



DUNGEONS & DRAGONS®



CASTLE RAVENLOFT

BOARD GAME

Variantes de règles

Traduction de JONAS7000

ADVANCED CASTLE RAVENLOFT VERSION 2.0

Voici les changements apportés au jeu :

- vous pouvez créer votre personnage .
- possibilité de monter jusqu'au 9ème niveau .
- les héros ont un nombre illimité d' " Actions Gratuites " à gérer durant leur phase de héros .
- les héros commencent la partie avec un marqueur Sursaut Héroïque CHACUN (et ces marqueurs peuvent être donnés) .
- les héros peuvent donner des objets à d'autres héros adjacents en tant qu'action gratuite durant leur phase de héros .
- si un héros meurt , les autres héros poursuivent la partie .
- au lieu de piocher une carte Monstre , piochez un jeton Monstre pour déterminer le nombre de monstre à placer par section de donjon .
- INITIATIVE : section de donjon avec un triangle BLANC , en faveur du héros , section de donjon avec triangle NOIR , en faveur des monstres .
- quand vous avez l'initiative l'exploration ne met pas fin à votre phase de héros .
- les cartes Rencontre ne sont piochées que si vous posez en jeu une section de donjon avec triangle noir , ou si vous n'explorez ni n'attaquez durant votre phase de héros .
- adapter la difficulté du jeu pour les héros de haut niveau (6 et plus) .

Actions Gratuites

Les héros peuvent effectuer un nombre illimité d'actions gratuites durant leur phase de héros . Il s'agit habituellement (mais pas exclusivement) des actions spécifiques à un scénario qui ne comptent ni comme une attaque ni comme un déplacement .

Exemples : utiliser un Sursaut Héroïque , prendre l'Icône de Ravenloft (aventure 2) , donner un objet à un héros adjacent ...

En soit toute action faite par votre héros qui n'est pas une attaque ou un déplacement est à considérer comme une Action Gratuite .

PRÉPARATION DE LA PARTIE PAR LE JOUEUR

Les joueurs peuvent choisir de jouer avec un des héros proposés dans le jeu , un héros des héros proposés sur le net , ou de créer eux-même leur propre héros en utilisant la carte héros vierge proposée à la fin de ce guide .

Un héros est créé en précisant son nom , sa /ses race(s) , sa/ses classe(s) et les autres informations nécessaires au jeu .

Les combinaisons classiques de race et de classe sont : Voleur Humain , Ranger Humain , Clerc Nain , Guerrier Dragonborn et Magicien Eladrin .

Une race peut être associée à n'importe quelle classe , cependant , le Souffle du Dragon ne peut être utilisé que par la race Dragonborn et le Mouvement Extra-Lucide par la race Eladrin .

Différentes associations de race et de classe sont disponibles sur le net .

Le personnage créé est de niveau 1 .

Associez s'y une image de votre choix .

Les héros commencent tous avec un marqueur Sursaut Héroïque chacun au début de chaque aventure sauf modification mentionnée dans le scénario .

Ces marqueurs ne sont pas mis en commun mais peuvent être donnés à un héros mort adjacent .

A partir du niveau 6 , les héros commencent leur aventure avec 2 marqueurs Sursaut Héroïques .

MONTÉE DE NIVEAU

Chaque héros démarre au 1er niveau sauf si le scénario en décide autrement .

Les héros peuvent monter de niveau en payant 6 xp au début de leur phase de héros .

Imprimez les bonus de niveau de votre héros au dos de sa carte héros .

Les bonus accordés pour les différents niveaux sont présentés ci-dessous .

Ils bénéficient de pouvoirs supplémentaires en accord avec leur classe .

Les héros peuvent garder leur niveau d'une aventure à l'autre mais tous les Trésors sont vendus ou délaissés à la fin de chaque scénario à moins que le scénario ne précise le contraire .

NIVEAU ET BONUS

2 : +1 AC , + 2 HP , + 1 HP au Sursaut Héroïque , choisissez 1 Pouvoir Quotidien supplémentaire .

3 : Choisissez 1 Pouvoir à Volonté et 1 Pouvoir Utilitaire supplémentaire

4 : + 2 HP

5 : Choisissez 1 Pouvoir Quotidien OU 1 pouvoir Utilitaire supplémentaire .

6 : Les joueurs gagnent immédiatement 1 point de Sursaut Héroïque supplémentaire et commencent une nouvelle aventure avec 2 points de Sursaut Héroïques .

7 : + 1 AC

8 : Choisissez 1 Pouvoir à Volonté OU 1 Pouvoir Utilitaire supplémentaire .

9 : Les héros ont accès à TOUS les Pouvoirs de leur classe

EXPLORATION DU DONJON

Contrairement au jeu classique , dans les règles avancées , la phase de héros ne se termine pas toujours quand la phase d'exploration commence .

Si un héros arrive sur un bord inexploré (= bord libre sans section de donjon au delà) de section de donjon et qu'il souhaite faire une exploration , il pose comme dans le jeu classique une nouvelle section de donjon .

MAIS ... si la section de donjon posée en jeu possède un triangle BLANC , il peut continuer son déplacement sur cette nouvelle section de donjon et peut attaquer tous les monstres qu'il pourrait y trouver (si cela est possible) .

POURQUOI , Parce que , dans ces conditions , il bénéficie de l'INITIATIVE et prend le monstre par surprise .

PAR CONTRE ...si le triangle sur la nouvelle section de donjon est NOIR , le héros se fait surprendre par l'apparition soudaine de monstre et dans ces conditions la phase de héros prend fin quand la nouvelle section de donjon est posée en jeu .

C'est alors le /les monstre(s) qui a/ont l'INITIATIVE.

Plutôt que simplement piocher une carte Monstre pour chaque nouvelle section de donjon , on pioche au hasard un jeton de Monstre pour déterminer le nombre de monstre qui seront présents (de 0 à 3)

Si aucun monstre ne fait son apparition , le héros n'ira cependant pas plus loin car qui dit section de donjon avec triangle NOIR , dit piocher une carte REncontre !

Une carte Rencontre est donc piochée quand une section de donjon avec un triangle NOIR est posée en jeu OU quand le héros finit sa phase de héros sur une section de donjon mais n'explore pas ou ne fait pas d'attaque pendant cette phase .

Un héros qui n'a plus de marqueur Sursaut Héroïque (ou qui n'en reçoit pas de la part des autres joueurs) et qui se retrouve à 0 HP au début de son tour , meurt .

Quand un héros meurt , les autres joueurs continuent quand même l'aventure , sauf si le scénario indique le contraire .

Un joueur avec un héros mort , peut rejoindre le scénario en cours avec un nouveau héros .

DOSER LA DIFFICULTÉ

Il est certain que les scénarios seront plus faciles à jouer pour des héros de haut niveau .

Dans le jeu classique , on ne peut atteindre que le 2ème niveau d'expérience .

Pour modifier la difficulté du jeu , on peut procéder comme suit :

- Pour rendre les choses plus faciles pour des héros de faible niveau , ne poser en jeu que 2 monstres maximum plutôt que 3 (donc retirer tous les marqueurs annonçant 3 monstres) .
- Pour rendre les choses plus difficiles , retirer tous les marqueurs SANS monstre .
- Pour chaque héros de niveau 6 , ajoutez un jeton de Vilain dans la pile des jetons monstre à piocher .
- Quand des héros de haut niveau (6ème ou plus) sont forcés de s'attaquer les uns aux autres (à cause de carte Evènement ou de tactique de monstre) ils pourront utiliser 1 Pouvoir Quotidien s'il est disponible .
- Les monstres sentent instinctivement la puissance des héros : c'est pourquoi ils s'attaqueront à eux avec plus d'efficacité .

Quand ils attaquent ou se déplacent en direction de héros de niveau 6 ou plus , les monstres peuvent considérer une section de donjon posée en diagonale comme si elle était contigüe .

Ils pourront donc se déplacer en diagonale d'une section de donjon à une autre mais SEULEMENT pour cibler des héros de niveau 6 ou plus !

De même , les joueurs devront placer les monstres de telle sorte qu'ils soient avantagés par rapport aux héros !

Et ... il ne peut y avoir dans une même aventure plus de 3 héros de haut niveau !!!

Par ailleurs , même rien qu'à 2 , des héros de niveau 9 pourront facilement triompher de la plupart des aventures !

RÈGLES ET CAS DE FIGURE :

- 1) Je me trouve en même temps qu'un monstre sur une section de donjon avec un piège . J'utilise mon attaque et tue le monstre , MAIS je ne peux désactiver le piège parce que j'ai attaqué durant ma phase de héros . Je pioche la carte Trésor " Thieve's Tools = Outils de Voleur " => jouez cet objet immédiatement , vous gagnez un bonus de +4 pour désactiver des pièges lorsque cet objet est en jeu .

Question: puis-je retirer le piège présent sur la section au moment où je pioche cette carte Trésor , même si j'ai déjà effectué une attaque ?

Réponse: NON , la carte Trésor entre en jeu et donne immédiatement le bonus MAIS ne permet PAS d'action supplémentaire !!!

- 2) concernant la carte rencontre " Strahd's Whispers = La Voie de Strahd " (le héros actif attaque le héros le plus proche avec un pouvoir à volonté) , considérons une équipe de 5 héros : ils sont tous sur la même section de donjon et le Guerrier Dragonborn pioche la carte Rencontre en question parce qu'il n'a pas effectué d'exploration durant son tour . Il attaque la Ranger Allisa en choisissant Cleave = Fendre et son attaque est une réussite .

Question: va-t-il attaquer un autre héros ? va -t-il attaquer un monstre présent sur la section ? ou ne pourra-t-il plus rien faire après avoir attaqué Allisa ? ou attaquer Allisa une 2ème fois ?

A ce sujet , si c'est Thorgrim qui pioche cette rencontre et choisit " Healing Strike = Frappe de Guérison " , attaquera-t-il un héros dans un 1er temps puis soignera-t-il un héros présent sur sa section voire le héros qu'il viendra d'attaquer et de toucher ?

Réponse: si un héros utilise Cleave , à lui de choisir sa seconde cible (mais qui doit être un monstre) , il obéit à ce qui est écrit sur la carte Rencontre en attaquant un héros , après à lui de voir ; même chose pour Healing Strike , il attaque un héros mais il va aussi en soigner un (et pourquoi pas celui qu'il vient de blesser !) .

- 3) concernant le clerc Thorgrim , peut-il utiliser " Healing Word = Parole de Guérison " (à utiliser durant sa phase de héros , fait regagner à un héros un nombre de pts de vie égal à sa valeur de Sursaut Héroïque) quelle que soit la distance ? La carte ne précise pas de limite de portée donc ...

Question: pourrait-il ainsi soigner un héros situé par exemple à 10 sections de donjon de lui et ce sans aucune ligne de vue

Réponse: OUI sans problème !!!

- 4) quand une " Glyphe of Warding = Glyphe de Protection " (placez ce marqueur sur votre section de donjon , le 1er Monstre qui arrive sur cette section de donjon prend 1 dégât) est piochée et qu'il y a un déjà monstre sur la section de donjon du héros actif ...

Question: ce monstre prend-t-il automatiquement des dégâts ou la glyphe ne s'active-t-elle que quand un NOUVEAU monstre entre sur cette section de donjon ?

Réponse: si on s'en tient au texte , il faut attendre l'arrivée d'un nouveau monstre pour activer la glyphe .

- 5) au sujet de la carte Trésor " Action Surge = Surplus d'Action " (vous pouvez vous déplacer de la valeur de votre vitesse ou attaquer) : Thorgrim et Kat sont sur la même section de donjon . Durant son tour , Thorgrim tue un monstre et pioche une carte Trésor Action Surge . Il peut choisir entre se déplacer ou attaquer . Il choisit de se déplacer mais reste sur la même section de donjon que Kat ..

Question: peut-il soigner Kat avec sa compétence Aid = Aide (à la fin de votre phase de héros , si vous n'avez pas attaqué , un autre héros sur votre section de donjon récupère 1 HP) ?

Réponse: NON car il a attaqué durant son tour , Action Surge permet une attaque supplémentaire ou un déplacement durant votre tour , il ne permet pas d'obtenir un tour complet supplémentaire !!!

Nouvelle variante aux règles de base :

1) la phase du héros inclut la phase d'exploration qui n'est donc plus une phase à part entière .

2) vous pouvez si vous le voulez , n'utiliser qu'une partie de votre déplacement , attaquer et poursuivre et finir votre déplacement même après avoir exploré une nouvelle section de donjon .

Comme l'exploration se déroule durant votre phase de héros , le héros a la possibilité de " voir venir " et de s'écarter du danger en utilisant ses points de déplacement restants .

Exemple : le guerrier Dragonborn commence son tour en avançant de 2 cases , ce qui l'amène sur un bord inexploré de section de donjon .

Il révèle une nouvelle section de donjon et place un nouveau monstre sur la pile d'os de cette section de donjon .

Comme il n'a pas utilisé tous ses points de déplacement , il peut poursuivre son chemin .

Il peut ainsi essayer de se placer à côté du nouveau monstre et de le combattre ou au contraire reculer sur une section de donjon moins dangereuse .

Il peut même se déplacer jusqu'à un autre bord inexploré de section de donjon et explorer d'avantage !

Vu que le héros n'est plus " paralysé " quand une nouvelle section de donjon est révélée , le jeu devient plus facile .

Si vous le trouvez trop facile , rien ne vous empêche de ne plus utiliser les marqueurs de Sursaut Héroïque ...

Une fois la phase de héros terminée (déplacement , attaque et exploration et ce dans l'ordre qu'il vous plait) , suit la phase de Vilain comme dans le jeu classique (recours aux cartes Rencontre si applicables , activation des Vilains , activation des Monstres)

Si l'on compare avec ce qui est proposé dans la version avancée de Castle Ravenloft (concernant l'initiative) , durant sa phase de héros , le héros a toujours l'initiative .

Le monstre , lui , l'a systématiquement durant la phase de Vilain .

Name:

Race/Class:

AC	HP	SPEED	SURGE VALUE
			HP

Special Ability:

Powers:

Level: _____

© 2010 Wizards of the Coast LLC

LE SYSTÈME BARKAM (John Paul Sodusta)

À moins que cela ne soit précisé , les règles de base restent d'application . Si des choix sont possibles , appliquer ce que choisirait le héros selon les règles classiques .

PRÉPARATION

1) Retirez les Rencontres suivantes (sauf si elles interviennent dans un scénario)

- Neglected Passage (2)
- Overrun(2)
- Hands of the Dead
- Circle of Death
- Patrina Velikovna
- Green Slime
- Passage of Time(2)
- Gray Ooze
- Howling Ghost
- Icy Corridor
- Strahd's Hunger
- Strahd's Attacks !
- Choking Fog
- King Tomescu's Portal
- Animated Armor
- Prowling Ghost

2) Mélangez les cartes Monstre , Rencontre et Trésor

3) Choisissez (au hasard ou non) une carte Héros , sa figurine et ses cartes Pouvoir

4) Préparez les marqueurs Sursaut Héroïque

- a) 1 pour 4 à 5 joueurs
- b) 2 pour 1 à 3 joueurs

5) Ne piochez pas de carte Trésor

6) Choisissez votre scénario et suivez ses instructions . Les règles du scénario peuvent modifier les règles de base .

7) Choisissez (au hasard ou non) qui sera le 1er joueur

TOUR DE JEU

1) Phase de Héros :

---a. Si joueur à 0 HP , utiliser 1 marqueur Sursaut Héroïque , sinon les héros perdent la partie

---b. Décider de ses Actions (Déplacement/Attaque , Attaque/Déplacement , Déplacement/Déplacement)

-----I. Décrit plus loin

2) Phase de Vilain :

---a. Si le héros n'explore pas

-----I. Au début de votre phase de Vilain , placez 1 jeton " générateur de Monstre " (utilisez les jetons HP) sur une section de donjon avec 1 bord inexploré et placez alors le même nombre de monstres sur cette section de donjon qu'il n'y a de jetons "générateur de Monstre " présents . Par exemple , s'il y avait déjà 1 jeton " générateur de Monstre " sur 1 section de donjon et que vous en ajoutez 1 autre parce que vous n'explorez pas , 2 Monstres feront leur apparition sur cette section de donjon .

-----II. Toute carte Monstre ainsi piochée peut être défaussée en dépensant 5 XP par monstre .

-----III. Ces monstres supplémentaires ainsi mis en jeu comptent pour des Rencontres dans les scénarios proposant des règles particulières concernant les Rencontres . Par exemple , dans le scénario de Klak , pour toute Rencontre annulée le joueur subit 1 Dégat . Donc chaque monstre annulé causera aussi 1 Dégat au héros actif annulant la pioche d'1 monstre .

-----IV. Quand vous placez les jetons " générateur de Monstre " , ils devront peut-être être répartis (vous ne pouvez placer 1 second jeton sur 1 section de donjon donnée que si toutes les sections de donjon avec 1 bord inexploré possèdent déjà 1 jeton) .

-----V. Quand vous placez les jetons " générateur de Monstre " , ils doivent se trouver dans le champs de vision des héros (qu'ils soient vivants ou morts / couchés) .

-----VI. A chaque fois qu'1 section de donjon avec des jetons " générateur de Monstre " ne possède plus de bord inexploré ou que ces jetons ne peuvent être placés dans la zone de vision des héros (vivants ou morts / couchés) , déplacez tous les jetons "générateur de Monstre " de cette section de donjon vers 1 section de donjon remplissant les conditions requises (1 bord inexploré , 1 répartition appropriée des jetons et la possibilité de placer les jetons dans la zone de vision des héros) .

- b. Activer chaque Vilain en jeu
- c. Activer chaque Monstre et Piège en sa possession par ordre d'apparition
- d. Suivre les Tactiques d'attaque
- I. Si plusieurs exemplaires d'1 Monstre sont en jeu , les activer TOUS
- II. Les Monstres ignorent les héros à 0 HP (couchés)

3) Détail des déplacements

- a. Déplacement en général
 - I. On ne peut traverser les murs
 - II. 1 seule figurine par case
 - III. Tenir compte des éventuels marqueurs de Condition (ralenti ou immobilisé) .
- b. Déplacement des héros
 - I. Case par case (selon la Vitesse du héros)
 - II. Exploration (si le héros se trouve sur 1 bord inexploré d'1 section de donjon)
 - a'. Le héros dépense 2 Vitesses
 - b'. Piocher la section de donjon située au sommet de la pile des sections de donjon
 - c'. La poser en jeu avec son triangle pointant en direction de la section de donjon où se trouve le héros qui explore
 - d'. Piocher 1 Monstre ou plus et le(s) placer sur ou le plus près de la pile d'os de la section de donjon posée en jeu
 - a". Si la section de donjon porte 1 triangle BLANC , piocher 1 Monstre
 - b". Si la section de donjon porte 1 triangle NOIR , piocher 2 Monstres
 - c". Si le joueur qui pioche possède déjà 1 exemplaire du Monstre pioché , piocher 1 autre Monstre
 - e'. Piocher 1 carte Rencontre et la résoudre (Attaque , Environnement , Piège)
 - a". on peut dépenser 5 XP pour défausser la carte Rencontre
 - b". Les cartes Environnement resteront en jeu 1 fois posées . S'il y a déjà 1 carte Environnement en jeu , la remplacer par la nouvelle (donc 1 SEULE carte Environnement en jeu à la fois)
 - c". Les cartes Piège sont attachées à la section de donjon . S'il y a déjà 1 carte piège attachée à la section de donjon , défausser la nouvelle carte Piège et piocher 1 autre carte Rencontre .

-----f'. Quand on explore et qu'1 Vilain est pioché sur cette section de donjon , la phase de héros du héros qui explore cesse immédiatement .

-----g'. On ne peut explorer qu'1 fois par tour

-----h'. Explorer ne met pas fin à la phase de héros ni à son déplacement . Tout point de déplacement ou d'attaque non encore utilisé peut encore l'être .

-----III. Toutes les cases avec un dessin (autel , tombe , ...) nécessite de dépenser 1 Vitesse supplémentaire pour les traverser

-----IV. On ne peut finir son déplacement sur 1 case avec un dessin

-----V. Il faut utiliser le nombre nécessaire de Vitesse pour se retrouver orthogonalement adjacent aux Monstres (c'est à dire juste à droite , à gauche , au dessus , en dessous)

-----VI. On peut se déplacer en diagonale

-----VII. On ne peut se déplacer entre des murs reliés entre eux en diagonale

-----VIII. On ne peut traverser les Monstres

-----IX. On peut traverser d'autres héros

---c. Déplacement des Monstres

-----I. Ils se déplacent de section de donjon en section de donjon et ne peuvent se déplacer en diagonale

-----II. Leurs déplacements doivent être étudié à la case près pour qu'ils puissent réaliser leurs tactiques : ils s'arrêteront donc sur la case la plus proche de leur point de départ plutôt que la plus proche du héros visé .

---d. Les Attaques en général

-----I. Si le résultat du lancer de D20 augmenté d'1 bonus éventuel est égal ou dépasse l'AC de la cible , l'attaque est réussie

-----II. On ne peut viser de cible à travers les murs ou en direction de sections de donjon disposées en diagonale .

---e. Les Attaques des héros

-----I. Utiliser 1 des cartes Pouvoir disponibles

-----II. Sur 1 jet de 20 au D20 , il est possible de dépenser 5 XP pour faire passer le héros à 1 niveau supérieur et choisir 1 Pouvoir Quotidien supplémentaire .

-----III. En cas d'attaque réussie , appliquer les Dégats . Si les Dégats amènent le Monstre à 0 HP , le Monstre est retiré de la partie .

-----IV. Si le Monstre est retiré

-----a'. Piocher 1 SEULE carte Trésor (indépendamment du nombre de Monstres battus)

-----b'. Si le Trésor est 1 Objet , décider quel personnage l'obtiendra . Sinon , suivre les instructions de la carte .

-----c'. Placer 1 SEULE carte Monstre battu (indépendamment du nombre de Monstres battus) sur la pile d'expérience (COMMUNE A TOUS LES JOUEURS) , donc choisir quel monstre sera placé sur la pile et replacer les autres cartes Monstre sous la pile des Monstres .

-----V. Au lieu d'attaquer 1 héros peut essayer de désarmer 1 Piège

4) Divers

---a. Si à 1 quelconque moment du jeu on ne peut poser 1 Monstre en jeu , piocher 1 carte Rencontre pour chaque Monstre non posé .

---b. 1 héros peut dépenser 10 XP pour monter de niveau durant sa phase de héros .

---c. Quand 1 paquet de cartes est épuisé (toutes les cartes ont été tirées) , reformer 1 nouveau paquet en remélangeant toutes les cartes défaussées .

---d. Si 1 héros est réduit à 0 HP , le laisser sur le plateau de jeu MAIS couché .

-----I. 1 héros avec 0 HP ne peut agir MAIS ne peut être la cible des Monstres

-----II. Une fois soigné , le redresser

Voici une autre méthode pour monter de niveau ...

Quand vous obtenez 20 au lancer de dé et que vous possédez 5 XP , vous pouvez choisir entre :

- récupérer 3 HP perdus (sans dépasser vos HP max)

- monter de niveau selon le procédé suivant

Nv 2 : + 1 HP (et dépasser vos HP max d'origine)

Nv 3 : retourner face visible tous vos Pouvoirs Quotidiens et Utilitaires utilisés alors

Nv 4 : + 1 pour la valeur de Sursaut Héroïque

Nv 5 : + 1 Trésor

Nv 6 : + 1 AC

Nv 7 : retourner face visible tous vos Pouvoirs Quotidiens et Utilitaires utilisés alors

Nv 8 : + 1 Pouvoir Utilitaire

Nv 9 : + 1 Trésor

Nv 10 : + 1 HP (et dépasser vos HP max précédents)

Nv 11 : retourner face visible tous vos Pouvoirs Quotidiens et Utilitaires utilisés alors

Nv 12 : + 1 en valeur de Sursaut Héroïque

Nv 13 : + 1 Trésor

Nv 14 : + 1 Pouvoir Quotidien

Nv 15 : retourner face visible tous vos Pouvoirs Quotidiens et Utilitaires utilisés alors

Nv 16 : + 1 AC

Nv 17 : + 1 Trésor

Nv 18 : + 1 HP (...)

Nv 19 : retourner face visible tous vos Pouvoirs Quotidiens et Utilitaires utilisés alors

Nv 20 : + 1 Trésor

Nv 21 : + 1 Pouvoir à Volonté

Nv 22 : + 1 en valeur de Sursaut Héroïque

Nv 23 : sur un résultat de 20 au d20 , d'office retourner face visible tous vos Pouvoirs Quotidiens et Utilitaires utilisés alors

VARIANTE de Geno Warcry

1 . Lancez le D20 pour l'initiative . Le nombre le plus élevé en premier puis par ordre décroissant , en cas d'égalité : relancez le dé . Ceci pour définir l'ordre d'action des héros . Celui-ci sera gardé jusqu'à la fin de la partie . Faites la même chose pour les Vilains (s'il y en a plus d'un en jeu) .

2 . Phase de héros : classique => attaque puis déplacement , déplacement puis attaque , déplacement puis déplacement .

3 . Quand un héros se retrouve sur le bord inexploré d'une section de donjon et veut continuer sa route , piocher une section de donjon :

- si section avec triangle blanc (initiative pour le héros) , piochez une carte Monstre et placez sa figurine sur la pile d'os de la section de donjon . Le héros poursuit son mouvement et attaque s'il le peut . Ceci en fonction de ce que le joueur aura choisi au point 2 .

- si section avec triangle noir (initiative pour les monstres) , votre déplacement prend fin après avoir atteint la première case de la section avec triangle noir . Piochez une carte Monstre et placez sa figurine sur la pile d'os de la section . Piochez une carte Rencontre et jouez la . S'il s'agit d'un Piège , lancez le dé immédiatement pour essayer de la désarmer et si échec infligez les dégâts tant aux héros qu'aux monstres ! Ensuite le monstre pioché attaque le héros puis le héros réplique . Si le héros bat le monstre il poursuit sa route sinon reste sur place jusqu'au tour suivant .

4 . Agir ainsi jusqu'à ce que tous les héros aient effectué leur tour .

5 . Phase de Vilain : piochez une carte Rencontre seulement si vous ne posez pas de section de donjon ou si vous piochez une section de donjon avec triangle noir durant votre phase de héros . Le(s) Vilain(s) se déplacent et attaquent selon l'ordre défini par le lancer de dé au point 1 .

TOUS les Monstres qui NE SE SONT PAS DÉPLACÉS ET ATTAQUÉS jusqu'à présent le font maintenant dans l'ordre où ils ont été pioché .

Les Monstres se déplacent de pile d'os en pile d'os . Si un Monstre occupe déjà une pile d'os , placez le monstre suivant sur une des cases adjacentes à la pile d'os .

====> le tour suivant commence ...

VARIANTE AVEC JOUEUR TENANT LE ROLE DE STRAHD

CR Strahd Variante (3 à 6 joueurs)

Préparation

- choisir un joueur qui jouera le rôle de Strahd .
- au début du jeu , Strahd pioche une main de 3 cartes Rencontre et 3 cartes Monstre .

Exploration

- au début de chaque phase d'exploration , Strahd gagne 2 Menaces (utiliser les jetons HP) si le joueur héros explore une nouvelle section de donjon à triangle BLANC , 3 Menaces pour une section de donjon à triangle NOIR et 4 Menaces si le joueur n'explore pas de nouvelle section de donjon .

Monstres

- ne pas appliquer les règles habituelles de mise en jeu de Monstre quand une nouvelle section de donjon est explorée .
- durant la phase d'exploration , si le héros explore , Strahd peut placer un Monstre de sa main n'importe où sur la nouvelle section de donjon révélée en payant une valeur de Menace (jetons HP) égale à la valeur d'XP du Monstre . Il peut placer un second Monstre (différent du 1er) en payant une valeur de Menace égale à la valeur d'XP du Monstre +1 . La carte Monstre correspondante est prise en charge par le héros actif .
- un joueur héros ne peut jamais contrôler les cartes de 2 Monstres du même type ; si Strahd outrepassé cette règle , la carte est immédiatement défaussée .

Rencontres

- ne pas appliquer les règles habituelles de pioche de cartes Rencontre .
- au début de chaque phase de Vilain , Strahd peut jouer une carte Rencontre de sa main sur le joueur héros actif en payant 2 Menaces .
- les Rencontres peuvent être annulées comme d'habitude (comme si elles avaient été piochées) en dépensant des XP .

Main de Strahd

- à la fin de la phase de Vilain , Strahd peut payer 1 Menace pour piocher 2 cartes Rencontre et/ou Monstre ou 2 Menaces pour piocher 4 cartes .
- une carte qui permettrait à un joueur héros de manipuler le paquet Rencontre ou Monstre permet au lieu de cela à ce joueur d'examiner la totalité de la main de Strahd (cartes Rencontre et Monstre confondues) .
- à tout moment durant sa phase de héros , un joueur héros peut donner au joueur Strahd 1 Menace pour l'obliger à révéler la totalité de sa main (cartes Rencontre et Monstre confondues) .

VARIANTE : LANCER DE DÉ POUR DÉFINIR LES DÉGATS

Différentes solutions :

- multiplier TOUS les HP par 3 et TOUS les dégats par 4 et utiliser un D4 pour les dégats .
- multiplier TOUS les HP par 4 et utiliser un D6 pour les dégats .
- multiplier TOUS les HP par 3 et utiliser un D6 pour les dégats .

RÈGLES DE CASTLE RAVENLOFT et WRAFT OF ASHARDALON RÉUNIS

OBJECTIF

Les joueurs contrôlent chacun un héros et travaillent de concert pour accomplir la mission qui leur est confiée .

PRÉPARATION

Choisissez une aventure dans le livret d'aventure .

Repérez chaque section de donjon , carte , et /ou marqueur spécifié par l'aventure et suivez en les instructions .

Mélangez les 3 piles de cartes (Monstre , rencontre , Trésor) . Remélangez ces piles durant la partie si besoin est .

Donnez à chaque joueur son jeu de cartes (en relation avec le héros choisi) .

Chaque joueur choisit un héros de niveau 1 et prend la carte de héros et les cartes Pouvoir décrites au début du livret d'aventure ainsi que la figurine correspondante .

Une fois familiarisés avec le jeu , ils peuvent choisir eux-même leurs cartes Pouvoir ou même les tirer au hasard . La carte héros précise le nombre et le type de cartes Pouvoir permis pour chaque héros .

Chaque héros pioche une carte Trésor pour son héros . Piochez et défaussez jusqu'à ce que chaque héros ait obtenu une carte Objet .

Toutes vos cartes héros sont placées face visible devant vous (dès le début et pour la durée du jeu) .

Donnez 2 marqueurs Sursaut Héroïque au groupe de héros .

Pour rendre l'aventure plus facile/difficile , ajoutez/retirez un marqueur Sursaut Héroïque .

Choisissez qui sera le premier joueur ou déterminez le par le lancer de dé .

SECTIONS DE DONJON

Chaque section de donjon possède une pile d'os ou une trace de brûlure (où vous placerez les Monstres nouvellement mis en jeu) et un triangle BLANC ou NOIR (sections de donjon davantage ou moins dangereuse) .

Les héros débutent habituellement leur aventure sur la section de donjon de Départ (section de donjon double) .

Un bord inexploré représente la rangée de cases constituant la limite du plateau de jeu à un moment donné (il y a 4 bords inexplorés en début de partie) .

Quand il faut compter la distance en terme de section de donjon , il faut compter orthogonalement (donc au dessus , en dessous , à gauche , à droite) et non diagonalement .

si un Monstre dont la base couvre plus d'une case se retrouve à cheval sur deux sections de donjon , on considère qu'il se trouve sur les deux sections à la fois .

SECTION LONG COULOIR

Chaque fois que vous piochez une section de donjon Long Couloir de la pile des sections de donjon , piochez une section de plus et placez la le long du bord inexploré du couloir (si c'est possible) . s'il y a un triangle NOIR sur cette section de plus , piochez une carte Rencontre lors de la phase de Vilain .

TOUR DES JOUEURS

Lors de votre tour , suivez les 3 phases ci-dessous dans l'ordre suivant . Puis le joueur placé à votre gauche prend le relais .

PHASE DE HEROS

Accomplissez ces deux étapes :

- 1 . si vous vous retrouvez avec 0 HP , utilisez un marqueur Sursaut Héroïque s'il y en a de disponible .
- 2 . effectuez une des actions suivantes :
 - déplacez vous et faites une attaque (ou tentez de désarmer un piège)
 - attaquez (ou tentez de désarmer un piège) et déplacez vous
 - déplacez vous deux fois

PHASE D'EXPLORATION

Accomplissez les 3 étapes suivantes :

- 1 : si votre héros n'est pas sur une case située sur un bord inexploré , sautez la phase suivante et passez à la phase de Vilain .
- 2 . si votre héros est sur une case située sur un bord inexploré , piochez une section de donjon et placez la avec son triangle pointé vers la section de donjon où se trouve le héros .
- 3 . piochez une carte Monstre et placez la figurine correspondante sur la pile d'os ou la trace de brûlure de la nouvelle section de donjon posée en jeu . Si vous possédez déjà un exemplaire de la même carte Monstre devant vous , défaussez la carte piochée et piochez en une autre . Placez cette carte Monstre devant vous .

PHASE DE VILAIN

Accomplissez les 3 étapes suivantes :

- 1 . si vous n'avez pas placé de section de donjon durant votre phase d'exploration , ou si vous en avez une avec un triangle NOIR , piochez et jouez une carte Rencontre .
- 2 . Si un/des Vilains est/sont en jeu , activez le(s) .

Notez ce tout ce qui touche un Monstre touche un Vilain .

3 . Activez chaque Monstre et chaque carte Piège dans l'ordre où vous les avez piochés . Suivez les tactiques sur chaque carte Monstre pour définir la réaction de ce dernier . Si plus d'un joueur possède le même Monstre en jeu , vous les activez tous .

Si un monstre se déplace sur une nouvelle section de donjon , placez le sur la pile d'os ou la trace de brûlure de sa nouvelle section de donjon . Si cette case est déjà occupée , placez n'importe où sur cette section de donjon .

DÉPLACEMENT

Vous pouvez déplacer votre héros d'un nombre de cases égal à sa vitesse .

Vous pouvez vous déplacer en diagonale mais pas entre deux murs diagonalement placés .

Vous ne pouvez pas déplacer votre héros dans une case occupée par un mur .

Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case occupée par un Monstre .

Vous pouvez vous déplacer à travers la case d'un autre héros mais vous ne pouvez pas vous y arrêter .

MARQUEURS DE CONDITION

Les marqueurs de Condition Ralenti et Immobilisé affectent les déplacements de votre héros durant sa phase de héros . ces Conditions n'affectent pas la capacité du héros à attaquer .

La Condition Confus entraîne la mise en place d'un jeton Confus sur la carte du héros . On ne peut jamais avoir plus d'un jeton Confus sur une carte de Héros . Si le héros est confus , pendant sa phase de héros , il ne peut accomplir qu'une de ces deux actions : déplacement ou attaque . A la fin de la phase de héros , retirer le jeton Confus . Si un Pouvoir ou un autre effet vous permettent de retirer une Condition pendant votre phase de héros , vous regagnez immédiatement vos capacités d'actions normales et pouvez les effectuer lors de ce tour .

La Condition empoisonné entraîne la mise en place d'un jeton empoisonné sur la carte de héros . On ne peut jamais avoir plus d'un jeton empoisonné sur une carte de héros . Si un héros est empoisonné , il subit 1 dégat au début de sa phase de héros . Il subit ce dégat avant de pouvoir utiliser une carte Trésor et avant de vérifier si on doit dépenser un marqueur Sursaut Héroïque . A la fin de la phase de héros , lancer le dé . sur un résultat de 10 ou plus , on retire le jeton Empoisonné .

POUVOIRS

Il y a 3 types de cartes Pouvoir :

Quotidien : une fois utilisée , retournez la carte face cachée . Elle ne peut plus être utilisée durant l'aventure à moins qu'un autre effet (habituellement une carte Trésor) ne vous permette de la retourner face visible .

A volonté : une fois utilisée , ne retournez pas cette carte .

Utilitaire : fonctionne comme un Pouvoir quotidien .

COMBAT

Les attaques des héros s'effectuent en utilisant les cartes Pouvoir ou certaines cartes trésor .

Les attaques des Monstres via les tactiques décrites sur leur carte .

Choisissez une cible à une distance correcte (souvenez vous que la distance en section de donjon est comptée orthogonalement) . Le chemin menant à une cible ne peut être bloqué par un mur .

Pour chaque ennemi que le Pouvoir d'un héros ou l'attaque d'un Monstre cible , lancez le dé et ajoutez y le bonus d'attaque . Si le résultat est supérieur ou égal à la CA de la cible , l'attaque a porté et entraîné des dégâts détaillé sur les cartes des héros et des Monstres .

Utilisez des jetons HP pour représenter les dégâts .

BATTRE LES MONSTRES

Si un Monstre est réduit à 0 HP , retirez sa figurine de la section de donjon où il se trouve et placez sa carte dans la pile d'XP commune aux héros .

Si plus d'un héros contrôle un même type de Monstre , le joueur qui effectue l'attaque place sa carte dans la pile d'XP . Si ce joueur ne contrôle pas ce type de Monstre , le premier joueur à gauche du joueur actif à posséder ce type de Monstre place sa carte dans la pile d'XP .

DÉFAITE D'UN HEROS

Si les HP d'un héros sont réduits à 0 , couchez sa figurine .

Les Monstres ignore un héros couché et celui-ci ne prend pas de dégât supplémentaire et ne peut utiliser de Pouvoir ou d'objet . Les Conditions telles que Ralenti , Immobilisé , confus et empoisonné sont immédiatement appliqué au héros .

S'il est soigné , redressez le .

SURSAUT HÉROÏQUE

Si un héros débute son tour avec 0 HP , un marqueur Sursaut Héroïque doit être utilisé ou l'équipe perd la partie . Le héros récupère des HP équivalents à la valeur de sursaut héroïque du héros .

Les héros commencent l'aventure avec 2 marqueurs Sursaut Héroïque , marqueurs qu'ils se partagent .

AUTRES ACTIONS

Ramasser des objets : un jeton représentant un objet peut être posé sur une section de donjon lors de l'utilisation de certaines cartes rencontre ou lors de certaines aventures . pour ramasser un objet , votre héros doit se trouver sur une case qui lui est adjacente pendant sa phase de héros . ramasser un objet ne prend pas d'action . Votre héros peut ramasser n'importe quel nombre d'objets , ou même en ramasser plusieurs en se déplaçant à travers .

Détruire des objets : une aventure spécifiera parfois qu'un objet doit être détruit pour remporter la partie . Si l'objet possède une AC et des HP , votre héros peut le prendre pour cible comme s'il s'agissait d'un Monstre . Si votre héros dispose d'un Pouvoir qui attaque tous les Monstres d'une section , il peut aussi attaquer un objet situé sur cette section de donjon . Si vous infligez des dégâts au moins égaux à son nombre de PV , l'objet est détruit et vous pouvez enlever son jeton de la section de donjon .

Désarmer les Pièges : un Piège d'une carte Rencontre peut être désarmé . Quand un héros se trouve sur une section de donjon comportant un Piège , il peut essayer de le désarmer au lieu d'attaquer . Lancez le dé , si vous obtenez un score égal ou supérieur au nombre indiqué sur la carte du Piège , défaussez la carte Piège et son jeton .

S'échapper du Donjon : certaines aventures demandent aux héros de s'échapper du donjon . Pour s'enfuir du donjon , votre héros doit se trouver en un lieu précis (comme une case échelle sur la section de donjon Sortie Sûre , ou l'escalier de la section de donjon de Départ) à la fin de sa phase de héros . une fois enfui du donjon , n'effectuez plus vos phases de héros ou d'exploration , mais continuez à effectuer vos phases de Vilain et à activer les cartes Monstre et Piège sous votre contrôle .

PILE DE RENCONTRE

Il y a 5 types de cartes Rencontre :

Malédiction : certaines cartes rencontre représentent une Malédiction qui affecte un seul héros . mettez la carte Malédiction au dessus de la carte de votre héros pour vous souvenir de ses effets . Les Malédictions ne durent qu'un certain temps , par exemple jusqu'à ce que vous terrassiez un Monstre ou que vous obteniez un 16 ou plus à la fin de votre tour .

Environnement : affecte tous les héros . Placez la carte face visible à côté des sections de donjon . Quand elle est piochée , une carte Environnement remplace la carte présente en jeu .

Événement : défaussée après utilisation .

Danger : un Danger est un obstacle qui ralentit votre progression dans le donjon . une chute de rochers bloque un couloir , ou de la lave rougeoyante s'écoulant d'une fissure emplit lentement le donjon . quand vous piochez une carte Danger , placez le jeton Danger correspondant sur la section du héros actif . S'il y a déjà un jeton sur cette section de donjon , défaussez la carte Danger et piochez une autre carte Rencontre .

Piège : chacune d'elle possède un marqueur correspondant qui est placé sur la section de donjon du héros actif . s'il y a déjà un marqueur Piège en place , défaussez la carte piochée et piochez en une autre .

après avoir placé un marqueur Piège , placez la carte Piège devant vous avec tout autre carte Monstre ou Piège déjà acquise .

Les pièges sont activés comme les Monstres durant la phase de Vilain .

Un héros sur la même section de donjon qu'un Piège peut essayer de désarmer le Piège au lieu de faire une attaque . Si votre lancer de dé est supérieur ou égal à la valeur de désamorçage du Piège , défaussez la carte Piège et son marqueur .

PILE DES TRÉSORS

Quand vous battez un Monstre , vous gagnez une carte Trésor .

Vous ne gagnez qu'une carte Trésor par tour , même si vous battez plus d'un Monstre durant ce tour .

Quand vous piochez un objet , décidez si vous le gardez ou si vous le donnez à un autre héros .

Une fois décidé , l'objet ne peut être donné à un autre joueur par la suite .

Les bonus apportés par plusieurs cartes Trésor sont cumulatifs .

POINTS D'EXPÉRIENCE

Chaque carte Monstre possède ses propres XP . Une carte Vilain donne des XP égaux à son niveau .

Les héros peuvent dépenser des XP provenant de leur pool commun dans deux cas :

- annuler une carte Rencontre ; quand vous piochez une carte rencontre , vous pouvez dépenser 5 XP ou plus pour l'annuler . Les XP en excès sont perdus .

Défaussez les cartes dépensées . Défaussez la carte Rencontre et ignorez ses effets .

Vous ne pouvez annuler une carte Rencontre que quand elle a été piochée . Une fois posée en jeu , elle ne peut plus être annulée .

- monter de niveau : quand un héros obtient 20 au lancer de dé pour une attaque ou un désamorçage de piège , ce héros peut dépenser 5 XP ou plus pour passer au niveau 2 . retournez la carte du héros sur la bonne face . Les XP donnés par un Monstre peuvent être utilisés immédiatement si vous obtenez 20 au lancer de dé et souhaitez monter de niveau .

Monter de niveau vous permet de choisir un nouveau Pouvoir quotidien , augmenter certaines stats et ajouter la capacité de faire une attaque critique .

Quand vous montez de niveau , ne retirez pas les dégats précédemment reçus mais gagnez 2 HP .

La carte Trésor qui fait monter de niveau vous permet elle aussi de passer au niveau 2 .

CARTES BONUS

Certaines aventures utilisent les cartes Bonus . Une carte Bonus offre un avantage aux héros s'ils parviennent à accomplir un exploit .

LES SALLES

quand une aventure utilise les règles des Salles , ajoutez les sections appropriées d'Accès à la Salle dans la pile des sections de donjon et disposez les sections de donjon Salle correspondantes à proximité . Vous aurez aussi besoin d'une carte de Salle spécifique ou d'une pile de cartes Salle , selon les indications de l'aventure jouée .

quand vous piochez la section de donjon Accès à la Salle Sinistre ou Immonde dans la pile des sections de donjon , disposez cette section comme à l'habitude . Ensuite , piochez les sections de donjon Salle dans la pile correspondante des sections de donjon Salle Immonde ou Sinistre . Piochez et placez ces sections à chaque bord inexploré de la section Accès à la Salle Sinistre ou Immonde .

Si une des sections piochées est la Grande Salle , vous devrez aussi placer de nouvelles sections aux bords inexplorés de cette section .

Après avoir disposé les sections de Donjon Salle , piochez une carte Salle ou prenez en une spécifique , comme indiqué dans l'aventure jouée .

REEMPLIR LA SALLE

La plupart des cartes Salle vous indique comment les remplir :

- disposez les Monstres ou Vilains appropriés sur n'importe quelle section de donjon Salle .
- puis , en commençant par le héros actif , chaque joueur pioche une carte Monstre et dispose la figurine correspondante sur une section de donjon Salle . Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon Salle encore vides . Une fois toutes les sections de donjon Salle occupées , vous pouvez disposer les Monstres restants sur n'importe quelle section de donjon Salle .
- pour vous souvenir de quelle carte Monstre a été placée à cause d'une Salle , placez un jeton Bouclier dessus .

OBJECTIF DES SALLES

Chaque carte Salle présente un objectif . Cet objectif indique aux héros comment vaincre la Salle (la plupart du temps l'objectif de l'aventure correspond à l'objectif de la Salle) . de tels objectifs seront souvent de terrasser un Vialin particulier ou un groupe de Monstres , mais parfois il faudra venir en aide à des villageois , s'échapper du donjon ou accomplir d'autres tâches .

PORTES

Certaines sections de donjon présentent un symbole de porte ouverte . Quand une aventure utilise les règles concernant les Portes et que vous piochez une section de donjon avec ce symbole de porte ouverte , recouvrez le symbole avec le jeton Porte Fermée du dessus de la pile des jetons Porte . un héros situé sur une case adjacente à un jeton Porte fermée peut essayer d'ouvrir la porte . découvrez alors de quel type de porte il s'agit en retournant le jeton . il existe 3 types de Portes :

- non verrouillée : quand vous découvrez une porte non verrouillée , défaussez le jeton Porte Fermée sans plus .
- piègée : quand vous découvrez une porte piègée , tous les héros adjacents à la porte fermée subissent immédiatement 1 dégât . défaussez ensuite le jeton Porte Fermée .
- verrouillée : quand vous découvrez une porte verrouillée , disposez son jeton sur la section de donjon . si un héros est adjacent à une porte verrouillée , il peut essayer de la déverrouiller au lieu d'attaquer . Si votre jet de dé indique 10 ou plus , vous ouvrez la porte . Défaussez le jeton Porte Fermée .

JETONS DE MONSTRES ET DE TRÉSORS

certaines aventures utilisent des jetons de Monstres ou de Trésor pour ajouter un élément de risque ou de surprise au scénario . Les aventures expliquent comment utiliser ces jetons .

Variante de Mika R.

Il y a deux mécanismes dans CR et WoA qui limite le côté tactique du jeu :

- 1 . il n'y a aucune liberté quant à la façon dont se déroule la phase d'exploration => un Monstre est pioché et juste après il vous attaque .
- 2 . les rencontres surviennent trop souvent durant la partie (car majorité de sections de donjon avec triangle NOIR) et ce même si on peut toujours les annuler en dépensant 5 XP .

Alors , pour changer tout cela , voici ce que propose Mika R. :

Nouvelles Possibilités d'Actions

- 1 . deux déplacements
- 2 . déplacement + attaque OU attaque + déplacement
- 3 . déplacement + exploration en dépensant 2 points de déplacement + utilisation du surplus de points de déplacement pour s'échapper
- 4 . déplacement + exploration en dépensant 2 points de déplacement + utilisation du surplus de points de déplacement pour se mettre en position d'attaque => et effectuer un test d'initiative pour l'attaque .

Exploration en dépensant 2 points de déplacement

Cela entraîne deux changements .

D'abord , le héros explore en dépensant 2 points de déplacement durant sa phase de héros . On est ensuite libre d'utiliser ou pas le surplus de points de déplacement restants .

Ensuite , quand une section de donjon avec un triangle NOIR est piochée , on peut choisir entre piocher une carte Rencontre OU générer un autre monstre derrière soi .

Les séquences de la phase d'exploration seront alors :

- 0 . se déplacer jusqu'à un bord inexploré .
- 1 . dépenser 2 points de déplacement (ou son dernier point de déplacement si on se retrouve alors sur un bord inexploré) pour piocher une nouvelle section de donjon et la poser en jeu .
- 2 . ajouter la section de donjon et si triangle NOIR , choisir entre
 - 2.1. piocher une carte Rencontre durant la phase de Monstre OU
 - 2.2. piocher immédiatement une nouvelle carte Monstre et la placer sur le bord inexploré le plus proche d'une section de donjon déjà en jeu (et pas la dernière section de donjon posée)
- 3 . enfin piocher et ajouter comme d'habitude un Monstre sur la nouvelle section de donjon .

=> ceci entraîne l'apparition d'un Monstre dans votre dos et ce à courte distance (comme surgi de nulle part ...)

Test d'Initiative pour l'Attaque

si après avoir exploré et utilisé si envie le surplus de points de déplacement , il vous est possible d'attaquer (cequi veut dire qu'un Monstre se trouve à votre portée de tir) , vous pouvez essayer d'attaquer en réussissant un jet d'initiative .

Jet d'Initiative

Monstre à 3 XP : réussir 14 et + pour obtenir l'initiative

Monstre à 2 XP : réussir 12 et + pour obtenir l'initiative

Monstre à 1 XP : réussir 10 et + pour obtenir l'initiative

Si réussite , on peut attaquer immédiatement le Monstre

Si échec , la phase de héros prend immédiatement fin

Si on obtient un échec critique (1-2) , on subit en plus la condition Confus

Phase de Monstre

Vous ne piochez pas de carte Rencontre si précédemment vous avez choisi de placer en jeu un Monstre supplémentaire (placé dans votre dos)

VARIANTE MODIFICATION DE LA PHASE DE HÉROS - APPARITION DES MONSTRES

Modification de la préparation du jeu

Avant de débiter une partie , la pile des cartes Rencontre doit être divisées en piles distinctes .

Séparez toutes les cartes Environnement et Événement-Attaque des autres cartes . Ces deux types de cartes formeront la pile des Rencontres Temps Ecoulé !

Toutes les autres cartes Rencontre formeront la pile des Rencontres classique . On y retrouvera les Événements , Pièges , Malédictions et Dangers . Notez que les derniers types de cartes appartiennent à WoA .

TOUR D'UN JOUEUR

Le tour d'un joueur ne comprend plus que deux phases :

. Phase de Héros

. Phase de Vilain

Phase de Héros

C'est la phase durant laquelle le héros se déplace dans le donjon , explore de nouvelles sections de donjon et attaque les Monstres croisant son chemin .

1 . Si vous êtes à 0 HP , utilisez un marqueur Sursaut Héroïque s'il y en a de disponible .

2 . Effectuez une des actions suivantes :

. Déplacement et Attaque

. Attaque et Déplacement

. Déplacement et Déplacement

3 . Si le héros atteint un bord inexploré de section de donjon , il peut dépenser 2 points de Vitesse pour démarrer une Action Exploration .

a . Pendant une Exploration , le joueur pioche une section de donjon et la place avec son triangle pointant vers le bord inexploré de la section sur laquelle se trouve le héros .

b . Si la section de donjon piochée possède un triangle NOIR , on lance immédiatement le dé et en se basant sur le tableau ci dessous , on pioche le nombre adéquat de cartes Monstre .

DÉ	NOMBRE DE CARTES MONTRES À TIRER
20	0
9 - 19	1
1 - 8	2

Quand il y a plus d'un seul héros en jeu , augmentez pour la pioche de 2 cartes Monstre la marge de résultat au dé d'une unité par héros supplémentaire en jeu (ainsi , 3 héros en jeu entraîne la pioche de 2 cartes Monstre pour un résultat au dé allant de 1 à 10) .

Quand un héros monte de niveau , une carte Monstre supplémentaire est piochée sur un résultat au dé de 1 . Chaque héros supplémentaire montant de niveau , augmente la marge de résultat au dé d'une unité .

Ainsi , une équipe de 4 joueurs dont 3 sont au niveau 2 donnera :

DÉ	NOMBRE DE CARTES MONSTRES À TIRER
20	0
12 - 19	1
4 - 11	2
1-3	3

Après que les cartes Monstre aient été piochées pour un résultat autre que 20 , placez les figurines correspondantes sur la pile d'os / trace de brûlure et sur les cases adjacentes à celle - ci en suivant l'ordre de pioche .

c . Ensuite , piochez une carte Rencontre à partir de la pile classique ou annulez la en dépensant XP .

d . Une fois la carte Rencontre classique piochée , lancez le dé pour déterminer s'il y a initiative ou non . Sur un résultat de 17 et + , on peut poursuivre son déplacement en utilisant les points de déplacement restants et faire une attaque si on n'a fait qu'un déplacement ou si on n'a pas attaqué avant l'action Exploration . Sur un résultat de 16 et - la phase de héros prend immédiatement fin et la phase de Vilain commence . Si on a placé une figurine de Vilain pendant l'action Exploration , sur un résultat de 20 , la phase de héros peut continuer .

e . Quand on pioche une section de donjon avec un triangle BLANC ou quand on n'explore pas du tout durant la phase de héros , on place un jeton Temps sur la pile des cartes Rencontres Temps Ecoulé ! Une fois le 3ème jeton placé , on pioche immédiatement et met en jeu une carte Rencontre Temps Ecoulé ! ou l'annule en dépensant 5 XP .

Piocher une carte Rencontre Temps Ecoulé ! durant une action Exploration ne met pas fin à la phase de héros et on peut donc ensuite utiliser les points de déplacement restants et se déplacer ou attaquer si cela n'a pas encore été fait ou si on n'a pas déjà effectué deux déplacements .

Phase de Vilain

Suivre les règles classiques sauf pour le point 1 qui fait partie intégrante de la phase de héros .

VARIANTE POUR CRÉER SES PROPRES HÉROS

Remplir le gabarit de carte héros avec les informations qui suivent après avoir choisi deux cartes de héros à fusionner en un seul héros hybride.

Nom : nommez votre héros

Race : choisissez la race d'une des deux cartes héros retenues

Classes : citer les deux classes des deux cartes héros choisies (le héros sera donc bi-classé)

AC : comparez l'AC des deux cartes de héros et retenez pour votre héros hybride la valeur la plus basse.

HP : additionnez les valeurs de HP des deux cartes de héros et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'unité inférieure.

Speed : utilisez la vitesse de la carte de héros dont vous avez gardé la race

Sursaut Héroïque : additionnez les valeurs de Sursaut Héroïque des deux cartes de héros et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'unité inférieure.

Pouvoir lié à la Race : celui qui se rapporte à la race choisie

Pouvoirs liés à la Classe : le héros hybride peut utiliser les Pouvoirs des deux classes choisies.

Nombre de Pouvoirs : pour définir comment répartir les Pouvoirs Quotidiens, à Volonté et Utilitaires, comparez combien chaque carte de héros en possède et gardez la valeur la plus haute (ex : l'un a deux pouvoirs Utilitaires et l'autre seulement un, le héros hybride aura deux Pouvoirs Utilitaires)

Sélection des Pouvoirs : votre héros doit être le plus équilibré possible. Si un héros possède deux Pouvoirs à Volonté, un Utilitaire et un Quotidien deux devraient provenir d'une classe et deux autres de l'autre classe. Un Pouvoir à Volonté et un Utilitaire provenant d'une classe et un Pouvoir à Volonté et un Utilitaire provenant de l'autre classe.

Un héros passant au niveau deux, gagne un Pouvoir Quotidien supplémentaire, celui-ci devrait provenir de la classe qui n'aurait pas été choisie pour définir le Pouvoir Quotidien du premier niveau.

Niveau : votre héros débute au premier niveau.

Montée de niveau : le héros gagne 2 HP, 1 AC, 1 unité de Sursaut Héroïque supplémentaire et un Pouvoir Quotidien de plus (à choisir dans l'autre classe que celle choisie pour le Pouvoir Quotidien du premier niveau).

Hybrid Hero

Name: _____

Race: _____

Classes: _____

AC	HP	SPEED	SURGE	VALUE
				HP

Features:

Racial: _____

Class: _____

Powers: _____

At-Will: _____

Powers:

Utility: _____

Daily: _____

Used:

_____ LEVEL