

LE VORTEX

Verrouillez la Fosse en disposant les 5 objets magiques dessus .

En outre débarrassez-vous du Vilain et de ses rejetons .

Héros : 1-5 (solo ou aventure) – pour 1 joueur utiliser 1 Allié .

Vilains suggérés : Shimmergloom , Jarlaxe , Artemis , Methil , Yvonne , Yochlol

Préparation :

Assemblez le plateau comme montré sur l'image .

Placez 5 jetons Objet (mais pas le jeton CAMP) face cachée au milieu des tuiles Fissure comme montré sur l'image .

Mélangez les jetons Coffre , prenez en 2 sans les regarder et placez le reste comme montré sur l'image .

Placez le marqueur Fosse comme montré sur l'image .

Bonus de départ :

2 Sursauts Héroïques et 3 objets Trésor ; les joueurs décident qui reçoit quoi ; il est possible qu'un Héros reçoive plus d'un Objet .

Règles spéciales pour l'aventure :

Inaccessible : les Héros , les Monstres et les Vilains ne peuvent se déplacer sur les tuiles Fissure ou Cavern Edge .

Rien à signaler : les joueurs ne doivent pas piocher de carte Rencontre s'ils n'explorent pas .

Ouverture : au début de la phase de Héros de chaque Héros lancez le dé ; le Coffre sur la tuile Fissure correspondante peut être ouvert durant ce tour .

Un Héros doit être adjacent à un Coffre pour essayer de l'ouvrir et utilise pour ce faire 1 action Attaque ; le Coffre s'ouvre automatiquement ; retournez le et suivez les instructions ; mélangez le alors avec les 2 Coffres restants et placez en 1 au hasard dans sa position d'origine ; si votre Héros ne transporte pas encore d'Objet , prenez 1 des Objets présents et placez le sur votre carte de Héros .

Les règles standards pour la prise et le délestage des Objets sont d'application ; un même Héros ne peut transporter plus d'1 Objet .

Attraction de la Fosse : au début de la phase d'exploration de chaque Héros , déplacez celui-ci d'une tuile en suivant la direction du triangle de la tuile sur laquelle le Héros se trouve (sauf s'il est sur la tuile de Départ) .

Placez un Monstre sur la tuile où se trouve la Fosse (et sur le marqueur Fosse) ; les Monstres et les Vilains ont un déplacement doublé quand ils se déplacent en suivant la direction des triangles .

Soif de Sang : au début de leur phase de Vilain , les Héros piochent une carte Rencontre s'ils n'ont pas battu de monstre durant leur phase de Héros .

Comblez la Fosse : les Héros ne peuvent se tenir sur aucune des 4 cases constituant la Fosse mais peuvent placer 1 Objet sur n'importe laquelle de ces cases quand ils sont adjacent à l'espace réservé à la Fosse ; ils ne peuvent placer 1 Objet sur une case possédant déjà 1 Objet ; placer 1 Objet sur la Fosse met fin à une action de déplacement .

Une fois les 4 cases occupées par un Objet , placez le Vilain sur la Fosse ; le joueur actif prend la carte Vilain correspondante et le Vilain s'active lors de la prochaine phase de Vilain .

Les Héros doivent placer le 5^{ème} Objet sur les 4 précédents déjà placés sur la Fosse pour mettre fin à l'attraction de la Fosse et dès lors ils n'ont plus à suivre les indications de l'Attraction de la Fosse .

Victoire : placer les 5 Objets sur la Fosse , battre le Vilain et tous les Monstres encore en jeu .

Défaite : comme dans une partie classique .

