

CASTLE RAVENLOFT : ADVENTURES BONUS



GARDES ZOMBIES DE CASTLE RAVENLOFT

Les Héros sont piégés dans les cryptes du Château Ravenloft avec une horde de zombies à leurs trousses. Ils doivent trouver la sortie et s'enfuir vivants !

Objectif : trouver l'Escalier Secret et s'échapper des cryptes.

Nombre de Héros : de 2 à 5 (aventure pour un groupe)

PREPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux dans cette aventure :

Section de Départ, section de donjon Escalier secret, 3 cartes de Monstres de Zombies
 Disposez la section de donjon de départ sur la table. Placez chaque Héros sur une case adjacente à l'escalier de la section de départ.



Prenez la section Escalier Secret et mettez-la de côté. Mélangez le reste de la pile de sections de donjon. Prenez 3 sections de la pile, mettez la section Escalier Secret dedans et mélangez. Puis, sans les regarder, mettez la section Escalier Secret et les 3 autres sections après la 8^{ème} section dans la pile (ainsi, la section Escalier Secret apparaîtra entre la 9^{ème} et la 12^{ème} section piochée).

Disposez les 3 cartes de Monstres de Zombies à côté de la pile de cartes Monstres.

REGLE SPECIALES DE L'AVENTURE :

Chaque fois que vous piochez une section avec un crâne dessus, s'il reste au moins une carte Zombie de disponible, placez un Zombie sur la section. Vous placez également le monstre pioché dans la pile de cartes Monstres, en suivant les règles ordinaires.

Vous ne gagnez pas d'expérience en terrassant un Zombie. Au lieu de cela, remettez la carte de Monstre de Zombie dans la pile de cartes Zombies.

Par contre, vous pouvez piocher une carte Trésor quand vous terrassez un Zombie.

Section d'Escalier Secret : quand un Héros pioche la section Escalier Secret, les Héros ont découvert la sortie.

◆ Si un Héros termine sa phase de Héros sur la section Escalier Secret, il peut quitter le donjon. Sautez alors les phases de Héros et d'Exploration de ce joueur lors de ses prochains tours. Pendant sa phase de Vilain, il ne pioche plus de carte Rencontre, mais continue à activer les Monstres qu'il contrôle.

Victoire : les Héros gagnent quand tous les Héros s'échappent du donjon par l'escalier secret.

Défaite : Les Héros perdent si n'importe quel Héros est réduit à zéro point de vie au début de son tour et qu'il n'y a plus de pion de Sursaut Héroïque disponible.

Quand vous commencez l'aventure, lisez ceci :

Alors que vous pénétrez dans la crypte, une herse gigantesque s'abat derrière vous. C'est un piège ! Une horde de Zombies portant des uniformes déchirés de gardes s'approchent de vous. Vous devez vous frayer un chemin et trouver une autre sortie !

Quand les Héros découvrent la section d'Escalier secret, lisez ceci :

Alors que vous commencez à perdre espoir de ne plus jamais parvenir à sortir de ces cryptes sans fin, vous découvrez un escalier circulaire au-delà d'un tournant. La faible lumière du soleil envoie un doux rayonnement depuis la surface. Vous avez trouvé la sortie ! Vous et vos amis pourrez-vous vous échapper vivants avant que les zombies ne vous submergent ?

A LA RECHERCHE DE SUNSWORD

Les Héros recherchent la partie disparue d'une épée enchantée. Une fois reconstituée, la légendaire épée du soleil deviendrait une arme puissante pour défaire le Mal qui menace la Barovie.

Objectif : Vous devez retrouver le dernier morceau de l'épée du Soleil dans les cryptes sous le Château Ravenloft.

Nombre de Héros : de 2 à 5 (aventure pour un groupe)

PREPARATION DE L'AVENTURE

Éléments spéciaux dans cette aventure : Section de Départ, section de donjon Crypte de Sergei von Zarovitch, carte de Vilain du jeune vampire, figurine de Strahd, carte Trésor d'aventure Epée du Soleil. Disposez la section de donjon de départ sur la table. Placez chaque Héros sur une case adjacente à l'escalier de la section de départ.



Prenez la section Crypte de Sergei von Zarovitch et mettez-la de côté. Mélangez le reste de la pile de sections de donjon. Prenez 3 sections de la pile, mettez la section Crypte de Sergei von Zarovitch dedans et mélangez. Puis, sans les regarder, mettez la section Crypte de Sergei von Zarovitch et les 3 autres sections après la 8^{ème} section dans la pile (ainsi, la section Crypte de Sergei von Zarovitch apparaîtra entre la 9^{ème} et la 12^{ème} section piochée).

Quand un Héros dépense un pion de Sursaut Héroïque, le Vilain de cette aventure apparaît. Disposez la figurine de Strahd au dessus des pions de Sursaut Héroïque du groupe pour vous en souvenir.

REGLES SPECIALES DE L'AVENTURE

La première fois qu'un Héros dépense un pion de Sursaut Héroïque au début de son tour, le jeune vampire qui surveille les cryptes fait son apparition. Au début du tour de ce Héros, placez la figurine de Strahd sur n'importe quelle case de la section où se trouve ce Héros.

Section de donjon Crypte de Sergei von Zarovitch : quand un Héros découvre la crypte de Sergei von Zarovitch, le groupe a retrouvé l'épée du Soleil. Le Héros actif reçoit la carte Trésor d'aventure Epée du Soleil.

Victoire : les Héros l'emportent quand le Héros transportant l'épée du Soleil commence son tour sur la section de départ. Vous pouvez alors commencer l'aventure 12, « à la poursuite de Strahd », avec l'épée du Soleil en possession d'un Héros de votre choix.

Défaite : Les Héros perdent si n'importe quel Héros est réduit à zéro point de vie au début de son tour et qu'il n'y a plus de pion de Sursaut Héroïque disponible.

Quand vous commencez l'aventure, lisez ceci :

Il y a bien longtemps, une tentative de Strahd pour détruire une puissante arme enchantée la laissa endommagée mais pas détruite. Cette magie resta en sommeil... Alors que la garde de cette lame est perdu dans les cryptes sous le château Ravenloft, un jeune domestique est parvenu à s'enfuir avec la lame enchantée de l'arme.

Après qu'elle soit passée de mains en mains pendant des générations, l'un de vous porte à présent la lame de cette antique épée. Si vous pouviez réunir la lame avec sa garde, le pouvoir de l'épée du Soleil referait son apparition et vous gagneriez une puissante arme efficace contre Strahd et ses séides maléfiques.

Quand le jeune Vampire apparaît, lisez ceci :

L'air autour de vous se refroidit. Non loin, un nuage de brume de condense et prend la forme de l'un des vampires qui sert Strahd ! « Il y a bien longtemps que je n'ai pu goûter le sang d'un être aussi puissant que vous », dit-il.

Quand les Héros découvrent la Crypte de Sergei von Zarovitch, lisez ceci :

Alors que vous vous approchez de la crypte du frère assassiné de Strahd, vous remarquez une garde d'épée sans lame qui repose sur le couvercle du cercueil. Brusquement, la lame de votre arme s'envole et se réunit avec la garde. Flottant dans les airs devant vous, l'arme reconstituée commence à émettre une lumière rappelant celle du soleil. L'épée du Soleil est reconstituée !