

DUNGEONS & DRAGONS

LE JEU D'AVENTURES FANTASTIQUES

GUIDE DU MAÎTRE DU DONJON

<p>LICHE</p>	<p>GNOLL</p>	
<p>OGRE</p>	<p>VASE</p>	<p>TROLL</p>
<p>SQUELETTE</p>	<p>GOBELOURS</p>	<p>SPECTRE</p>
<p>GOBELIN</p>	<p>NÉCROPHAGE</p>	<p>CHAROIGNARD RAMPANT</p>

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
 Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -
 Tél.: 05 25 33 48 85 - email : "cons@hasbro.fr".
 Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
 Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
 Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.fr
www.danddgame.com

060347869101

INDEX

CHAPITRE	PAGE
Jouer le Maître du Donjon	2
1. Début du jeu	3
2. Préparation d'une pièce	3
Ouvrir des portes	3
Portes verrouillées	3
Coffres, piliers et arbres	3
Pièges	4
Désamorcer des pièges	4
Exemple de partie en cours	5
3. Utiliser les Monstres	7
Placement des Monstres	7
Monstres morts-vivants	7
4. Continuer le jeu	8
Déplacement et attaque	8
5. Diriger le jeu	8
Aventures	9
Types de Monstres	31

Commencez par lire le chapitre 1 du Guide du joueur.

LA CONQUÊTE

La peur gagne peu à peu le pays de Rallion, car des forces noires y rôdent, détruisant tout sur leur passage. Selon les rumeurs, un Seigneur Liche, autrefois vaincu par des aventuriers, est revenu pour plonger le pays dans la terreur.

Quatre Héros – Regdar, Jozan, Lidda et Mialyë – se sont alliés pour trouver la source de ce mal et la détruire pour toujours. Ils partent à l'aventure, prêts à affronter les périls qui les attendent..



JOUER LE MAÎTRE DU DONJON

Vous avez choisi d'être le Maître du Donjon (MD). Vous êtes la main invisible qui guide les créatures du mal dans chaque Aventure. Vous prenez le contrôle de tous les Monstres, des pièges et des portes du Donjon. **Votre but est d'empêcher les Héros d'atteindre leur Objectif dans chaque Aventure.**

Chaque plan détaille la carte du Donjon pour une Aventure spécifique et indique quels Monstres vous devrez placer dans le Donjon. **Seul le MD peut regarder le plan de l'Aventure et savoir quels Monstres sont impliqués.**

Suivez les étapes 1 à 5 détaillées dans ce guide.



1.

DÉBUT DU JEU

1. Placez les plateaux de jeu représentant le Donjon sur la table, selon les indications du plan de l'Aventure situé à la page 9 de ce guide. **Surtout, n'ajoutez aucun accessoire de jeu, du moins pas encore.** Chaque plateau est numéroté pour vous aider à l'identifier facilement.
2. Placez un jeton de porte fermée dans la nouvelle pièce, à l'endroit indiqué. Dites aux Héros qu'il s'agit de la pièce de départ, et laissez-les placer leurs figurines à leur guise.
3. Séparez les cartes en trois piles : les cartes Objet, les cartes Objet spécial et les cartes Monstres. Gardez les cartes Monstres et Objet spécial près de vous. Vous en aurez besoin pour présenter les

Monstres et les Objets qui interviennent au cours de l'Aventure. Ne mélangez pas les cartes Objet spécial avec les autres cartes.

4. Annoncez le niveau de cette Aventure (1, 2 ou 3). Il est indiqué dans le coin supérieur gauche de la page représentant le plan du Donjon. Prenez toutes les cartes Objet de niveau supérieur à celui de l'Aventure et retirez-les de la partie. Mélangez le reste de la pile et placez-la près du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs. Ce sera la pile de cartes Objet.
5. Lisez à haute voix la description de l'Aventure et son Objectif.
6. Vérifiez que tous les Héros ont leurs cartes Objet de base pour cette Aventure.

2.

PRÉPARATION D'UNE PIÈCE

Les Héros ouvrent la première porte et distribuent les cartes Initiative, face cachée. **Ne regardez pas encore la vôtre.**

Vous devez seulement préparer la nouvelle pièce, et pas l'intégralité du Donjon. Il s'étend pièce par pièce. Consultez le plan, puis procédez aux opérations suivantes :

- Placez des jetons de porte fermée (le cas échéant) dans la nouvelle pièce, aux endroits indiqués.
- Placez les coffres, les piliers ou les arbres sur les cases appropriées.
- Placez tous les Monstres déjà présents dans la pièce (Voir Placement des Monstres, au chapitre 3).
- Étalez devant vous les cartes Monstres appropriées et, au-dessous de celles-ci, le nombre approprié de jetons de points de vie.
- Vérifiez secrètement s'il y a des pièges dans la pièce, mais ne dites rien aux Héros.

OUVRIR DES PORTES

Les Héros ouvrent la porte donnant sur une nouvelle pièce en se plaçant devant elle et en disant « J'ouvre la Porte ».



Jeton Porte (fermée)



Jeton Porte (ouverte)



Arbre



Pilier



Coffre

PORTES VERROUILLÉES

Certaines portes sont verrouillées. N'informez les Héros qu'au moment où ils essaient de l'ouvrir, et dites-leur qu'ils ont besoin d'une Clé squelettique pour le faire. Une fois en possession de la clé, ils doivent retourner à la porte et l'ouvrir normalement. Déverrouiller une porte l'ouvre immédiatement.

COFFRES, PILIERS ET ARBRES

Placez ces objets sur les cases indiquées sur le plan de l'Aventure.

Les Héros peuvent ouvrir les coffres. Ils y trouveront des objets utiles ou des pièges. Quand il ouvre un coffre, le Héros doit piocher une carte dans la pile de cartes Objet pour savoir ce qui s'y trouve. Les coffres ne peuvent pas être ouverts par les Monstres.



Ce symbole, s'il apparaît sur le plan de votre Aventure, indique un coffre spécial. Il est représenté par le même jeton que les autres coffres, afin que son contenu reste secret pour les autres joueurs. Quand un Héros l'ouvre, donnez-lui l'objet spécial décrit sur votre plan.

PIÈGES



Ceci est le symbole d'un piège. Il y a différents types de pièges dans chaque Aventure. Quand un Héros marche sur un piège, criez « Piège ! ». Il doit s'arrêter sur cette case. Donnez aux Héros la description du piège. Il peut leur infliger des dégâts, ou provoquer un autre événement. Le tour du Héros se termine.

Les Héros peuvent rechercher les pièges à l'aide du dé de « Fouille ». Les résultats ne sont appliqués qu'à la pièce dans laquelle ce Héros se trouve.



Règle le piège le plus proche



Règle les 2 pièges les plus proches

Placez ce nombre de jetons Piège sur la (les) case(s) piégée(s) la (les) plus proche(s) du Héros.

Décrivez ensuite à haute voix le type de piège découvert.

S'il n'y a pas de piège dans la pièce, vous devez le dire aux autres joueurs.



Arrêt des recherches



Recherche infructueuse

La recherche est infructueuse – ne montrez aux Héros aucun des pièges qui pourraient se trouver dans la pièce. S'il n'y a pas, ne leur dites rien.

Le Héros ne peut plus rechercher les pièges dans cette pièce.

DÉSAMORCER DES PIÈGES

Un piège, une fois découvert par un Héros, n'est pas inoffensif. Pour le neutraliser, l'un d'eux doit lancer le dé de « Désamorçage de piège ».



Le piège est neutralisé. Retournez le jeton Piège pour montrer qu'il est désamorcé.



Le Héros a déclenché le piège. Décrivez les conséquences.



Retournez le jeton Piège pour indiquer qu'il a été déclenché ou désamorcé. Cette case devient une case normale.

Vos Monstres peuvent traverser les cases piégées sans déclencher les pièges. Cependant, ils peuvent être affectés par les conséquences du déclenchement d'un piège (par exemple, les Boules de feu).



Voici à quoi peut ressembler une partie en cours.



3. UTILISER LES MONSTRES

Les Monstres horribles et vicieux ne manquent pas dans ce jeu. Chacun d'eux a son propre type et son numéro (par exemple, Gobelin 1).

Chaque Monstre est représenté par une figurine ou un jeton pour indiquer sa position sur le plateau de jeu. Il a aussi une carte Monstres correspondante. Le numéro de chaque Monstre apparaît au dos de la figurine et sur la carte. L'ordre dans lequel vous utilisez les Monstres n'a pas d'importance – tous les Monstres du même type sont identiques. Consultez la liste des types de Monstres au dos de ce guide.

Chaque Monstre a aussi une classe d'armure, des points de vie et des points de déplacement. Certains d'entre eux ont aussi des capacités spéciales. Utilisez-les avec sagesse !

Symbole, nom et numéro du Monstre

Score de mort-vivant

Classe d'armure

Points de vie

Déplacement

Capacité spéciale



PLACEMENT DES MONSTRES

Le plan de l'Aventure indique le nombre et le type de Monstres qui doivent être placés dans chaque pièce. Vous pouvez placer la plupart des Monstres n'importe où dans la pièce, à l'exception d'une case située devant une porte. Parfois, un Monstre doit être placé sur une case spécifique du plateau de jeu. Ce sera indiqué sur le plan de l'Aventure.

Placez un Monstre sur le plateau de jeu et mettez la carte Monstres correspondante devant vous. Déposez le nombre adéquat de marqueurs de points de vie près de la carte.

Le nombre de « Déplacement » sur une carte Monstres indique le nombre maximum de cases sur lesquelles le Monstre peut se déplacer.

Il peut traverser d'autres Monstres, mais il ne peut pas faire de même avec les Héros, les piliers, les coffres, les murs ou les portes fermées. Il ne peut pas non plus terminer son tour sur la même case qu'un autre Héros ou qu'un autre Monstre.

Placez dans la pièce les autres Monstres dont vous avez besoin, sans oublier leurs cartes, étalées devant vous.

MONSTRES MORTS-VIVANTS

Certains Monstres sont des « morts-vivants », d'horribles créatures sorties de la tombe. Ceci est indiqué par un crâne, situé sur le côté gauche de leur carte.

Le nombre apparaissant à côté du crâne indique son « score de mort-vivant ». Un Monstre mort-vivant peut être paralysé pendant un tour par un Héros qui a le pouvoir de « renvoyer » les morts-vivants. Si l'un de vos Monstres morts-vivants est « renvoyé », il doit passer son prochain tour.

VOUS POUVEZ À PRÉSENT REGARDER VOTRE CARTE INITIATIVE.

4. CONTINUER LE JEU

Le jeu continue en suivant l'ordre des cartes Initiative (1 commence).

DÉPLACEMENT ET ATTAQUE

Pendant votre tour, vous pouvez au maximum faire deux actions, dans n'importe quel ordre, avec chaque Monstre présent sur le plateau de jeu :

• **Déplacement** – un Monstre peut se déplacer sur n'importe quel nombre de cases à concurrence du maximum de ses points de déplacement (indiqués sur la carte). Le déplacement est horizontal ou vertical, mais jamais en diagonale.

• **Attaque** – choisissez d'envoyer ou non votre Monstre au combat. Voir « Combat », à la page 9 du Guide du joueur. Vous devez achever le déplacement d'un Monstre et attaquer avant de déplacer un autre Monstre. Vous pouvez décider de ne rien faire, ou de ne pas attaquer pour déplacer votre Monstre une deuxième fois. Si vous n'avez pas de Monstre à déplacer, le tour passe au Héros suivant.

UTILISER LES CARTES MONSTRES

Pendant votre tour, une fois qu'un Monstre a été utilisé, pivotez sa carte à l'horizontale pour l'indiquer. À la fin de votre tour, remettez chaque carte Monstres utilisée dans sa position verticale. Si le Monstre a été vaincu, retirez la figurine et sa carte du jeu pour le restant de l'Aventure.

Si un Monstre est contraint de passer son tour suivant, pivotez sa carte pour l'indiquer.



5. DIRIGER LE JEU

Nous vous recommandons de jouer les Aventures dans l'ordre.

N'oubliez pas de décrire aux joueurs l'Objectif au début de chaque nouvelle Aventure. Surveillez la présence de pièges et rappelez-vous : vous êtes le Maître du Donjon, c'est votre Donjon et vous devez en maintenir le contrôle.

Gardez à l'esprit l'Objectif de chaque Aventure. Dès que celui-ci ne peut plus être atteint (par exemple si tous les Héros meurent ou s'ils perdent un objet primordial pour la réussite de l'Aventure, etc.), vous gagnez !

Si au moins un des Héros atteint l'Objectif, les autres joueurs gagnent l'Aventure. Lisez alors à haute voix le texte de conclusion, qui vous mène à l'Aventure suivante.

Le Maître du Donjon est un aspect vital du jeu. Assurez-vous de contrôler tout ce qui se passe dans votre Donjon, mais surtout, amusez-vous !

PARTIES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois toutes les Aventures terminées, vous trouverez une carte vierge à photocopier au milieu de ce guide. Utilisez-la pour créer de nouveaux Donjons, encore plus sinistres, à l'aide des conseils suivants :

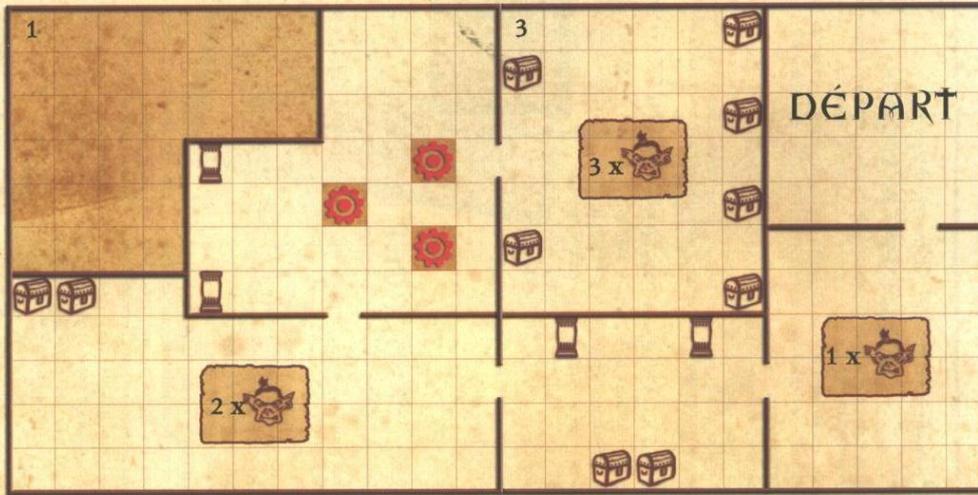
- Assurez-vous de ne pas utiliser plus d'accessoires (par exemple, des arbres) dans votre Aventure que vous n'en avez dans la boîte.
- Faites réfléchir les Héros – ne créez pas des Aventures trop simplistes.
- Préparez une bonne épreuve pour les Héros, en leur donnant une chance de gagner afin de maintenir l'intérêt du jeu.
- Consultez www.dandgame.com pour d'autres conseils.

NIVEAU 1 Aventure 1 : Les bandits gobelins

1

Le mal et les ténèbres se sont abattus sur le pays de Rallion et la région est devenue la proie des Monstres. Traversant la contrée, les Héros s'arrêtent dans le petit village de Holbrook, aux abords d'une forêt. Les villageois sont terrorisés par les attaques incessantes des gobelins. Le Shérif de Holbrook est parti à leur recherche pour les chasser, mais il n'est pas revenu. Les gobelins sont probablement responsables de sa disparition. Objectif : vaincre tous les Gobelins...

9



... Félicitations – vous avez vaincu les bandits gobelins. Mais, tandis que les Héros fouillent leur repaire, ils découvrent un message alarmant. Il semblerait que les Gobelins ne soient que les éclaireurs d'un groupe plus important. Mais où se cache cet autre groupe, et où est le Shérif ?

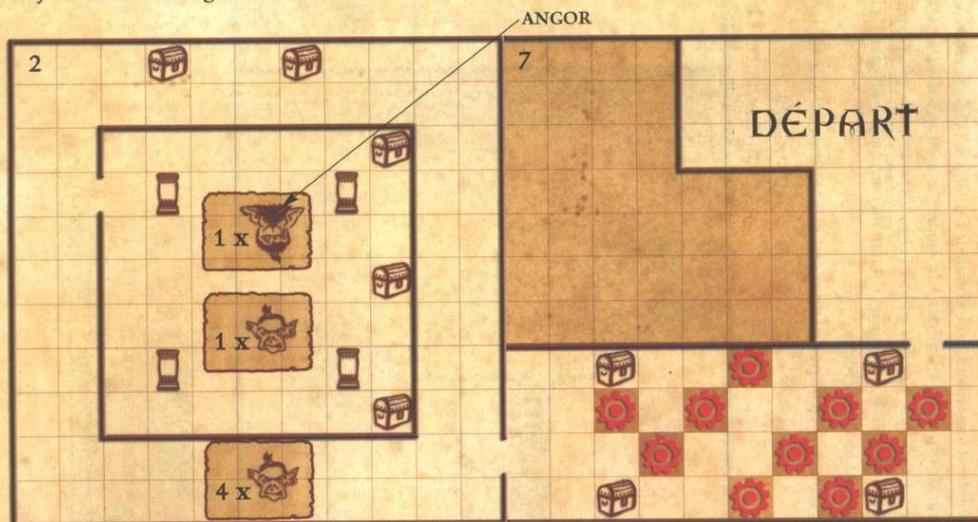
 **PIÈGE : FOSSE**
Le Héros perd 1 point de vie.

NIVEAU 1 Aventure 2 : Sur la piste du mal

En suivant la piste des Gobelins dans la forêt, les Héros découvrent la cachette d'Angor, leur chef gobelours. Y trouveront-ils le Shérif ?

Objectif : trouver Angor et le vaincre.

10



... Les Héros ont vaincu Angor ! Cependant, dans un dernier râle, il a crié à son armée : « Retrouvez l'Orbe ! », et il n'y a toujours aucun signe du Shérif. Cet Orbe aiderait-il ces créatures des ténèbres ?

 **PIÈGE : FOSSE**
Le Héros perd 1 point de vie.

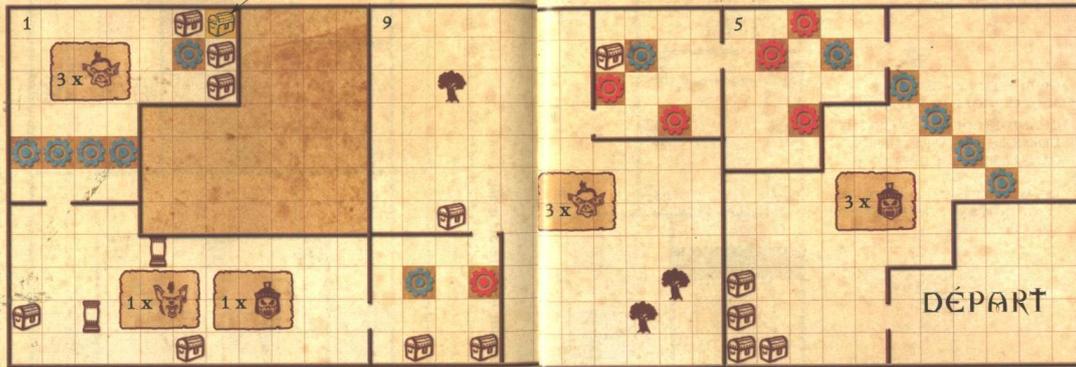
2

NIVEAU 1 Aventure 3 : Le village hanté

Les Héros rencontrent un vieillard qui leur raconte l'histoire de l'Orbe de vision lucide, qui permet à son possesseur de voir à des kilomètres à la ronde. Les Monstres savaient donc que les Héros allaient venir ! Cependant, une fois utilisé, l'Orbe disparaît, pour généralement réapparaître ensuite dans les environs. Selon la rumeur, il aurait réapparu dans le village de la Croix de Yelano, qui a été envahi par les sbires d'Angor.

Objectif : retrouver l'Orbe pour éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains...

OBJET SPÉCIAL –
ORBE DE VISION LUCIDE



-  **PIÈGE : FOSSE**
Le Héros perd 1 point de vie.
-  **PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL**
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

... Les Héros sont arrivés à temps ! Bravo ! Près de l'Orbe, ils trouvent une demande de rançon griffonnée qui n'a jamais été envoyée. Il semblerait que le Shérif ne soit plus loin !

NIVEAU 1 Aventure 4 : La Clé de Kallictakus

La lettre découverte par les Héros suggère que le Shérif de Holbrook est encore en vie, emprisonné dans une tour de guet abandonnée, non loin de là. Ils trouvent rapidement la tour, mais elle est verrouillée magiquement.

Objectif : libérer le Shérif en trouvant la Clé squelettique de Kallictakus et en ouvrant la porte de la tour...

OBJET SPÉCIAL - CLÉ SQUELETTIQUE DE KALLICTAKUS. QUAND CE COFFRE EST OUVERT, DES MONSTRES APPARAISSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART.

LES MONSTRES DANS CETTE PIÈCE DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CES CASES.

... Le Shérif vous remercie de l'avoir libéré. Les Héros ont réussi, mais le Shérif leur raconte, l'air sombre, qu'une armée de Monstres se rassemble dans la région, d'après les rumeurs. Est-ce la vérité ?

Félicitations ! Vos Héros ont maintenant gagné suffisamment d'expérience pour passer au niveau 2 !

PORTES VERROUILLÉES

TOUR DE GUET

DÉPART

2 x, 1 x, 2 x

CES MONSTRES APPARAISSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART QUAND LA CLÉ SQUELETTIQUE EST TROUVÉE.

PIÈGE : FOSSE
Le Héros perd 1 point de vie.

PIÈGE : BOULE DE FEU
Toutes les créatures vivantes situées dans la pièce perdent 1 point de vie. N'affecte pas les morts-vivants.

PIÈGE : DARDS EMPOISONNÉS
Lancez 1d6. Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

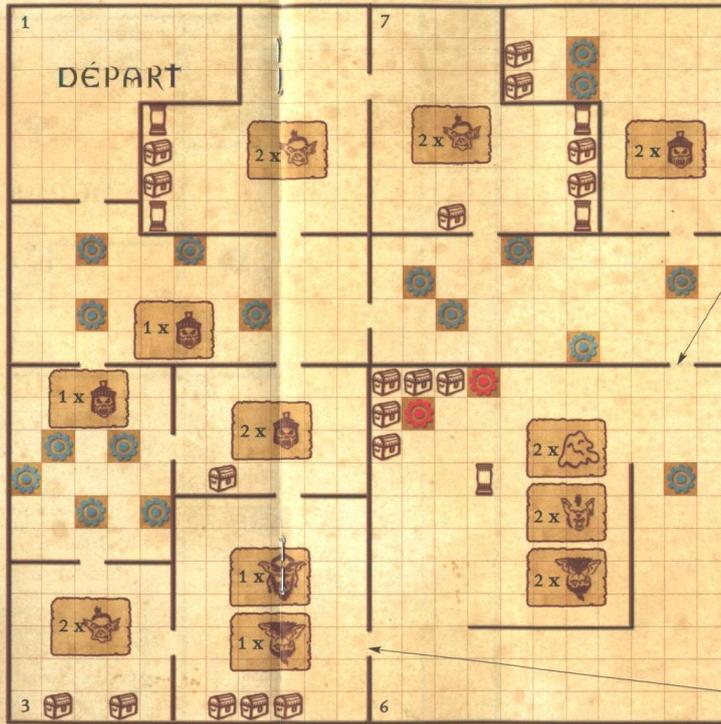
NIVEAU 2 Aventure 5 : L'armée des ténèbres

Quand le Shérif était captif, il a appris que les Monstres d'Angor faisaient partie d'une armée qui se rassemblait à présent dans un vieux fort, au nord de la forêt. Le Shérif doit retourner à Holbrook pour protéger les villageois, mais les Héros savent que s'ils utilisent l'élément de surprise, ils peuvent anéantir cette armée des ténèbres avant qu'elle ne devienne trop puissante. Objectif : attaquer le fort au plus vite et vaincre tous les Monstres...

... Enfin, le fort a été vidé de ses Monstres ! Une belle victoire. Dehors, un déplacement furtif attire le regard des Héros. Qui tente de s'échapper dans la forêt ?

PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

PIÈGE : DARDS EMPISONNÉS
Lancez 1d6. Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

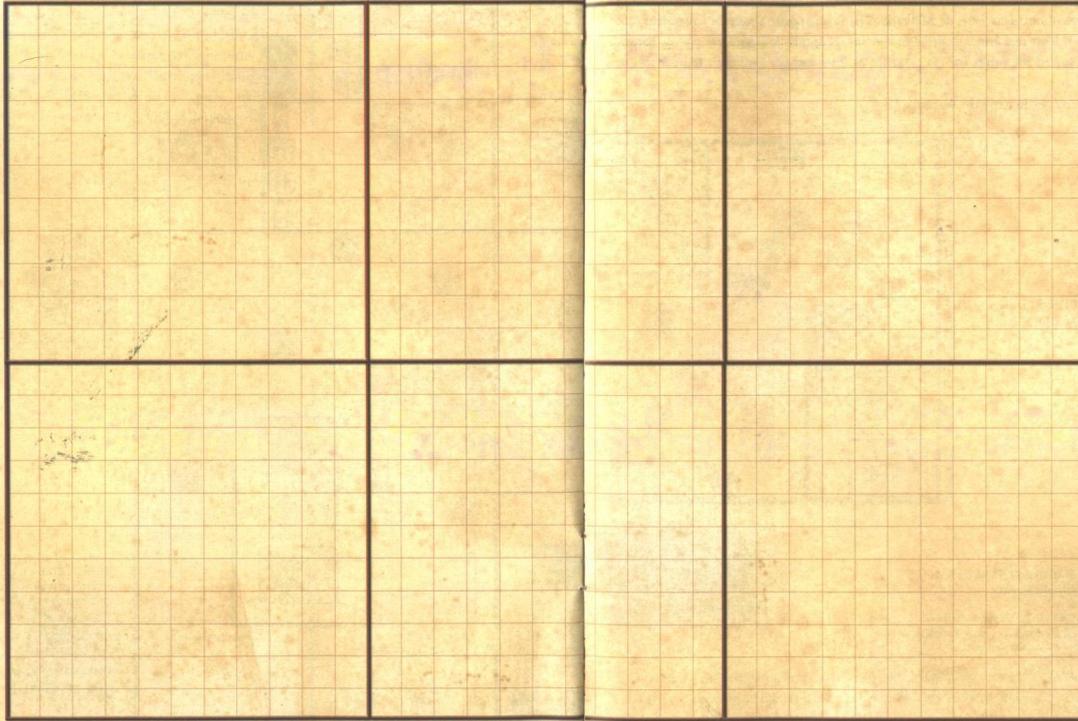


QUAND CETTE PORTE S'OUVRE, APPARAÎT DANS LA PIÈCE DE DÉPART

QUAND CETTE PORTE S'OUVRE, APPARAÎT DANS LA PIÈCE DE DÉPART

CRÉEZ VOTRE PROPRE DONJON

Photocopiez cette feuille, découpez des Monstres et créez vos propres Aventures en dessinant sur ce plan de Donjon !

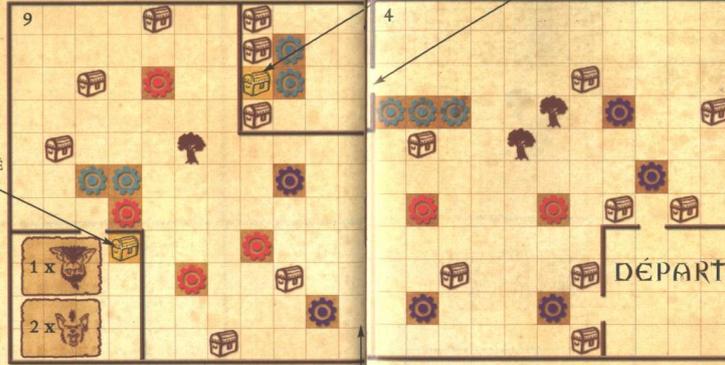


NIVEAU 2 Aventure 6 : La poursuite

Décidant de donner la chasse à quiconque s'enfuyait du fort, les Héros suivent un chemin dans la forêt, et parviennent aux deux tours de Malbuck. C'est là que repose Thangrin l'audacieux, qui autrefois vainquit toute une armée de démons, avec sur ses épaules la légendaire cape de Boccob. Peut-être la relique est-elle encore ici ? Si c'est le cas, elle ne doit pas tomber entre les mains de l'ennemi.

Objectif : retrouver la cape de Boccob...

OBJET SPÉCIAL - CLÉ SQUELETTIQUE



PIÈGE : RACINES ENVELOPPANTES
Le Héros passe son prochain tour.

PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

PIÈGE : ÉTRANGLEURS RAMPANTS
Lancez Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

OBJET SPÉCIAL - CAPE DE BOCCOB

PORTE VERROUILLÉE

DÉPART



... Les Héros ont combattu bravement pour trouver la cape de Boccob dans le sanctuaire de Thangrin. Cependant, l'épée magique du guerrier a été volée ! Quiconque l'a en sa possession détient une grande puissance...

**NIVEAU 2 Aventure 7 :
Le repaire du troll**

L'armure de Thangrin l'audacieux et son épée, le Serviteur insoumis de Kord, ont un lien particulier. Le pouvoir magique de l'épée attire l'armure vers elle, et les Héros parviennent à l'ancien temple de Gallamet, aux abords de la forêt. Le temple a été annexé par Skurduk, un Troll guerrier, qui a vaincu Thangrin voici des années. Et l'épée est la seule arme qui puisse le blesser.

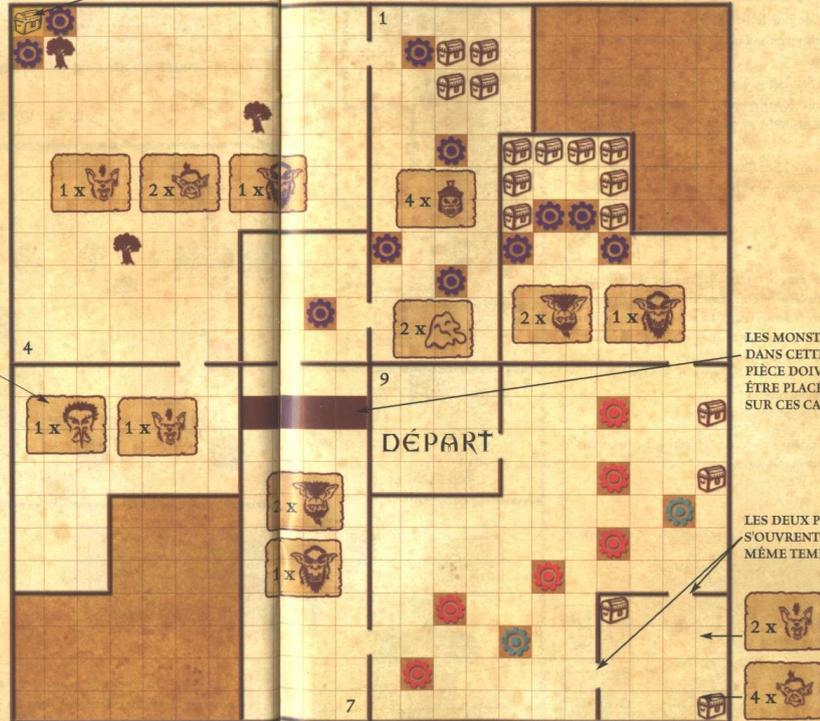
Objectif : trouver le Serviteur insoumis de Kord et l'utiliser pour vaincre Skurduk...

OBJET SPÉCIAL - SERVITEUR INSOUMIS DE KORD (L'ÉPÉE DE THANGRIN)

SKURDUK

... Une magnifique victoire ! Les Héros ont retrouvé le trésor de Thangrin. Ils sont à présent à l'extérieur du temple de Gallamet. Une odeur d'outre-tombe provient des profondeurs du temple !

-  **PIÈCE : ÉTRANGLEURS RAMPANTS**
Lancez   Ce Héros perd ce nombre de points de vie.
-  **PIÈCE : RACINES ENVELOPPANTES**
Le Héros passe son prochain tour.
-  **PIÈCE : RÉSURRECTION DU MAL**
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.



LES MONSTRES DANS CETTE PIÈCE DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CES CASES.

LES DEUX PORTES S'OUVRENT EN MÊME TEMPS.

NIVEAU 2 Aventure 8 : Le temple de la terreur

L'odeur de putréfaction indique une forte présence de morts-vivants dans le temple jadis sacré de Gallamé.

Quand les Héros y pénètrent, ils découvrent de nombreux Monstres, morts-vivants et autres, qui s'apprêtent à détruire tous les villages qui entourent la forêt.

Objectif : les Héros doivent vaincre tous les Monstres qui hantent ce lieu infâme...

... Avec brio, les Héros détruisent les Monstres jusqu'au dernier. Une bien belle victoire. Pourtant, alors que le dernier Monstre rend l'âme, un portail apparaît dans la pièce et un horrible être mort-vivant s'écrie en ricanaant : « Pauvres idiots, jamais vous ne pourrez m'empêcher de revenir à la vie ! Venez donc dans la Forteresse des Ombres, si vous l'osez ! Ha, ha, ha ! »

Félicitations ! Vos Héros sont maintenant passés au niveau 3 !

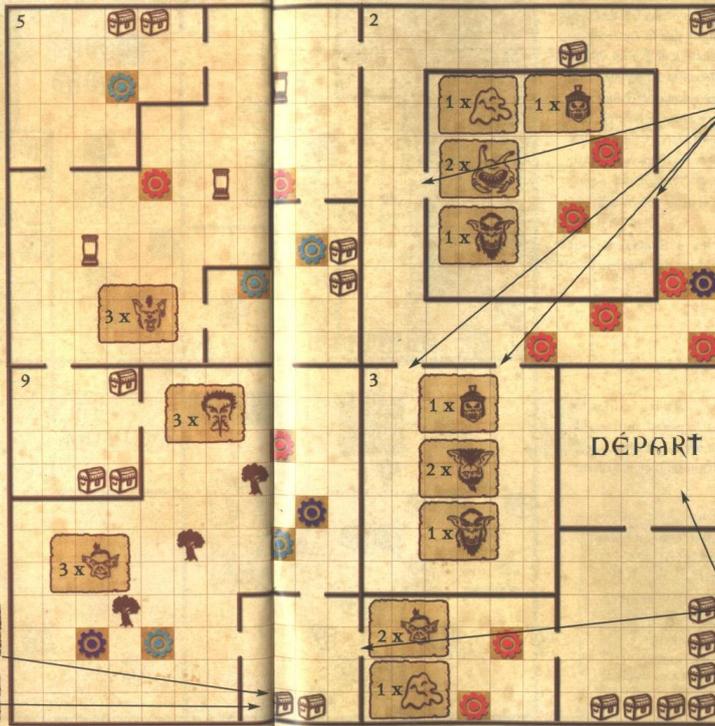
PIÈGE : TOILE D'ARAIGNÉE
Le Héros passe son prochain tour.

PIÈGE : DARDS EMPOISONNÉS
Lancez . Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce de départ.

1 x

1 x



TOUTES LES PORTES S'OUVRENT EN MÊME TEMPS.

DÉPART

1 x

1 x

CES MONSTRES APPARAISSENT DANS LA PIÈCE DE DÉPART QUAND CETTE PORTE EST OUVERTE.

NIVEAU 3 Aventure 9 : À l'assaut du Château de Borash

Les Héros se souviennent de l'avertissement du Shérif de Holbrook. Il leur avait dit que la Forteresse des Ombres, située dans le Château de Borash, était le repaire du Seigneur Nécratim, l'horrible liche. Nécratim était faible, mais depuis de nombreuses lunes, il a commencé à se nourrir de l'énergie de la destruction provoquée par ses Monstres dans la forêt. Les Héros doivent retrouver Nécratim et le vaincre avant que son pouvoir ne soit trop puissant.

Ils arrivent au château, mais ils doivent affronter trois Spectres gardiens.

Objectif : vaincre les 3 Spectres pour ouvrir la porte intérieure du château...

... Les Héros émergent victorieux. Les Spectres retournent au néant, et le portail intérieur du château s'ouvre... Et se referme aussitôt derrière les Héros. Il n'y a plus qu'une solution pour sortir : avancer !

-  **MALÉDICTION DE LOURD FARDEAU**
Le déplacement de chaque Héros est réduit à 1 case par Action jusqu'au prochain changement d'Initiative ou le déclenchement d'un autre piège.
-  **MALÉDICTION DE VULNÉRABILITÉ**
La classe d'armure de chaque Héros est réduite à 1 point jusqu'au prochain changement d'Initiative ou le déclenchement d'un autre piège.
-  **MALÉDICTION DES TRÉSORS**
Tous les Monstres ajoutent 1 à leur attaque jusqu'au prochain changement d'Initiative ou le déclenchement d'un autre piège.

LES MONSTRES
DANS CETTE
PIÈCE DOIVENT
ÊTRE PLACÉS
SUR CES CASES.

CONSIDÉREZ LA
ZONE HERBEUSE
COMME UNE
PIÈCE.

NIVEAU 3 Aventure 10 : La spirale du destin

Les Héros sont dans une petite pièce, quelque part au cœur du château. Ils découvrent le journal d'un infortuné, perdu depuis longtemps dans les méandres de la Forteresse. Il mentionne quatre objets magiques qui, une fois réunis, pourraient vaincre Nécratim.

Objectif : trouver et protéger les quatre objets magiques... Si les Héros n'atteignent pas leur Objectif, mais qu'ils sont encore en vie, recommencez le niveau avec les objets qu'ils possèdent au début de l'Aventure.

... En gagnant cette bataille, les Héros sont devenus des légendes. Dès qu'ils trouvent le quatrième objet magique, la porte du sanctuaire de Nécratim s'ouvre devant eux. Un escalier de pierre s'enfonce dans les ténèbres...

TOUTES LES PORTES ENCORE FERMÉES S'OUVRENT QUAND CETTE PORTE EST OUVERTE.

-  **BOUCLIER ENTROPIQUE**
Ce bouclier absorbe l'énergie des Monstres.
-  **FURIE DU DRAGON**
Un puissant arc.
-  **HÉRAUT DE LA DOULEUR**
Une puissante épée.
-  **COLONNE DE FEU**
Des pointes de feu en forme de lance.

 **FLÈCHES SQUELETTIQUES**
Lancez  Ce Héros perd ce nombre de points de vie.

 **DALLE PIVOTANTE**
Le sol se dérobe. Le Héros réapparaît sur n'importe quelle case de la zone herbeuse.

 **MAINS FANTOMATIQUES**
Une poigne glacée force le Héros à passer son tour.

PREMIER OBJET SPÉCIAL –
BOUCLIER ENTROPIQUE

TROISIÈME OBJET SPÉCIAL –
HÉRAUT DE LA DOULEUR

QUATRIÈME
OBJET SPÉCIAL –
SORT DE
COLONNE DE FEU

DEUXIÈME
OBJET SPÉCIAL –
FURIE
DU DRAGON

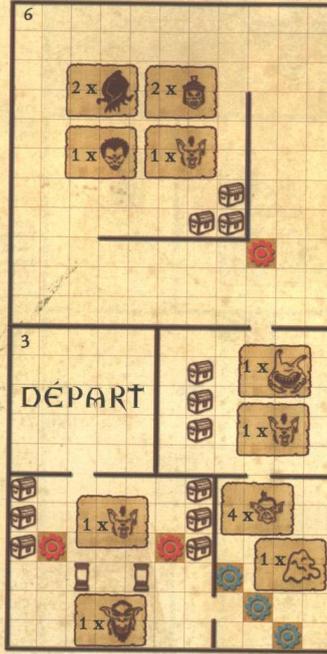
CES MONSTRES
APPARAISSENT DANS
LA PIÈCE DE DÉPART
QUAND CETTE PORTE
À DÉCLENCHEUR EST
OUVERTE.

PORTE À
DÉCLENCHEUR.
QUAND CETTE
PORTE S'OUVRE,
DES MONSTRES
APPARAISSENT
DANS LA PIÈCE
DE DÉPART.

NIVEAU 3 Aventure 11 : L'ascension de Nécratim

Les Héros ont atteint les chambres souterraines dans lesquelles réside le Seigneur Nécratim. C'est un lieu sombre et humide, et tout ce qui vous entoure représente un danger potentiel. Les Héros doivent se frayer un chemin dans l'obscurité s'ils veulent trouver Nécratim et le détruire une bonne fois pour toutes. S'ils y parviennent, Rallion sera sauvé.

Objectif : vaincre Nécratim, le Seigneur Liche...

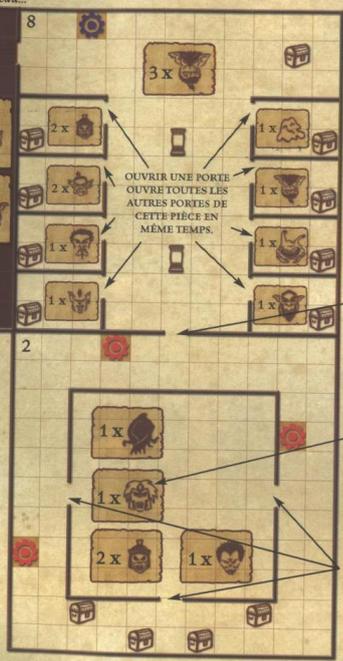


MAINS FANTOMATIQUES
Une poigne glacée force le héros à passer son tour.

FLÈCHES SQUELETTIQUES
Lancez Ce héros perd ce nombre de points de vie.

PIÈGE : RÉSURRECTION DU MAL
Le dernier Monstre tué réapparaît à l'endroit de votre choix dans sa pièce d'origine.

... Une fois le Seigneur Liche vaincu, tous les autres Monstres disparaissent. Félicitations ! Vous avez vaincu Nécratim et le peuple de Rallion vous en remercie. La paix règne à nouveau. Pourtant, dans un dernier souffle, Nécratim invoque une dernière malédiction. Avant que les Héros puissent réagir, un portail s'ouvre derrière lui et il est aspiré par le néant ! Puis le portail se referme, et un grand silence de mort envahit le château...



LES MONSTRES DANS CETTE PIÈCE DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CES CASES.

OUVRIR UNE PORTE OUVRE TOUTES LES AUTRES PORTES DE CETTE PIÈCE EN MÊME TEMPS.

UNE FOIS QUE TOUS LES HÉROS ENCORE EN VIE ONT PASSÉ CETTE PORTE, ELLE SE VERROUILLE DERRIÈRE EUX.

NECRATIM

LES TROIS PORTES S'OUVRENT EN MÊME TEMPS.