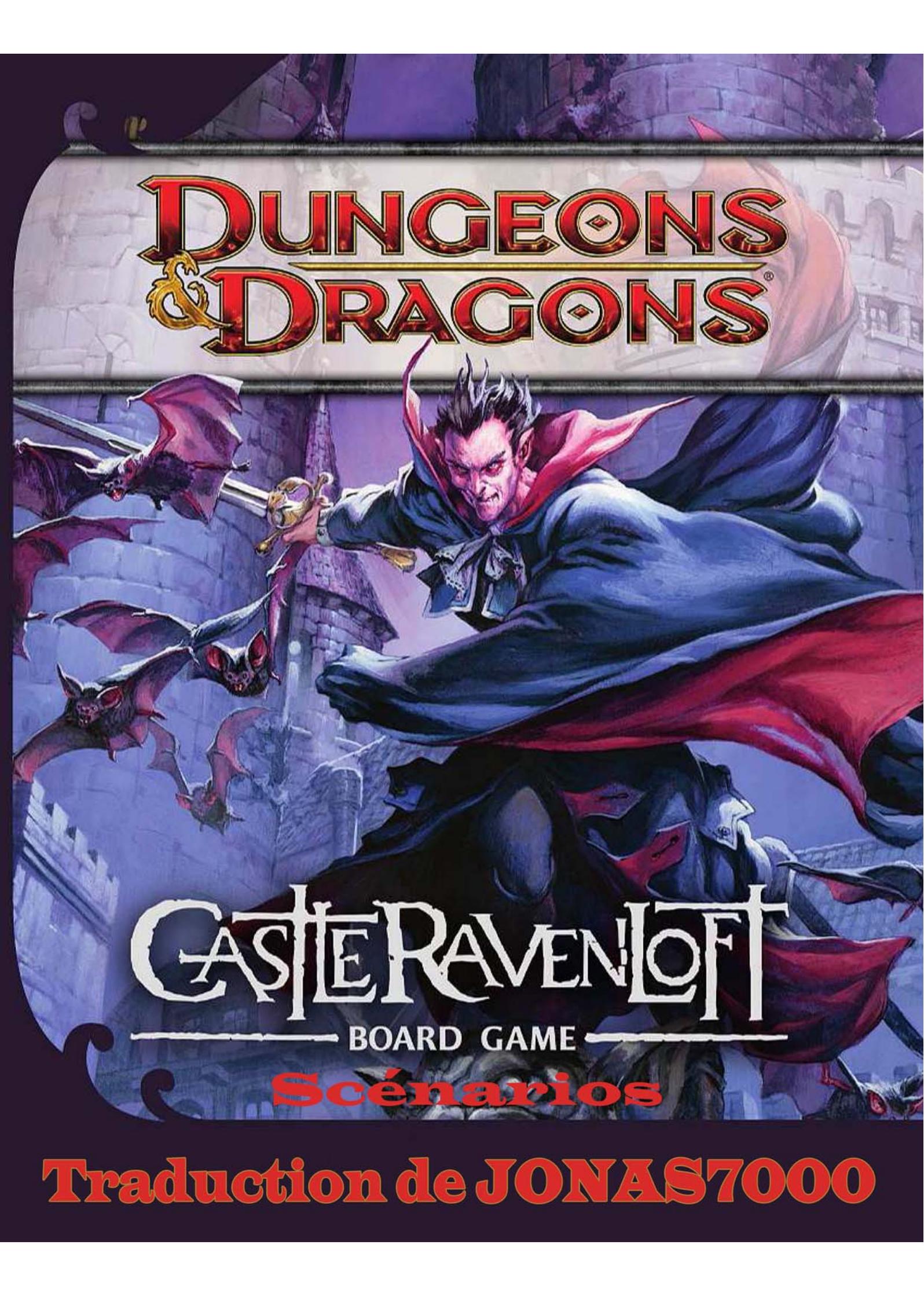




DUNGEONS & DRAGONS



CASTLE RAVENLOFT

BOARD GAME

Scénarios

Traduction de JONAS7000

CARTES TRÉSORS

FOUNTAIN OF LIGHT = FONTAINE DE LUMIERE

- jouer cette bénédiction immédiatement
- placer un marqueur «fontaine de lumière» sur la tuile du héros actif .
- si un héros finit sa phase de héros sur la tuile sur laquelle se trouve le marqueur , ce héros regagne 2 PV .
- retirer le marqueur quand cette carte est défaussée .
- **défausser cette carte à la fin de votre prochaine phase de héros .**

FEROCITY = FEROCITE

- jouer cette bénédiction immédiatement
- tous les héros gagnent +1 aux dégats pour toute attaque réussie contre un monstre adjacent .
- tous les héros gagnent +1 en attaque pour toute les attaques contre des monstres qui ne sont pas adjacents .
- **défausser cette carte à la fin de votre prochaine phase de héros**

CORRODED TRAP = PIEGE INACTIF

- jouer cette bénédiction immédiatement
- défausser cette pour défausser un marqueur PIEGE .
- **défausser cette carte à la fin de votre prochaine phase de héros**

FORTUNE TELLING = BONNE FORTUNE

- jouer cette bénédiction immédiatement
- lors du tirage de carte rencontre , tirer une carte rencontre supplémentaire et défausser l'une des deux cartes tirées .
- **défausser cette carte à la fin de votre prochaine phase de héros**

HEROES FATE = DESTIN DU HEROS

- jouer cette bénédiction immédiatement
- lors du tirage d'une carte rencontre , on peut dépenser un total de 3 XP pour l'annuler .
- **défausser cette carte à la fin de votre prochaine phase de héros**

L AVENEMENT 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)

PREPARATION 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 du document pdf donné en lien ci-dessus) , 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 .

REGLES SPECIALES 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 ait 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 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 .Il vous dévisage 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 que le Death Knight , il attaque chaque héros sur cette section avec Flamme de l'Enfer

- Si le Death Knight est à au moins une section d'un héros , il se place à côté du héros avec le plus haut AC et attaque avec Force de Frappe .

- Sinon , le Death Knight se déplace d'une section en direction du héros avec le haut AC

FORCE DE FRAPPE : attaque +8 dégats : 3 active tout autre mort-vivant présent sur la même section

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

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)

PREPARATION 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 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 .

REGLES 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 PIEGE 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)

PREPARATION 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 le Cercle Arcanique mélangées aux 3 autres sections dans la pile de section 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 .

REGLES SPECIALES 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 replacez-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 au moins 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 au moins 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 <small>and the Hero must discard 1 Item</small>
spit	6	2 <small>and the Hero is Slowed</small>

LEVEL 5 VILLAIN

LE PORTRAIT ENSORCELE

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)

PREPARATION DE L AVENTURE

Eléments 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 sur le pdf correspondant) , 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 A 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)

PREPARATION A 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 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 décidé 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 leur alliance et échapper aux invités non désirés .

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

PREPARATION DE L AVENTURE

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 Wraith .

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) insérer la photo du pdf , merci Clin d'oeil

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 ...

A TOMBEAU OUVERT PART 1 : BALLADE AU CIMETIERE

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)

PREPARATION A 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 paquet 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 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 du paquet monstre 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 du paquet monstre 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 dégât .

- 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 .

A TOMBEAU OUVERT 2EME PARTIE : MORTELLLES MECANIQUES

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)

PREPARATION DE L AVENTURE

Eléments 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 EVENEMENT : DEBUT 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 .

2EME EVENEMENT : LA DECOUVERTE 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 .

3EME EVENEMENT : LA DEFAITE DU GOLEM DE CHAIR

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

Alors que le Golem de Chair s'affaisse , 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 .

4EME EVENEMENT : DECOUVERTE 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 .

A TOMBEAU OUVERT 3EME 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)

PREPARATION DE L AVENTURE

Eléments 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 EVENEMENT : 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 débris divers . Vous devez être le premier à vous aventurer ici depuis longtemps . Et cela vous dit rien qui vaille ...

2EME EVENEMENT : LA DECOUVERTE 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 racllement 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 .

3EME EVENEMENT : LA DECOUVERTE 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 .

4EME EVENEMENT : LA DEFAITE 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)

PREPARATION 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 ...

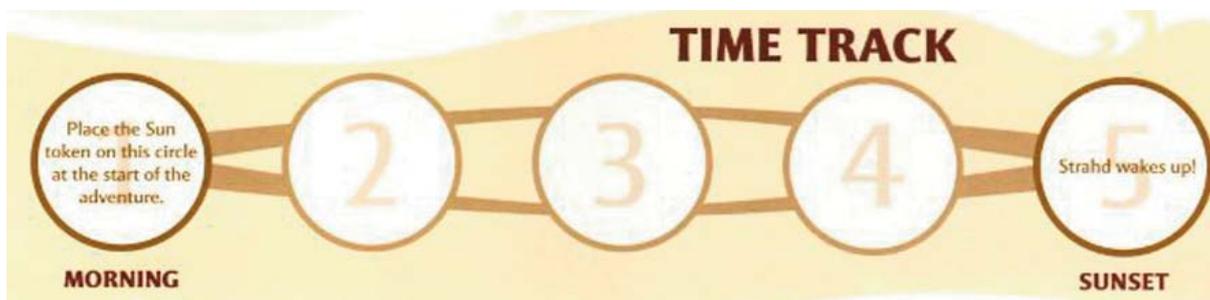
Objectif : Allisa doit récupérer le miroir d'argent dans le cercle Arcanique et s'échapper du Château Ravenloft .

Nombre de héros : Allisa et un autre héros au choix

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

PREPARATION DE L AVENTURE

Eléments 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 .

EXPEDITION AU CHATEAU RAVENLOFT

Objectif : vaincre le comte Strahd von Zarovich

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

PREPARATION 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 le paquet 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 .

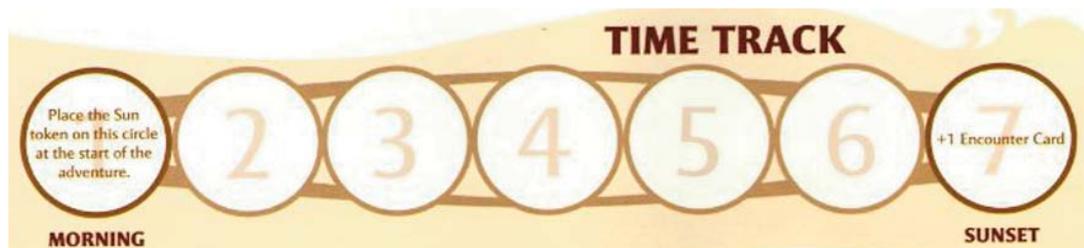
Repaire Fétide: Quand un héros pioche cette section de donjon , on ne pioche pas de monstre mais on place le Loup-Garou sur cette section de donjon s'il n'est pas encore en jeu .

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 2ème niveau (s'ils l'ont obtenu précédemment) , leurs objets et leurs cartes Trésor

.JOUR 2 DE L'AVENTURE

Le Chateau 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 .

- 1 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 DEFINITIVE 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 .

- 1 Les règles pour que chaque Vilain soit DEFINITIVEMENT détruit sont les suivantes :

- Comte Strahd von Zarovich : détruisez tous les Cerceuilés présents dans le Chateau , explorez tout le Chateau et détruisez DEFINITIVEMENT 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 trouvé 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 DEFINITIVEMENT détruit .

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

NOTE : ici on 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 DEFINITIF .

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

LE TREANT

POUVOIRS QUOTIDIENS

- BARKSKIN = BLINDAGE

Vous vous concentrez , augmentant ainsi votre armure naturelle .

utilisez ce pouvoir durant votre phase de héros

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

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

- THORN STRIKE = TRAIT D EPINE

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

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

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

ATTAQUE +7 DEGAT 1

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

- EARTHSHAKING STOMP = FRAPPE TELLURIQUE

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

attaquez chaque monstre présent sur votre section de donjon .

ATTAQUE +7 DEGAT 2 raté: 1 dégat

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

- ENTANGLING ROOTS = ENTRAVES

Jaillissant du sol , des racines emprisonnent vos ennemis .

placez un marqueur Entraves sur une section de donjon sans marqueur à une section de votre section de donjon .
Les Monstres présents sur cette section de donjon ne peuvent bouger tant que le marqueur est actif .

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

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

POUVOIRS UTILITAIRES

- ANIMAL FRIENDSHIP = AMI DES BETES

Les animaux du chateau Ravenloft ne sont pas tous corrompus .

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

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

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

- SHELTERING BRANCHES = REMPART DE BRANCHES

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

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

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

RETOURNER CETTE CARTE APRES AVOIR UTILISE LE POUVOIR

- FLURRY OF LEAVES = BOURRASQUE DE FEUILLES

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

utilisez ce pouvoir durant votre phase de héros

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

RETOURNER CETTE CARTE APRÈS AVOIR UTILISÉ LE POUVOIR

POUVOIRS À VOLONTÉ

- FRUIT SHOT = FRUITS MURS

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

attaquez un Monstre à une section de donjon

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

ATTAQUE +7 DÉGAT 1

- SLAM ATTACK = COUPS DE FOUET

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

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

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

ATTAQUE +8 DEGAT 1

- BRANCHING ASSAULT = ENCHAINEMENT DE COUPS

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

attaquez un Monstre adjacent

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

ATTAQUE +6 DEGAT 2

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

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

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

- JETON BLINDAGE : +1 AC

- CARTE DE HEROS WORMWOOD

CHAMPION TREANT

1ER NIVEAU

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

AC 10 HP 8 VITESSE VALEUR DE SURSAUT HEROIQUE 4 HP

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

POUVOIRS: vous pouvez utiliser les cartes pouvoirs suivantes

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

2EME NIVEAU

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

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

DESAMORCAGE: ...

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

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)

PREPARATION 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 dégât " , " 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.

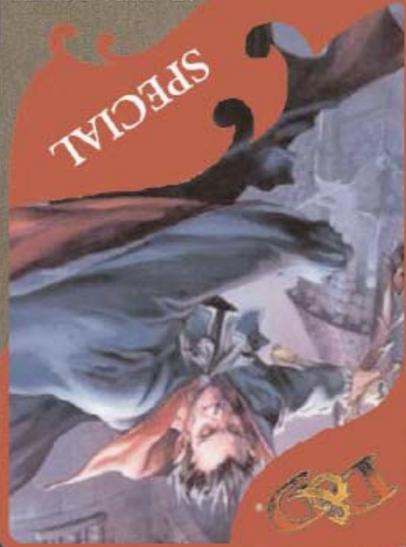
Attack one adjacent Monster.

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

AT-WILL POWER

SPECIAL



**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)

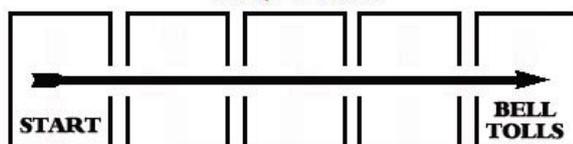
PREPARATION DE L AVENTURE

Eléments 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 TETE

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)

PREPARATION 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 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 .

PRECISION

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



ECHAPPATOIRE

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 .