

Héros de l'ombre

Cette extension permet d'incarner des personnages hors du commun en tant que PJ pour le jeu Catacombes, le règne sombre.

Pour commencer, vous disposez des caractéristiques de base référencées sur le tableau d'évolution et de 600 points que vous pouvez dépenser soit comme des XP, soit comme des écus, afin d'améliorer les caractéristiques, acheter des compétences au choix et réaliser des achats en ville, de manière à se procurer un équipement (car initialement, le PJ n'a absolument rien).

Notons qu'il est impossible d'augmenter une caractéristique de plus d'un point à la fois entre chaque aventure. Les points qui ne sont pas utilisés à la création du PJ sont perdus. Les armes utilisées par le PJ doivent être notées sur la fiche d'aventure aux endroits prévus à cet effet.

Evolution

Un PJ ne peut pas faire évoluer de plus d'un point chaque caractéristique lors d'une aventure, hormis les PV et les Points de Destin qui, eux, ne sont pas limités.

Notons que les nouveaux personnages suivants disposent chacun de compétences propres à leur race, mais les compétences indiquées dans le livre de règles Catacombes le règne sombre sont valables pour chacun d'entre eux.

Auteur ; Florent Massiera
Co-auteurs ;
Maylis Fontaine
Illustrateur ; Benoît Ventre



Vampire

Ce personnage s'est récemment fait vampiriser et dénie sa nouvelle condition, il se raccroche, corps et âme, à son humanité. C'est pourquoi il rejoint un groupe d'aventuriers humains.

Caractéristique	Débutant	Maximum	Niveau/Coût en XP
P.Action	4	6	5/300 XP 6/450 XP
C.Corps	3	8 ^A	4/100 XP 5/120 XP 6/145 XP 7/175 XP 8/210 XP
Tir	3	6 ^A	
Magie	3	3 ^A	
Force	3	7	
Endurance	3	7	
PV	10	80	
P.Destin	1	2	Ne peut être acheté
Volonté	3	8 ^B	4/100 XP 5/120 XP 6/145 XP 7/175 XP 8/210 XP
Charisme	3	8 ^B	
Agilité	3	8 ^B	
Dextérité	3	5 ^B	
Intelligence	3	7 ^B	

A : le total des caractéristiques CC, Tir, Magie ne doit pas excéder 15.

B : Le total des caractéristiques Volonté, Charisme, Agilité, Dextérité, et Intelligence ne doit pas excéder 28.

Règles Spéciales

Le vampire ne peut pas utiliser de sort magique ni être soigné par aucun procédé magique (sort, potion, parchemin, etc...). Seul le sang de ses victimes le régénère. Il est immunisé contre les empoisonnements.

Le vampire est immunisé contre la peur et ne pourra jamais devenir peureux.

Buveur de Sang : à chaque action où le vampire cause au moins une blessure à un adversaire (ou un allié) au corps à corps, il boit le sang de sa victime et récupère 1D PV. Le vampire ne perd ni ne gagne d'XP en blessant ses alliés.

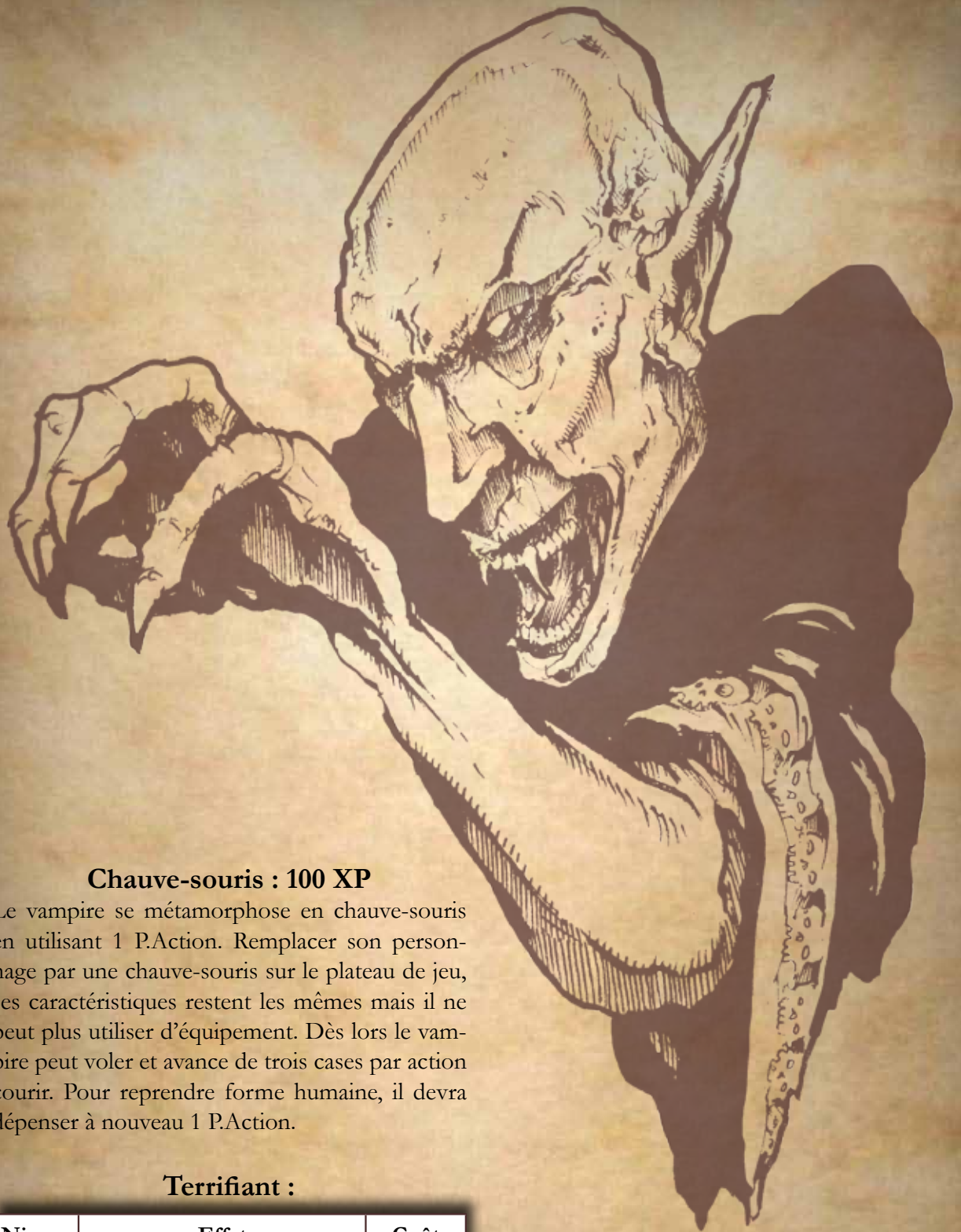
Compétences Vampire

Regard hypnotique : 100 XP

Peut être pris pour cible un personnage situé dans une case adjacente à celle du vampire, cette action coûte 1 P.Action. La cible fait un test de volonté avec pour difficulté le niveau de la caractéristique Charisme du vampire. Si le test échoue, la cible sera sous le contrôle du vampire pendant son prochain tour de jeu. Une seule cible à la fois peut être sous contrôle.

Spectre de fumée : 100 XP

Le vampire se transforme en fumée un court instant, ce qui lui permet de quitter une case adjacente à un adversaire sans effectuer de test de blocage, et cela autant de fois qu'il le souhaite. De plus, il peut passer à travers des portes fermées sans les ouvrir.



Chauve-souris : 100 XP

Le vampire se métamorphose en chauve-souris en utilisant 1 P.Action. Remplacer son personnage par une chauve-souris sur le plateau de jeu, ses caractéristiques restent les mêmes mais il ne peut plus utiliser d'équipement. Dès lors le vampire peut voler et avance de trois cases par action courir. Pour reprendre forme humaine, il devra dépenser à nouveau 1 P.Action.

Terrifiant :

Niveau	Effet	Coût
1	Le vampire provoque la peur niveau 2	80 XP
2	Le vampire provoque la peur niveau 3	100 XP
3	Le vampire provoque la peur niveau 4	120 XP
4	Le vampire provoque la peur niveau 5	145 XP