

# DRAGON STRIKE



Traduction : Usagi3

© TSR, 1993

# RÉSUMÉ DES AVENTURES

<b>Aventure</b>	<b>Environnement</b>	<b>Héros</b>	<b>Difficulté</b>	<b>Page</b>
Livraison spéciale	Cité	1	Facile	4
Contre le Géant	Cavernes	2-3	Facile	6
Le sceau de Narran	Château	4-5	Facile	8
L'œuf du Dragon (aventure solo)	Cité	1	Ordinaire	10
La grande évasion	Château	1	Ordinaire	12
L'escorte du Roi	Vallée	2-3	Ordinaire	14
Le sceptre d'argent	Cavernes	2-3	Ordinaire	16
Embuscade	Vallée	3-4	Ordinaire	17
Le prisonnier	Cité	4-5	Ordinaire	18
Un sauvetage audacieux	Cavernes	1	Difficile	20
La boule de cristal	Vallée	2-3	Difficile	22
Le remède	Cité	2-3	Difficile	24
La forêt enflammée	Vallée	2-3	Très difficile	26
La pierre du soleil	Château	3-4	Très difficile	28
L'antre de Noirfeu	Cavernes	4-5	Très difficile	30
Le voleur de corps	Château	2-3	Difficile	32

© TSR, 1993.

**Important :** Ce livre est destiné au seul Maître du Dragon. Si vous jouez un Héros, arrêtez de lire immédiatement !

### Quelle aventure ?

Le jeu Dragon Strike comprend 16 aventures complètes. Un court descriptif de chaque aventure se trouve juste en dessous de son titre (voir illustration et légende à droite). Commencez par choisir une aventure « facile ». Avec un peu d'expérience, vous pourrez avancer et choisir toute aventure qui vous plaira. Vous n'avez pas à jouer ces aventures dans un ordre particulier.

### Par où commencer ?

En tant que MD, vous devriez lire l'aventure et examiner la carte correspondante avant le début de la partie. Achevez toujours vos préparatifs avant de lancer les Héros dans leur quête.

### Pas assez de joueurs ? Trop ?

Vous pouvez jouer une aventure sans que le nombre recommandé de Héros ne soit respecté. En général, chaque Héros « supplémentaire » rend l'aventure plus facile d'un niveau. Chaque Héros absent la rend plus difficile d'un niveau.

Bien sûr, quand l'aventure est plus facile que prévu pour les Héros, elle est plus difficile pour le MD. Voici quelques idées pour équilibrer les choses :

Pas assez de Héros ? Augmentez leurs chances de victoire en ajoutant une carte au trésor initial de chaque Héros. Ou laissez un des joueurs contrôler un Héros supplémentaire pour atteindre le total de Héros recommandé.

Trop de Héros ? Équilibrez l'aventure en enlevant une carte du trésor initial de chaque Héros. Ou, si vous êtes un MD expérimenté, ajoutez deux monstres sur la carte de l'aventure.

### Comment utiliser les cartes ?

Le livret des cartes contient une carte pour chaque aventure de Dragon Strike, sauf pour l'aventure solo. La carte de l'aventure vous montre où se trouvent les monstres, les pièges, les trésors et tout le reste. Sauf si le texte de l'aventure précise le contraire, ne placez pas de monstres ou de coffres sur le plateau jusqu'à ce que...

Un Héros ouvre la porte d'une salle où se trouvent les monstres et les coffres

OU

Un Héros peut voir les monstres ou les coffres (selon ce qui se produit en premier).

Ne placez pas les portes secrètes sur le plateau avant qu'un Héros ne les découvre avec une recherche réussie. Ne révélez pas l'emplacement des pièges avant qu'ils ne soient déclenchés – ou jusqu'à ce qu'ils soient trouvés et désamorçés.

*Les lettres ci-dessous correspondent à celles de l'illustration ci-contre (à droite).*

- (A) **Indicateur de Temps.** Indique où placer le pion Sablier avant le début de la partie (dans l'exemple : le pion Sablier commence dans la case 15 du compteur de temps). Le nombre indiqué fournit le nombre maximum de rounds qui se dérouleront avant que le Dragon n'arrive.
- (B) **Environnement de l'aventure**
- (C) **Nombre recommandé de Héros**
- (D) **Difficulté.** La difficulté de l'aventure – si le bon nombre de Héros y participe.
- (E) **Introduction à lire aux Héros.** Le texte encadré narre le début de l'aventure. Lisez-le à haute voix avant que l'aventure ne commence.
- (F) **Trésor de départ.** Indique combien de cartes Trésor chaque Héros recevra avant le début de la partie. Chaque joueur de Héros tire ses Trésors au hasard dans la pile de cartes Trésor. Si un Héros ne reçoit aucun Trésor utile, le joueur peut défausser et retirer une carte à la fois, jusqu'à ce qu'il obtienne un objet utile (les Héros peuvent s'échanger librement ces cartes. Donc il est possible qu'il soit plus avantageux pour un Héros d'échanger une carte avec un mai plutôt que d'en tirer une autre au hasard). Après que le trésor de départ ait été tiré, battre la pile et placez-la face cachée à côté du plateau.

- (G) **Objectif.** Explique exactement ce que les Héros doivent accomplir pour gagner. Lisez ce texte aux joueurs des Héros avant que l'aventure ne commence.
- (H) **Préparation du Maître du Dragon.** Cette section débute par une liste de choses à prendre avant la partie – ceci inclut des pions et des cartes Trésors. Prenez ces Trésors avant que les Héros ne tirent leur trésor de départ. La suite de la préparation inclut toujours une ou deux décisions stratégiques – comme décider où se trouvera un monstre important. Placez la figurine du monstre dans la zone de la carte que vous choisirez. Vous n'avez pas besoin de déterminer la case exacte, vous ferez cela en plaçant la figurine sur le plateau (sauf si le contraire est précisé, cette règle s'applique également aux trésors spéciaux).
- (I) **Légende.** Les lettres de la légende de l'aventure correspondent à celles sur la carte correspondante.
- (J) **Texte descriptif.** Un texte sur fond bleu décrit ce que les Héros voient ou entendent. Toujours lire ce texte à voix haute.

**AGAINST THE GIANT**  
15 • CAVERN • FOR 2 TO 3 HEROES • EASY

**E** You stand before Lord Narran—a trusted friend, a fellow enemy of evil.  
“Greetings,” Narran says. “We have a problem. Its name is Grunt the Giant. If my spies are correct, this giant plans to raise an entire army of creatures, which will march upon our lands. Even as we speak, Grunt is holed up in a vast cavern, plotting his first attack. You must conquer Grunt before he can put his plan into action.”

**F** **Starting Treasure:** 1 card per hero (2 cards each if only two heroes are playing).

**G** **Goal:** Find Grunt the Giant, slay him, and then escape the cavern alive (via any path leading off the board).

**H** **Setup**

- Door
- Magic Plate Mail (card)

**(4)** Place a **door** on the board, at the entrance to **D**. This door is normal, but it’s locked.

**Tip:** Review cliff rules in the Instruction Book (see “Special Terrain”). The cavern has one cliff.

**ADVENTURE KEY**

**(A) Hall of Slime.** Note the orcs on the cliff overlooking the Hall of Slime. Place them on the board when heroes are here; the orcs are visible. The monsters fire their crossbows into this area.  
The green slime does not harm or slow the heroes. It just smells bad.

**(B) Super Orc’s Hangout.** When heroes enter this area, put an orc on the board and announce:  
Before you stands the meanest, toughest orc you’ve ever seen. His sword and armor have an eerie magical glow.  
This orc carries all the magical treasure you gathered during setup. (He stole it from C’s treasure.) Thanks to this

Livraison spéciale  
(Sablier 10, environnement : cité, pour 1 Héros (pas le Magicien), facile.

Le Seigneur Narran a de mauvaises nouvelles... Comme d'habitude. « Griz le Magicien est en danger, dit-il. Il a perdu sa défense contre le feu. Pire encore, il est prisonnier dans un des bâtiments de la cité. Aujourd'hui, le Dragon a détruit 5 maisons pour tenter de le trouver ! Noirfeu est à présent dans son repaire, mais il sera bientôt de retour. Vous devez trouver Griz, et lui rendre son anneau enchanté. Puis vous l'aidez à s'échapper de la cité. Ne perdez pas cet anneau ! Il protège Griz – et seulement Griz – du souffle de flammes du Dragon. »

**Trésor de départ :** 3 cartes.

**Objectif :** Apportez l'anneau magique à Griz. Puis guidez-le en sécurité hors de la cité, par n'importe quelle route.

### Préparation

- Potion de Résistance au Feu (carte)
- Anneau de Résistance au Feu (carte)
- Porte
- 5 pions Feu
- pion Sacoche

- (1) Utilisez la figurine du Héros Magicien pour représenter Griz. Placez cette figurine en D, I ou N sur votre carte. Il est endormi. **Quand le Héros ouvre la porte de cette bâtisse**, disposez le Magicien sur le plateau. Il se réveille alors et devient l'allié du Héros (le joueur du Héros le contrôle).
- (2) Placez l'homme-scorpion avec Griz sur votre carte. Ce monstre est son geôlier. Il possède un trésor aléatoire.
- (3) Tirez au hasard les sorts de Griz (si le Héros est l'Elfe, tirez vos sorts après lui). Griz possède 4 sorts de premier niveau, 3 du second et 2 du troisième.
- (4) Placez un pion Feu sur les maisons B, C, F et H sur le plateau. Ces bâtisses ont été détruites et sont calcinées. *Expliquez au joueur du Héros qu'elles ne sont pas en jeu.*
- (5) Disposez la porte sur le plateau, en O (voir carte). Elle est fermée, mais pas verrouillée.
- (6) Placez la Potion de Résistance au Feu derrière votre écran. Cette potion est dissimulée dans la fontaine (voir carte).
- (7) L'Anneau de Résistance au Feu est dans la sacoche. Donnez cette carte Trésor (ainsi que le pion Sacoche) au joueur du Héros.

### Règles spéciales

- (1) Si Griz est sur le plateau, le dragon l'attaque lui au lieu de s'en prendre au Héros, sauf si une seule attaque peut les affecter *tous deux*.
- (2) Plusieurs habitants de la cité jouent un rôle dans cette aventure. Ils n'apparaissent pas sur le plateau – utilisez votre imagination. Ces habitants n'accomplissent aucune action, mais répondent aux questions pendant un tour. *Expliquez cette règle au joueur du Héros avant que l'aventure ne commence.*
- (3) Griz se déplace et agit juste avant le Maître du Dragon.

Astuce : Relire la section « amis et alliés » dans le livret d'instructions avant de commencer la partie.

## Légende de l'aventure

(A) **Voyante.** Quand le Héros ouvre la porte, lire :

Une gitane est assise à une table. Elle fixe une boule de cristal. « Je vous attendais, dit-elle. Voici votre avenir : L'eau dissimule un secret capable d'éteindre les flammes. »  
Si elle est questionnée au sujet de Griz, la voyante révèle où il se trouve. Interrogée sur l'avenir, elle répond simplement : « Ceci est mon savoir, il vous revient de le découvrir. »

Note : l'indice donné par la voyante concerne la Potion de Résistance au Feu cachée dans la fontaine. *Si le Héros cherche des trésors dans la fontaine, donnez sa carte de trésor au joueur du Héros.*

(D) **Entrepôt.** Vide – sauf si vous avez placé Griz et l'homme-scorpion ici.

(E) **Vêtements pour homme : au cheval sauvage.** La porte est verrouillée. Si le Héros l'ouvre, lire :

Une vieille dame est assise sur un rocking-chair. Une arbalète chargée repose sur ses genoux.

Interrogée sur Griz, elle dit : « La dernière fois que je l'ai vu, il se dirigeait vers la boutique de Grenarde (montrez le lieu N sur le plateau). » Elle ne sait rien de plus.

(G1) et (G2) : **Postes de garde.** Les deux portes sont verrouillées. Si un Héros essaye d'en ouvrir une, lire :

Une voix bourrue crie alors que vous secouez la porte. « Qui va là ? ». Interrogée sur Griz, la voix répond : (Je pense qu'il est dans l'entrepôt (montrez le lieu D sur le plateau). » Les gardes ne sortiront pas – mais ils n'empêcheront pas le Héros d'entrer.

(I) **Forgeron.** Vide – sauf si vous avez placé Griz et l'homme-scorpion ici.

(J) **Armurerie.** Le coffre est piégé. Il contient un trésor aléatoire. Le Chevalier de la Mort n'en a aucun.

(K) **Prêteur sur gage : Penny.** Vide.

(L) **Guilde des marchands.** La porte est verrouillée. Si le Héros l'ouvre, lisez :

La femme assise à l'intérieur est très occupée à travailler. Elle vous regarde et dit méchamment : « Mais pourquoi croyez-vous que j'avais fermé cette porte ? Parce que je ne veux pas de visiteurs, voilà pourquoi ! »

Interrogée sur Griz, elle répond : « Et qui suis-je à votre avis ? La voyante ? Allez donc la voir elle ! (montrez le lieu A sur le plateau) »

(N) **Boutique de Grenarde.** Vide – sauf si vous avez placé Griz et l'homme-scorpion ici.

(O) **Tailleur.** La porte n'est pas verrouillée, mais le coffre l'est. Il contient un trésor aléatoire.

(P) **Biens Exotiques de Tennar.** La porte est verrouillée. Si le Héros l'ouvre, lire :

A l'intérieur se trouvent trois hommes pas commodes. L'un crache du tabac alors que vous vous approchez.

Interrogé sur Griz, un des hommes répond : « En échange d'un trésor, je te dirai où se trouve ton vieux magicien. » Si le Héros abandonne un de ses trésors, l'homme répond : « C'est un plaisir de faire affaire avec toi. Ton vieux sorcier est dans l'armurerie (montrez le lieu J sur le plateau). » C'est un mensonge.

(Q) **Taverne de la Coupe d'Étain.** La Gargouille a un trésor aléatoire.

## Contre le Géant

(Sablier 15, environnement : caverne, pour 2 à 3 Héros, facile)

Vous vous tenez face au Seigneur Narran – un vrai ami, et un adversaire acharné des forces du mal. « Bien le bonjour, vous dit Narran. Nous avons un problème... Son nom est Grunt le Géant. Si mes informateurs ont bien travaillé, ce géant tente de rassembler une vraie armée de créatures maléfiques, qui envahiront ensuite nos terres. Alors même que nous parlons, Grunt est enterré dans sa vaste caverne, planifiant sa première attaque. Vous devez vaincre Grunt avant qu'il ne mette ses plans à exécution. »

**Trésor de départ :** 1 carte par Héros (2 cartes chacun s'il n'y a que 2 Héros).

**Objectif :** Trouvez Grunt le Géant, tuez-le, puis échappez-vous vivants des cavernes (par n'importe quel chemin menant hors du plateau).

### Préparation

- Porte
- Armure de plaques magique (carte)
- Anneau de Renvoi de Sort (carte)
- Gants de Puissance d'Ogre (carte)
- Epée magique (carte)
- Pion de Tunnel

- (1) Placez le Géant en A, D ou F. Il représente Grunt. S'il est questionné : Grunt ne connaît qu'une réponse : « Aïe, ille, ouille... Je sens un Héros-andouille... Grunt te tue, maintenant. »
- (2) Placez le pion Tunnel sur le plateau avant de commencer la partie (voir carte pour sa position exacte). Dites aux joueurs que ce pion est considéré comme une case normale, et la relie aux cases situées à côté.
- (3) Le « super orque » de la zone B porte le trésor magique précisé au dessus. Disimulez ces cartes derrière votre écran.
- (4) Placez une porte sur le plateau, à l'entrée de la zone D. Cette porte est ordinaire, mais verrouillée.

Astuce : revoyez les règles sur les falaises dans le livret d'instructions (section « terrain spécial »). La caverne contient une falaise.

### Légende de l'aventure

(A) **Salle de vase.** Notez les Orques sur la falaise qui surplombe la salle de vase. Disposez-les sur le plateau quand les Héros sont là : les Orques sont visibles. Les monstres utilisent leurs arbalètes depuis cette zone.

La vase verte ne blesse pas les Héros, elle ne les ralentit pas non plus. Elle sent juste mauvais.

(B) **Le repaire du super Orque.** Quand les Héros pénètrent dans cette zone, placez un Orque sur le plateau et lisez :

Devant vous se tient l'Orque le plus costaud, le plus effrayant que vous ayez jamais vu. Son épée et son armure brillent d'une lumière surnaturelle.

Cette Orque porte les trésors magiques que vous avez mis de côté pendant la préparation (il a dérobé tout ça dans le trésor de Grunt). Grâce à cet équipement et à un caprice de Mère Nature, le Super Orque a les caractéristiques suivantes :

Attaque : D12 (épée) ou D8 (arc, attaque à distance). Les ennemis blessés par l'épée perdent 2 points de vie au lieu d'un.

Classe d'armure : 8

Sauvegarde contre la magie : D8. Le 1<sup>er</sup> sort lancé sur le Super Orque échoue automatiquement !

Le Super Orque a un Mouvement de 6 et un seul point de vie (comme tout Orque ordinaire). Les Héros qui fouillent le cadavre du Super Orque découvre tout son butin (souvenez-vous, le partage est autorisé).

(C) **Le repaire de la Gargouille.** Les Gargouilles présentes ici sont des peureuses bavardes qui ne combattent que si on les attaque. Quand vous placez leurs figurines sur le plateau, mettez-en une sur un coffre (voir carte). Lisez :

Deux Gargouilles se trouvent ici. Quand elles vous aperçoivent, elles hurlent : « n'attaquez pas ! »

Si on les interroge sur Grunt, les Gargouilles révèlent ses 3 cachettes possibles : « Ben, parfois il se trouve dans la salle de vase » dit l'une. « Ou il pourrait être dans cette nouvelle salle qu'il a construite » ajoute l'autre. « Mais bon, il apprécie cette petite caverne confortable dans le coin », reprend la première). Les Gargouilles indiquent sans mentir comment se rendre aux lieux A, D et F. En tant que Maître du Dragon, vous pouvez simplement montrer ces lieux sur le plateau. Le coffre est verrouillé, piégé, et ne contient rien ! Les Gargouilles ne savent pas tout cela. Elles ont volé ce coffre à Grunt. Elles veulent le garder. **Si elle est menacée ou qu'elle perd un point de vie**, la Gargouille perchée sur le coffre se rend. Pendant son tour suivant, elle bondira et s'enfuira. Sa camarade la suivra si elle le peut.

(D) **Le trésor de Grunt.** Quand les Héros s'approchent de la porte de cette salle, lisez :

Cette porte paraît neuve. Elle a sans doute été ajoutée pour empêcher les passants d'entrer. Ou alors, elle sert peut être à garder quelque chose *dedans* – comme une bête féroce.

La porte est verrouillée. Il y a un piège sur la case de l'autre côté. Les 3 coffres sont aussi verrouillés. Chacun contient un trésor aléatoire (Grunt a construit cette salle pour mettre son trésor en sûreté).

(E) **Le terrier du Troll.** Cette pièce empeste – comme un Troll. Le Troll en question transporte un trésor aléatoire. Le coffre est piégé. Il contient lui aussi un trésor aléatoire.

(F) **Caverne isolée.** Vide – sauf si vous avez placé Grunt ici.

(G) **Surplomb.** Ces Orques peuvent tirer dans la salle de vase.

(H) **Repère du Gobelours.** Les Gobelours qui se cachent dans le coin n'apparaissent pas sur la plateau tant qu'un Héros n'a pas atteint le coffre (les Gobelours ne peuvent pas être vue avant).

Le Sceau de Narran  
(Sablier 15, environnement : château, pour 4 à 5 Héros, Facile)

Vous êtes conduits devant le Seigneur Narran, un noble ami envers qui vous êtes loyaux.  
« Brutus, le célèbre bandit Gobelours, a volé une copie de mon sceau royal », vous explique-t-il. Brutus tentera de l'utiliser pour provoquer la pendaison de ses ennemis – vous y compris ! Vous devez entrer dans le château où Brutus se terre et récupérer mon sceau. Je vous offre ce conseil : n'oubliez jamais votre objectif. Faites vite, et travaillez en équipe. Faire cela assurera votre survie.

**Trésor de départ :** aucun.

**Objectif :** Trouver le Sceau de Narran et le transporter hors du château (via le pont-levis).

**Préparation :**

- pion du Sceau de Narran.

(1) Le Gobelours #1 est Brutus, qui porte un trésor aléatoire. Placez sa figurine en E ou M. Quand un Héros regarde dans sa salle, Brutus crie : « Qui ose pénétrer dans l'antre de Brutus ? Gardes, attaquez-les ! ». Ajoutez deux Gargouilles et deux Gobelours supplémentaires (les gardes).

(2) Placez le pion du Sceau en F ou N. Mettez aussi deux Chevaliers de la Mort dans la même salle. Le Chevalier #1 possède un trésor aléatoire. Le Chevalier #2 porte le Sceau.

Interrogés sur le lieu où se trouve le Sceau, les deux Chevaliers de la Mort révèlent qui le porte, puis ajoutent d'une voix grinçante : « Mais vous périrez en essayant de le récupérer ! ».

Interrogés sur la localisation de Brutus, ils répondent : « Nous ne connaissons qu'une chose : la Mort. Bientôt, vous aussi la connaîtrez. »

Si un Héros fouille le cadavre du Chevalier #2, donnez au joueur le pion du Sceau (le Héros le ramasse automatiquement).

**Légende de l'aventure :**

(A) **Pont-levis.** Avant le tour du premier Héros, placez la Gargouille sur le plateau et lisez :

Une Gargouille est accroupie juste au dessus du pont. La Herse derrière elle est levée. La gargouille paraît sourire, mais il est difficile d'en être sûr...

Si elle est questionnée sans qu'on l'attaque, la Gargouille répond : « Faisons un marché – je ne vous attaquerai pas si vous-mêmes me laissez en paix. Marché conclu ? »

Si les Héros répondent oui, la Gargouille s'envole et quitte le plateau. Elle ne sait rien d'autre qui puisse être utile aux Héros.

Si elle est attaquée, la Gargouille combat jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un point de vie. Puis elle s'enfuit en s'envolant aussi vite qu'elle le peut, en hurlant : « je vous tuerai lors de notre prochaine rencontre, mes chéris ! » (enlevez la figurine du plateau).

(B), (C) **Tours de garde.** Quand un des Héros se trouve sur une case marquée d'un X, des monstres cachés dans les tours peuvent les attaquer à travers les meurtrières. Ces orifices spéciaux permettent aux monstres de donner des coups de lance à quiconque se trouve entre la herse et la porte. Les meurtrières ne fonctionnent que dans un sens : les Héros ne peuvent pas contre-attaquer. Chaque Gobelours utilise son dé d'attaque ordinaire (le bleu), frappant une fois par tour.

Si un Héros pénètre dans les tours (A ou B), les Gobelours combattent jusqu'à la mort. S'ils sont interrogés, les Gobelours se contentent de grogner.

Dans la salle B, le Gobelours le plus proche de la porte possède un trésor aléatoire.

Dans la salle C, le Gobelours le plus proche de la porte possède aussi un trésor aléatoire.

(D) **Cour.** Ces monstres ne savent rien d'utile et ne veulent que se battre. Le coffre n'est pas piégé, et il contient un trésor aléatoire. L'Orque le plus proche du coffre porte un trésor aléatoire.

(E) **Foyer.** Vide, sauf si vous avez placé Brutus ici (voir Préparation).

(F) **Baraquements.** Vide, sauf si vous avez placé le Sceau et les Chevaliers de la Mort ici (voir Préparation).

(G) **Salle de dessin du Magicien.** Vide.

(H) **Tour du Magicien.** Le piège au sol est déclenché dès qu'un Héros met le pied sur cette case (sauf si quelqu'un a désamorcé le piège avant, bien sûr). Le coffre n'est ni verrouillé ni piégé. Il contient un trésor aléatoire.

(I) **Salle des banquets.** Vide.

(J) **Couloir.** Cette zone toute entière est considérée comme une « salle ». Aussitôt que les Héros peuvent voir la porte en K, disposez-la sur le plateau et lisez :

Cette porte n'est pas ordinaire. Trois lourdes chaînes la ferment, chacune fermée par un cadenas massif. Une image de dragon rouge est peinte sur les vieilles planches de chêne. En dessous de la peinture, un simple mot est inscrit : ATTENTION.

Quand l'Orque de la salle voit un Héros, il crie : « Attendez ! Ne tirez pas ! Epargnez-moi et je répondrai à toutes vos questions ! » (posez la figurine sur le plateau). Cet Orque est un lâche.

**S'il est interrogé sur la porte menant à la salle K,** l'Orque dira : « C'est là où dort Noirfeu. N'ouvrez pas la porte ! Ou nous seront tous transformés en grillades pour dragon ! ». L'Orque ne sait rien de plus qui soit utile, et grommelle nerveusement : « Euh, je sais pas » ou « Je ferme mes yeux... ».

Après la discussion, l'Orque s'enfuit, pour ne jamais revenir (enlevez sa figurine du plateau).

(K) **Donjon.** Noirfeu, le Dragon Rouge, dort ici !

**Si un Voleur essaye de crocheter les cadenas sur les chaînes,** cela prendra 4 Prouesses de Dextérité successives : une pour chaque cadenas, plus une pour la serrure de la porte.

**Si un Héros défonce la porte** (Prouesse de Force), le premier coup brise une chaîne – et réveille le Dragon (il faudra 3 autres coups pour ouvrir la porte – mais une fois réveillé, le Dragon peut sortir en cassant tout).

**Si le Magicien lance le sort Ouverture,** la porte s'ouvre, et le dragon se réveille.

**Quand le dragon se réveille,** les Héros entendent un profond bâillement, suivi d'un rugissement. Placez Noirfeu sur le plateau. Si la porte est toujours fermée, le dragon se met devant et la démolit – avec des chaînes et des cadenas qui volent en tous sens.

(L) **Couloir.** Vide. Un Héros doit trouver la porte secrète pour entrer dans cette zone.

(M) **Salle du trône.** Vide, sauf si vous avez placé Brutus ici (voir Préparation).

(N) **Chambres privées.** Aucun trésor ou monstre ici, sauf si vous avez placé le Sceau et les Chevaliers de la Mort ici (voir Préparation). Le piège, lui, est toujours là.

(O) **Tour.** Vide.

## L'œuf du Dragon

(Sablier 20, environnement : cité, aventure solo spéciale, ordinaire)

Le roi Halvor a besoin de votre aide – rapidement.

« Noirfeu a trouvé une compagne ailleurs, vous explique-t-il. Un des œufs a été dérobé de leur nid – et ramené dans notre cité ! Alors que nous parlons, le sorcier maléfique Teraptus et ses hommes de main bestiaux cherchent l'œuf. S'ils le trouvent, ils pourraient obtenir un grand pouvoir sur Noirfeu. Vous devez trouver cet œuf avant Teraptus et ses monstres. Il peut se trouver dans n'importe quel bâtiment. Soyez prudent ! Bientôt, Noirfeu lui-même viendra le chercher !

**Trésor de départ :** une carte.

**Objectif :** Trouver l'œuf et le sortir du plateau – par n'importe quelle route.

*Cette aventure est prévue pour un seul joueur : vous. Elle ne contient pas de carte d'aventure ou de légende. Choisissez n'importe quel Héros pour jouer. Vous n'avez pas besoin d'un Maître de Donjon, mais vous devez connaître les règles de jeu de base.*

### Préparation

- pion Sacoche

(1) Mélangez la pile de cartes Pièges. Prenez-en 3 au hasard – *sans les regarder*. Ajoutez ces 3 cartes au paquet de cartes Monstre.

(2) Sans regarder, mélangez les cartes Monstre (la pile contient maintenant 10 Monstres et 3 Pièges). Placez une carte de référence de Héros au dessus de la pile, de manière à cacher la carte la plus haute. Vous ne tirerez jamais cette carte de référence – elle sert juste à dissimuler ce qui est dessous. *Vous ne devez pas savoir comment les cartes Monstre et Piège sont ordonnées dessous.*

(3) Mélangez le paquet de cartes Sort de Teraptus et placez-le face cachée à côté du plateau (ne tirez pas de sorts pour Teraptus maintenant).

(4) Placez votre figurine de Héros sur le plateau, face aux portes de la cité (en bas au centre du plateau).

(5) Placez le pion Sacoche à côté du plateau pour l'instant. Il représente l'œuf de dragon. Il peut être transporté comme tout trésor spécial.

(6) Si vous vouez avec le Magicien ou l'Elfe, choisissez vos sorts de Héros comme d'habitude.

(7) Mélangez la pile de cartes Piège (avec ses 3 cartes en moins) et placez-la face cachée à côté du plateau.

**Astuce :** relisez les règles concernant la fermeture des portes. Une porte fermée peut bloquer un monstre.

### Règles spéciales

(1) Pendant votre tour, vous pouvez vous déplacer puis accomplir une action, ou accomplir une action puis vous déplacer. La liste des actions possibles est plus restreinte que d'habitude :

- Attaque
- Lancer un sort (Magicien ou Elfe seulement)
- Examiner un coffre adjacent pour vérifier les pièges, et les désamorcer
- Interroger un monstre

(2) **Quand votre Héros entre dans une bâtisse**, piochez la carte *en dessous* de la pile de cartes Monstre.

- si vous avez pioché une carte Piège, vous avez marché sur un piège (il n'y a aucun moyen de le désamorcer avant). Suivez les instructions de la carte Piège. Puis piochez une autre carte jusqu'à ce que vous obteniez un monstre.
- Si vous avez pioché n'importe quel monstre à part le dragon, ce monstre apparaît immédiatement dans le bâtiment. Mettez sa carte dans la maison pour montrer que vous avez regardé à l'intérieur. Puis lancez le dé bleu. Son résultat vous indiquera où disposer la figurine du monstre sur le plateau.

Résultat du D8	Position dans le bâtiment
1-6	Toute case non adjacente au Héros.
7-8	Toute case adjacente au Héros (souvenez-vous : vous ne pouvez pas fermer de porte s'il y a un monstre à côté).

- si vous avez pioché la carte du Dragon, vous avez découvert l'œuf de dragon ! Mettez le pion Sacoche à côté de votre carte de Héros (votre Héros ramasse l'œuf automatiquement). Note : si c'était la *première* carte que vous piochiez pendant cette aventure, remélangez la pile de cartes Monstre et piochez à nouveau.
- (3) Tous les bâtiments dans lesquels votre Héros regardera contiennent un coffre, qui contient toujours un trésor aléatoire. Mettez un pion coffre sur toute case qui ne soit pas à côté de la porte. Ce coffre *peut* être piégé. Avant de l'ouvrir, vous pouvez chercher des pièges et les désamorcer. Puis lancez le dé bleu (D8). Son résultat vous donnera les informations suivantes sur le coffre :

Résultat du D8	Le coffre est...
1-5	Ni verrouillé, ni piégé (vous l'ouvrez automatiquement).
6-8	Piégé (si vous n'avez pas vérifié la présence de pièges, piochez une carte Piège).

- (4) **Si votre Héros interroge un monstre**, il y a deux résultats possibles :
- le monstre répond puis s'enfuit (en quittant le plateau) ;
  - ou le monstre reste sur le plateau – vous attaquant dès qu'il le peut.

Voir Interroger un monstre pour les détails. Si vous *n'interrogez pas* le monstre, il se battra jusqu'à la mort.

- (5) Après le tour du Héros, faites comme si vous étiez le Maître du Dragon et contrôlez tous les monstres du plateau. Chaque monstre fait de son mieux pour vous tuer.
- (6) Chaque bâtiment ne contient qu'un monstre et un coffre (les cartes de Monstre indiquent quels bâtiments vous avez déjà explorés, comme indiqué au point (2) ci-dessus).

### Interroger un monstre

Si vous interrogez un monstre, jetez le dé bleu (D8). Le résultat (voir ci-dessous) déterminera si le monstre répond, et comment. Si un monstre vous répond, il quittera le plateau juste après avoir parlé. Si un monstre ne vous répond pas, il attaquera votre Héros dès que possible, puis se battra jusqu'à la mort.

Chaque monstre ne peut être interrogé qu'une fois. *Teraptus, le Chevalier de la Mort et l'Élémentaire de Feu ne répondent jamais aux questions – ne tentez même pas de leur parler.* De plus, aucun monstre ne vous parlera si vous l'avez attaqué au préalable.

**Le Gobelours répond sur un résultat de 4 à 8 :** « Laissez-moi partir et je vous offrirai un trésor ». Piochez une carte Trésor.

**La Garguille répond sur un résultat de 5 à 8 :** « Je vous dirai ce qui se trouve derrière la prochaine porte ». Piochez la carte en dessous de la pile de cartes Monstre. Mettez cette carte dans n'importe quel bâtiment où vous n'êtes pas encore allé.

Si la carte indique un piège, vous ne le déclencherez que si vous pénétrer dans le bâtiment. Si elle indique un monstre, le monstre n'apparaîtra sur le plateau que si votre Héros ouvre la porte de cette maison.

**Le Géant répond sur un résultat de 6 à 8 :** « Donne-moi tous tes trésors et je te dirai où est l'œuf du dragon ! ». Défaussez toutes vos cartes Trésor. Piochez des cartes de la pile de cartes Trésor, une à la fois. Placez chacune d'entre elles dans n'importe quel bâtiment où vous n'êtes pas encore allé. Mettez la carte Dragon (et le pion Sacoche) dans le bâtiment inexploré vide qui est le plus éloigné de votre Héros.

**L'homme-scorpion répond sur un résultat de 8 :** « Je vous dirai ce qui se trouve derrière la prochaine porte » (suivez les règles concernant la Garguille, ci-dessus).

**L'Orque répond sur un résultat de 3 à 8 :** « Laissez-moi partir et je vous dirai où se trouve le prochain piège.... ». Défaussez la prochaine carte Piège que vous piocherez. Ce piège est inoffensif.

**Le Troll répond sur un résultat de 7 à 8 :** voir la réponse du Géant ci-dessus ; le Troll fait pareil.

La grande évasion  
(Sablier 15, environnement : château, pour un Guerrier ou un Voleur, ordinaire)

Votre histoire a commencé il y a une semaine.... Lors d'une nuit sombre et pluvieuse. Vous pourchassiez un Troll nommé Brise-Crâne. Hélas, vous vous êtes jetés dans la gueule du loup ! Vous êtes désormais son prisonnier en son château. Au moins, il vous a nourri correctement dans votre cellule... Ce soir, il vous a invité à dîner dans la grand'salle – mais vous êtes le plat principal.

Votre seule chance de vous évader est à saisir immédiatement. L'Orque qui vous gardait est mort. Vous avez récupéré vos affaires sur une étagère. O présent, vous devez prendre vos jambes à votre cou pour survivre !

**Trésor de départ :** une carte

**Objectif :** s'échapper du Château par le pont-levis OU en descendant de la tour à côté de l'image du dragon.

### Préparation

- figurine de l'Elfe
- Figurine de l'Orque
- Pion Ailes
- Pion Sacoche

- (1) Mettez un Chevalier de la Mort en D ou M sur votre carte.
- (2) Mettez le pion Sacoche en B ou I sur votre carte (cette sacoche contient la clé magique). La clé est dans un coffre.
- (3) Placez la figurine de l'Elfe en H sur votre carte (l'Elfe peut devenir un allié du Héros).
- (4) Mettez le pion Ailes derrière votre écran pour le moment.
- (5) Mettez l'Orque dans la salle K (voir carte), couché sur le côté. Cet Orque vient d'avoir une attaque cardiaque et de mourir.

### Règles spéciales

- (1) Les escaliers de la tour O peuvent être escaladés pendant cette aventure. Cela prend un tour entier pour les monter, sans se préoccuper de la valeur de Mouvement (un Héros qui peut voler considère les escaliers comme une case normale, cependant). Ces escaliers mènent au toit.
- (2) Une figurine qui a atteint le toit de la tour O peut s'échapper du château avec deux Prouesses réussies : une pour descendre du toit (Dextérité) et une autre pour nager de l'autre côté des douves (Force). Le joueur du Héros peut aussi inventer d'autres Prouesses pour quitter le château.

Expliquez ces deux règles au joueur du Héros avant de commencer la partie.

### Légende

(A) **Porte et herse.** C'est une des possibilités pour s'enfuir – mais ce ne sera pas facile. Le Héros doit posséder la clé magique pour ouvrir la porte d'entrée. Si le Héros essaye d'ouvrir la porte sans la clé, lisez :  
La porte devient froide au toucher, et brille d'une étrange lumière bleutée. Une voix grave surnaturelle résonne dans la cour : « Vous ne passerez pas ». La magie qui règne ici est forte. Aucune Prouesse, que ce soit de Force

**Si la Gargouille en D est vivante,** elle commence à rire et à provoquer le Héros : « Quel imbécile ! Ne sais-tu pas que tu dois avoir la clé magique pour passer ? » dit-elle. Elle n'offrira aucune aide supplémentaire.

**Si l'Elfe est là,** il crie : « La clé magique ouvre cette porte ! J'ai entendu Brise-Crâne la donner à un garde quand j'étais dans la tour ».

**La herse** est baissée. Comme d'habitude, elle peut être levée (Prouesse de Force) ou escaladée (Prouesse de Dextérité).

(B) **La tour.** L'Orque ne transporte aucun trésor. Le coffre est vide – sauf si vous avez mis la clé magique ici.

(C) **La tour.** Cette Orque n'a aucun trésor.

(D) **Cour.** Quand le Héros regarde dans la cour, placez le pion Ailes dans la case de la Gargouille sur le plateau. Puis disposez la Gargouille au dessus. Lisez :

Perchée sur un mur se trouve une statue. On la croirait de pierre – mais ses yeux vous examinent.

La Gargouille saute dans la cour dès qu'elle le peut. Tant qu'elle est sur son mur, cependant, elle ne peut être touchée que par des attaques à distance.

(E) **Entrée.** Un Orque possède un trésor aléatoire.

(F) **Baraquements.** Le coffre est piégé. Il contient un trésor aléatoire.

(G) **Vestibule.** Quand un Héros y pénètre, l'Elfe en H l'entend. Lisez :

Une voix masculine vous hèle de derrière la porte qui est devant vous. « Hey, vous, là-bas, dit-il. Je suis un prisonnier, enfermé dans cette tour ! ».

Si le Héros interroge l'Elfe à travers la porte, il répond : « Faites-moi sortir d'abord. Puis je répondrai à vos questions ».

(H) **Tour-prison.** Si le Héros ouvre la porte, placez l'Elfe sur le plateau. Il est lui aussi un prisonnier de Brise-Crâne. **S'il est interrogé**, l'Elfe répond comme suit.

Q : Qui êtes-vous ?

R : Epinargent. Dîner pour Troll en sursis. Et vous ?

Q : (toute question sur l'évasion)

R : Nous avons besoin de la clé magique pour sortir par la porte d'entrée.

Q : Où est cette clé ?

R : Je sais seulement que le Troll ne l'a pas sur lui. Il l'a donnée à un Orque et lui a dit de la cacher quelque part.

Donnez au joueur la carte de Héros de l'Elfe. L'elfe devient son allié. Il possède son arc et son équipement habituel.

(I) **Grand hall.** Le Gobelours n'a pas de trésor. Le coffre est vide – sauf si vous y avez placé la clé magique.

(K) **Donjon.** Le Héros commence ici. L'Orque mort ne reste sur le plateau qu'un tour. Il possède un trésor aléatoire.

La porte menant au Hall est verrouillée.

(L) **Couloir.** Vide, mais il y a un piège.

(M) **Salle vide.** On peut entrer dans cette salle par la porte secrète en D.

(N) **Chambres du Troll.** Le coffre est piégé. Il contient un trésor aléatoire.

(O) **Tour du Dragon.** L'élémentaire de feu bloque les escaliers. Un Héros peut passer en réussissant une Prouesse de Dextérité, puis grimper sur le toit (voir règles spéciales). L'élémentaire de feu peut suivre le Héros sur le toit, cependant.

**L'escorte du Roi**  
(Sablier 15, environnement : vallée, pour 2 à 3 Héros, ordinaire)

Le roi Halvor projette un voyage jusqu'à son château d'été. Ses espions ont découvert un complot pour le tuer. Quelque part, d'une manière ou d'une autre, les ennemis d'Halvor prévoient de tendre une embuscade à son attelage pendant qu'il traversera la vallée. Les détails sont inconnus... Même l'identité des agresseurs est un mystère. Votre mission est de jouer les gardes du corps. Vous devez accompagner l'attelage royal à travers la vallée, et vous assurez qu'il n'arrive rien au roi.

**Trésor de départ :** 3 cartes par Héros (4 s'il n'y a que 2 Héros en jeu).

**Objectif :** Faire traverser la vallée à l'attelage, par la route qui longe la rivière.

### Préparation

- anneau de renvoi de sort
- pion d'attelage
- pion Eau

- (1) Décidez qui se cache dans l'eau à côté du pont : le Troll ou l'homme-scorpion. Placez cette figurine sur votre carte. Quand l'attelage commencera à traverser la rivière, le monstre jaillit de l'eau, prêt à attaquer.
- (2) Décidez qui possède l'anneau de renvoi de sort : la Gargouille en D ou le Chevalier de la Mort en E. Mettez la carte près de ce lieu, sur votre carte.
- (3) Placez l'attelage sur le plateau, côté non endommagé visible (voir la carte pour sa position exacte).
- (4) Placez le pion Eau sur le plateau (voir la carte pour sa position exacte).

**Astuce :** Revoir les règles concernant les terrains spéciaux (eau, forêt, falaise et rochers) dans le livret d'instructions.

### Règles spéciales

- (1) Les Héros peuvent commencer dans toute position marquée d'un X.
- (2) Les monstres apparaissent sur le plateau aussitôt qu'ils voient un Héros ou l'attelage.
- (3) L'attelage a un Mouvement de 3. Choisissez un Héros pour le faire bouger. Le joueur déplace l'attelage juste avant le tour du Maître de Donjon.
- (4) L'attelage doit rester sur la route, et il ne peut traverser la rivière que là où il y a le pont.
- (5) Les chevaux qui tirent l'attelage ne peuvent pas être attaqués. Comme s'ils étaient des figurines, ils ne bloquent pas les lignes de vue.
- (6) L'attelage (arrière du pion) a une classe d'armure de 8 et deux points de vie. Les flèches des Orques ne peuvent pas endommager l'attelage, mais les autres attaques le peuvent. Si l'attelage perd un point de vie, retournez le pion (face endommagée visible). Si l'attelage perd deux points de vie, il est détruit (et les Héros ne peuvent plus gagner).
- (7) Si les chevaux pénètrent dans une case d'eau, ils s'arrêtent. Si l'arrière de l'attelage entre dans une case d'eau, il s'arrête aussi – et reste bloqué pendant un tour entier.
- (8) Les objets suivants sont considérés comme en jeu : les rochers (comme d'habitude) et les œufs du nid près de F. Les œufs sont des objets légers.
- (9) Laissez les joueurs découvrir cette règle au cours de l'aventure : si l'attelage pénètre dans une case piégée, il s'arrête. Ne piochez pas de carte Piège. A la place, expliquez aux Héros que le piège a abîmé les roues de l'attelage. L'attelage ne peut plus bouger jusqu'à ce que le piège soit désamorcé.

*Expliquez les règles spéciales 1 à 8 aux joueurs avant de commencer l'aventure.*

## Légende

- (A) **Campement.** Les 3 Gobelours peuvent voir la case piégée sur la route principale (le Chevalier de la Mort sur le plateau peut aussi voir cette case). Le Gobelours du milieu a un trésor aléatoire.
- (B) **Plateau.** Aussitôt qu'un Héros est en vue, les Orques apparaissent, prêts à faire feu avec leurs arbalètes. Les carreaux peuvent blesser les Héros, mais pas l'attelage. Le Chevalier de la Mort peut voir jusqu'au campement. Il apparaît dès qu'il aperçoit un Héros.
- (C) **Pont.** La première moitié du pont est inondée. Sans aide particulière, l'attelage traverse le pont comme suit :
- Tour 1 : Les chevaux atteignent l'eau (case inondée du pont) et s'arrêtent.  
Tour 2 : L'arrière de l'attelage atteint l'eau et s'arrête.  
Tour 3 : L'attelage est bloqué durant ce tour.  
Tour 4 : L'attelage quitte l'eau et peut se déplacer de 3 cases.
- Les Héros peuvent inventer des Prouesses pour permettre à l'attelage de traverser la rivière sans s'arrêter ou être coincé. Deux possibilités :
- Donner aux chevaux une potion de Vol (Prouesse de Dextérité)
  - Faire rouler un rocher dans la case inondée du pont (Prouesse de Force).
- (D) **Gargouille.** Elle n'a pas de trésor – sauf si vous lui avez confié l'anneau de renvoi de sort. Ce monstre se déplace et attaque aussitôt qu'il aperçoit les Héros.
- (E) **Clairière.** Le Chevalier de la Mort n'a pas de trésor - sauf si vous lui avez confié l'anneau de renvoi de sort. **Les œufs bleus** sur le plateau sont en jeu (voir règles spéciales). **Si un Héros touche un œuf**, il éclot immédiatement – et une Gargouille en surgit ! Placez une Gargouille sur le plateau, près du nid. Comme ce n'est qu'un bébé, elle n'a qu'un point de vie.
- (F) **Ligne d'arrivée !** Si l'attelage et tous les Héros parviennent ici, les Héros gagnent.

*Tous les monstres de cette aventure n'ont qu'un objectif : attaquer les Héros et l'attelage. Aucun monstre n'a quoi que ce soit d'intéressant à dire. S'ils sont interrogés, ils grognent ou profèrent des menaces.*

Le sceptre d'argent  
(Sablier 12, environnement : cavernes, pour 2 ou 3 Héros, ordinaire)

Une Dame Alletha bien triste vous reçoit dans la chambre du conseil. « Mon mari, le Seigneur Narran, a été empoisonné. Il est au plus mal. Seul le légendaire sceptre d'argent pourrait le sauver... D'après les sages, cet artefact magique aurait été brisé en trois morceaux il y a bien longtemps. Chaque morceau serait dissimulé dans les cavernes du Destin. Vous devez retrouver ces trois fragments et me les ramener ici. La vie de Narran est entre vos mains ! »

**Trésor de départ :** 2 cartes par Héros (3 s'il n'y a que deux Héros en jeu)

**Objectif :** Retrouver les 3 morceaux du sceptre d'argent et les transporter hors du plateau.

### Préparation

- pion Tunnel
  - Sceptre d'argent (3 pions)
- (1) Placez chaque morceau du sceptre d'argent dans un lieu différent de votre carte. Choisissez entre B, D, E, F et H. Chaque morceau est dans un coffre (autrement, les coffres sont vides).
  - (2) Mettez le pion Tunnel sur le plateau (voir carte). Expliquez aux joueurs que le tunnel est considéré comme une case ordinaire, reliant les cases des deux côtés.

### Légende

(A) **Salle de vase.** Si les Héros attaquent à distance les Gobelours (avec des armes ou des sorts), les monstres se déplacent jusqu'aux cases marquées d'un X sur le plateau. Ils attendent ici jusqu'à ce qu'ils puissent voir de nouveau les Héros, puis ils attaquent. Note : l'Orque au Guet (G) peut tirer à l'arbalète dans la salle de vase.

(B) **Alarme !** Le piège est relié à une alarme. Placez l'homme-scorpion sur le plateau si le piège est déclenché (autrement, attendez que les Héros puissent le voir). L'homme-scorpion transporte un trésor aléatoire. Le coffre est verrouillé. Il contient également un trésor aléatoire.

(C) **Caverne du côté.** Aussitôt que vous disposez l'Orque sur le plateau, lisez :

**Cet Orque est en train de creuser un trou. Quand il vous voit, il crie : « laissez-moi seul ! ».**

Ce n'est pas vraiment un Orque – c'est un jeune homme. Il a été transformé par le sorcier maléfique Teraptus. Tout comme les Héros, il cherche le sceptre. S'il est attaqué, l'Orque réplique. S'il est tué, il redevient instantanément un jeune prince (mort également). S'il est interrogé, il répond ainsi :

Q (n'importe laquelle)

R Le sorcier maléfique m'a métamorphosé. En réalité, je suis un jeune homme ! Et seul le sceptre d'argent peut me rendre mon apparence !

Q Pourquoi creusez-vous ?

R Je recherche le sceptre.

Q (toute question sur la localisation du sceptre)

R Je sais où se trouve un des morceaux (il révèle un des lieux secrets. Le maître du Dragon décide lequel exactement).

**Après avoir répondu aux questions,** l'Orque devient un allié des Héros.

(D) **Cachette du Gobelours.** Le Gobelours du coin a un trésor aléatoire.

(E) **Repère de la Gargouille.** La Gargouille du coin a un trésor aléatoire.

(F) **Repère du Troll.** Le Troll a un trésor aléatoire.

(G) **Guet.** Cet Orque peut tirer sur les Héros dans la salle A.

(H) **Embuscade du Chevalier de la Mort.** Un Chevalier possède un trésor aléatoire.

## Embuscade

(Sablier 7, environnement : vallée, pour 3 à 4 Héros, ordinaire)

Votre mentor, le seigneur Narran, vous décrit une mission peu ordinaire. « Le sorcier maléfique Teraptus s'apprête à former une alliance avec Osderoc le Géant, explique-t-il. S'ils joignent leurs forces, ils seront en mesure de détruire la cité. Nous ne pouvons pas laisser faire cela. Aujourd'hui, à minuit, Teraptus et Osderoc se rencontreront dans la vallée. Leurs gardes seront avec eux. Rendez-vous dans la vallée et préparez une embuscade. La pleine lune vous éclairera. Vous devrez tuer Teraptus ou Osderoc avant qu'ils ne concluent leur marché. Pour vous aider, je vous offre tous les trésors dont je dispose.

**Trésor de départ :** 3 cartes par Héros (4 s'il n'y a que 3 Héros en jeu)

**Objectif :** Tuer Teraptus ou Osderoc, puis s'échapper en vie de la vallée.

### Préparation

- (1) Placez Teraptus sur le bord du plateau, sur la case indiquée. Mettez l'élémentaire de feu à côté de lui.
- (2) Placez le Géant sur l'autre position « Départ » du plateau. Mettez ses gardes près de lui : les deux Gargouilles et l'homme-scorpion.
- (3) Deux Chevaliers de la Mort sont enterrés sous terre. Placez-les ensemble, sur une des paires de *X de votre carte*.
- (4) Choisissez en secret 6 sorts pour Teraptus (mettez de côté les sorts restants, comme d'habitude).
- (5) Les Héros peuvent préparer leur embuscade n'importe où après la rivière, jusqu'à la position de départ du Géant. Faites choisir aux joueurs leurs positions sur le plateau. Les figurines des Héros doivent être placées allongées pour montrer qu'ils sont dissimulés.

### Règles spéciales

- (1) Les Monstres peuvent se déplacer et agir depuis le début (dans n'importe quel ordre) – que les Héros les voient ou non.
- (2) Les Héros peuvent se redresser et se déplacer quand ils le souhaitent. Cependant, ils doivent se lever dès qu'un Monstre peut les voir.
- (3) Les deux Gargouilles sont des éclaireurs. Elles se déplacent et agissent normalement dès le début de la partie. Jusqu'à ce que les Héros soient visibles, tous les autres monstres du plateau sont obligés de :
  - se déplacer à la moitié de leur Mouvement et
  - rester sur la route ou sur le pont.
- (4) Les Chevaliers de la Mort ne peuvent pas apparaître sur le plateau tant que Teraptus ne les a pas invoqués. Cette invocation est une action. Teraptus peut l'accomplir depuis n'importe quel lieu. **Quand Teraptus invoque les Chevaliers de la Mort**, il crie : « Relevez-vous, mes amis morts ! ». Les Chevaliers se frayent alors un chemin vers la surface. Placez leurs figurines sur le plateau : ils peuvent se déplacer et agir de suite (note : si un Héros est sur une case située sur la tombe d'un Chevalier, mettez le Chevalier sur n'importe quelle case adjacente).
- (5) Quand Teraptus est réduit à zéro point de vie, il hurle : « Je fonds ! » et commence en effet à fondre. Puis, mystérieusement, la poudre gluante qu'il est devenu disparaît (faites comme s'il était mort).
- (6) Si Teraptus et Osderoc franchissent la ligne d'arrivée (voir la carte), ils sont en sécurité.

*Expliquez les règles 1, 2, 3 et 6 aux joueurs des Héros avant le début de la partie.*

*Note : cette aventure n'a pas de légende.*

## Le Prisonnier

(Sablier 10, environnement : cité, pour 4 à 5 Héros, ordinaire)

Vous avez reçu une importante missive. Teraptus, le sorcier maléfique, a enfin été capturé ! Le roi Halvor demande que Teraptus soit amené devant lui pour décider de son châtime. Et vous devez escorter ce prisonnier. Teraptus est emprisonné dans un attelage magique. Cet attelage l'empêche de lancer des sorts. Votre mission est la suivante : escorter Teraptus à travers la cité, en le laissant à l'entrée principale (les geôliers royaux prendront le relais ensuite). Faites attention à l'attelage – s'il est détruit, Teraptus sera libre !

**Trésor de départ :** 3 cartes par Héros (4 s'il n'y a que 4 Héros)

**Objectif :** Escorter Teraptus à travers la cité, et le livrer vivant – avec ou sans l'attelage.

### Préparation

- 7 portes
- pion Attelage

- (1) Placez le Troll et le Géant dans des bâtiments différents, en C, F, M, G1 ou G2 sur votre carte.
- (2) Placez l'attelage sur la carte sur la position Départ (voir carte), face non endommagée visible. Disposez la figurine du sorcier maléfique dessus.
- (3) Choisissez 6 sorts pour Teraptus. Dissimulez-les derrière votre écran.
- (4) Placez les 7 postes sur le plateau (voir la carte pour leurs positions exactes). Placez-les en position ouverte : elles sont toutes grande ouvertes quand l'aventure commence.

### Règles spéciales

- (1) En tant que Maître du Dragon, vous pouvez placer des monstres sur le plateau où vous le voulez – même avant qu'un Héros ne les voie. Une fois placés, les monstres doivent rester sur le plateau jusqu'à ce qu'ils soient tués. Rappelez-vous : tout monstre peut passer une porte ouverte. Si une porte est fermée, cependant, la plupart des monstres ne peuvent pas l'ouvrir (les règles ordinaires s'appliquent).
- (2) L'attelage magique a un Mouvement de 3. Choisissez un des joueurs des Héros pour le diriger. Ce joueur déplace l'attelage après le tour du dernier Héros, juste avant celui du Maître du Dragon.
- (3) Les chevaux qui tirent l'attelage ne peuvent pas être attaqués.
- (4) L'attelage lui-même a une classe d'armure de 8 et 2 points de vie. Les monstres peuvent frapper l'attelage (arrière du pion) – et d'ailleurs ils essayeront de le faire. Les Héros peuvent attaquer l'attelage s'ils le souhaitent, mais ils ont promis de le protéger.
- (5) Gardez cette règle secrète (les joueurs la découvriront pendant la partie). Si l'attelage perd un point de vie, il est endommagé. Retournez son pion, puis placez Teraptus au dessus. Si l'attelage perd ses deux points de vie, Teraptus est libre. Il peut se déplacer, attaquer et lancer des sorts comme d'habitude. Son objectif : se venger des Héros (voir « Libérer Teraptus »).

*Expliquez aux joueurs des Héros toutes les règles spéciales, à part la 5, avant que l'aventure ne commence.*

## Légende

Bâtiments grisés (A, D, E, J, K, L, N, O, P). Ces bâtiments sont hors-jeu. Quand un Héros s'en approche, lisez :

Une pancarte accrochée à cette bâtisse indique « Fermé ». Toutes les issues ont été barricadées. La plupart des commerçants ont peur de Teraptus, et ont fui la cité. Vous découvrirez certainement d'autres maisons fermées pendant cette aventure. Vous ne pourrez pénétrer dans aucune d'entre elles.

Gargouilles jumelles. Ces Gargouilles travaillent en équipe. Si vous en disposez une sur le plateau, mettez aussi l'autre en même temps (une Gargouille rôde derrière le bâtiment B. L'autre est dans l'allée entre E et C).

(M) Etable. Vide.

(N) Auberge du visage endormi. Vide – sauf si vous avez placé le Troll ou le Géant ici (voir Préparation).

(F) Objets d'importation de Veldik. Vide - sauf si vous avez placé le Troll ou le Géant ici. La porte est ouverte au début de la partie (voir Préparation).

(G1) et (G2). Postes de garde. Vide - sauf si vous avez placé le Troll ou le Géant ici. Les portes sont ouvertes au début de la partie (voir Préparation).

(H) Repaire de brigands. Vide.

(I) Forgeron. Les portes de ce bâtiment sont ouvertes (voir Préparation). L'orque près de la porte peut aller dans la rue pour tirer ses carreaux d'arbalète.

(M) La magie merveilleuse d'Alana. Vide - sauf si vous avez placé le Troll ou le Géant ici. La porte est ouverte au début de la partie (voir Préparation).

(Q) Taverne de la coupe d'étain. Quand un des Héros ouvre l'une des portes, les Gobelours passent à l'action. Si personne ne ferme la porte, ils se ruent dehors pour combattre (les Gobelours ne peuvent pas ouvrir de porte).

## Libérer Teraptus

Dès que l'attelage a perdu ses deux points de vie, défaussez son pion. Laissez Teraptus sur le plateau. Lisez :

L'attelage explose dans un nuage de fumée. Quand la poussière se dissipe, Teraptus se tient devant vous, secoué par des éternuements. « Vous m'avez promené dans les rues tel un animal, dit-il. A présent, vous allez payer pour cela ! ». Teraptus est libre...

Si les Héros attaquent de suite, le Dragon n'apparaît pas (il n'apparaît que si les Héros attaquent Teraptus alors qu'il est dans l'attelage).

Si Teraptus est réduit à 1 point de vie, il supplie les Héros de l'épargner. « Attendez ! hurle-t-il. Discutons ! Il est inutile de me tuer. Je me rends ! ». Il n'attaquera plus – et, s'il est interrogé, il accepte d'être escorté hors de la ville. Si les Héros l'escortent en vie, ils ont gagné (si tous les Héros sont vivants aussi, naturellement).

Si les joueurs attaquent Teraptus après qu'il se soit rendu, le Dragon apparaît. Au même moment, Teraptus disparaît mystérieusement dans un nuage de fumée.

Un sauvetage audacieux  
(Sablier 20, environnement : cavernes, pour 1 Magicien ou 1 Guerrier, difficile)

Le seigneur Narran se tient devant vous. Il est pâle et inquiet. «Ma fille Pauline a été capturée par le sorcier maléfique Teraptus, vous explique-t-il tristement. Teraptus exige que j'autorise leur mariage pour qu'il devienne mon héritier. Si je ne fais pas selon sa volonté, il transformera Pauline en mort-vivant assoiffé de sang et la laissera errer dans le royaume ! Seul un Héros peut accomplir ce que je vous demande aujourd'hui. Vous devrez voyager loin sous la terre, dans l'antre du sorcier, et secouer la gentille Pauline ! »

**Trésor de départ :** 4 cartes.

**Objectif :** Trouver Pauline. Vous devrez vous échapper tous deux vivants des cavernes, par n'importe quel tunnel sauf celui qui est à côté des scarabées.

### Préparation

- 4 portes
- 1 pion Débris
- 3 pions Tunnel

- (1) La figurine de la Voleuse représentera Pauline. Cachez-la en B, C ou D sur votre carte. Mettez la figurine dans la case marquée d'un **X**. **Quand Pauline est retrouvée**, elle devient l'alliée du joueur. Donnez au joueur la carte de Héros de la Voleuse, ainsi que 5 cartes Attaque Sournoise. Pauline n'a pas été bien traitée – elle n'a que 4 points de vie. Si elle meurt, le Héros perd la partie.
- (2) Disposez les portes sur le plateau, comme indiqué sur la carte (ne placez pas les pions Tunnel ou Débris sur le plateau avant que l'aventure ne commence).
- (3) Prenez secrètement 6 sorts pour Teraptus.

### Règles spéciales

- (1) Cette aventure comporte 3 tunnels secrets, qui mènent aux zones D et E (voir carte). Sauf si le Héros découvre un tunnel secret, il est très difficile d'atteindre ces zones. **Pour découvrir un tunnel secret**, le Héros doit chercher des passages secrets dans une case adjacente, et réussir son jet de dé.
- (2) Le pion Débris représente un éboulement, qui bloque le chemin vers D et E. Il faut 4 Prouesses de Force réussies pour enlever les éboulis.

### Légende

- (A) **Salle de la vase.** La Gargouille a très mauvais caractère et attaque dès qu'elle le peut. Si elle est interrogée, elle siffle : « Je ne sais pas et je m'en fiche ! ». Si le Géant est visible, elle ajoute : « Interrogez plutôt le Géant – si vous survivez ! ». Le Géant en H peut jeter des rochers dans la salle de vase. Placez sa figurine sur le plateau aussitôt qu'il est visible : puis lisez « H » ci-dessous.
- (B) **Antre de l'illusion.** Teraptus a préparé une surprise... Seul le Gobelours est réel (il se bat jusqu'à la mort). Par contre, le Troll et l'Homme-scorpion sont des *illusions* très convaincantes mais inoffensives. Chaque illusion disparaîtra dès que...
  - elle parvient à frapper un Héros (qui *ne perd pas* de point de vie) ;
  - le Héros parvient à l'attaquer ;
  - le Héros tente de passer à travers (succès automatique).

*Laissez le Héros découvrir tout cela lui-même.* Placez les 3 figurines sur le plateau dès que l'une d'elles est visible. Le **Troll** et l'**Homme-scorpion** agissent comme des gardes. Si le Héros s'approche de la porte, ils se déplacent vers les cases étoilées, bloquant ainsi toute retraite au Héros. La porte vers **X** est verrouillée, mais pas piégée. *Si Pauline est ailleurs et que le Héros ouvre la porte, lisez :*

Derrière cette porte se trouve une petite cellule sableuse. Par terre se trouve une lettre, dont le contenu est : « Essaye encore, imbécile. » La lettre est signée « T » - pour Teraptus.

Le coffre est piégé, mais pas verrouillé. Il contient un trésor aléatoire.

(C) Allée de l'éboulement. Placez le pion Débris sur le plateau dès que le Héros peut voir sa case. Il faut 4 Prouesses de Force réussies pour le traverser. Placez aussi l'Orque et le coffre sur le plateau. Puis lisez : Il y a un Orque dans le coin, apparemment endormi. Il se lève d'un bond et hurle : « Allez vous-en ! Ce trésor est à moi. Promettez-moi de ne pas y toucher, ou je vous expédie un carreau d'arbalète dans votre cœur

puant ! Alors, vous promettez ? » Si le Héros est d'accord (et laisse le coffre en paix), l'Orque n'attaquera pas. S'il est interrogé, l'Orque répond comme suit :

Q : (toute question sur la traversée des éboulements, comment aller en D ou en E, ou les tunnels secrets)

A : Ben, il y a un tunnel juste sous votre nez ! (L'orque révèle le tunnel secret le plus proche)

Q : (toute question sur Pauline)

A : Je n'en sais rien.

Le coffre contient un trésor aléatoire.

(O) **Caverne perdue.** La porte vers X est verrouillée. Si Pauline est ailleurs et que le Héros ouvre la porte, lisez :

Derrière cette porte se trouve une petite cellule sableuse. Par terre se trouve une lettre, dont le contenu est : « Essaye encore, imbécile. » La lettre est signée « T » - pour Teraptus.

Le coffre n'est ni verrouillé ni piégé. Il contient un trésor aléatoire. Notez que le Gobelours ne souhaite pas voir le Héros s'en emparer.

(P) **Chambre secrète.** Comme noté dans les Règles Spéciales, les deux tunnels menant ici sont secrets. Ne placez pas les pions de ces tunnels sur le plateau avant que le Héros ne les découvre grâce à une recherche réussie.

(Q) **Chevalier de la Mort.** Le Chevalier a un trésor aléatoire. Il ne sait rien d'utile et se bat jusqu'à la mort.

(R) **Baraquements du Gobelours.** Le Gobelours dans le coin le plus éloigné a un trésor aléatoire. Interrogé sur Pauline, il répond : « Je ne sais pas. Je pense que le Géant sait, lui, mais vous ne pourrez jamais l'interroger ! ». Le Gobelours attaque dès qu'il le peut.

(S) **Guet.** Le Géant peut lancer des rochers dans la salle de la vase. **S'il est interrogé**, le Géant dira : « Trésor d'abord, discussion après. Donne-moi un trésor ou je t'écrase comme un insecte ! » (un Héros dans la salle de la vase peut facilement lancer un trésor au Géant). Si le Héros donne un trésor au Géant, le monstre répond comme indiqué ci-dessous, puis s'en va.

Q : Où est Pauline :

R : Derrière une porte, bien sûr. Sais pas laquelle – Teraptus aime bien la déplacer. Tu devras trouver un tunnel secret pour y aller.

Q : (toute question sur un tunnel secret, ou comment aller en D ou E)

R : Désolé, peux pas aider.

(T) **Laboratoire de Teraptus.** Le coffre dans le coin est piégé. Il contient deux trésors aléatoires. S'il est réduit à zéro point de vie, Teraptus disparaît immédiatement dans un nuage de fumée, en riant mystérieusement.

La boule de cristal  
(Sablier 16, environnement : vallée, pour 2 à 3 Héros, difficile)

Vous avez entendu parler d'une trahison. Il n'y a pas si longtemps, deux chevaliers se rendaient au domicile d'Alana, un gentil magicien. Les chevaliers transportaient une boule de cristal, qu'Alana avait achetée à distance. Alana a besoin de cet orbe merveilleux pour aider à chasser les ténèbres du royaume. Hélas, les chevaliers ne sont jamais arrivés. Alana vous a demandé de retrouver la boule de cristal. Elle vous a appris que les chevaliers ont été vus dans la vallée. Peut-être que quelqu'un, ou quelque chose, les a tués... \*

**Trésor de départ :** 2 cartes par Héros (3 s'il n'y a que deux Héros en jeu)

**Objectif :** Trouver la boule de cristal et l'emmener hors de la vallée, par n'importe quelle route.

### Préparation

- Potion de Force (carte)
- Pion Boule de Cristal
- Pion Tunnel

(1) Choisissez le monstre qui transportera la Potion de Force : le Troll( en C) ou le Gobelours #1 en A (campement).

(2) Cachez la Boule de Cristal sous n'importe quel Rocher (placez le pion sous ce rocher sur votre carte).

**Pour trouver la boule de cristal**, un Héros doit fouiller la case du rocher à la recherche de passages secrets (à la place du passage, le Héros découvre la cachette de la boule). **Pour prendre la boule de cristal**, un Héros doit d'abord déplacer le rocher. Cela exige une Prouesse de Force réussie, un sort de *Lévitacion* ou l'utilisation d'un trésor magique qui rend le Héros plus fort (comme une Potion de Force).

**Astuce :** relisez le chapitre « Terrain Spécial » dans le livret d'instructions. L'eau, la forêt, la falaise et les rochers de la vallée peuvent gêner les déplacements et la vue.

### Légende

(A) **Campement.** Les deux Gobelours sont des amis de Gros Os, le Géant. Ils adorent combattre – même si cela peut les tuer. **S'ils sont interrogés**, l'un ou l'autre des Gobelours dit : « Mon ami Gros Os le Géant vient dîner.... Vous serez le dessert. ».

(B) **Plateau.** Les Orques sont des sentinelles. Quand un Héros rentre dans la zone qu'ils surveillent (voir carte), placez les deux Orques sur le plateau et lisez :

Deux Orques apparaissent soudainement sur le rebord de la falaise, accroupis, comme des sentinelles. Leurs visages sont couverts de boue, et leurs arbalètes sont pointées dans votre direction. Un des Orques crie : « ceci est le domaine de Gros Os, le Géant. On tire à vue sur tous ceux qui passent ! ».

Les Orques n'ont rien d'autre à dire. Ils tirent dès qu'ils le peuvent.

\* **Note pour le Maître du Dragon :** Voici ce qui s'est passé... Les chevaliers sont tombés dans l'embuscade tendue par un Géant et ses sbires. Ce Géant, bien connu dans la vallée, se fait appeler Gros Os. Son repaire favori est le plateau. Les Héros n'ont pas besoin de découvrir ce qui est arrivé aux chevaliers pour remporter la partie – mais c'est plus amusant s'ils y parviennent.

*Ne placez pas le Géant sur le plateau jusqu'à ce qu'un Héros atteigne le plateau* – et le voie. Immédiatement, le Géant hurle : « Mi, mo, ma ! Je sens un cadeau pour mon estomac ! Pas de veine, je viens de manger... Mais il y a toujours de la palce pour des Héros ! ». **S'il est interrogé**, Gros Os répond ainsi :

Q : (quelle que soit la 1<sup>ère</sup> question des Héros)

R : Trésor avant discussion. Donnez-moi un objet et je promets de ne pas vous dévorer (si les Héros offrent un trésor et n'attaquent pas, Gros Os ne combattra pas).

Q : Où est la boule de cristal ?

R : Quelle boule de cristal , !

Q : (toute question sur les chevaliers)

R : Ils avaient bon goût.

Q : (toute autre question)

R : On s'en fiche. Dites, vous seriez plutôt dur et sec, ou tendre et juteux ?

(C) **Le pont.** Le Troll rôde ici. Il déteste bavarder et adore dévorer des Héros. Placez-le sur le plateau – dès qu'un Héros :

- Arrive à une case du pont ;
- traverse la rivière.

S'il est interrogé, le Troll n'a qu'une chose à dire : « Les Héros doivent être mâchés, pas écoutés ».

(D) **Caverne.** Si un Héros marche dans une case marquée d'un X, placez le pion Tunnel sur le plateau. Puis mettez la Gargouille au dessus du pion et lisez :

Vous avez remarqué une entrée vers une petite caverne, profonde d'une case. Dans cette case se trouve une Gargouille. Elle hurle : « Promettez que vous ne me ferez aucun mal. Je vous dirai tout ce que je sais ! Promettez-vous ? ».

Si les Héros répondent non (ou peut-être, ou autre chose que oui), la Gargouille combat et ne répondra à aucune question. S'ils disent oui (et tiennent leur promesse), la Gargouille répond ainsi :

Q : Où est la boule de cristal ?

R : Dans une cachette, sous un rocher. Vous devrez chercher des passages secrets pour la découvrir.

Q : Qu'est-il arrivé aux deux chevaliers qui protégeaient la boule de cristal ?

R : Le Géant les a dévorés. Ou le Troll. Je ne suis pas sûre.

Q : (toute autre question).

R : Je n'en sais rien.

**Lors du tour suivant la conversation,** la Gargouille crie : « à bientôt ! » et court vers E sur la carte.

Arrivée là, enlevez sa figurine du plateau.

**Si les Héros attaquent alors qu'ils avaient promis de ne pas le faire,** le Gargouille leur dit : « Vous ne devriez pas trahir votre parole, vous savez... ». Le Dragon apparaît sur le plateau. La Gargouille et le Dragon attaquent les Héros.

## Le remède

(Sablier 15, environnement : cité, pour 2 à 3 Héros, difficile)

Le seigneur Narran paraît bien ennuyé. « Le sorcier maléfique Teraptus a contaminé la cité avec une maladie terrifiante. Beaucoup d'habitants se sont transformés en loups-garous ! D'après mes informateurs, Teraptus aurait caché un remède quelque part dans la cité, peut-être près de la rivière. Seul Teraptus connaît la cachette exacte – et lui aussi se terre quelque part dans la cité. Vous devez retrouver ce remède. Souvenez-vous, les loups-garous sont en fait des innocents, qui attendent votre aide. Blessez-les si vous n'avez pas d'autre choix, ou emprisonnez-les, mais ne les tuez pas ! »

**Trésor de départ :** 3 cartes par Héros (4 s'il n'y a que 2 Héros en jeu).

**Objectif :** Trouver le remède et l'emmener hors de la cité, par n'importe quelle route.

### Préparation

- Porte
- Pion Sacoche
- Papier et crayon.

- (1) Dissimulez le pion Sacoche en H ou G1 sur votre carte. Ceci représente le remède. Placez les deux Gargouilles dans le même bâtiment. La Gargouille 2 transporte le remède (qui peut être découvert comme tout trésor).
- (2) Placez le sorcier maléfique Teraptus en D ou I sur votre carte. Disposez l'élémentaire de feu dans la même salle. Les deux combattront plutôt que bavarder. **Quand Teraptus n'a plus qu'un point de vie**, il hurle : « Attendez ! Promettez de ne plus m'attaquer, et je vous révélerai où se trouve le remède ! ». Si les Héros respectent leur parole, Teraptus fera de même. Puis il **disparaît** en ricanant dans un nuage de fumée (si les Héros l'attaquent à nouveau, il disparaît quand même).
- (3) Placez la porte sur le *plateau* en O (voir la carte pour sa position exacte). Elle est fermée, mais pas verrouillée.
- (4) Pendant cette aventure, vous devrez prendre des notes (les règles spéciales expliquent pourquoi). Pour l'instant, inscrivez les lettres A à Q en colonne sur une feuille de papier. Ecrivez « remède » à côté du lieu que vous avez choisi (H ou G1). Ecrivez Teraptus près du lieu où il se cache (D ou I). *Gardez cette feuille bien dissimulée !*

### Règles spéciales

- (1) Utilisez les figurines des Gobelours (ainsi que leurs caractéristiques) pour les loups-garous. *Expliquez aux joueurs que ces « Gobelours » sont en réalité des loups-garous.* Les loups-garous ne répondent pas aux questions : ils se contentent d'attaquer.
- (2) Cette aventure utilise des habitants de la cité qui ne sont pas des loups-garous. De telles personnes n'apparaissent pas sur le plateau – les joueurs les imaginent. Les citoyens ne font qu'une chose : répondre aux questions pendant un tour. **S'ils sont interrogés sur Teraptus ou le remède**, chaque citoyen révèle un lieu où Teraptus et le remède *ne sont pas*. Par élimination, les Héros découvriront où sont vraiment Teraptus et le remède (expliquez cela aux joueurs des Héros).
- (3) Les joueurs des Héros devraient écrire les indices récoltés auprès des citoyens.
- (4) En tant que Maître du Dragon, vous devrez noter les indices donnés aux joueurs (par exemple, si l'aubergiste révèle que Teraptus n'est pas dans l'étable en B, marquez ceci sur votre liste).
- (5) **Deux citoyens ne donneront jamais la même information.** Et aucun d'entre eux ne révélera sa *propre* localisation.
- (6) Les Héros peuvent emprisonner les loups-garous de plusieurs manières, en utilisant les règles habituelles. Par exemple, un Héros peut fermer une porte pour bloquer un loup-garou. Ou pousser un loup-garou hors du plateau (Prouesse de Force). Et le Voleur peut ligoter un loup-garou (Prouesse de Dextérité). *Les joueurs devront découvrir tout cela seuls.*

## Légende

(A) **Diseuse de bonne aventure.** Quand les Héros ouvrent la porte de ce bâtiment, lisez :

Une voyante gitane se trouve à l'intérieur. Elle vous dit d'une voix rauque : « Bienvenue, mes amis. Je vous attendais. »

La gitane peut révéler un lieu où Teraptus ne se trouve pas, ainsi qu'un lieu où le remède n'est pas.

(B) **Etable du Soulier d'Acier.** Il n'y a personne.

(C) **Auberge du Visage Ensommeillé.** Quand les Héros ouvrent la porte, lisez :

L'aubergiste nettoie des verres derrière son comptoir.

Il peut révéler un lieu où Teraptus n'est pas.

(D) **Entrepôt.** Il n'y a personne – sauf si vous avez placé Teraptus ici.

(E) **Vêtements pour homme : au cheval sauvage.** Tout Héros recherchant des pièges ou des passages secrets ici découvrira tout autre chose : le marchand, caché derrière une pile de caisses. S'il est interrogé, il révélera un lieu où le remède ne se trouve pas.

(F) **Biens d'importation de Veldik.** Quand les Héros ouvrent la porte, lisez :

Veldik, le propriétaire de cette échoppe, se trouve derrière son comptoir armé d'une arbalète chargée.

Veldik connaît un lieu où le remède n'est pas.

(G1) et (G2). **Postes de garde.** Personne ici –sauf si vous avez placé les Gargouilles et le remède en G1.

(H) **Repaire des Brigands.** Le remède et deux Gargouilles peuvent se trouver ici (voir Préparation).

Autrement, si les Héros découvrent et ouvre une des portes secrètes, lisez :

Un petit voleur à face de rat sort de l'ombre. « Je suis la Souris..., dit-il. Qui êtes-vous ? »

Le voleur sait exactement où se trouve le remède, mais il ne le révélera qu'en échange d'un trésor.

(I) **Forge de Radin.** Il n'y a personne ici, sauf si vous y avez disposé Teraptus.

(J) **Armurerie.** Personne ici, mais le coffre contient un trésor aléatoire.

(K) **Chez Penny : Prêteur sur gage.** Quand les Héros ouvrent la porte, lisez : Penny le prêteur sur gage est ici, pesant des pièces de monnaie. Penny connaît un lieu où le remède n'est pas.

(L) **Guilde des marchands.** Vide.

(M) **Magie Merveilleuse d'Alana.** Si les Héros trouvent et ouvrent une des portes secrètes, lisez :

Une sorcière vêtue d'une longue robe blanche lévite calmement.

Alana peut révéler exactement où se terre Teraptus, mais elle demande un trésor magique en échange.

(N) **Marché de Granarde.** Quand les Héros ouvrent la porte, lisez : un marchand tremblant est là, agrippant une épée rouillée. S'il est interrogé, Grenarde peut révéler un lieu où Teraptus ne se trouve pas.

(O) **Tailleur Couture à temps.** Trois Orques sont là, très bien habillés. Ils ne savent rien, et veulent se battre (un Héros intelligent fermera la porte et les laissera en paix).

(P) **Biens Exotiques de Tennar.** Les loups-garous cherchent de la nourriture...

(Q) **Taverne de la coupe d'étain.** Quand les Héros ouvrent la porte, lisez :

Le tavernier est là, nettoyant des chopes. Il vous aperçoit et vous salue de la tête.

S'il est interrogé, il peut révéler un lieu où Teraptus n'est pas.

## La Forêt Enflammée

(Sablier 15, environnement : vallée, pour 2 ou 3 Héros (mais pas l'Elfe), très difficile)

Quelque chose d'étrange se passe dans le royaume. Les pins soupirent. Les saules pleureurs pleurent vraiment. Et les pommeraies sont emplies de fruits pourris !

Le roi Halvor se tient devant vous, épongeant du jus de pomme de son front. « L'Esprit des Arbres est en colère, vous explique-t-il. Rendez-vous dans la vallée, et découvrez pourquoi. »

Le roi vous remet une flûte d'argent étincelante et ajoute : « Prenez ceci avec vous. Seul les esprits de la rivière et de la forêt peuvent l'entendre. Jouez-en chez eux, et peut-être les esprits vous répondront-ils. Vous devez trouver ce qui ne va pas – et tout arranger. »

**Trésor de départ :** 2 cartes par Héros (3 s'il n'y a que 2 Héros en jeu).

**Objectif :** Détruire la cause de la colère de l'esprit des arbres \*. Puis sortir de la vallée par n'importe quelle route.

### Préparation

- Pion Flûte Magique
- Pion Campement
- 2 Pions Eau
- 5 Pions Feu

- (1) Utilisez la figurine de l'Elfe pour représenter l'Esprit des Arbres. Placez cette figurine sur une des forêts de votre carte (E, F, G ou H). **Si un Héros joue de la flûte** dans cette forêt, placez la figurine de l'Elfe à côté de ce Héros sur le plateau.
- (2) Placez le Troll dans *toute autre forêt* marquée sur votre carte (pas au même endroit que l'Elfe).
- (3) Placez le Pion Campement au dessus du campement du plateau, avec le côté enflammé visible.
- (4) Placez l'élémentaire de feu sur le plateau. Il commence près du nid des oiseaux, comme indiqué sur votre carte.

### Règles spéciales

- (1) Le Héros qui transporte la Flûte Magique (qui a le pion) peut jouer de la flûte n'importe quand pendant son tour. Ceci n'est pas une action. *Expliquez cette règle aux joueurs des Héros.*
- (2) L'élémentaire de feu représente l'Esprit du Feu. Le monstre a les mêmes caractéristiques que d'habitude – plus quelques nouvelles. Chaque tour, il peut brûler une case forêt vide qui lui est adjacente. Utilisez un pion Feu pour indiquer que les arbres sont détruits (ce pion Feu n'affecte en rien les Héros). *Quand la partie commence, l'élémentaire de feu brûle une case après l'autre. Il n'attaquera pas les Héros avant que ceux-ci ne l'attaquent.*
- (3) L'élémentaire de feu peut aussi enflammer une case Pont adjacente. Placez un Pion Eau dans la case brûlée.
- (4) **Si l'élémentaire de feu meurt**, et que le feu de camp brûle toujours, le monstre renaît immédiatement dans les flammes. Placez la figurine au dessus du pion Campement. **Le monstre regagne tous ses points de vie.**
- (5) Aussi longtemps que le feu de camp brûle, l'élémentaire peut renaître. Il n'y a qu'un moyen d'éteindre le feu de camp : l'arroser d'eau venant de la rivière ou de la mare. Pour prendre de l'eau, un Héros doit se trouver à côté ou dans une case d'eau. Aucune Prouesse n'est nécessaire. Jeter l'eau sur les flammes est une Prouesse de Dextérité, cependant. Quand cela se produit, retournez le pion Campement. Après cela, l'élémentaire ne peut plus renaître.

**Note pour le Maître du Dragon :** L'Esprit des Arbres est furieux parce que l'esprit du feu brûle la forêt. Les Héros doivent détruire l'esprit du feu pour remporter la partie.

## Légende

- (A) **Campement.** Les Orques sont stupides et méchants. **S'ils sont interrogés**, ils se contentent de cracher et gronder. Le coffre est piégé et contient un trésor aléatoire. Le feu de camp ne peut pas être éteint (voir règle spéciale 5).
- (B) **Plateau.** L'homme-scorpion n'apparaît pas sur le plateau jusqu'à ce qu'un Héros pénètre dans le plateau et le voie.
- (C) **Pont.** Aussitôt que les Héros arrivent à 3 cases du pont, ou commencent à traverser la rivière, placez le Géant sur le plateau et lisez :

Un Géant apparaît soudainement et hurle : « Ceci est mon pont et mon péage ! Et vous devrez payer pour le traverser. Passke si vous le faites pas, je vous pourchasserai et je vous briserai le crâne. Donnez-moi un trésor tout de suite et je vous laisserai passer ! ».

Le Géant dit la vérité. **Si les Héros lui donnent un trésor et ne l'attaquent pas**, il ne combattra pas. Il dira même : « Merci beaucoup. Au nom des Voyages et Péages Bruno, je vous souhaite un agréable voyage. Voulez-vous des cacahuètes gratuites ? » Puis il se met sur le côté pour les laisser traverser le pont ou la rivière. **Si les Héros ne payent pas la taxe ou l'attaquent**, il se battra jusqu'à la mort.

- (D) **Eau.** Si un Héros se trouve dans n'importe quelle case d'eau et joue de la flûte magique, l'esprit de l'eau apparaît sur une case adjacente (toute figurine de Héros non utilisée peut représenter l'esprit, mais celle de la voleuse est la plus adaptée). L'esprit de l'eau sait pourquoi l'esprit des arbres est en colère, et où il se trouve. Elle sait aussi comment tuer l'esprit du feu. Interrogée directement sur ces sujets, elle dira ce qu'elle sait, puis disparaîtra (elle réapparaîtra plus tard si la flûte est de nouveau utilisée). **Si elle est attaquée**, elle disparaît et le Dragon arrive.

E, F, G et H. **Forêts.** L'esprit des arbres (l'Elfe) est dans une de ces forêts. Le Troll est dans une autre (voir Préparation). Si un Héros joue de la flûte dans ces cases, les résultats varient.

- **Si la case forêt est vide**, le vent chuchote : « l'esprit des arbres se trouve dans une autre forêt. Essayez ailleurs. Attention au troll... »

- **Si la case forêt contient le Troll**, ce monstre apparaît à deux cases du joueur de flûte. Le Troll dit : « L'esprit des arbres n'est pas là, mais moi oui ! ». Il attaque dès qu'il le peut. *S'il est interrogé*, le Troll répond comme suit :

Q : Où est l'esprit des arbres ?

R : (révélez où il se trouve)

Q : (toute autre question)

R : C'est pas poli de parler la bouche pleine – et vous ressemblez assez à une bouchée pour moi !

- **si la case forêt contient l'esprit des arbres**, placez l'Elfe dans une case adjacente au Héros. De suite, il déclare : « je suis l'esprit des arbres. ».

*S'il est interrogé*, il répond : « Empêchez l'esprit du feu de brûler la forêt. Puis je lèverai la malédiction qui pèse sur les arbres du roi. ».

*Si les Héros demandent comment arrêter ou détruire l'esprit du feu*, il dit : « Demandez à l'esprit de l'eau. ».

*Si les Héros demandent de l'aide ou un trésor*, il leur offre un trésor aléatoire.

*Si les Héros l'attaquent*, l'Elfe disparaît. Le Dragon arrive sur le plateau.

## La Pierre du Soleil

(Sablier 20, environnement : Château, pour 3 à 4 Héros (pas le Nain), très difficile.

Le royaume a été maudit ! Depuis des mois, des nuages noirs se sont accumulés dans le ciel, changeant le jour en nuit. Les arbres et les récoltes meurent. Bientôt, des milliers de personnes mourront de faim. Le roi Halvor est devant vous, réclamant votre aide. « Le sorcier maléfique Teraptus est derrière tout cela, explique-t-il. Il a forcé un gentil Nain à créer un disque appelé la Pierre du Soleil, qui nous emprisonne dans les ténèbres. Vous devez vous rendre dans le château du sorcier. Libérez le Nain. Puis détruisez la Pierre du Soleil – avant qu’il ne soit trop tard ! ».

**Trésor de départ :** 2 cartes par Héros (3 s’il n’y a que 3 Héros en jeu).

**Objectif :** Détruire la Pierre du Soleil et s’échapper avec le Nain, par le pont-levis ou la tour à côté de l’image du dragon.

### Préparation

- Pion Pierre du Soleil
- Pion Sacoche
- Pion Ailes

- (1) Placez la figurine du Nain en K ou H sur votre carte. C’est Axrock. Il est emprisonné dans un mur – il n’apparaîtra pas sur le plateau avant que les Héros ne le libèrent.
- (2) Placez l’homme-scorpion dans la salle d’Axrock. L’homme-scorpion apparaît sur le plateau dès que les Héros ouvrent la porte menant à cette salle.
- (3) Donnez le pion Sacoche à l’homme-scorpion, ou placez-le dans le coffre en N ou F. Cette sacoche contient un Marteau Magique, qui peut libérer Axrock et détruire la Pierre du Soleil.
- (4) Placez la Pierre du Soleil en M ou I sur votre carte. Placez Teraptus et l’élémentaire de feu dans la même salle. Astuce : disposez la pierre du soleil sur un socle, pour qu’elle tienne debout.

### Règles spéciales

- (1) Les joueurs des Héros choisissent leur position de départ parmi 2 possibilités : le pont-levis, ou le rocher traversant les douves près de la tour O. S’ils commencent sur le rocher, ils devront proposer des Prouesses pour traverser la douve et escalader la tour (le Voleur peut jeter son grappin et escalader la corde – Prouesse de dextérité. Puis tout le monde peut aussi grimper à la corde grâce à une Prouesse de dextérité.).
- (2) Les deux positions de départ possibles servent aussi de sorties.
- (3) Un Héros peut escalader ou descendre les escaliers de la tour O en un tour. Les Héros volants traitent ces escaliers comme s’ils étaient une case ordinaire.

*Expliquez ces règles spéciales aux joueurs des Héros avant que la partie ne commence. Laissez-les inventer leurs propres Prouesses pour escalader la tour, cependant.*

### Légende

- (A) **Pont-levis.** Le Troll qui garde le pont possède un trésor aléatoire. Il n’a rien à dire, à part « J’ai faim ! ». La herse peut être levée (Prouesse de Force) ou escaladée (Prouesse de dextérité). La porte d’entrée est verrouillée. Le Voleur peut crocheter la serrure (Prouesse de dextérité) ou tout Héros peut la défoncer (Prouesse de Force).
- (B), (C) **Tours de garde.** Quand un Héros se trouve dans une case marquée d’un **X**, les monstres dans la tour peuvent passer leurs lances au travers **des meurtrières**. Ces trous spéciaux ne fonctionnent que dans un sens : les Héros ne peuvent pas contre-attaquer. Chaque monstre utilise son dé d’attaque ordinaire (le bleu), et frappe une fois par tour. **Si un Héros ouvre la porte vers B ou C**, le monstre combat en utilisant ses armes ordinaires. Ils n’ont rien à dire.
- (D) **Cour.** Le Géant n’a rien à dire, mais il transporte un trésor aléatoire.
- (E) **Foyer.** Les monstres n’ont rien d’utile à raconter. Le coffre est piégé et contient un trésor aléatoire.
- (F) **Baraquements.** Le coffre est verrouillé. Il est vide – sauf si vous avez placé le Marteau Magique ici (voir Préparation).

(G) **Coin.** Vide.

(H) **Tour du Sorcier.** Vide, sauf si vous avez placé Axrock ici. Dans ce cas, placez le garde homme-scorpion sur le plateau quand la porte est ouverte.

**Quand les Héros fouillent la salle d’Axrock à la recherche de trésors, de passages secrets ou de pièges,** Axrock les entend et crie : « Hey ! Vous, là dehors ! Je suis dans l mur. Je vous donnerai tout ce que vous voudrez si vous me faites sortir de là ! ».

**S’il est interrogé,** Axrock explique que seul le Marteau Magique peut démolir le mur. Il sait où se trouve le marteau. Il ne sait pas où de trouve la Pierre du Soleil.

**S’il est libéré,** Axrock devient un allié des héros.

(I) **Salle des banquets.** Vide, sauf si vous avez placé la Pierre du Soleil ici (voir Le grand final).

(J) **Couloir.** Il est considéré comme une « salle ». Si possible, l’orque effectue une attaque à distance avec son arc.

(K) **Donjon.** Vide – sauf si vous avez placé Axrock ici. Voir H, ci-dessus.

(L) **Couloir.** Vide. Un Héros doit d’abord trouver la porte secrète pour entrer dans cette zone.

(M) **Salle du trône.** Vide, sauf si vous avez placé la Pierre du Soleil ici (voir Le grand final).

(N) **Chambres privées.** Le coffre est verrouillé. Il contient un trésor aléatoire. Si vous avez placé le Marteau Magique ici, il est également dans le coffre.

(O) **Tour.** Les Gobelours n’ont rien à dire. Le Dragon apparaît après 20 tours ou dès que les Héros attaquent un allié.

### Le grand final !

Quand les Héros ouvrent la porte menant à la salle contenant la Pierre du Soleil, lisez :

Un disque brillant est pendu au milieu de cette salle, suspendu au plafond par 3 solides cordes. On dirait que le disque est fait de glace solide. Un immense soleil a été gravé dessus, et d’étranges symboles l’entourent. Soudain, le sorcier maléfique Teraptus surgit. « Bien ! siffle-t-il. Vous avez découvert la Pierre du Soleil. Vous devrez donc BRULER pour expier cela ! » Immédiatement, un élémentaire de feu apparaît.

Placez le pion de la Pierre du Soleil près du centre de la salle, au dessus du pion Ailes (ceci montre que la Pierre du Soleil est suspendue loin au dessus du sol). Placez Teraptus et l’élémentaire de feu n’importe où ailleurs dans cette salle.

**Pour couper une corde,** un Héros au sol doit effectuer une attaque à distance. Un Héros en l’air peut couper une corde avec n’importe quelle lame.

**Pour détruite la Pierre du Soleil,** les Héros doivent la frapper avec le Marteau Magique (une attaque au corps à corps) OU placer la Pierre du Soleil dans le feu.

Quand la Pierre du Soleil est détruite, lisez :

La Pierre du Soleil explose en un million de gouttes d’eau brillantes. Le sol commence à trembler, et de larges fissures s’ouvrent dans le plafond. Un rayon de soleil transperce les nuages, emplissant la salle de lumière. La malédiction a été levée. A présent, vous devez vous enfuir du château avant qu’il ne s’effondre !

Les Héros ont 5 tours pour s’enfuir.

**Si Teraptus est tué ou que la Pierre du Soleil est détruite,** Teraptus disparaît aussi soudainement qu’il était apparu.

## L'antre de Noirfeu

(Sablier 12, environnement : caverne, pour 4 à 5 Héros, très difficile)

Le roi Halvor vous accueille dans la salle du trône. « Le dragon rouge Noirfeu fouille le royaume à votre recherche, ravageant les terres. Apparemment, il n'aime pas les Héros – et il vous hait tout particulièrement. Il est temps d'agir. Je vous confie la quête ultime : recherchez Noirfeu dans son antre souterrain... Et tuez-le ! »

**Trésor de départ :** 2 cartes par Héros (3 cartes s'il n'y a que 2 Héros en jeu).

**Objectif :** Tuer le Dragon et sortir vivant des cavernes (par n'importe quel tunnel).

### Préparation

- Pion Tunnel
- 4 Pions Feu
- 2 Portes
- Anneau de Résistance au Feu (carte)

- (1) Placez le Dragon dans une de ces salles de votre carte : A, C, D ou I.
- (2) Placez l'homme-scorpion en B, E ou H sur votre carte. *Ce monstre transporte l'anneau de résistance au feu.*
- (3) Placez les portes sur le plateau en G (voir carte). Les portes sont fermées au début de la partie. Aucune n'est verrouillée, cependant.
- (4) Placez le pion Tunnel sur le plateau, près de E (voir carte). C'est une case normale, reliant les cases qui lui sont adjacentes.
- (5) Ne placez pas les pions Feu sur le plateau pour le moment (attendez qu'un Héros puisse les voir dans la zone A).

**Astuce :** revoyez les règles concernant les terrains spéciaux et les amis et ennemis du livret d'instructions.

### Règles spéciales

- (1) Le Dragon commence l'aventure dans la zone que vous avez choisie, endormi. **Quand les Héros peuvent voir Noirfeu**, placez-le sur le plateau, en le couchant sur son flanc. Expliquez qu'il est endormi.
- (2) Tout combat en vue de Noirfeu le réveille.
- (3) Une fois qu'il est disposé sur le plateau, tout mouvement se produisant en vue de Noirfeu le réveille également – sauf si un Héros utilise une Prouesse de Dextérité pour se déplacer silencieusement.
- (4) Tant que Noirfeu dort, la première attaque portée sur lui réussit automatiquement (à l'exception des sorts). Un jet d'attaque est inutile.
- (5) Même si les Héros ne l'ont pas encore découvert, Noirfeu se réveille au bout de 12 tours. Placez-le sur le plateau à l'endroit que vous aviez choisi.

### Légende

(A) **Salle de la vase.** Quand les Héros pénètrent dans cette zone, placez l'élémentaire de feu sur le plateau. Disposez également le coffre et les pions Feu. Puis lisez :

L'animal de compagnie de Noirfeu, un élémentaire de feu, est ici. Un coffre se trouve dans le coin, mais il est entouré de flammes. Vous pourrez éteindre le feu brûlant dans une case avec une Prouesse de Force. Et vous pourrez sauter au dessus avec une Prouesse de dextérité. Mais si vous vous retrouvez dans une case enflammée, vous perdrez deux points de vie – sauf si, naturellement, vous disposez d'un trésor magique qui vous protège des flammes.

Si Noirfeu est ici, placez-le dans une case vide. Pour le moment, il dort. Le coffre n'est pas verrouillé ou piégé. Il contient 2 trésors aléatoires. Notez le Géant dans le Guet (H). Il peut jeter des rochers dans cette zone.

(B) **Trésor enfoui.** Quiconque cherche des passages secrets ici trouve tout autre chose : un trésor aléatoire (faites piocher une carte Trésor de la pile).

(C) **Cachette du Troll.** Aussitôt que les Héros voient l'Orque, placez sa figurine sur le plateau, mais couchée sur son flanc. Lisez :

L'Orque est ligoté. Quand il vous aperçoit, il hurle : « Au secours ! Au secours ! Ne me laissez pas devenir le dîner du Troll ! ».

**S'il est interrogé,** l'Orque offre d'accompagner les Héros en tant qu'allié et de les prévenir de la localisation des pièges. Il ne veut qu'une chose en retour : sa liberté.

**L'Orque est allongé sur un piège !** Ce piège est déclenché quand quelqu'un essaye de le libérer –v sauf si un Héros le trouve et le désamorce avant. Défaire les nœuds est une Prouesse de Dextérité. Couper ou déchirer les liens est une Prouesse de Force.

**En tant qu'allié,** l'Orque prévient les Héros de l'existence de tout piège dans la caverne juste avant que quelqu'un ne marche dessus. Les Héros peuvent contourner les pièges ou les désarmer.

**Le Troll** dans l'alcôve attaque aussitôt qu'il est aperçu.

**Le coffre** est piégé et contient un trésor aléatoire.

(D), (E) **Couloir de tir de l'Orque.** L'Orque se repose, avec son arbalète prête à tirer. Il peut voir dans la zone E et au-delà.

(F) **Chevaliers de la Mort.** Le coffre n'est ni piégé ni verrouillé. A l'exception de quelques os, il est vide. Le Chevalier de la Mort du coin transporte un trésor aléatoire.

(G) **Je te tiens !** Le coffre du coin est vide, mais très spécial. Il possède deux pièges. Le premier est normal. Mais le second ne peut pas être désamorcé (vous devez annoncer ceci à tout Héros qui découvre ces pièges et tente de les désarmer).

**Si quelqu'un ouvre le coffre,** lisez :

Soudain, une alarme se fait entendre dans tout l'antre du Dragon. Les portes se referment et se verrouillent. Chaque porte devra être ré-ouverte à l'aide d'une Prouesse de Force. Mais ceci n'est que le cadet de vos soucis. Un Chevalier de la Mort s'extirpe hors du sable à vos côtés. De plus, si Noirfeu ne savait pas où vous étiez auparavant, il le sait à présent !

Placez un Chevalier de la Mort dans toute case libre de la zone. Noirfeu est à présent actif.

(H) **Guet.** Ce Géant peut jeter des rochers dans la salle de la vase.

(I) **Chambre de l'écho.** Vide – sauf si vous avez placé Noirfeu ici.

## Le Voleur de Corps

(Sablier 20, environnement : château, pour 2 à 3 Héros, difficile)

Le seigneur Narran vous accueille dans sa salle du trône. « J'ai de bien dérangeantes nouvelles, annonce-t-il. Les villageois ont aperçu d'étranges lumières et de nouveaux monstres dans les ruines du Château Darkhold. Auparavant, ce château était celui du sorcier maléfique Teraptus. Certains le pensent mort, mais je n'en suis pas si sûr. Vous devez vous y rendre. Trouver le maître de ce sinistre lieu, quel qu'il soit. Puis débarrassez-nous de lui – définitivement.

**Trésor de départ :** 2 cartes par Héros (3 s'il n'y a que 2 Héros en jeu).

**Objectif :** Trouver le maître du château, le tuer et s'échapper vivant du château.

### Préparation

- Placez Teraptus en H, I ou N sur votre carte. **Quand vous le disposerez sur le plateau**, mettez-le couché sur son flanc.
- Placez l'élémentaire de feu dans la même salle que Teraptus (debout).
- Choisissez 6 sorts pour Teraptus et cachez-les derrière votre écran.

### Règles spéciales

- (1) Teraptus peut posséder le corps d'un monstre. Quand la partie débute, il est dans l'Orque de la salle D. Son propre corps semble endormi.
- (2) Teraptus obtient toutes les caractéristiques physiques de son nouveau corps : Mouvement, Points de vie, Attaque, Classe d'Armure, plus toutes les attaques spéciales ou les capacités de soins.
- (3) Teraptus conserve son propre esprit et sa voix. Il insulte les Héros à voix haute. Il peut jeter des sorts et ouvrir et fermer les portes comme d'habitude. Il utilise toujours sa propre sauvegarde contre la magie (le dé noir).
- (4) Quand son « corps de monstre » meurt, Teraptus siffle : « Imbécile ! Tu pensais vraiment que cela m'arrêterait ? ». Puis il va dans un *autre* monstre (qui ne peut pas être l'élémentaire de feu). Si ce monstre n'est pas encore sur le plateau, disposez-le. Même s'il ne peut voir aucun Héros, Teraptus est actif.
- (5) Teraptus ne peut pas retourner dans son propre corps avant que tous les monstres soient morts (à l'exception de l'élémentaire de feu). Jusque là, son vrai corps est sans défense. Quand son vrai corps est réduit à zéro point de vie, il fond, bouillonne puis disparaît (considérez-le comme mort).

### Légende

- (A) Pont-Levis. Placez le Gobelours sur le plateau, tourné vers le pont-levis. Lisez : Le pont-levis est abaissé. Devant lui se tient un Gobelours, cognant les barres métalliques de la herse. « Hey, les gars ! hurle-t-il. Y a quelqu'un ? ». S'il est interrogé, le Gobelours se rend. Interrogé sur le château ou qu'est-ce qu'il fait là, le Gobelours révèle :
- Il est venu rendre visite à un ami Gobelours « qui travaille ici comme garde de la tour ».
  - La herse est verrouillée.
- Il ne sait rien de plus. Si les Héros le lui permettent, il s'en va (retirez-le du plateau).
- (B), (C) Tours. Sauf si Teraptus les contrôle, chaque Gobelours se rend s'il le peut. S'ils sont interrogés, ils disent : « Teraptus possède une nouvelle magie qui lui permet de contrôler nos corps. Ce boulot sent mauvais. ».
- (D) Cour. Le Chevalier de la Mort possède un trésor aléatoire.
- (E) Hall d'entrée. Quand il n'a plus qu'un point de vie, le Gobelours dit : « Laissez-moi partir, et je vous révélerai où se trouvent toutes les portes secrètes ! ». Si les Héros acceptent, placez toutes les portes secrètes sur le plateau.
- (F) Baraquements. La Gargouille attaque de suite. Elle a un trésor aléatoire sur elle. L'Orque est plus amical. S'il est interrogé, il dit en toute sincérité : « Je sais où se trouve le Seigneur Teraptus. Je ne vous le dirai que si vous promettez de me laisser partir sans me faire de mal. ».
- (M) Salle du trône. Chaque coffre est verrouillé et contient un trésor. Aucun n'est piégé. Les monstres ne diront rien, et n'ont pas de trésor.

## GUIDE TO SYMBOLS



Nain (Héros)



Géant



Elfe (Héros)



Gargouille



Voleur (Héros)



Chevalier de la Mort



Guerrier (Héros)



Piège



Magicien (Héros)



Coffre



Dragon (Noirfeu)



Pion de Porte



Élémentaire de Feu



Passage secret



Homme-scorpion



Verrouillé



Sorcier maléfique  
(Teraptus)



Trésor aléatoire  
(à piocher dans la pile  
de cartesTrésor)



Troll



Flèche de départ. Indique la position  
de départ des Héros (voir Livret des  
Cartes). Si la carte montre plus  
d'une flèche, les joueurs des Héros  
choisissent. Ils commencent tous au  
même endroit (ils sont en équipe).



Orque



Gobelours



Porte



Attelage



Coffre



Sablier



Charme



Ténèbres



Toile



Invisibilité



Ailes  
(en vol)



Feu



Fumée



Feu de camp



Herbe



Tunnel/Caverne



Rocher



Débris



Fosse



Eau

## Trésors spéciaux

Flûte Magique



Sceau de Narran

Sceptre (1/3)



Pierre du Soleil

Sceptre (2/3)



Sacoche

Sceptre (3/3)



Boule de Cristal

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147  
USA



TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom