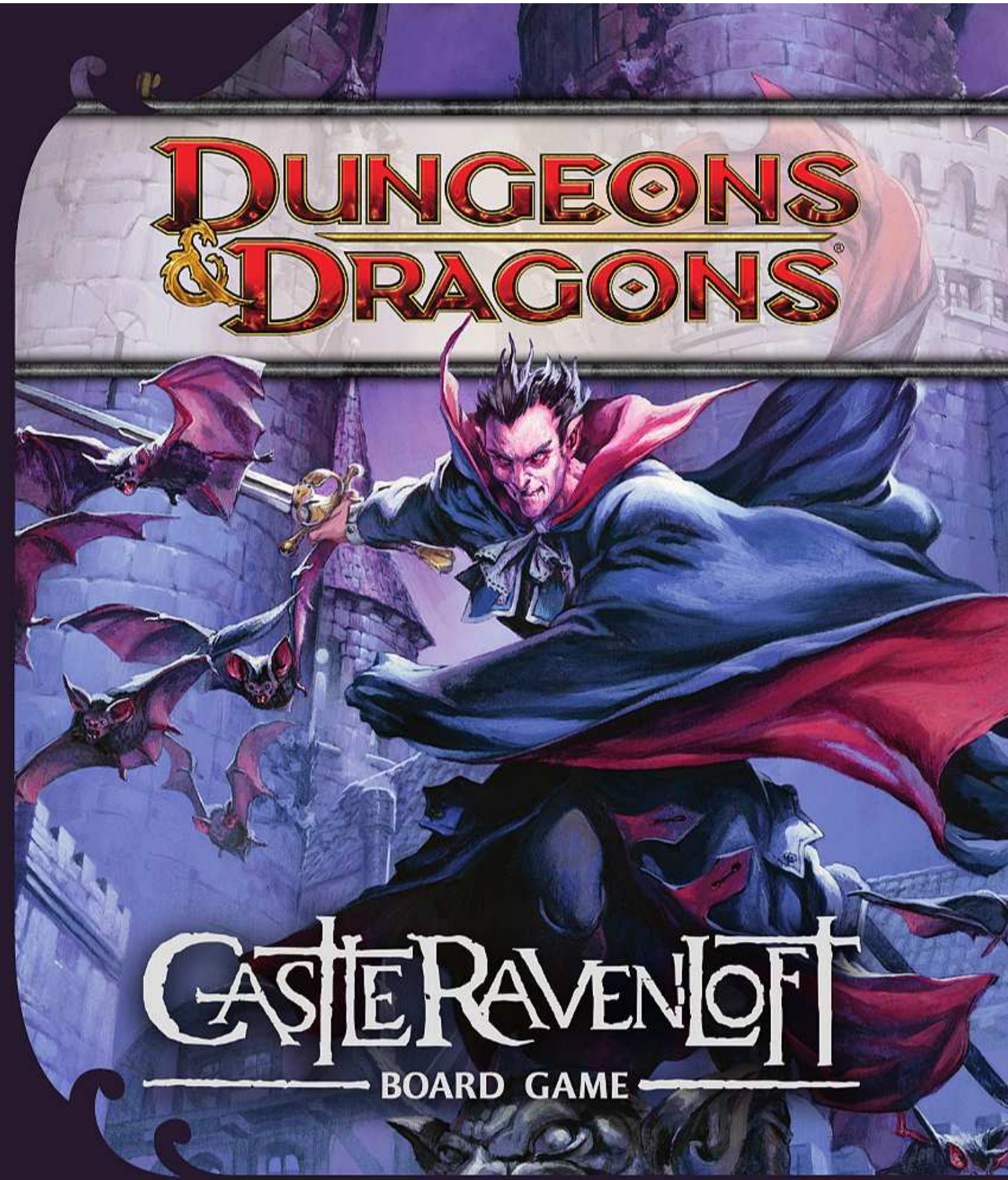


LIVRE DE REGLE

Contenu

1 Section de départ de Donjon
5 Figurines de Héros
30 Figurines de monstres
4 Cartes Vilain
60 Cartes Environnement
30 Cartes Monstre
5 Cartes Aventure
10 Marqueur de Condition
70 Marqueurs de Point de Vie
10 Marqueurs Dégâts de Monstre
3 Marqueurs Clound
1 Marqueur Personnage
5 Marqueurs de Temps
6 Marqueurs Réaction
1 Marqueurs Brume
1 Livre d'aventure
40 Sections de donjon
7 Figurines de Vilain
5 Cartes de Héros
1 Dé
50 Cartes Pouvoirs
5 Cartes Séquence de jeu
50 Cartes Trésor
40 Marqueurs Monstre
10 Marqueurs Cercueil
1 Marqueurs Soleil
17 Marqueurs Objets
5 Marqueurs Sursaut Héroïque
12 Marqueurs Piège et Pouvoir
1 Marqueur Souffle de Dragon
1 Livre de règles

INTRODUCTION 3
APERCU DU JEU 3
REMPORTER LA PARTIE 4
Mise en place du jeu 4
Tour de jeu 4
La pile de sections de donjon 5
PREPARATION DES JOUEURS 6
LA CARTE DES HEROS 6
TOUR DE JOUEUR 6
Phase de Héros 6
Phase d'exploration 7
Phase de vilain 7
MOUVEMENT 7
Quand vous déplacez-vous? 7
Comment vous déplacer? 7
Condition : Ralenti 8
Condition : Immobilisé 8
ATTAQUES 8
Pouvoirs quotidiens 8
Pouvoirs à volonté 8
Pouvoirs utilitaires 9
COMBAT 9
Prendre pour cible 9
Classe d'armure 9
Bonus d'attaque 9
Effectuer une attaque 9
Blessures 10
Vaincre les monstres 10
Vaincre les Héros 10
Sursaut Héroïque 10
LA PILE DE MONSTRES 11
LA PILE DE RENCONTRE 12
LA PILE DE TRESORS 13
POINTS D'EXPERIENCE 14
Annuler une carte rencontre 14
Monter en niveau 14
REGLES AVANCEES 14
Choisir ses cartes Pouvoir 14
Rendre les aventures plus ou moins difficiles 14

CREDITS

Design and Development	Bill Slavicsek, Mike Mearls, Peter Lee
Additional Design	Rob Heinsoo
Editing	Cal Moore
D&D Senior Art Director	Jon Schindehette
Art Director	Mari Kolkowsky
Cover Illustration	Jesper Ejsing
Graphic Designer	Keven Smith
Interior Illustrations	Andrew Hou, Warren Mahy, Wayne Reynolds
Dungeon Tiles	Jason A. Engle
Prepress Manager	Jefferson Dunlap
Imaging Technician	Sven Bolen
Production Manager	Raini Applin Rosta
Playtesting	Logan Bonner, Andy Collins, Mike Donais, Genevieve Gorman, Nina Hess, Mons Johnson, Kenneth Nagle, Eric Pope, Stephen Radney-MacFarland, Bill Rose, Peter Schaefer, Trevor Schrock, Rob Schwalb, Matthew Sernett, Chris Sims, Jennifer Tatroe, Kevin Tatroe, Rodney Thompson, Chris Tulach, James Wyatt

Inspired by the original Dungeons & Dragons® Roleplaying Game adventure by Tracy and Laura Hickman.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Castle Ravenloft, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2010 Wizards of the Coast LLC.

300-20779000-001 EN 9 8 7 6 5 4 3 2 1 First Printing: August 2010 ISBN 978-0-7869-5557-2
Visit our website at www.DungeonsandDragons.com

Introduction

En d'anciens lieux et d'autres temps, la magie imbibe la terre et des monstres hantent les ombres qui s'accumulent aux abords de la civilisation. En ces temps de donjons et de dragons, le monde a besoin de Héros. Protégés par leurs armures et équipés d'épées, d'arcs, de bâtons et de sortilèges, ces Héros explorent d'anciennes ruines, entreprennent de courageuses quêtes, et mettent au défi les monstres les plus effrayants. Une de ces quêtes amène les Héros en un lieu sombre et mystérieux, nommé le Château Ravenloft.

Château Ravenloft

Le maître du Château Ravenloft reçoit à dîner – et vous êtes invités ! Le château s'élève au dessus des sombres forêts de Barovie, surplombant un village triste et effrayé entouré d'une mer de brouillard infinie. Le maître du château, le Compte Strahd, est un vampire : la nuit et ses créatures lui appartiennent. Aussi longtemps que Strahd existera, la Barovie et les terres alentours ne seront jamais sûres.
Un groupe de Héros est récemment arrivé en Barovie, émergeant des brumes pour se trouver pris dans les ténèbres émanant du Château Ravenloft. Ces Héros ont décidé de pénétrer dans le château, et de découvrir ses secrets. Les dangers sont immenses, les monstres mortels, et seul les Héros les plus braves et les plus aguerris auront une chance de survivre – sans parler de réussir – en essayant de défaire Strahd et ses séides. L'entrée du Château se trouve juste devant. Les plans de Strahd achèvent de se mettre en place, et la soif de sang du maître des lieux est insatiable. Pourrez-vous battre le Compte Strahd et les monstres qui habitent le Château Ravenloft ?

Aperçu du jeu

Le jeu de plateau Château Ravenloft est un jeu d'aventure coopératif. Les Héros alliés doivent travailler en équipe pour triompher des aventures ayant lieu dans le château. Vous gagnerez ensemble, ou perdrez de concert. Chaque joueur choisit un Héros, qui est arrivé en Barovie pour découvrir les secrets du château Ravenloft. Vous pourrez choisir un Guerrier Drakeide, un Roublard Humain, un Clerc Nain, un Magicien Eladrim ou un Ranger Humain. Les Héros explorent le château pour résoudre des énigmes, combattre des monstres et trouver des trésors enchantés. Le jeu gère les Pièges, Evènements, Monstres et Vilains qui hantent les couloirs du Château Ravenloft (avec un peu d'aide de votre part).



REMPORTER LA PARTIE

Vous gagnez en accomplissant l'objectif de l'aventure jouée. Par exemple, vous pourriez devoir tuer un dragon maléfique lors d'une aventure, tandis que vous devrez trouver un artéfact magique et vous enfuir avec du donjon dans une autre. Sauf si le contraire est mentionné dans une aventure, vous perdez si n'importe quel Héros se retrouve à 0 point de vie au début de son tour de Héros et qu'il n'y a plus de pions Sursaut Héroïque à jouer. Vous perdez également si vous êtes battus par l'aventure que vous effectuez. Chaque aventure propose une liste de ses propres conditions de victoire ou de défaite.

Mise en place du jeu

Pour commencer une partie de Château Ravenloft :

✦Mélangez les cartes de Monstres et formez une pile. Faites de même pour les cartes de Rencontre et de Trésor. Placez les 3 piles ainsi formées à portée de tous les joueurs.

✦Donnez à chaque joueur une carte "Séquence de jeu", qui résume le fonctionnement du jeu.

✦Placez le dé et les figurines des Monstres, Héros et Vilains à portée de main.

✦Choisissez une aventure du Livre des Aventures. Si c'est votre première partie en solitaire, le meilleur moyen d'apprendre à jouer est de sélectionner la première aventure, « S'enfuir de la tombe ». Si c'est votre première partie avec des amis, jouez la seconde aventure, « Trouvez l'icône de Ravenloft ».

✦Chaque joueur choisit un des 5 Héros, et prend la carte et la figurine correspondantes. Les règles et les aventures se réfèrent aux joueurs en tant que « Héros ».

✦Chaque carte de Héros vous indique combien et quelles cartes de Pouvoir vous pouvez sélectionner pour votre Héros. Durant vos premières parties, utilisez les cartes Pouvoir suggérées au début du Livre des Aventures (voir page 14 pour savoir comment choisir ses propres cartes Pouvoir plus tard). Mettez de côté les cartes Pouvoir non utilisées durant cette aventure.

✦Chaque joueur pioche également une carte Trésor. Ces cartes représentent des objets et des avantages que vous avez acquis lors de précédentes aventures. Vous obtiendrez davantage de cartes Trésor pendant la partie.

✦Préparez la pile de Sections de donjon, la section de départ, et toute section de Quête mentionnée dans la description de l'aventure jouée. Vous êtes à présent prêts à commencer. L'aventure choisie vous indiquera d'autres règles utiles dans la section "Règles spéciales de l'aventure", ou toute règle qui différera des règles générales présentées dans ce livre.

Tour de jeu

Le jeu progresse autour de la table, en commençant par le joueur désigné par le groupe, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez aussi déterminer au dé, en faisant commencer le joueur qui aura obtenu le plus haut score. Votre tour comprend 3 phases, une pour votre Héros, une dédiée à l'exploration, et une phase de Vilains pour les Monstres et les Pièges sous votre contrôle.



Section de départ

La pile de sections de donjon

Vous utilisez les Sections de donjon pour construire les cryptes souterraines du Château Ravenloft. A chaque partie, les cryptes seront différentes. Les passages labyrinthiques situés sous le château seraient en effet infinis... D'autres croient que la sorcellerie de Strahd fait se déplacer les murs des cryptes à chaque fois que des mortels osent y pénétrer. Chaque Section de donjon présente un tas d'ossements (la case où seront placés les Monstres) et un triangle blanc ou noir (utilisé pour différencier des Sections plus ou moins dangereuses). Beaucoup de Sections ont aussi des murs, quelques-unes ont des particularités, et d'autres ont un nom qui sert à les distinguer lors de certaines aventures.

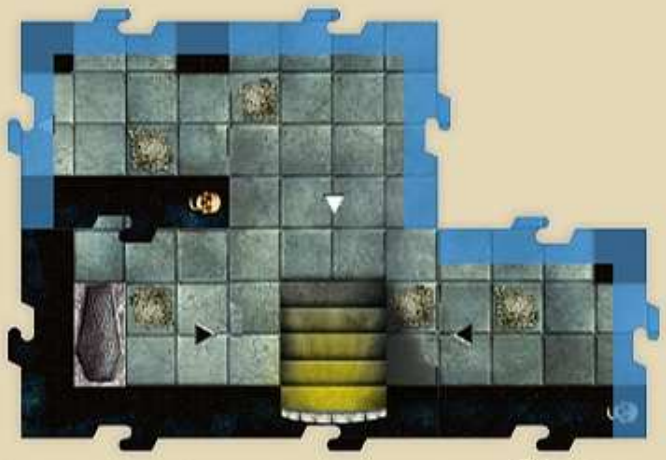
La section de départ : la section de départ est celle utilisée généralement par les Héros pour pénétrer dans les cryptes et débuter leur aventure. Sa taille est le double de celle des autres sections. La section de départ est en fait constituée de 2 sections séparées, déjà connectées : traitez chaque partie comme une section séparée en ce qui concerne le mouvement ou le décompte des sections.

Bords inexplorés : Parfois, les règles mentionnent le « bord inexploré » d'une section de donjon. Ceci est la forme abrégée du bord de section où on pourrait placer une nouvelle section (le bord de la section qui est libre et n'a pas d'autre section adjacente).



Une section est un élément du plateau de jeu, surligné en jaune. Une case est une partie de la section, surlignée en rouge. La section de départ est une section particulière : elle est traitée comme deux sections.

Mouvement en diagonale : vous pouvez vous déplacer en diagonale quand vous bougez en utilisant les cases, sauf si votre chemin est bloqué. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale quand vous bougez en utilisant les sections. C'est subtil, mais très important. Pour s'en souvenir facilement, si vous comptez des cases, vous pouvez vous déplacer en diagonale, même entre deux sections. Si vous comptez des sections, vous ne pouvez jamais compter en diagonale : vous devez vous déplacer suivant des lignes droites, au lieu de lignes en diagonale, quand vous comptez des sections.



Un bord inexploré est un bord de la section sans mur, qui n'est pas adjacent à une autre section. Il y a 6 bords inexplorés sur ce diagramme, surlignés en bleu.



Quand vous comptez des sections, vous ne devez pas compter en diagonale, et vous comptez en contournant les sections. Par exemple, le Squelette est à 3 sections du magicien.

Sections et cases

Il est important de bien savoir différencier une section entière et les cases représentées sur chaque section. Les cartes mentionnent ces deux termes, sections et cases.

Une section est l'élément de base des cryptes, pioché dans la pile des sections.

Une case est un des espaces fermés représentés sur une section.

Préparation des joueurs

Disposez votre carte de Héros (du côté du 1er niveau), vos cartes Pouvoir et votre carte Trésor faces visibles, devant vous.
Au fur et à mesure que vous gagnerez d'autres cartes Trésor, disposez-les aussi devant vous, face visible.
Au fur et à mesure que vous obtiendrez des cartes Monstre et Piège, placez-les à côté de votre carte Héros, dans l'ordre où vous les avez reçues.

La carte de Héros

Voici une carte de Héros. Les différentes parties qui la composent sont brièvement décrites ici, et seront expliquées plus en détail dans une autre page de ce livre.



- **Nom, race, classe et niveau du Héros** : cette ligne vous montre la race et la classe de personnage de votre Héros, ainsi que son niveau d'expérience (voir page 14).
- **Classe d'armure** : Il s'agit du score de défense du Héros. Une attaque le touche si elle égale ou excède ce nombre (voir page 9).
- **Points de vie** : la santé du Héros. Les blessures réduisent les points de vie du Héros (voir page 10). Vous ne pouvez jamais avoir plus de points de vie que votre total de départ.
- **Vitesse** : le nombre de cases que votre Héros peut parcourir en utilisant une seule action de mouvement (voir page 7).
- **Valeur de sursaut héroïque** : quand un Héros atteint 0 point de vie, il doit utiliser un pion de Sursaut Héroïque au début de sa prochaine phase de Héros. Quand ceci est fait, le Héros regagne ce nombre de points de vie (voir page 10).
- **Capacité spéciale** : chaque Héros possède une capacité spéciale, décrite ici.
- **Pouvoirs** : ceci vous montre combien de cartes de Pouvoir de chaque type vous pouvez sélectionner pour une aventure, ainsi que combien de cartes de Pouvoir le Héros peut utiliser (voir page 8).

TOUR DE JOUEUR

Chaque tour de joueur comprend 3 phases. Durant votre tour, résolvez ces phases dans cet ordre :

- **Phase de Héros**
- **Phase d'Exploration**
- **Phase de Vilain**

Phase de Héros

Durant cette phase, votre Héros se déplace dans le donjon et effectue des attaques contre les Monstres rencontrés en chemin.

1. Si vous avez 0 point de vie, utilisez un pion de Sursaut Héroïque s'il y en a un de disponible (voir page 10)
2. Effectuez une des actions suivantes :
   - Un déplacement, puis une attaque.
   - Une attaque, puis un déplacement
   - Deux déplacements.

Quand vous avez effectué toutes les étapes de votre phase de Héros, votre phase d'Exploration commence.

Phase d'Exploration

Pendant cette phase, vous découvrez de nouvelles Sections de donjon, piochez des cartes Monstre, et disposez les figurines des Monstres.

1. Si votre Héros est sur un bord inexploré (voir page 5), passez à l'étape 2.

Si vous n'êtes pas sur un bord inexploré, vous ne pouvez pas piocher et placer de nouvelle section de donjon. Dans ce cas, passez à la phase de Vilain.

2. Piochez une section de donjon et disposez-la de façon à ce que son triangle pointe vers le bord inexploré de la section d'où vous partez.
3. Placez un Monstre sur la nouvelle section (voir l'encadré ci-dessous).

Quand vous avez terminé toutes les étapes de la phase d'Exploration, la phase de Vilain commence.

Quand vous devez « placer un Monstre », c'est le raccourci de : piocher une carte Monstre, puis mettre la figurine de Monstre correspondante sur le tas d'ossement qui se trouve sur la section de donjon que vous venez de mettre en place. Si vous avez déjà exactement la même carte Monstre en jeu devant vous, écartez-la et piochez-en une autre. Veuillez cependant noter qu'il est possible de piocher et d'utiliser une carte Monstre même si un autre joueur a déjà le même Monstre en jeu.

Phase de Vilain

Durant cette phase, vous piochez et jouez des cartes Rencontre, activez le vilain (s'il est en jeu) et tout Monstre ou Piège dont vous disposez.

1. Si vous n'avez pas placé de section de donjon pendant votre phase d'Exploration, ou si vous avez placé une section de donjon comportant un triangle noir, piochez et jouez une carte Rencontre.
2. Si le Vilain est en jeu, activez-le (il se peut qu'il y ait plusieurs Vilains en jeu dans certaines aventures. Dans ce cas, activez chaque Vilain chacun à son tour).
3. Activez chaque Monstre et Piège, chacun à son tour, dans l'ordre où vous les avez piochés. Suivez les tactiques inscrites sur les cartes Monstre pour déterminer ce que fait chaque Monstre durant son tour. S'il y a plus d'un Monstre avec exactement le même nom en jeu, activez chacun de ces monstres durant votre tour. Par exemple, si vous avez une carte de Monstre Kobold et qu'un autre joueur en a aussi une, vous activez les deux Kobolds pendant votre phase de Vilain. Si les deux Monstres survivent jusqu'à la phase de Vilain de cet autre joueur, lui aussi les activera tous les deux !

Quand votre phase de Vilain est terminée, le joueur à votre gauche commence son tour.

MOUVEMENT

Pendant votre tour, votre Héros se déplace dans les cryptes du donjon pour affronter des Monstres, explorer et atteindre l'objectif de l'aventure. Utilisez les règles suivantes pour le mouvement.

Quand vous déplacez-vous ?

D'ordinaire, vous vous déplacez pendant la phase de Héros de votre tour. Les effets de cartes Pouvoir, Trésor ou Rencontres peuvent vous faire vous déplacer durant d'autres moments.

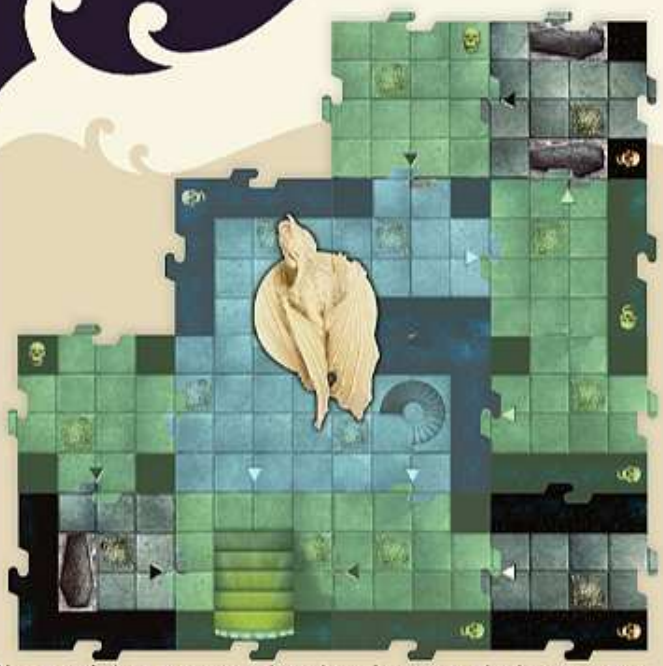
Comment vous déplacer ?

Votre Héros se déplace selon sa caractéristique de Vitesse. Votre Vitesse correspond au nombre de cases que vous pouvez franchir pendant votre tour. Pensez-y comme à un budget de mouvement. Chaque case franchie enlève 1 point à ce budget. Quand vous n'avez plus de points de Vitesse, vous ne pouvez plus vous déplacer. Durant chaque tour, vous pouvez dépenser votre budget de Vitesse pour vous déplacer et attaquer, ou alors vous déplacer deux fois.

- Vous pouvez aller dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale, tant que vous disposez des points de Vitesse nécessaires.
- Vous ne pouvez pas aller dans une case occupée par un mur.
- Vous ne pouvez pas aller dans une case occupée par un Monstre.
- Vous pouvez traverser une case occupée par un Héros, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter.



Vous pouvez vous rendre dans n'importe quelle case, même celles situées en diagonale, avec cependant quelques exceptions. Vous ne pouvez pas franchir une case occupée par un Monstre (A). Vous pouvez longer les murs, mais sans les traverser (B). Vous ne pouvez pas passer entre deux murs adjacents (C). Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement dans une case occupée par un autre Héros (D).



Si une créature a un grand socle qui occupe plusieurs cases, on considère qu'elle se trouve dans toutes les sections recouvertes par son socle. Par exemple, Gravestorm la Dracoliche est sur toutes les sections bleues. Les sections en vert sont à une section de Gravestorm.

Condition : ralenti

Une toile d'araignée entoure le Héros, lui rendant toute fuite difficile. D'imposants filets tombent du plafond, leurs cordes empêtrant le Héros. Ces attaques et d'autres encore ralentissent les Héros.

✦Si une attaque ou un effet rend votre Héros Ralenti, disposez un pion Ralenti sur votre carte de Héros.

✦Si votre Héros est ralenti, sa Vitesse passe à 2.

✦A la fin de votre phase de Héros, enlevez le pion Ralenti.



Condition : Immobilisé

Les griffes paralysantes des Goules infectent un Héros d'une toxine qui l'empêche de bouger. Un piège magique remplit une salle de glace, congelant un Héros sur place. Ces attaques et d'autres encore immobilisent les Héros.

✦Si une attaque ou un effet rend votre Héros Immobilisé, placez un pion Immobilisé sur votre carte de Héros.

✦Si votre Héros est Immobilisé, sa vitesse devient zéro – vous ne pouvez plus vous déplacer !

✦A la fin de votre phase de Héros, enlevez le pion Immobilisé.



ATTAQUES

Un Héros effectue des attaques en utilisant ses pouvoirs, ou ceux d'une carte Trésor. Les pouvoirs d'un Héros représentent son entraînement physique, des sortilèges ou des prières divines, selon sa classe de personnage.

Au début de chaque aventure, vous choisissez les cartes Pouvoir qui vous seront accessibles. Mettez de côté les cartes Pouvoir restantes. Durant vos premières aventures, utilisez les cartes Pouvoir indiquées au début du Livre d'Aventures. Quand vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez choisir celles que vous souhaitez utiliser.

Chaque fois que vous attaquez, vous choisissez un pouvoir que vous avez devant vous (sur une carte Pouvoir ou Trésor) et l'utilisez comme décrit dans la section sur le Combat (voir page 9).

Pouvoirs quotidiens

Les pouvoirs quotidiens représentent une dépense conséquente d'énergie physique ou magique pour accomplir des effets spectaculaires. Quand vous utilisez un Pouvoir Quotidien, vous devez retourner sa carte et ne pouvez plus l'utiliser, jusqu'à ce qu'un autre effet (d'ordinaire une carte Trésor) vous autorise à le retourner face visible. Les Pouvoirs Quotidiens représentent les attaques les plus puissantes du jeu.

Pouvoirs à volonté

Les Pouvoirs à Volonté sont des attaques, sorts ou prières de base. Utiliser un pouvoir à volonté ne requiert pas d'effort particulier. Il est plus faible qu'un pouvoir quotidien, il ne faut donc pas le retourner quand vous l'utilisez. Vous pourrez de nouveau l'utiliser lors de votre tour suivant.

Pouvoirs utilitaires

Les pouvoirs utilitaires représentent des manoeuvres spéciales qui n'attaquent pas vraiment un Monstre, mais procurent d'autres avantages. Ce pourrait être une action spécifique, ou la capacité de contrer l'attaque d'un Monstre. La plupart de ces pouvoirs ne requièrent pas une action d'attaque pour les utiliser, mais précisent à la place à quel moment les utiliser. Quand vous utilisez un pouvoir utilitaire, vous le retournez et ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à ce qu'un autre effet (d'ordinaire une carte Trésor) vous autorise à le retourner face visible.

Dos de la carte

Face de la carte



COMBAT

Tandis que vous explorez les cryptes du donjon, Des Squelettes, des Zombies et d'autres Monstres encore émergents de sombres recoins pour vous affronter. Vous devrez vous battre contre eux en utilisant vos attaques et vos objets magiques afin d'accomplir votre mission.

Prendre pour cible

Quand vous décidez d'attaquer, choisissez d'abord quel Monstre vous prenez pour cible. Un pouvoir précise quel Monstre vous pouvez attaquer, depuis un Monstre adjacent jusqu'à un Monstre situé à 3 sections de vous. Souvenez-vous de la différence entre sections et cases quand vous attaquez (voir page 5).

Plus important encore, rappelez-vous que vous ne pouvez pas tracer de voie en diagonale entre les sections. Si un pouvoir vous permet d'attaquer un Monstre situé à une section de vous, ceci n'inclut pas les Monstres placés sur une section en diagonale de la vôtre. Vous ne pouvez pas non plus attaquer un Monstre situé à une section de vous si un mur bloque complètement les chemins entre votre section et celle du Monstre.

Classe d'armure

La Classe d'Armure d'un Héros ou d'un Monstre détermine la difficulté à le toucher en combat. Elle représente une combinaison d'armure physique, d'agilité ou d'endurance naturelle.

Bonus d'attaque

La plupart des pouvoirs d'attaque et d'attaques de Monstres ont des bonus d'attaque. Un pouvoir disposant d'un bonus d'attaque conséquent aura plus de chance d'atteindre sa cible qu'un autre ayant un bonus plus faible.

Effectuer une attaque

Pour chaque ennemi pris pour cible par le pouvoir d'un Héros ou l'attaque d'un Monstre, lancez le dé et ajoutez le bonus d'attaque. Si le résultat du dé plus le bonus d'attaque égale ou bat la classe d'armure de la cible, l'attaque porte.

Blessures

Si une attaque touche, elle blesse le Héros ou le Monstre du montant indiqué. Les blessures qui amènent les points de vie d'un Monstre ou d'un Héros à zéro le terrassent. Les blessures qui n'amènent pas les points de vie d'un Monstre ou d'un Héros à zéro sont comptabilisées (utilisez les pions de Blessure pour tenir les comptes). Certains Monstres ont des pouvoirs qui leur permettent de se soigner. Beaucoup de Pouvoirs de Héros vous permettent aussi de soigner un certain nombre de blessures sur un ou plusieurs Héros.



Vaincre les Monstres

Si les points de vie d'un Monstre sont amenés à zéro, ce Monstre est vaincu. Le joueur qui contrôle ce Monstre place la carte de Monstre dans la pile d'Expérience (voir page 14). Si plus d'un Héros contrôle ce type de Monstre, le joueur qui a effectué l'attaque fatale place la carte lui-même s'il contrôle un de ces Monstres. Si ce n'est pas le cas, passez au joueur suivant en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur atteint qui contrôle un de ces Monstres place la carte de Monstre dans la pile d'Expérience.

Quand votre héros terrasse un Monstre, piochez une carte Trésor (voir page 13). Vous ne pouvez piocher qu'une seule carte Trésor par tour, même si vous avez tué plusieurs monstres durant ce tour.

Vaincre les Héros

Quand un Héros est réduit à zéro point de vie, laissez sa figurine sur sa section. Couchez-la sur le côté pour indiquer que ce Héros n'a plus de point de vie. Les Monstres ignorent les Héros à terre, et ces Héros ne peuvent plus subir de blessures supplémentaires ou utiliser des Pouvoirs ou des objets. Les autres effets, comme Ralenti ou Immobilisé, s'appliquent toujours au Héros à terre. Si le Héros est soigné avant le début de son tour suivant, relevez sa figurine – le Héros est de retour et peut utiliser normalement pouvoirs et objets.

Un Héros qui débute son tour avec zéro point de vie doit dépenser un pion de Sursaut Héroïque. S'il n'y a plus de pion de Sursaut Héroïque disponible, les Héros perdent la partie.

Sursaut Héroïque

Un Sursaut Héroïque représente la capacité d'un Héros à surmonter les épreuves les plus difficiles. Malgré la douleur et les blessures, un Héros peut se forcer à continuer le combat. Les Héros débutent la partie avec 2 pions de Sursaut Héroïque. Ces pions sont partagés par tout le groupe. Vous utilisez des pions de Sursaut Héroïque pour remettre en état un Héros qui avait été réduit à zéro point de vie.

- Si votre Héros est à zéro point de vie au début de son tour, vous devez utiliser un pion de Sursaut Héroïque. Mettez de côté un des pions, et regagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de Sursaut Héroïque de votre Héros. Continuez ensuite votre tour comme d'habitude.

- S'il n'y a plus de pion de Sursaut Héroïque disponible quand vous commencez votre tour avec zéro point de vie, les Héros perdent et la partie s'arrête.





LA PILE DE MONSTRES

La pile de Monstres détermine aléatoirement les Monstres que rencontrent les Héros dans les cryptes.

Chaque carte Monstre résume également les attaques et défense des Monstres.

- **Type et nom du Monstre** : ceci montre le nom de la créature, et de quelle sorte de créature il s'agit.
- **CA** : ceci est la classe d'armure du monstre, son score de défense (voir page 9).
- **PV** : Ce sont les points de vie du Monstre, son score de santé (voir « Blessures », page 10)
- **Capacité spéciale** : si le monstre possède une capacité spéciale, elle est décrite ici.
- **Expérience** : c'est la valeur du Monstre en points d'expérience une fois celui-ci vaincu (voir page 14).
- **Tactiques du Monstre** : chaque carte de Monstre précise ses tactiques. Les tactiques sont des diagrammes vous montrant ce que ce Monstre fait quand vous l'activez durant votre phase de Vilain.
  - Les tactiques de Monstre sont présentées sous forme de listes. Chaque manœuvre possible commence par une condition. Si cette condition est remplie, le Monstre suit la tactique indiquée.
  - Si la condition n'est pas remplie, allez à la manoeuvre suivante. La dernière ligne des tactiques constitue l'action par défaut que le monstre effectuera si aucune condition n'est remplie.
  - Une fois qu'un Monstre a sélectionné une manoeuvre tactique et l'a effectuée, le tour de ce Monstre s'arrête. Ne continuez pas à vérifier si d'autres manœuvres seraient applicables pendant ce tour.



LA PILE DE RENCONTRES

La pile de Rencontres représente des évènements, des pièges dus à l'environnement ou d'autres menaces rencontrées dans les cryptes situées sous le château Ravenloft. Il existe différent types de cartes Rencontre, chacun ayant ses propres règles spéciales. Chaque fois qu'une carte Rencontre est piochée, résolvez ses effets immédiatement.
Veuillez noter qu'il est possible d'annuler une carte Rencontre avant de résoudre ses effets, en dépendant des points d'Expérience (voir page 14).

Héros actif : Certaines cartes Rencontre utilisent le terme « Héros actif ». Le Héros du joueur qui a pioché la carte est toujours ce Héros actif auquel se réfère la carte.

Environnement : une carte Environnement représente un changement majeur intervenu dans les cryptes. Des chauves-souris envahissent les couloirs, ou un nuage de brume se répand de salle en salle. Les effets d'une carte Environnement affectent tous les Héros. Placez la carte Environnement à un endroit où tout le monde pourra la voir. Si vous piochez une carte Environnement alors qu'il y en a déjà une autre en jeu, mettez de côté l'ancienne et remplacez-la par la nouvelle. Vous pouvez annuler une carte Environnement avec des points d'Expérience, comme toute carte Rencontre (voir page 14). Si vous annulez une nouvelle carte Environnement alors qu'une autre était déjà en jeu, ne mettez pas cette dernière de côté.

Evènements : une carte Evènement est un phénomène étrange, une vision ou un son menaçant, ou un autre incident qui affecte votre Héros. L' Evènement a lieu quand vous piochez la carte, sauf si vous l'annulez avec des points d'Expérience. Une fois l'évènement résolu, mettez-le de côté.
La plupart des Cartes Evènements sont des jaunes. De rares Evènements comprennent un jet d'attaque contre un ou plusieurs Héros. Ces Evènements sont sur des cartes rouges, et sont appelés Evènements d'Attaque pour les différencier des Evènements sans jet d'attaque.

Piège : Un piège est un collet ou un mécanisme placé dans le donjon pour vaincre les Héros. Quand vous piochez un Piège, placez un pion Piège sur la section du Héros actif. S'il y a déjà un Piège sur cette section, mettez de côté le Piège que vous venez de tirer et piochez une autre carte Rencontre.
Après avoir disposé le pion Piège, placez la carte Piège devant vous avec les autres cartes Pièges et Monstres que vous avez acquises. Quand vous effectuez votre phase de Vilain, le Piège s'active comme un Monstre. A la différence des Monstres, un Piège n'a pas de tactiques. A la place, un Piège effectue les actions décrites sur sa carte. Un Piège peut attaquer tous les Héros d'une section, ou attaquer le Héros le plus proche de lui. Un Piège attaque de la même manière qu'un Monstre.

Désarmer un Piège : quand un héros se trouve sur la même section qu'un Piège, il peut essayer de le désarmer au lieu d'effectuer une attaque. Si vous égalisez ou battez le nombre inscrit sur la carte Piège, mettez de côté le pion et la carte du piège.

LA PILE DE TRESORS

La pile de Trésors représente les objets magiques et autres objets de valeurs que vous découvrirez dans les cryptes. Strahd est à la fois puissant et cupide, tout comme ses séides. Quand vous battez un Monstre, vous gagnez une carte Trésor (vous ne pouvez en gagner qu'une par tour, même si vous battez plusieurs monstres durant ce tour).

Quand vous utilisez une carte Trésor, suivez les règles inscrites dessus. La carte Trésor précise aussi quand l'utiliser.

Il existe 3 types de cartes Trésor :
Les Bénédictions sont jouées immédiatement et durent jusqu'à la fin de votre prochain tour. Elles procurent un avantage à tous les Héros tant qu'elles sont en jeu. Mettez de côté les cartes de Trésor de type Bénédiction à la fin de votre prochain tour.
Les Coups de Chance sont joués de suite et procurent un avantage immédiat. Si cet avantage est sans effet, rien ne se produit. Mettez immédiatement de côté une carte Trésor de type Coup de Chance.
Les objets procurent un avantage durable. Quand vous piochez un Objet de la pile Trésor, vous devez décider si vous le gardez pour votre Héros, ou si vous souhaitez l'offrir à un autre Héros. Une fois que vous avez décidé de qui aura l'objet, vous ne pourrez plus le donner à un autre Héros plus tard.

Vous pouvez bénéficier de plusieurs cartes Trésor en jeu qui affectent votre Héros. Par exemple, vous pouvez utiliser une Bénédiction, un Coup de Chance et un objet pour augmenter le bonus d'un jet d'attaque, pour améliorer une seule attaque.



POINTS D'EXPERIENCE

Les Héros gagnent des points d'Expérience en terrassant des Monstres. Quand vous avez vaincu un Monstre, le Héros qui le contrôle place sa carte de Monstre dans la pile d'Expérience des Héros. Chaque carte Monstre précise sa valeur en points d'Expérience. Plus puissant sera le Monstre, et plus il procurera de points d'Expérience.

Les Héros peuvent utiliser les Points d'Expérience de deux manières :
✦pour annuler une carte Rencontre ;
✦pour monter en niveau.

Annuler une carte Rencontre

Annuler une carte Rencontre représente l'utilisation de l'expérience durement acquise pour éviter le danger. Par exemple, vous apercevez un Piège et parvenez à le désarmer avant qu'il ne s'active, ou vous évitez un Evènement avant qu'il ne vous cause de tort.

Chaque fois que vous piochez une carte Rencontre, vous pouvez dépenser 5 points d'Expérience (un nombre de cartes Monstres venant de la pile d'Expérience des Héros, dont le nombre de pions d'Expérience totalise 5) pour l'annuler. Les cartes choisies doivent faire un total de 5 (ou plus) points d'Expérience, et les éventuels points en plus sont perdus. Mettez de côté les cartes ainsi dépensées.

Quand vous annulez une carte Rencontre, mettez-la de côté et ignorez ses effets. Vous ne pouvez annuler une carte Rencontre que quand vous la piochez. Une fois qu'une carte est arrivée en jeu, vous ne pourrez plus l'annuler lors d'un tour ultérieur.

Exemple : vous disposez de 3 Monstres valant 3 points d'Expérience et d'un monstre en valant 2 dans la pile d'Expérience des Héros. Si vous voulez annuler une carte Rencontre, vous pouvez dépenser une carte Monstre à 3 points et une autre à 2 points. Ceci vous laisserait deux cartes à 3 points. Si vous vouliez par la suite annuler une autre carte Rencontre, vous devriez utiliser les deux cartes Monstre à 3 points. Même si les deux cartes totalisent 6 points d'Expérience que vous n'en avez besoin que de 5, vous ne disposez pas des cartes Monstre nécessaires pour arriver exactement à un total de 5. Ce point supplémentaire est perdu, les deux cartes Monstres sont mises de côté, et la carte Rencontre est annulée.

Monter en niveau

Chaque fois qu'un Héros obtient un 20 naturel en effectuant un jet d'attaque ou de désarmement de piège, ce joueur peut choisir de dépenser 5 points d'Expérience pour monter au niveau 2 ! Retournez votre carte de Héros de 1er niveau pour devenir niveau 2. Monter en niveau augmente vos points de vie de 2, et votre classe d'armure et votre valeur de sursaut héroïque de 1. cela vous permet aussi de choisir un nouveau Pouvoir Quotidien, et vous gagnez la capacité spéciale Attaques critiques (décrite sur la carte de Héros).
En plus de ce jet naturel de 20, la carte Trésor Montée de niveau vous permet également de changer de niveau.

REGLES AVANCEES

Une fois que vous aurez joué les 2 premières aventures et que vous maîtriserez les règles, essayez les autres aventures du Livre d'Aventures. Voici quelques règles pour vos futures parties.

Choisir ses cartes Pouvoir

Une fois que vous maîtriserez le jeu, vous ne serez plus limité aux cartes Pouvoirs listées au début du Livre des Aventures. Chaque carte de Héros de 1er niveau vous décrit de combien de Pouvoirs de chaque type vous disposez – vous pouvez choisir une méthode parmi les deux décrites pour sélectionner vos Pouvoirs Quotidiens, à volonté et utilitaires pour cette aventure. Votre groupe peut se mettre d'accord sur la méthode à utiliser pour tous, ou chaque joueur peut choisir individuellement la méthode qu'il souhaite utiliser.
Pour une aventure un peu plus facile, choisissez les cartes de Pouvoir que vous voulez. Ainsi, vous pourrez ajuster précisément vos Pouvoirs et saurez exactement de quoi sera capable votre Héros.
Pour une partie un peu plus difficile, choisissez vos pouvoirs au hasard dans chaque catégorie. Vous aurez ainsi le plaisir de chercher comment exploiter au mieux les surprenantes combinaisons de pouvoirs obtenus par cette méthode.

Rendre les aventures plus ou moins difficiles

Pour rendre une aventure plus difficile, réduisez le nombre de pions de Sursaut Héroïque à un.
Pour rendre une aventure plus facile, augmentez le nombre de pions de Sursaut Héroïque à trois.



CASTLE RAVENLOFT

BOARD GAME

A D&D® ADVENTURE SYSTEM
COOPERATIVE GAME