un lancer de dé (test de chance) pour déterminer ce qui arrive sur la nouvelle section de donjon .

- 1 à 2 : piocher une carte Rencontre
- 3 à 4 : 2 monstres
- 5 à 16 : 1 monstre
- 17 à 18 : la section est vide
- 19 à 20 : la section contient un trésor , piocher une carte Trésor .

Les joueurs doivent toujours piocher une carte rencontre quand ils piochent une section de donjon avec un triangle NOIR (donc si un joueur pioche une section de donjon avec un triangle noir et obtient 2 à son lancer de dé , il devra piocher 2 cartes rencontre) .

Quand un héros révèle la section de donjon Cercle Arcanique , suivez les instructions suivantes :

1) ne lancez pas de dé pour effectuer un test de chance ? A la place , chaque joueur pioche une carte Monstre et place ce monstre sur la section de donjon Cercle Arcanique .

2) placez le jeton Icône de Ravenloft sur la pile d'os de la section de donjon Cercle Arcanique .

3) pour récupérer l'icône , un héros doit finir son déplacement sur une case adjacente à la case où se trouve l'icône .

4) pour le reste de l'aventure , plutôt que de lancer le dé , chaque joueur pioche 2 cartes monstre quand il révèle une nouvelle section de donjon (plus la carte rencontre habituelle la section porte un triangle noir) ou seulement une carte rencontre si aucune nouvelle section de donjon n'est piochée .

Quand la section de donjon passage Secret est révélée :

1) le héros actif pioche 2 cartes Monstre et place les figurines correspondantes sur la section de donjon Passage Secret . Le premier des monstre doit être placé au bas de l'escalier pour en bloquer l'accès .

2) pour s'échapper , un joueur doit simplement se retrouver à un quelconque moment de son tour sur une case formant la base de l'escalier .

3) une fois qu'un joueur s'est échappé , il n'effectue plus de phase de héros ni d'exploration (et donc ne pioche plus de nouveaux monstres ou de cartes de Rencontre) mais continue de contrôler les monstres qu'il avait acquis avant son échappée .

4) une fois tous les joueurs échappés , la partie est gagnée .

Victoire:

Trouver l'Icône de Ravenloft puis s'échapper par le passage secret .

BASTION DE LUMIERE

Nombre de héros : 2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L AVENTURE

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure:

La section de donjon de Départ , 2 sections de donjon type Couloir , la section de donjon Fontaine Sombre , la section de donjon Crypte Isolée .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez les 2 sections de donjon Couloir de part et d'autre de la section de donjon Départ .

Mélangez la pile des sections de donjon .

Mélangez la section de donjon Fontaine Sombre avec les 2 sections de donjon supérieures de la pile de section de donjon .

Mélangez la section de donjon Crypte Isolée avec les 3 sections de donjon suivantes de la pile de section de donjon .

Placez la pile de 4 sections de donjon contenant la section de donjon Crypte Isolée sous la pile de 3 sections de donjon contenant la section de donjon Fontaine Sombre .

Placez cette pile de 7 sections de donjon après la 6ème section de donjon de la pile des sections de donjon (ainsi , la section de donjon Fontaine Sombre apparaîtra entre la 7ème et la 9ème section de donjon piochée et la section de donjon Crypte Isolée entre la 10ème et la 13 ème) .

Règles spéciales de l'aventure:

Comme dans les précédents scénarios , la séquence d'exploration du héros est modifiée dans le sens où , quand un héros révèle une nouvelle section de donjon , il doit effectuer un test de chance par un lancer de D20 pour déterminer ce qui va se passer .

- 1 à 2 : piocher une carte Rencontre

- 3 à 4 : piocher 2 monstres

- 5 à 16 : piocher 1 monstre

- 17 à 18 : la section de donjon est vide

- 19 à 20 : la section de donjon contient un trésor , piocher une carte Trésor .

Les joueurs doivent toujours piocher une carte Rencontre quand ils révèlent une section de donjon avec un triangle NOIR (donc si un joueur pioche une section de donjon avec un triangle NOIR et obtient au lancer de dé [test de chance] 1 ou 2 , il devra piocher 2 cartes Rencontre) .

Pour ce scénario , les Pouvoirs seront choisis au hasard .

Sur la carte Vilain Golem de Chair , il faut lire :

Mort-Vivant

AC : 14 HP : 13

Défense spéciale: toute attaque électrique (ex: lightning bolt) rend 1 HP au Golem de Chair au lieu de lui en faire perdre .

Spécial: sur un lancer de dé de 15 + (avant toute modification) , toutes les attaques de feu infligent 1 HP supplémentaire .

Le Golem de Chair s'active au début de chaque phase de Vilain

- S'il y a au moins 1 héros sur la section de donjon adjacente à celle du Golem de Chair , il utilise l'attaque Saccage en direction de ce héros

- Si le Golem de Chair est adjacent à 1 héros , il l'attaque avec Mandale

- sinon , le Golem de Chair se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche

Saccage:

Attaque +10

Dégats : 2 et ralenti

Mandale:

Attaque +8

Dégats : 3 raté 1

Quand le Golem de Chair utilise Saccage , il charge en direction de la section de donjon adjacente et de celle qui la suit (donc le Golem de Chair arrête son déplacement à 2 sections de donjon de son point de départ) et ce , uniquement en ligne droite occasionnant des dégats sur son passage .

S'il attaque les héros situés sur la section de donjon adjacente et la suivante , il n'attaque pas les héros situés sur la section de donjon où il initie son mouvement .

À la fin de l'attaque , le Golem de Chair ET les héros qu'il a attaqués se retrouvent sur la section de donjon où il termine son déplacement (que les héros soient touchés ou non) .

Si pour une raison ou une autre , le Golem de Chair ne peut charger en ligne droite sur une distance de 2 sections de donjon (par exemple si un mur bloque son avancée) , son attaque sera quand même réussie mais il ne se déplacera que d'1 section de donjon au lieu de 2 .

S'il a le choix entre une attaque lui permettant de se déplacer d'1 ou de 2 sections de donjon , il choisira la direction qui lui permet de se déplacer de 2 sections de donjon .

Il choisira toujours d'effectuer son attaque Saccage dans la direction du plus grand nombre de héros possible .

Quand la section de donjon Sombre Fontaine est révélée :

- le héros actif ne doit pas effectuer de lancer de dé pour tester sa chance , ne doit pas piocher de carte Rencontre et ne doit pas poser en jeu de nouveau monstre .

Cependant , il doit activer tous les monstres qu'il contrôle déjà .

Quand la section de donjon Crypte Isole est révélée :

- placez la figurine du Golem de Chair sur la section de donjon Crypte Isolée , il s'active à chaque phase de Vilain .

- pour le reste de l'aventure , on passe la phase d'exploration , plus aucune autre section de donjon ne peut être posée en jeu ou de nouvelle carte rencontre piochée .

Cependant , les joueurs continuent de contrôler les monstres qu'ils avaient antérieurement piochés .

- pour gagner la partie , les héros doivent tuer le Golem de Chair .

QUAND FLESHY RENCONTRE ZOMBIE

Pour un héros solitaire battre le Golem de Chair et le Dragon Zombie est impensable , sauf si une petite potion vient vous donner un solide coup de pouce ...

Objectif : battre le Golem de Chair et le Dragon Zombie

Nombre de joueurs : 1 héros (aventure en solo)

PRÉPARATION DE L AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires pour l'aventure

La section de de donjon de Départ , 2 sections de donjon de type Couloir , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Atelier , la carte de Vilain Golem de Chair , la figurine golem de Chair , la carte de Vilain Dragon Zombie , la figurine Dragon Zombie .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez les 2 sections de donjon de type Couloir de part et d'autre de l'escalier de la section de donjon de Départ (la section de donjon de Départ est posée verticalement sur la table , l'escalier en haut) .

Placez le héros sur une case adjacente aux escaliers .

Mettez de côté les sections de donjon Recoin Pourri et Atelier .

Mélangez le reste de la pile des sections de donjon .

Prélevez 2 sections de donjon du haut de la pile de sections de donjon et ajoutez y la section de donjon Recoin Pourri .

Prélevez 3 sections de donjon du haut de la pile de sections de donjon et placez cette petite pile à l'extrémité d'1 des 2 sections de donjon de type Couloir .

Placez la pile de 3 sections de donjon contenant la section de donjon Recoin Pourri sur cette petite pile de sections de donjon .

Placez 4 sections de donjon supplémentaires piochée du haut de la pile de sections de donjon sur les 6 sections de donjon déjà en place .

vous obtenez ainsi une pile de 10 sections de donjon avec la section de donjon recoin Pourri située entre la 5ème et la 7ème section à piocher .

Prenez la section de donjon atelier et répétez la même opération pour obtenir la même pile de 10 sections de donjon à placer l'extrémité de l'autre section de donjon de type couloir .

Règles spéciales de l'aventure

Les piles de 10 sections de donjon :

Quand le héros explore chacune des sections Couloir , ne piocher que les sections de donjon provenant des piles correspondantes .

Si vous désirez explorer le reste du donjon (par exemple la partie inférieure de la section de donjon de Départ - inférieure car la section de donjon de Départ est posée verticalement avec l'escalier en position supérieure - OU si vous continuez d'explorer le donjon au delà des 10 sections mises à votre disposition , piochez alors dans la pile de sections de donjon classique .

Les Vilains :

Quand la section de donjon Recoin Pourri est piochée , placez la figurine Dragon Zombie sur cette section de donjon et posez en jeu la carte de Vilain correspondante .

Faites de même pour le Golem de Chair et la section de donjon Atelier .

Potion d'Hostilité :

Le héros transporte une potion spéciale à usage unique qui une fois libérée dégage des vapeurs poussant les créatures présentes sur la même section de donjon que le héros à se battre l'une contre l'autre jusqu'à la mort .

Le héros peut libérer cette potion à tout moment , même durant sa phase de Vilain et surtout dès que les 2 Vilains auront pénétrés sa section de donjon !

Les Vilains Enragés :

Une fois sous l'influence de la potion d'hostilité , le Golem de Chair et le Dragon Zombie s'entretueront en suivant leurs tactiques habituelles (l'autre Vilain fera office de héros pour celui qui attaque) .

Ils s'activeront tous les 2 durant la phase de Vilain du héros et c'est le joueur qui choisit qui attaquera en premier .

Ils combattront jusqu'à la mort .

Notez que le Dragon Zombie vous attaquera vous aussi si vous ne quittez pas la section de donjon une fois la potion libérée .

Victoire:

Le héros gagne la partie s'il termine son tour sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon de Départ APRES que le Golem de Chair et le Dragon Zombie se soient neutralisés l'un l'autre .

Défaite:

Le héros perd la partie s'il se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Votre crâne est toujours aussi douloureux mais ce n'est pas seulement les conséquences de votre dernière soulo-graphie qui en sont la cause !

Comment avez-vous pu parier que vous seriez capable d'abattre les 2 Vilains les plus puissants de Strahd ?

Maudits soient ces 4 triple Bush et celui qui vous les a offert .

Bah , voilà bien l'occasion révée de tester cette curieuse potion reçue la semaine dernière d'un alchimiste encore plus bourré que vous ...

Tendant tant bien que mal de surmonter la plus belle gueule de bois de toute votre existence , vous collez votre nez au panneau accroché à l'entrée du donjon

" Pour Fleshy , cette direction , pour Zombie celle là ! "

Les choses sérieuses commencent ...

L'ÉVASION DE GRAVESTORM

Objectif :

Gravestorm s'est échappé de la crypte du comte Stife , général en chef de Strahd . Le comte envoie ses troupes à ses trousses pour le détruire .

Nombre de joueurs :

1 (aventure solo , vous jouez le rôle de Gravestorm) .

Éléments nécessaires à l'aventure:

La section de donjon Crypte Isolée , la section de donjon Cercle Arcanique , la figurine de Strahd , la figurine de Klak , la carte de Vilain du jeune Vampire , la carte de vilain de Klak , la figurine de Gravestorm , la carte de Viliin de Gravestorm .

Mettez de côté les sections de donjon Cercle Arcanique et Crypte Isolée .

Mélangez les autres sections de donjon .

Mélangez les 3 sections de donjon du haut de la pile des sections de donjon avec la section de donjon Crypte Isolée .

Placez ces 4 sections de donjon après la 7ème section de donjon de la pile des sections de donjon .

Utilisez la section de donjon Cercle Arcanique comme section de donjon de départ et placez Gravestorm dessus .

Règles spéciales pour l'aventure:

Gravestorm possède un marqueur de Sursaut Héroïque : s'il l'utilise il regagne 7 HP .

Il se déplace de 3 cases .

Il peut effectuer 2 déplacements OU 1 déplacement et 1 attaque (l'ordre des actions n'a pas d'importance) .

Quand Gravestorm révèle une section de donjon avec un triangle NOIR , placez 2 monstres sur cette section de donjon (1 sur la pile d'os et l'autre à côté) .

Gravestorm gagne 1 trésor par monstre tué avec un maximum d'1 trésor par phase de héros .

Gravestorm ne pioche pas de carte Rencontre .

Gravestorm récupère son Souffle du Dragon (s'il l'a utilisé) quand il obtient 20 au D20 .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Gravestorm en a assez des ordres du comte Strife .

Il décide de quitter sa tanière et de parcourir les couloirs du donjon à la recherche de la crypte de son despote .

Dans son sommeil vampirique , Strife a invoqué ses monstres pour stopper l'avancée du Dracoliche .

Quand vous révélez la section de donjon Crypte Isolée , lisez ceci:

Gravestorm a finalement trouvé la crypte du comte Strife .

Il s'apprête à ouvrir le cercueil mais soudain Klak , le sorcier kobold surgit et l'attaque .

Il faudra d'abord se débarrasser du nabot avant de s'occuper du vampire ...

Quand vous avez battu Klak , lisez ceci:

Le corps de Klak s'effondre à peine au sol qu'un raclement de pierre emplît la salle : le Comte Strife vient de s'éveiller : " Gravestorm , tu vas payer pour cette trahison ! " .

Quand vous avez battu le comte Strife , lisez ceci :

Gravestorm piétine le corps du vampire pour le détruire pour de bon . Le comte Strahd fait son apparition et dit " ok Tu as gagné , moi seul désormais pourrais te commander ! " .

À L'ASSAUT DU CHÂTEAU RAVENLOFT OU CHOISISSEZ VOTRE POISON !

Les héros envahissent les sous-sols du château Ravenloft pour battre l'allié du comte Strahd .

Objectif:

Battre l'allié et accumuler au minimum 10 XP en tuant des monstres . L'allié ne donne AUCUN XP !

Nombre de héros:

1 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE :

- 1) Choisir ou piocher au hasard quel Vilain fera office d'allié de Strahd .
- 2) Retirer 3 jetons " 0 monstres " et placer le reste des jetons dans une tasse .
- 3) Placer toutes les cartes monstre de niveau 4 dans un paquet à part .
- 4) Diviser le paquet des Rencontre en 2 parties : Pièges/Évènements d'un côté , Environnement/Évènement-Attaque de l'autre .
- 5) Utiliser ce que l'on veut pour compter les XP accumulés .
- 6) Débuter la partie avec 2 marqueurs Sursaut Héroïque .
- 7) Mélanger toutes les sections de donjon ensemble .

Placer la section de donjon de Départ sur la table et placer chacun des héros sur une case adjacente aux escaliers .

PHASE D'EXPLORATION:

- 1) Si la section de donjon Chapelle ou Passage Secret est révélée , passer à la section suivante (section de donjon spéciales) .
- 2) Si les sections de donjon de la liste suivante sont révélées selon la formule $n\text{ème} + 1$ et qu'aucun Vilain ne soit déjà posé en jeu , placer le Vilain-Allié sur la dernière section de donjon posée en jeu sans piocher ni carte Rencontre ou Monstre .

 n est égal au nombre de joueurs .

Vous pouvez utiliser les jetons Temps (sablier) pour vous aider (n jetons +1 en fonction du nombre de joueurs , une fois le dernier jeton utilisé , la prochaine section de la liste posée en jeu fera apparaître le Vilain-Allié) .

=> Sombre Fontaine , Recoin Pourri , Atelier , Repaire Fétide , Laboratoire , Cercle Arcanique et toutes les sections de donjon dont le nom comporte le mot Crypte .
- 3) En outre piocher 2 jetons monstre et utiliser celui dont le nombre est le plus élevé . Pour les autres sections de donjon , piocher 1 seul jeton monstre .
- 4) Si 1 jeton " 3 monstres " est pioché , poser en jeu un monstre de 4 XP à la place . Sinon poser en jeu le nombre de monstre indiqué .
- 5) Si le héros est orthogonalement adjacent à un mur situé sur la nouvelle section de donjon posée en jeu (ou adjacent à un mur dans la direction de la nouvelle section de donjon posée en jeu dans le cas de la ranger) , placer les monstres sous le contrôle du joueur suivant (en mode solo , les monstres passent leur tour) . Cela ne s'applique pas pour les Vilains .

Cette notion de " mur adjacent " est introduite pour doser la difficulté du jeu . Cela permet au héros d'avoir l'opportunité de faire quelque chose avant d'être attaqué . Les cases situées dans des coins sont les bienvenues pour explorer ce qui se passe au delà alors qu'un couloir ne permet pas d'anticiper une attaque .

SECTIONS DE DONJON SPÉCIALES :

- 1) la Chapelle : on ne pioche ni carte Rencontre ni jeton de monstre . Une fois par partie , chaque héros démarrant ou finissant sa phase de héros sur cette section de donjon peut choisir entre regagner 2 HP ou retourner un pouvoir Utilitaire ou Quotidien utilisé .
- 2) le Passage Secret : on ne pioche ni carte Rencontre ni jeton Monstre . Tout héros se trouvant sur cette section de donjon au début de sa phase de héros peut choisir de n'effectuer aucune action et de se placer sur la section de donjon de Départ . Même s'il n'y a pas eu d'exploration , on ne pioche pas de carte Rencontre .

PHASE DE VILAIN:

- 1) Si une section de donjon avec un triangle NOIR est révélée , le héros actif pioche une carte du paquet Evènements/Pièges
- 2) Si le héros actif n'a pas exploré durant son tour , piocher une carte du paquet Environnement/Evenement/Attaque . Si une carte Environnement est piochée , rien ne se passe .

RÈGLES SPECIALES:

Sur un lancer de dé de 18 ou plus , le héros qui attaque peut choisir de retourner un Pouvoir Quotidien ou Utilitaire utilisé pour le coût de 2 XP . Les Pouvoirs utilisés durant le tour considéré ne peuvent être retournés .

LE MIROIR DE L'ÂME

Les héros doivent parcourir un donjon à salles pivotantes pour retrouver un précieux artefact .

Objectif :

Détruire le Jeune Vampire et récupérer le miroir maudit .

Nombre de héros :

2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE:

Eléments spéciaux nécessaires pour l'aventure :

La section de donjon Passage Secret , la section de donjon Cercle Arcanique , la carte de Vilain Jeune Vampire , la figurine de Strahd , le jeton Miroir .

Placez la section de donjon Passage Secret sur la table

Placez chaque héros sur une case adjacente aux escaliers de la section de donjon Passage Secret .

Isolez la section de donjon Cercle Arcanique du reste de la pile des sections de donjon et mélangez la avec les 3 sections du haut de la pile des sections de donjon .

Placez ces 4 sections de donjon dans la pile principale après la 8ème section de la pile (ainsi , la section de donjon cercle Arcanique apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section de donjon piochée) .

Règles spéciales de l'aventure:

A la fin du tour de chaque héros (après la phase de Vilain) , lancez le dé à 20 faces :

- 1 à 10 : faites pivoter la section de donjon où se trouve le héros actif d'un quart de tour horlogique .

- 11 à 20 : faites pivoter la section de donjon où se trouve le héros actif d'un quart de tour anti-horlogique .

Ceci représente l'effet produit par le miroir maudit sur l'esprit du jeune Vampire .

Cercle Arcanique : quand un héros révèle cette section de donjon , procédez comme suit :

Au lieu de piocher une carte Monstre , posez en jeu la carte de Vilain Jeune Vampire et placez la figurine de Strahd sur la pile d'os de la section de donjon Cercle Arcanique .

Le Jeune Vampire s'active au début de chaque phase de Vilain .

Quand les instructions de la carte Vilain Jeune Vampire vous ordonne de déplacer sa figurine d'1 section de donjon dans la direction du triangle de la section de donjon , s'il n'y a pas de section de donjon où aller (parce que la section de donjon où se trouve le Jeune Vampire a pivoté) , piochez une nouvelle section de donjon et placez y un

Monstre comme à l'habitude MAIS ne piochez pas de carte Rencontre .

Quand le Jeune Vampire a été battu , retirez la figurine de Strahd du plateau de jeu et remplacez la par le jeton Miroir

Un héros qui finit sa phase de héros à côté du jeton Miroir peut s'en emparer .

Pour le reste de la partie , les héros ne doivent plus faire pivoter les sections de donjon .

Cependant , le héros possédant le jeton Miroir peut faire pivoter la section de donjon où il se trouve comme bon lui semble et cela AU LIEU D'ATTAQUER .

Agir ainsi entraîne un 1 dégât pour ledit héros (cela représente les effets néfastes du Miroir sur l'esprit du héros) .

Quand le héros termine sa phase de héros sur les escaliers de la section de donjon Passage Secret , il s'échappe du donjon .

Retirez le du jeu . Il ne peut plus entrer à nouveau dans le donjon mais continue d'activer les monstres et les pièges durant sa phase de Vilain .

Victoire:

Les héros gagnent la partie une fois que le héros portant le Miroir atteint les escaliers de la section de donjon Passage Secret .

Défaite:

Les héros perdent la partie si un des héros se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci:

Un magicien vous a contacté pour que vous lui rameniez un miroir maudit caché dans le Château Ravenloft . " Ce miroir a le pouvoir d'altérer la réalité . Vous devez vous en emparer , me le ramener pour que je le détruise " .

Vous pénétrez dans le donjon via un passage secret indiqué par le magicien et vous voyez tout autour de vous les murs pivoter . Vite ! Avant qu'il ne soit trop tard !!!

Quand vous posez en jeu la section de donjon Cercle Arcanique , lisez ceci :

L'esprit du jeune vampire a été altéré par le miroir , il faut le neutraliser coûte que coûte !

UN NOËL D'ENFER

Les héros doivent battre les lieutenants d'un ancien démon , Xmos, puis procéder à un rituel de bannissement avant que le démon n'apparaisse .

Objectif:

battre les lieutenants du démon , récupérer le Crâne d'argent , l'Etoile Rayonnante et procéder au rituel de bannissement .

Nombre de joueurs:

4 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments nécessaires pour l'aventure:

La section de donjon de Départ , la section de donjon Cercle Arcanique , 8 cartes de monstres spécifiques à cette aventure , 5 cartes Trésor spécifiques à cette aventure , le jeton Temps .

Mettez à part la section de donjon Cercle Arcanique . Vous l'utiliserez plus tard .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez chacun des héros sur 1 case adjacente aux escaliers .

Prenez les cartes de Trésors suivantes : Or , Myrrhe , Encens . Les héros commencent l'aventure avec ces cartes en plus de toute carte Trésor piochée .

Mélangez les cartes Monstre spécifiques à cette aventure et constituez une pile distincte de la pile des monstres classiques .

Placez le jeton Temps sur la 1ère case de l'échelle du temps .

Règles spéciales de l'aventure:

Les héros doivent battre les lieutenants du Démon Xmos avant d'être aptes à procéder au rituel de bannissement dans le Cercle Arcanique .

Crocs-Blancs (Loup) : Un warg des steppes glacées totalement dévoué à Xmos . Sa présence à elle seule annonce la venue du Démon . Au fait connaissez-vous la différence entre un Warg des steppes et un warg commun ? Le tranchant des ses crocs ...

Aillescrime le Mort-Vivant (Zombie) : Mort-Vivant glacé et glacial ramené à la " vie " par Xmos . Prêt à servir son Maître jusqu'à la fin des temps ... ou au moins jusqu'au printemps !

Le Spectre de Xmos (Apparition) : Un revenant qui n'en revient toujours pas d'être là !

Tarengale (Araignée) : hybride plus qu'approximatif entre une Tarentule et une Mygale . Et en plus un sacré caractère de cochon !

Myrrh gouille (Gargouille) : Gargouille faite de Myrrhe . L'avantage c'est qu'on la sent venir de loin !

Brise-Noix (Golem de Chair) : Personne ne souhaite savoir d'où lui vient son nom ... Surtout pas les héros de sexe masculin !

Lanceflamme (Squelette de feu) : Il brûle de vous avouer sa flamme . Vous vous consumerez d'amour pour lui !

Tanenbaum (choisissez votre figurine) : Conifère commun rendu fou par la solitude , le réchauffement climatique et une allergie tenace aux boules de Noël !

Quand vous piochez une section de donjon avec 1 triangle BLANC , déplacez le jeton Temps d'1 case vers la droite et piochez une carte Monstre à partir de la pile spécifique de cette aventure .

Les héros gagnent la partie en battant les 8 lieutenants de Xmos , en récupérant l'Etoile Rayonnante , le Crâne d'Argent et en se retrouvant tous ensemble à la fin du tour de l'un d'eux dans le Cercle Arcanique et en entonnant le rituel de bannissement si nécessaire (si jamais Xmos est sur le point d'arriver) .

Étoile Rayonnante : artéfact magique capable de consumer Lanceflamme d'un amour narcissique ... après l'avoir battu , ne piochez pas de carte Trésor mais récupérez cette carte trésor .

Crâne d'Argent : après avoir battu le Warg des steppes ne piochez pas de carte Trésor mais récupérez cette carte .

Cercle Arcanique : après avoir battu Tanenbaum , placez la section de donjon Cercle Arcanique au dessus de la pile des sections de donjon .

Victoire:

Les héros gagnent la partie en battant les 8 lieutenants de Xmos , en se retrouvant tous à la fin du tour de l'un d'eux dans le Cercle Arcanique avec l'Etoile Rayonnante , le Crâne d'Argent et en réussissant le rituel de bannissement de Xmos (en recourant au chant sacré si nécessaire !) .

Défaite:

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve à 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque en jeu .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Trois mages vous ont contactés et mis en garde contre le retour de Xmos - un archidruide possédé par un puissant démon et banni dans les Limbes il y a fort longtemps . Ses lieutenants se sont réunis dans les catacombes du château Ravenloft et préparent sa venue . Ils doivent être battus et le rituel de bannissement accompli avant que Xmos ne revienne dans notre plan astral . Heureusement les trois mages vous ont confiés de quoi vous aider dans votre quête : l'encens qui vous purifiera l'esprit et vous fera recouvrir vos Pouvoirs , la Myrrhe qui vous guérira des blessures subies au combat et l'or pour assouvir la cupidité des monstres .

Quand vous révélez le Cercle Arcanique , lisez ceci :

Vous avez trouvé le Cercle Arcanique , lieu où le rituel de bannissement doit être accompli . Mais l'endroit est occupé ! Tanenbaum que vous venez de battre se tient en son centre , transporté là par quelque vieille magie .

Une fois orné du Crâne d'Argent et ceint de l'Étoile Rayonnante , Tanenbaum se transforme en Arbre de NO Hell , puissant artefact apte à refouler le démon Xmos .

Si le marqueur temps arrive au bout de l'échelle du temps , lisez ceci :

Trop tard . Vous avez échoué . Le démon Archidruide est de retour . Mais il reste encore un espoir . le démon peut encore être banni par un chant sacré ...

Une fois le marqueur Temps arrivé en bout de course , au début de la phase de chaque héros lancez le D20 - de 1 à 10 piochez une carte Rencontre .

Quand vous parvenez au Cercle Arcanique après l'avènement de Xmos , outre la transformation de Tanenbaum , les héros doivent entonner le chant sacré (tous ensemble et à tue-tête !) :

Petit Papa No Hell

Quand tu descendras du ciel

Avec tes jouets par milliers

N'oublie pas mon petit projet

Une fois que les héros ont battus les lieutenants de Xmos , transformé Tanenbaum et entonné le rituel de bannissement (si nécessaire) , lisez ceci :

félicitations ! Une fois de plus vous avez sauvé le royaume ... Mais pour combien de temps ?

TARENGALE vermine

16 AC 2 HP

Si Tarengale est adjacent à 1 héros , il utilise Morsure sur ce héros .

Si Tarengale est à 1 section de donjon d'1 héros , il se déplace à côté du héros et attaque avec Toile.

Sinon , Tarengale se déplace d'1 section de donjon vers le héros le plus proche .

Morsure: ATTAQUE +6 DEGAT 2 raté : 1

Toile: ATTAQUE +8 DEGAT 1 et le héros est immobilisé

3 XP

LE SPECTRE DE XMOS mort-vivant

AC 15 HP 3

Si le Spectre est à 1 section de donjon d'1 héros , il se déplace à côté du héros le plus proche et attaque chaque héros présent sur cette section de donjon .

Sinon , le Spectre se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

ATTAQUE +5 DEGAT 2 raté : 1

4 XP

MYRRHGOUILLE élémentaire

AC 15 HP 3

Si Myrrhgouille est à 1 section de donjon d'1 héros , il se déplace à côté du héros le plus proche et l'attaque avec ses griffes .

Sinon , Myrrhgouille se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

CAPACITÉ SPÉCIALE

Recyclage : une fois le monstre , gardez cette carte . Elle peut être utilisée pour ses points d'expérience OU comme marqueur de Sursaut Héroïque (4 HP)

ATTAQUE +7 DEGAT 2 raté : Myrrhgouille récupère 1 HP

4 XP

TANENBAUM tréant

AC 10 HP 4

Si 1 héros se trouve à 2 sections de donjon de Tanenbaum , chaque héros à 2 sections de donjon de lui vient se placer à côté de lui . Tanenbaum attaque alors chaque héros adjacent avec une rafale d'aiguilles .

Sinon , Tanenbaum ne fait rien .

CAPACITÉ SPÉCIALE

Des aiguilles de pin comme s'il en pleuvait : quand Tanenbaum est détruit , chaque héros subit 1 Dégat .

ATTAQUE +6 DEGAT 1 et le héros sent le sapin ...

3 XP

LANCEFLAMME mort-vivant

AC 13 HP 3

Si Lanceflamme est à 1 section de donjon d'1 héros , il se déplace à côté du héros le plus proche et l'attaque avec un rondin enflammé .

Sinon , Lanceflamme se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

ATTAQUE +6 DEGAT 2 et 1 dégat à tout autre héros présent sur la même section de donjon .

3 XP

AILLESCRIME mort-vivant

AC 12 HP 3

Si Aillescrime est à 1 section de donjon d'1 héros , il attaque chaque héros présent sur la section de donjon du héros le plus proche avec son souffle glacé .

Sinon , Aillescrime se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

CAPACITÉ SPÉCIALE

Tempête de Neige : quand Aillescrime est détruit , chaque héros présent sur sa section de donjon subit 1 dégât et est ralenti

ATTAQUE +6 DEGAT 2 raté : 1

3 XP

BRISE-NOIX mort-vivant

AC 13 HP 5

Si 1 héros se trouve sur la section de donjon de Brise-Noix quand il est activé , chaque héros présent sur la même section de donjon que Brise-Noix subit 1 Dégât et parle avec une voix haut-perchée jusqu'à la fin de sa prochaine phase de héros .

S'il n'y a pas de héros sur la section de donjon de Brise-Noix et qu'il y a 1 héros sur la section d'à côté , il se place à côté du plus proche héros et l'attaque .

Sinon , il se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

ATTAQUE +7 DEGAT 2 raté : 1

4 XP

CROCS-BLANCS mort-vivant

AC 13 HP 3

S'il y a 1 héros à côté de Crocs-Blancs quand il est activé , tous les héros adjacent à Crocs-Blancs sont ralentis . Il attaque alors 1 héros adjacent .

S'il n'y a pas de héros à côté de lui mais qu'1 héros se trouve à 1 section de donjon , il se place à côté du héros le plus proche et l'attaque .

Sinon , il se déplace d'1 section de donjon en direction du héros le plus proche .

ATTAQUE +7 DEGAT 1

3 XP

OR

Utilisez cet objet durant votre phase de héros .

Vous battez automatiquement 1 monstre présent sur la même section de donjon que vous . Vous ne piochez pas de Trésor pour cette victoire . Vous ne pouvez retirer de point d'expérience de ce monstre .

Défaussez cette carte après l'avoir utilisée

MYRRHE

Utilisez cet objet durant votre phase de héros

Choisissez :

- vous et 1 héros à côté de vous récupérez 4 HP .
- chaque héros présent sur votre section de donjon récupère 2 HP .

Défaussez cette carte après l'avoir utilisée

ENCENS

Utilisez cette carte durant votre phase de héros

Choisissez 2 héros présents sur votre section de donjon . Ces 2 héros peuvent retourner 1 de leurs Pouvoirs utilisés .

Défaussez cette carte après l'avoir utilisée

CRÂNE D'ARGENT

Jouez cette carte immédiatement

Vous gagnez +1 AC quand vous vous défendez contre 1 monstre mort-vivant .

ÉTOILE RAYONNANTE

Jouez cette carte immédiatement

Les Morts-Vivants à côté de vous perdent 1 à leur AC .

RUDOLFO
VERMIN

TACTICS **16 2**

+ If Rudolfo is adjacent to a Hero, it bites that Hero.
 + If Rudolfo is within 1 tile of a Hero, it moves next to the Hero and attacks the Hero with an immobilizing web.
 + Otherwise, Rudolfo moves 1 tile towards the closest Hero.

	ATTACK	DAMAGE
bite:	+6	2 Miss: 1 damage.
web:	+8	1 and Hero becomes immobilized.

3 EXPERIENCE



XMOS PEASANT
UNDEAD

TACTICS **15 3**

+ If the Ghost is within 1 tile of a Hero, it moves adjacent to the closest Hero and attacks each Hero on that Hero's tile with a life-draining carol.
 + Otherwise, the Ghost moves 1 tile towards the closest Hero.

	ATTACK	DAMAGE
	+5	2 Miss: 1 Damage

4 EXPERIENCE



MYRRHGOYLE
ELEMENTAL

TACTICS **15 3**

+ If the Myrrhgoyle is within 1 tile of a Hero, it moves adjacent to the closest Hero and attacks that hero with its claws.
 + Otherwise, the Myrrhgoyle moves 1 tile towards the closest Hero.

SPECIAL ABILITY
Myrrh? Really?: After defeat this card can be used as experience or as a healing surge token.

	ATTACK	DAMAGE
	+7	2 Miss: Hero healed 1

4 EXPERIENCE



TANIN-BAUM
TREANT


TACTICS **10 4**

+ If there's a Hero within 2 tiles of Tanin-Baum, each hero within 2 tiles moves adjacent to Tanin-Baum. Tanin-Baum then attacks each adjacent Hero with a burst of needles.
 + Otherwise, Tanin-Baum does nothing.

SPECIAL ABILITY
Pine Needles Everywhere: When Tanin-Baum is destroyed each adjacent Hero takes 1 damage.

	ATTACK	DAMAGE
	+6	1 and Hero smells like pine.


3 EXPERIENCE




XMOS SPECIAL
MONSTER



XMOS SPECIAL
MONSTER



XMOS SPECIAL
MONSTER



XMOS SPECIAL
MONSTER



YULELOGGOS
UNDEAD

TACTICS	AC	HP
13	3	



+ If Yuleloggos is within 1 tile of a Hero, it moves adjacent to the closest Hero and attacks that hero with a burning log.
 + Otherwise, Yuleloggos moves 1 tile towards the closest Hero.

ATTACK	DAMAGE
+6	2 1 to each other hero on the Hero's tile.

3 EXPERIENCE

FROSTY
UNDEAD

TACTICS	AC	HP
12	3	



+ If Frosty is within 1 tile of a Hero, it attacks each Hero on the closest Hero's tile with it's icy breath.
 + Otherwise, Frosty moves 1 tile towards the closest Hero.

SPECIAL ABILITY
Snow Storm: When Frosty is destroyed, each Hero on its tile takes 1 damage and is Slowed.

ATTACK	DAMAGE
+6	2 Misc: 1 Damage

3 EXPERIENCE

NUTCRACKER
UNDEAD

TACTICS	AC	HP
13	5	



+ If there's a Hero on Nutcracker's tile when it activates, each hero on Nutcracker's tile takes 1 damage and talks in a high-pitched voice until the end of their next Hero Phase.
 + If there is no Hero on its tile and there's a Hero within 1 tile, it moves adjacent to the nearest Hero, and attacks.
 + Otherwise, it moves 1 tile towards the closest Hero.

ATTACK	DAMAGE
+7	2 Misc: 1 Damage

4 EXPERIENCE

DUNE WORG
UNDEAD

TACTICS	AC	HP
13	3	

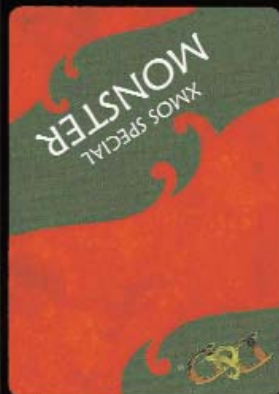


+ If there's a Hero adjacent to the Dune Worg when it activates, all Heroes adjacent to the Dune Worg become slowed. The Worg then attacks an adjacent Hero with a bite.
 + If there is no Hero adjacent to it and there's a Hero within 1 tile of it, it moves adjacent to the nearest Hero, and attacks with a bite.
 + Otherwise, it moves 1 tile towards the closest Hero.

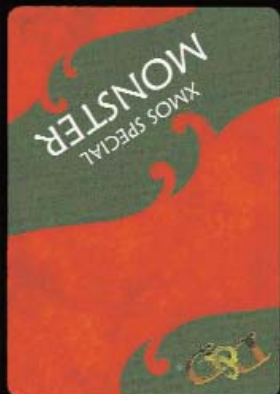
ATTACK	DAMAGE
+7	1

3 EXPERIENCE

MONSTER
X-MOS SPECIAL




MONSTER
X-MOS SPECIAL



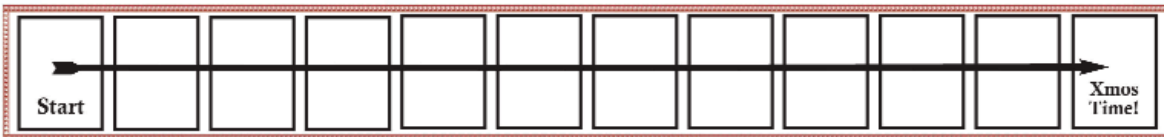
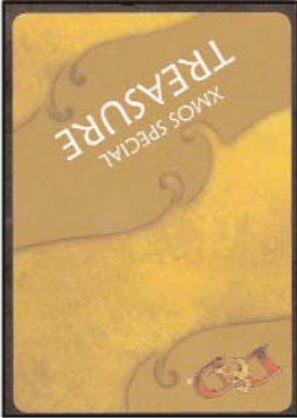
MONSTER
X-MOS SPECIAL



MONSTER
X-MOS SPECIAL







SUS AU VAMPIRE

Objectif

Les héros doivent pourchasser un jeune vampire dans le Château de Ravenloft et le détruire pour venger toutes ses victimes .

Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs (aventure de groupe) , si joué seul , utiliser de 2 à 3 héros

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Chapelle , la section de donjon cercle Arcanique , la section de donjon Crypte Isolée , la carte de Vilain Jeune Vampire , la figurine Jeune Vampire , 1 figurine de Squelette , 1 carte de Monstre Squelette , le jeton Objet Crâne , la carte Trésor d'Aventure Symbole Saint de Ravenkind , la carte Trésor d'Aventure Pieu en Bois , la carte Trésor d'Aventure Torche , 1 jeton Temps .

Mélangez les sections de donjon . Prenez les 3 sections de donjon du haut de la pile des sections de donjon et ajoutez y la section de donjon Cercle Arcanique .

Placez ces 4 sections de donjon après la 8ème section de donjon de la pile .

Les autres sections interviendront plus tard .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez les héros sur les cases adjacentes aux escaliers .

Règles spéciales de l'aventure

Cette aventure se divise en 3 chapitres , les règles spécifiques de ce scénario interviendront au début et durant chaque chapitre .

1ER CHAPITRE : DANS LE CHÂTEAU

Règles spéciales de l'aventure

Cette aventure utilise les règles classiques jusqu'à ce que les héros révèlent la section de donjon Cercle Arcanique .
A partir de là , ...

Quand vous commencez le 1er chapitre , lisez ceci:

Un cri déchirant vient de briser l'air glacé de la nuit . Quelques villageois se hasardent à quitter leur chaumière avec pic et lanterne . Un jeune Vampire vient de s'éclipser en direction du Château Ravenloft . Au centre du village , gît le corps d'une jeune fille le cou percé de 2 entailles . Le prêtre appelé en renfort s'écrie : " C'est la troisième victime en trois nuits ! " alors que la populace s'affole , les héros s'avancent " Assez de ce chaos ! Sus au vampire ! " . Tous au château , faisons lui payer ses crimes ...

Quand vous révéléz la section de donjon Cercle Arcanique , lisez ceci:

Les héros poursuivent leur périple à travers les dédales du Château mais sont forcés de s'arrêter . Un Magicien Squelette se dresse devant eux et leur barre le chemin . Il n'est pas seul . Un immense Crâne grimaçant flotte en tournant autour de lui tout en claquant sinistrement ses mâchoires . Le Magicien Squelette les interpelle d'une voix rocailleuse : " C'était pur folie de votre part de vouloir suivre une des créations de notre Maître jusqu'ici . Maintenant , il va vous falloir mourrir !" . Le Crâne se met à s'esclaffer et à tournoyer de plus belle ...

Règles spéciales pour ce combat :

Les héros doivent battre le Crâne avant de pouvoir s'attaquer au Magicien Squelette . Une fois le crâne détruit , la magie du Squelette est neutralisée et il attaque avec son épée .

- Placez la figurine Squelette au centre du cercle arcanique .

Placez le jeton Objet Crâne à côté de lui .

Mettez en jeu 1 carte Monstre Squelette et traitez la comme la carte

Vilain Magicien Squelette .

- Le Crâne reste adjacent au Magicien Squelette dans le Cercle Arcanique .

Les héros ne peuvent se placer à côté du magicien squelette car le Crâne suit leurs mouvements et les bloque systématiquement .

- Durant chaque phase de Vilain , le Crâne attaque . Le Magicien Squelette ne sera pas activé et ne bougera pas tant que le Crâne n'est pas détruit .

- Ne piochez PAS de carte Rencontre durant ce combat .

- Les héros ne peuvent poser en jeu de nouvelles sections de donjon avant d'avoir détruit le Crâne , le Magicien Squelette et tous les autres Monstres présents . Ceci fait , placez les héros au centre du Cercle Arcanique .

Le Crâne

AC 14 HP 6

" CRUNCH " : Le Crâne se place à côté du héros le plus proche et ce jusqu'à 2 sections de donjon et attaque avec " CRUNCH " : +7 Dégats : 1 puis se replace adjacent au Magicien Squelette après son attaque .

" EXPLOSION " : Si les héros sont à plus de 2 sections de donjon , il attaque le héros possédant le plus d' HP et ce jusqu'à 3 sections de donjon de distance avec " EXPLOSION " : +5 Dégats : 1

" AIDE " : S'il n'y a pas de héros dans 1 rayon de 3 sections de donjon , le Crâne récupère 1 HP au lieu d'attaquer .

Magicien Squelette

Le Magicien Squelette est activé au début de chaque phase de Vilain .

Il suit les mêmes Tactiques qu'1 Squelette normal .

Il possède 3 HP .

Quand vous avez battu le Magicien Squelette , lisez ceci :

Le Magicien Squelette n'en croit pas ses orbites : " NON ! IMPOSSIBLE ! Vous le paiereeeeeeeeeeeeeez ! " . Ses os tombent en poussière sur le sol de la salle . Tout en reprenant leur souffle , les héros regarde le Crâne disparaître en fumée en laissant une étincelle scintillante . Comme ils s'en approchent , elle les encerclent et les soignent instantanément . Ils constatent alors que le Magicien Squelette a laissé derrière lui un trésor . " Hourra ! Pas de temps à perdre ! Continuons notre route ! " .

Avant de clore le 1er chapitre , suivez les instructions suivantes :

- Les héros récupèrent tout leurs HP .

- Ils trouvent le Trésor d'Aventure Symbole Saint de Ravenkind . Lancez le dé et donnez le au héros ayant obtenu le plus haut score .

- Les autres héros piochent une carte Trésor à effet NON IMMEDIAT ! Mélangez ensuite le paquet des cartes Trésors .

- Les héros peuvent retourner 1 Pouvoir utilisé .

- Mettez de côté 3 Squelettes , 3 Squelettes Enflammés et leurs cartes de Monstre .
- Remplacez toutes les autres cartes Monstre (aussi bien celles qui ont été défaussées que celles entassées sur la pile des XP) dans le paquet des cartes Monstre et mélangez à nouveau ce paquet .
- Placez 1 jeton Temps à l'endroit où se trouvait la pile des cartes XP . Ce jeton vaut 5 XP .
- Tous les héros passent au niveau 2 .

CHAPITRE 2 : COMMANDO SQUELETTE

Les héros continuent leur quête dans le Château .

Règles spéciales

- Assurez vous d'avoir bien suivi les instructions à la fin du 1er chapitre !
- Les joueurs lancent le dé pour savoir qui sera le 1er dans le chapitre 2 .
- Considérez le Cercle Arcanique comme point de départ pour le chapitre 2 .
- Quand vous piochez la 1ère , la 3ème et la 5ème section de donjon de la pile des sections de donjon pour le chapitre 2 , placez 1 Monstre sur la pile d'os de la section de donjon ET 1 Squelette à côté de lui . C'est le joueur qui a posé la section de donjon en jeu qui contrôlera les cartes Monstre .
- Quand vous piochez la 2ème , la 4ème et la 6ème section de donjon de la pile des sections de donjon pour le chapitre 2 , placez 1 Squelette Enflammé sur la pile d'os de la section de donjon .
- Dans le chapitre 2 , 1 même joueur peut contrôler plusieurs Squelettes et Squelettes Enflammés (mais pas plusieurs exemplaires des autres Monstres) .
- quand 1 héros révèle 1 section de donjon avec 1 triangle BLANC , le héros peut attaquer immédiatement les Monstres s'il ne l'a pas fait durant sa phase de héros .
- Dans le chapitre 2 chaque joueur n'active que le(s) Squelette(s) ou le(s) Squelette(s) Enflammé(s) sous son contrôle , ceux des autres joueurs ne sont pas activés (MAIS quand il y a plusieurs exemplaires des autres types de Monstre , là ils sont tous activés !) . DONC souvenez vous bien de QUI contrôle QUI !!!
- quand vous aurez battu tous les Squelettes et les Squelettes Enflammés , ne piochez pas d'autre section de donjon . Continuez de détruire les Monstres restants .
- Une fois battu TOUS les Monstres en jeu , le héros actif pose en jeu la section de donjon Chapelle et tous les héros y sont placés .
- Les joueurs gagnent le chapitre 2 une fois atteinte la section de donjon Chapelle .

Quand vous commencez le chapitre 2 , lisez ceci:

Les héros ont retrouvés toute leur force grâce au pouvoir guérisseur de l'étincelle laissée par le Crâne mais le temps presse ! Juste devant eux le pas traînant d'autres squelettes se rapproche . L'un d'eux s'écrie : " Attrapez les ! Détruisez les ! Vengez le Magicien ! "

Quand vous avez éliminé tous les monstres présents , lisez ceci:

Les héros sentent leur force s'envoler alors que la main glacée du désespoir étreint leur coeur . " Ils sont trop nombreux , jamais nous n'en viendrons à bout !" L'un d'eux dit alors : " Attendez , regardez ... une chapelle ! Voilà de quoi nous restaurer . "

Avant de clore le 2ème chapitre , suivez les instructions suivantes :

- Les héros récupèrent tout leurs HP .
- Si besoin , récupérez 1 marqueur Sursaut Héroïque .
- Les héros récupèrent la carte trésor d'Aventure torche . Lancez le dé , le héros avec le plus haut résultat se l'approprie . Les autres héros piochent 1 carte Trésor à effet NON IMMEDIAT ! Remélangez ensuite les autres cartes Trésor .
- Chaque héros retourne 1 Pouvoir utilisé .
- remplacez toutes les autres cartes Monstre (aussi bien celles qui ont été défaussées que celles de la pile de XP) dans le paquet des cartes Monstre et mélangez à nouveau ce paquet .
- Placez 1 jeton Temps à l'endroit où se trouvait la pile des cartes XP . Ce jeton vaut 5 XP .

CHAPITRE 3 : LE VAMPIRE

Règles spéciales

- Assurez vous d'avoir bien suivi les instructions à la fin du 2ème chapitre .
- Considérez la Chapelle comme point de départ du chapitre jusqu'à ce que la section de donjon Crypte Isolée soit révélée . Quand cela survient , la section de donjon du début de partie redevient la section de donjon de départ .
- Les joueurs lancent le dé pour savoir qui jouera le 1er dans le chapitre 3 .
- Le 1er joueur à obtenir 20 au dé dans le 3ème chapitre trouve la carte Trésor d'aventure Pieu en Bois .
- Prenez la section de donjon Crypte Isolée et placez la après la 4ème section de donjon de la pile de section de donjon . Quand les héros révèlent cette section de donjon , suivez les règles de combat ci- dessous .

Quand vous commencez le chapitre 3 , lisez ceci :

les héros quittent la chapelle et poursuivent leur route . Le but est proche ...

Quand vous révélez la Crypte Isolée , lisez ceci :

Comme les héros s'approchent , un sifflement strident remplit le Château . Aussitôt ils se couvrent les oreilles mais l'un d'eux s'écrie : " Là , le vampire ! Misérable , prépare toi à mourir !" . Le jeune vampire ricane et leur rétorque : " Vous pouvez toujours essayer . Vous avez tué le Magicien squelette . Bien . Mais vous n'êtes pas de taille à me battre !" . Et il charge sur le champs !

Règles spéciales pour ce combat :

- Placez la figurine Jeune Vampire à côté du cercueil de la section de donjon Crypte Isolée et mettez en jeu sa carte de Vilain .
- Le Jeune Vampire est activé au début de chaque phase de Vilain .
- Si le Jeune Vampire arrive sur 1 section de donjon avec 1 cercueil , le héros actif pioche 1 carte Monstre , place la figurine sur la pile d'os de cette section de donjon et passe la carte de Monstre au joueur suivant .
- Le jeune Vampire invoque des Monstres pour lui venir en aide : s'il arrive sur 1 section de donjon avec 1 triangle NOIR , le héros actif lance le dé . De 1 à 15 , rien de spécial . De 16 à 20 , le héros actif pioche 1 carte Monstre et place sa figurine n'importe où sur le plateau .
- Les héros gagnent s'ils battent le Jeune Vampire .
- Les héros perdent si au début de son tour , l'un d'eux se retrouve avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

quand vous battez le Jeune Vampire , lisez ceci :

Le Jeune Vampire est vaincu , son corps s'effondre mollement au sol . " Ne prenons aucun risque , coupons lui la tête et apportons la aux villageois . Nous leur devons bien cela !" .

FÉLICITATIONS ! VOUS AVEZ VENGÉ LES VILLAGEOIS ET LEUR AVEZ RENDU ESPOIR . VOUS N'AVEZ PAS USURPÉ VOTRE TITRE DE " HÉROS " !

PAS À PAS

Un héros , tombé dans un piège , doit rejoindre ses congénères et tous ensemble affronter Strahd .

Objectif

Atteindre l'escalier qui le ramènera auprès de son groupe ou trouver tout autre moyen pour y parvenir .

Nombre de joueurs

1 héros (aventure solo)

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Laboratoire , la section de donjon Cercle Arcanique , les sections de donjon Coin 1-5 , 6-10 , 11-15 , 16-20 , la carte Trésor Parchemin de Téléportation , 1 jeton Objet Trésor .

Placez la section de donjon Recoin Pourri sur la table et ajoutez y les sections de donjon Coin 1-5 , 6-10 et la section de donjon Passage Secret comme montré ci-dessous .



Retirez la carte Trésor Parchemin de Téléportation de la pile des cartes Trésor puis mélangez les cartes Trésors restantes .

Placez à part les sections de donjon Laboratoire , Coin 11-15 , 16-20 et cercle Arcanique .

Repérez les 21 sections de donjon avec 1 crâne (à l'exception des sections déjà préparées) et mélangez les pour former la pile des sections de donjon de cette aventure .

Prenez les sections de donjon Laboratoire , Coin 11-15 , 16-20 et mélangez les . Placez ces 3 sections de donjon après la 4ème section de donjon de la pile des sections de donjon (ainsi ces sections apparaîtront entre la 5ème et la 7ème section piochée) .

Prenez 2 sections de donjon à partir du bas de la pile des sections de donjon et ajoutez y la section Cercle Arcanique . Placez ces 3 sections de donjon après la 14ème section de donjon de la pile des sections de donjon (ainsi la section de donjon Cercle Arcanique apparaîtra entre la 15ème et la 17ème section piochée) .

Placez le héros sur n'importe quelle case de la section de donjon Recoin Pourri .

Règles spéciales de l'aventure

Cercle Arcanique: si le héros révèle cette section de donjon , suivez les instructions suivantes :

- Piochez 3 cartes Monstre et choisissez celle donnant le plus de point d'expérience . Placez ce Monstre sur la pile d'os de la section Cercle Arcanique et replacez les 2 autres cartes dans la pile des cartes Monstre .
- Placez le jeton Objet Trésor sur n'importe quelle case à l'intérieur du cercle pour représenter le Parchemin de Téléportation . Le héros peut s'emparer du parchemin à la fin de sa phase de héros s'il se retrouve à côté de lui et qu'il n'y a aucun monstre dans 1 rayon d'1 section de donjon autour du Cercle Arcanique .

Victoire

Le héros gagne la partie quand il débute son tour sur la section de donjon Passage Secret ou quand il bat le gardien du Cercle Arcanique et récupère le Parchemin de Téléportation .

Défaite

Le héros perd la partie s'il se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez la partie , lisez ceci :

Vos compagnons et vous aviez finalement retrouvé la trace de Strahd et entamé un combat féroce contre lui mais une boule de feu mal orientée vous a propulsé dans une salle située sous le niveau où vous étiez . Les parois sont trop lisses pour espérer rejoindre les autres en escaladant les murs . Vous allez devoir trouver une autre route ! Encore heureux que votre équipe soit suffisamment forte pour résister au vampire en votre absence .

Si le héros révèle la section de donjon Cercle Arcanique :

Le sol de la salle que vous venez d'emprunter est couvert de signes runiques . Strahd prépare sans doute un rituel de Téléportation pour transporter ses Monstres dans le village . Le cercle est incomplet mais il y a bien là un Parchemin de Téléportation à utiliser ! Pour peu que le Monstre stationné au centre du cercle vous laisse le temps de vous en emparer ...

VARIANTES

1) Ce scénario prévu pour être joué en solo peut aussi être joué avec 2 joueurs ou plus .

1 héros qui termine sa phase de héros sur la section de donjon Passage Secret peut s'enfuir du Château . Retirez ce héros du jeu , ceci incluant sa figurine , ses cartes Pouvoir et ses cartes Trésors . Ce héros ne peut pas revenir dans le Château et n'effectue plus ses phases de héros et d'exploration . Ce héros continue d'activer Monstres et pièges pendant sa phase de Vilain

Les héros gagnent la partie quand TOUS ont atteint la section de donjon Passage Secret ou si l'un d'eux récupère le Parchemin de Téléportation et que les héros qui ne se sont pas encore échappés se trouve sur la même section de donjon que lui .

2) Accroître la difficulté : Si vous préférez une aventure plus musclée , voici 2 façons d'augmenter la difficulté du scénario .

Ajoutez 1 ou plusieurs espaces vides entre le Recoin Pourri et le Passage Secret pour augmenter le nombre de sections de donjon à explorer avant d'atteindre la sortie . Pour chaque espace vide ajouté , vous devriez aussi décaler d'un rang dans la pile des sections de donjon la mise en place du groupe de sections de donjon contenant la section de donjon Cercle Arca-
nique .



Si vous décidez de jouer avec plus d'1 héros (ou si vous trouvez que le scénario proposé est trop facile) , vous pouvez essayer de placer 1 espace vide entre le Recoin Pourri et le Passage Secret la 1ère fois que vous jouez ce scénario . Placez alors le groupe des sections de donjon contenant le Cercle arcanique après la 15ème section de donjon de la pile de sections de donjon . Ainsi le Cercle Arcanique apparaîtra entre la 16ème et la 18ème section de donjon piochée .

Vous pouvez aussi augmenter la difficulté en utilisant toutes les autres sections de donjon restantes pour créer la pile de sections de donjon plutôt que les 21 sections prévues . Ceci augmentera le pourcentage de sections de donjon avec des options restreintes d'exploration , forçant parfois le héros à s' éloigner du Passage Secret plutôt que de s'en approcher . Ceci augmentera aussi les chances que les murs des sections de donjon déjà explorés autour du Passage Secret bloquent tout accès , ne laissant comme seule solution pour finir l'aventure que d'atteindre le Cercle Arcanique .

Portal du Roi Tomescu:

Il y a 1 carte Attaque-Evénement dans les cartes Rencontre qui permet au héros d'atteindre le Passage secret sans devoir trouver son chemin avec cependant un risque de défaite si le héros ne possède plus que 3 HP ou moins et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible . Quand ce scénario est joué en tant qu' aventure de groupe , les chances que cette carte soit piochée augmente avec comme conséquence 1 éclatement du groupe si le héros actif choisissait de retourner sur le Passage Secret et s'échappait .

Aussi si plus d'1 héros est utilisé , vous pouvez retirer cette carte du jeu ou en modifier le texte comme suit :

- Attaque le héros actif 3 fois
- Retirez le héros actif de sa section de donjon . Au début de sa prochaine phase de héros , placez ce héros sur n'importe quelle section de donjon située jusqu'à 6 sections de distance de la section initialement occupée .

MALÉDICTION !

Les héros , Thorgrim à leur tête , pénètrent dans le château Ravenloft pour assouvir leur vengeance . Ils doivent tuer le Loup-Garou qui a tué le frère de Thorgrim .

Objectif

Battre le Loup-Garou

Nombre de héros

2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Repaire Fétide , la section de donjon Chapelle , la carte de Vilain Loup-Garou , la figurine Loup-Garou , 2 à 5 jetons " 1 Monstre " , la carte Trésor Dague en Argent , le jeton Dague en Argent .

Thorgrim doit faire partie de l'équipe .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur 1 case adjacente aux escaliers .

Mettez de côté les sections de donjon Repaire Fétide et Chapelle .

Mélangez la pile des sections de donjon . Prenez 5 sections de donjon de cette pile et mélangez les avec les sections de donjon Repaire Fétide et Chapelle . Sans regarder , placez cette pile de 7 sections de donjon après la 8ème section de donjon de la pile de sections de donjon (ainsi le Repaire Fétide apparaîtra entre la 9ème et la 15ème section piochée) .

Règles spéciales pour l'aventure

A chaque fois qu'1 section de donjon avec 1 Crâne est piochée , Thorgrim perd 1 HP à cause des effets de la lycantropie . La 1ère fois qu'il tombera à 0 HP , il n'aura pas besoin d'utiliser 1 marqueur de Sursaut Héroïque pour retrouver des HP . A partir de là , placez 1 jeton Monstre sur la carte de Thorgrim pour représenter sa nature bestiale et placez la carte de Vilain Loup-Garou à côté de la carte de Thorgrim . A chaque fois qu'1 section de donjon avec 1 crâne sera piochée , Thorgrim se transformera en Loup-Garou durant la phase de Vilain du joueur en cours et attaquera comme attaquerait le Loup-Garou . Lors de sa phase de héros ultérieure , Thorgrim agira comme 1 héros . L'état de bestialité de Thorgrim prend fin au début de la phase de héros du joueur suivant .

La lycantropie est transmise par morsure et la seule façon d'en guérir est de tuer le Loup-Garou dans le Château . A chaque fois qu'un héros est mordu par un Loup-garou et prend des Dégats qui le font tomber en dessous de la moitié de ses HP max , il se fait infecter . Un héros infecté agit comme le fait Thorgrim le fait dans son état bestial .

Repaire Fétide:

Quand un héros révèle la section de donjon Repaire Fétide , suivez les instructions suivantes :

- Au lieu de piocher une carte Monstre pour cette section de donjon , placez la figurine du Loup-Garou sur sa pile d'os . Comme tous les Vilains , le Loup-Garou est activé au début de chaque phase de Vilain .

Chapelle:

Quand un héros révèle la Chapelle , suivez les instructions suivantes :

- Placez le jeton Dague en Argent sur sa pile d'os et par dessus le Monstre désigné par la carte Monstre piochée . Un héros qui finit sa phase de héros à côté de la Dague en Argent peut s'en emparer . Donnez la carte Trésor Dague en Argent et son jeton à ce héros .

Victoire:

Les héros gagnent la partie quand ils battent le Loup-Garou . Tout héros infecté par la lycantropie est instantanément guéri .

Défaite:

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de sa phase de héros avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible ou si tous les héros de l'équipe sont infectés par la lycantropie .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Il est loin le temps où vous parcouriez les cryptes avec votre frère Horgrim . Vous aviez décidé de neutraliser un Loup-Garou qui terrorisait les villageois voisins . Horgrim était armé d'une dague en argent mais il sous-estima la force de son adversaire et mourut déchiqueté par ses crocs . sous le choc , vous vous enfûtes . Vous voici de retour à la tête d'un groupe d'aventuriers prêt à venger votre frère .

Quand les héros révèlent la section de donjon Repaire Fétide , lisez ceci:

Vous pénétrez dans une salle puante la mort et la décrépitude . Des amas d'os jonchent la sol et une créature couverte d'une épaisse fourrure se délecte de sa dernière victime . Vous reconnaissez le corps d'Horgrim mais où est sa dague en argent ?

ENCORE UN HÉROS DE PERDU

Les héros doivent retrouver un aventurier malade perdu dans les profondeurs du Château et localiser la fontaine sombre . En combinant son eau avec une fiole d'eau sacrée ils pourront guérir leur ami .

Objectif:

Guérir le héros malade

Nombre de héros:

2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure:

La section de donjon de Départ , la section de donjon Sombre Fontaine , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Passage Secret , la carte Vilain Jeune Vampire , la figurine de Strahd , la carte Trésor Eau Sainte , le jeton Eau sainte , le jeton Piège Alarme , la carte Rencontre Piège Alarme .

Un des joueurs devra jouer le rôle de l'aventurier malade . ce joueur commencera la partie au niveau 2 avec 1 Pouvoir quotidien et 1 Pouvoir Utilitaire supplémentaires .

Donnez le jeton Eau Sainte à 1 héros en bonne santé .

Placez la section de donjon Recoin Pourri sur la table et placez le héros malade sur cette section de donjon .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Ne reliez pas la section de Départ avec la section Recoin Pourri . Placez chacun des héros restants sur 1 case adjacente aux escaliers de la section de Départ .

Repérez la Sombre Fontaine et le Passage Secret et mettez les de côté .

Mélangez la pile des sections de donjon et retirez en 7 sections . Ces sections de donjon constituent la voie qui mène au héros malade .

Prenez 3 sections de donjon à partir de cette dernière pile et sans regarder mélangez les avec la section de donjon Passage Secret . Ensuite placez ces 4 sections de donjon au dessous du paquet de sections qui mènent au héros malade (ainsi le Passage Secret apparaîtra entre la 4ème et la 8ème section piochée) .

prenez 3 sections de donjon de la pile des sections de donjon et sans regarder mélangez les avec la Sombre Fontaine . Placez le tout après la 6ème section de donjon de la pile des sections de donjon (ainsi la Sombre Fontaine apparaîtra entre la 7ème et la 11ème section piochée) .

Règles spéciales de l'aventure:

Durant la phase d'exploration , 1 joueur peut piocher 1 section de donjon soit de la pile des sections de donjon OU de la pile des sections qui mènent au héros malade .

Un héros ne peut passer la fiole d'Eau Sainte qu'à 1 héros adjacent et ce durant sa phase de héros .

A chaque fois que le joueur contrôlant le héros malade doit piocher 1 carte Rencontre , il retournera à la place 1 de ses Pouvoirs (y compris ses Pouvoirs à Volonté) . Si le joueur contrôlant le héros malade débute sa phase de Vilain avec tous ses Pouvoirs retournés , la maladie lui inflige des dégâts égaux à la valeur de Sursaut Héroïque du héros .

Passage Secret:

Quand 1 héros révèle le Passage Secret , suivez les instructions suivantes .

- Placez la section en jeu et reliez la section de donjon où se trouve le héros malade aux autres sections de donjon (celles qui contiennent le reste de l'équipe) . Connectez la le plus près possible de la dernière section posée en jeu .

- Le Piège Alarme arrive en jeu et est activé durant chaque phase de Vilain . La prochaine fois qu'1 section de donjon est piochée et posée en jeu , placez le Piège Alarme sur cette section de donjon . En attendant placez les Monstres générés par le Piège Alarme sur le bord inexploré de section de donjon le plus proche du héros actif .

Sombre Fontaine:

Quand 1 héros révèle la Sombre Fontaine , suivez les instructions suivantes .

- Au lieu de piocher 1 carte Monstre pour la section de donjon mise en jeu , placez la figurine de Strahd sur sa pile d'os . Utilisez la carte de Vilain Jeune Vampire . Le jeune Vampire est activé au début de chaque phase de Vilain .

Victoire:

Les héros gagnent la partie quand le héros malade débute son tour sur la section de donjon Sombre Fontaine avec le jeton Eau Sainte .

Défaite:

Les héros perdent la partie si l'un d'entre eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Un membre de votre équipe a été capturé et empoisonné par les lieutenants de Strahd . Ce compagnon est maintenant séquestré dans les profondeurs du Château . Un elixir composé d'eau sacrée et de l'eau provenant de la sombre fontaine peut le guérir . Avez vous assez de temps pour la préparer ? ...

LE CRÂNE DU NECROMANCIEN

Les héros doivent pénétrer dans le Château pour y récupérer un puissant artefact et le détruire .

Objectif :

récupérer le Crâne du Nécromancien et s'échapper du Château .

Nombre de joueurs :

2 à 5 joueurs (aventure de groupe)

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires pour l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Cercle Arcanique , la section de donjon Chapelle , la section de donjon Crypte de Strahd , la carte de Vilain de Strahd , la figurine de Strahd , la carte de Monstre Apparition , la figurine Apparition , 5 jetons Objet (Icône de Ravenloft , Eau Sainte , Crâne , Torche , Pieu en Bois) , 4 cartes trésor (eau sainte , Icône de Ravenloft , torche , Pieu en Bois) .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .

Placez chaque héros sur 1 case adjacente aux escaliers .

Mettez de côté la section de donjon Crypte de Strahd , le jeton Crâne , la carte Monstre Apparition et la figurine correspondante .

Retirez la section de donjon Passage Secret de la pile des sections de donjon , elle ne sera pas utilisée pour ce scénario .

Mélangez les sections de donjon , retirez en 3 et mélangez les avec la section de donjon Chapelle . Placez ces 4 sections de donjon de côté

Prenez 3 autres sections de donjon de la pile des sections de donjon et ajoutez y la section de donjon Cercle Arcanique . Puis , sans regarder , placez ces 4 sections de donjon sous la mini-pile contenant la section de donjon Chapelle . Finalement , placez ces 8 sections de donjon après la 8ème section de donjon de la pile des sections de donjon .

Prenez les 4 jetons Objets de l'aventure (Icône de Ravenloft , Eau Sainte , Torche et Pieu en Bois) . Placez dans une tasse face cachée (vous les piocherez durant la partie) . De même , placez les cartes Trésor correspondantes à côté de la tasse contenant les jetons Objet .

Règles spéciales de l'aventure

Quand 1 joueur pioche 1 section de donjon avec 1 triangle NOIR , placez y 1 des 5 jetons objet . Un héros qui finit sa phase de héros à côté du jeton Objet peut s'en emparer ainsi que de la carte trésor correspondante .

Un héros qui débute son tour avec 0 HP se transforme en Apparition ! Remplacez la figurine du héros par la figurine Apparition et référez vous à sa carte Monstre . Passez la phase de héros et d'exploration du joueur . Durant sa phase de Vilain , le joueur ne piochera pas de carte Rencontre mais continuera d'activer ses Monstres et Pièges et la figurine Apparition .

Pour que le héros retrouve son apparence d'origine , les autres joueurs doivent battre l'Apparition (on ne gagne ni XP ni carte Trésor dans ce cas) . Ensuite , il faut encore qu'1 héros à la fin de sa phase de héros se retrouve adjacent à l'autel de la section de donjon Chapelle . Au prochain tour du héros transformé en Apparition , celui-ci dépensera 1 marqueur de Sursaut Héroïque et sera placé adjacent à l'autel .

Cercle Arcanique:

quand 1 héros révèle cette section de donjon , suivez les instructions suivantes .

- Posez en jeu la section de donjon cercle Arcanique . placez alors la section de donjon Crypte de Strahd en contact avec 1 des bords inexplorés de la section de donjon la plus éloignée du cercle arcanique .

- Au lieu de placer 1 des 5 jetons Objet , placez le jeton Crâne sur la pile d'os de cette section . Au lieu de piocher 1 carte Monstre , utilisez la carte Vilain Strahd et placez sa figurine sur le jeton Crâne . strahd est activé au début de chaque phase de Vilain . Un héros qui finit sa phase de héros à côté du jeton Crâne peut s'en emparer SI Strahd ne se trouve pas sur cette section de donjon !

Victoire :

Les héros gagnent la partie en récupérant le jeton Crâne et en s'échappant par l' escalier de la section de Départ .

Défaite :

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible . Ils perdent aussi 2 héros doivent être transformés en Apparition au même moment .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Vous avez appris que le Crâne du nécromancien , un puissant artefact , se trouve caché dans les profondeurs du château de Ravenloft . Vous vous êtes portés volontaires pour récupérer cet artefact et pour le détruire .

Quand les héros révèlent le Cercle Arcanique , lisez ceci :

Devant vous s'étale un cercle bleu lumineux constitué de signes runiques et en son centre le Crâne du Nécromancien . Soudain , Strahd fait irruption dans la salle et s'empare de l'artefact . Il vous pointe alors du doigt et dit " Vous ferez d'excellents lieutenants . Préparez vous à mourir ! " .

CHASSE AU DEMON

Ce scénario est proposé en mode campagne pour 2 à 5 joueurs . Il est composé de 3 aventures qui mises bout à bout décrivent l'histoire de la chute du Comte Strahd von Zarovich , maître de Ravenloft .

Proposé sous forme de campagne , rien n'empêche de jouer les aventures séparément et dans n'importe quel ordre .

Pour jouer , vous n'aurez besoin que de la boîte de base , aucun accessoire étranger n'étant nécessaire ici .

AVENTURE 1 : DANS L'OMBRE DE RAVENLOFT

Les héros accompagnés de leur guide , approchent du village situé aux abords du Château de Ravenloft . D'horribles rumeurs dépassant toute imagination circulent à propos de ce lieu et il est maintenant temps d'agir . l'heure est venue Pour le Comte Strahd et toute sa clique de payer le prix fort .

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires pour l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Coin 1-5 ET 11-15 , la section de donjon Chapelle , toutes les sections de donjon " T " , la section de donjon Repaire Fétide , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Sombre Fontaine , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Laboratoire , la section de donjon Crypte du Prince Aurel , la section de donjon Atelier , la section de donjon Crypte Isolée et la section de donjon Crypte du Roi , le jeton Objet icône de Ravenloft , le jeton Objet Epée Solaire , le jeton Objet Pieu en Bois , 9 jetons cercueils (voir note plus bas) , la carte Vilain Golem de Chair et sa figurine , la carte Vilain Sorcière Hur-lante et sa figurine .



ATTENTION : Retirez la section de donjon Crypte de Strahd et le jeton Cercueil " Strahd apparaît " du jeu .

Les cartes nécessaires à la création du paquet Aventure

La carte Trésor Aventure Epée Solaire , la carte Trésor Aventure Tome de Strahd , la carte Trésor Eau sainte , la carte Rencontre pourpre Ombres Mortelles , la carte rencontre pourpre Brouillards Hantés , la carte Rencontre pourpre Miasme Ravageur , la carte rencontre bleue Piège de Flèches , la carte rencontre rouge Embuscade , 3 cartes Monstre Apparition , 3 cartes Monstre squelette enflammé , 3 cartes Monstre Zombie , 3 cartes Monstre Avant-garde Kobold et 3 cartes Monstre Squelette .

ATTENTION : Retirez toutes les autres cartes Rencontre pourpres Environnement du jeu .

Placez la section de donjon de Départ sur la table , 1 section de donjon en "T " , la section de donjon Coin 1-5 et Coin 11-15 , la section de donjon Repaire Fétide et la section de donjon Chapelle comme présenté ci dessous .

Placez ensuite chacun des héros sur 1 case adjacente à l'escalier .

Mélangez les sections de donjon ensemble à l'exception des sections de donjon citées pour cette aventure . Puis placez les sections de donjon suivantes face cachée , dans l'ordre indiqué , pour constituer une nouvelle pile de section de donjon .

- Crypte du Roi
- 2 sections de donjon prises à partir du bas de la pile des sections de donjon
- Sombre Fontaine
- Atelier
- 2 sections de donjon prises à partir du bas de la pile des sections de donjon
- Crypte du Prince Aurel
- 1 section de donjon prise à partir du bas de la pile des sections de donjon
- Laboratoire
- Passage Secret
- 2 sections de donjon prises à partir du bas de la pile des sections de donjon
- Crypte Isolée
- 1 section de donjon prise à partir du bas de la pile des sections de donjon
- Recoin Pourri

Placez sur la table et accessibles à tous toutes les cartes formant le paquet Aventure et les jetons Objet .

Placez tous les jetons cercueil restants face cachée sur la table . A chaque fois qu'1 section de donjon avec 1 cercueil dessiné dessus est posée en jeu , placez 1 de ces jetons Cercueil face cachée sur son dessin .

Mélangez toutes les cartes trésor et les cartes Trésor Aventure restantes ensemble .

Piochez 2 cartes Monstre au hasard et placez les figurines correspondantes sur n'importe quelle case de la section de donjon Chapelle adjacente à l'autel . Le 1er joueur prendra en charge la 1ère carte et le suivant la seconde .

Placez le jeton Icône de Ravenloft sur l'autel .

Victoire

Les héros gagnent immédiatement la partie quand 1 héros est en possession du jeton Epée Solaire ET que tous les héros sont sur la section de donjon Passage Secret . Au moment où le dernier héros arrive sur la section de donjon , la partie est gagnée .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux débute son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Règles spéciales de l'aventure

Durant leur tour , au lieu d'attaquer les héros peuvent décider de retourner face visible 1 jeton Cercueil non encore utilisé présent sur leur section de donjon . Ils doivent en avertir les autres , retourner le jeton et suivre immédiatement les instructions inscrites . Ils laissent ensuite le jeton sur la section de donjon , face visible pour bien montrer que ce cercueil a déjà été fouillé .

Si 1 carte Trésor Aventure se retrouve au sommet de la pile des trésors , placez la à côté de la pile des Monstres . Quand 1 Monstre est mis en jeu à partir de la pile des Monstres , placez la carte Trésor Aventure sous cette carte Monstre mise en jeu sans la regarder . Quand 1 joueur tue 1 Monstre possédant 1 carte Trésor Aventure sous 1 des exemplaires de la carte Monstre correspondante , il peut s'emparer de cette carte trésor Aventure plutôt que de tirer 1 carte Trésor de la pile des Trésors classique .

règles des Evénements survenant durant l'exploration

Quand les sections de donjon suivantes sont posées en jeu , le joueur qui a posé la section de donjon doit lire le texte relatif à cette section , suivre les instructions données avant de poursuivre l'aventure . Les cartes Rencontre Evénement ou environnement piochées à partir du paquet Aventure ne peuvent jamais être annulées par la dépense d'XP .

Recoin Pourri

" alors que vous arriverez à l'angle du couloir , vos cheveux se dressent sur la tête . Une bande de Kobold surgit d'une porte dérobée et vous attaque ! " .

- Jouez immédiatement la carte Rencontre Embuscade de votre paquet Aventure .

- Prenez les cartes Monstre avant-Garde Kobold de votre paquet Aventure et en commençant par le joueur actif et en allant vers la gauche , chaque joueur doit prendre 1 de ces cartes en main . Pour chaque carte distribuée , placez 1 figurine Avant-Garde Kobold adjacente à la pile d'os de la section de donjon . Remplacez les cartes avant-garde Kobold non utilisées dans le paquet Aventure . Placez la carte Trésor Aventure Pieu en Bois sous la carte Avant-Garde Kobold du joueur actif .

- Placez le jeton Pieu en Bois sous 1 des figurines Avant-Garde Kobold . Si ce monstre est tué , le héros qui l'a tué peut s'emparer du jeton Pieu en Bois et récupérer la carte Trésor Aventure correspondante placée sous la carte Monstre Avant-Garde Kobold .

Crypte Isolée

" une étrange brume émane du cercueil entreposé dans cette pièce , quelle horreur peut-elle bien présager ? "

- Jouez immédiatement la carte Rencontre Miasme Ravageur

- Prenez 1 carte Monstre Zombie et 3 cartes Monstre Squelette du paquet Aventure , placez la figurine du zombie sur 1 case adjacente à la pile d'os de la présente section de donjon , le joueur actif recevant la carte Monstre Zombie . En partant du joueur situé à gauche du joueur actif , chaque joueur prend 1 carte Monstre Squelette . Pour chaque carte distribuée placez 1 figurine Squelette à côté de la pile d'os de la Crypte Isolée . Remplacez les cartes Monstre Squelette non utilisées dans le paquet Aventure .

Passage Secret

" Vous avez trouvé le chemin qui vous mènera jusqu'au repaire de Strahd mais tant que vous ne bénéficiez pas du pouvoir de l'Épée Solaire , vous ne vous engagez pas d'avantage . "

Laboratoire

" Quantité d'abominables créatures ont été créées en ces lieux . une fois Strahd vaincu plus personne n'aura à redouter ses expériences impies . "

- Placez immédiatement le jeton Piège de Flèches sur la section Laboratoire et prenez la carte Rencontre Piège de Flèches .

Crypte du Prince Aurel

" Le prince Aurel était un vaillant guerrier qui défendait l'honneur du Château Ravenloft . Quand Strahd le corrompît , le prince s'empala sur un pieu de bois , préférant se sacrifier plutôt que d'appartenir à l'ignoble lignée du vampire . Comme punition Strahd ensorcela sa tombe , plaçant des gardes tout autour de son cercueil pour être sûr qu'aucun prêtre ne puisse réaliser de rituels de purification en vue de libérer son âme torturée . "

- Jouez immédiatement la carte Rencontre Brumes Hantées .

- Prenez 1 carte Monstre Apparition et 3 cartes Monstre Squelette enflammé du paquet Aventure et placez la figurine Apparition sur 1 case adjacente à la pile d'os de la Crypte du Prince Aurel . Le joueur actif prend le contrôle de la carte Monstre . En partant du joueur situé à la gauche du joueur actif chaque joueur prend 1 carte Squelette Enflammé . Pour chaque carte distribuée , placez 1 figurine Squelette Enflammé à côté de la pile d'os . Remplacez les cartes non utilisées dans le paquet Aventure .

Atelier

"La lueur d'une torche éclaire la salle qui se dresse devant vous . Votre regard se porte alors sur un golem étendu sur l'établi. Soudain , dans un jet de vapeur assourdissant le golem se met en mouvement et se dirige vers vous ! " .

- Tout joueur adjacent à l'établi de l'Atelier est immédiatement immobilisé .
- Jouez immédiatement la carte Rencontre Ombres Mortelles du paquet aventure .
- Posez la carte de Golem de Chair en jeu et placez la figurine du golem de Chair sur l'établi dessiné sur la section de donjon .

Sombre Fontaine

Vous vous tenez face à une fontaine . Le problème est que vous êtes incapable de savoir si elle contient de l'eau ou du poison ... Alors que vous vous en éloignez , une voix se fait entendre " Bois et sois ragaillardi ! " .

- Placez immédiatement 3 marqueurs Sursaut Héroïque sur le dessin de la Fontaine . Ceux-ci peuvent avoir été utilisés plus tôt dans la partie et sont alors remis en jeu mais vous pouvez aussi utiliser des marqueurs non encore utilisés .
- Au lieu d'attaquer , un héros adjacent à la Sombre Fontaine peut s'y désaltérer . Si un héros choisit de boire , il prend possession d'1 marqueur Sursaut Héroïque . S'il n'y a plus de marqueurs disponibles , la Sombre Fontaine est considérée comme à sec et n'est plus d'aucune utilité pour les héros .

Crypte du Roi

Vous parvenez enfin à la Crypte du Roi qui est connue pour receler la puissante Epée Solaire . Mais une terrifiante créature en défend l'accès . Avant même d'avoir pu esquisser le moindre geste , celle-ci s'empare de l'épée et s'approche de vous . Vous allez devoir vous battre pour obtenir votre récompense .

- Placez la carte Vilain Sorcière Hurlante en jeu et placez sa figurine sur la pile d'os de la Crypte du Roi .
- Placez le jeton Objet Epée Solaire sous la figurine . Le héros qui tue la Sorcière Hurlante s'empare du jeton et prend la carte Trésor Aventure correspondante .

A ce stade , deux options .

Soit interrompre la partie : notez alors sur une feuille les objets , les HP , Pouvoirs et marqueurs de Sursaut Héroïque que possède l'équipe et prévoyez de donner 15 XP pour débiter la seconde aventure .

Soit vous enchaînez directement : retirez de la table toutes les sections de donjon , figurines de Monstre , cartes de Monstre et cartes Rencontre jouées et ne gardez que les cartes que les héros ont gagnées durant l'aventure . Gardez en réserve la section de donjon Passage Secret qui servira de départ à la 2ème aventure .

Tous les objets , Pouvoirs , niveaux , marqueurs Sursaut Héroïque et HP sont réutilisés .

Les héros reçoivent 15 XP en récompense pour avoir gagné la première aventure . Utilisez les jetons Monstre pour représenter ce pool d' XP . par contre ils ne reçoivent pas d'autres marqueurs Sursaut Héroïque pour commencer le second acte .

AVENTURE 2 : FOLIE AU MONT RAVENLOFT

Alors que les héros s'engagent dans le sombre passage menant au repaire de Strahd , une angoisse grandissante germe dans l'esprit de l'équipe . Un épais brouillard rouge , si dense que l'on voit à peine celui qui vous précède , cerne le groupe de toute part . Vaincre ou mourrir voilà les seules options ...

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires pour l'aventure

La section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Laboratoire , la section de donjon Atelier , la section de donjon Cercle Arcanique , la section de donjon repaire Fétide , la carte Vilain Loup-Garou et sa figurine , le jeton Objet Tome de Strahd , 2 jetons Objet Trésor , le jeton Objet Crâne et 3 jetons Temps .

ATTENTION : Retirez de la pile des sections de donjon toutes les sections portant le mot Crypte (Coins , Crypte isolée , Crypte de Strahd ...)

Les cartes nécessaires à la création du paquet aventure

La carte Aventure Trésor Tome de Strahd , la carte Rencontre pourpre Brouillard de Sang , 2 cartes Trésor Potion de Guérison , 1 carte trésor Outils de Voleur , 3 cartes Monstre Goule , 3 cartes Monstre Araignée , 3 cartes Monstre Gargouille .

Vous aurez aussi besoin de toutes les cartes Rencontre Piège (couleur bleue) et de leur marqueur .

ATTENTION : Retirez de la pile des Rencontres toutes les cartes Environnement (pourpre) .

Placez la section de donjon Passage Secret sur la table . Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

Pour créer la pile des sections de donjon , procédez comme suit :

- ajoutez la section de donjon Laboratoire à 3 sections prises au hasard et placez les face cachée sur la table .

- ajoutez la section de donjon Repaire Fétide à 3 sections de donjon prises au hasard et placez ces sections face cachée sur les sections déjà en place .

- ajoutez la section de donjon recoin pourri à 3 sections de donjon prises au hasard et placez ces sections face cachée sur les sections déjà en place .

- ajoutez la section de donjon Cercle Arcanique à 2 sections de donjon prises au hasard et placez ces sections de donjon face cachée sur les sections déjà en place .

- ajoutez la section de donjon Atelier à 2 sections de donjon prises au hasard et placez ces sections de donjon face cachée sur les sections déjà en place .

- placez encore 2 sections de donjon prises au hasard et face cachée sur les sections déjà en place .

- les sections de donjon restantes sont placées face cachée SOUS la pile constituée .

Placez sur la table et accessibles à tous toutes les cartes formant le paquet Aventure .

Placez toutes les cartes Rencontre Piège face visible à un endroit facile d'accès .

Mélangez toutes les cartes Trésor et les cartes Trésor Aventure restantes en une seule pile .

Placez en jeu la carte Rencontre Environnement Brouillard de Sang . Elle restera active pour toute la durée de l'aventure .

Victoire

Les héros gagnent la partie quand les 3 conditions suivantes sont remplies :

- Les héros possèdent le jeton Objet Crâne et la carte Trésor Aventure Tome de Strahd dans leur inventaire commun .

- Tous les héros se retrouvent sur la section de donjon Cercle Arcanique .

- 3 jetons Temps se retrouvent sur la section de donjon Cercle Arcanique .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Règles spéciales pour l'aventure

Si une carte Trésor Aventure se trouve au sommet de la pile des Trésors , placez la à côté de la pile des cartes Monstre . Quand un Monstre est mis en jeu , placez la carte Trésor Aventure face cachée sous la carte Monstre . Quand n'importe quel joueur tue un Monstre avec une carte Trésor Aventure associée (ici c'est le type de carte qui importe pas la carte spécifiquement : 3 squelettes sont en jeu , l'une des cartes est associée à une carte Trésor Aventure mais c'est un autre Squelette qu'un joueur tue => cela suffit pour que le joueur récupère la carte) il récupère alors cette carte Trésor Aventure au lieu d'hériter d'une carte trésor provenant de la pile des cartes Trésor .

La portée des attaques des héros ne dépasse pas la section de donjon voisine de celle d'où part l'attaque , ceci dû à l'épais brouillard . Les joueurs ont toujours le droit d'utiliser des attaques à longue portée mais l'attaque ne dépassera pas la section de donjon adjacente .

Règles des événements lors de l'exploration

Quand les sections de donjon suivantes sont posées en jeu , le joueur qui les place doit suivre les instructions ci-après avant de poursuivre l'aventure . Les cartes Rencontre Événement ou Environnement piochées ne peuvent jamais être annulées même en dépensant des XP .

Recoin Pourri

Pour le reste de l'aventure , quand une nouvelle section de donjon est posée en jeu par tout autre héros que le Rogue , le joueur actif doit lancer le dé à 20 faces . Si 1 à 5 , choisir au hasard une carte Piège dans la pile des cartes Piège . Placer le jeton Piège associé sur la section de donjon du héros et ce dernier prend le contrôle de la carte Piège .

Le Rogue ne doit pas lancer le dé et n'amène pas en jeu de carte Piège .

Cercle Arcanique

Prélevez les cartes Goule et en commençant par le héros actif et en suivant le sens horlogique , chaque joueur prend une carte Goule . Pour chaque carte distribuée , placez une figurine de Goule adjacente à la pile d'os de la section de donjon Cercle Arcanique . Replacez les cartes Goule inutilisées dans leur pile .

Quand un héros possédant simultanément le jeton Crâne et la carte Aventure Objet Tome de Strahd se trouve sur la section de donjon Cercle Arcanique , tout héros se trouvant sur la section de donjon Cercle Arcanique peut essayer d'ouvrir le Portail menant à la crypte de Strahd . Pour ce faire , au lieu d'attaquer ou de se déplacer , un joueur peut placer un jeton Temps sur la section de donjon Cercle Arcanique . Une fois 3 jetons placés , le Portail est considéré comme ouvert .

Atelier

Tout héros qui finit son déplacement sur la section de donjon Atelier est Ralenti .

Placez les jetons Crâne et Outils de voleur sur le dessin de l'établi de la section Atelier . Une fois leur tour venu , chaque héros adjacent peut placer dans son inventaire un des deux jetons au lieu d'attaquer . Quand un joueur s'empare du jeton Outils de Voleur , il reçoit également la carte correspondante .

Prenez 3 cartes Araignée et en commençant par le héros actif puis dans le sens horlogique , chaque joueur prend une carte Araignée . Pour chaque carte distribuée , placez une figurine Araignée adjacente à la pile d'os de la section de donjon Atelier . Replacez les cartes Araignée inutilisées dans leur pile .

Repaire Fétide

Placez la figurine Loup-Garou sur la pile d'os de la section de donjon Repaire Fétide et placez un marqueur Sursaut Héroïque en dessous s'il y en a encore de disponible . Une fois le Loup-Garou mort , les héros récupèrent le marqueur Sursaut Héroïque . Si aucun marqueur n'est disponible quand vous placez le Loup-Garou en jeu , les héros ne gagneront pas de marqueur Sursaut Héroïque après l'avoir tué .

Laboratoire

Placez le jeton Objet Tome de Strahd sur le dessin de la table de la section de donjon Laboratoire . Une fois leur tour venu , chaque héros adjacent peut placer le jeton dans son inventaire au lieu d'attaquer . Quand un joueur s'empare du jeton Tome de Strahd , il reçoit aussi la carte correspondante .

Prenez 2 cartes Gargouille dans la pile des Monstres , prenez en une et donnez l'autre à votre voisin de gauche . Placez les deux figurines correspondantes adjacentes à la pile d'os de la section de donjon Laboratoire .

A ce stade , deux options .

Soit interrompre la partie : notez alors sur une feuille les objets , les HP , Pouvoirs et marqueurs de Sursaut Héroïque que possède l'équipe et prévoyez de donner 15 XP pour débiter le troisième acte .

Soit vous enchaînez directement : retirez de la table toutes les sections de donjon , figurines de Monstre , cartes de Monstre et cartes Rencontre jouées et ne gardez que les cartes gagnées par les héros durant l'aventure . Gardez en réserve la section de donjon Cercle Arcanique qui servira de départ au 3ème acte .

Tous les objets , Pouvoirs , niveaux , marqueurs Sursaut Héroïque sont réutilisés .

Les héros reçoivent 15 XP en récompense pour avoir gagné la seconde aventure . Utilisez les jetons Monstre pour représenter ce pool d'XP .

Par contre ils ne reçoivent pas d'autres marqueurs Sursaut Héroïque pour commencer le 3ème acte .

AVENTURE 3 : LA CRYPTÉ DE L'ENNEMI

Les libérateurs de Barovia traversent le portail et aboutissent à la crypte de Strahd . Le temps d'encaisser leur téléportation , ils constatent que le vampire brille par son absence ! Le brouillard rouge a disparu et le lieu où ils ont atterri est parfaitement dégagé mais avec le comte Strahd tapi dans l'ombre les choses ne seront pas aussi simples que prévu ...

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon Crypte de Strahd , la section de donjon Cercle Arcanique , les sections de donjon Coin de Crypte 1-5 , 6-10 , 11-15 , 16-20 , 4 sections de donjon comme montré sur la photo ci-dessous .

Placez les sections de donjon comme vous l'indique la photo et placez tous les héros sur la section de donjon Cercle Arcanique .

Placez la figurine du comte Strahd von Zarvovich sur la pile d'os de la section de donjon Crypte de Strahd et posez en jeu sa carte Vilain .

Victoire

Les héros gagnent la partie si le comte est tué .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Règles spéciales pour l'aventure

Au fur et à mesure que vous placez les sections de donjon sur la table , piochez 2 cartes Monstre pour chaque section posée en jeu et placez la figurine du Monstre possédant le plus d'XP . Si les deux cartes ont la même valeur d'XP , c'est au héros actif de choisir quel Monstre placer .



LES DEUX SOEURS

Les héros doivent délivrer deux soeurs du pouvoir hypnotique de Strahd .

Objectif :

Battre les deux soeurs afin de les libérer de l'emprise de Strahd .

Nombre de joueurs :

2 à 5 joueurs (aventure de groupe)

PRÉPARATION :

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure :

La section de donjon Passage Secret , la section de donjon Crypte d'Artimus , la section de donjon Crypte Isolée , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Repaire Fétide , la section de donjon Sombre Fontaine , la section de donjon Cercle Arcanique , le jeton Amulette de Fey , les figurines de Klak et de la Sorcière Hurlante et leur carte Monstre correspondante .

Placez la section de donjon Passage Secret sur la table , triangle BLANC tourné vers la gauche . Placez la section de donjon Crypte d'Artimus au dessus de la section de donjon Passage Secret de telle sorte que le cercueil soit vertical (et donc le triangle NOIR doit pointer vers la droite) . Placez la section de donjon Crypte Isolée à côté de la section de donjon Crypte d'Artimus de telle sorte que son triangle NOIR pointe vers la gauche (ce triangle et celui de la Crypte Isolée doivent se regarder pointe à pointe - dans cette configuration , le cercueil est couché) . Placez la section de donjon Recoin Pourri à gauche de la section de donjon Passage secret de telle sorte que son triangle BLANC pointe vers le bas . Placez enfin la section de donjon Repaire Fétide sous la section de donjon Recoin Pourri de telle sorte que son triangle BLANC pointe vers la gauche .

Gardez de côté le jeton Amulette de Fey .

Prélevez les deux sections de donjon Sombre Fontaine et Cercle Arcanique et mélangez le reste de la pile des sections de donjon . Divisez la pile des sections de donjon en 2 piles .

La pile "A" contiendra 17 sections de donjon et la pile "B" contiendra 16 sections de donjon .

Prélevez 2 sections de donjon de la pile A et ajoutez y la section de donjon Sombre Fontaine . Ensuite , sans regarder , placez ces 3 sections de donjon après la 3ème section de donjon de la pile (ainsi la section de donjon Sombre Fontaine apparaîtra entre la 4ème et la 6ème section piochée) .

Faites de même avec la section de donjon Cercle Arcanique pour la pile B (ainsi la section de donjon Cercle Arcanique apparaîtra entre la 4ème et la 6ème section piochée) .

Règles spéciales pour l'aventure :

Quand un héros explore le bord inexploré de la section de donjon Crypte Isolée et au delà , piochez à partir de la pile A . Pour la section de donjon Repaire Fétide et au delà , piochez à partir de la pile B .

Quand la 1ère des deux soeurs est battue , donnez au héros actif le jeton Amulette de Fey .

Sombre Fontaine : quand un héros révèle cette section de donjon , suivez les instructions suivantes .

- au lieu de piocher un monstre , placez la figurine de Klak sur la pile d'os de la section de donjon Sombre Fontaine . Ceci représentera Miranda , la soeur possédant le pouvoir Imitation . Miranda est activée au début de la phase de Vilain de chaque joueur et possède 9 HP .

- quand un héros attaque Miranda , elle imite ce héros et possède la même AC . Pendant sa phase de Vilain , elle utilise contre le héros actif la même attaque dont elle a été la cible juste avant , en bougeant si c'est nécessaire pour que son attaque puisse porter . Si elle n'avait pas été attaquée juste avant , elle ne fait rien .

- si un héros possède l'amulette de Fey et s'il se déplace à une section de donjon ou moins de Miranda , le pouvoir de l'Amulette opère et Miranda ne possède plus que 6 HP au total . Si elle se trouve déjà à 6 HP , la prochaine attaque réussie la battra .

Cercle Arcanique : quand un héros révèle cette section de donjon , suivez les instructions suivantes .

- au lieu de piocher un Monstre , placez la figurine Sorcière Hurlante sur la pile d'os de cette section de donjon . Ceci représente Sandra , la soeur possédant le pouvoir Métamorphose . Sandra est activée au début de chaque phase de Vilain .

- piochez immédiatement une carte Monstre pour définir la transformation de Sandra . Elle attaque et se défends comme le ferait ce Monstre jusqu'à ce qu'elle ait encaissé autant de dégâts que ce Monstre ne possède de HP . A ce moment écartez cette carte Monstre pour vous souvenir des transformations déjà effectuées . Piochez une nouvelle carte Monstre pour déterminer sa nouvelle métamorphose . Les dégâts restants de la précédente métamorphose ne sont pas pris en compte .

- Sandra ne se transforme pas deux fois de suite en un même Monstre . En pareil cas , défaussez la carte piochée et piochez en une autre . Quand ses 4 transformations sont détruites , elle est vaincue .

- si un héros possède le jeton Amulette de Fey et se déplace à une section de donjon ou moins de Sandra , elle sera battue après la destruction de sa 3ème métamorphose . Si elle en est déjà à ce stade , détruire sa présente métamorphose la battra .

Victoire :

Les héros gagnent la partie si les deux soeurs sont battues .

Défaite :

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Un vieux magicien a besoin de votre aide . " Pitié ! Sauvez mes filles ! Le comte Strahd les a hypnotisées et les tient en son pouvoir . " dit-il des larmes plein les yeux . " Vous , vous saurez les sauver . Elles portent toutes deux une amulette qui diminue leur pouvoir une fois réunie . Je vais vous indiquer un passage secret pour introduire facilement dans le château " .

Quand la première soeur est battue , lisez ceci :

Le regard vague , la jeune fille réalise où elle est et ce qui s'est passé . " Merci pour votre aide . Le charme est à présent rompu ! " Savez-vous où se trouve ma soeur ? " Prenez cette amulette , elle vous sera utile "

LA LISTE DE L'ALCHIMISTE

Afin de régler leurs dettes envers un alchimiste de la région , voici nos héros liste en main aux portes de la crypte ...

Objectif

Apporter à l'alchimiste de la poussière de crypte , des ailes de Gargouille , de la cendre d'os , de la toile d'araignée , du sang de Goule et de l'eau sombre .

Nombre de héros

2 à 5 héros (aventure de groupe)

PRÉPARATION DE L' AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Sombre Fontaine , 3 jetons cercueil (trésor : pioche une carte Trésor , Piège : le héros actif subit un dégât , vide) , 1 jeton objet (Trésor) , 2 cartes Trésor Objet Potion de Guérison

Placez la section de donjon Sombre fontaine a côté de vous . Mélangez les restes de la pile des sections de donjon, prenez en 3 et mélangez-les avec la Sombre Fontaine. Ensuite, sans regarder, placez cette pile de 4 sections de donjon dans la pile de sections de donjon principale après la 8ème section de donjon (ainsi la section de donjon Sombre Fontaine apparaîtra entre la 9ème et la 12ème section piochée) ;

Placez la section de donjon de Départ sur la table. Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier.

Mélangez les jetons Cercueil et placez-les en pile face cachée sur la table.

L'alchimiste a donné aux héros 2 Potions de Guérison. Le groupe commence l'aventure avec ces cartes dans l'inventaire indépendant de toute carte trésor piochée en début d'aventure.

Règles spéciales de l'aventure

Les héros doivent récolter les ingrédients suivants : poussière de crypte, ailes de Gargouille, toile d'araignée, cendre d'os, sang de Goule. Pour cela ils doivent suivre la procédure suivante :

Poussière de crypte : un héros qui finit sa phase de héros à côté d'un Cercueil dessiné sur une section de donjon, peut fouiller ce Cercueil en piochant un jeton Cercueil. Si le jeton Cercueil " vide ! " est pioché, le héros vient de trouver la poussière de crypte. Chaque cercueil ne peut être fouillé qu'une fois.

Ailes de Gargouille : battez une Gargouille pour en récupérer ses ailes. La 1ère Gargouille battue est placée à part (et non dans la pile des cartes XP). Les XP de cette carte ne peuvent pas être utilisés pour annuler une Rencontre ou monter de niveau.

Toile d'araignée : arrangez-vous pour qu'une araignée utilise son attaque Toile sur un des héros. Si le coup porte, ce héros se retrouve couvert de toile d'araignée. Après avoir battu la 1ère araignée rencontrée, placez sa carte à part. Les XP de cette carte ne peuvent être utilisés pour annuler une Rencontre ou monter de niveau.

Cendre d'os : battez un Squelette Enflammé pour récupérer des cendres d'os. Après avoir battu le 1er Squelette Enflammé rencontré, placez sa carte à part. Les XP de cette carte ne peuvent être utilisés pour annuler une carte Rencontre ou pour monter de niveau.

Sang de goule : battez une Goule pour en récupérer le sang. Après avoir battue la 1ère Goule rencontrée, placez sa carte à part. Les XP de cette carte ne peuvent être utilisés pour annuler une carte Rencontre ou pour monter de niveau.

Eau sombre : quand la section de donjon Sombre Fontaine est révélée, placez un jeton Objet (Trésor) sur la Fontaine. Un héros qui finit sa phase de héros à côté de la Fontaine peut décider de subir 1 dégât, ce qui lui permet de s'emparer du jeton Objet et de l'eau sombre par la même occasion.

Un héros qui finit sa phase de héros sur la section de donjon de Départ après que les 6 ingrédients aient été collectés peut s'échapper du donjon. Retirez ce héros du jeu, c'est à dire sa figurine, ses cartes Pouvoir et ses cartes Trésor. Ce héros ne peut plus pénétrer à nouveau dans le donjon et ne possède plus de phase de héros. Mais il continue d'activer durant sa phase de Vilain les Monstres et les Pièges qu'il contrôlait auparavant.

Victoire

Les héros gagnent la partie en récupérant les 6 ingrédients et en s'échappant du donjon.

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible.

Quand vous commencez l'aventure, lisez ceci :

vous ne savez comment régler votre dette auprès de l'alchimiste du village. Mais il n'y a pas que l'or dans la vie ... Pour un plein sac de poussière de crypte et un flacon rempli de sang de Goule, votre ardoise sera épongée ! Vous pénétrez donc dans les cryptes situées sous le Château Ravenloft, tout en parcourant une liste de courses pour le moins inhabituelle ... La nuit risque d'être longue !

CASTLEVANIA QUEST : LA MALÉDICTION DES BELMONT

Table des matières

Introduction , nouvelles règles et règles en mode campagne

Aventure 1 : Le Manoir Berkeley

La ville d'Aljiba

Aventure 2 : Le Manoir Brams

La ville d'Oldon

Aventure 3 : Le Manoir Bodley

La ville de Yomi

Aventure 4 : Castlevania

Les Quêtes de Ville

Les Événements survenant lors de l'Exploration

Feuille de Personnage

Introduction , nouvelles règles et règles en mode campagne

Introduction

voire aventure débute avec l'aventure 1 : Le Manoir Berkeley

Nouvelles règles

Ces règles remplacent les règles de base . Elles sont utilisées tout au long des aventures de cette campagne.

EXPLORATION

La phase d'exploration n'existe plus. A la place, durant sa phase de héros, un joueur peut dépenser 2 points de déplacement pour explorer le bord inexploré de la section de donjon sur laquelle il se trouve .L'exploration ne met pas fin à la phase de héros d'un joueur. Alissa peut explorer la section de donjon sur laquelle elle se trouve comme si elle se trouvait sur un de ses bords inexplorés. Si, à n'importe quel moment une figurine de Vilain est posée en jeu, la phase de héros du joueur prend immédiatement fin.

Pendant son exploration, un joueur révèle 2 sections de donjon. Piochez la 1ère section de donjon et placez-la de telle sorte que sa flèche pointe vers le bord inexploré de la section qui l'a amené en jeu. Piochez ensuite la seconde section de donjon et placez-la de telle sorte que sa flèche pointe vers n'importe quel bord inexploré de la 1ère section piochée. Si cela n'est pas possible, ne placez pas la seconde section de donjon.



Un même joueur peut explorer un nombre illimité de fois durant sa phase de héros.

Ne piochez pas de carte Rencontre quand vous révélez une section de donjon avec un triangle NOIR. Les cartes Rencontre ne sont piochées que quand un joueur n'a pas exploré durant sa phase de héros. Chaque aventure possède ses règles spéciales en ce qui concerne la mise en jeu des Monstres.

Si une section de donjon est piochée par le jeu d'une carte Rencontre, cette section de donjon génère automatiquement un Monstre aléatoire (ne piochez pas de jeton Monstre dans ce cas).

ÉVÉNEMENTS SURVENANT DURANT L'EXPLORATION

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique, il doit immédiatement lire l'événement que cette section entraîne et placer le/les Monstres qu'il convient. Si une section de donjon portant un nom spécifique est piochée par le jeu d'une carte Rencontre, c'est l'événement lié à cette section de donjon qui est pris en compte. Les événements survenant durant l'exploration ne peuvent pas être annulés en dépensant des XP.

PILE DES MONSTRES

Chaque aventure nécessite la constitution d'une pile de Monstre. Mélangez les jetons Monstre suivants pour créer cette pile : 11 jetons 1 Monstre, 6 jetons 2 Monstres et 2 jetons 3 Monstres.

JETONS CERCUEIL

Quand une section de donjon avec un/des Cercueil(s) est révélée, placez un jeton Cercueil pris au hasard sur chacun de ces Cercueils. Un joueur peut dépenser 1 point de déplacement pour ouvrir le Cercueil. A moins que cela ne soit spécifié dans l'aventure, retirez du jeu le jeton Cercueil « Strahd Arrive ! »

TRÉSORS

Quand un joueur tue un Monstre (ou un Vilain) ou ouvre un Cercueil, il lance un D20 et gagne des PO selon le tableau suivant :

1 : 0 PO

2-10 : 1 PO

11-19 : 2 PO

20 : 4 PO

Toutes les PO gagnées par les héros sont réunies en un pool commun. Ces PO peuvent être utilisées en ville pour acheter des objets, des marqueurs Sursaut héroïque ou pour monter de niveau.

Les règles pour la pioche des cartes Trésor ne changent pas. Les joueurs peuvent transporter un nombre illimité d'objets mais ne peuvent transporter 2 objets qui améliorent la même statistique d'un personnage. Cette restriction ne s'applique pas aux cartes portant la mention " défaussez cette carte après usage «.

Règles en mode campagne

En marge des aventures principales, les joueurs peuvent accomplir des quêtes annexes lancées par les habitants des villes rencontrées. Les joueurs doivent rester dans la même ville et résoudre les quêtes proposées jusqu'à ce qu'ils atteignent le niveau requis pour poursuivre l'aventure principale. Quand ce niveau est atteint, les joueurs ne peuvent plus s'attacher à de nouvelles quêtes avant d'avoir réussi cette aventure. Une fois une nouvelle ville atteinte, il n'est plus possible d'accomplir les quêtes et d'acheter du matériel dans les villes précédentes.

Quand les joueurs remportent une aventure, ils peuvent garder toutes les PO gagnées, les cartes Trésor, les marqueurs Sursaut Héroïque et les XP engrangés à la fin de l'aventure. Retirez tous les jetons HP placés sur les héros. Toutes les cartes Monstre retournent dans leur pile et les joueurs doivent donc noter le nombre d'XP qu'ils ont accumulés. Pour toute aventure ou quête ultérieure, les joueurs dépenseront d'abord ce pool d'XP avant de défausser des cartes Monstre pour le même résultat. Entre les quêtes, les joueurs peuvent échanger leurs objets entre eux.

Si les joueurs perdent une aventure ou une quête, ils peuvent recommencer cette aventure ou cette quête jusqu'à ce qu'ils la réussissent. Tous les objets, les XP et les PO qu'ils auront accumulés jusque-là seront perdus (sauf les objets permanents). Au début d'une aventure ou d'une quête rejouée, les joueurs reçoivent 2 marqueurs Sursaut Héroïque au total (et donc pas en supplément de ceux obtenus après une aventure ou une quête).

Chaque aventure et chaque ville à partir de laquelle les joueurs sont envoyés en mission détermine le nombre de marqueurs Sursaut Héroïque supplémentaires avec lesquels l'équipe commence cette aventure ou cette quête. A moins qu'il en soit autrement, les joueurs peuvent prendre tous les marqueurs Sursaut Héroïque qu'ils ont déjà gagnés (lors d'aventures précédentes ou en récompense des missions données par les habitants des villes).

ACHAT D'ÉQUIPEMENTS

Au terme de chaque aventure ou de chaque quête, les joueurs peuvent effectuer des achats auprès des marchands de la ville dans laquelle ils se trouvent. Tous les achats doivent être faits avant de lancer le dé pour déterminer la prochaine quête.

Si un joueur achète un objet possédant une carte Trésor correspondante, récupérez-la à partir de la pile des cartes Trésor. Une fois utilisée, cette carte est replacée dans la défausse de cette pile.

MONTÉE DE NIVEAU

Durant une aventure ou une quête, si un joueur obtient 20 au dé contre un Monstre ou un Vilain, il peut dépenser des XP pour monter de niveau. Le nombre d'XP nécessaire est spécifié sur la feuille de personnage du héros. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un même joueur peut monter de niveau au cours d'une même aventure ou d'une même quête.

Les joueurs peuvent aussi monter de niveau en dépensant le nombre de PO et de XP requis auprès des marchands des villes (1 fois maximum entre les aventures ou les quêtes).

Tous les joueurs démarrent au niveau 1. Si un joueur passe au niveau 2, retournez sa carte de héros. Cependant, les joueurs ne gagnent de Pouvoir Quotidien supplémentaire, contrairement à ce qui est écrit sur la carte. De nouveaux Pouvoirs ne sont obtenus qu'aux niveaux 5, 7 et 10. Quand un héros atteint un niveau ultérieur, il doit utiliser la feuille de personnage et ajouter tout nouveau bonus de stat aux statistiques précédentes.

Quand ils dépassent le niveau 2, les joueurs doivent utiliser leur feuille de personnage pour y mettre à jour leurs statistiques. Pour chaque niveau (3, 4-6, 7-9 et 10) il existe un nombre limité de bonus parmi lesquels le joueur doit choisir. Une fois un bonus choisi, il doit le noter sur sa feuille car il ne peut faire évoluer une même stat deux niveaux de suite.

Si un joueur pioche une carte Trésor Montée de Niveau, il peut le faire en dépensant le nombre de XP demandé (5 XP) plutôt que de payer le prix requis inscrit sur sa feuille de personnage.

Les Vilains vaincus apportent un nombre de XP égal à leur niveau.

COUPS CRITIQUES

Quand un joueur d'un niveau supérieur au niveau 1 obtient un 20 au dé en attaquant un Monstre ou un Vilain, il a réussi un coup critique et peut infliger un dégât supplémentaire à ce Monstre ou ce Vilain. Le chiffre à atteindre pour obtenir un coup critique va s'abaisser une fois atteint des niveaux plus élevés.

TEXTE DE STRAHD

Quand un joueur lit un extrait de texte provenant de Castle Ravenloft , tout texte se référant à Strahd se réfère alors au comte Dracula .

AVENTURE 1 : Le Manoir Berkeley

Les serviteurs du Comte Dracula préparent le retour de leur maître en pourchassant la lignée des Belmont. Pénétrez dans les profondeurs du Manoir Berkeley et retrouvez y le dernier des Belmont avant qu'il ne soit trop tard ...

Objectif

Retrouver le dernier des Belmont et battre le Sorcier Kobold qui le retient prisonnier.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Cercle Arcanique , la section de donjon Crypte Isolée , la section de donjon Sombre Fontaine , la figurine Jeune Vampire , la carte Vilain Jeune Vampire , la figurine de Klak le Sorcier Kobold , la carte Vilain de Klak le Sorcier Kobold .

Placez la section de donjon de Départ sur la table .Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

Mélangez toutes les sections de donjon ensemble , à l'exception des sections citées ci-dessus . Prenez la section de donjon Cercle Arcanique et mélangez la avec 7 autres sections de donjon et gardez cette pile à part . Prenez la section de donjon Sombre Fontaine et placez la sur la pile contenant la section de donjon Cercle arcanique . Prenez la section de donjon Crypte Isolée et mélangez la avec 4 autres sections de donjon et placez cette pile au dessus de la section de donjon Sombre Fontaine . Prenez enfin cette pile de sections de donjon et placez la dans la pile de sections de donjon restantes et ce , sous la 10ème section de donjon .

Règles spéciales de l'aventure

Votre équipe commence la partie avec 2 marqueurs Sursaut Héroïque .

Quand un héros explore , il pioche 2 sections de donjon au lieu d'une . Chaque fois qu'il pioche une section de donjon avec un triangle NOIR , il doit prendre un jeton Monstre et placer sur la section avec le triangle NOIR autant de Monstres qu'indiqués sur le jeton .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique et qui n'est ni le Cercle Arcanique , la Crypte Isolée ou une section de donjon Crypte avec un dessin de cercueil , il doit immédiatement lire l'Événement Exploration correspondant et placer des Monstres si la section de donjon possède un triangle NOIR (sauf si l'Événement décide du contraire) .

Crypte Isolée

Devant vous se tient l'enfant des Belmont agenouillé à côté d'un cercueil . Il semble âgé de 11 ou 12 ans . Vous l'appelez . Il tourne son visage dans votre direction et écarte le rat mort de ses lèvres . Vous êtes arrivés trop tard , le dernier des Belmont est perdu . Il n'est plus possible de stopper le retour du Comte Dracula .

Au lieu de piocher un jeton Monstre , placez la figurine du Jeune Vampire sur la pile d'os de la section de donjon Crypte Isolée et mettez en jeu sa carte de Vilain . Le Jeune Vampire est activé au début de la phase de Vilain de chaque joueur .

Cercle Arcanique

Alors que vous parcourez le couloir vous entendez la voix grinçante du Sorcier Kobold . Un de vos compagnons se prend les pieds dans une cuirasse jonchant le sol et un énorme bang retentit à travers la pièce . Le Sorcier se retourne aussitôt et vous aperçoit .

Au lieu de piocher un jeton Monstre , placez la carte Vilain Klak en jeu et posez la figurine correspondante sur la pile d'os de la section Cercle Arcanique . Klak est activé au début de la phase de Vilain de chaque joueur .

Victoire

Les héros gagnent la partie une fois battu le Jeune Vampire et le Sorcier Kobold .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand les héros battent le Sorcier Kobold , lisez ceci ;

Le Sorcier , agonisant , gît à présent sur le sol . vous lui proposez d'abrèger ses souffrances s'il vous révèle la façon de stopper le Comte Dracula . " La seule façon " râle-t-il " est de ramener à la vie Simon Belmont . prenez mon bâton . Il contient une de ses côtes . Si vous la combinez avec son cœur et ses yeux , vous pourrez le ressusciter et arrêter le retour de mon maître . Les yeux de Belmont se trouvent au Manoir Brams , à deux jours d'ici . Maintenant faites ce que vous avez promis . "

Vous avez le choix entre :

(1) le laisser souffrir

(2) tenir votre promesse

(1) si vous le laissez souffrir , lisez ceci :

Vous vous retournez et vous éloignez sans tenir compte de ses cris . C'est un serviteur du Seigneur des Ténèbres . Que sont quelques heures de souffrances en comparaison de tout ce qu'il a fait endurer à tant de gens . Comme vous quittez la salle , vous mettez la main sur une pièce ancienne portant d'étranges marques .

Vous avez trouvé la côte de Simon Belmont . Choisissez un joueur qui notera " COTE " dans sa liste d'objets permanents . Rendez vous maintenant à la ville d'Aljiba et faites y des achats si vous le désirez .

(2) si vous tenez votre promesse , lisez ceci :

Vous fouillez dans votre sac et en tirez une petite potion . " Prends ça " dites vous en lui versant son contenu dans la bouche . Le Kobold perd immédiatement conscience . " Trouvez ... cuir... lambeaux ..." . Sa voix s'éteint et sa respiration cesse aussitôt .

Vous avez trouvé la côte de Simon Belmont . Choisissez un joueur qui notera " COTE " dans sa liste d'objets permanents . Rendez vous maintenant à la ville d'Aljiba et faites y des achats si vous le désirez .

Ville d'Aljiba

Les villageois d'Aljiba vous font bon accueil . Mais en dépit de leur hospitalité , vous constatez que bon nombre d'entre eux sont à la solde du comte Dracula .

Objectif

Vous préparer à pénétrer dans le Manoir Brams . Une fois que la majorité des héros de votre équipe aura atteint le niveau 3 ou plus , vous devrez commencer l'aventure 2 : Le Manoir Brams .

Quêtes

Si la majorité de votre équipe est d'un niveau inférieur à 3 , lancez le dé pour savoir quelle quête vous allez effectuer . sinon , commencez l'aventure 2 : Le Manoir Brams .

1-5 : attaque de jour

6-10 : abattez l'ennemi

11-15 : sauvez l'enfant

16-20 : une lueur dans les ténèbres

Règles spéciales pour les quêtes

Au début de chaque quête , votre équipe reçoit 2 marqueurs Sursaut Héroïque (en supplément de ceux que vous possédez déjà) .

Quand un héros explore , il pioche deux sections de donjon au lieu d'une . Chaque fois qu'il pioche une section de donjon avec un triangle NOIR , il doit piocher un jeton Monstre et placer sur la section de donjon avec le triangle NOIR autant de Monstres qu'indiqué sur le jeton .

Achat d'Equipements

A la fin de l'aventure 1 et après chaque quête , les héros peuvent acheter des objets trouvés auprès des marchands d'Aljiba . Ils peuvent aussi vendre des objets accumulés pour la moitié du prix d'achat affiché (arrondir à l'unité supérieure) et tout objet non affiché peut être vendu pour 2 PO .

- Sursaut Héroïque : 15 PO

- +1 niveau (1 max par joueur) : 5 PO + 5 XP

- livre de cuir en lambeaux : 10 PO (6 PO si vous avez tenu votre promesse au Kobold)

- parchemin de Téléportation : 8 PO

- potion de rajeunissement : 8 PO

- porte bonheur (x3) : 6 PO

- pieu en bois (x2) : 4 PO

- eau bénite : 3 PO

[si vous achetez le livre de cuir en lambeaux , lisez ceci :](#)

Ce livre a subi bien des dommages et la plupart des pages sont illisibles . Au fil de sa lecture , vous arrivez à lire les bribes d'une histoire .

"Octobre 1094 - au retour de notre campagne victorieuse , on informa Mathias du décès de son épouse pendant son absence ..."

"décembre 1094 - Cela fait maintenant 2 mois que Mathias a appris le décès de son épouse , Elisabetha , et il n'a toujours pas quitté sa chambre . Je crains pour sa santé . Il est si ...

...d'étranges créatures circulent durant la nuit . Je pense qu'elle sont liées à ce vampire qui se terre dans l'épaisse forêt aux abords de la ville . Mais sans l'accord de l'Eglise , je ne peux rien faire . Je dois leur écrire immédiatement "

"Avril 1095 - Cela fait des mois que j'ai écrit au Saint Siège .Le nombre des monstres n'arrête pas de grandir . Je n'ai encore obtenu la moindre réponse . Je vais ...

... Mathias pleure toujours son épouse et ne veut pas quitter sa chambre . Je vais devoir mener ma prochaine campagne sans lui ..."

"Septembre 1095 - Le nombre des monstres est en constante augmentation . je crains qu'une armée ne soit en train d'être montée . Cela fait maintenant un an que l'épouse de Mathias est morte et il a enfin accepté de quitter son lit ...

... Le message de l'Eglise est clair : je ne dois engager le combat qu'avec des ennemis politiques et rien d'autre ..."

"octobre 1095 - Cette nuit Mathias m'a apporté une terrible nouvelle . Ma fiancée Sara , a disparu et il pense qu'elle a été emmenée au château de ce vampire ...

... Moi Léon , je jure que je la retrouverai ! et je suis prêt à perdre mon titre de seigneur et baron s'il le faut ! "

Sur la dernière page du livre une petite carte . Elle vous sera peut-être utile dans l'avenir .

AVENTURE 2 : Le Manoir Brams

Au beau milieu de la nuit un bruit de chuchotement vous sort de votre sommeil . Vous essayez de vous redresser mais vous êtes brusquement assommé . Quand vous reprenez conscience , vous vous retrouvez prisonnier dans le Manoir Brams . Vous parvenez à ouvrir la porte de votre cellule et récupérez votre équipement . Il est maintenant temps de mettre la main sur les yeux de Simon Belmont et de vous échapper d'ici !

Objectif

Battre la Sorcière dans la Chapelle , vous emparer des yeux de Simon Belmont et vous échapper du Manoir Brams par son Passage Secret .

PRÉPARATION DE L AVENTURE

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon Coin de Crypte 1-5 , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Chapelle , 5 jetons monstre Sorcière .

Placez la section de donjon Coin de Crypte 1-5 sur la table .Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

Mélangez les sections de donjon ensemble , à l'exception des sections ci dessus . Prenez la section de donjon Passage Secret ajoutez y 4 sections de donjon et placez cette pile de sections à côté de vous . Ensuite prenez la section de donjon Chapelle et ajoutez y 4 sections de donjon et placez la pile ainsi constituée sur la pile déjà en place . Finalement placez ces 10 sections de donjon après la 15ème section de donjon de la pile des sections de donjon principale .

Mélangez les jetons Monstre et placez les à côté de vous . Prenez 2 jetons Monstre et mélangez les avec un jeton Sorcière et placez ces 3 jetons à côté de vous . Prenez 2 jetons Monstre supplémentaires et mélangez les avec un autre jeton Sorcière et placez le tout sur la pile de jetons précédente . Répétez l'opération jusqu'à obtenir une pile de 15 jetons Monstre contenant les jetons Sorcière . Placez cette pile sur les jetons qui restaient pour ainsi créer votre pile de Monstres .

règles spéciales de l'aventure

Au début de votre aventure , votre équipe reçoit un marqueur Sursaut Héroïque (en supplément de ceux que vous possédez déjà) .

Quand un héros explore , il pioche 2 sections de donjon au lieu d'une . Chaque fois qu'une section de donjon avec un triangle NOIR est piochée , le héros doit piocher un jeton de la pile des Monstres et placer le nombre de Monstres correspondants sur la section de donjon avec triangle NOIR .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom précis qui n'est ni le Passage Secret ni la Chapelle , il doit immédiatement lire le texte de l'Événement Exploration correspondant et placer des Monstres si la section porte un triangle NOIR (à moins que l'Événement ne précise le contraire) .

Quand un jeton Sorcière est pioché , au lieu de piocher une carte Monstre , placez la figurine de la Sorcière sur la section de donjon du joueur actif et la phase de héros de celui-ci prend immédiatement fin . Placez le jeton Sorcière sur la table à côté de la carte Vilain Sorcière . Si la Sorcière n'est pas en jeu à ce moment , placez 7 jetons Dégât sur cette carte (la Sorcière a normalement 3 HP) . Si la Sorcière est déjà en jeu , déplacez la simplement sur la section de donjon du joueur actif . Quand la Sorcière inflige des dégâts , multipliez les dégâts indiqués sur sa carte par le nombre de jetons Sorcière sur la table . Quand la Sorcière est battue , retirez tous les jetons Sorcière en jeu à ce moment . Si un jeton Sorcière est pioché après la mort de la Sorcière , elle revient en jeu .

Victoire

Les héros gagnent la partie une fois battue la Sorcière apparue dans la Chapelle et une fois atteint la section de donjon Passage Secret en possession des yeux de Simon Belmont .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Chapelle

" Vous êtes parvenu à la Chapelle profanée . La sorcière se trouve devant l'autel . Sur les murs s'étalent les portraits d'hommes et de femmes . Vous vous demandez s'il s'agit des enfants de la Sorcière et frissonnez en imaginant les horreurs que le Comte Dracula a pu perpétrer sur elle et sa famille pour la transformer en cette créature démente qui vous fait face . La Sorcière tourne son regard dans votre direction et vous constatez qu'elle n'a qu'un œil ! "

Au lieu de piocher un jeton de la pile des Monstres , placez la figurine de la Sorcière sur la pile d'os de la section de donjon Chapelle . Elle commence son combat final avec 10 HP (retirez tout jeton dégât déjà présent sur sa carte de Vilain) . Par contre les jetons Sorcière sur la table restent en place . Quand la Sorcière inflige des dégâts , multipliez les dégâts indiqués sur sa carte par le nombre de jetons Sorcière sur la table .

Quand vous avez battu la Sorcière , lisez ceci :

Une fois porté le coup fatal , la Sorcière s'effondre sur le sol . Vous vous approchez de sa tête et arrachez l'œil qui lui reste . Vous voici maintenant en possession de l'œil de Simon Belmont .

Le joueur actif doit noter " OEIL " dans sa liste d'équipements permanents . Une fois la Sorcière battue lors de son combat final , si un joueur pioche ultérieurement un jeton Sorcière , défaussez le et piochez en un autre .

Passage Secret

Vous venez de découvrir le passage secret qui va vous permettre de quitter ce manoir maudit .

Un joueur qui finit sa phase de héros sur une case adjacente à l'escalier de la section de donjon Passage Secret peut s'échapper du manoir . Retirez ce héros du jeu ainsi que sa figurine , ses cartes Pouvoir et ses cartes Trésors . Ce héros ne peut plus pénétrer dans le manoir et n'a plus de phase de héros . Il continue d'activer Monstres et Pièges durant sa phase de Vilain . Les joueurs peuvent quitter le Manoir avant d'avoir battu la Sorcière . Cependant si un héros quitte le Manoir avant que l'œil de Simon Belmont n'ait été récupéré , les héros perdent la partie .

Une fois tous les héros ayant quittés le Manoir , dirigez vous vers la ville d'Oldon .

[Si un des héros possède le livre de cuir en lambeaux , lisez ceci :](#)

Alors que vous atteignez le Passage Secret , vous vous souvenez de la carte à la fin du bouquin et du plan du passage secret qu'il indiquait . Vous fouillez la zone et découvrez la Clé Ecarlate .

Le joueur actif doit noter " CLE ECARLATE " dans sa liste d'objets permanents .

[Si votre équipe s'échappe avec la Clé Ecarlate , lisez ceci :](#)

A votre entrée dans la ville d'Oldon , vous vous arrêtez au magasin de curiosités . L'homme derrière le comptoir vous propose 10 PO pour la clé que vous avez découverte .

Vous avez le choix :

- 1 . vous pouvez vendre la Clé Ecarlate OU
- 2 . vous lui proposez 5 PO pour en savoir plus sur cette clé

[Si vous vendez la clé , lisez ceci :](#)

Ajoutez 10 PO à votre inventaire et rayez la Clé Ecarlate de votre liste .

[Si vous souhaitez en savoir plus sur la clé , lisez ceci :](#)

Vous payez 5 PO et écoutez ce que l'homme a à vous dire ...

L'homme quitte son comptoir et ferme la porte de son magasin à clé . Il vous raconte qu'une vieille légende parle d'une clé capable de transformer à son désir le monde physique dans lequel évolue son propriétaire . Cette clé appartiendrait au Comte Dracula et voilà pourquoi Castlevania est coupée du monde extérieur .

Aussi longtemps qu'un membre de votre équipe possède la Clé Ecarlate , n'importe quel joueur peut dépenser 5 XP durant sa phase de héros pour :

- échanger deux sections de donjon adjacentes en gardant leur orientation d'origine
- changer l'orientation (MAIS PAS LA POSITION) d'une et une seule section de donjon

Toutes les figurines , les jetons , les Pièges restent sur leurs sections de donjon respectives même quand la section de donjon est échangée avec une section adjacente .

La Ville d'Oldon

Les habitants d'Oldon ne vous font pas bon accueil . Où que vous alliez , leurs yeux restent fixés sur vous .

Objectif

Vous préparer à pénétrer dans le Manoir Bodley . Une fois que la majorité de votre équipe aura atteint le niveau 6 ou plus , vous devrez commencer l'aventure 3 : Le Manoir Bodley .

Quêtes

Si la majorité de votre est inférieure au niveau 6 , lancez le dé pour déterminer la nature de votre quête .

1-5 : attaque de jour

6-10 : abattez l'ennemi

11-15 : sauvez l'enfant

16- 20 : une lueur dans les ténèbres

Règles spéciales pour les quêtes

Au début de chaque quête , votre équipe reçoit un marqueur Sursaut héroïque (en supplément de ceux que vous possédez déjà) .

Quand un héros explore , il pioche deux sections de donjon au lieu d'une . Chaque fois qu'il pioche une section de donjon avec un triangle NOIR , il doit piocher un jeton Monstre et placer sur la section de donjon avec le triangle NOIR autant de Monstres qu'indiqué sur le jeton .

Achat d'Equipements

A la fin de l'aventure 2 et après chaque quête , les joueurs peuvent acheter du matériel auprès des marchands d'Oldon . Ils peuvent aussi vendre des objets accumulés pour la moitié du prix affiché (arrondir à l'unité supérieure) et tout objet non affiché peut être vendu pour 2 PO .

- Sursaut Héroïque : 15 PO

- + 1 niveau (1 max par joueur) : 7 PO + 7 XP

- livre en cuir vert : 10 PO

- collier de boules de feu : 10 PO

- parchemin de téléportation : 8 PO

- potion de rajeunissement : 8 PO

- porte bonheur (x3) : 6 Po

- potion de guérison : 5 PO
- pieu en bois (2) : 4 PO
- eau bénite : 3 PO
- boule de cristal : 3 PO

[si vous achetez le livre en cuir vert , lisez ceci :](#)

Ce livre a subi bien des dommages et la plupart des pages sont illisibles . Au fil de sa lecture , vous arrivez à lire les bribes d'une histoire .

"Octobre 1095 - Durant mes recherches dans la région bordant le château , je suis tombé sur la demeure d'un vieil homme , Rinaldo , alchimiste de son état . Il m'a mis en garde contre le Comte Dracula . Mais cela ne sert à rien . je suis bien décidé à poursuivre mon périple ..."

"... Rinaldo m'a parlé du fouet d'alchimie , une arme encore plus puissante que n'importe quelle épée ... avec la représentation d'un soleil et d'une lune sur sa poignée ... Dracula doit sa longévité au pouvoir de la pierre écarlate . Je dois la détruire ..."

"... Je suis entré dans le château et j'ai secouru Sara , mais Dracula était trop puissant pour être détruit par le fouet d'alchimie . Nous nous sommes enfuis vers la maison de Rinaldo . Mais une fois arrivé , nous nous sommes rendus compte qu'il était trop tard . Sara avait déjà été mordue par Dracula . il n'y avait aucun moyen de l'empêcher de devenir un vampire à son tour et cela me plongea dans le pire des cauchemars ... Si elle venait à succomber sous les attaques du fouet d'alchimie , une partie de la force de Dracula serait absorbée par le fouet et cela me permettrait de le battre . Sara , comprenant qu'il n'y avait plus rien d'autre à faire , accepta d'offrir sa vie . je refusai mais elle me fit comprendre que cette fin valait bien mieux que les tourments qu'elle ne manquerait pas de perpétrer une fois transformée en créature de la nuit . un seul claquement suffit ... et le fouet tueur de vampire venait de naître ."

AVENTURE 3 : Le Manoir Bodley

Un Dragon Zombie garde le cœur de Simon Belmont . Vous devez le trouver , le tuer et vous échapper avec l'élément final de Simon .

Objectif

Tuez le Dracolich et quittez le Manoir .

PRÉPARATION

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Cercle Arcanique , 5 jetons Temps , le jeton Phylactère , les cartes Monstre Squelette et Squelette Enflammé et leurs figurines correspondantes , la carte de Vilain Dracolich et sa figurine .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

Mélangez toutes les sections de donjon ensemble , à l'exception des sections de donjon ci dessus . Prenez la section Cercle Arcanique et mélangez la avec 3 autres sections de donjon . Ensuite , placez ces 4 sections de donjon dans la pile des sections de donjon après la 18ème section .

Placez à côté de vous la section de donjon Recoin Pourri et le jeton Phylactère .

Règles spéciales de l'aventure

Au début de l'aventure , votre équipe reçoit un marqueur Sursaut Héroïque (en supplément de tout marqueur déjà en votre possession) .

Quand un héros explore , il pioche deux sections de donjon au lieu d'une seule . Chaque fois qu'il pioche une section de donjon avec un Crâne , il doit piocher un jeton de la pile des jetons Monstre et placer sur la section de donjon avec un Crâne autant de Monstres qu'indiqué sur le jeton correspondant .

Chaque fois que vous placez un Monstre sur une section de donjon , si possible le 1er Monstre que vous placez devrait être un Squelette tiré de la pile cartes Squelettes .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique qui n'est pas le Cercle Arcanique ou le Recoin Pourri , il doit immédiatement lire l'Événement Exploration et placer des Monstres si la section de donjon comporte un triangle NOIR (à moins que l'événement ne spécifie le contraire) .

Cercle Arcanique

Le serviteur du Comte Dracula vous attend dans la pièce d'à côté . Il se trouve au beau milieu d'un large cercle orné de runes . Au travers de sa cage thoracique vous voyez battre le cœur de Simon Belmont .

Au lieu de piocher un jeton de la pile des jetons Monstre , placez la figurine Dracolich au centre du cercle et sa carte de Vilain à côté de vous .

Si votre équipe possède le livre en cuir vert , placez la section de donjon Recoin Pourri sur le/l'un des bord(s) inexploré(s) d'une section de donjon située à au moins deux sections de donjon de la section Cercle Arcanique . Placez le jeton Phylactère sur n'importe quel case de la section de donjon Recoin Pourri . Un héros adjacent à ce jeton peut dépenser une action Attaque pour détruire le Phylactère . Si le Phylactère est détruit , le Dracolich prend 10 dégâts .

Une fois battu le Dracolich , lisez ceci :

La carcasse du dragon gît sur le sol quand brusquement les murs du manoir commencent à trembler . Vous faufilez votre main entre ses côtes et empoignez le cœur de Simon Belmont . Des blocs de pierre se mettent à tomber tout autour de vous . Plus de temps à perdre ! Il vous faut sortir d'ici au plus vite !

Le joueur actif doit inscrire " COEUR " dans sa liste d'objets permanents .

Donnez à chaque joueur un jeton Temps . Au début de chaque phase de Vilain , il faut défausser ce jeton temps . Si un joueur n'en a pas l'occasion , il doit retirer et défausser une section de donjon avec un Crâne à une section de donjon du héros actif . S'il n'y a pas de section de donjon avec un Crâne disponible , le joueur doit alors retirer et défausser n'importe quelle section de donjon à une section de donjon de la section où se trouve son héros . Tous les Monstres présents sur cette section de donjon sont retirés du plateau . Retirez leurs cartes correspondantes en suivant les règles normales quand un Monstre est battu , mais ici ne piochez pas de carte trésor et ne placez pas la carte Monstre dans la pile des XP . Si un héros se trouve sur une section à défausser , il est immédiatement éliminé .

Les joueurs ne peuvent plus piocher de nouvelles sections de donjon . Si une carte Rencontre demande de piocher une nouvelle section de donjon , défaussez la et piochez en une autre .

Tout joueur qui à la fin de sa phase de héros se trouve sur une case adjacente à l'escalier de la section de donjon de Départ parvient à s'échapper du Manoir . Retirez ce héros de la partie , sa carte de héros , ses cartes Pouvoir et ses cartes Trésor . Ce héros ne peut plus entrer à nouveau dans le Manoir et n'a plus de phase de héros . Mais il continue d'activer ses Monstres et ses Pièges durant sa phase de Vilain ET ne défausse PAS de section de donjon .

Une fois tous les joueurs sortis du Manoir , dirigez vous vers la ville de Yomi .

Ville de Yomi

Les habitants de cette ville sont ouvertement hostiles à votre présence . L'influence du Comte Dracula est on ne peut plus présente . Vous ne dormez que d'un œil de peur qu'ils ne viennent s'emparer de vous au moindre relâchement de votre part .

Objectif

préparez vous à pénétrer dans Castlevania . Une fois que la majorité des membres de votre équipe aura atteint le niveau 9 ou plus , vous devez débiter l'aventure 4 : Castlevania .

Quêtes

Si la majorité de votre équipe est d'un niveau inférieur à 9 , lancez le dé pour déterminer quelle quête vous attend .

1-5 : attaque de jour

6-10 : abattez l'ennemi

11-15 : sauvez l'enfant

16-20 : une lueur dans les ténèbres

Règles spéciales des Quêtes

Au début de chaque Quête , votre équipe reçoit un marqueur Sursaut Héroïque (en supplément de tous ceux que vous possédez déjà) .

Quand un héros explore , il pioche deux sections de donjon au lieu d'un . Chaque fois qu'une section de donjon avec un Crâne est piochée , piochez un jeton Monstre et placez le/les Monstres correspondant(s) sur la section de donjon avec un Crâne .

Achat de Matériel

A la fin de l'aventure 3 et après chaque quête , les joueurs peuvent acheter des objets auprès des marchands de Yomi . Ils peuvent aussi vendre les objets accumulés pour la moitié du prix affiché chez les marchands (arrondi à l'unité supérieure) ainsi que les objets non disponibles à la vente pour 2 PO .

Si votre équipe ne possède pas de Pièce Ancienne , vous pouvez vendre vos objets au prix indiqué par les marchands (et non la moitié du prix) .

- Sursaut Héroïque : 15 PO

- + 1 niveau (max 1 par joueur) : 10 PO + 10 XP

- Elixir de Souffle de Dragon : 12 PO

- Collier de Boules de Feu : 10 PO

- Bâton de Téléportation : 10 PO

- Parchemin de Téléportation : 8 PO
- Potion de Rajeunissement : 8 PO
- Porte Bonheur (x 3) : 6 PO
- Outils de Voleur : 6 PO
- Potion de Guérison : 5 Po
- Pieu en Bois (2) : 4 PO
- Eau Bénite : 3 PO
- Boule de Cristal : 3 PO

[Si vous possédez le Livre de Cuir Noir , lisez ceci](#)

L'image d'un soleil est imprimée sur la couverture du livre . Il paraît fort ancien et une partie des pages est illisible .

"La nuit où je l'emportai sur le Comte Dracula , Mathias vînt à ma rencontre . Il me révéla que la mort d'Elisabetha avait eu bien plus de conséquences que je ne l'aurais cru . Alors qu'il était enfermé dans sa chambre durant tous ces mois , il avait maudit Dieu et juré de faire tout ce qui serait en son pouvoir pour le desservir . Il découvrit alors l'existence de la Pierre Ecarlate . Si Dieu se permettait de mettre un terme à l'existence des humains , il le défierait en obtenant la vie éternelle . Une fois le Comte Dracula éliminé , Mathias avait réussi à s'emparer de la Pierre et par là même d'accéder à la vie éternelle .

Il me regarda alors droit dans les yeux et m'expliqua qu'il avait orchestré l'enlèvement de Sara . Avec sa mort , je ressentirais à mon tour la douleur qu'il avait ressentie . L'Eglise m'avait abandonné , Dieu m'avait abandonné . Rejeté par la lumière , j'allais le rejoindre dans les ténèbres . Nous serions ainsi réunis dans notre lutte contre le Tout Puissant . Ensemble , grâce au pouvoir de la pierre , nous régnerions sur la nuit .

Mais comment pouvait-il penser que je pusse faire une pareille chose ? Sara avait donné sa vie pour que cesse pareille engeance ! Quand je lui annonçai que je refusais sa proposition , Mathias entra dans une rage folle . Il me maudit moi et ma lignée et jura qu'un jour mes descendants marcheraient eux aussi dans les ténèbres . Et sur ce , il disparut ..."

" Octobre 1125 - Cela fait maintenant 30 ans que Sara est morte . J'ai remué ciel et terre mais jamais je n'ai été capable de retrouver Mathias . J'ai depuis appris qu'il s'était fait appeler Le Prince de la Nuit , le Seigneur des Vampires , le Comte Dracula . Les rares fois où j'ai pu m'approcher de son château , il a à chaque fois réussi à disparaître avant que je ne puisse y pénétrer . Mais je n'abandonnerai jamais ma quête ! Un jour viendra où ce fouet mettra fin à la tyrannie de Mathias Cronqvist . En attendant ce jour , la famille Belmont chassera sans répit les créatures de la nuit ! "

[Si votre équipe possède les trois bouquins en cuir , lisez ceci :](#)

Le marchand remarque la présence d'un croissant de lune incrusté dans le cuir du livre vert et décide de vous révéler certaines informations . Il a entendu parler d'une légende au sujet du cœur d'une créature répugnante capable de revigorer le plus épuisé des guerriers .

Aussi longtemps qu'un membre de votre équipe est en possession du cœur de Simon Belmont , n'importe quel joueur peut dépenser 5 XP une fois durant sa phase de héros pour réactiver un de ses Pouvoirs Quotidiens .

Aventure 4 : Castlevania (1ère partie)

Née des ténèbres , une brume glacée enveloppe la nuit comme un linceul dans la spectrale lumière d'une lune blafarde . Vous avez enfin découvert Castlevania , repaire du Comte Dracula . il vous faut à présent ressusciter Simon Belmont pour qu'il neutralise à jamais le Prince de la Nuit .

Objectif

Trouvez l'escalier qui mène à l'avant-poste et battez les Loups-Garous qui bloquent votre chemin .

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

la section de donjon de Départ , la section de donjon Sombre Fontaine , la section de donjon Passage Secret , la section de donjon Atelier , la carte de Vilain Loup-Garou et sa figurine , la carte trésor Dague en Argent .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

Mélangez les sections de donjon ensemble , à l'exception des sections de donjon ci dessus . Prenez la section de donjon Passage Secret et mélangez la avec 5 autres sections de donjon puis placez cette pile de sections à côté de vous . Prenez ensuite la section de donjon Sombre Fontaine avec 5 autres sections de donjon et placez le tout par dessus la pile contenant la section de donjon Passage Secret . Prenez finalement la section de donjon Atelier et mélangez la avec 9 autres sections de donjon et placez le tout sur la pile précédemment constituée . Placez alors cette pile sur les sections de donjon encore disponibles .

Règles spéciales de l'aventure

Au début de l'aventure , votre équipe reçoit un marqueur Sursaut Héroïque (en supplément de tout marqueur déjà en votre possession) .

Quand un héros explore , il pioche deux sections de donjon au lieu d'une . Chaque fois qu'il pioche un section de donjon avec un Crâne , il doit piocher un jeton Monstre et placer sur la section avec un Crâne autant de Monstres qu'indiqué sur le jeton .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique autre que l'Atelier , la Sombre Fontaine ou le Passage Secret , il doit immédiatement lire l'Événement Exploration correspondant et placer le/les Monstre(s) approprié(s) sur la section si celle-ci comporte un Crâne (à moins que l'Événement n'en décide autrement) .

Si vous possédez le bouquin en cuir noir , quand vous fouillez un cercueil , si le jeton Cercueil porte la mention " Trésor " , vous découvrez l'épée solaire et pouvez prendre la carte Trésor associée . Une fois l'épée trouvée , tout autre jeton Cercueil avec la mention " Trésor " entraîne la pioche d'une carte Trésor .

Victoire

Les héros gagnent la partie en battant le Loup-Garou .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous révélez la section de donjon Atelier , lisez ceci :

Vous pénétrez dans un vaste atelier où gît sur une table un gigantesque Golem de Chair inconscient . Votre regard tombe sur une dague en argent et vous vous demandez s'il vous serait possible de vous en emparer sans réveiller la créature .

Un héros peut effectuer une recherche sur cette section de donjon en dépensant une action attaque ou déplacement pour lancer le dé . Sur 1 à 10 , le Golem de Chair se réveille . Placez sa figurine sur la section de donjon et placez sa carte de Vilain sur la table . Prenez aussi la carte Trésor Dague en Argent . Sur 11 à 20 , le Golem de Chair ne se réveille pas . Prenez la carte trésor Dague en Argent . On ne peut effectuer qu'une seule recherche en tout et pour tout .

Quand vous révélez la Sombre Fontaine :

si vous possédez plus d'une Pièce Ancienne , lisez ceci :

Chaque joueur quand il se trouve adjacent à la Fontaine peut dépenser une action attaque ou déplacement pour y boire et ce une et une seule fois . Le joueur qui désire boire doit lancer le dé . Sur 1 à 10 , cette eau est régénérante et le joueur peut retirer tous les jetons dégâts de la carte de son héros . Sur 11 à 20 , la puissance de cette eau déferle dans les vaisseaux de ce héros lui permettant de choisir d'ajouter un Pouvoir Utilitaire ou Quotidien à ses capacités .

si vous possédez une seule Pièce Ancienne , lisez ceci :

Placez un marqueur Sursaut Héroïque sur la fontaine . Tout joueur adjacent à la fontaine peut dépenser une action attaque ou déplacement pour prendre le marqueur Sursaut Héroïque .

si vous ne possédez pas de Pièce Ancienne , lisez ceci :

Placez deux marqueurs Sursaut Héroïque sur la fontaine . Tout joueur adjacent à la fontaine peut dépenser une action attaque ou déplacement pour prendre un marqueur Sursaut Héroïque .

Quand vous révélez le Passage Secret , lisez ceci :

Vous entendez un long grognement et un énorme Loup-Garou surgit de l'ombre . " vous n'irez pas plus loin ! " hurle-t-il ...

Au lieu de piocher un jeton Monstre , placez la carte de Vilain Loup-Garou sur la table et la figurine correspondante sur la pile d'os de la section de donjon Passage Secret . Le Loup-Garou est activé au début de la phase de Vilain de chaque joueur .

Quand vous avez battu le Loup-Garou , lisez ceci :

Au coup de grâce le Loup-Garou s'écroule au sol . Son corps commence aussitôt sa métamorphose et reprend son aspect humain . Alors que vous enjambez son cadavre pour vous diriger vers l'escalier , vous remarquez qu'il porte une cicatrice au dessus de l'œil gauche .

Passez immédiatement à la seconde partie de l'aventure 4 . Ne retournez pas à la ville de Yomi .

Aventure 4 : Castlevania (2ème partie)

Vous gravissez les étages quatre à quatre . Proche du sommet , vos pieds baignent dans l'eau qui ruisselle sur les marches . Une fois atteint le point culminant du château , vous vous retrouvez sur une immense plate-forme à ciel ouvert . Les éclairs strient la nuit . Les bourrasques de pluie vous inondent le visage . Au centre de ce périmètre , se trouve un large cercle constitué de symboles étranges . Vous sortez de votre sac cote , œil et cœur de Simon Belmont et placez le tout au milieu du cercle . Celui-ci se met à briller et un rire sinistre se répand tout autour de vous . Une forme se matérialise enfin . " Bien joué ! " dit une voix . " Tu m'a apporté le dernier des Belmont . " Un arc électrique déchire l'atmosphère et le Comte Dracula fait son apparition . " L'heure de la fin des Belmont a enfin sonné ! "

Objectif

Battre le Comte Dracula

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon Passage Secret , la section de donjon Cercle Arcanique , les sections de donjon Coins de Crypte 1-5 , 6-10 , 11-15 , 16-20 , la section de donjon Crypte de Strahd , la carte de Vilain de Strahd et la figurine correspondante , la carte Rencontre Environnement Brouillard de Sang .

Placez la section de donjon Cercle arcanique sur la table . Au dessus et en dessous d'elle placez une section de donjon sans nom de 4 cases sur 4 , à droite du cercle Arcanique la section de donjon Crypte de Strahd et à gauche une section de donjon sans nom particulier . Complétez en plaçant les 4 sections Coins de Crypte pour former un carré de 3 sections sur 3 auquel vous ajoutez au centre gauche la section de donjon Passage Secret . Arrangez vous pour que les sections périphériques délimitent un espace clos longé par des murs sauf en direction de la section Passage Secret (les triangles peuvent être orientés dans n'importe quelle direction) .

Ne placez pas de jeton Cercueil sur la section de donjon Crypte de Strahd .

Placez la figurine du Vampire sur la pile d'os de la section cercle Arcanique et placez sa carte de Vilain sur la table . Ne placez pas le jeton Forme Ethérée sur la carte de Strahd . Mélangez le paquet des cartes Monstre . Chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une pile d'os vide . Chaque joueur peut alors placer sa figurine de héros sur n'importe quelle section de donjon SAUF sur la section de donjon Cercle Arcanique .

Règles spéciales de l'aventure

Posez la carte rencontre Environnement Brouillard de Sang en jeu . Les joueurs n'ont plus le droit d'explorer et ne piochent plus de cartes Rencontre .

Si votre équipe possède plus d'une Pièce Ancienne , vous devez défausser tous vos marqueurs Sursaut Héroïque . Si un héros meurt , il est écarté du jeu mais la partie n'est pas pour autant perdue . Il n'y a défaite que si tous les héros sont morts alors que Dracula est toujours en jeu .

Si votre équipe possède une seule OU pas de Pièce Ancienne , ne défaussez aucun marqueur Sursaut Héroïque . Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous avez battu Dracula :

[si vous possédez plus d'une Pièce Ancienne , lisez ceci :](#)

Dracula s'écroule au sol mais jure qu'il reviendra . Vous savez cependant qu'il y a une chose à faire pour que cela ne se produise pas . Mais il vous faudra d'abord neutraliser vos équipiers .

Les héros restants doivent se battre les uns contre les autres jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un en jeu . Continuez alors la lecture :

Vous enjambez le corps de vos compagnons et vous vous agenouillez près du corps du Comte . Vous saisissez votre dague et la plongez dans son thorax . A mains nues vous extirpez le cœur du vampire . Souillant le sol d'un sang noirâtre , il continue de battre et de battre et de battre ... Jusqu'à ce qu'un coup de dent rageur ne le déchire et l'immobilise ... Vous sentez ce sang dévaler votre gorge , emplir vos entrailles ... et métamorphoser votre corps !

La dépouille de Dracula est recouverte d'un sac . Quand vous l'ouvrez vous tombez sur le fouet tueur de vampire . Sur son manche vous reconnaissez un symbole déjà vu par le passé . Vous retrouvez votre manche et contemplez le même symbole qui orne votre avant-bras . Vous vous redressez le fouet à la main et vous dirigez vers le château . La pluie a cessé et le ciel se dégage lentement . La ville de Yomi est illuminée par les rayons de la lune . Vous regardez votre armée de monstres s'abattre sur la ville et y pénétrer ... Mathias Conqvist est mort . Mais le Comte Dracula vivra éternellement !

[Si vous ne possédez qu'une seule ou aucune Pièce Ancienne , lisez ceci :](#)

Dracula s'écroule au sol en jurant de revenir et meurt . Sur sa dépouille , un grand sac . Quand vous l'ouvrez vous tombez sur le fouet tueur de vampire . Sur son manche vous reconnaissez un symbole déjà vu par le passé . Vous retrouvez votre manche et contemplez le même symbole qui orne votre avant-bras . Vous vous redressez le fouet à la main et vous dirigez vers le château . La pluie a cessé et le ciel se dégage lentement . La ville de Yomi est illuminée par les rayons de la lune . Vous regardez l'armée de Dracula reculer et fondre dans la nuit . Mathias Conqvist est mort . Mais il reviendra . Et quand il reviendra , les descendants de Léon Belmont seront là pour l'accueillir ... Au dessus des montagnes les premières lueurs du jour éclairent la lande . Le soleil naissant a vaincu la nuit noire .

FIN



Quête : Attaque de Jour

Les habitants vous racontent qu'une crypte toute proche est connue pour abriter une bande de voleurs . Il est à peine 13 heures quand vous vous mettez en route bien décidés à capturer cette racaille . Dès votre entrée l'odeur de chair pourrie qui envahit vos narines vous suggère que vous allez affronter bien autre chose que des bandits . Heureusement le soleil est toujours haut dans le ciel . En vous dépêchant vous parviendrez sûrement à récupérer l'une ou l'autre chose utile à votre quête avant qu'il ne se couche ...

Objectif

Réunir 20 pièces d'or et vous échapper de la crypte .

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , et 5 jetons Temps .

Retirez la carte Rencontre Piège Alarme du paquet des cartes Rencontre .

Mélangez la pile des sections de donjon . Il n'y a pas de section de donjon particulière pour cette aventure .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

règles spéciales de l'aventure

Quand un héros explore et pioche une section de donjon avec un triangle BLANC , piochez un jeton Temps . Une fois les 5 jetons Temps piochés , le soleil se couche et la crypte en devient d'autant plus redoutable .

- pour le reste de l'aventure chaque joueur pioche et place un monstre supplémentaire quand il pioche un jeton Monstre .

- un héros qui finit sa phase de héros sur une case adjacente à l'escalier de la section de donjon de Départ , peut s'échapper de la crypte . Retirez ce héros du jeu , ses cartes Pouvoir , ses cartes Trésor et ses pièces d'or . Ce héros ne peut plus pénétrer à nouveau dans la crypte et ne bénéficie plus de phase de héros ou d'Exploration . Il continue cependant à activer ses Monstres et ses Pièges durant sa phase de Vilain .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique , il doit immédiatement lire l'Événement Exploration correspondant et placer le/les Monstre(s) indiqué(s) en respectant les règles qui s'y rapportent (à moins que l'Événement n'indique le contraire) .

Les pièces d'or collectées par les différents joueurs ne sont pas réunies en une seule pile tant que ceux-ci se trouvent dans la crypte . Une fois dehors , elles seront placées en pot commun .

Le nombre de marqueurs Sursaut Héroïque reçus ainsi que les conditions dans lesquelles vous piocherez des jetons Monstre dépendent de la ville où vous aurez démarré la quête :

- Aljiba : 2 marqueurs Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec un triangle NOIR .

- Oldon : 1 marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .

- Yomi : 1 marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec un Crâne .

Victoire

Les héros gagnent la partie quand n'importe quel nombre de héros s'échappe de la crypte en possession de 20 PO .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand le soleil se couche , lisez ceci :

La crypte semble soudain se réveiller et vous entendez le mouvement d'une foule de créatures se déplaçant dans les ténèbres .
La nuit promet d'être longue ... ou pas !

Quête : Abattez l'Ennemi

Attablés à l'auberge locale tout en sirotant la liqueur du patron , un vieil homme vous accoste et vous raconte qu'une créature immonde terrorise les bourgs des alentours . Vous acceptez de l'en débarrasser et il vous conduit aussitôt jusqu'à l'entrée d'une caverne .

Objectif

Trouver et battre la créature puis s'échapper de la caverne .

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , la section de donjon Cercle Arcanique , 5 jetons Monstre et les cartes de Vilain et les figurines qui y correspondent (Sorcier Kobold , Sorcière Hurlante , Loup-Garou , Golem de Chair , Dragon Zombie) , 6 jetons objets (Dague en Argent , Pieu en Bois , Amulette de Feywalk , Torche , Eau Bénite et Menottes Dimensionnelles) et les 6 cartes Trésor correspondantes .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez chaque héros sur une case adjacente à l'escalier .

Retirez les sections de donjon Atelier et Repaire Fétide qui ne sont pas utilisées dans cette aventure .

Mélangez toutes les autres sections de donjon à l'exception de la section de donjon Cercle arcanique . Prenez 7 sections de donjon et ajoutez y le Cercle Arcanique . Puis placez ces 8 sections de donjon dans la pile des sections de donjon après la 12ème section de donjon .

Mélangez les 5 jetons Monstre suivants afin de créer la pile des Vilains : Sorcier Kobold , Sorcière Hurlante , Loup-Garou , Golem de Chair , Dragon Zombie .

Mélangez les 6 jetons Objets afin de créer la pile des Objets : Dague en Argent , Pieu en Bois , Amulette de Feywalk , Torche , Eau Bénite , Menottes Dimensionnelles .

Règles spéciales de l'aventure

Le nombre de marqueurs Sursaut Héroïque reçus ainsi que les conditions dans lesquelles vous piocherez les jetons Monstres dépendent de la ville dans laquelle vous démarrez la quête :

- Aljiba : 2 marqueurs Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .

- Oldon : 1 marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .

- Yomi : 1 marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre par section de donjon avec un Crâne .

Quand un joueur pioche une section de donjon avec un Cercueil , placez un jeton Objet face cachée sur chaque Cercueil de la section (si plus d'un Cercueil sur la section) . Une fois la section de donjon avec cercueil posée en jeu , le joueur peut retourner le jeton Objet , s'en emparer et prendre la carte Objet Trésor correspondante .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique , lisez immédiatement l'Événement Exploration et placez le/les Monstres comme il se doit (à moins que l'Événement n'en décide autrement) .

Après qu'un Vilain soit battu , un héros qui finit sa phase de héros sur une case adjacente à l'escalier de la section de donjon de Départ peut quitter la caverne . Retirez ce héros de la partie ainsi que sa carte de héros , ses cartes Pouvoir , ses cartes Trésor et ses PO . Ce héros ne peut entrer à nouveau dans la caverne et ne possède plus de phase de héros ou d'Exploration . Cependant il continue d'activer ses Monstres et ses Pièges durant sa phase de Vilain .

Victoire

Les héros gagnent la partie une fois battu le Vilain pioché dans la pile des jetons Vilain et une fois sortis de la caverne .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'entre eux se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Cercle Arcanique

L'ennemi se trouve dans la pièce qui vous fait face . Vous empoignez votre épée bien décidé à neutraliser cette créature qui ose terroriser ainsi la région .

Au lieu de piocher un jeton Monstre , piochez un jeton provenant de la pile des Vilain . Placez sur la table sa carte de Vilain et sur la pile d'os de la section Cercle Arcanique la figurine correspondante . Ce vilain est activé au début de la phase de Vilain de chaque joueur .

Quête : Sauvez l'Enfant

En vous réveillant vous trouvez glissé sous votre porte un billet vous demandant de vous rendre jusqu'à la maisonnette verte au bout de la ville . Après un bon petit déjeuner , vous arrivez à bon port et une vieille femme vous fait entrer . Elle vous offre à boire et vous raconte que son petit-fils Kavan a disparu . Elle le croit prisonnier du manoir tout proche et vous offre 2 PO pour sa libération . Toujours frustré de n'avoir pu sauver l'enfant des Belmont , vous acceptez son offre et pénétrez dans le manoir .

Objectif

Trouver l'enfant et s'échapper du manoir en sa compagnie

PRÉPARATION DE L' AVENTURE

Éléments spéciaux nécessaires à l'aventure

La section de donjon de Départ , le jeton Kavan .

Lancer le dé pour déterminer quel type de créatures a capturé l'enfant :

- 1-5 : Sorcier Kobold : prenez la section de donjon Laboratoire , la carte de Vilain Sorcier Kobold et sa figurine , les cartes de Monstre Avant-Garde Kobold et leurs figurines .
- 6-10 : Sorcière Hurlante : prenez la section de donjon Cercle Arcanique , la carte de Vilain Sorcière Hurlante et sa figurine , les cartes de Monstre Goule et leurs figurines .
- 11-15 : Loup-Garou : prenez la section de donjon Repaire Fétide , la carte de Vilain Loup-Garou et sa figurine , les cartes de Monstre Loup et leurs figurines .
- 16-20 : Dracolich : prenez la section de donjon Cercle Arcanique , la carte de Vilain Dracolich et sa figurine , les cartes de Monstre Zombie et leurs figurines .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Placez chacun des héros sur une case adjacente à l'escalier .

Prenez la section de donjon en rapport avec le Vilain à affronter et mélangez les autres sections de donjon . Prenez 7 sections de donjon et ajoutez y la section de donjon nécessaire à la quête . Placez ces 8 sections de donjon dans la pile des sections de donjon après la 14ème section de donjon .

Règles spéciales de l'aventure

Le nombre de marqueurs de Sursaut Héroïque reçu ainsi que les conditions dans lesquelles vous piocherez les jetons Monstre varient en fonction de la ville dans laquelle vous démarrez la quête :

- Aljiba : deux marqueurs Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .
- Oldon : un marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .

- Yomi : un marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec un Crâne .

Chaque fois que vous placez un Monstre sur une section de donjon , si possible , le premier Monstre pioché devrait l'être à partir des cartes Monstre préparées .

Quand un joueur place une section de donjon portant un nom spécifique vous devez immédiatement lire l'Événement Exploration et placer le/les Monstre(s) comme il se doit (à moins que l'Événement n'indique le contraire) .

Quand un joueur pioche la section de donjon correspondant au Vilain de l'aventure , ne lisez pas l'Événement Exploration . A la place suivez les instructions suivantes : au lieu de piocher un jeton Monstre , placez en jeu la carte de Vilain adéquate et sa figurine sur la pile d'os de la section de donjon . Ce Vilain est activé au début de la phase de Vilain de chaque joueur . Placez le jeton Kavan sur n'importe case de la section .

Quand un héros est adjacent au jeton Kavan au début de sa phase de héros , il prend en charge le jeton et le déplacera à travers le manoir . Le jeton sera toujours placé sur une case adjacente au héros .

Victoire

Les héros gagnent la partie quand Kavan se retrouve sur une case adjacente à l'escalier de la section de donjon de Départ à la fin de la phase de héros de n'importe quel joueur .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

La première fois que cette quête est accomplie , lisez ceci :

Comme vous entrez dans la ville un homme avec une cicatrice au dessus de l'œil vous accoste et vous offre 15 PO pour l'enfant .

Vous avez le choix : (1) vous pouvez vendre l'enfant OU (2) le rendre à sa grand-mère .

(1) Si vous vendez l'enfant , lisez ceci :

Vous échangez l'enfant contre une bourse pleine de PO . Alors que vous faites vos comptes , vous remarquez une pièce couverte de caractères étranges et vous décidez de la mettre de côté . Vous vous rendez alors chez la grand-mère et lui annoncez que son petit-fils est mort durant votre fuite du manoir . " Merci d'avoir essayé " dit-elle entre deux sanglots et elle vous donne 2 PO .

Choisissez un joueur pour qu'il inscrive " PIECE ANCIENNE " sur sa liste d'Objets Permanents . Ajoutez 17 PO à votre pool de PO .

(2) Si vous rendez l'enfant à sa grand-mère , lisez ceci :

Vous répondez à l'homme que vous n'êtes pas intéressé et rendez l'enfant à sa grand-mère . En guise de gratitude elle vous donne 4 PO , soit le double de ce qu'elle vous avait promis .

Ajoutez 4 PO à votre pool de PO .

[Si cette quête a déjà été accomplie avant , lisez ceci :](#)

Comme vous entrez dans la ville , sa grand-mère vient au devant de l'enfant . Ce dernier se jette dans ses bras . En guise de gratitude , elle vous donne 4 PO soit le double de ce qu'elle avait promis .

Ajoutez 4 PO à votre pool de PO .

Quête : Une lueur dans les Ténèbres

Alors que vous effectuez vos achats , un vieil homme vous accoste et vous conduit dans une pièce à part . Il vous parle d'un objet qu'il vient de perdre . Il pense qu'il se trouve maintenant dans le manoir tout proche et vous offre 2 PO pour le lui rendre . Quand vous lui demandez à quoi ressemble cet objet il vous répond que quand vous le verrez vous le reconnaîtrez aussitôt . Vous acceptez sa proposition et vous vous rendez au manoir . Après quelques minutes de recherche , vous découvrez un passage secret et pénétrez dans la cave du bâtiment .

Objectif

Trouver l'objet et quitter le manoir par le passage secret .

PRÉPARATION DE L AVENTURE

Éléments spéciaux de l'aventure

La section de donjon Passage Secret , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Atelier , la section de donjon Laboratoire , 2 sections de donjon Couloir avec triangle NOIR et le jeton Objet Torche .

Placez la section de donjon Passage Secret sur la table son triangle BLANC pointant vers le bas . Placez en dessous la section de donjon Recoin Pourri avec son triangle BLANC pointant vers la droite . Placez à droite de la section de donjon Recoin Pourri une section de donjon Couloir de telle sorte que son triangle NOIR pointe vers la pointe du triangle BLANC de la section Recoin Pourri . Placez l'autre section de donjon Couloir à gauche de la section de donjon Passage Secret de telle sorte que son triangle NOIR pointe vers la section Passage Secret .

Placez les héros sur n'importe quelle case des sections de donjon Passage Secret ou Recoin Pourri .



Prenez les sections de donjon Atelier et Laboratoire , mélangez les et placez les face cachée à côté de vous . Mélangez la pile des sections de donjon puis partagez la en deux piles égales (pile 1 et pile 2) qui seront placées chacune à côté des deux sections de donjon Couloir . Prenez 5 sections de donjon de la pile 1 et ajoutez y une des deux sections de donjon face cachée (Laboratoire ou Atelier) . Placez ensuite ces 6 sections de donjon après la 8ème section de donjon de la pile 1 . Faites la même chose pour la pile 2 .

Lancez le dé pour savoir quel objet vous recherchez :

1-5 : Amulette Placez à côté de vous le jeton Amulette de Feywalk (mais pas sa carte Trésor) et les cartes de Monstre Gargouille et les figurines correspondantes .

6-10 : Portrait Placez à côté de vous le jeton Portrait et les cartes de Monstre Apparition et les figurines correspondantes .

11-15 : Miroir Placez à côté de vous le jeton Miroir et les cartes de Monstre Squelette Enflammé et les figurines correspondantes .

16-20 : Statue d'Animal Placez à côté de vous le jeton Animal et les cartes de Monstre Squelette et les figurines correspondantes

Règles spéciales de l'aventure

Le nombre de marqueurs Sursaut Héroïque reçus ainsi que les conditions dans lesquelles vous piocherez les jetons Monstre dépendent de la ville dans laquelle vous démarrez la quête :

- Aljiba : deux marqueurs Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .

- Oldon : un marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec triangle NOIR .

- Yomi : un marqueur Sursaut Héroïque et un jeton Monstre pioché par section de donjon avec Crâne .

Chaque section de donjon est plongée dans l'obscurité ce qui réduit l'attaque des héros de 1 unité et leur AC de 2 unités . La section de donjon sur laquelle se trouve le jeton Torche n'entraîne pas cette pénalité . Durant sa phase de héros , un joueur peut allumer une torche en dépensant une action Attaque ou Déplacement . Placez alors le jeton Torche sur la section de donjon où se trouve ce héros et déplacez le avec lui de section en section . Si le jeton Torche est déjà en jeu à ce moment , déplacez le jeton Torche sur la section de donjon du héros actif et la section de donjon qui vient de perdre le jeton Torche est plongée dans l'obscurité . A la fin de chaque phase de Vilain , si le jeton Torche est sur n'importe quelle section de donjon , lancez le dé :

- 1-10 : la Torche s'éteint et le jeton est replacé sur la table à côté du plateau de jeu .

- 11-20 : rien à signaler .

Quand un joueur pioche une section de donjon durant son exploration , il doit le faire à partir de la pile correspondant à la direction qu'il a prise (pile 1 ou pile 2) . Si les deux chemins s'éloignant du Passage Secret venaient à se connecter à tout autre endroit , le joueur devant piocher à ce moment peut le faire à partir de n'importe laquelle des deux piles .

Quand un joueur pioche une section de donjon portant un nom spécifique qui n'est ni l'Atelier ni le Laboratoire , il doit immédiatement lire l'Événement Exploration correspondant et placer les Monstres comme il se doit (à moins que l'Événement n'en décide autrement) .

Un héros qui finit sa phase de héros sur une case adjacente à l'escalier de la section de donjon Passage Secret peut s'échapper du manoir . Retirez ce héros du jeu ainsi que sa carte de héros , ses cartes Pouvoir et ses cartes Trésor . Ce héros ne peut plus entrer à nouveau dans le manoir et n'a plus de phase de héros ou d'exploration . Il continue d'activer ses Monstres et ses Pièges durant sa phase de Vilain .

Victoire

Les héros gagnent la partie quand ils s'échappent du manoir par le Passage Secret en possession de l'objet à trouver .

Défaite

Les héros perdent la partie si l'un d'eux se retrouve avec 0 HP au début de son tour et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand les héros révèlent l'Atelier , lisez ceci :

Si les héros devaient trouver l'Amulette ou le Portrait , ils trouvent l'objet dans cette pièce . Placez le jeton ad hoc sur n'importe quelle case de la section de donjon Atelier . En commençant par le héros actif et dans le sens des aiguilles d'une montre , donnez à chaque joueur une des cartes Monstre préparées à cet effet et placez la figurine correspondante sur la section de donjon Passage Secret . Tout héros finissant sa phase de héros sur la section de donjon Atelier peut prendre le jeton qui s'y trouve .

Sinon , piochez une carte Rencontre Piège (défaussez les cartes Rencontre jusqu'à obtenir une carte Rencontre Piège) .

Quand les héros révèlent le Laboratoire , lisez ceci :

Si les héros devaient trouver le Miroir ou la statue d'Animal , ils trouvent l'objet dans cette pièce . Placez le jeton ad hoc sur n'importe quelle case de la section de donjon Laboratoire . En commençant par le héros actif et dans le sens des aiguilles d'une montre , donnez à chaque joueur une des cartes Monstre préparées à cet effet et placez la figurine correspondante sur la section de donjon Passage Secret . Tout héros finissant sa phase de héros sur la section de donjon Laboratoire peut prendre le jeton qui s'y trouve .

Sinon , piochez une carte Rencontre Piège (défaussez les cartes Rencontre jusqu'à obtenir une carte Piège) .

La première fois que la quête est accomplie , lisez ceci :

alors que vous atteignez les abords de la ville , un groupe de voyageurs vous interpelle . Vous Vous approchez d'eux . Un homme portant une cicatrice au dessus de l'œil vous voyant l'objet en main vous en propose 10 PO .

Vous avez le choix : (1) vous vendez l'objet OU (2) vous le rendez au vieil homme .

(1) Si vous vendez l'objet , lisez ceci :

L'homme vous remet un plein sac d'or en échange de votre objet . En faisant vos comptes , vous tombez sur une étrange pièce couverte de symboles et vous la mettez de côté . En arrivant en ville , vous allez à la rencontre du vieil homme et lui annoncez que vous n'avez pas trouvé l'objet . " Ca ne fait rien , merci quand même ! " dit-il et vous quitte aussitôt .

Choisissez un joueur . Il doit inscrire " PIECE ANCIENNE « sur la liste de ses objets permanents . Ajoutez 10 PO à votre pool de PO .

(2) Si vous ne vendez pas l'objet , lisez ceci :

Vous quittez le groupe de voyageurs et rejoignez le vieil homme qui vous attendait avec impatience . Ravi d'avoir récupéré son bien , il vous donne en récompense 2 PO .

Ajoutez 2 PO à votre pool de PO .

Si vous avez déjà accompli cette quête avant , lisez ceci :

Vous rejoignez le vieil homme qui vous attendait avec impatience . Ravi d'avoir récupéré son bien , il vous donne en récompense 2 PO .

Ajoutez 2 PO à votre pool de PO .

Événements Exploration

Cercle Arcanique

Alors que vous parcourez l'entrée du manoir , vous entendez une sorte de mélodie provenant du bout du couloir . Vous tombez sur un Sorcier Kobold occupant le centre d'un cercle lumineux . Vous remarquez également la présence des horribles créatures invoquées par ce dernier ...

Placez la figurine Sorcier Kobold sur la pile d'os de la section de donjon Cercle Arcanique (mais ne placez pas sa carte de Vilain sur la table) . A chaque phase de Vilain durant laquelle le sorcier Kobold se trouvera sur la section de donjon Cercle Arcanique , lancez le dé :

- 6-20 : rien à signaler

- 1- 5 : remplacez la figurine Sorcier Kobold par la figurine Dracolich et placez sa carte de Vilain sur la table .

Placez 5 marqueurs Dégât sur la carte de Vilain Dracolich (HP total = 8) . Les HP du Sorcier Kobold sont de 3 et sa CA est de 13 . Il n'attaque pas et reste immobile .

Chapelle

La pièce qui s'ouvre devant vous baigne dans une lumière éclatante . Sur l'autel se trouve un ancien médaillon en platine brillant comme un soleil avec un énorme cristal enchâssé en son centre qui ne demande qu' à être emporté ...

Placez le jeton Icône de Ravenloft sur l'autel . Ce jeton peut être pris par tout héros adjacent à l'autel qui dépensera une Action Attaque ou Déplacement pour s'en emparer .

Coins de Crypte

Un bang retentissant vous avertit que vous venez de déclencher un piège . Un peu trop tard malheureusement ...

Piochez une carte Rencontre Piège au hasard (passez les cartes en revue jusqu'à obtenir une carte Rencontre Piège puis mélangez la pile) ;

Les sections de Donjon Crypte : Crypte d'Artimus , Crypte de Barov et Ravenovia , Crypte d'Ireena Kolyana , Crypte du Roi , Crypte Isolée , Crypte du Prince Aurel , Crypte de Sergeï von Zarovich .

Vous pénétrez dans une autre crypte . Une légère brume vous entoure et une voix chuchote à votre oreille . Il semble que quelque chose vous invite à entrer ...

La première fois que n'importe quel héros pénètre sur cette section de donjon , lancez le dé .

- 1-5 : placez la figurine du Jeune Vampire sur la pile d'os de la section de donjon et placez sa carte de Vilain sur la table . Placez 3 marqueurs Dégât sur la carte de Vilain Jeune Vampire (HP total = 5) .

- 6-20 : rien à signaler

Une fois que le Jeune Vampire a été placé sur l'une de ces sections de donjon , ne lancez plus le dé pour les autres sections de donjon crypte que vous piocherez .

Sombre Fontaine

Le clapotis de l'eau vous accueille de façon bienveillante . Il n'en faut pas plus pour vous inciter à goûter cette eau fraîche ...

Placez un marqueur Sursaut Héroïque sur la Fontaine . Tout héros adjacent à la fontaine peut dépenser une Action Attaque ou Déplacement pour s'en emparer .

Repaire Fétide

Cette petite salle pue la chair pourrie et la mort . Vous entendez un sourd grognement tandis qu'une silhouette massive et hirsute surgit de l'ombre ...

Placez la figurine Loup-Garou sur la pile d'os de la section de donjon (mais ne placez pas sa carte de Vilain sur la table) . A chaque phase de Vilain durant laquelle le Loup-Garou se trouvera sur cette section de donjon , lancez le dé .

- 1-5 : placez une figurine de Loup sur la section et donnez au joueur actif la carte de Monstre correspondante (tirée de la pile de défausse si possible et à défaut en passant en revue toutes les cartes Monstre de la pile des Monstres) . Si le joueur actif possède déjà une carte Monstre Loup , passez la carte à son voisin de gauche etc ... Si tous les joueurs possèdent déjà une carte Monstre Loup , ne placez pas de figurine .

- 6-20 : rien à signaler .

Le Loup-Garou possède 5 HP et AC = 15 . Il n'attaque pas et reste immobile .

Laboratoire

Vous découvrez un laboratoire et frissonnez à l'idée des terribles expériences que les serviteurs de Dracula ont pu perpétrer ici . Ceci dit vous pourriez peut-être trouver une fiole de potion , qui sait ? ...

Un héros peut effectuer une recherche sur cette section de donjon en dépensant une Action Attaque ou Déplacement . Lancez alors le dé :

- 1-10 : piochez une carte Rencontre Piège au hasard .

- 11-20 : récupérez un marqueur Sursaut Héroïque ;

Vous ne pouvez effectuer qu'une et une seule recherche sur cette section .

Recoin Pourri

Le temps de capter leurs grognements féroces qu'un groupe de monstres vous saute dessus !

Tout héros présent sur cette section de donjon doit subir une attaque : Attaque +8 Dégât : Ralenti (donc pas de perte de HP) .

Piochez un Monstre de niveau 1 et placez le plus possible de figurines correspondantes sur la section (avec un maximum de 3) . Quand une de ces figurines est tuée , ne récupérez pas la carte de Monstre correspondante et ne piochez pas de carte Trésor à moins que le nombre de figurines sur le plateau soit égal au nombre de cartes Monstre de même type (animal , mort-vivant ...) placées devant les joueurs . Si lors d'un tour ultérieur , une carte Monstre est piochée mais que toutes les figurines pour ce type de Monstre sont déjà en jeu , placez la carte dans la pile d'XP sans placer d'autre figurine .

Passage Secret

Vous tombez sur l'un des nombreux passages secrets qui mènent aux salles aux trésors du Comte Dracula . Partant pour une petite fouille ? ...

Tout héros sur cette section peut effectuer une recherche en dépensant une Action Attaque ou déplacement . Il pioche alors deux cartes Trésor Objet (!) et en choisit une .

On ne peut effectuer qu'une et une seule recherche sur cette section de donjon .

Crypte de Strahd

Vous parvenez à une étrange crypte . Les cheveux se dressent sur votre tête à l'idée des horreurs qui vous attendent ici ...

La première fois que n'importe quel héros pénètre sur cette section de donjon , lancez le dé :

- 1-10 : Placez la figurine Jeune Vampire sur la pile d'os de la section et la carte de Vilain correspondante sur la table . Placez 3 marqueurs Dégât sur la carte de Vilain du Jeune Vampire (HP total = 5) .

- 11-20 : rien à signaler .

Atelier

Vous découvrez un atelier avec un énorme Golem de Chair étendu sur une table . Il y a un tas d'objets intéressants dans cette pièce et vous vous demandez s'il est possible d'en emporter un sans réveiller le Golem ...

Tout héros sur cette section de donjon peut effectuer une recherche en dépensant une Action Attaque ou Déplacement et en lançant le dé :

- 1-10 : Le Golem de Chair se réveille . Placez sa figurine sur la pile d'os de la section de donjon et sa carte de Vilain sur la table . Piochez 3 cartes Trésor et gardez en une .

- 11-20 : Le Golem de Chair ne se réveille pas . Piochez 3 cartes Trésor et gardez en une .

On ne peut effectuer qu'une et une seule recherche sur cette section de donjon .

Name:

Race/Class:

At-Will Power	Utility Power	Daily Power

LEVEL 3 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit: 20	Requires 5 XP* Choose One: <input type="checkbox"/> +1 HP <input type="checkbox"/> +1 AC <input type="checkbox"/> +1 Speed	Permanent Items	

LEVEL 4 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit: 20	LEVEL 5 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit: 20 <i>Extra Utility power</i>	LEVEL 6 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit: 20	Requires 7 XP* Choose One: <input type="checkbox"/> +1 HP <input type="checkbox"/> +1 AC <input type="checkbox"/> +1 Attack <input type="checkbox"/> +1 Speed <input type="checkbox"/> +1 Surge
---	---	---	--

LEVEL 7 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit ____ <i>Extra At-Will power</i>	LEVEL 8 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit ____	LEVEL 9 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit ____	Requires 10 XP* Choose One: <input type="checkbox"/> +1 HP <input type="checkbox"/> +1 AC <input type="checkbox"/> +1 Attack <input type="checkbox"/> +1 Speed <input type="checkbox"/> +1 Surge <input type="checkbox"/> Critical Hit 17+
--	--	--	--

LEVEL 10 HP ____ AC ____ Speed ____ Attack ____ Surge ____ Critical Hit ____ <i>Extra Daily power</i>	Requires 12 XP* Choose Two: <input type="checkbox"/> +1 HP <input type="checkbox"/> +1 AC <input type="checkbox"/> +1 Attack <input type="checkbox"/> +1 Speed <input type="checkbox"/> +1 Surge <input type="checkbox"/> Critical Hit 15+	Items	

* This XP cost is required for level advancement within an Adventure; the cost may be different in Town.