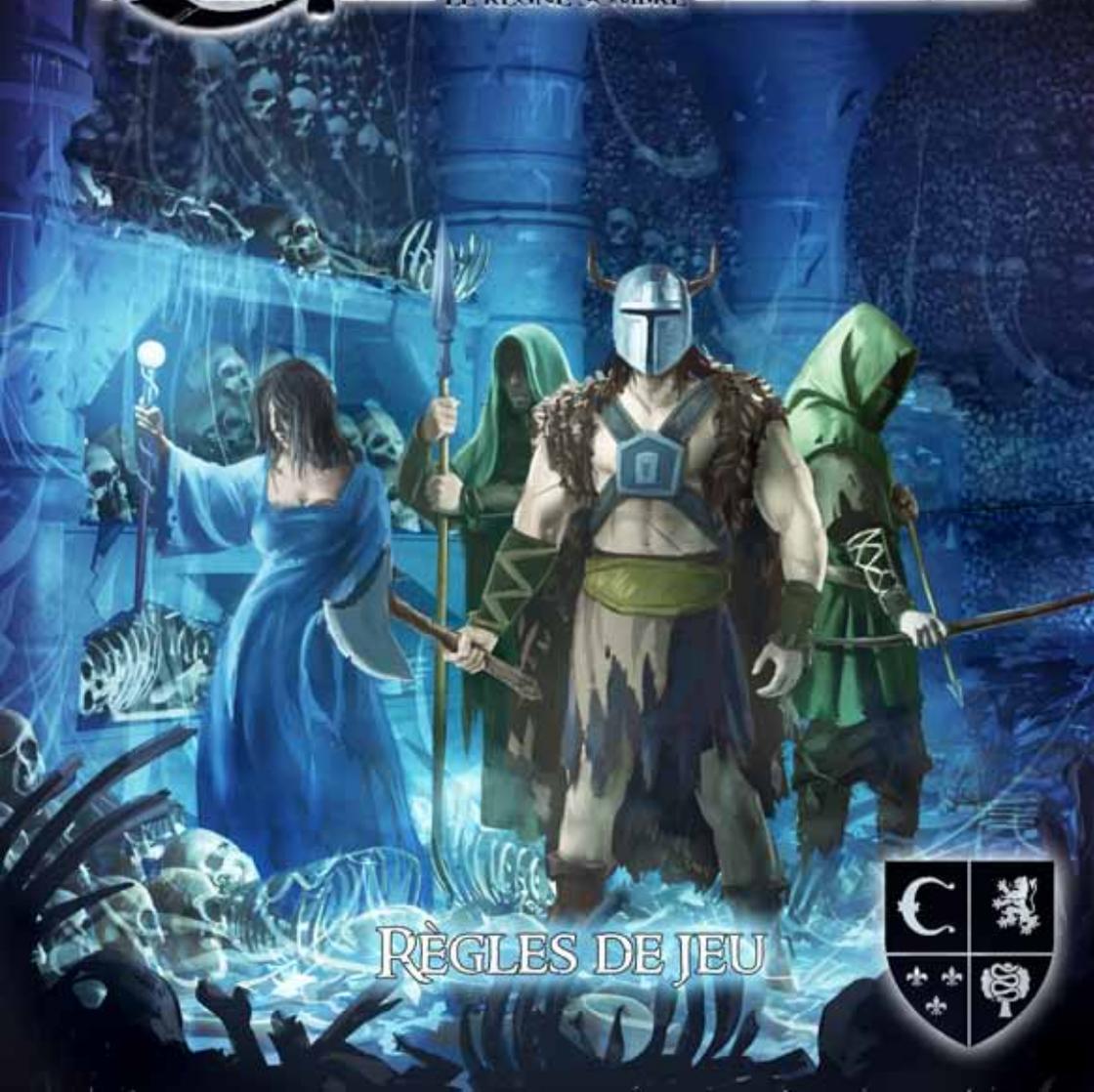


VENEZ QUÉRIR GLOIRE ET FORTUNE
DANS LES CATACOMBES OUBLIÉES

CATACOMBES

LE RÈGNE SOMBRE



RÈGLES DE JEU





CATACOMBES

LE RÈGNE SOMBRE

L'Histoire, telle que nous la connaissons, ne relate pas tout... Depuis des millénaires, d'antiques mystères et peuples de l'ombre sont tapés 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

Auteur ; Florent Massiera

Co-auteurs ;

Maylis Fontaine - Romuald Massiera

Bêta joueur ; Samuel Massiera

Illustrateur ; Benoît Ventre

Illustration couverture : Tohad





Sommaire

Pour commencer	page 03	Dans les Catacombes	page 20
Liste du matériel nécessaire.....	page 03	Rôle du MJ.....	page 20
Différents dés.....	page 05	Trouver des écus d'or.....	page 21
Caractéristiques.....	page 05	Trésors des catacombes.....	page 21
Fiche d'aventure du PJ.....	page 06	Eléments de catacombes.....	page 26
Déroulement du jeu	page 07	Catacombes aléatoires	page 32
Tester une Caractéristique.....	page 07	Création des catacombes.....	page 32
Bonus.....	page 08	Utiliser les cartes.....	page 32
Actions.....	page 08	Générer le contenu de la zone.....	page 33
Blessures	page 16	Tableau de rencontre des personnages du MJ.....	page 33
Règles spéciales	page 17	Personnages du MJ	page 34
Peur.....	page 17	Quêtes	page 37
Prendre feu.....	page 17		
Entoilé.....	page 17		
Empoisonné.....	page 17		
Obstacle.....	page 17		
Nuée.....	page 18		
Vol.....	page 18		
Cible immobile.....	page 18		
Parade.....	page 18		
Invisible.....	page 18		
Immatériel.....	page 18		
Peureux.....	page 19		
Embuscade.....	page 19		
Régénération.....	page 19		
Arme et armure Magique.....	page 19		



our commencer

Dans Catacombes le règne sombre, vous incarnez un personnage appartenant à un groupe de héros prêts à courir tous les risques pour atteindre le but du jeu, à savoir, réaliser la quête principale.

Il faut avant tout déterminer qui seront les joueurs (PJ) et qui tiendra le rôle de Maître de Jeu (MJ). Un maximum de quatre PJ est recommandé.

Le Maître de Jeu (MJ) : Il est chargé de faire vivre l'aventure aux PJ dans le respect des règles du jeu. C'est à lui qu'incombe la tâche de gérer le scénario et les monstres des catacombes. Notons qu'il n'est pas l'adversaire des PJ et peut donc lui aussi en être un, il devra cependant rester le plus neutre possible car il connaît le scénario. Dans certains cas particuliers, il peut y avoir litige, c'est alors au MJ de trancher au plus juste.

Pour commencer, le MJ choisit une quête et prépare tout le matériel de jeu comme indiqué dans le chapitre « Catacombes aléatoires. »

Les joueurs : Ils sont appelés personnages joueurs (PJ), chacun incarne un héros dans le jeu. Pour commencer, chaque PJ choisit son personnage à l'aide des fiches pré-créees.

Liste du matériel nécessaire

- Livre de règles
- 14 dés (10 dés de puissance, 4 dés à 6 faces numérotés de 0 à 5)



- Des figurines représentant les divers personnages



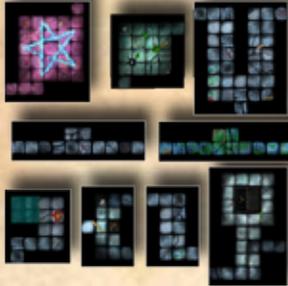
- Cartes « Imprévu »



- Cartes « Plan des catacombes »



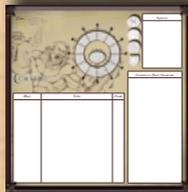
- 10 tuiles plateau de jeu



- Les pions « éléments des catacombes » (bibliothèque, portes, tonneaux, coffres, tables, râteliers, cadavres, puits)



- Les fiches d'aventure des PJ



- Les pions marqueurs



- Du papier et un crayon

Différents dés

Dans le jeu, sont utilisés différents dés : les dés de couleur qui sont les dés spéciaux correspondant aux niveaux de caractéristiques des personnages, et les dés à 6 faces numérotés de 0 à 5. Pour simplifier, tout au long de ce livre de règles, ils seront respectivement nommés **dé de puissance**, et **D**.

Les **D** sont utilisés de plusieurs façon, en fonction du terme employé il faudra procéder ainsi : Pour **D3** ; lancer un D, les résultats 0 et 1 seront égaux à 1, 2 et 3 à 2, et 4 et 5 à 3. 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 «2D» il faudra lancer 2 dé du type indiqué et en additionner les résultats.

Caractéristiques

Les personnages possèdent différentes caractéristiques représentant leurs points forts et leurs points faibles et qui leur permettent d'interagir dans le jeu. Ces informations sont notées dans le cercle de caractéristiques propre à chaque personnage.

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. Le nombre de sorts ou compétences dont le personnage peut faire l'apprentissage est égal au niveau de cette caractéristique.

Corps à Corps :

Aptitude du personnage à se battre en combat rapproché.

Tir :

Aptitude du personnage à viser une cible à distance.

Agilité :

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

Magie :

Aptitude du personnage à maîtriser les sorts magiques.

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.

Force :

Puissance physique du personnage.

Charisme :

Pouvoir de séduction et sociabilité du personnage.



Endurance :

Résistance physique du personnage.

Volonté :

Force mentale du personnage.

Points de vie (PV) :

Ils représentent la vitalité d'un personnage. Chaque blessure infligée à un personnage lui ôte un point de vie. A chaque début de partie, le PJ est automatiquement doté de la totalité de ses points de vie.

Points de 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, même hors des catacombes, en utilisant un point. On peut également utiliser un point pour annuler un résultat qui aurait provoqué la mort du PJ. Les points de destin ne peuvent pas être achetés et ne sont pas réattribués en début de partie, le seul moyen d'en obtenir est de les gagner en réussissant les quêtes.

Fiche d'aventure du PJ

Nom :

Notez un nom de votre invention pour votre personnage.

Race / Vocation :

Notez la race et la vocation de votre personnage.

Ecu / XP :

Notez le montant d'écus et les points d'expérience restant que le personnage possède.

**Dommages
C.Corps**



**Dommages
Tir**



Points de magie



Points d'armure



Tableau des équipements :

Ce tableau permet de noter les armes et l'armure dont le personnage s'est équipé

Nom : _____
 Race / Vocation : _____
 Ecu : _____ XP : _____

ATACOMBES

Objet	Effet	Poids

Competences/Sort/Handicap

Objet :

Un personnage peut être équipé d'une arme dans chaque main (sceptre, bouclier, hache...) sauf quand il est spécifié « arme à deux mains ». Dans ce cas, il ne peut s'équiper que d'une arme. Un personnage ne peut être équipé que d'une d'armure.

Poids :

Le poids total maximum qu'un personnage peut porter est égal à son niveau de caractéristique Force+Endurance fois 10. Le résultat indique le nombre maximum de points d'encombrement qu'un personnage ne doit pas dépasser au commencement de la partie. Tout excédant d'équipement devra être vendu ou stocké dans un coffre-fort acheté au préalable, avant de commencer la partie.

Compétences / Sort/Handicap :

Notez les compétences et sorts acquis par le personnage. Ainsi que les handicaps qui risquent de lui être infligés au fil des aventures.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule tour à tour : le tour des PJ et le tour du MJ se succèdent.

Avant le premier tour, il faut déterminer qui sera le chef du groupe. Le PJ ayant la caractéristique Charisme la plus haute sera le chef pour cette partie. En cas d'égalité c'est le MJ qui choisit le chef.

Le chef établit, à chaque tour de jeu, l'ordre d'intervention des PJ.

Tour des PJ : Le MJ génère un Imprévu au début de chaque tour (sauf au premier tour de la partie) et les PJ en supportent les effets, puis chaque PJ, dans l'ordre fixé par le chef, effectue ses actions. Notons que leurs alliés sont soumis aux mêmes règles de tour.

Tour du MJ : Il effectue les actions de tous ses personnages dans l'ordre qu'il veut.

Tester une caractéristique

Chacune des caractéristiques d'un personnage dispose de dix niveaux, et chaque niveau correspond à un dé de puissance. Dans une situation donnée, les aptitudes requises doivent être testées par un lancer de dé. Pour effectuer le test relatif à la caractéristique en question, lancer simultanément le dé de puissance correspondant au niveau et 1D (hormis pour la Magie où on ne lance que le dé de puissance correspondant au niveau). Notons que, dans tous les cas, pour réussir le test, est requis un résultat minimum de 0, et dans certaines situations, un résultat minimum correspondant à un niveau de difficulté donné. Si vous obtenez X au lancer, peu importe le résultat du dé, le test est automatiquement un échec. Si vous obtenez -1, -2, -3, -5 ou -10 au lancer, le chiffre négatif du dé de puissance est à déduire du résultat du dé. Si vous obtenez 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 points au lancer, le nombre de points indiqué sur le dé de puissance est à ajouter au résultat du dé. Si vous obtenez une face vierge du dé de puissance au lancer, il n'y a rien à déduire ni à ajouter au résultat du dé. Si la caractéristique est égale à zéro le test est automatiquement raté.

Niveau 1 Marron	Niveau 2 Blanc	Niveau 3 Bleu clair	Niveau 4 Bleu foncé	Niveau 5 Jaune	Niveau 6 Vert	Niveau 7 Noir	Niveau 8 Argent	Niveau 9 Or	Niveau 10 Rubis

Exemple : Svein veut ouvrir une porte verrouillée. Il va donc tenter de forcer la serrure. Sachant que la serrure a une difficulté de crochetage de 1, Svein doit faire un test de dextérité et obtenir un résultat minimum de 1 pour que le crochetage soit un succès. Svein a un niveau 5 à sa caractéristique dextérité, il lance donc un dé jaune, simultanément à 1D. S'il obtient X sur le dé jaune, il ignore le résultat sur l'autre dé, le crochetage échoue automatiquement. S'il obtient la face vierge, le -1, le 1 ou le 2 sur le dé jaune, il doit l'additionner au résultat de l'autre dé. La somme ainsi obtenue doit être égale ou supérieure à 1 pour que le crochetage soit réussi. Dans le cas contraire, la tentative de crochetage se solde par un échec.

Bonus

Il existe deux types de bonus : les bonus à la caractéristique sont des points ajoutés au niveau d'une caractéristique (un dé de puissance différente est donc utilisé) pour le lancer de dé, et les bonus au résultat sont des points à ajouter au résultat d'un lancer de dé.

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.

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. S'il échoue au test, le personnage subit 1D de blessure sans déduire ni les points d'armure, ni les points d'endurance (voir chapitre « Corps à Corps ») et avance ; ou il peut renoncer au déplacement et ne subit alors aucun dommage. S'il réussit le test, il avance normalement.

Ecraser l'adversaire : Dans le cas où un personnage tue un adversaire, 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. S'il n'a pas d'arme, il se battra à mains nues et ne causera qu'1D de dommages. S'il est armé, il causera les dommages indiqués sur le profil de l'arme utilisée.

Lancer le dé de puissance correspondant au niveau de caractéristique C.Corps du personnage et le ou les dés de dommages correspondant aux caractéristiques de l'arme.

Si le résultat du lancer du dé de puissance est X, ou si le résultat de l'ensemble des dés est inférieur à 0, l'attaque échoue. Sinon elle touche et se calcule comme suit : additionner le dé de puissance, le ou les dés de dommages (voir caractéristiques de l'arme) et la force (selon l'arme), déduire la somme de l'endurance et de l'armure de la cible. Le résultat indique le nombre de PV perdus par la cible.

Remarque : si la cible est une cible immobile (élément de décor, PJ n'ayant plus de PV, ou tout autre cas particulier décrit dans le chapitre « cibles immobiles ») le résultat X du dé de puissance ne signifie pas un échec, il équivaut simplement à 0 pour le décompte du résultat final.

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.

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. S'il échoue au test, le personnage subit 1D de blessure sans déduire ni les points d'armure, ni les points d'endurance (voir chapitre « Corps à Corps ») et avance ; ou il peut renoncer au déplacement et ne subit alors aucun dommage. S'il réussit le test, il avance normalement.

Ecraser l'adversaire : Dans le cas où un personnage tue un adversaire, 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. S'il n'a pas d'arme, il se battra à mains nues et ne causera qu'1D de dommages. S'il est armé, il causera les dommages indiqués sur le profil de l'arme utilisée.

Lancer le dé de puissance correspondant au niveau de caractéristique C.Corps du personnage et le ou les dés de dommages correspondant aux caractéristiques de l'arme.

Si le résultat du lancer du dé de puissance est X, ou si le résultat de l'ensemble des dés est inférieur à 0, l'attaque échoue. Sinon elle touche et se calcule comme suit : additionner le dé de puissance, le ou les dés de dommages (voir caractéristiques de l'arme) et la force (selon l'arme), déduire la somme de l'endurance et de l'armure de la cible. Le résultat indique le nombre de PV perdus par la cible.

Remarque : si la cible est une cible immobile (élément de décor, PJ n'ayant plus de PV, ou tout autre cas particulier décrit dans le chapitre « cibles immobiles ») le résultat X du dé de puissance ne signifie pas un échec, il équivaut simplement à 0 pour le décompte du résultat final.

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, bénéficie d'un bonus de 1D dommages.

Attaque Tir

P.Action : 1

Un personnage équipé d'une arme prévue pour le tir peut prendre pour cible n'importe quel adversaire situé à plus d'une case de lui mais qui reste dans sa ligne de vue et dans le respect de la portée de son arme. Le lancer et la résolution des dommages infligés suivent les mêmes règles que les attaques au corps à corps, mais avec le dé de puissance correspondant à la caractéristique Tir.

Ligne de vue : Elle représente ce qu'est capable de voir un personnage. Il voit à 360° autour de lui mais ne peut pas distinguer ce qui se cache derrière un obstacle ou un autre personnage, sauf si celui-ci est un allié situé sur une case adjacente à la sienne.

Tirer sans arme : Un PJ peut utiliser un projectile improvisé (caillou, morceau de bois...). Dans ce cas, la portée sera égale à la force du tireur, et les dommages sont indiqués par 1D.

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 et bénéficie ainsi d'un bonus de 1D dommages.

Lancer un sort

P.Action : 1

Un personnage peut utiliser un sort magique noté sur sa fiche. Procéder ainsi : lancer le dé de puissance correspondant à la caractéristique Magie. Si le résultat du lancer est X, le sort échoue. Sinon, le résultat du lancé doit être égal ou supérieur au niveau de difficulté du sort. S'il est inférieur, le sort échoue. D'autres dés sont associés, pour cumuler plus de points de magie, si le magicien possède un sceptre par exemple, ce qui est primordial pour augmenter ses chances de réussir un sort.

Dans ce cas, le résultat équivaudra à la somme du dé de puissance correspondant à la caractéristique Magie et du (ou des) dé indiqué sur la fiche de l'objet magique. Si cette somme est égale ou supérieure au niveau de difficulté du sort, il réussira.

Il faudra alors déterminer ses effets en se référant au sort. Notons qu'un sort ne peut être activé qu'une fois par tour

Fouiller

P.Action : 1

Un personnage peut fouiller une case, celle où il se trouve ou une de celles adjacentes à la sienne, contre 1 P.Action. Seul un PJ peut alors effectuer un lancer de 2D. Pour le résultat, se référer au tableau de fouille. Quel que soit le résultat de la fouille, le MJ dévoile tout élément caché. Une même case ne peut être fouillée qu'une seule fois par tour.

Un personnage peut également fouiller tout élément de décor se trouvant dans une case adjacente (se référer à l'élément en question dans le chapitre « élément de décor »).

Lancer 2D	Tableau de fouille
0	Le personnage se blesse en cherchant, il perd 1D PV et tire une carte imprévu
1 à 2	Le personnage se blesse et perd 1 PV
3 à 6	Le personnage ne trouve rien
7	Le personnage trouve 1 écu
8	Le personnage trouve 30 écus
9	Le personnage trouve 100 écus
10	Le personnage trouve un trésor des catacombes

Boire ou faire boire une potion

P.Action : 1

Un personnage peut boire une potion, ou faire boire une potion à un allié situé dans une case adjacente.

Utiliser un objet

P.Action : 1

Cette action permet à un personnage d'utiliser un objet qu'il transporte (parchemin, objet magique, etc...) ou d'interagir avec un élément de décor se trouvant dans une case adjacente (déclencher un mécanisme de porte secrète par exemple). Les interactions peuvent être diverses en fonction du scénario.

Ouvrir un coffre ou une porte

P.Action : 1

Un personnage peut ouvrir une porte ou un coffre situés sur une case adjacente. Si la serrure en question est verrouillée, elle reste fermée et l'action est perdue. Sinon la porte s'ouvre et une nouvelle zone est dévoilée, ou le coffre est ouvert et son contenu récupéré automatiquement.

Changer d'arme

P.Action : 1

Un personnage peut permuter l'une des deux armes dont il est équipé avec une autre qu'il transporte.

Changer d'armure

P.Action : 4

Un personnage peut s'équiper d'une armure qu'il transporte ou vient de trouver.

Crocheter une serrure

P.Action : 1

Le personnage fait un test de dextérité. Le résultat doit être égal ou supérieur au niveau de difficulté (voir le chapitre « éléments de décor ») pour réussir à ouvrir la serrure. Les personnages habitant les catacombes n'ont pas besoin de faire le test de crochetage, on considère qu'ils détiennent la clef.

Attendre

P.Action : 2

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 soit pour effectuer une action de son choix, soit pour se défendre d'une attaque au C.Corps. Dans ce cas, il ajoute son niveau de C.Corps à ses points d'armure et d'endurance.

Désamorcer un piège

P.Action : 1

Avant de prétendre le désamorcer, il faut détecter le piège (voir action « fouiller »). Une fois le piège repéré, effectuer un test de dextérité, le résultat obtenu doit être égal ou supérieur au niveau de difficulté du piège (voir caractéristiques de l'élément de décor). Si le lancer est un échec, rien ne se passe. Si c'est une réussite, le piège est désactivé et ne pourra plus se déclencher.

Poser un piège

P.Action : 2

Un personnage peut installer un piège (acheté préalablement en ville) sur une case adjacente. Une fois le piège installé, il sera considéré découvert par le PJ et ses alliés.

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.

Vol

P.Action : 1

Un personnage peut tenter de dérober un objet (un seul) transporté par un autre personnage (adversaire ou allié) qui se situe dans une case adjacente à la sienne. Il doit faire un test de dextérité dont le niveau de difficulté est égal au niveau d'agilité de la cible. Si le test réussit, le personnage récupère l'objet détenu par la cible, ainsi qu'2D fois 10 écus (cette somme sera imputée à la bourse du personnage victime du vol si c'est un PJ). S'il échoue, la cible remarque la tentative de vol et en profite pour porter un coup. Elle a donc le droit d'effectuer une attaque gratuite, sans dépenser aucun P.Action, le voleur est alors considéré comme une cible immobile.

Lancer un objet

P.Action : 1

Un personnage peut lancer un objet de petite taille dont le poids maximum ne doit pas dépasser sa force. Il doit déterminer la case visée, la portée sera égale à deux fois la force du lanceur au maximum. Faire un test de tir avec 1 point de difficulté. S'il réussit, l'objet atterrit dans la case visée, si le test échoue, l'objet atterrit dans l'une des cases adjacentes à la case visée, laquelle est déterminée aléatoirement.

Défoncer une porte

P.Action : 1

Il faut effectuer un lancer de dé comme celui indiqué pour une attaque C.corps en considérant la porte comme une cible immobile.

Bousculer un adversaire

P.Action : 1

Un personnage peut bousculer un adversaire se situant dans une case adjacente. Pour cela il doit faire un test de force avec pour difficulté le niveau de la caractéristique force du personnage adverse. Si le test échoue, rien ne se passe, s'il réussit, l'adversaire recule d'une case vers l'arrière (la case est choisie par l'attaquant). La case de destination doit être vide (la lave et les trous sont considérés comme des cases vides).

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 trois points de difficulté par case sautée. Si le test réussi 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 (voir chapitre « éléments de décor »).

Discours

P.Action : 2

Seuls les PJ peuvent faire des discours.

Seuls les personnages dans la même zone sont concernés par un discours. Pour réaliser un discours, le personnage doit réussir un test de charisme, plus ou moins délicat en fonction du type de discours.

Menace : Difficulté 4

Si le test est réussi, les ennemis doivent alors effectuer un test de peur niveau 2 pour ce tour-ci (voir « règles spéciales »). Si le test échoue, l'ensemble des adversaires gagne 1D P.Action à partager entre eux, car les menaces les ont encore plus irrités.

Bravoure, encouragement : Difficulté 5

Si le test réussit, tous les PJ et les personnages alliés gagnent 1 P.Action chacun et ignorent la peur pour ce tour-ci. S'il échoue, le moral des troupes est anéanti, les PJ et les personnages alliés perdent 1 P.Action chacun pour ce tour-ci.

Manipulation : Difficulté 7

Les personnages prétendent être des alliés. Si le test réussit, les adversaires perdent leur

tour. S'il échoue, les PJ et les personnages alliés perdent 2 PA chacun pour ce tour-ci.

Corruption : Difficulté 20

On ne peut corrompre qu'un personnage à la fois, lequel doit être situé dans la ligne de vue.

Le test de charisme est effectué avec un bonus +1 point par tranche de 100 écus proposés à l'adversaire que l'on souhaite corrompre. Le nombre de bonus correspondant aux écus donnés sera alors ajouté au résultat du lancer de dés.

Si le test est loupé, rien ne se passe, le PJ conserve ses écus. Si le test réussit, l'adversaire empêche la somme offerte et effectue un test de volonté avec pour difficulté le niveau de charisme du PJ qui fait le discours. Si l'adversaire rate ce test, il passe sous le contrôle du PJ, s'il le réussit, la corruption échoue et les écus sont perdus par le PJ.

Notons qu'un discours ne peut être tenté qu'une seule fois par tour, qu'il réussisse ou qu'il échoue.

Provoquer un duel

P.Action : 1

Seul un PJ 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. 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 C.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, ...).



Blessures

Un personnage (PJ ou ses alliés) 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 personnage blessé est alors considéré comme mort et retiré du jeu. Notons qu'un personnage au sol est considéré comme une cible immobile et que tous les points de vie enlevés en dessous de 0 sont comptabilisés. Pour réanimer un personnage, il faut l'amener à avoir au moins 1 PV. Les personnages du MJ sont retirés du plateau de jeu dès qu'ils sont à 0 PV, ils ne peuvent être soignés.



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 1D, si le résultat est égal ou supérieur à 3, la victime prend feu. Elle perd donc 1D PV au début de chaque tour (sans soustraire ni point d'armure, ni point d'endurance) puis l'auteur de l'attaque relance 1D 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

Si un personnage est touché par une attaque entoillée, il ne peut plus rien faire et est considéré comme une cible immobile (les résultats X seront donc ignorés). Pour se désentoiler, le personnage doit utiliser 1 P.Action et réussir un test de force avec pour difficulté le niveau d'entoilement. Notons qu'une attaque entoillée ne peut pas être parée.

Empoisonné

Pour être empoisonné, le personnage doit subir une perte d'au moins un point de vie. Il doit alors faire un test d'endurance, si le résultat est supérieur ou égal au niveau d'empoisonnement, rien ne se passe. Sinon, le personnage perd 1 P.Action, puis 1D PV par tour jusqu'à ce qu'il boive 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 et +1D de 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'on attaque une cible immobile au C.Corps (et uniquement au C.Corps) les résultats X sont ignorés car la cible sera toujours touchée.

Parade

Un personnage, pourvu de la compétence « parade » ou d'une arme permettant de parer, peut faire relancer une fois par tour un lancer de dé d'attaque au C.Corps (uniquement au C.Corps) de l'adversaire le visant. Notons que les parades sont cumulables. Ainsi un personnage qui est doté de trois modes de parade, par exemple un personnage ambidextre équipé de deux épées (permettant de parer) et pourvu de la compétence « parade », peut parer trois attaques C.Corps par tour.

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'Endurance et l'Armure de son adversaire.

Peureux

Un personnage peureux rate automatiquement ses tests de peur.

Embuscade

Un personnage du MJ peut être placé en embuscade lorsque la quête le précise ou lorsqu'une carte Imprévu de ce type est tirée. Lorsqu'un PJ ou l'un de ses alliés ouvre une porte, dévoilant ainsi une nouvelle salle, les personnages en embuscade présents dans cette salle exécutent leurs actions dès leur apparition sur le plateau de jeu. Le personnage marque une pause dans ses actions en cours et attend la fin des actions des personnages du MJ pour continuer son tour.

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 D correspondant à son niveau de régénération.

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.





Dans les Catacombes



Rôle du MJ

Le Maître de Jeu (MJ) est l'organisateur et l'arbitre de la partie. Il est chargé de faire vivre l'aventure aux PJ dans le respect des règles du jeu. C'est à lui qu'incombe la tâche de gérer le scénario et les monstres des catacombes. Notons qu'il n'est pas l'adversaire des PJ et peut donc lui aussi en être un, il devra cependant rester le plus neutre possible car il connaît le scénario. Dans certains cas particuliers, il peut y avoir litige, c'est alors au MJ de trancher au plus juste. Pour commencer, le MJ choisit une quête et prépare tout le matériel de jeu comme indiqué dans le chapitre « Catacombes aléatoires. »

Trouver des Écus d'or

Lorsque les personnages sont dans les catacombes, les écus trouvés par les PJ ou leurs alliés sont notés sur une feuille par le MJ, puis mis en commun. Notons que chaque personnage du MJ qui est tué rapporte aux PJ un certain nombre d'écus noté sur son profil. Les écus ainsi gagnés permettent d'établir le score d'une partie.

Trésors des Catacombes

Lorsqu'un personnage trouve un objet (arme, armure, objet magique, etc...) dans les catacombes, il peut, s'il le souhaite, le récupérer et doit alors le noter sur sa feuille d'objets transportés. Lorsqu'un personnage trouve un trésor dans les catacombes, si sa nature n'est pas spécifiée, il doit lancer 2D et se référer au tableau ci-dessous pour la déterminer. Une fois la nature de l'objet trouvé connue, lancer 2D en vous référant à sa catégorie (arme, armure, objet magique, etc...).

Lancer 2D	Nature du trésor
0	1 arme
1 à 2	1 potion magique
3 à 4	1 objet magique
5 à 6	1 grimoire ou parchemin
7 à 8	1 arme magique
9	1 armure magique
10	1 rune

Armes

Ce sont des armes ordinaires, de plus ou moins bonne qualité, pouvant parfois être achetées en ville.

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Épée rouillée	Dommages : Fu+1D/Parade	40	8
1	Épée bâtarde	Dommages : Fu+2D/Parade/Arme à deux mains Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	100	10
2	Hachoir	Dommages : Fu+1D	20	6
3	Hachoir à deux mains	Dommages : Fu+2D/Arme à deux mains Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	70	10
4	Massue	Dommages : Fu+1D/-1 point d'armure	50	9

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
5	Grande massue	Domages : Fu+2D/Arme à deux mains/-1 point d'armure Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	100	13
6	Nunchaku	Domages : 2D/Ne peut être paré Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	30	6
7	Grand nunchaku	Domages : 3D/Arme à deux mains/Ne peut être paré Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	60	10
8	Arc en if ancien	Portée : 14 cases/Dommages : 4+1D	40	8
9	Arbalète à répétition rapide	Portée : 8 cases/Dommages : 3+3D Caractéristiques requises : Tir 4 minimum	250	8
10	Lance	Domages : Fu+1+1D/Arme à deux mains Peut aussi attaquer un adversaire situé à deux cases de distance Caractéristiques requises : C.corps 4 minimum	200	8

Potion magique

Les potions ne sont utilisables qu'une seule fois.

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Potion d'invisibilité	Invisible pendant un tour	50	1
1	Potion invulnérabilité	Le personnage ignore toute blessure pendant un tour	50	1
2	Potion de force	+2 à la caractéristique Force pendant un tour	25	1
3	Potion de résistance	+2 à la caractéristique Endurance pendant un tour	25	1
4	Potion de rapidité	+4 P.Action pendant un tour	75	1
5 à 6	Potion de guérison	Soigne 4+5D PV Constitue un remède contre le poison	25	1
7 à 10	Potion de soin	Soigne 4 PV	2	1

Objets Magiques

Ces objets de toute sorte sont des reliques très rares. Un personnage ne peut pas cumuler deux effets permanents d'une même catégorie d'objet (exemple : si il a une amulette bénite et une amulette de glace, il ne peut en porter qu'une des deux et doit donc choisir entre l'immunité au poison ou au feu).

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Amulette bénite	Le porteur de cette amulette ne peut pas être empoisonné	150	1
1	Amulette de glace	Le porteur de cette amulette ne peut pas prendre feu	150	1
2	Amulette du courage	Le porteur de cette amulette n'a jamais peur	150	1
3	Anneau d'agilité	Le porteur lance 1D supplémentaire lors de ses tests d'Agilité	100	1
4	Anneau de téléportation	Une fois par partie le porteur de cet anneau peut se téléporter n'importe où sur le plateau des catacombes découvertes	150	1
5	Anneau de divination	Une fois par partie le porteur de cet anneau peut rejouer son tour annulant toutes les actions qui s'étaient produites	100	1
6	Bottes de vitesse	Le porteur de ces bottes avance d'une case supplémentaire par action lorsqu'il court	150	1
7	Couronne d'ancien roi	Le porteur de cette couronne lance 1D supplémentaire lors de ses tests de Charisme	75	2
8	Pierre de guérison	Soigne 3 PV par P.Action	300	1
9	Sceptre d'apprenti	+1D points de magie/Caractéristiques requises : Magie 4	25	4
10	Sceptre	+2D points de magie/Caractéristiques requises : Magie 5 Compétence requise : Initié aux arcanes	75	5

Grimoires et Parchemins

Les parchemins ne sont utilisables qu'une seule fois.

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Parchemin de bannissement	N'importe quel adversaire en ligne de vue peut être pris pour cible. Le personnage visé fait un test de Volonté difficulté 6. S'il le rate, il est banni de ce monde. Il est immédiatement retiré du jeu.	100	1
1	Parchemin de guérison	Soigne 4+5D PV et constitue un remède contre le poison sur le personnage ainsi que tous ses alliés (sans ligne de vue)	100	1
2	Parchemin de protection	Le personnage visé est enveloppé d'une aura de protection qui lui confère +2 points d'armure magique pendant toute une partie	100	1
3	Parchemin de téléportation	Le personnage et ceux en ligne de vue peuvent se téléporter n'importe où dans les catacombes explorées	100	1
4	Parchemin de temps	Le personnage ainsi que ses alliés (sans ligne de vue) jouent deux tours de suite	100	1

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
5	Parchemin de résurrection	Un personnage mort ou venant d'être retiré du jeu, revient sur le plateau avec la moitié de ses PV. Il est placé sur une case en ligne de vue du possesseur de ce parchemin	150	1
6	Grimoire de magie noire	Permet l'apprentissage des sorts de magie noire Compétence requise : Initié aux arcanes	25	4
7	Grimoire de magie blanche	Permet l'apprentissage des sorts de magie blanche Compétence requise : Initié aux arcanes	25	4
8	Grimoire «La magie pour les gueux»	Permet l'apprentissage des sorts de «la magie pour les gueux»	25	4
9	Grimoire de magie nécromantique	Permet l'apprentissage des sorts de magie nécromantique Compétence requise : Initié aux arcanes	200	4
10	Grimoire démonologique	Permet l'apprentissage des sorts de démonologie Compétence requise : Initié aux arcanes	200	4

Armes Magiques

Ces armes, de par leur nature magique, peuvent blesser des créatures immatérielles. Elles sont très prisées car extrêmement rares.

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Epée bénite	Dommmages : Fu+1D/Parade Le porteur peut relancer une fois ses dés d'attaque ratée	150	6
1	Hache berserk	Dommmages : Fu+1D/Parade/Arme à deux mains Deux attaques par P.Action Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	200	8
2	Hache de puissance	Dommmages : Fu+1D/+1 à la caractéristique Force	150	6
3	Lame de fureur	Dommmages : Fu+1D/Parade/+1 à la caractéristique Volonté	150	6
4	Lame de l'enfer	Dommmages : Fu+1D/Parade/Attaque enflammée	250	6
5	Lame vampire	Dommmages : Fu+1D/Parade Le porteur est soigné de 1D PV pour chaque attaque qui blesse son adversaire avec cette lame	300	6
6	Marteau éclair	Dommmages : Fu+1D/-2 point d'armure	150	9
7	Fléau bénit	Dommmages : 3D/Arme à deux mains/Ne peut être paré Le porteur peut relancer une fois ses dés d'attaque ratée. Caractéristiques requises : C.Corps 4 minimum	200	10
8	Arc de flamme	Portée : 12 cases/Dommmages : 4+1D Attaque enflammée	150	6

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
9	Arc fantôme	Portée : 16 cases/Dommages : 4+2D Les personnages alliés ou ennemis ne bloquent pas la ligne de vue, peu importe leur emplacement. Caractéristiques requises : Tir 4 minimum	150	6
10	Lance dent de dragon	Dommages : Fu+1+1D/Arme à deux mains Peut attaquer un adversaire situé à deux cases de distance. Ignore les points d'armure de l'adversaire. Caractéristiques requises : C.corps 4 minimum	200	8

Armures Magiques

Elles confèrent des points d'armure qui protègent des dommages immatériels.

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Armure de maître	+2 points d'armure Modification caractéristique : +1 en Charisme, -3 en Magie	400	22
1	Armure de régénération	+2 points d'armure/Régénération niveau 1 Modification caractéristique : -3 en Magie	750	22
2	Armure fantôme	Au début de chaque tour le porteur lance 1D, le résultat indique le nombre de points d'armure pour ce tour	500	10
3	Armure talisman	Le porteur est immunisé contre tous les sorts magiques (y compris les sorts de guérison) Modification caractéristique : -10 en Magie	600	28
4	Armure trois fois bénie	+2 points d'armure Au début de chaque tour tous les démons et morts-vivants se trouvant dans une case adjacente au porteur de cette armure perdent 1D PV. Modification caractéristique : -3 en Magie, -1 Agilité	600	22
5	Bouclier du courage	+1 point d'armure/Parade/Le porteur ignore la peur	100	8
6	Cotte de mailles en argika	+3 points d'armure Modification caractéristique : -2 en Magie	600	24
7	Grand bouclier en argika	+2 point d'armure/Parade	100	9
8	Armure de l'enfer	+2 points d'armure/Le porteur ne peut pas prendre feu Modification caractéristique : -3 en Magie	400	22
9	Armure aiguisée	+2 points d'armure/Le porteur ne peut pas être entoilé Modification caractéristique : -3 en Magie	400	22
10	Peau d'ours cloutée de Svein	+1 points d'armure/Peut être portée par un Barbare ayant la compétence Super tanké	400	8

Runes

Les runes permettent d'augmenter le niveau d'une caractéristique, et cela même si le niveau maximum est atteint. Chaque rune doit être associée à une arme ou armure au choix du PJ pour être fonctionnelle. Une fois l'association décidée, on ne peut plus la changer. Des runes identiques ou attribuant le même effet ne peuvent être cumulées, si le personnage en possède plusieurs, c'est l'effet le plus élevé qui est pris en compte.

Lancer 2D	Objet	Effet	Prix de vente	Poids
0	Rune de combat	Modification caractéristique : +1 en C.Corps	500	0
1	Rune de tir	Modification caractéristique : +1 en Tir	500	0
2	Rune de force	Modification caractéristique : +1 en Force	500	0
3	Rune de résistance	Modification caractéristique : +1 en Endurance	500	0
4	Rune de volonté	Modification caractéristique : +1 en Volonté	500	0
5	Rune de charisme	Modification caractéristique : +1 en Charisme	500	0
6	Rune d'agilité	Modification caractéristique : +1 en Agilité	500	0
7	Rune de vie	Modification caractéristique : +5 PV	500	0
8	Rune du savoir	Modification caractéristique : +1 en Intelligence	500	0
9	Rune de dextérité	Modification caractéristique : +1 en Dextérité	500	0
10	Rune de magie	Modification caractéristique : +1 en Magie	500	0

Éléments de Catacombes

Tout élément ne peut être fouillé qu'une seule fois. Se référer au tableau correspondant à l'élément fouillé pour déterminer ce que le personnage y trouve.

Porte

Une porte peut être ouverte ou fermée en dépensant 1 P.Action. Si la carte de zone indique que la porte est verrouillée, se référer au tableau ci-dessous pour, soit la crocheter, soit la défoncer (cible immobile). Lorsqu'un personnage tente d'ouvrir une porte verrouillée, il perd son P.Action. Difficulté de crochetage : cela représente la difficulté du test de crochetage.

Porte	Standard	Blindée	Prison
Endurance	4	8	12
PV	10	20	30
Difficulté de crochetage	1	5	8

Râtelier

Pour fouiller un râtelier, le personnage lance 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le personnage ne trouve rien
1 à 3	Le personnage trouve une Arme et une Arme magique
4 à 5	Le personnage trouve une Arme magique et une Armure magique

Bibliothèque

Pour fouiller une bibliothèque, le personnage lance 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le personnage ne trouve rien
1 à 3	Le personnage trouve un Grimoire ou parchemin et un Objet magique
4 à 5	Le personnage trouve une Arme magique et une Rune

Eboulis

Les éboulis bloquent définitivement la case qu'ils occupent et obturent toute ligne de vue.

Tonneau

Pour fouiller un tonneau, le personnage lance 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le personnage ne trouve rien
1 à 3	Le personnage trouve une Potion
4 à 5	Le personnage trouve deux Potions

Coffre

Pour déterminer le contenu d'un coffre, le personnage lance 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le coffre est verrouillé . Si vous retombez sur le même résultat après l'avoir ouvert considérez le comme vide
1	Le personnage trouve 100 écus
2 à 3	Le personnage trouve 500 écus
4 à 5	Le personnage trouve 500 écus et un Trésor

Si le coffre est verrouillé, il faut le considérer avec les caractéristiques suivantes :

Endurance : 9

PV : 5

Difficulté de crochetage : 3

Piège

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 mais toujours présent si c'est un trou. S'il échoue le test, le personnage est en proie aux effets du piège.

Si un piège est détecté avant le passage, le personnage est pourvu d'un bonus +2 (à sa caractéristique Agilité) pour effectuer son test d'Agilité pour éviter le piège. Le niveau de difficulté pour désamorcer un piège est égal à 3 pour tous les pièges. Les pièges qui ont été désamorcés ne se déclencheront plus.

Trou : Le personnage tombe dans un trou et perd 6D PV (sans modification d'armure ni d'endurance) son tour s'arrête. Pour remonter, le personnage doit passer un tour. Il pourra par contre choisir librement de quel côté du trou il sera positionné une fois remonté.

Pointes : Des pointes jaillissent du sol, le personnage subit 5D de dommages.

Table

Pour fouiller une table, le personnage lance 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le personnage ne trouve rien
1 à 3	Le personnage trouve une Potion
4 à 5	Le personnage trouve une Potion et un Objet magique

Pont suspendu

Chaque fois qu'un personnage passe (ou débute son tour) sur un pont suspendu, il doit faire un test d'Agilité (sauf s'il court car dans ce cas le test est considéré comme automatiquement raté).

S'il réussit le test, le personnage passe sans problème. Si le test est raté, il faut lancer 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le personnage tombe du pont et son tour est fini
1	Le personnage fait une chute sur le pont et son tour est fini
2 à 5	Le personnage passe sans problème

Si le personnage tombe du pont :

Dans de la lave en fusion : il est mort et retiré des catacombes.

Dans une eau marécageuse : le personnage perd 1D PV (sans modification d'armure ou d'endurance).

Portail de voyage

Lorsqu'un personnage emprunte un portail de voyage, il est transporté dans un autre lieu défini préalablement dans le scénario.

Cellule

Une cellule sera toujours fermée par une porte de prison verrouillée. Un personnage qui ouvre une cellule en libère le prisonnier.

Cadavre

Certains PJ auront l'esprit assez tordu pour profaner la dépouille d'un défunt. Lancer 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le cadavre est infecté et contamine le personnage. Faire un test d'endurance avec une difficulté de 2, s'il échoue, le personnage est empoisonné
1 à 3	Le personnage ne trouve rien
4 à 5	Le personnage trouve un Trésor

Porte dérobée

Une porte dérobée est un élément caché qui ne peut être découvert qu'en effectuant une fouille sur une case adjacente. Découvrir une porte dérobée équivaut à ouvrir une porte et donne donc accès à une nouvelle zone. Lorsqu'une porte dérobée est signalée dans une zone, le MJ sépare les cartes « plan des catacombes » en considérant cette porte comme une sortie supplémentaire, avant même qu'elle ne soit découverte par les PJ.

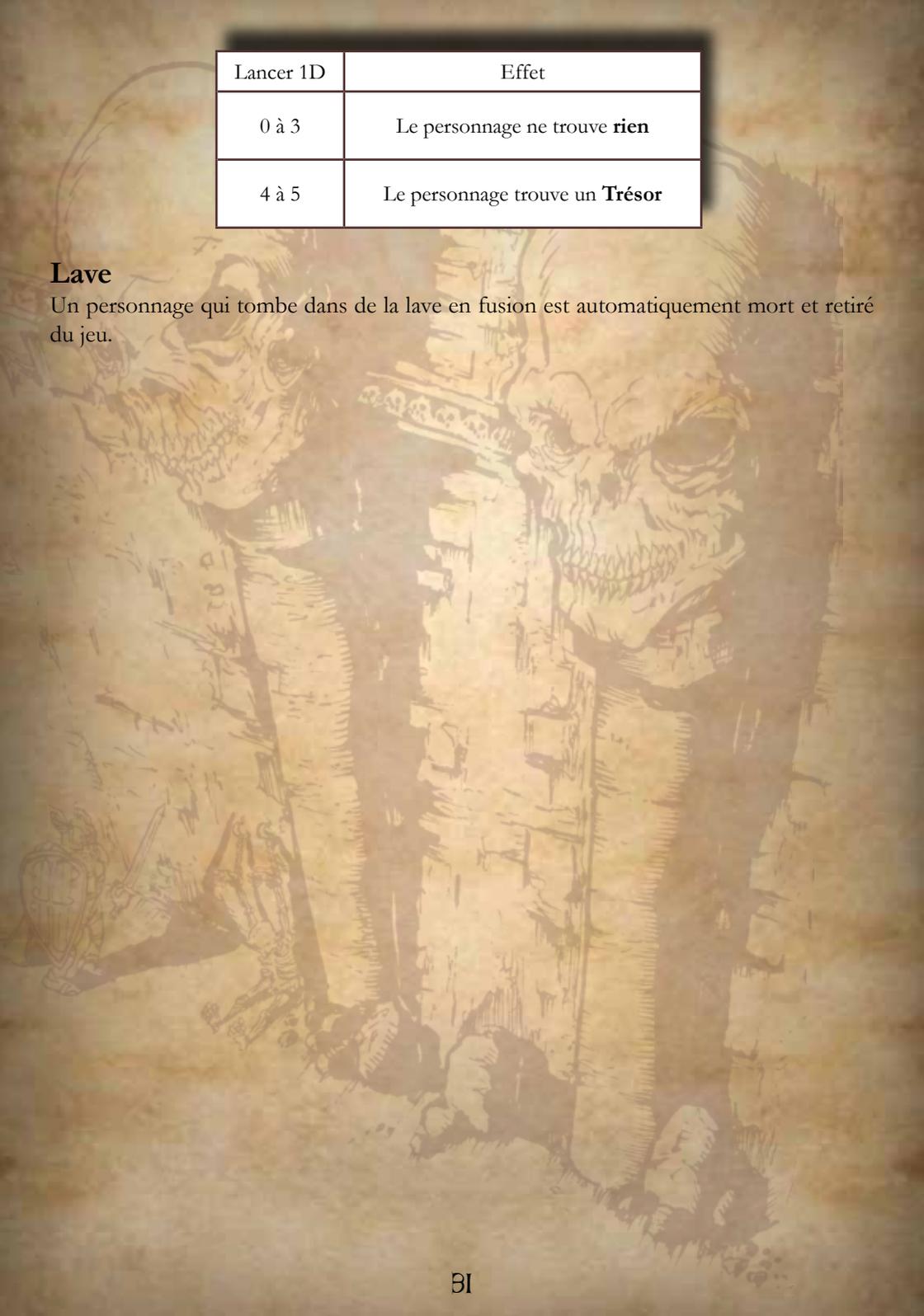
Statue bénite

Les Mort-vivants et créatures du monde démoniaque se tiennent éloignés des zones renfermant une statue bénite et ne peuvent y pénétrer. De plus, aucun sort de magie noire, nécromantique ou démoniaque ne peut être lancé dans de telles zones. Un personnage se permettant de fouiller cette statue profane la divinité qu'elle représente en pillant les offrandes, il perd donc un point de destin. Lancer 1D.

Lancer 1D	Effet
0	Le personnage ne trouve rien
1 à 3	Le personnage trouve 50 écus et un Trésor
4 à 5	Le personnage trouve 500 écus et un Trésor

Tombe

Un personnage situé sur une case adjacente à une tombe gagne un bonus de +2 pts de magie sur tous ses lancers de sorts nécromantiques. Pour fouiller la tombe, lancer 1D.

The background of the page is a detailed illustration of a volcanic landscape. A large, glowing lava flow dominates the center, with skeletal remains of a creature or person partially submerged in it. To the left, a treasure chest is visible, and to the right, another skeletal figure is shown. The scene is set in a dark, cavernous environment with rocky terrain.

Lancer 1D	Effet
0 à 3	Le personnage ne trouve rien
4 à 5	Le personnage trouve un Trésor

Lave

Un personnage qui tombe dans de la lave en fusion est automatiquement mort et retiré du jeu.



Catacombes aléatoires

Les cartes « Plan des catacombes » permettent de générer des plateaux de jeu totalement inédits à chaque partie, facilitant aussi la préparation du scénario pour le MJ. Cela rend également la partie plus enthousiasmante pour les MJ incarnant un PJ.

Création des catacombes

Pour créer le plan des catacombes, le MJ commence par choisir une quête (voir chapitre « Les royaumes cachés ») et enlève du jeu de cartes « Plan des catacombes » les zones correspondantes aux quêtes principale et secondaire. Il y tire ensuite, toujours faces cachées, quatre cartes (plus ou moins en fonction du temps de jeu souhaité) y rajoute la (ou les) carte(s) correspondante(s) à la quête secondaire. Puis il mélange le paquet de cartes de zone faces cachées. Enfin, pour éviter que la carte de quête principale ne soit tirée trop tôt dans le jeu, le MJ procède comme suit pour l'insérer dans le paquet : séparer en deux le paquet, placer la carte de quête principale dans un des deux tas ainsi obtenus, mélanger celui-ci et placer l'autre sur le dessus afin d'obtenir un seul tas. La première carte est prête à être tirée.

Utiliser les cartes

Seul le MJ peut tirer les cartes « plan des catacombes ». C'est lui qui effectue les lancers de dés qui permettent de générer les éléments et monstres à placer, où bon lui semble, dans la zone découverte. Les éléments cachés, tels que pièges, porte dérobée ou autre, sont positionnés mentalement par le MJ, sans que leurs emplacements soit divulgué aux autres joueurs (il peut, par exemple, les noter sur un bout de papier).

Les cartes « plan des catacombes » ne sont jamais dévoilées aux PJ, elles restent à la discrétion du MJ.

Avant le premier tour, le MJ tire la première carte puis place la zone indiquée et en génère le contenu. Notons qu'aucun personnage du MJ ne peut être généré sur cette première zone. Les PJ commencent la partie dans l'entrée de cette zone. Puis, chaque fois qu'une zone est découverte, le MJ tire la carte suivante, place la nouvelle zone et en génère le contenu. Notons que si la porte menant vers la nouvelle zone est fermée à clé, le MJ ne la place pas et attend pour cela l'ouverture de la porte.

Lorsque le MJ place une zone pourvue de plusieurs sorties, il sépare le paquet de cartes « plan des catacombes » de façon égale entre les différentes sorties, en les distribuant une à une et en commençant par le bas du paquet. La même procédure est à suivre lorsque la zone découverte est un cul de sac et qu'il reste d'autres cartes à tirer, ainsi les cartes restantes sont distribuées équitablement entre toutes les sorties du plateau de jeu, le cas échéant.

Lorsqu'une carte « quête principale » ou « quête secondaire » est tirée, le MJ se réfère au scénario de la quête pour en connaître le contenu.

Notons que tant que la carte « quête principale » n'a pas été tirée, le MJ doit toujours placer au moins une issue sur le plateau de jeu, même si la carte de zone tirée est un cul de sac (et dans le cas où il n'y a aucune autre sortie sur le plateau de jeu).

Générer le contenu de la zone

Chaque carte de zone représente un plan et un tableau. Le plan indique quelles sections de catacombes placer, ainsi que les portes verrouillées ou non et les sorties. Le tableau indique les éléments et personnages du MJ pouvant être placés sur la zone selon une certaine probabilité. Le MJ lance 1D pour chacun des éléments et personnages, si le résultat est égal ou supérieur au chiffre lui correspondant, alors cet élément ou personnage sera placé sur la zone à un endroit choisi par le MJ. Les personnages sont déterminés aléatoirement sur le tableau de rencontre des personnages du MJ de la quête correspondante.

Tableau de rencontre des personnages du MJ

Chaque quête comporte un tableau de rencontre des personnages du MJ qui permet de déterminer aléatoirement le type et le nombre de monstres susceptibles d'être rencontrés au cours de l'aventure. Chaque fois qu'une rencontre est générée sur une carte « Plan des catacombes » ou par le biais d'une carte « Imprévu : embuscade », le MJ se réfère au tableau de rencontre des personnages du MJ, propre à la quête choisie en début de partie.



Personnages du MJ

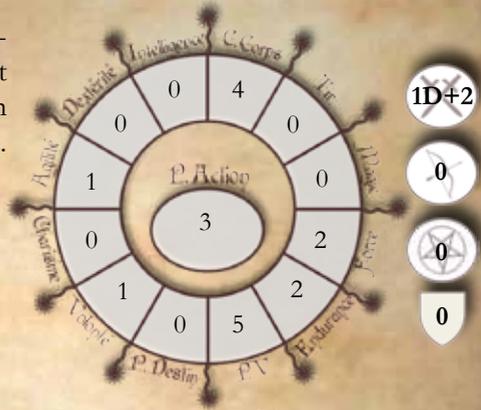
Les personnages des catacombes sont sous le contrôle du MJ. Ils utilisent leurs propres armes et armures dont les effets sont définis dans leurs caractéristiques. Ils n'ont donc pas la possibilité d'en changer. Ils sont toutefois capables de transporter et d'utiliser des objets. Ils sont immédiatement retirés du jeu lorsqu'ils tombent à 0 PV. Chaque fois qu'un personnage du MJ meurt, les PJ gagnent le nombre d'écus inscrit sur sa caractéristique. Certains personnages peuvent rapporter des trésors de catacombes, se référer à la caractéristique « trésor » pour en connaître le nombre. Un trésor ainsi trouvé sera automatiquement récupéré par un des PJ ou de leurs alliés, quelle que soit leur position. Notons que certaines caractéristiques des personnages du MJ, utilisent plus que 1D lors des tests, le nombre de dé sera donc noté en exposant dans la case de la caractéristique en question. Pour plus de praticité durant la partie, le chiffre noté entre parenthèses dans la case endurance des personnages indique tout simplement l'addition de l'endurance et de l'armure. La caractéristique déploiement indique le nombre de personnages du MJ qui sera généré sur le plateau.



Revenant de première lune

Revenants

Ce sont les dépouilles de trépassés réanimés par magie, quelle qu'elle soit. Ils ont perdu leur âme et leur seule préoccupation est de trouver et dévorer de la chair fraîche.



Ecus : 3 Trésor : 0

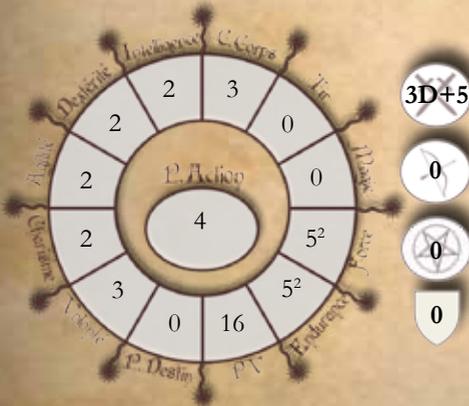
Déploiement : 2+1D3

Règles :

Peur niveau 1

Ne peut pas courir

Ogre vorace



Ecus : 15 Trésor : 0

Déploiement : 1

Règles :

Immunié contre la peur

Ne peut pas courir

Ogres

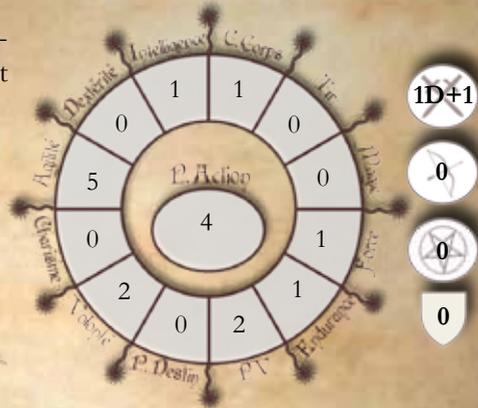
Ce sont de rustres individus. Ils ont quelques airs de ressemblance avec l'humain mais sont bien plus gigantesques et possèdent une force colossale. Ils se nourrissent de chair fraîche et sont friands de jeunes chérubins.



Rat géant vermine

Rats géants

Ce sont les vermines les plus souvent rencontrées dans les catacombes. Elles peuvent s'avérer de redoutables adversaires.



Ecus : 1 Trésor : 0

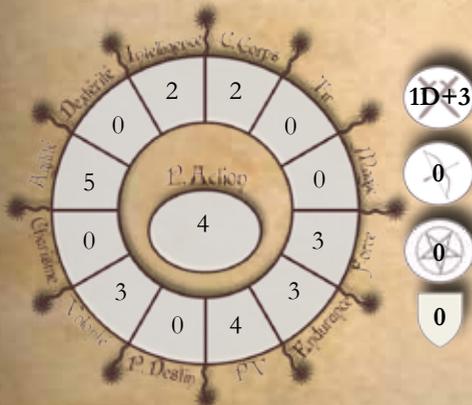
Déploiement : 7+1D

Règles :

Immunisé contre la peur

Nuée 3

Araignée géante gardienne



Ecus : 2 Trésor : 0

Déploiement : 1D3

Règles :

Attaque entoilée niveau 1

Immunisé contre la peur

Araignées géantes

Les araignées géantes rencontrées dans les catacombes constituent une espèce typique des profondeurs de la terre. Elles ne supportent pas la lumière du soleil et ne peuvent donc vivre nulle part ailleurs.





Quêtes

Seul le MJ est habilité à consulter le manuscrit d'une quête. Dans un premier temps, il expose le contexte aux PJ, en leur lisant les encadrés, puis les fait jouer en se référant à la quête. Le MJ doit garder à sa discrétion les objectifs de la quête principale et des quêtes secondaires qu'il ne révélera aux PJ qu'une fois la partie terminée.

Premiers pas dans l'ombre

Le scénario qui suit constitue une initiation à Catacombes le Règne Sombre. Cette campagne de quatre quêtes immergera les joueurs dans de mystérieux univers.

Dératisation

Les aventuriers, réunis en prétendu colloque à la taverne des Trois Quilles et supposés boire du lait de chèvre, se trouvent fâchés et contraints d'aller porter réclamation au chef d'établissement après que l'un d'entre eux ait trouvé un rat mort dans son breuvage, à vrai dire bien plus enivrant que du lait de chèvre !

Le tenancier explique à ses clients mécontents, que depuis quelques jours sa taverne est infestée de rats, lesquels proviendraient d'un ancien puits situé dans la cave sous la taverne.

Après moult excuses, le tavernier leur propose un marché : ils leur offre un mois de consommations gratuites en échange de la condamnation du fameux puits. Très emballés par cette proposition, les aventuriers acceptent la mission.

Quête principale

Le puits

Pour réussir la quête principale, les PJ doivent condamner le puits. Pour se faire, un personnage doit se tenir sur une case adjacente au puits et réussir un test de force avec une difficulté variable selon le niveau de jeu (Novice, Aventurier ou Héros) afin de reposer le couvercle de pierre sur l'orifice. Cette action lui coûte 1 P.Action.

Voie sans issue



Contenu de la zone

Fermeture puits	Personnages du MJ
Difficulté 1	7+1D Rats géants vermines

Tableau de rencontre des personnages du MJ

Lancer 1D afin de déterminer le type et le nombre de personnages rencontrés.

0 à 1	2 à 4	5
1D3 Araignées géantes gardiennes	7+1D Rats géants vermines	2+1D3 Revenants de première lune

Une fois le puits obstrué, les PJ remontent à la taverne, sont vivement congratulés et reçoivent leur récompense (un mois de consommations gratuite).

Le fabuleux trésor

Les aventuriers sont attablés à la taverne des Trois Quilles et profitent de leurs consommations gratuites lorsqu'un quinquagénaire à l'allure patibulaire les accoste. Ce dénommé Maximus leur propose de les engager en tant que mercenaires afin de l'escorter dans l'exploration de catacombes perdues dans les profondeurs de la ville. Ce curieux personnage semble quelque peu illuminé et les aventuriers ne voient pas trop l'intérêt d'aller remuer de vieux os dans un lieu qui empest le mois. Toutefois, l'homme insiste et justifie son expédition d'un argument concret : une carte, écrite dans un mystérieux langage inconnu, qui aurait appartenu à la communauté de l'ordre du Serpent d'Eden et mènerait à un fabuleux trésor enfoui dans les entrailles de la terre. De fait, les aventuriers s'en trouvent bien plus motivés et s'apprêtent à partir lorsque, soudainement, des gardes font irruption dans la taverne. Maximus, affolé, confie précipitamment la carte à l'un des PJ lui soufflant « Garde-là, je pense que c'en est fini de moi ». A cet instant, les gardes saisissent Maximus de force et l'entraînent avec eux. Bien que ne comprenant pas grand-chose aux inscriptions de la carte, les aventuriers repèrent l'endroit indiqué sur le plan et décident de partir à la recherche du fabuleux trésor. Après quelques heures de recherche, ils atteignent enfin l'entrée de la caverne qui descend vers les catacombes. Les aventuriers décident d'y pénétrer...

Quête principale

Trouver le trésor

La quête principale est accomplie dès que les trois coffres ont été fouillés.

Laboratoire du magicien



Contenu de la zone

Eléments des catacombes	Personnages du MJ
3 coffres	2+1D3
2 râteliers	Revenants de première lune
1 bibliothèque	

Tableau de rencontre des personnages du MJ

Lancer 1D afin de déterminer le type et le nombre de personnages rencontrés.

0 à 1	2 à 4	5
1D3 Araignées géantes gardiennes	2+1D3 Revenants de première lune	1 Ogre vorace

Les coffres ne recelant aucun trésor extraordinaire et d'autres souterrains s'enfonçant plus profondément dans les entrailles de la terre, les aventuriers en déduisent qu'il faudra pousser plus loin l'exploration pour mettre la main sur le fabuleux trésor dont parlait Maximus. Ils s'accordent toutefois un certain répit pour reprendre des forces.

Voyage dans l'ombre

Une fois remis de leur dernière quête, les PJ décident de poursuivre l'exploration des souterrains découverts grâce à la carte de Maximus. Des couloirs, tapissés dans le repère précédemment découvert, s'engouffrent vers des contrées inconnues et semblent faire résonner en écho des promesses de fortune et d'aventure. Les aventuriers répondent à cet appel, mais à peine arrivés sur place ils constatent la présence des mêmes gardes qui avaient arrêté le vieux Maximus. Comprenant qu'il s'agit d'Inquisiteurs auxquels il ne vaut mieux pas se frotter, les PJ attendent le moment opportun pour se faufiler discrètement afin d'entrer dans les souterrains. Le temps leur est alors compté et ils doivent progresser le plus rapidement possible afin de rejoindre la porte d'accès aux niveaux inférieurs sans se faire remarquer.

Quête principale

Contre la montre

Pour réussir la quête principale, tous les PJ doivent passer la sortie menant aux niveaux inférieurs en moins de 12 tours.



Eléments des catacombes	Personnages du MJ
1 tonneau	7+1D Rats géants vermines

Tableau de rencontre des personnages du MJ

Lancer 1D afin de déterminer le type et le nombre de personnages rencontrés.

0 à 1	2 à 4	5
1D3 Araignées géantes gardiennes	2+1D3 Revenants de première lune	1 Ogre vorace

Les aventuriers ont atteint les niveaux inférieurs et leur voyage plein de promesses vers l'inconnu peut enfin commencer.

II Orbe solaire

Rendus depuis plusieurs jours aux niveaux inférieurs des souterrains, les PJ y errent sans aucune piste à suivre ni âme qui vive si ce n'est d'étranges bruits provenant de nulle part. Pourtant, au beau milieu de ces sombres grottes, ils débouchent inopinément sur un lieu des plus invraisemblables : un petit village, construit au coeur des cavités rocheuses, s'étendant sur environ une lieue, et apparemment habité à en croire les nombreuses torches l'illuminant. S'y aventurant, les PJ apprennent que ce hameau est peuplé de descendants de l'ordre du Serpent d'Eden, dont les ancêtres, lassés de leur quête des portes infernales, avaient élu domicile en ces lieux il y a plusieurs siècles de cela. Il leur est également confié le danger couru par cette petite cité : l'orbe solaire, puissant artefact permettant la culture aux paysans, a été dérobé par un ogre. Les villageois voient en ces nouveaux arrivants de puissants guerriers capables de récupérer l'orbe solaire et ainsi les sauver. Flattés, les PJ acceptent la mission qui leur est confiée.

Quête principale

L'orbe solaire

Pour réussir la quête principale, les PJ doivent récupérer l'orbe solaire en tuant ou en volant l'ogre.

Laboratoire du magicien



Contenu de la zone

Eléments des catacombes	Personnages du MJ
2 coffres 2 râteliers 2 tonneaux	1 Ogre vorace

Tableau de rencontre des personnages du MJ

Lancer 1D afin de déterminer le type et le nombre de personnages rencontrés.

0 à 1	2 à 4	5
1D3 Araignées géantes gardiennes	2+1D3 Revenants de première lune	1 Ogre vorace

Les aventuriers retournent au village afin de rendre l'orbe solaire à ses habitants. Ces derniers, reconnaissants, leur offrent asile et leur révèlent l'existence de galeries plus profondes, où personne n'a jamais osé s'aventurer, et au-delà desquelles subsisterait un fabuleux trésor, relique de l'ordre du Serpent d'Eden. C'est d'un regard entendu que le groupe s'accorde un séjour réparateur au village avant de repartir à l'aventure.

