

SCENARIO

ENCORE UN HEROS DE PERDU

Les héros doivent retrouver un aventurier malade perdu dans les profondeurs du Château et localiser la fontaine sombre . En combinant son eau avec une fiole d'eau sacrée ils pourront guérir leur ami .

Objectif:

Guérir le héros malade

Nombre de héros:

2 à 5 héros (aventure de groupe)

PREPARATION

Eléments spéciaux nécessaires à l'aventure:

La section de donjon de Départ , la section de donjon Sombre Fontaine , la section de donjon Recoin Pourri , la section de donjon Passage Secret , la carte Vilain Jeune Vampire , la figurine de Strahd , la carte Trésor Eau Sainte , le jeton Eau sainte , le jeton Piège Alarme , la carte Rencontre Piège Alarme .

Un des joueurs devra jouer le rôle de l'aventurier malade . ce joueur commencera la partie au niveau 2 avec 1 Pouvoir quotidien et 1 Pouvoir Utilitaire supplémentaires .

Donnez le jeton Eau Sainte à 1 héros en bonne santé .

Placez la section de donjon Recoin Pourri sur la table et placez le héros malade sur cette section de donjon .

Placez la section de donjon de Départ sur la table . Ne reliez pas la section de Départ avec la section Recoin Pourri . Placez chacun des héros restants sur 1 case adjacente aux escaliers de la section de Départ .

Repérez la Sombre Fontaine et le Passage Secret et mettez les de côté .

Mélangez la pile des sections de donjon et retirez en 7 sections . Ces sections de donjon constituent la voie qui mène au héros malade .

Prenez 3 sections de donjon à partir de cette dernière pile et sans regarder mélangez les avec la section de donjon Passage Secret . Ensuite placez ces 4 sections de donjon au dessous du paquet de sections qui mènent au héros malade (ainsi le Passage Secret apparaîtra entre la 4ème et la 8ème section piochée) .

prenez 3 sections de donjon de la pile des sections de donjon et sans regarder mélangez les avec la Sombre Fontaine . Placez le tout après la 6ème section de donjon de la pile des sections de donjon (ainsi la Sombre Fontaine apparaîtra entre la 7ème et la 11ème section piochée) .

Règles spéciales de l'aventure:

Durant la phase d'exploration , 1 joueur peut piocher 1 section de donjon soit de la pile des sections de donjon OU de la pile des sections qui mènent au héros malade .

Un héros ne peut passer la fiole d'Eau Sainte qu'à 1 héros adjacent et ce durant sa phase de héros .

A chaque fois que le joueur contrôlant le héros malade doit piocher 1 carte Rencontre , il retournera à la place 1 de ses Pouvoirs (y compris ses Pouvoirs à Volonté) . Si le joueur contrôlant le héros malade débute sa phase de Vilain avec tous ses Pouvoirs retournés , la maladie lui inflige des dégâts égaux à la valeur de Sursaut Héroïque du héros .

Passage Secret:

Quand 1 héros révèle le Passage Secret , suivez les instructions suivantes .

- Placez la section en jeu et reliez la section de donjon où se trouve le héros malade aux autres sections de donjon (celles qui contiennent le reste de l'équipe) . Connectez la le plus près possible de la dernière section posée en jeu .

- Le Piège Alarme arrive en jeu et est activé durant chaque phase de Vilain . La prochaine fois qu'1 section de donjon est piochée et posée en

jeu , placez le Piège Alarme sur cette section de donjon . En attendant placez les Monstres générés par le Piège Alarme sur le bord inexploré de section de donjon le plus proche du héros actif .

Sombre Fontaine:

Quand 1 héros révèle la Sombre Fontaine , suivez les instructions suivantes .

- Au lieu de piocher 1 carte Monstre pour la section de donjon mise en jeu , placez la figurine de Strahd sur sa pile d'os . Utilisez la carte de Vilain Jeune Vampire . Le jeune Vampire est activé au début de chaque phase de Vilain .

Victoire:

Les héros gagnent la partie quand le héros malade débute son tour sur la section de donjon Sombre Fontaine avec le jeton Eau Sainte .

Défaite:

Les héros perdent la partie si l'un d'entre eux se retrouve au début de son tour avec 0 HP et qu'il n'y a plus de marqueur Sursaut Héroïque disponible .

Quand vous commencez l'aventure , lisez ceci :

Un membre de votre équipe a été capturé et empoisonné par les lieutenants de Strahd . Ce compagnon est maintenant séquestré dans les profondeurs du Château . Un élixir composé d'eau sacrée et de l'eau provenant de la sombre fontaine peut le guérir . Avez vous assez de temps pour la préparer ? ...