

Castle Ravenloft

Aide par Kratos38 (<http://sites.google.com/site/kratos38fr>)

D'après l'aide de HeroQuestFrance et Usagi3

Objectif

Explorer les cryptes du château et remplir l'objectif du scénario.

Mise en place

- Mélangez les paquets de cartes (Monstres, Rencontres et Trésors).
- Choisir un scénario.
- Prendre la carte de héros, la figurine et ses cartes de Pouvoirs.
Penser à lire son Aptitude décrite sur sa carte.
- Distribuez 1 carte Trésor à chaque joueur, face visible.
- Prendre 2 jetons de Sursaut Héroïque (Healing Surge) pour le groupe de héros.
- Mettre en place la tuile de départ. Celle-ci compte pour 2 sections distinctes.
- Sélectionnez les éléments du donjon en fonction des notes du scénario.

Carte de Héros

- AC : classe d'armure : un monstre qui attaque doit faire un score \geq à AC pour toucher
- HP : points de vie (PV) (0 = mort)
- Speed : nombre de cases max possible en déplacement
- Surge HP : PV à récupérer en utilisant un jeton « Healing Surge » en cas de mort (PV = 0)

Tour d'un joueur

Sens horaire à partir du 1^{er} joueur tiré au hasard

1. Phase du Héros

- Si vous avez 0 points de vie, utilisez un pion Sursaut Héroïque et défaussez-le : vous récupérez les PV indiqués sous « Surge HP ».
S'il ne reste plus de pion Sursaut Héroïque, la partie est finie, vous avez perdu !
- Choisissez 1 action : bouger 2 fois, bouger et attaquer, attaquer et bouger.
Un héros sur une tuile contenant un piège peut tenter de le désamorcer au lieu d'effectuer une attaque (si 20 naturel en désamorçant, peut monter de niveau avec 5 XP).
- Certains Pouvoirs peuvent être joués sans consommer d'Action (indiqué sur leur carte).

2. Phase d'exploration

Si votre héros est sur un bord non-exploré d'une tuile :

- Piochez une nouvelle tuile et placez celle-ci pour que sa flèche pointe vers la tuile sur laquelle vous êtes.
- Piochez 1 carte Monstre, placez-la devant vous à droite des cartes Monstre & Piège que vous contrôlez, et placez la figurine sur le tas d'ossements de cette nouvelle tuile.
S'il y a plusieurs monstres, placez-les sur des cases libres de cette même tuile.
Si vous avez déjà un monstre du genre dans vos Monstres contrôlés, piochez une nouvelle carte Monstre jusqu'à en avoir un nouveau différent.

3. Phase des Ennemis

- Si vous n'avez pas placé une tuile durant votre tour
ou si vous en avez placé une avec une flèche noire, piochez 1 carte "Rencontre" et résolvez-la immédiatement :
 - Vous pouvez dépenser 5 points d'expérience pour annuler une carte "Rencontres" au moment où elle est piochée.
 - Une carte Environnement reste en jeu à moins qu'une nouvelle ne soit piochée.
 - S'il s'agit d'un Piège :
 - S'il y a déjà un Piège sur cette tuile, défaussez la carte "Rencontre" et piochez-en une nouvelle.
 - Sinon placez le jeton cartonné correspondant au Piège sur la tuile où se trouve le Héros actif et placez la carte « Rencontre » devant vous à droite des cartes Monstre & Piège que vous contrôlez.
- Activez le Vilain s'il est en jeu.
- De gauche à droite, activez chaque monstre et piège que vous contrôlez une seule fois, en suivant les instructions d'actions / mouvement indiquées sur les cartes correspondantes.
Si d'autres joueurs contrôlent des monstres de même type que ceux que vous contrôlez, vous devez les activer également.

Remarques sur les Actions

Mouvement

- Nombre de cases pour se déplacer = Vitesse.
- Les héros peuvent se déplacer en diagonale.
On ne compte par contre pas les tuiles en diagonale (par exemple pour la zone d'effet d'un pouvoir).
- Les monstres bougent de tuile en tuile mais pas en diagonale.
- Aucune figurine ne se déplace au travers des murs.
- Un héros peut passer au travers d'un autre, mais pas au travers d'un monstre.
- N'oubliez pas de garder un oeil sur vos marqueurs Immobilisé et Ralenti.

Attaque

- On ne peut viser un monstre au travers des murs ou en viser un de tuile à tuile en diagonale.
- Attaque de Héros sur monstre :
 - Choisir 1 carte Pouvoir :
 - Si Pouvoir « At will », utilisable à chaque fois
 - Si Pouvoir « Utility » ou « Daily », retourner sa carte et indisponible ensuite
- Lancez le D20, ajoutez le bonus : si le résultat est > ou = à la classe d'armure de la cible (AC), il est touché.
- Attaque de Héros sur monstre :
Si vous obtenez un 20 sur le D20, vous pouvez dépenser 5 points d'expérience pour passer au niveau suivant et **choisir un nouveau pouvoir journalier** : retourner alors la carte Héros et **penser à lire la nouvelle aptitude d'attaque critique**.
- Si vous touchez, déduisez les dommages provoqués.
Si ces dommages réduisent le total de PV à 0, la cible est tuée.

Mort d'un Monstre

- Retirer la figurine du jeu.
- Placez la carte du monstre retiré sur la pile d'expérience. Cette pile est commune.
Si plusieurs joueurs contrôlent le type du monstre tué, on enlève la 1^{ère} carte rencontrée en partant du joueur actif et sens horaire.
- Piochez 1 carte "Trésor" (si plusieurs monstres sont tués, une seule carte est piochée) :
 - Si le trésor est un objet, décidez quel personnage le garde de suite.

- Si “Bénédition” (« Blessing ») , placer la carte à côté du joueur actif, appliquer l’effet immédiatement, il se poursuit jusqu’à la fin du tour suivant du joueur actif.
- Si “Coup de chance” (« Fortune »), appliquer l’effet immédiatement et défausser la carte.

Mort d’un Héros (0 PV)

- Couchez sa figurine sur le plateau mais laissez-la sur sa case.
- Les monstres ignorent les héros avec 0 PV.
- Le héros avec 0 PV ne joue plus (ne peut pas utiliser de Pouvoir) MAIS **il active cependant ses monstres et pièges durant sa phase de Monstres.**
- Si le héros est soigné, relevez sa figurine et le joueur reprend du service.
- A son tour suivant, le héros doit utiliser un jeton “Healing Surge” pour récupérer les PV indiqués sur sa carte, sinon DEFAITE, FIN DE LA PARTIE.

Variantes

- **Aventure + facile** : choisir ses Pouvoirs, 3 jetons “Healing Surge”
- **Aventure + difficile** : tirer Pouvoirs au hasard, 1 seul jeton “Healing Surge”.