



Le Livre de Quêtes

Comment utiliser les Aventures de ce Livre

Lorsque vous préparez le Paquet Donjon de l'Aventure, mélangez les Cartes Donjon de Base numérotées, face cachée. Divisez ensuite les Cartes mélangées en 4 piles.

Partie Courte

Cartes Donjon 2-13

4 piles de 3 Cartes

Partie Longue

Cartes Donjon 2-17

4 piles de 4 Cartes

Prenez les Cartes Donjon Histoire (Lettres A-R) répertoriées dans la préparation du Paquet Donjon de l'Aventure choisie. Mélangez 1 de ces 4 Cartes Histoire, face cachée, dans chacune des 4 piles de Cartes Donjon de Base, en vous souvenant quelle pile contient quelle Carte.

Enfin, empilez les 4 piles dans l'ordre indiqué pour former le Paquet Donjon, face cachée, afin qu'elles puissent être révélées dans le bon ordre.

C'est une Légende

Titre de l'Aventure

Orcs, Gobelins & autres **Ennemis** requis

Conditions de Victoire de l'Aventure

Conditions de Défaite de l'Aventure

Le Texte sur fond rouge concerne les Règles Spéciales qui s'appliquent à cette Aventure particulière. En cas de conflit avec les Règles normales (celles du Livre de Règles), utilisez ces Règles Spéciales.

Introduction - Lisez ceci à haute voix avant de commencer l'Aventure.

Interlude de l'Histoire - Lisez ceci à haute voix dès que cette Carte Histoire est placée dans le Donjon.

Instructions Spéciales de l'Interlude de l'Histoire - Exécutez-les après la lecture de l'Interlude de l'histoire.

1 **Encadré Rouge** fait référence aux **Règles Spéciales**, généralement décrites dans la préparation de l'Aventure.

1 **Dé dans le coin** vous indique que vous devrez effectuer 1 **Jet de Dés**.

Bienvenue à *Hoodezfield*, la Contrée *Encapuchonnée* !

Hoodezfield est une petite ville au cœur de la campagne, entourée de collines verdoyantes, de forêts denses & de rivières sinueuses & fraîches.

Autrefois, avant même la naissance de vos grands-parents, la ville était la demeure d'un Sorcier Maléfique, *Ebenezer Hoodez (Ébène Encapuchonné)*, qui dirigeait la région d'une main de fer.

Heureusement, le Sorcier *Encapuchonné* a maintenant disparu depuis longtemps ; & la Ville *Encapuchonnée* est un endroit bien plus agréable. Les signes de son mal persistent toutefois ; & il est des lieux où les Créatures qu'il amena dans la Région vivent encore à ce jour : l'effrayante Forêt *Encapuchonnée*, la perfide Montagne du Pic *Encapuchonné* &, bien sûr, le sombre, humide & dangereux Donjon *Encapuchonné*. (Comme vous l'avez peut-être deviné, *Ebenezer Hoodez* était un Sorcier très vaniteux ; & son activité favorite dans le monde entier était de donner son nom à des lieux !).

Tout cela signifie que la Contrée *Encapuchonnée* peut être un lieu de vie très aventureux. Toutefois, cela ne vous dérange pas beaucoup - c'est comme ça que vous l'aimez !

Des Crocs pour Souvenirs (*Fangs for the Memories*)

Orcs (Orc), Gobelins (Goblin), Gremlins (Gremlin), Araignées (Spider), Serpent Géant (Giant Snake)

Les Héros battent le Serpent Géant.

1 des Héros est vaincu.

Le Magicien *Pebbledash* vous appelle. Il a l'air très inquiet. “Mes Assistants Gnomes Kevin & Annabelle sont allés au Donjon *Encapuchonné* en quête d’un nouvel Animal de compagnie”, vous dit-il, “mais c'est presque l'heure du coucher & ils ne sont toujours pas rentrés.”

“Ce ne sont pas de très bons Assistants,” dit-il, “& ils ne nettoient jamais correctement ma collection de cuillères. Mais je les aime vraiment beaucoup ; & je détesterais qu'ils soient en danger. Pourriez-vous les retrouver pour moi ?”

Vous décidez d'aider le Magicien *Pebbledash* à retrouver Kevin & Annabelle. Après tout, quels problèmes 2 Gnomes pourraient-ils rencontrer ?

Vous trouvez un Sac à dos de la taille d'un Gnome, abandonné sur le sol. Vous le reconnaissez comme appartenant à Annabelle.

Vous trouvez 3 Livres à l'intérieur : “Un Guide d'observation des Vipères” de *Sire Pent*, “Gardien de Reptiles pour le plaisir & le profit” de *William Snakespear* & “Attraper un Cobra” de *David Hisslehoff*. Il y a aussi 1 Flacon de Liquide étiqueté “En cas de Morsures de Serpent”.

Le Héros qui a découvert la Carte A prend la Carte Antidote du Paquet Objet Spécial (Special Item).

Soudain, le sol cède & 1 Trappe s'ouvre sous vos pieds ! En-dessous, se trouve 1 Fosse profonde au sol rempli de pointes acérées !

Alors que vous vous démenez pour vous empêcher de tomber, vous remarquez qu'un petit Chapeau rouge, comme celui que porte souvent Kevin, est coincé dans les charnières de la Trappe. Vous espérez qu'il va bien !

Le Héros qui a révélé la Carte B (même s'il ne se tient pas dessus) lance 1 Dé Rouge : S'il obtient 1 Succès, il évite le Piège ; sinon, il tombe dedans & subit 2 Dégâts avant d'en sortir en grim pant.

Ce Corridor (Carte B) peut désormais être utilisé normalement ; & aucun autre Piège ne se déclenchera ici.

Vous trouvez la Gnome Annabelle, assise sur une pile de sacs, l'air très triste.

“Kevin & moi avons entendu dire qu'il y avait un Serpent vraiment cool dans ce Donjon, que nous pourrions attraper & garder comme animal de compagnie. Je l'aurais appelé *Slithers McBiscuit* ; & l'aurais gardé sous mon lit,” vous dit-elle. “Mais quand nous l'avons trouvé, il était plus gros que la charrette de notre père !”

Annabelle se mis à pleurer. “Il nous a attaqués,” dit-elle. “J'ai réussi à le combattre, mais il a capturé Kevin & l'a emmené quelque part. J'ai vraiment peur qu'il finisse par le manger !”

Vous rassurez Annabelle que vous sauverez Kevin avant que quelque chose de mal ne lui arrive, puis partez à la recherche de *Slithers McBiscuit*, le Serpent plus gros que prévu.

Annabelle vous donne un cadeau en guise de remerciement. Le Héros qui a découvert la Carte C prend la Carte Plume Porte-bonheur (*Lucky Feather*) du Paquet Objet Spécial (*Special Item*).

Vous voyez un énorme Serpent, enroulé au centre de la Salle ; & 2 Archers Gremlins, affalés contre lui. Heureusement, ils dorment tous profondément & ne vous voient donc pas.

Fermeement serré au centre des bobines du Serpent, vous repérez le Gnome Kevin. Il commence à vous faire signe frénétiquement.

“HOURRA !” crie-t-il. “VOUS ÊTES VENU ME SAUVER !”

Vous tentez de faire taire Kevin, mais c'est trop tard. Le Serpent & les Gremlins se réveillent en sursaut. Le Serpent tourne sa gigantesque tête vers vous & siffle de colère. On dirait qu'il veut vous avoir pour son dîner !

Placez la Figurine (Standee) du Serpent au centre de la Carte D. Placez également 2 Gremlins dans 2 coins diagonalement opposés de la Carte.

Fin de Partie

Le Serpent lâche le Gnome Kevin & glisse pour se cacher. Annabelle se précipite vers Kevin pour lui faire un gros câlin.

“Merci de nous avoir sauvés !” dit Annabelle. “Nous ne chasserons certainement plus jamais de Serpents !”

“Oh, Non,” acquiesce Kevin, “Ce Serpent aurait fait un piètre Familier, de toute façon, il est trop mordant ! Peut-être qu'on devrait avoir un Scorpion géant à la place. Je crois avoir entendu parler d'un spécimen, vivant dans la Forêt *Encapuchonnée*, que nous pourrions essayer d'attraper !”

Il semble que ces idiots de Gnomes n'apprendront peut-être jamais leur leçon. Mais au moins, ils sont en sécurité pour le moment.

Bravo, Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Vous sortez du Donjon en boitant, pour soigner vos coupures & vos bleus. Ce Donjon était tout simplement trop dur pour vous aujourd'hui. Vous feriez mieux d'aller dire au Magicien *Pebbledash* qu'il doit envoyer des Héros plus forts pour sauver ses Assistants, avant qu'il ne soit trop tard.

Vous avez perdu la Quête, vous serez plus chanceux la prochaine fois !

Un Fromage au Citron Pressé (de se faire la malle) (*Easy Cheesy Lemon Squeezy*)

Orcs (Orc), Gremlins (Gremlin), Hommes-Rats (Ratfolk), Araignées (Spider)

*La Carte E a été révélée & tous les Orcs, Hommes-Rats ou Gremlins actifs ont été vaincus.**

1 des Héros est vaincu.

Le Magicien *Pebbledash* a l'air très contrarié. “J'ai préparé un délicieux gâteau au fromage (au citron) ce matin, comme cadeau d'anniversaire pour mon Assistante Gnome *Annabelle*,” vous dit-il. “Je l'ai laissé sur le rebord de la fenêtre pour qu'il refroidisse, mais il n'y est plus !”

“Au début, j'ai pensé qu'il avait pu être volé par le frère d'Annabelle, *Kevin*,” dit-il, “mais il jure que ce n'est pas lui ; & je dois dire que je le crois. Surtout que j'ai trouvé ces empreintes de pas inhabituelles dans le parterre de fleurs devant la fenêtre de ma cuisine.”

Pebbledash vous montre les traces au sol, qui mènent au-delà des champs, vers le Donjon *Encapuchonné*. On dirait qu'elles ont été laissées par une sorte de Rat Géant. Eh bien, il semble que vous ayez un voleur de Fromage au Citron à trouver !

Voici la zone où les Monstres préparent leur nourriture. Sur le plan de travail, vous voyez 1 Livre de Cuisine intitulé “Repas Rapides pour Résidant du Donjon Occupé” de *Cassie Roll*. Il est ouvert à la page “Comment faire un Gâteau au Fromage”.

À côté du Livre, se trouve un gros morceau, noir & dur, dans une assiette. En entrant, vous pensiez que c'était un caillou, mais maintenant, vous réalisez que ce doit être la tentative des Monstres de faire un Gâteau au Fromage. Pas étonnant qu'ils aient voulu voler celui du Magicien *Pebbledash* !

Soudain, vous entendez un bruit derrière vous ; 2 Hommes-Rats & 1 Orc se précipitent dans la Salle. Ils portent tous des toques & des tabliers.

“Eh !” crie l'Homme-Rat, “Touchez pas notre gâteau au fromage !”

Placez 2 Hommes-Rats & 1 Orc sur 3 Cases vides de la Carte F.

Il y a 1 Coffre au Trésor particulièrement grand dans cette Salle. Collé dessus, 1 Panneau d'apparence débraillée qui dit (avec une TRÈS mauvaise orthographe) :

TREZOR GRATUI

TRÉSOR GRATUIT

PRENDÉ CEKE VOU VOULÉ !

PRENEZ CE QUE VOUS VOULEZ !

Cela ressemble vraiment à 1 Piège. Toutefois, la chance de récupérer 1 Trésor gratuit semble vraiment bonne !

Les Héros peuvent Fouiller le Coffre de la Carte I normalement. Toutefois, ils doivent également lancer 1 Dé Rouge : l'obtention d'1 Succès permet de piocher 2 Cartes Trésor au lieu d'1.

Mais si le Héros n'obtient pas de Succès, le Piège se déclenche. Lancez 3 Dés Rouges : le Héros subit 1 Dégât par Succès obtenu. Si le Piège est déclenché, alors ce Coffre est vide & le Héros ne reçoit aucun Trésor.

Vous entendez un cri aigu & voyez 1 grand Guerrier musclé courir vers vous.

“Des Rats !” crie-t-il. “Je déteste les Rats ! Tiens, prends ça!” poursuit-il en posant son Épée dans vos mains. “Je renonce à être un Aventurier pour de bon ! Je suis entré dans ce Donjon à la recherche d'un Trésor - mais personne ne m'a dit qu'il y aurait des Rats !!”

Il s'enfuit, en criant encore. Vous scrutez & voyez 3 paires d'yeux violets brillants qui vous fixent depuis l'obscurité...

Le Héros qui a découvert la Carte L prend l'Épée Magique (*Magic Sword*) du Paquet Objet Spécial.

Placez 3 Hommes-Rats sur 3 Cases vides de la Carte L.

Vous tombez sur une bande de Monstres, se disputant un gâteau au fromage géant au milieu de la table.

“Je devrais avoir la plus grosse tranche,” dit 1 Homme-Rat à l'air sournois, “car c'est moi qui l'a choppé !”

“Mais c'est moi qui t'a dit de le faire !” répond 1 Orc à l'air terrible. “Et de toute façon, je suis le plus grand, donc c'est moi qui devrait l'avoir”.

Vous vous raclez la gorge & les Monstres lèvent les yeux en sursaut, alors qu'ils vous remarquent. “On dirait qu'on a des affaires à régler avant de pouvoir manger, de toute façon,” dit le plus gros Orc, d'un air menaçant ; & ils commencent à tous se diriger vers vous.

Placez 2 Hommes-Rats, 2 Orcs & 2 Gremlins sur 6 Cases vides de la Carte E.

Une fois que la Carte E a été révélée, dès qu'il n'y a plus aucun Orc, Homme-Rat ou Gremlin vaincu dans tout le Donjon (les Araignées vaincues n'ont pas d'importance), les joueurs gagnent la partie.

Fin de Partie

**Les Araignées invaincues & les Ennemis qui ne sont pas encore apparus ne vous empêchent pas de gagner.*

Vous ramassez soigneusement le Gâteau au Fromage Citronné & le rapportez dans la demeure du Magicien *Pebbledash*.

Cet après-midi-là, vous allez à la fête d'anniversaire d'*Annabelle*. Vous jouez aux champignons vénéneux musicaux, épinglez la queue sur le dragon & passez la tortue.

Annabelle déclare que c'était le meilleur anniversaire de tous les temps ! Le Magicien *Pebbledash* vous donne même une tranche extra-large du gâteau au fromage, en récompense de votre bravoure pour l'avoir récupéré.

Bien joué, Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Le Donjon a été un peu trop difficile pour vous aujourd'hui ; vous avez dû vous échapper avant de pouvoir récupérer le gâteau au fromage.

Annabelle est très déçue de ne pas avoir de Gâteau au Fromage au Citron à sa fête d'anniversaire, car c'est son préféré. Toutefois, elle reprend un visage courageux & profite quand même de son anniversaire.

Le Magicien *Pebbledash* lui promet que l'année prochaine, il mettra le gâteau dans son coffre-fort, pour empêcher tout vilain Homme-Rat de le voler.

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

La Grande Théière aux Câpres

(The Great Teapot Caper)

Orcs (Orc), Gremlins (Gremlin), Hommes-Rats (Ratfolk), Araignées (Spider), Troll

Si, à tout moment, les Héros se tenant sur la Carte E possèdent un total de 30 po ou plus.

1 des Héros est vaincu, OU s'ils ne peuvent pas acheter la Théière.

Dans cette Aventure, vous collecterez les Pièces d'Or imprimées sur les Cartes Objet. Chaque Pièce sur 1 Carte représente 1 po. Les Pièces des Cartes Potion comptent toujours, même si la Potion a été utilisée.

Kevin le Gnome accourt vers vous. “J'ai accidentellement brisé la Théière préférée de Pebbledash !” vous dit-il. “Celle avec les Bijoux autour du couvercle & la peinture d'un Zèbre sur le côté. Je la portais comme un chapeau pour faire rire ma sœur Annabelle ; mais elle a glissé & s'est éparpillé au sol. Que dois-je faire ? Il va être furieux ! Il pourrait même me renvoyer !!”

Vous suggérez à Kevin de dire la vérité au Magicien *Pebbledash* & d'acheter 1 Théière de remplacement pour lui présenter ses excuses.

“C'est une bonne idée,” répond Kevin, “mais la seule personne qui en vend est la *Vieille Morag Clutterbuck*, & elle vit au milieu du Donjon *Encapuchonné*. C'est un endroit bien trop dangereux pour un Gnome comme moi. Je me demande si vous pourriez aller en chercher une pour moi ?”

Vous soupirez & acceptez d'aller chercher 1 Théière. Alors que vous vous dirigez vers le Donjon, Kevin vous appelle.

“Au fait, je n'ai pas assez d'argent pour payer la Théière...,” crie-t-il. “Je pourrai vous rembourser plus tard ?”

La *Vieille Morag Clutterbuck* est assise à une immense table recouverte de piles d'assiettes, tasses & soucoupes fantaisie, de toutes sortes de formes & tailles différentes. Au milieu de la table, se trouve 1 Théière avec des Bijoux autour du couvercle & la peinture d'un Zèbre sur le côté.

“Qu'est-ce que cela ? Des Aventuriers !!!” *Morag* vous crie dessus. “Je déteste les Aventuriers !! Des créatures crasseuses qu'elles sont, mettant toujours leurs petites mains sales partout sur mes belles choses & les cassant ! Eh bien ? Qu'est-ce que vous voulez ??”

Vous demandez à *Morag* combien coûte la Théière. “C'est 30 Pièces d'Or,” dit-elle de manière colérique, “& pas 1 centime de moins !”

Si, à un moment quelconque, tous les Héros se trouvant sur la Carte E détiennent au total 30 po ou plus, ils achètent immédiatement la Théière & vous gagnez la partie.

Si les Héros sur la Carte E n'ont pas 30 po, ils devront poursuivre l'exploration du Donjon jusqu'à en trouver suffisamment.

Vous voyez une grande table en pierre dans la Salle. Au centre, se trouve 1 Crâne entièrement fait de Cristal. Ça a l'air assez précieux !

Vous remarquez que le Crâne repose sur une sorte de coussin de pression, qui déclenchera probablement 1 Piège si vous prenez le Crâne.

Il y a un tas de pierres à proximité. Si vous pouviez trouver 1 Pierre du même poids que le Crâne, vous pensez que vous pourriez rapidement l'échanger contre le Trésor & faire croire au Piège qu'il est toujours là.

1 Héros se tenant sur la Carte H peut effectuer 1 Action Complète pour lancer 1 Dé Rouge afin d'échanger le Crâne de Cristal avec 1 Pierre. S'il obtient 1 Succès, il parvient à tromper le Piège & prend la Carte Objet Spécial Crâne de Cristal (*Crystal Skull*).

S'il n'obtient aucun Succès, le Piège se déclenche : un barrage de Flèches jaillit des murs. Le Héros (& tout autre Héros ou Ennemi se trouvant également sur la Carte H) subit 3 Dégâts. Le Héros prend ensuite la Carte Objet Spécial Crâne de Cristal.

Ce Corridor a tellement de Toiles d'Araignées que vous ne remarquez pas le fil très fin qui le traverse jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Vous prenant le pied dedans, vous trébuchez & tombez au sol.

En vous relevant, vous sentez une main fouiller dans votre Sac à dos. *Toadbreath* (Souffle de Crapaud) le Gobelin était caché dans les Toiles d'Araignée & tente de vous voler quelque chose ! Le voleur sournois !

Placez 1 Gobelin sur 1 Case adjacente au Héros qui a révélé la Carte G ; c'est *Toadbreath* le Gobelin.

Déterminez aléatoirement 1 Carte Objet du Héros qui a découvert la Carte G. *Toadbreath* vole alors cette Carte Objet ! Le Voleur Gobelin effectue immédiatement 1 Action Complète de Mouvement vers l'Échelle de Sortie sur la Carte d'Entrée du Donjon. Durant chaque Phase des Ennemis, *Toadbreath* utilisera ses 2 Actions pour se diriger vers la Sortie.

Si *Toadbreath* est vaincu par 1 Héros, celui-ci récupère la Carte volée. Toutefois, si *Toadbreath* atteint l'Échelle imprimée sur la Carte d'Entrée du Donjon, il parvient à s'échapper & la Carte volée est hors jeu.

1 énorme Troll laid est assis sur un tas de meubles brisés, nettoyant négligemment son oreille avec un pied de chaise, pour avaler ensuite les gros morceaux de cire orange qu'il récupère. Il lève les yeux & vous voit. "Mmm, dessert !" dit-il.

Placez 1 Troll sur la Case centrale de la Carte D. Si le Troll est vaincu, le Héros qui a porté le coup final prend la Carte Sac d'Or (*Bag of Gold*) du Paquet Objet Spécial.

Fin de Partie

Vous achetez la Théière à la grincheuse *Morag Clutterbuck* & sortez du Donjon pour la donner à *Kevin*.

Une fois en possession de la Théière, il se rend à l'étude du Magicien *Pebbledash* pour admettre ce qu'il a fait. Vous entendez beaucoup de cris de colère ... & après environ 5 minutes, *Kevin* revient.

“Il était très en colère,” dit *Kevin*, “mais il a dit que j'avais fait ce qu'il fallait en le lui disant & en remplaçant la Théière, donc il ne va pas me renvoyer.”

Bien joué, Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Le Donjon s'est avéré trop balèze pour vous & vous avez dû en sortir avant de pouvoir acheter la Théière.

Vous annoncez la mauvaise nouvelle à *Kevin* & il va dans l'étude du Magicien *Pebbledash* pour annoncer sa bêtise. Vous entendez beaucoup de cris de colère ... & au bout d'une dizaine de minutes, *Kevin* ressort.

“Il était très en colère, mais il a dit que j'avais bien fait de lui dire la vérité, alors il ne va pas me renvoyer,” dit *Kevin*, “mais je vais devoir faire toute la vaisselle & nettoyer les toilettes tous les jours pendant 6 mois, en punition.”

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

Le Concours de Cuillères

(Escape to Victory)

Orcs (Orc), Gobelins (Goblin), Gremlins (Gremlin), Araignées (Spider), Troll

Les Héros battent le Troll & se tiennent tous sur la Carte d'Entrée du Donjon.

1 Héros est vaincu.

Dans cette Aventure, la Carte d'Entrée du Donjon (Carte 1) est utilisée comme 1 Carte Histoire, PAS comme la Carte de Départ. Utilisez la Carte Histoire K comme Carte de Départ.

Vous vous réveillez avec un méchant mal de tête & regardez autour de vous. Vous êtes dans une Salle sombre & humide, allongés sur un sol de pierre froide.

Au début, vous ne vous souvenez pas comment vous êtes arrivé ici, mais ensuite cela vous revient. Vous étiez en train de pique-niquer avec le Magicien *Pebbledash* & ses 2 Assistants Gnomes, *Kevin* & *Annabelle*. *Pebbledash* vous parlait de sa collection de cuillères & de la façon dont il espérait battre son grand rival, le Magicien *Bandicoot*, au Concours de Cuillères de la Contrée *Encapuchonnée* cet après-midi-là. Puis, tout à coup, un groupe d'Orcs, de Gobelins & de Gremlins a jailli des buissons & a commencé à vous attaquer.

C'est la dernière chose dont vous vous souvenez avant de vous réveiller dans ce Donjon. Vous regardez autour de vous. Tous les Héros sont ici, mais il n'y a aucun signe de *Pebbledash*, *Kevin* ou *Annabelle*. Vous feriez mieux d'aller vous assurer qu'ils vont bien.

Vous voyez 3 Orcs, assis en cercle autour d'1 Gremlin qui tient un morceau de papier. “Ça dit quoi?” demande 1 Orc. “Si tu pouvais te taire une minute, je vous le dirais”, claque le Gremlin. “C'est une lettre du Magicien *Bandicoot*,” dit-il ; puis il commence à la lire.

“Bravo pour avoir capturé le Magicien *Pebbledash* & ses amis idiots. J'ai besoin que vous les gardiez prisonniers assez longtemps pour qu'ils manquent le Concours de Cuillères *Encapuchonné*, afin que je puisse gagner le prix de la meilleure cuillère. Assurez-vous simplement de bien attacher ces ‘Héros’ indiscrets, car je ne veux pas qu'ils s'échappent & gâchent mes plans.”

Les Orcs ont l'air un peu inquiet. “Tu as attaché les Héros ?” demande l'un d'eux. “Non, je pensais que tu l'avais fait !” répond un autre. Les Orcs se retournent lentement & vous voient là. “Attrapez-les !” crient-t-ils de concert.

Placez 3 Orcs & 1 Gremlin sur 4 Cases vides de la Carte A.

Il y a énormément de cris dans cette Salle. Vous voyez *Annabelle & Kevin*, debout sur une vieille table cassée, entourés d'Orcs & de Gobelins. Ils sont tous deux munis de casseroles ; & chaque fois qu'une des Créatures s'approche d'eux, ils lui frappent la tête avec un grand CLANG !

“Prends ça, nez de fouine !” crie *Annabelle* en frappant un Orc sur le museau avec sa casserole.

“Et ça, espèce de rot de fond malodorant !” ajoute *Kevin* en écrasant sa casserole sur les orteils d'un Gobelins, l'envoyant sauter de douleur à travers la Salle.

“Eh bien, ne restez pas là !” vous lance *Annabelle*. “Aidez-nous à les combattre pour qu'on puisse sortir d'ici !”

Placez 2 Orcs & 2 Gobelins sur 4 Cases vides de la carte D.

Le Héros qui a découvert la Carte D prend les Cartes *Kevin & Annabelle* du Paquet Objet Spécial.

Vous entendez un lourd ronflement, provenant d'un tas de paille près du mur. En y regardant de plus près, vous voyez le Magicien *Pebbledash* allongé au milieu, profondément endormi.

Vous essayez de le réveiller doucement, mais il reste endormi. Vous le secouez plus fermement par les épaules, mais il reste toujours endormi. Vous criez même “DEBOUT !” directement dans son trou d'oreille, mais rien n'y fait.

En soupirant, vous le soulevez pour le porter sur votre épaule. Il a dû recevoir une Potion de Sommeil ou quelque chose comme ça. Sûrement, il n'y a pas moyen qu'il soit si paresseux qu'il fasse semblant de dormir, juste pour que vous deviez le porter & faire tous les combats pour lui !?

Personne ne peut être aussi paresseux ! N'est-ce pas ?

Le Héros qui a découvert la Carte L prend la Carte Magicien Endormi (*Sleeping Wizard*) du Paquet Objet Spécial.

Enfin, vous avez trouvé la Sortie du Donjon. Tout ce que vous avez à faire est de monter l'Échelle, ouvrir la Porte & vous échapper. Malheureusement, il y a un gros Troll qui bloque votre chemin. Autour de son cou se trouve un morceau de ficelle minable, avec une Clef qui pendouille.

“Vous pensez aller où ?” beugle le Troll.

“Vous n'irez nulle part sans cette Clef de la Porte du Donjon ; & je ne vous la donnerai pas. Maintenant, allez voir ailleurs, ou vous aurez un coup de poing sur la tronche !”

“Ouais !” lance un Gremlin, en sortant la tête de derrière le Troll. “On va VOUS frapper directement dans la face !” Il semble que vous allez devoir vaincre ce Troll avant de pouvoir sortir du Donjon.

Placez 1 Troll & 1 Gremlin sur 2 Cases vides de la Carte 1.

Fin de Partie

Dès que vous quittez le Donjon, le Magicien *Pebbledash* se réveille soudainement & saute sur ses pieds. “Ah, nous nous sommes échappés ! Bravo, Héros !” dit-il gaiement. “Maintenant, place au concours !”

Les Cuillères de *Pebbledash* remportent facilement le concours. Les juges sont particulièrement impressionnés par l'état de sa collection. Il obtient même un prix spécial pour "La Cuillère à Sucre la Plus Brillante Jamais Montrée".

Le Magicien *Bandicoot* est tellement furieux du résultat que son visage devient violet vif & que de la vapeur commence à sortir de ses oreilles. Il sort du bâtiment avec colère. “T’auras plus de chance l'année prochaine !” lui lance joyeusement *Pebbledash*.

Bravo, Aventuriers, vous avez réussi la Quête !

Contusionnés & battus, vous finissez par trouver un autre moyen de sortir du Donjon ; mais au moment où vous le faites, il est trop tard pour arriver à temps au Concours de Cuillères.

Vous voyez le Magicien *Bandicoot* se pavaner en s’approchant de vous. “Ah, le Magicien *Pebbledash* & ses amis,” dit-il d'un air suffisant. “Dommage que n’as pas pu te rendre à temps au concours de cuillères. Mais tu aurais probablement perdu, de toute façon, car mes cuillères sont bien meilleures que les tiennes.”

“Regarde ! ” dit-il en pointant du doigt une rosette rouge vif épinglée sur sa poitrine. “J’ai même gagné la première place. Eh bien, tu auras peut-être plus de chance l'année prochaine.”

Sur ce, le Magicien *Bandicoot* passe devant vous & s'éloigne sur le chemin.

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

Une Aventure Œuf-orique (*An Egg-citing Adventure*)

Orcs (Orc), Gobelins (Goblin), Gremlins (Gremlin), Araignées (Spider)

Les Héros ont collecté les 4 Cartes Œuf d'Araignée (Spider Egg) & les 4 Héros se tiennent sur la Carte d'Entrée du Donjon.

1 Héros est vaincu.

Les Araignées sont particulièrement fringantes dans cette Aventure. **Chaque fois qu'1 Carte Donjon Histoire (*Story*) est révélée, descendez d'1 Niveau le Pion Menace sur la Piste Décompte.** Si cela fait sortir le Pion de la piste, générez des Araignées comme décrit en Page 12 du Livre de Règles.

Cette Règle Spéciale ne remplace pas les Règles habituelles du Pion Menace : Si aucune nouvelle Carte Donjon n'a été révélée durant ce Round, le Pion Menace descend toujours d'1 Niveau sur la Piste Décompte durant la Phase de Décompte.

Vous recevez une missive du Magicien *Pebbledash*.

“Chers Héros,

Je n'ai plus d'œufs d'Araignée Géante ! C'est un ingrédient très important pour une Potion spéciale que je prépare. J'ai tenté ma chance au supermarché, mais ils n'en ont plus & ne seront livrés que vendredi prochain.

Si vous pouvez m'obtenir 4 Œufs d'Araignée Géante au Donjon *Encapuchonné*, je vous donnerai 1 Sac d'Or chacun en récompense. Il faudra quand même être rapide. J'ai déjà la Potion sur le feu !”

Vous décidez de faire le boulot en partant direct vers le Donjon.

C'est ici que les Monstres stockent leur nourriture. Il y a des barils remplis de Bave de Limace, reposant contre le mur ; & des sacs renflés de Queues de Rat séchées, empilés sur le sol. Au sommet de l'un des barils se trouve 1 Œuf d'Araignée Géante & 1 Fiole de Potion à la Citrouille.

À côté des tonneaux se trouvent 2 Gremlins qui fourrent goulûment de grosses poignées de Cerveille de Scarabée enrobée de chocolat dans leur bouche. Ils vous voient entrer &, pris de panique, attrapent leurs Arcs & leurs Flèches.

Descendez d'1 Niveau le Pion Menace sur la Piste Décompte.

Placez 2 Gremlins sur 2 Cases vides de la Carte C.

Le Héros qui a découvert la Carte C prend 1 Carte Œuf d'Araignée (*Spider Egg*) & 1 Carte Potion de Citrouille (Pumpkinberry Potion) du Paquet Objet Spécial.

Ce doit être la Cuisine la plus sale que vous ayez jamais vue de toute votre vie.

Il y a du dépôt gluant qui coule le long des murs, de la vieille nourriture pourrie partout sur le sol & d'horribles trucs violets suspendus au plafond.

Vous remarquez 1 gros Œuf d'Araignée au milieu d'une Toile suspendue au plafond. Vous tendez le bras pour l'attraper &, ce faisant, vous mettez accidentellement votre main dans quelque chose d'humide, de chaud & de collant. Ça sent comme un mélange de chaussettes brûlées, de chou moisi & de chien mouillé.

Descendez d'1 Niveau le Pion Menace sur la Piste Décompte.

Le Héros qui a découvert la Carte F lance 1 Dé Rouge : S'il obtient 1 Succès, il résiste à l'envie de vomir à cause de la chose révoltante dans laquelle il a mis la main. S'il n'obtient aucun Succès, il subit 1 Dégât.

Le Héros qui a découvert la Carte F prend également 1 Carte Œuf d'Araignée (*Spider Egg*) du Paquet Objet Spécial.

Ce Corridor est tellement couvert de Toiles d'Araignées qu'il est difficile de s'y frayer un chemin. Les mèches collantes se coincent dans vos vêtements & vos cheveux ; & vous vous assurez de garder vos lèvres bien fermées l'une contre l'autre pour être sûr de ne pas en avoir dans la bouche.

Cela en vaut la peine toutefois, car non seulement vous trouvez 1 Œuf d'Araignée Géante niché parmi les Toiles, mais vous trouvez également 1 paire de Bottes très chics !

Descendez d'1 Niveau le Pion Menace sur la Piste Décompte.

Le Héros qui a découvert la Carte G prend 1 Carte Œuf d'Araignée (*Spider Egg*) & la Carte Bottes d'Écrasement d'Araignées (*Boots of Spider Crushing*) du Paquet Objet Spécial.

Vous voyez 2 Orcs particulièrement horribles assis à une table, buvant dans des tasses très sales. Sur une plaque de métal rouillée devant eux, se trouve 1 œuf. Mais ce n'est pas 1 œuf de poule, ni même de canard. C'est un Œuf d'Araignée Géante !

Rapide comme l'éclair, vous attrapez l'Œuf d'Araignée à la barbe des Orcs & le fourrez dans votre poche.

“Hé ! C'est notre petit déjeuner !” crie l'un des Orcs avec colère, alors qu'ils se lèvent tous deux & se préparent à vous attaquer.

Descendez d'1 Niveau le Pion Menace sur la Piste Décompte.

Placez 2 Orcs sur 2 Cases vides de la Carte E.

Le Héros qui a découvert la Carte E prend 1 Carte Œuf d'Araignée (*Spider Egg*) du Paquet Objet Spécial.

Fin de Partie

Le Magicien *Pebbledash* est très heureux de voir que vous lui apportez les œufs. “Excellent, excellent !” dit-il. “Vous arrivez juste à temps !”

Il casse les œufs dans un grand chaudron bouillant, rempli de liquide nauséabond, puis se retourne pour vous donner vos sacs d'or en récompense.

“Merci beaucoup pour toute votre aide,” dit-il.

“Cette potion est le remède pour les gens qui ont peur des araignées ! Vous en voulez ?”

Bien joué, Aventuriers, vous avez accompli la Quête !

Le Donjon était trop dangereux pour vous & vous décidez de sortir tant que vous le pouvez encore. Le Magicien *Pebbledash* a l'air déçu que vous soyez revenu les mains vides.

“Eh bien,” dit-il en regardant un grand chaudron bouillant, rempli de liquide nauséabond, sur le feu, “on dirait que je ne vais pas pouvoir faire ma potion, finalement. Peut-être que cela peut servir de soupe à la place. Vous voulez un bol ?”

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

Le Curieux Incident de la Tortue à l'Heure du Dîner *(The Curious Incident of the Tortoise at Dinnertime)*

Orcs (Orc), Gobelins (Goblin), Gremlins (Gremlin), Araignées (Spider), Serpent Géant (Giant Snake)

Les Héros battent le Serpent.

1 Héros est vaincu.

Le Magicien *Pebbledash* a l'air très affligé. “Ma Tortue *Maureen* a disparu !” vous dit-il. “Elle est sortie se promener ce matin, mais n'est pas revenue. C'est l'heure de son dîner, maintenant ; & elle ne manque jamais ça ! J'ai peur qu'il lui soit arrivé quelque chose.”

Vous proposez d'aller la trouver. “Oh si vous pouviez, ce serait merveilleux !” dit le Magicien. “J'essaierais d'abord le Donjon *Encapuchonné* si j'étais vous - elle aime particulièrement grignoter la mousse qui pousse sur les murs là-bas.”

On dirait que les Monstres en ont marre de l'aspect sombre & sale du Donjon ; & ont décidé de le redécorer. La moitié des murs ont été fraîchement repeints en blanc ; & il y a 2 Gobelins en salopette, tenant de gros pinceaux.

Remarquez, ils ne sont pas vraiment en train de peindre pour le moment, car l'un des gobelins est trop occupé à frapper l'autre sur la tête avec un pot de peinture vide.

“Espèce de sac à morve !” crie-t-il à son compagnon. “Pourquoi a-t'il fallu que tu renverses toute la peinture sur le sol ?! Maintenant, nous n'aurons jamais fini de peindre avant l'heure du coucher !”

Juste avant que les Gobelins ne vous remarquent & n'attaquent, vous voyez une grande flaque de peinture blanche sur le sol & une trace d'empreinte blanche, en forme de Tortue très familière, s'en éloignant. On dirait que la pauvre vieille *Maureen* s'est peut-être fait jeter accidentellement un pot de peinture blanche sur la tête !

Placez 2 Gobelins sur 2 Cases vides de la Carte F.

Vous pouvez sentir cette fosse, pleine de quelque chose de gluant, bien avant de la voir. Vous ne savez pas de quoi est faite cette horrible chose, mais ça pue autant qu'un poisson d'un mois caché derrière une armoire.

Il y a un Pont en bois d'aspect pourri qui enjambe la Fosse, avec 1 Coffre au trésor particulièrement bombé au milieu. Le Pont a l'air très instable, mais vous pensez que si vous faites vraiment très attention, vous pourrez peut-être atteindre le Coffre sans tomber dans la Fosse. Peut-être ! Possible !

Si 1 Héros tente de se tenir sur le Pont ou de le traverser, il doit lancer 1 Dé Blanc : S'il obtient 1 Succès, il peut se déplacer sur le Pont sans encombre pour le reste de la partie.

S'il n'obtient aucun Succès, il tombe dans la Fosse gluante & doit en sortir. Placez le Héros sur n'importe quelle Case vide du Donjon, adjacente à la Carte O. Pour le reste de la partie, ce Héros pue (cf. Puant Page 14 du Livre de Règles).

Tout Héros fouillant le Coffre de la Carte O pioche 2 Cartes Trésor au lieu d'1.

Vous voyez des empreintes de Tortue blanches qui traversent le sol. On dirait que vous êtes sur la bonne voie !

Cette Salle est pleine à craquer de vieux meubles & autres bric-à-brac. Il y a une Bibliothèque contre le mur - et juste hors de portée sur l'étagère du haut, se trouve 1 Épée éclatante. Vous êtes sûr que l'Épée est probablement magique !

Vous pouvez utiliser le reste des meubles de cette Salle pour faire une tour sur laquelle vous pourriez monter pour attraper l'épée, mais cela va être un peu délicat.

Si 2 Héros (ou plus) se trouvent sur la Carte J, ils peuvent effectuer ensemble 1 Action Gratuite pour empiler les Meubles, puis grimper & récupérer l'Épée. Pour ce faire, les Joueurs doivent empiler 7 Dés & 5 Cartes Trésor (tirées du Paquet Trésor), comme indiqué ici, puis équilibrer 1 Figurine (Standee) Héros au sommet.

Lors de la fabrication de la Tour, chaque Joueur ne doit utiliser qu'1 seule Main & n'est autorisé à toucher qu'1 seul Dé à la fois.

Si les Joueurs parviennent à compléter la Tour, choisissez 1 des Héros impliqués pour prendre l'Épée Magique (*Magic Sword*) du Paquet Objets Spécial.

Si la Tour tombe avant qu'elle ne soit terminée, tous les Héros se trouvant sur la Carte J subissent 1 Dégât. Plusieurs tentatives peuvent être faites pour obtenir l'Épée.

Une fois la tentative terminée, les Cartes Trésor utilisées pour construire la Tour doivent être remises dans le Paquet (mélangez-le).

Dans une Partie à 1 Joueur : Empilez 6 Dés avec votre Main non-dominante en gardant les yeux fermés.

Vous êtes excité de voir que vous avez enfin trouvé la Tortue *Maureen* ! Toutefois, vous êtes un peu moins excité de découvrir que le Serpent Géant au centre de cette Salle l'a aussi trouvée.

Au début, vous craignez que le Serpent ne mange *Maureen*, mais lorsque vous regardez de plus près, vous vous rendez compte qu'il essaie de protéger la Tortue plutôt que de l'attaquer. Toute cette peinture blanche que *Maureen* a partout sur sa carapace a fait croire au Serpent que la Tortue est l'un de ses œufs !

Ce n'est qu'une question de temps avant que le Serpent ne réalise son erreur, alors vous feriez mieux d'agir rapidement.

Placez le Serpent au centre de la Carte L. Le Serpent tient beaucoup à protéger son "œuf", alors affichez le côté Dur (*Tough*) de sa Carte Ennemi. Si vous battez le Serpent, vous pourrez alors sauver *Maureen* & gagner la Quête.

Fin de Partie

Le Magicien *Pebbledash* est ravi de voir son Familier. "Oh *Maureen*, je suis tellement content de te voir !" dit-il en donnant un gros bisou à la Tortue & en mettant de la peinture blanche sur toute sa barbe.

Il pose la Tortue sur le sol de la cuisine & elle sort lentement errer dans le jardin, à la recherche de feuilles de pissenlit. Le Magicien vous prépare une délicieuse tasse de thé & vous remet une très généreuse part de gâteau en guise de remerciement.

Bien joué, Aventuriers, vous avez accompli la Quête !

Le Donjon était tout simplement trop dangereux pour vous, aujourd'hui ; & vous avez dû revenir sans *Maureen*. Le Magicien *Pebbledash* devra trouver d'autres Aventuriers pour la sauver.

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

Jouer des Claquettes dans l'Eau

(A Little Bit of Tap Dancing)

Orcs (Orc), Gobelins (Goblin), Gremlins (Gremlin), Araignées (Spider), Tonnerre McScruggins (Thunder McScruggins)

Si les Héros ont fermé les 4 Robinets dans le Donjon.

Si le Pion Menace sort de la Piste Décompte, ou si 1 Héros est vaincu.

1. La Piste Décompte est préparée différemment :

Partie Courte 1-4

Partie Longue 1-6

2. Les Araignées ne sont PAS générées par le Pion Menace.

3. Le Pion Menace descend d'1 Case sur la Piste Décompte à la fin de chaque Round (que les joueurs aient révélé ou non 1 Carte Donjon).

Les Pions Décompte des Capacités Spéciales continuent d'être placés au Niveau 2 de la Piste Décompte, comme décrit dans les Règles normales.

4. Tout Héros se trouvant sur 1 Carte Donjon Histoire (*Story*) peut utiliser 1 Action Complète pour tenter de fermer le Robinet.

Lancez 1 Dé Rouge pour ce Héros, plus 1 Dé Blanc par autre Héros se trouvant également sur la Carte (ces Héros "Assistants" n'ont pas besoin d'utiliser 1 Action pour l'aider). Si 1 Succès est obtenu, le Robinet est fermé. Placez 1 Pion Quête sur la Carte pour l'indiquer.

Chaque fois qu'1 Robinet est Fermé, remontez de 2 Niveaux le Pion Menace sur la Piste Décompte.

C'est une journée magnifiquement chaude dans la Contrée Encapuchonnée & vous êtes dehors à vous promener. En passant devant l'Entrée du Donjon, vous voyez Kevin & Annabelle se tenir là. Annabelle a l'air fâché & Kevin a l'air coupable.

"Nous remplissons des ballons d'eau dans le Donjon, prêts à faire une bataille d'eau ; & Kevin a tourné les robinets si fort que nous ne pouvons plus les fermer !" vous dit Annabelle. "Et maintenant, le Donjon se remplit d'eau. Si nous ne les refermons pas, ça va inonder tout le Donjon... puis la Ville !"

"C'est pas ma faute si les robinets sont si raides," dit Kevin d'un air maussade. "Je ne suis juste pas assez costaud pour les refermer. Vous pouvez le faire pour nous ?" Vous acquiescez & commencez à descendre dans le Donjon.

Il y a des barils remplis de linge sale & des sacs pleins de poudre de savon dans cette zone. Ce doit être ici que les Monstres du Donjon font leur lessive.

Il y a 1 Robinet ouvert, qui déverse de l'eau partout sur le sol. Il y a bien une canalisation sous le robinet, qui devrait évacuer toute l'eau, mais malheureusement, elle est bouchée.

En jetant un coup d'œil à la canalisation, vous découvrez qu'elle est obstruée par de vieilles chaussettes de Gremlin moisies & des sous-vêtements de Gobelin sales. Pas question d'utiliser vos mains pour dégager le passage – c'est beaucoup trop dégoûtant. Vous allez avoir besoin d'un outil spécial pour ça !

1 Héros se tenant sur la Carte C peut tenter de fermer le Robinet.

Si 1 Héros sur la Carte C possède la Carte Objet Spécial Ventouse (*Plunger*), il peut l'utiliser pour déboucher la Canalisation, puis remonter d'1 Case le Pion Menace sur la Piste Décompte.

Voici l'endroit où les Monstres gardent tous leurs outils. Toutefois, ils n'ont pas beaucoup d'intérêt pour le bricolage ; il n'y a donc pas grand-chose ici, à part 1 vieux Coffre, 1 Ventouse ; & 1 Robinet, qui déverse de l'eau sur le sol.

Le Héros qui a découvert la Carte I prend la Carte Ventouse (*Plunger*) du Paquet Objet Spécial.

1 Héros se tenant sur la Carte I peut tenter de fermer le Robinet.

Dès que le Robinet est fermé, 2 Araignées montent dans la conduite d'eau & pénètrent dans cette Salle. Placez 2 Pions Araignée sur 2 Cases vides de la carte I.

Vous voyez une baignoire sale avec une grosse Créature poilue assise dedans. La Créature se frotte les pieds avec un chiffon attaché à un bâton ; & chante fort & faux. Les 2 Robinets de la baignoire sont ouverts & l'eau se répand sur le sol.

“Oh, ça vous dérange pas ? Je prends un bain ici !” crie la Créature avec colère & vous lance son canard en caoutchouc. La Créature saute hors du bain, enroule une serviette autour de sa taille, puis glisse sur un morceau de savon au sol & tombe à la renverse, dans le bain, avec un énorme splash. “Tonnerre de...,” marmonne-t-il avec colère en ressortant du bain, “vous allez m’le payer !”

Placez *Thunder McScruggins* sur 1 Case vide de la Carte J.

1 Héros se tenant sur la Carte J peut tenter de fermer le Robinet.

Il y a 2 Gobelins dans cette Salle, l'un est petit & gros, l'autre est grand & mince. Le Petit ouvre les tiroirs & vide leur contenu dans un sac. On dirait qu'il essaie de cambrioler l'endroit !

Le Mince est près de l'évier, dansant & éclaboussant dans l'eau du robinet ouvert. "Marv !" crie le Petit, "Arrête de déconner dans la flotte & aide-moi pour le butin !"

"Mais j'aime ça, Harry..." dit le Mince "L'eau pourrait être notre carte de visite ! Nous pourrions nous appeler les *Bandits Mouillés* !" Soudain, les Gobelins vous remarquent. Harry ramasse une serpillière à proximité & l'agite d'un air menaçant, tandis que Marv met un seau sur sa tête en guise de casque.

"CHARGEZ !!" crient-ils.

Placez 2 Gobelins sur 2 Cases vides de la Carte F.

1 Héros se tenant sur la Carte F peut tenter de fermer le Robinet.

Fin de Partie

Vous parvenez à fermer le dernier Robinet & à sortir du Donjon avant d'avoir plus de problèmes. Vous suggérez fermement à *Kevin & Annabelle* de trouver un autre endroit pour remplir leurs ballons d'eau la prochaine fois.

Bravo les Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Vous sortez du Donjon en boitant, juste à temps alors que l'eau monte & déborde de l'entrée. L'eau coule le long de la Colline & balaie la Ville *Encapuchonnée*, prenant tout le monde par surprise alors qu'ils se retrouvent soudainement dans l'eau boueuse d'un Donjon jusqu'aux genoux.

Vous réalisez soudainement que, votre chambre étant en bas, votre lit va être trempé ! Vous allez avoir une nuit de sommeil très détremée.

Vous avez perdu la Quête, vous aurez plus de chance la prochaine fois !

Le Chat aux 2 Têtes

(Cat-O-Two-Heads)

Écrit par *Paula Deming*

Orcs (Orc), Gobelins (Goblin), Gremlins (Gremlin), Araignées (Spider), *RemyLuna*

Les Héros transforment 1 Chat à 2 Têtes en 2 Chats à 1 Tête.

1 Héros est vaincu.

La Carte Objet Spécial Plume Porte-bonheur (*Lucky Feather*) ne peut être utilisée qu'1 seule fois durant cette Aventure, mais elle ne doit pas être défaussée après utilisation. Gardez-la en sécurité à la place. Qui sait, elles pourrait servir !

C'est une journée agréable à *Hoodezfield* [NdT. : Certains lui préfèrent le doux nom de *Contrée Encapuchonnée*], à peine la bruine matinale, vous avez décidé de profiter de cette occasion parfaite pour profiter du plein air. Tandis que votre promenade vous rapproche du Donjon *Encapuchonné*, vous entendez un horrible bruit de lamentations. “Des Fantômes ?” pensez-vous à voix haute. Pas du genre à reculer devant un défi, même effrayant, vous vous précipitez vers l'Entrée du Donjon, où vous repérez les Gnomes, *Annabelle & Kevin*. En vous rapprochant, vous réalisez que la source du hurlement surnaturel ne vient d'aucun fantôme, oh non. C'est *Kevin*, assis par terre & pleurant les plus grosses larmes que vous ayez jamais vues.

“Oh, je suis content de vous voir !” lance *Annabelle* à votre approche. “*Kevin* a perdu ses Chats, *Remy & Luna*. Ils sont coincés dans le Donjon. Pouvez-vous nous aider à les faire sortir ?”

“Comment est-ce arrivé ?” demandez-vous.

Kevin prend une profonde inspiration & parvient à balbutier entre les sanglots : « Je voulais - me sentir - comme une - personne chic - & les - monter comme - des chevaux. Alors j'ai - essayé - de faire - un sort - pour les rendre - plus grands - m-m-mais--” Le menton de *Kevin* vacille, de nouvelles larmes coulant de ses yeux.

“Oh, ils ont bien grandi,” poursuit *Annabelle*, “sauf que la magie a un peu mal tourné & qu'au lieu de 2 Chats de la taille d'un Cheval, ils sont devenus 1 Chat Géant à 2 Têtes !”

“Maintenant, ils sont trop gros pour passer l'Entrée du Donjon & je ne sais pas ce que je vais faire !” *Kevin* s'effondre à nouveau en sanglots.

Pas du genre à reculer devant un défi, même de la taille d'une boule de poils géante, vous promettez aux Gnomes que vous trouverez le *RemyLuna* à 2 Têtes & que tout se rétablira. Sur ce, vous laissez *Kevin* en pleurs derrière vous en entrant dans le Donjon.

Vous voyez un Autel brillant d'une lumière magique, entouré de décombres. À vos pieds, vous apercevez 2 Colliers de la taille d'un Chat normal.

“Je parie que c'est là que *Kevin* a essayé de faire son Sort !” dites-vous aux autres. “Ils ont dû devenir trop gros, sortir de leurs cols, puis renverser ces piliers en s'enfuyant.”

Vous supputez que vous devrez utiliser cet endroit mystique, d'une manière ou d'une autre, pour y mettre le Chat à 2 Têtes & que *Remy & Luna* retrouvent chacun la leur.

À ce moment-là, 2 Orcs entrent dans la Salle. Ils ont dû vous entendre discuter. Grognant l'un contre l'autre, ils lèvent leurs Armes de manière menaçante.

Placez 2 Orcs sur 2 Cases vides de la Carte H.

En entrant dans la Salle, vous voyez une table couverte de vaisselle, de repas oubliés à moitié mangés & de tonnes de parchemins & d'encre. C'est peut-être là que les Monstres du Donjon font leurs devoirs.

“Ouah, quel DÉSORDBRE !” dites-vous à vos compagnons en éternuant violemment avec tous ces poils de chat ! Satanée allergie !

Le Chat à 2 Têtes *RemyLuna* a définitivement été ici. Vous vous demandez si quelque chose d'utile pourrait se trouver dans cette Salle, caché dans tout ce désordre...

1 Héros se tenant sur la Carte E peut utiliser 1 Action Complète pour chercher quelque chose d'utile sous tous les poils de chat, en lançant 1 Dé Blanc : S'il obtient 1 Succès, il prend la Carte Plume Porte-bonheur (*Lucky Feather*) du Paquet Objet Spécial. C'est le seul Objet que l'on peut trouver dans cette Salle.

S'il n'obtient aucun Succès, il pousse accidentellement une Araignée endormie, qui faisait la sieste dans cette Salle. Placez 1 Pion Araignée sur n'importe quelle Case vide de la Carte E.

Plusieurs tentatives peuvent être faites pour trouver la Plume Porte-bonheur.

Vous entrez dans la Salle & trébuchez immédiatement sur un Beignet moisi. Quel Monstre du Donjon a laissé ça traîner ?? Vous tombez directement dans ce que vous pensiez être un tas de foin, mais vous vous rendez compte qu'il s'agit en fait d'un monticule géant de poils de Chat.

Le Chat à 2 Têtes *RemyLuna* est indubitablement passé par là. Vous considérez à quel point vous êtes chanceux de ne pas avoir croisé de Boules de poils Géantes !

En vous remettant sur vos pieds, VOUS ÉTERNUEZ VIOLEMMENT - Le Plus Grand Éternuement de Votre Vie !!!

Le Héros qui a révélé la Carte L lance 1 Dé Rouge pour découvrir la Force de son Éternuement. En cas de Succès, prenez la Carte Corde (*Rope*) du Paquet Objet Spécial, puis lisez ce qui suit :

“Aaaatchooum !” Votre Éternuement souffle des poils de Chat tout autour de vous, révélant un tas de corde. Pensant que cela pourrait être utile, vous la récupérez.

Si aucun Succès n'a été obtenu, vous vous essuyez simplement le nez & poursuivez votre périple dans le Donjon.

En suivant la piste des poils de Chat, vous entrez dans une petite Salle & apercevez 1 Chat Géant à 2 Têtes, tout recroquevillé dans 1 Coffre géant & vide. Même les Chats monstrueux aiment les boîtes, semble-t-il !

La moitié du Chat est orange, avec des taches violettes ; l'autre moitié est bleue, avec des rayures violettes partout ; & OUI, il y a 2 Têtes ! Une orange, une bleue, avec 4 yeux qui s'ouvrent soudain pour vous fixer !

Le chat, surpris par votre présente, siffle (en stéréo) dans votre direction.

Vous savez que vous devez calmer *RemyLuna* d'une manière ou d'une autre, pour l'attirer vers l'Autel Magique. Pas du genre à reculer devant un défi, même un géant allergique, vous utilisez votre plus charmante voix & dites “Ici, minou, minou !”

Suite au dos

Placez la Figurine (Standee) de *RemyLuna* sur l'Icône Coffre de la Carte I. Ne placez PAS de Pion Coffre au Trésor sur cette Carte.

Chaque Héros se trouvant sur 1 Case adjacente à la Carte I doit lancer 1 Dé Rouge : En cas de Succès, rien ne se passe, car il est capable de résister au souffle d'air soudain projeté sur eux par le Chat sifflant.

Les Héros qui ne réussissent pas sont Repoussés (cf. Page 14 du Livre de Règles).

1 Héros adjacente à *RemyLuna* peut dépenser 2 Actions Complètes pour tenter de le charmer, en lançant 1 Dé Blanc. Si le Héros possède à la fois la Plume Porte-bonheur (*Lucky Feather*) & de la Corde (*Rope*), il peut utiliser 1 Action Gratuite pour les lier afin de créer 1 Jouet pour Chat Géant, auquel cas il lance 2 Dés Blancs au lieu d'1.

S'il obtient 1 Succès, *RemyLuna* est charmé : Il suivra le Héros qui l'a charmé lors de ses déplacements dans le Donjon, restant toujours Adjacent au Héros Charmeur.

S'il n'obtient aucun Succès, *RemyLuna* n'est pas charmé & agira comme 1 Ennemi régulier.

Il n'y a pas de limite au nombre de tentatives qui peuvent être faites pour Charmer le Chat à 2 Têtes.

Si les 4 Héros reviennent sur la Carte H avec le Chat, lisez ce qui suit :

Vous l'avez fait ! Vous avez attiré le Chat *RemyLuna*) à l'Autel Magique. Maintenant, si seulement vous connaissiez les mots magiques pour transformer le Chat à 2 Têtes en 2 Chats à 1 Tête...

Vous réalisez tous que vous pensez vous souvenir d'avoir entendu le Magicien *Pebbledash* chanter un Sort de Changement de Taille, l'autre jour. Mais chacun ne s'en souvient qu'un petit peu.

Les 4 Héros & *RemyLuna* Charmé doivent se tenir sur la Carte H pour lancer le Sort. 1 à la fois, demandez à chaque Joueur d'inventer 1 Mot Magique & de le dire à voix haute. Une fois que tous les Joueurs ont prononcé leur Mot à tour de rôle, le Sortilège est lancé ! Lisez ce qui suit :

C'était ça! Heureusement que tout le monde se souvenait un peu du Sort ! Sous vos yeux, le Chat Géant à 2 Têtes rétrécit & se sépare, devenant 2 Chats de taille normale : 1 Noir ; & 1 Blanc avec des rayures oranges sur la queue.

Vous récupérez les Chats, ronronnant de reconnaissance ; & quittez le Donjon.

Fin de Partie

Lorsque vous revoyez *Kevin*, il pleure toujours, mais cette fois avec des larmes de joie, alors que *Remy & Luna*, de taille désormais normale, se frottent à ses chevilles pour lui demander leur dîner. Vous éternuez une dernière fois, en reprenant votre promenade dans la Contrée, un autre défi relevé !

Bravo les Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Dans un éternuement, vous repassez à travers l'Entrée du Donjon pour retrouver l'air frais. Ces allergies étaient tout simplement trop ! Vous promettez à *Kevin* que vous reviendrez pour réessayer, dès que vous aurez mis la main sur un remède contre les allergies !

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

Chasse aux Monstres & aux Trésors Combatifs (Treasure Fightin' Monster Hunters)

Écrit par *Matthew Jude*

Orcs (Orc), Gremlins (Gremlin), Hommes-Rats (Ratfolk), Araignées (Spider), *Thunder McScruggins*, Bestioles de Trésor (*Treasure Critter*)*

Les Héros ont révélé la Carte N & battu toutes les Bestioles de Trésor.

1 Héros est vaincu.

Dès que la Carte I est révélée, tous les Pions Coffre au Trésor du jeu ne fonctionnent PAS comme d'habitude. Au lieu de cela, ce sont des Bestioles de Trésor, venues d'un autre monde, qui agissent comme des Ennemis. Vous ne gagnez aucun Trésor après avoir vaincu 1 Bestiole de Trésor.

* Il n'y a pas de Figurine (*Standee*) pour les Bestioles de Trésor – ce sont les Pions Coffre au Trésor qui les représentent.

“C'était quoi, ça ?!” crie le Magicien *Pebbledash* en regardant par la fenêtre.

Vous vous dirigez vers la fenêtre pour voir de quoi il s'agit. Le questionnement d'un Magicien, c'est une chose, mais la fumée au loin n'est pas quelque chose que vous voyez tous les jours.

“Allons voir,” crie-t-il, enfilant une robe fraîche & un chapeau extra-pointu.

La fumée semble provenir du jardin de potirons de Mme *Bubbles*. Lorsque vous l'atteignez, vous ne pouvez pas en croire vos yeux. Un vaisseau spatial ! Un vrai vaisseau spatial ! Un vaisseau spatial très cassé, mais bien réel !

“Mais qui naviguait ?” demande le Magicien. Et tout comme lui, vous voyez au loin un gros Monstre courir vers le Donjon *Encapuchonné*.

“On dirait que nous devrions enquêter” dit le Magicien, “& par ‘nous’ je veux dire vous !”

Vous décidez tous de prendre quelques Potions de Citrouille de Mme *Bubbles* & de partir à la chasse au Monstre.

“Attention aux extraterrestres !” entendez-vous le Magicien crier après vous. Qu'est-ce que *Pebbledash* voulait dire par là ? ‘Probablement pas important,’ pensez-vous en entrant dans le Donjon.

Prenez 2 Cartes Potion de Citrouille (Pumpkinberry Potion) du Paquet Objet Spécial. Décidez entre vous quels Héros les porteront.

Vous voyez un Trésor ! Tout le monde aime les trésors, alors vous enquêtez. Vous atteignez le Coffre doré, excité par les richesses & la fortune qui vous attendent, mais vous entendez un éternuement.

C'est drôle, pensez-vous, un trésor n'éternue pas, normalement.

Et, tout d'un coup, le trésor bondit & il lui pousse des bras, des jambes & 2 petites antennes vertes. Ce n'est pas un trésor ordinaire, c'est un trésor d'un autre monde ! Et il a l'air un peu en colère. On dirait qu'il y a plus que des Gremlins, des Orcs & des Monstres Géants de l'espace à combattre ici !

Vous devez également vaincre tous ces petits extraterrestres avant qu'ils ne prennent le contrôle de tout le Donjon !

Pour le reste de la partie, tous les Pions Coffre au Trésor sont désormais comme des Bestioles de Trésor & agissent comme des Ennemis.

“Je ne vais pas me faire avoir 2 fois,” dites-vous, alors que vous voyez 2 Coffres au Trésor milieu de la Salle.

“Faire avoir ?” entendez-vous dire une voix. “Je ne suis pas un extraterrestre, je ne suis qu'un coffre au trésor, pas de quoi s'inquiéter !”

Mais lequel est l'Extraterrestre & lequel est le Trésor ?
Vous devez décider lequel vous allez attaquer par surprise.

Le Héros qui a révélé la carte M lance 1 Dé Rouge : S'il obtient 1 Succès, il attaque furtivement la Bestiole de Trésor & la bat ! Retirez les 2 Pions Coffre au Trésor de la Carte M & piochez 2 Cartes Trésor.

S'il n'obtient aucun Succès, il détruit accidentellement le vrai Coffre au Trésor. Retirez 1 Pion Coffre de votre choix de la Carte M. L'autre Pion Coffre est 1 Bestiole de Trésor & s'activera normalement lors de la Phase des Ennemis.

Vous entrez dans la Salle & apercevez le Monstre.

“Arrête-toi là ! Nous sommes là pour t'attraper !” Mais avant que vous n'ayez assez de temps pour crier votre slogan accrocheur vraiment cool d'attrape-monstre, il est parti, s'échappant plus profondément dans le Donjon.

Le Héros qui a révélé la Carte L lance 1 Dé Rouge : S'il obtient 1 Succès, tout le monde est impressionné & ils deviennent définitivement Déterminés pour le reste de la partie.

S'il n'obtient aucun Succès, tout le monde est un peu embarrassé & rien ne se passe.

Eh bien, cette Salle est pleine de Trésors, mais maintenant, nous savons tous qu'elle regorge de Bestioles extraterrestres & nous ne tomberons pas dans le panneau plus de 4 ou 5 fois de suite. Mais les Orcs & les Hommes-Rats ne savent rien du vaisseau spatial ; ils aiment les trésors & il semble qu'ils soient ici pour se servir.

On dirait que toute cette agitation a attiré le Monstre que vous chassez.

“Je transportais ces Bestioles de Trésor vers la Prison Spatiale, mais j'ai eu un problème avec mon vaisseau spatial,” lance-t-il. “Aidez-moi à les capturer de nouveau !”

Placez 2 Orcs & 2 Hommes-Rats sur les 4 Case vides restantes de la Carte N.

Placez *Thunder McScruggins* sur n'importe quelle Case vide Adjacente au Héros qui a révélé la Carte N. *Thunder McScruggins* est désormais sous le contrôle des joueurs & agit comme 1 cinquième Héros, y compris pour les Conditions de Victoire & de Défaite.

Fin de Partie

Vous êtes parvenu à vaincre toutes les Bestioles de Trésor.

Maintenant que *Thunder McScruggins* est en sécurité, vous lui demandez ce qui est arrivé à son vaisseau spatial.

“Il a eu un dysfonctionnement & je me suis écrasé,” vous répond-il, avant d'ajouter : “Personne ne m'a dit qu'on ne pouvait pas piloter un vaisseau spatial & faire une sieste en même temps !”

Vous lui dites que vous êtes sûr que le Magicien *Pebbledash* sera capable de réparer son vaisseau ; & dans l'intervalle, vous pourrez tous prendre une bonne tasse de thé de la Terre & il pourra tout vous dire sur sa planète natale.

“Avez-vous des Glub-grunkins, sur Terre ?” demande *Thunder McScruggins*.

“Non, mais nous avons à la place des cookies aux pépites de chocolat qui sont vraiment très bons,” répondez-vous.

Bien joué, Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Vous sortez du Donjon, meurtris & sans Trésor ni Monstre.

‘Peut-être que le Magicien aurait dû nous parler des Bestioles de Trésor,’ pensez-vous.

Mais il y a toujours 1 Monstre dans le Donjon & 1 vaisseau spatial dans le jardin de Mme *Bubbles*. On dirait que vous devrez y retourner demain & réessayer.

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !

Une Étourdissante Journée dans le Donjon

(A Stunning Day in the Dungeon)

Écrit par *Alex & Rikki Radcliffe*

Orcs (Orc), Gremlins (Gremlin), Hommes-Rats (Ratfolk), Araignées (Spider), Héricorne (Hedgiecorn)

Les Héros battent le Héricorne.

1 Héros est vaincu OU tous les Héros sont assommés.

1. Après avoir choisi vos Héros, mettez de côté 2 Héros supplémentaires & leurs Objets de Départ. Mettez également de côté la Carte Histoire (*Story*) M. Cela servira plus tard dans l'Aventure.
2. Chaque fois qu'1 Coffre est ouvert, lancez 1 Dé Blanc : Si 1 Succès est obtenu, le Héros qui ouvre le coffre est Assommé (cf. Étourdi Page 14 du Livre de Règles).

Ce fut une longue journée. Vos amis & vous jouez au Ballon-Explosif depuis des heures. Finalement, quelques-uns de vos compagnons retournent en ville pour la nuit, mais vous restez tous les 4 à l'extérieur pour profiter d'un répit, loin de toute agitation citadine.

L'appel du sommeil aidant, vous finissez par retourner en ville & trouvez le Magicien *Pebbledash* assis devant sa maison, en train de poursuivre la lecture de son dernier Livre de Potions "Eau Effroyable & la Gouttelette Requisite".

Il lève les yeux à votre approche & a l'air inquiet. "J'ai envoyé d'autres Héros, il y a des heures, pour sauver *Hedgie Freezicorn* le Hérisson, car j'avais entendu dire qu'il était coincé sur un rebord dans le Donjon, mais ils ne sont pas encore revenus. Pourriez-vous les retrouver, s'il vous plaît ?"

La journée a été longue & vous êtes éreintés ... mais le travail d'un Héros n'est jamais terminé.

Vous voyez 1 Bouteille brisée sur le sol.

"Hé," dites-vous. "Cela ressemble à une fiole cassée d'agent mutant. J'ai lu à ce sujet dans 'Eau Effroyable & le Dompteur de Douceur'. Ce n'est pas bon. J'espère bien que l'agent mutant s'est simplement renversé sur le sol & n'a pas éclaboussé quoi que ce soit !"

Vous voyez des signes de bataille dans cette zone. On dirait que l'un des Héros disparus était ici & que ça ne s'est pas bien passé. Il a clairement perdu ce combat, en laissant derrière lui sa Cape d'Invisibilité.

Mais pourquoi avait-il besoin de devenir invisible, pour faire descendre un Hérisson d'un rebord ?

Le Héros qui a révélé la Carte C prend la Carte Cape d'Invisibilité (*Invisibility Cloak*) du Paquet Objet Spécial.

Vous voyez le précieux Orbe Volant du Magicien *Pebbledash*, gisant sur le sol.

“Il a dû le prêter aux Héros disparus pour les aider à sauver le Hérisson. Le fait qu'il soit toujours là ne présage rien de bon. Personne ne l'aurait laissé derrière lui volontairement.”

Vous ramassez l'Orbe Volant & continuez à errer, encore plus préoccupés par ce qui se passe.

Le Héros qui a révélé la Carte K prend la Carte Orbe Volant (*Flying Orb*) du Paquet Objet Spécial.

Vous faites un pas de plus & réalisez qu'il y a 1 énorme Hérisson qui vous regarde droit dans les yeux.

“Humm... ce n'est pas un Hérisson normal... c'est un Héricorne, un Hérisson Cornu !”

“Ce doit être l'Agent Mutant ! Faites attention ! Il n'est pas seulement plus gros, il est probablement plus dangereux aussi !”

Derrière le Héricorne, dans la Salle voisine, vous repérez les Héros disparus, affalés sur le sol.

“Sont-ils ... assommés ?”

Placez la Figurine (*Standee*) du Héricorne sur la Case centrale de la Carte G.

Placez la Carte Donjon Histoire (*Story*) M en la joignant de l'autre côté de la Carte G, face au Héros révélateur. Si cela n'est pas possible, placez la Carte M le plus près possible de cette position. Placez les 2 Héros précédemment mis de côté sur 2 Cases vides de la carte M. Ces Héros sont assommés (cf. Étourdi Page 14 du Livre de Règles) ; vous devez donc coucher leurs Figurines.

Si les 2 Héros assommés sont réanimés (ravivés), ils seront alors sous le contrôle des joueurs.

Fin de Partie

Vous vous apprêtez à porter le coup de grâce à l'énorme Héricorne, mais au moment où vous levez le bras, vous entendez un petit pop... et il n'est plus là !

Vous entendez un petit couinement &, en regardant au sol, vous voyez la beaucoup plus petite & beaucoup moins dangereuse *Hedgie Freezecorn*, qui vous regarde craintivement.

“Mais oui !” vous exclamez-vous. “Je me souviens avoir lu à ce sujet dans ‘Eau Effroyable & le Rinçage de la Boue de la Girafe’ - Les Agents Mutants perdent toujours leurs effets après quelques heures !”

Vous récupérez doucement *Hedgie Freezecorn* & réveillez tous vos compagnons Héros. Une soirée terrifiante, certes, mais vous rentrez tous chez vous avec un nouvel ami, semble-t-il.

Bravo, Aventuriers, vous avez gagné la Quête !

Vous rassemblez vos Héros & parvenez à vous précipiter hors du Donjon. Le Héricorne vous poursuit avec colère à travers la forêt, alors que vous tentez de vous échapper. En vous arrêtant pour reprendre votre souffle, vous vous retournez pour réaliser ... qu'il ne vous poursuit plus & a disparu dans les arbres. Vous rentrez chez vous, reconnaissant de pouvoir réessayer un autre jour.

Vous avez perdu la Quête, vous ferez mieux la prochaine fois !