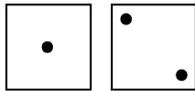


Il était une fois, une jolie princesse qui attendait le retour de son prince charmant parti combattre un terrible dragon.
 N'en pouvant plus, elle demanda un jour à son miroir magique des nouvelles de son bien aimé.
 Ce que le miroir lui révéla l'emplit d'effroi : « *Le malheureux prince charmant est retenu prisonnier dans le donjon du dragon.
 Celle qui parviendra à le libérer l'épousera ! La sorcière du bois gris s'est déjà mise en route ...* »

La princesse toute retournée par ces révélations prend alors la plus folle des décisions. Avec la complicité de ses fidèles amis : son petit chien, sa dame de compagnie et le vieux chasseur qui veille sur elle depuis sa plus tendre enfance, elle décide de partir sauver son prince des griffes du dragon et de la sorcière du bois gris. Malheureusement pour elle, son père ne l'entend pas de cette oreille et place des gardes devant sa porte avec interdiction de la laisser sortir ...

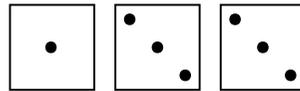
DEPART

1) Ce ne sont pas quelques gardes qui vont venir à bout de la détermination de notre jolie princesse ! Alors que sa **dame de compagnie** conte fleurette à l'un des gardes et que son **petit chien** fait pipi sur la jambe du second, la Princesse et le vieux chasseur, s'enfuient par la fenêtre en utilisant ses draps de soie comme corde.



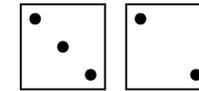
Facile

2) A peine arrivé dans la forêt qui entoure le château, le petit groupe perçoit les hurlements inquiétants des loups noirs qui vivent en ces lieux. Alors que les cris se rapprochent, le **vieux chasseur** aidé du **petit chien**, met au point un piège destiné à envoyer les redoutables prédateurs prendre un petit bain dans la rivière sauvage qui coule en contrebas.



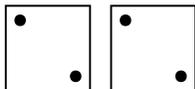
Moyen

3) Sortis de la forêt, ils arrivent dans un petit village où d'étranges individus sont à leur recherche. Après avoir identifiés les agents du dragon, le **vieux chasseur** et la **dame de compagnie** se font passer pour un couple de riches marchands étrangers, la princesse cachée sous une épaisse couverture tient son petit chien dans les bras et au signal, se glisse discrètement dans l'auberge sans être vue.

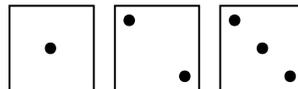


Difficile

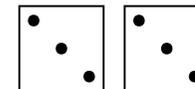
4) Alors que le petit groupe se repose dans sa chambre en dégustant un repas chaud, la **dame de compagnie** s'aperçoit soudain que la princesse ne va pas bien. Son teint devient verdâtre et elle s'effondre. Sa fidèle amie, se précipite alors et la force à recracher son repas qui a n'en pas douter est empoisonné. Elle lui donne ensuite à boire une décoction destinée à la soulager.

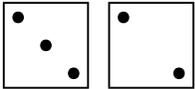
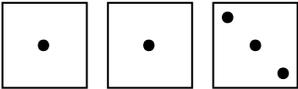
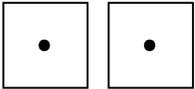
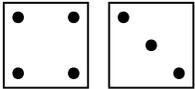
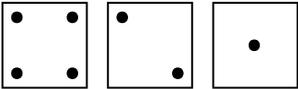
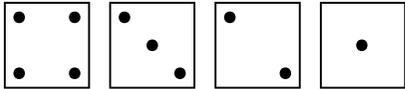


5) La princesse est trop fatiguée pour marcher, mais elle ne peut rester ici, l'endroit est vraiment trop dangereux ! Ses amis décident alors de la faire sortir par les toits pour rejoindre un endroit sûr. Le **petit chien** fait diversion en coursant un chat à grand renfort d'aboiements pendant que la **dame de compagnie** et le **vieux chasseur** portent la princesse jusque dans leur chariot

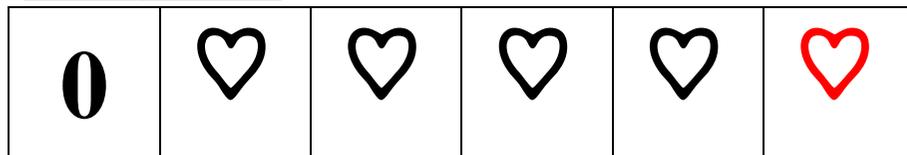


6) Le petit groupe se remet donc en marche de nuit et s'engouffre dans les bois gris à la recherche d'un abri. Les esprits au service de la méchante sorcière ne tardent pas à venir la harceler et seule la force et la bravoure du **vieux chasseur** permet à nos amis de franchir cette forêt maudite sans dommage.



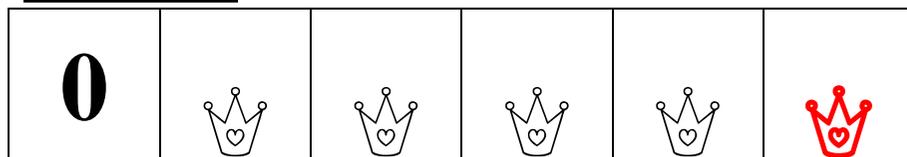
<p>7) La princesse ne va vraiment pas bien, il lui faut absolument du repos. Au petit matin, le vieux chasseur monte le campement dans une grotte qui surplombe une clairière où raisonnent les chants des petits oiseaux. Il part ensuite à la recherche de provisions avec la dame de compagnie pendant que la princesse s'endort sous la garde du petit chien.</p> 	<p>8) Après une journée de calme et de repos, nos héros sont réveillés par les aboiements frénétiques du petit chien. Son poil est hérissé sur son dos et il semble terrifié. Soudain d'énormes rats surgissent de fissures dans les parois de la grotte et assaillent le petit groupe. Le petit chien malgré sa peur se jette sur les envahisseurs aux côtés du vieux chasseur.</p> 	<p>9) Alors que le combat fait rage, les rongeurs font soudain volte face et s'enfuient. Après quelques secondes d'un silence irréal, un terrible roulement de tonnerre emplit la grotte et un éboulement gigantesque vient en sceller l'entrée. Nos amis sont prisonniers. Alors que tout semble perdu, le petit chien se met soudain à humer l'air et guide le petit groupe dans les profondeurs de la terre.</p> 
<p>10) Après de longues heures d'exploration, La princesse et ses amis aboutissent dans un large tunnel où point la lumière du jour. Alors qu'ils s'élancent vers la sortie, une créature démoniaque surgie et se jette sur eux. Le vieux chasseur s'interpose mais sa hache semble sans effet ... Heureusement la grotte s'éclaire d'un halo bleu et la bonne fée enchante l'arme du vieux chasseur.</p> 	<p>11) Dès la sortie de la grotte la bonne fée, informe la princesse que le temps presse. Elle propose de changer deux de ses compagnons en montures ailées pour rejoindre l'ancre du dragon au plus vite. La petit chien et la dame de compagnie se retrouve bientôt transformés en majestueux aigles dorées qui s'élancent dans les cieux avec leur cavaliers et amis.</p> 	<p>12) L'effroyable dragon s'envole de son antre à leur approche. La princesse semble bien frêle face au terrible monstre. La bonne fée, le petit chien, la dame de compagnie et le vieux chasseur forment alors un cercle pulse une énergie magique. La princesse se met alors à grandir, grandir ... son épée dégage une lueur aveuglante. Elle se rue sur le dragon et le terrasse d'un coup.</p> 
<p>ARRIVEE</p> <p>Au plus haut de la plus haute tour du sombre château du défunt dragon, le prince charmant attend qu'on vienne le délivrer sans trop y croire. Quelle n'est pas sa surprise lorsque la porte s'ouvre et qu'il découvre ses sauveurs.</p> <p><i>De retour au palais, ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants ...</i></p>		

Score de gentillesse :



Spécial : contre 5 points de gentillesse on peut relancer tous ses 5.

Score de beauté :



*Spécial : contre 5 points de beauté on peut s'arrêter sur une case où il y a 1 **dragon** sans l'aide de la **bonne fée***

NB : Les dés rouges non utilisés se transforment en points de gentillesse / Les dés blancs non utilisés se transforment en points de beauté.



Petit chien



Dame de Compagnie



Vieux Chasseur



Bonne Fée*



Vilain Lutin**



Terrible Dragon***

* 1 bonne fée, sert à contrer 1 dragon sur une case (si une bonne fée est dans une combinaison elle ne contre aucun dragon).

** Le vilain lutin fait perdre le dé sur lequel il apparait.

*** On pose 1 dragon par case qui se trouve devant la princesse. La princesse ne peut s'y arrêter que si elle est protégée par une bonne fée.

Duel de princesse :

Lorsqu'une princesse arrive sur une case sur laquelle il y a une autre princesse, elle peut la défier pour lui voler ses points de gentillesse ou de beauté (*voir les règles pour plus de détail*).

La sorcière du bois gris :

La sorcière commence la partie à la case **3** et avance d'une case à chaque début de tour suivant. Si elle est seule sur la case arrivée à la fin d'un tour, la partie s'arrête, elle épouse le prince et toutes les princesses perdent la partie.