

VENEZ QUÉRIR GLOIRE ET FORTUNE
DANS LES CATACOMBES OUBLIÉES

CATAKOMBES DAR K REIGN



CONFRONTATION OF KINGDOMS



Mise à jour
21 janvier, 2018

ATAKOMBES DARK REIGN

CONFRONTATION OF KINGDOMS

L'Histoire, telle que nous la connaissons, ne relate pas tout...
Depuis des millénaires, d'antiques mystères et peuples de l'ombre sont tapis aux confins d'abysses oubliés, attendant résolument de refaire surface.
L'an 1000 connaît la famine, les guerres et les épidémies, le monde vit dans la crainte de l'avènement de l'apocalypse annoncée par saint Jean :

« Je vis un ange descendre du ciel avec la clef de l'abîme et une grande chaîne dans la main. Et il saisit le Dragon, le serpent qui est le diable et le lia pour mille ans. Lorsque seront achevés les mille ans, Satan sera délivré de prison et il sortira pour égarer les nations. »

Apocalypse selon St Jean, chapitre 20

I. Pour commencerpage 02	Obstacle.....page 08
Liste du matériel.....page 02	Nuée.....page 08
Différents dés.....page 02	Vol.....page 08
Carte personnage.....page 02	Cible immobile.....page 08
II. Déroulement du jeupage 04	Régénération.....page 08
Préparation de la partie.....page 04	Peureux.....page 08
Déroulement de la partie.....page 04	Arme et armure Magique.....page 09
Tester une caractéristique.....page 04	Personnage de grande taille.....page 09
Actions.....page 04	Personnage de petite taille.....page 09
III. Blessurespage 07	Invisible.....page 09
Les héros.....page 07	Immatériel.....page 09
Les personnages du maître des catacombes.....page 07	V. Quêtespage 09
IV. Règles spécialespage 08	Information de quêtes.....page 09
Peur.....page 08	Différentes zones et éléments.....page 10
Prendre feu.....page 08	VI. Règles optionnellespage 14
Entoilé.....page 08	Jouer en solo.....page 14
Empoisonné.....page 08	Imprévu.....page 15
	Provoquer un duel.....page 15
	Coup critique.....page 15

Auteur ; Florent Massiera

Co-auteurs ;

Maylis Foytaine - Samuel Massiera - Romuald Massiera - Ioan Massiera

Bêta joueur ; Samuel Massiera

Illustrateur ; Benoît Veyre, Aurelia Perroze

Illustration couverture ; Tohad





our commencer

Catakombs dark reign confrontation of kingdoms est un jeu d'escarmouche, opposant un groupe de héros, contrôlé par un ou plusieurs joueurs, prêts à courir tous les risques pour réussir l'objectif de quête, en explorant les souterrains d'anciennes catacombes, face aux hordes de morts-vivants qui hantent ces lieux, contrôlées par un autre joueur, le Maître des catacombes. Il faut avant tout déterminer qui jouera les héros et qui jouera le Maître des catacombes.

Liste du matériel

- 1 livret de règles
- 7 dés (4 dés de puissance, 1 dé de localisation, 2 dés à 6 faces)
- 8 cartes personnages
- 8 tuiles plateau de jeu
- 20 figurines personnages
(3 héros, 6 revenants, 1 Skell the champion deaths, 1 vampire, 1 roi des tombes, 8 rats)
- 8 figurines « éléments des catacombes » (4 portes, 3 tonneaux, 1 coffres)
- 81 marqueurs

Différents dés

Dans le jeu, sont utilisés différents dés : les dés de puissance qui sont les dés spéciaux permettant de tester les caractéristiques des personnages, les dés de localisation utilisés pour les combats et les dés à 6 faces numérotés de 1 à 6. Pour simplifier, tout au long de ce livre de règles, ils seront respectivement nommés **dés de puissance**, dés de **localisation** et **D6**. Le chiffre avant le type de dé indique le nombre de dés à lancer et à additionner entre eux. Par exemple dans le cas de «2D6» il faudra lancer 2 dés du type indiqué et en additionner les résultats.

Carte Personnage

Chaque personnage a un profil qui lui est propre, reportez-vous à sa carte personnage pour connaître les différents atouts lui permettant d'interagir dans le jeu. Sur sa carte sont inscrits : son nom s'il s'agit d'un héros ou son type (revenant, roi des tombes...) s'il s'agit d'un personnage du maître des catacombes, ses caractéristiques dans le cercle, les zones de localisation indiquant les points d'armure, les dommages au corps à corps et au tir, ainsi que ses compétences et sorts magiques.

Caractéristiques

Les caractéristiques sont notées dans un cercle, elles représentent les points forts et les points faibles du personnage. Plus le chiffre est élevé plus la maîtrise de la caractéristique est grande.

C.Corps :

Aptitude du personnage à attaquer en combat rapproché.

Défense :

Aptitude du personnage à se protéger en combat rapproché.

Tir :

Aptitude du personnage au combat à distance.

Magie :

Aptitude du personnage à maîtriser les sorts magiques.

Force :

Puissance physique du personnage.

PV :

Cela représente la résistance physique du personnage. Chaque blessure infligée à un personnage lui ôte un point de vie.

Volonté :

Force mentale du personnage.

Charisme :

Pouvoir de séduction et sociabilité du personnage.

Agilité :

Capacité du personnage à manœuvrer avec légèreté et précision, à réagir spontanément, à effectuer des acrobaties.

Dextérité :

Capacité du personnage à fabriquer des objets, comprendre des mécanismes, faire preuve d'habileté manuelle.

Intelligence :

Capacité du personnage à comprendre les sciences et les énigmes.

P.Destin :

Ils représentent la destinée exceptionnelle d'un personnage et lui offrent des chances de survie. Ils peuvent être utilisés pour recommencer n'importe quel lancé de dé infructueux, en utilisant un point. On peut également utiliser un point pour annuler un résultat qui aurait provoqué la mort du personnage.

Point Action :

Cela représente la rapidité d'un personnage. Plus il a de points d'action, plus il pourra effectuer de choses lors d'un tour.

Zones de localisation

Indique les points d'armure sur chaque zone.

Dommages

Indique les dommages au corps à corps.



Indique les dommages lors d'un tir.

Irf 100

Symbole de constitution de groupe

Valeur du personnage

Tir au milieu de la foule :
Irf peut tirer à travers tout personnage allié, peu importe le nombre de personnages, ils n'entravent pas sa ligne de vue.

A l'affût :
Pendant chaque action « attendre », le chasseur peut tirer deux fois.

Compétences / Sorts / Règles spéciales

Sur le côté de la carte sont notés les éventuels compétences, sorts ou règles spéciales du personnage.



Déroulement du jeu

Préparation de la partie

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent un scénario (la quête), déterminent le nombre de points utilisés et constituent leur groupe en se référant à la valeur de chaque personnage ainsi qu'aux symboles de constitution de groupe notés sur sa carte (300 points pour une quête moyenne). Le nombre de points fixé ne peut être dépassé. Puis le Maître des catacombes place ses personnages n'importe où sur le plateau de jeu, sauf dans la zone de déploiement des héros.

Symboles de constitution de groupe : Lors de la création des groupes il faut prendre en compte les symboles de constitution de groupe comme indiqué ci-dessous.



Ce symbole signifie que ce personnage appartiendra toujours à un groupe de héros.



Ce symbole signifie que ce personnage est le chef de groupe du Maître des catacombes. On ne peut prendre qu'un seul personnage de ce type dans le groupe.



Ce symbole signifie que ce personnage appartiendra toujours aux troupes du Maître des catacombes.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule tour à tour. Les héros commencent toujours à jouer en premier.

Tour de jeu : Le joueur active chaque personnage à tour de rôle et effectue les actions qu'il désire, en dépensant les points d'action. Lorsqu'un personnage est activé, il n'est pas obligé de dépenser tous ses points action d'un coup. Il peut, par exemple, faire une action, puis laisser l'un des autres personnages jouer ses actions et terminer ses actions après. Notons que les points d'action non dépensés lors du tour d'un personnage sont perdus.

Phase de renforts : Au début de son tour, le Maître des catacombes effectue la phase de renforts, pour ses personnages tués lors des tours passés (voir chapitre «Blessures»).

Une fois que tous les joueurs ont terminé d'activer tous leurs personnages, le tour est fini. Un nouveau tour recommence alors, et tous les personnages ont à nouveau leur maximum de points d'action.

Tester une caractéristique

Chacune des caractéristiques d'un personnage dispose d'un chiffre correspondant au nombre de dés de puissance à utiliser lors d'un test. Dans une situation donnée, les aptitudes requises doivent être testées par un lancer de dés. Pour effectuer le test relatif à la caractéristique en question, lancer le nombre de dés correspondant au niveau de cette caractéristique. Si la caractéristique est égale à zéro le test est automatiquement raté.

Le symbole **I** correspond à un point de réussite, le symbole **I*** à un point de réussite avec un point de bonus. Pour calculer le résultat du test, additionner tous les points de réussite. Si vous avez obtenu des points bonus, ils multiplient les points de réussite par leur nombre.

Pour réussir un test le nombre de points de réussite doit être égal ou supérieur à la difficulté du test. Lorsque le niveau de difficulté n'est pas indiqué, on le considère à 1.

Actions

Lors de son tour, un personnage effectue des actions en dépensant ses P.Action. Les paragraphes suivants énumèrent les différentes actions envisageables par un personnage. Pour chaque action il est indiqué le nombre de P.Action que le personnage doit dépenser pour effectuer l'action désirée.

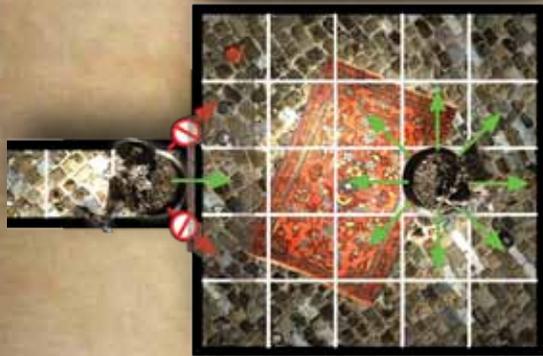
Marcher – Courir

P.Action : 1

Un personnage peut se déplacer dans toutes les directions, même en diagonale.

Il avance d'une case s'il marche, de deux s'il court. Notons qu'un personnage qui court n'a pas la possibilité d'effectuer un test d'agilité pour esquiver d'éventuels pièges.

Un personnage ne peut pas avancer en diagonale si un obstacle (mur, éboulis ou autre) se trouve dans l'une des deux cases adjacentes à la diagonale. Notons qu'un autre personnage n'est pas considéré comme un obstacle.



Déplacement

Un personnage peut traverser une case occupée par un allié à condition que la case suivante soit libre. Il ne peut toutefois ni s'arrêter sur la case occupée, ni courir pour la dépasser. Il sera donc contraint d'utiliser 2 P.Action pour passer.

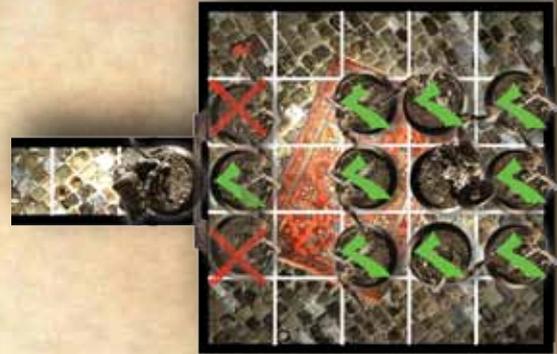
Blocage : un personnage doit effectuer un test d'agilité pour se déplacer si un adversaire se trouve dans une case adjacente à la sienne, sauf si pour cela il traverse une case occupée par un allié, ou si l'adversaire se trouve sur une case hors de portée à cause d'un obstacle, ou encore si l'adversaire situé dans la case adjacente est engagé dans un duel. La difficulté du test sera égale au nombre d'adversaires adjacents à la case quittée. S'il échoue au test, le personnage subit 1D6 de blessure (sans déduire les points d'armure, voir chapitre « Corps à Corps ») et avance ; ou il peut renoncer au déplacement et ne subit alors aucune blessure. S'il réussit le test, il avance normalement.

Ecraser l'adversaire : Dans le cas où un personnage tue un adversaire au corps à corps et qu'il se situe dans une case adjacente, même s'il reste des adversaires sur les autres cases adjacentes à la sienne, il peut avancer sur la case du personnage mort sans dépenser de P.Action ni effectuer de test de blocage.

Attaque Corps à Corps

P.Action : 1

Un personnage peut attaquer au corps à corps n'importe quel personnage situé dans une case adjacente à la sienne, même en diagonale, sauf si un obstacle se trouve dans une case adjacente à cette diagonale. Rappelons qu'un personnage n'est pas considéré comme un obstacle.



Adversaire à portée d'attaque corps à corps

Faire un test de la caractéristique C.corps du personnage ayant pour difficulté la caractéristique défense de la cible. En cas de réussite lancer le dé de localisation pour voir où la cible est touchée. Si la cible est touchée au buste, aux bras, ou aux jambes elle subit le nombre de dommages au corps à corps, moins les points d'armure de la zone touchée, en blessures. Les blessures représentent les PV perdus par la cible. Si la cible est touchée à la tête, elle subit le double du nombre de dommages au corps à corps, moins les points d'armure de la zone touchée, en blessures.

Combat multiple : Lorsqu'un personnage se défend au corps à corps contre plusieurs adversaires d'affilée, situés sur des cases différentes, lors d'un même tour, il perd 1 point en Défense par attaquant après le premier.

Cible immobile : Lorsqu'une cible immobile (élément de décor, personnage entoilé ou à 0 PV) se fait attaquer au corps à corps, elle est touchée automatiquement.

Attaque Puissante

P.Action : 2

Les règles d'attaque corps à corps basique s'appliquent, mais l'attaquant concentrant au maximum son énergie sur les coups portés, les dommages sont doublés.

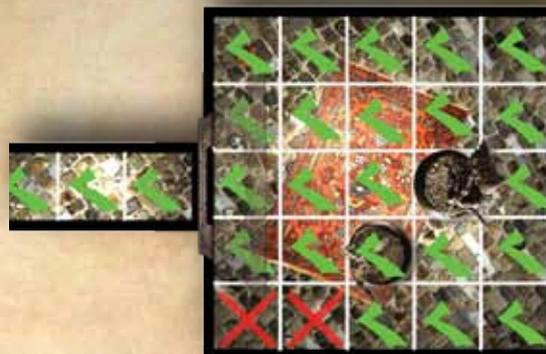
Attaque Tir

P.Action : 1

Un personnage peut prendre pour cible n'importe quel adversaire situé à plus d'une case de lui dans sa ligne de vue.



Adversaire à portée de tir



Ligne de vue



Adversaire à portée de tir



Ligne de vue

Faire un test de la caractéristique Tir ayant comme difficulté : 1 pour les tirs jusqu'à 3 cases, 2 pour les tirs de 4 à 6 cases, 3 pour les tirs de 7 à 9 cases, et 4 pour les tirs de 10 à 12 cases (ainsi de suite).

Si la cible est atteinte, lancer le dé de localisation pour déterminer la zone touchée.

Au buste, aux bras, ou aux jambes elle subit le nombre de dommages tir, moins les points d'armure de la zone touchée, en blessures. Les blessures représentent les PV perdus par la cible.

Si la cible est touchée à la tête, elle subit le double du nombre de dommages tir, moins les points d'armure de la zone touchée, en blessures.

Tirer avec des adversaires à proximité : Lorsque des adversaires pouvant atteindre le tireur au corps se trouvent sur une case adjacente, la difficulté des tirs augmente de +1 point par adversaire.

Tir Précis

P.Action : 2

Les règles d'attaque tir basique s'appliquent, mais le tireur prend le temps de viser une partie sensible de la cible, les dommages sont doublés.

Lancer un sort

P.Action : 1

Pour invoquer un sort : lancer les dés de puissance correspondant au niveau de caractéristique Magie du personnage. Totaliser le nombre de points de réussite et référez vous au sort lancé sur la carte personnage pour en connaître les effets. La cible du sort doit toujours être en ligne de vue.

Ouvrir ou fermer une porte

P.Action : 1

Un personnage peut ouvrir ou fermer une porte située sur une case adjacente.

Prendre ou donner un objet

P.Action : 1

Deux personnages peuvent se prendre ou se donner un objet d'un commun accord. Le personnage doit se trouver dans une case adjacente à cet objet ou au personnage à qui il veut prendre ou donner l'objet.

Crocheter une serrure

P.Action : 1

Pour ouvrir une serrure verrouillée le personnage fait un test de dextérité ayant pour difficulté 4.

Attendre

P.Action : 2

Cette action est réservée aux héros.

Un personnage peut choisir d'attendre pour effectuer son action pendant le tour adverse. Pour chaque P.Action que le personnage envisage d'effectuer au tour adverse, il devra en dépenser deux d'attente pendant son propre tour.

Les points d'attente peuvent être utilisés par le personnage à n'importe quel moment du tour adverse pour effectuer une action de son choix.

Boire un tonneau de potion

P.Action : 1

Un personnage peut boire le contenu du tonneau qu'il transporte, ce qui lui soigne 1D6 blessures.

Défoncer une porte

P.Action : 1

Il faut effectuer un lancer de dés comme celui indiqué pour une attaque au corps à corps en considérant la porte comme une cible immobile. Il n'y a pas de zones de localisation, la porte a toujours 2 points d'armure et 8 PV. Les dommages corps à corps classiques s'appliquent.

Sauter

P.Action : 1

Un personnage peut sauter par-dessus une ou plusieurs cases. Il doit pour cela effectuer un test d'agilité prenant en compte deux points de difficulté pour 1 case sautée. La difficulté double à chaque case supplémentaire. Exemple : difficulté 4 pour sauter 2 cases, difficulté 8 pour sauter 3 cases, ainsi de suite. Si le test réussit, le personnage est placé sur la case de réception du saut, s'il échoue, il tombe en plein milieu du saut et en subit les conséquences.



Blessures

Les héros

Un héros qui tombe à 0 PV ou moins est gravement blessé et sa figurine est mise au sol. Tant qu'il est au sol, il ne peut effectuer aucune action. Un personnage peut le soigner, mais les soins doivent être délivrés avant la fin du tour suivant, sinon le héros blessé est alors considéré comme mort et retiré du jeu.

Les personnages du Maître des catacombes

Tant que les personnages du Maître des catacombes ont un chef (le roi des tombes) sur le plateau de jeu, les personnages tombant à 0 PV, peuvent être remis en jeu. Au début du tour suivant, lancer 1D6 pour chaque personnage hors jeu, sur un résultat de 5 ou 6, il est placé devant l'entrée des renforts indiquée sur le plan de la quête jouée. Les personnages ainsi re-déployés récupèrent tous leurs PV, et commencent à jouer le tour à l'endroit où ils sont placés. Lorsque le roi des tombes (le chef) n'est plus sur le plateau, les personnages tombant à 0 PV sont définitivement retirés du jeu.



Règles spéciales

Peur

Tous les personnages peuvent être soumis à la peur. Ils doivent alors effectuer un test de volonté avec pour difficulté le niveau de peur du personnage qui la provoque. Ce test doit être effectué au début de chaque tour lorsqu'un personnage provoquant la peur se trouve en ligne de vue. Si le test réussit, rien ne se passe. S'il échoue, le personnage est transi de peur et perd 1 P.Action.

Si plusieurs personnages provoquent la peur, ne faire qu'un test avec la difficulté la plus élevée.

Prendre feu

Si un personnage est touché par une attaque enflammée, après avoir résolu les dégâts normaux, l'auteur de l'attaque lance 1D6, si le résultat est égal ou supérieur à 4, la victime prend feu. Elle perdra donc 1D6 PV au début de chaque tour (sans soustraire les points d'armure) puis l'auteur de l'attaque relancera 1D6 afin de déterminer si la victime continue de brûler ou non pendant ce tour, et ainsi de suite au début de chaque tour jusqu'à ce que le test échoue.

Entoilé

Lorsqu'un personnage ayant la compétence attaque entoilé, touche sa cible au corps à corps, son adversaire est entoilé. Il ne pourra plus rien faire et sera considéré comme une cible immobile. Pour se désentoiler, le personnage doit utiliser 1 P.Action et réussir un test de force avec pour difficulté le niveau d'entoilement.

Empoisonné

Est empoisonné tout personnage ayant subi une perte d'au moins un point de vie par une attaque empoisonnée. Il doit alors faire un test de force, si le résultat est supérieur ou égal au niveau d'empoisonnement, rien ne se passe. Sinon, le personnage perd 1 P.Action, puis 1D6 PV à chacun de ses prochains tours jusqu'à ce qu'il ait un remède.

Obstacle

L'obstacle bloque les lignes de vue et empêche tout passage.

Nuée

Les personnages dotés de la règle spéciale nuée sont placés sur le plateau de jeu, plusieurs par case. Le nombre de figurines par case est égal au niveau de nuée et elles sont alors considérées comme un seul personnage. Elles se déplaceront simultanément et effectueront toute action simultanément. Pour chaque figurine en plus de la première, on ajoute +1 en C.Corps, en Défense et en Dommages.

Renforcer la nuée : si une nuée subit des pertes, des figurines d'un autre groupement peuvent la renforcer, mais ne compteront parmi la nuée que le tour suivant celui du déplacement pour la rejoindre.

Vol

Un personnage doté de la compétence vol n'est jamais bloqué, il passe au-dessus de tout personnage, ami ou ennemi, ou d'un trou, sans problème mais doit terminer son tour sur une case vide.

Cible immobile

Lorsqu'une cible est immobile (élément de décor, personnage entoilé ou à 0 PV) elle est touchée automatiquement, lors d'une attaque au corps à corps.

Régénération

Un personnage pourvu de cette faculté regagne, au début de chaque tour, un certain nombre de points de vie, obtenu en lançant le nombre de D6 correspondant à son niveau de régénération.

Peureux

Un personnage peureux rate automatiquement ses tests de peur.

Arme et armure Magique

On considère qu'un personnage doté de la règle spéciale arme ou armure magique est toujours équipé d'une arme ou armure de ce type.

Personnage de petite taille

Un personnage de petite taille ne bloque pas les lignes de vues de personnages de taille standard ou de grande taille.

Personnage de grande taille

Un personnage de grande taille ne peut pas être caché par des personnages de taille normale. De ce fait les personnages de taille standard se trouvant devant un tel monstre, n'entravent pas les lignes de vues.

Personnage gigantesque

Un personnage gigantesque ne peut pas être caché par des personnages de taille normale ou de grande taille. De ce fait, les personnages de taille standard ou de grande taille, se trouvant devant un tel monstre, n'entravent pas les lignes de vues. Le socle de ces personnages occupe toujours plus d'une case sur le plateau de jeu. Le nombre de cases ainsi occupées sera indiqué à côté de la règle spéciale (exemple : Personnage gigantesque 2x3). Un personnage, dont l'une des mesures du socle fait plus d'une case, est trop gros pour emprunter une sortie ne faisant qu'une case de large. Ces personnages sont tellement grands qu'ils peuvent faire des attaques au corps à corps à deux cases de distance.

Invisible

Un personnage invisible ne peut être la cible d'aucune attaque. Aucun personnage ne peut l'avoir dans sa ligne de vue et il n'est jamais bloqué par un adversaire situé sur une case adjacente (il n'a donc pas besoin de faire de test d'agilité).

Immatériel

Un personnage immatériel ne peut pas prendre feu, ni être entoilé, ni empoisonné.

Il peut passer à travers tout obstacle ou personnage, dès lors qu'il finit son tour sur une case vide. Il est immunisé contre tout dégât physique, le seul moyen de le blesser est d'employer des armes magiques ou des sorts. Notons que lorsqu'il attaque, il ignore l'Armure de son adversaire sauf si celle-ci est magique.

Contondant

Lorsqu'un personnage ayant la compétence attaque contondante touche sa cible à la tête celle-ci se voit attribuer un point étourdissement.

Point étourdissement : chaque point étourdissement attribué à un personnage lui enlève 1 P.Action lors de son prochain tour.



Quêtes

Information de quêtes

Chaque quête comporte les informations suivantes : l'objectif avec ses conditions de victoire, et un plan du plateau de jeu, indiquant comment disposer les différentes zones et où déployer les héros, ainsi que les entrées des renforts, l'emplacement des portes, des tonneaux et tout autre élément.

Les différentes zones et éléments

L'entrée des catacombes

C'est dans cette zone que sont toujours déployés les héros au début de chaque partie.



Le cachot perdu

Dans un coin de cette zone se trouve un cachot fermé à clef. Pour ouvrir la serrure, il faut faire un test de dextérité ayant pour difficulté 4.



Rivière de lave

Cette zone est traversée par une rivière de lave, les cases recouvertes par la lave ne peuvent être franchies en marchant ou en courant. Il faut effectuer l'action sauter pour les franchir. Si le saut est un échec le personnage tombe dans la lave et meurt.



Diverses zones



Tonneau

Un personnage peut prendre un tonneau et le transporter. Il pourra le boire au moment voulu, ce qui lui soignera 1D6 blessures.



Coffre

Les coffres contiennent de fabuleux trésors et servent comme objectifs de quêtes.



Pièges

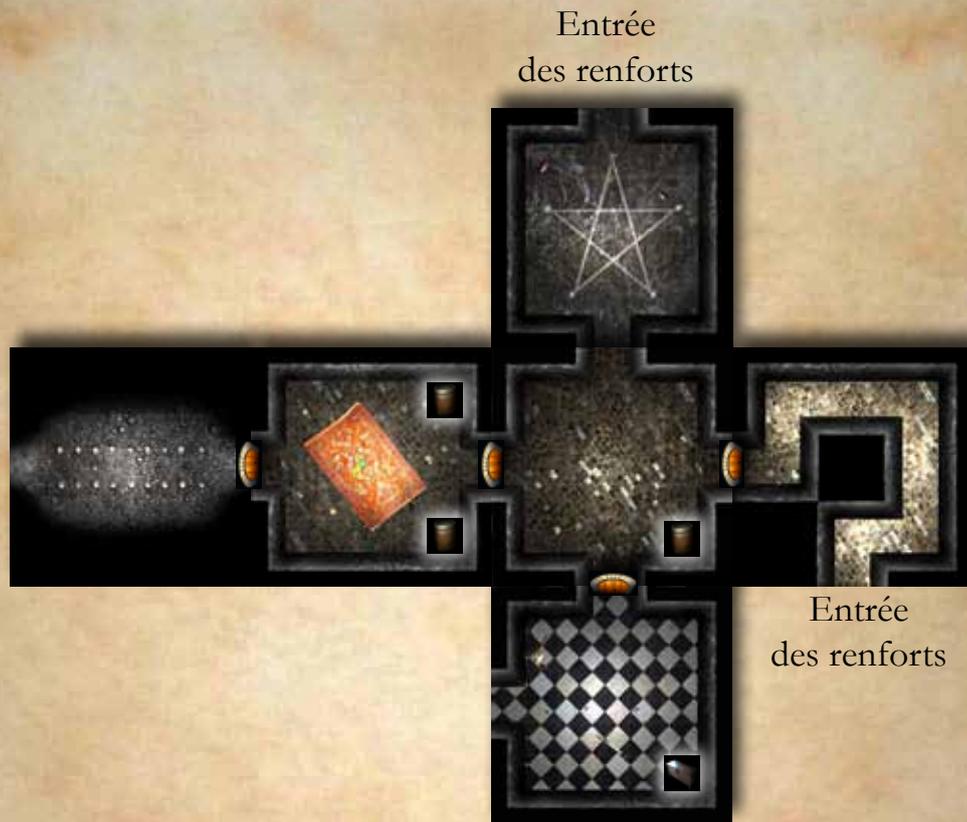
Chaque fois qu'un personnage marche sur une case piège, il doit faire un test d'Agilité (sauf s'il court car dans ce cas il est automatiquement victime du piège). S'il réussit le test, le personnage passe son chemin et évite le piège qui n'a aucun effet sur lui. S'étant toutefois déclenché, le piège n'est plus actif.

S'il échoue le test, le personnage est en proie aux effets du piège. Des pointes jaillissent du sol, le personnage subit 4D6 blessures.



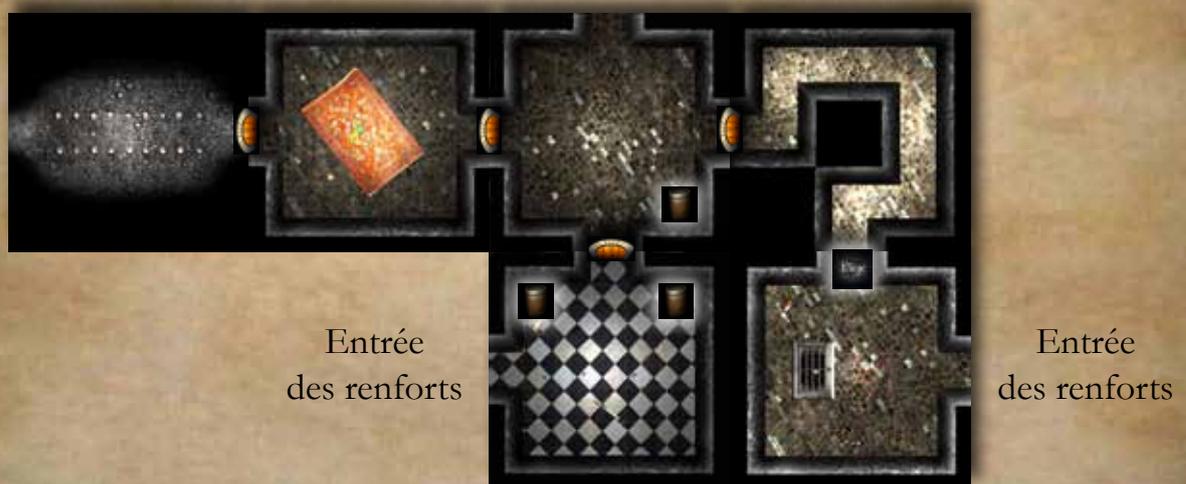
Quête I ; Le trésor perdu

Objectif : Récupérer le trésor en ouvrant le coffre.



Quête II ; Libération

Objectif : Libérer un prisonnier en ouvrant le cachot.



Quête III ; La fin du règne

Objectif : Eliminer le roi des tombes.

Entrée
des renforts



Entrée
des renforts

Quête IV ; Evasion

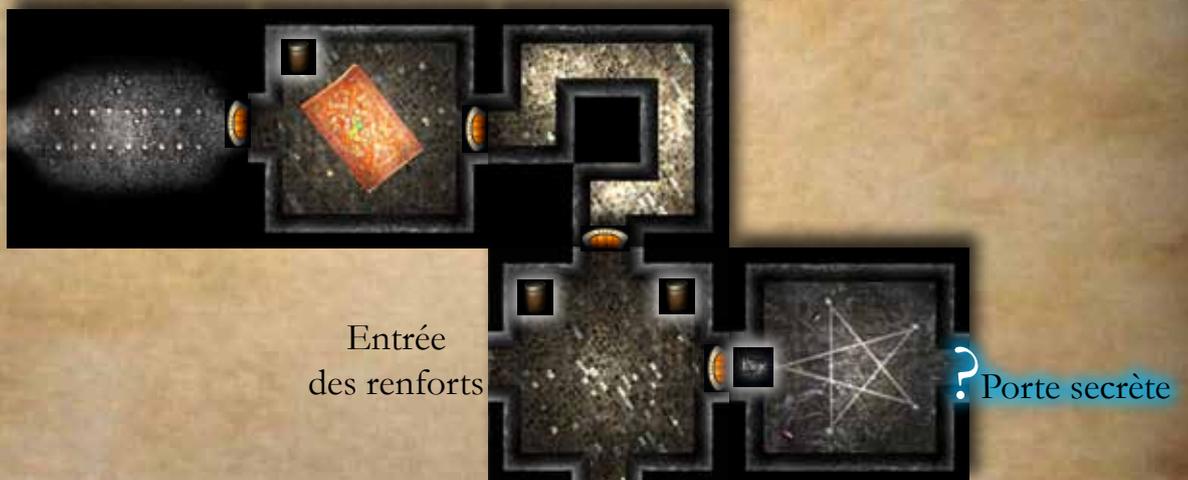
Objectif : Les héros doivent tous fuir par la porte secrète en 10 tours au maximum.

Pour ouvrir cette porte dérobée, il faut déchiffrer une ancienne écriture et prononcer les mots magiques.

Pour ce faire un personnage doit se trouver sur une case adjacente, dépenser 2 P.Action, et faire un test avec sa caractéristique Intelligence d'une difficulté de 4. Si le test réussit la porte s'ouvre.

Il est impossible d'effectuer de test de crochetage sur ce type d'élément.

Entrée
des renforts



Entrée
des renforts

? Porte secrète

Quête V ; Cambriolage

Objectif : Dérober la gemme magique enfermée dans le coffre et sortir des catacombes avec, en passant par la zone des héros.

Le coffre est verrouillé (difficulté 4 de crochetage). Le héros qui déverrouille le coffre prends la gemme. A tout moment il peut la donner à un autre héros, en utilisant l'action donner un objet.



Quête VI ; Le vieux fou

Objectif : Les héros doivent convaincre le vieil oncle de Irf d'évacuer sa mine d'or, à cause d'une invasion de revenants.

Le vieux bonhomme s'est enfermé lui-même dans son cachot pour se protéger des morts vivants et refuse d'en partir. Pour le convaincre, un héros doit faire une action spéciale appelée «discours». Le personnage doit se situer dans la même zone que le cachot, dépenser 2 P.Action, puis faire un test de sa caractéristique Charisme avec 4 en difficulté. S'il réussit la vieille tête de mule entend raison et décide de suivre les héros.





Règles optionnelles

Jouer en solo

Déploiement des personnages du Maître des catacombes

Le personnage chef est placé soit dans la zone objectif (si il y en a une) ou soit dans la zone la plus éloignée de la zone de déploiement des héros. Les troupes sont placées un personnage (ou une nuée) par zone, en commençant par la zone la plus proche de celle de déploiement des héros jusqu'à la plus éloignée. Lorsque chaque zone a reçu un personnage (ou une nuée), réitérer la manipulation, jusqu'à que toutes les troupes soient placées.

Renforts

Les renforts arrivent toujours par la zone la plus proche et où il y a le plus de héros.

Actions d'un personnage activé

Un personnage du maître des catacombes est considéré comme activé, si au début de son tour un adversaire se trouve dans sa zone, ou dans sa ligne de vue. Dans une telle situation on dira que le personnage est activé. Il peut faire toutes les actions qui lui sont permises normalement, mais se comporte de façon différente en fonction de ses caractéristiques C.corps, Tir et Magie.

Si la caractéristique C.corps est la plus élevée, le personnage avance le plus rapidement possible vers l'adversaire le plus proche, puis l'attaquera au corps à corps. Il portera des attaques normales sauf si le personnage cible porte une pièce d'armure ayant une valeur égale à plus de 50 % de sa valeur dommages corps à corps, dans un tel cas il fera des attaques puissantes.

Si la caractéristique Tir est la plus élevée, le personnage avance le plus rapidement possible vers l'adversaire le plus proche, jusqu'à avoir une ligne de vue sur lui, puis lui tire dessus. Il fera des tirs normaux sauf si le personnage cible porte une pièce d'armure ayant une valeur égale à plus de 50 % de sa valeur dommages Tir, dans un tel cas il fera des tirs précis.

Si la caractéristique Magie est la plus élevée, le personnage avance le plus rapidement possible vers l'adversaire le plus proche, jusqu'à avoir une ligne de vue sur lui, puis le prend pour cible avec ses sorts les plus néfastes. S'il n'a que des sorts bienveillants (guérison, téléportation...) le personnage avance le plus rapidement possible vers ses alliés qui ont une ligne de vue sur les adversaires et reste caché derrière eux, il lancera les sorts nécessaires au soutien des troupes.

Actions d'un personnage non activé

Un personnage du maître des catacombes est considéré comme non activé, si au début de son tour aucun adversaire ne se trouve dans sa zone, ou dans sa ligne de vue. Les actions qu'il effectue sont aléatoires. Au début du tour du maître des catacombes commencez par faire jouer les personnages non activés. Pour chacun lancer 1D6 puis référez-vous au tableau des personnages non activés et appliquer le résultat.

Personnage non activé	
1	Le personnage a entendu du bruit et devient totalement frénétique. Il part en direction des héros, pour les attaquer comme s'il était activé, en dépensant le double de ses P.Action (il peut effectuer toutes les actions qui lui sont permises lorsqu'il est activé)
2 à 5	Le personnage avance de 2 cases dans une direction aléatoire (déterminée entre les cases libres)
6	Le personnage ne fait absolument rien

Imprévu

Au plus profond des catacombes tout ne se passe pas toujours comme prévu. Au début de chaque tour (sauf au premier tour de la partie), le Maître des catacombes génère un imprévu sur le tableau ci-dessous. Puis les héros en supportent les effets.

Lancer 2D6	Imprévu
2	L'un des héros déterminé au hasard prend feu, il perd donc immédiatement 1D6 PV (voir règle spéciale : Prendre feu).
3	Tous les personnages activés du Maître des catacombes gagnent 2 P.Action pour ce tour
4	Tous les personnages hors jeu du Maître des catacombes, réussiront automatiquement leurs tests de renfort lors de ce tour
5 à 11	Un vent glacial, venu de nulle part, traverse brièvement les héros
12	Les héros font la rencontre d'une fée. Ils regagnent tous 3D6 PV

Provoquer un duel

Seul un héros peut provoquer en duel un personnage ayant une caractéristique C.Corps de niveau égal ou supérieur à la sienne et se situant dans sa ligne de vue ou la même zone. Cette action coûte 1 P.Action. Une fois le personnage choisi, les deux personnages, tour à tour, ont obligation d'avancer l'un vers l'autre pour se trouver dans des cases adjacentes. Une fois côte à côte, les deux personnages ne peuvent effectuer aucune autre action que des attaques au corps à corps. Le duel se termine lorsque l'un des deux personnages tombe à 0 PV. Notons qu'une fois le duel lancé, aucun autre personnage allié ou adversaire ne peut intervenir (pas de soins, pas d'attaque, ...).

Coup critique

Il arrive parfois qu'un personnage porte une attaque au corps à corps ou au tir si précise et puissante qu'elle occasionne bien plus de dommages que la normale. Ces attaques très dévastatrices sont appelées coups critiques. Lors d'un test pour toucher (au corps à corps ou au tir), si le résultat du lancé de dés excède de 4 points ou plus le niveau requis, cette attaque sera considérée comme un coup critique. Un bonus de plus 10 dommages sera attribué pour cette attaque. La règle coup critique ne s'applique que sur les personnages, pas sur les éléments des catacombes (portes, éboulis...).

Torgils' sombre loup

Torgils fut arraché de son village natal du fin fond de pays nordiques depuis son plus jeune âge par un marchand d'esclaves. Dès qu'il eut la force de tenir une hache, il fut envoyé dans des arènes de combats. En grandissant, ayant prit conscience de sa force, il assassina son maître et décida de faire route vers le sud cherchant batailles et fortune.



Esterella la guérisseuse

Elevée dans la paix et l'harmonie au sein d'une communauté druidique, Esterella voue sa vie au culte de Freya déesse de l'amour. Elle a décidé de partir à l'aventure pour découvrir de nouveaux horizons et apporter son soutien à de valeureux guerriers.



Irf le chasseur

Elevé par le très occulte peuple libre, caché aux yeux du monde dans la forêt profonde, Irf est rompu à l'art de tuer à distance. Dans l'ombre, il guette sa proie et attend le moment opportun pour lui ôter la vie.



Sir Flavien le paladin

Sir Flavien, participant aux tournois de chevaliers que son père le roi organise quotidiennement, est formé aux arts de la guerre. Mais il a décidé de vivre autrement et de quitter son beau palais royal, pour vivre une vie de chevalier errant, et ainsi se couvrir de gloire.

