

CHASSE AUX TRESORS Par TAGAR

Trouvez l'ennemi et prenez lui sa couronne .
Récupérez le plus de trésors possible en chemin .

Héros : 1-5 (solo aussi possible ainsi que mode compétition) si solo utiliser 1 allié .

Ennemi suggéré : au hasard ou Yochlol , Yvonne , Jarlaxe , Artémis , Méthil

Mise en place :

Placez vos héros sur une des cases de la tuile Départ .

Mettez de côté les tuiles Cheminée Volcanique et Statue Naine (2 tuiles)
.

Mélangez la tuile Eclat de Cristal avec 5 autres tuiles prises au hasard et placez le tout au sommet de la pile des tuiles .

Mélangez la tuile Porte Brisée avec 5 autres tuiles prises au hasard et placez le tout sous la pile contenant la tuile Eclat de Cristal .

Mélangez les tuiles Fissure avec toutes les tuiles Bord de Caverne (Cavern Edge) et placez le tout face cachée en pile sur la table .

Mettez de côté les carte et jeton Faille Volcanique , le jeton Prison de Cristal et le jeton Clé .

Mettez de côté 1 jeton Coffre Vide et mélangez les 5 autres jetons Coffre et placez les en pile à côté de la pile des Tuiles .

Mettez de côté les cartes et figurine correspondante Dinin Do'Urden , Drow Wizard et 1 Drow Duelist .

Pour une partie de 1 à 4 joueurs : mélangez les jetons Héros de tous les Héros de base qui NE sont PAS en jeu et piochez 1 jeton au hasard que

vous gardez près de vous face cachée .

Pour une partie de 5 joueurs : si tous les Héros sont en jeu , utilisez le Drow Wizard comme allié et remplacez le mot "Héros" par "Monstre" dans son texte .

Bonus de Départ :

2 Sursauts Héroïques et 3 Trésors Objet ; les joueurs décident qui reçoit quoi ; il est possible qu'un héros puisse recevoir plus d'un Objet .

En mode compétitif , donnez 1 Trésor Objet à chaque Héros .

Règles spéciales pour l'aventure :

- Recoins Cachés : les tuiles Cavern Edge et Fissure sont considérées comme des tuiles à part entières de 2 cases ; les Héros , les Monstres et les Vilains peuvent se déplacer sur les cases de ces tuiles .

- Cul-de-sac : pendant votre phase d'exploration , et avant de piocher une nouvelle tuile Caverne , lancez le dé => 1-6 piochez une tuile Cavern Edge à la place et placez un jeton Coffre face cachée sur cette tuile ; 1-4 en outre placez un Monstre sur le jeton Coffre ; ne placez pas de Coffre si vous piochez la tuile Fissure (mais selon le résultat du dé il est possible de placer un Monstre) ; si vous vous trouvez sur la tuile Départ , ne lancez pas le dé , placez d'office une tuile Caverne .

- Coffre : les Héros ne peuvent s'arrêter sur une case Trésor mais les Monstres oui ; pour ouvrir un Coffre vous devez être adjacent à un Coffre et utiliser une action attaque ; lancez le dé , sur 10 ou plus vous ouvrez le coffre ; vous retournez le jeton Coffre , suivez les instructions et remplacez le jeton utilisé en dessous de la pile de jetons Coffre .

- Fissure : toutes les cases des tuiles Fissure sont à considérer comme des passages secrets dans ce scénario

-- 1-10 aboutit à 6-10

-- 11-15 aboutit à 16-20

ainsi si un Héro finit sa phase de Héros sur une case d'une tuile Fissure , il peut se placer sur n'importe quelle case de la tuile Fissure correspondante , pour peu que celle-ci ait déjà été posée sur la table ; la carte Trésor Tunnel Secret et ses jetons gardent leur effet pour le scénario .

- Cristal Corrompu : quand vous placez la tuile Eclat de Cristal , placez y un Monstre MAIS également le marqueur Prison de Cristal dessus comme montré sur l'image (en bleu cyan) ; quand un Héros brise la Prison de Cristal , retirez la du plateau ; le joueur actif prend la carte Allié et la place à côté des cartes Monstre qu'il contrôle et place dessus le jeton Clé ; cet Allié transporte la Clé ; placez alors la figurine correspondante sur l'une des cases précédemment occupée par le marqueur Prison de Cristal .

Au début de la phase Héros du joueur suivant , remplacez la tuile Eclat de Cristal par la tuile Cheminée Volcanique (blanche sur l'image) ; la destruction du Cristal cause un tremblement de terre ; placez le marqueur Trappe Faille Volcanique (en bleu sur l'image) sur la tuile Cheminée Volcanique comme montré sur l'image ; ensuite remplacez toutes les figurines qui pourraient se trouver sur cette tuile ; le joueur actif prend la carte Rencontre Trappe Faille Volcanique et la place à côté de ses cartes Monstre ; il l'active lors de chacune de ses phases de Vilain jusqu'à ce que ce piège soit désarmé .

Dès que l'Allié tombe à 0 pv , remplacez le par la figurine Drow Wizard avec tout ses pv ; ce Wizard Drow n'est plus votre allié et réagit comme tout Monstre à l'égard des Héros ; s'il est tué , il lâche le jeton Clé là où il a été tué .

- Porte Close : quand vous placez la tuile Porte Brisée , placez le jeton Gauntlgrym Door (en rouge sur l'image) sur les 4 cases centrales de la tuile Porte Brisée ; vous ne pouvez explorer aucun des bords de cette tuile avant d'avoir ouvert la Porte ; placez la figurine Drow Duellist sur cette tuile et le joueur actif prend la carte correspondante et la place à côté des cartes Monstre qu'il contrôle ; s'il contrôle déjà un Drow Duellist

, il passe la carte à son voisin de gauche (opération à répéter si besoin) ; ne placez pas d'autre Monstre durant ce tour .

Pour ouvrir la porte , un Héros (ou un Allié) doit finir son tour sur le marqueur Gauntlgrym Door ; une fois la porte ouverte retirez le jeton du plateau ; vous êtes maintenant libre d'explorer les bords de la tuile .

- Porte Secrete : quand vous explorez l'un des bords de la tuile Porte Brisée , placez les 2 tuiles Statues Naines à côté de ce bord ; placez le jeton Levier sur le mur de la première tuile comme montré sur l'image ; placez aussi la figurine Dinin Do'Urden comme montré sur l'image et le joueur actif place la carte correspondante à côté des cartes Monstre qu'il contrôle ; placez aussi un jeton Monstre face cachée (magenta sur l'image) sur la deuxième tuile Statues Naines ; ne placez pas d'autre Monstre durant ce tour .

A tout moment durant sa phase de Héros , un Héros peut décider d'abaisser le Levier ; il utilise une action déplacement pour ce faire ; une fois abaissé , placez le jeton Coffre Vide (en vert sur l'image) au centre du mur comme montré sur l'image ; la Porte Secrete est ouverte ; considérez ces cases comme normales .

Abaisser le Levier compte comme une exploration , aussi le Héros ne piochera pas de carte Rencontre durant sa phase de Vilain ; ce faisant il active aussi le jeton Monstre présent sur la deuxième tuile Statue Naine ; retournez le jeton et placez la figurine de Vilain correspondante sur cette tuile (si vous ne jouez pas avec un vilain tiré au hasard , placez la figurine de Vilain que vous aviez choisie) ; placez le jeton Couronne sur sa carte Vilain correspondante (si vous avez retourné le jeton 4 Monstres , placez le jeton Couronne sur la carte du Monstre le plus puissant des 4 cartes Monstre piochées) ; le joueur actif prend la carte Vilain (ou les 4 cartes Monstre) et le/les place à côté des cartes Monstres qu'il contrôle ; ce Vilain (ou ces Monstres) s'active(nt) lors de la prochaine phase de Vilain .

Une fois le Vilain (ou le Monstre possédant le jeton Couronne) est tué , il lache cet objet là où il a été tué ; un Héros doit se trouver sur la case

où se trouve le jeton Couronne pour s'en emparer ; dès que la Couronne est récupérée le jeu prend immédiatement fin .

Victoire pour une aventure en groupe : vous gagnez lorsque vous vous emparez de la Couronne .

Victoire en mode Compétition : le joueur qui a amassé le plus de trésors est le gagnant .

ATT : pour le mode Compétition , les joueurs placent les cartes de Monstres qu'ils ont tués dans leur propre pile d'xp ; utilisez des dés , pièces de monnaie ... pour établir les scores durant l'aventure .

Aider les autres : les Héros gagnent 1 pt de Victoire pour chaque pv qu'ils soignent ou chaque effet néfaste qu'ils retirent aux autres Héros (mais pas aux Alliés) .

Accomplir des actions : briser la Prison de Cristal , désarmer les Trappes (y compris la Faille Volcanique) , abaisser le Levier et déverrouiller la Gauntlgrym Door donne pour chacune de ces actions 1 pt de Victoire supplémentaire .

Trésor : à la fin de la partie , chaque Héros gagne 2 pts de Victoire pour chaque Objet en sa possession .

Clé : à la fin de la partie , le Héros avec la Clé gagne 3 pts de Victoire .

Couronne : à la fin de la partie , le héros avec la Couronne gagne 5 pts de Victoire .

Contribution : à la fin de la partie , chaque Héros gagne 1 pt de Victoire pour chaque lot de 3 pts d'xp non utilisés dans sa pile de Monstre .

Plus que vous pouvez porter : à la fin de la partie , chaque Héros perd 3 pts de Victoire pour chaque Sursaut Héroïque utilisé .

Défaite : classique , TOUS les Héros perdent la partie si l'un d'eux débute son tour avec 0 pv et qu'il n'y a plus de Sursaut Héroïque disponible .

