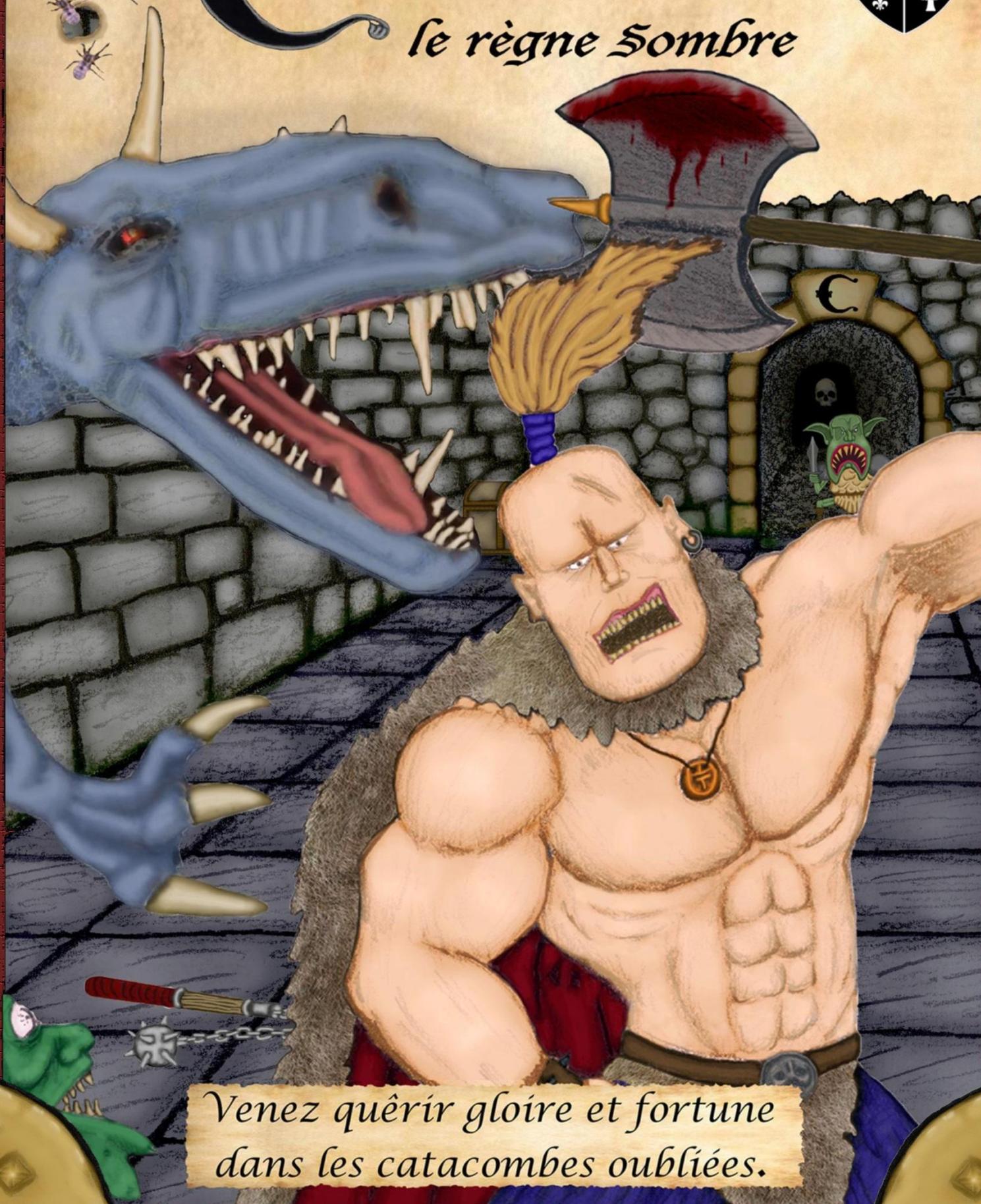


Catacombes

le règne Sombre



Venez quérir gloire et fortune
dans les catacombes oubliées.

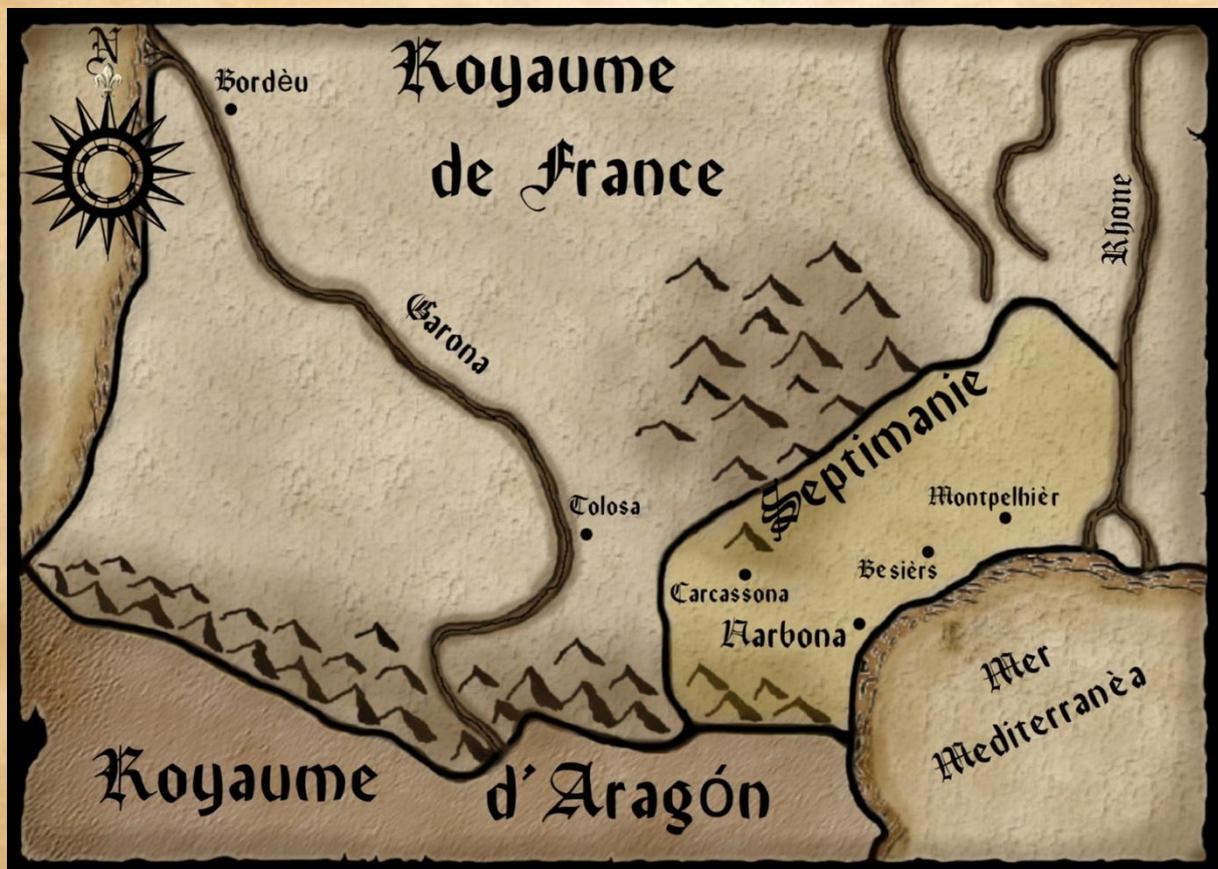
Catacombes

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 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 délié de prison et il sortira pour égarer les nations. »

Apocalypse selon S' Jean, chapitre 20



Nous sommes en l'an de grâce 1223, l'humanité n'a jamais couru le risque d'un si grand péril. Le bien-aimé roi Philippe Auguste succombe à plus de 13 lunes de fièvres inexplicables, et son fils, Louis VIII, monte sur le trône. Il doit poursuivre l'office de son prédécesseur en Septimanie, siège des forces de l'ombre.

La secte du serpent d'Eden est à son apogée : subséquemment à un apprêt de longue haleine, elle n'a jamais été si près de son but, à savoir l'intronisation du cataclysmisme infernal. Monarque de droit divin, c'est à Louis VIII qu'incombe la lourde tâche de déjouer les plans de la secte du serpent d'Eden et d'étouffer les révélations faites par certaines communautés renseignées sur ces terribles secrets. Il affuble alors ces dernières du nom d'hérétiques.

Ainsi, il charge une institution monastique de prédication en Septimanie : l'ordre des prêcheurs voit le jour et prône que le dogme doit être respecté et appliqué par tous, les dissidents sont sévèrement châtiés et réduits au silence. Quelques initiés de cet ordre constituent dès lors l'Inquisition. De peur d'être en proie au même sort que feu son père, Louis VIII donne carte blanche aux inquisiteurs pour mener à bien leur mission : faire taire les rumeurs, éradiquer la secte du serpent d'Eden et éviter toute incursion du Malin. L'inquisition mène dès lors une guerre furtive et acharnée aussi bien contre les créatures de la nuit qui émergent que contre les « hérétiques » trop éclairés.

L'ordre du serpent d'Eden

Il s'agit d'une société secrète fondée sous le règne de Clovis 1^{er}. Elle voit le jour entre la fin du V^{ème} siècle et le début du VI^{ème} lors de l'avènement du christianisme au pouvoir. L'Eglise entreprend d'asseoir son dogme et promets un sort des plus funestes aux païens refusant de se convertir.

Pourtant, une poignée de dissidents décide d'organiser un groupe de résistance dit « les fils du Dieu de la guerre ». Mais leur lutte reste vaine et stérile jusqu'à ce qu'un étrange individu dénommé Baatess, puissant sorcier passé maître en démonologie, les rejoigne. Ses précieuses compétences permettent aux fils du Dieu de la guerre d'obtenir de nombreuses victoires dans leur combat contre l'Eglise. Si bien que Baatess se voit propulsé au rang de grand Maître de cette communauté qu'il rebaptise « L'ordre du Serpent d'Eden » en l'an 527. Cependant, toute médaille ayant son revers, la trop fréquente manipulation des forces démoniaques exercée par Baatess finit par altérer son esprit et lui faire perdre de vue l'objectif premier de son ordre, c'est-à-dire la défense de la liberté de croyances.

Baatess réclame donc l'ouverture de la porte de l'enfer afin de permettre l'ascension des fils de Satan sur terre, dans le but de purifier la race humaine. Il déclare le salut des siens dans l'avènement d'Armageddon.

Dès lors, l'ordre du Serpent d'Eden se consacre entièrement au succès de ce projet, ses adeptes s'y vouent corps et âme.



*On dit que Baatess est toujours en vie et sur le point d'atteindre son objectif...
La Septimanie est un lieu capital, c'est là que se démèleront les enjeux de chacun et de tous.
En effet, une multitude de références indique que la porte des enfers y serait dissimulée.
Selon la légende, c'est par cette porte que le créateur aurait expédié l'ange déchu dans les
abîmes de l'enfer.*

*C'est par ces temps troublés où dangers et pouvoirs occultes sont monnaie courante, que des
aventuriers décident d'aller quérir gloire et fortune dans les gouffres de catacombes
ancestrales. Mais au plus profond de ces obscurs dédales se terrent de biens sombres secrets
ignorés des hommes...*

*Concepteur et Auteur : Florent Massiera
Co-auteur : Maylis Fontaine
Infographiste : Romuald Massiera*





Sommaire

I.	<i>Prologue</i>	<i>page 5</i>
II.	<i>Dés de couleur</i>	<i>page 9</i>
III.	<i>Déroulement du jeu</i>	<i>page 10</i>
IV.	<i>Créer un PJ</i>	<i>page 15</i>
V.	<i>Grimoires Magiques</i>	<i>page 19</i>
VI.	<i>En Ville</i>	<i>page 23</i>
VII.	<i>Gagner des XP</i>	<i>page 31</i>
VIII.	<i>Quête</i>	<i>page 31</i>
IX.	<i>Blessures</i>	<i>page 32</i>
X.	<i>Règles Spéciales</i>	<i>page 33</i>
XI.	<i>Dans les Catacombes</i>	<i>page 35</i>
XII.	<i>Bestiaire des Catacombes</i>	<i>page 44</i>



rologue

Dans Catacombes le règne sombre, vous incarnez un personnage appartenant à un groupe de héros prêts à courir tous les risques par goût de l'aventure. 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.

Les joueurs : Ils sont appelés personnages joueurs (PJ), chacun incarne un héros dans le jeu.

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.

Pour commencer, chaque PJ choisit son personnage à l'aide des fiches pré-crées suivantes (ou crée son propre personnage s'il le souhaite, voir le chapitre « Créer un PJ »).

Fiche d'aventure du PJ

Nom : Notez un nom de votre invention pour votre personnage.

Race : Notez la race de votre personnage.

XP : Notez les points d'expériences restant au personnage.

Caractéristiques : Notez les différents niveaux de chaque caractéristique. Certaines caractéristiques peuvent être améliorées par des objets ou autres choses et la nouvelle valeur est alors notée entre parenthèses.

Ecus : Notez le montant d'écus que le personnage possède.

Blessure : Notez le nombre de PV que le personnage a perdu.

Compétences / Magie : Notez les compétences et sorts acquis par le personnage.

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 armure à la fois.

Le poids total maximum qu'un personnage peut porter est égal à (F+End) 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.

Caractéristiques

Les personnages ont différentes caractéristiques représentant leurs points forts et leurs points faibles et qui leur permettent d'interagir dans le jeu.

Action (PA) : Cela représente la rapidité d'un personnage. Plus il a de points d'action plus il pourra effectuer de choses lors d'un tour.

Corps à Corps (CC) : Aptitude du personnage à se battre en combat rapproché.

Tir (Tir) : Aptitude du personnage à viser une cible à distance.

Magie (Magie) : Aptitude du personnage à maîtriser les sorts magiques.

Force (F) : Puissance physique du personnage.

Endurance (End) : Résistance physique du personnage.

Armure Maxi et Armure : L'Armure Maxi représente le nombre maximum de points d'armure qu'un personnage peut cumuler. L'Armure donne le nombre de points d'armure utilisés par le personnage et qui lui confère un bonus à son endurance en additionnant les deux.

Points de Destin (PDestin) : ils représentent la destinée exceptionnelle des Personnages Joueurs et leur 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 Personnage Joueur.

Volonté (Volonté) : Force mentale, charisme du personnage.

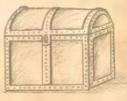
Agilité (Agilité) : Capacité du personnage de manœuvrer avec légèreté et précision, à réagir spontanément, à effectuer des acrobaties.

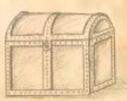
Dextérité (Dext) : Capacité du personnage de fabriquer des objets, comprendre des mécanismes, faire preuve d'habileté manuelle.



Nom:		Objet:	Effet:	Poids
Race: Humain Berserk		Hache de guerre.	Dommages: fu+1D10/ Arme à 2 mains.	8
Action: 4 Corps à Corps: 4 Tir: 3 Magie: 3 Force: 3 Endurance: 3 Armure: 0 Armure maxi: 2 Point de Vie: 25 Point de Destin: 3 Volonté: 3 Agilité: 3 Dexterité: 3				
Potion: Soins		+1D6 PV		5
Blessure:	Ecu:	Potion:		
		Compétence/Magie:		
Effet:	Expérience:	-Charge.		

Nom:		Objet:	Effet:	Poids
Race: Chasseur humain		Arc	Portée: 15/ Dommages: 3+1D8	5
Action: 4 Corps à Corps: 3 Tir: 4 Magie: 3 Force: 3 Endurance: 3 Armure: 0 Armure maxi: 2 Point de Vie: 18 Point de Destin: 3 Volonté: 3 Agilité: 3 Dexterité: 3		Hachette	Dommages: fu+1D6	4
				
Potion: Soins		+1D6 PV		5
Blessure:	Ecu:	Potion:		
		Compétence/Magie:		
Effet:	Expérience:	-Tir au milieu de la foule.		
		-Tir rapide		

Nom:		Objet:	Effet:	Poids
Race: Chevalier Humain				
Action: 4 Corps à Corps: 4 Fir: 3 Magie: 3 Force: 3 Endurance: 4 (6) Amure: 2 Amure maxi: 2 Point de Vie: 25 Point de Destin: 3 Volonté: 3 Agilité: 3 Dextérité: 3		Epée courte. Grand bouclier.	Dommages: fu+1D6/ Parade. +2 points d'armure.	4 12
Blessure: 		Ecu: 	Potion: 	
Effet:		Compétence/Magie: 		
Experience:				

Nom:		Objet:	Effet:	Poids
Race: Sorcier Humain				
Action: 4 Corps à Corps: 3 Fir: 3 Magie: 4 Force: 3 Endurance: 3 Amure: 0 Amure maxi: 2 Point de Vie: 16 Point de Destin: 3 Volonté: 3 Agilité: 3 Dextérité: 3		Sceptre Grimoire magie Noire	+1D6 points de magie	4 4
Blessure: 		Ecu: 	Potion: 	
Effet:		Compétence/Magie: <ul style="list-style-type: none"> -Foudre (niveau 1). -Boule de feu (niveau 1) Difficulté: 3. Difficulté: 5. -Repousser l'adversaire. Difficulté: 3. 		
Experience:				



dés de couleur

Chacune des caractéristiques d'un personnage dispose de dix niveaux, et chaque niveau correspond à un dé de couleur.

Dans une situation donnée, les aptitudes requises doivent être testées par un lancé de dé. Pour effectuer le test relatif à la caractéristique en question, lancer simultanément le dé de couleur correspondant au niveau et un dé 6 (hormis pour la Magie où on ne lance que le dé de couleur correspondant au niveau).

Notons que, dans tous les cas, pour réussir le test, est requis un résultat minimum de 1, 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 D6, le test est automatiquement un échec.

Si vous obtenez -1, -2, -3, -5 ou -10 au lancer, le chiffre négatif du dé de couleur est à déduire du résultat du D6.

Si vous obtenez 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 points au lancer, le nombre de points indiqué sur le dé de couleur est à ajouter au résultat du D6.

Si vous obtenez une face vierge du dé de couleur au lancer, il n'y a pas d'échec automatique et rien à déduire ni à ajouter au résultat du D6.

Dé niveau 1	Dé niveau 2	Dé niveau 3	Dé niveau 4	Dé niveau 5	Dé niveau 6	Dé niveau 7	Dé niveau 8	Dé niveau 9	Dé niveau 10
Marron	Blanc	Bleu clair	Bleu foncé	Jaune	Vert	Noir	Argent	Or	Rubis
X	X	X	X	X	X	X	X	-10	-5
X	X	X	X	X	X	X	X	•	••
X	X	X	X	-1	X	X	X	••	•••
X	X	-2	-1	X	•	••	•••	•••	••••
3	-2	-1	•	•	••	•••	•••	••••	•••••
2	-1	•	•	••	•••	•••	•••	••••	•••••

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 2, Svein doit faire un test de dextérité et obtenir un résultat minimum de 2 pour que le crochetage soit un succès. Svein a un niveau 5 à sa caractéristique dextérité, il lance donc un dé jaune, simultanément à un D6. S'il obtient X sur le dé jaune, il ignore le résultat du D6, le crochetage échoue automatiquement. S'il obtient la face vierge, le 1 ou le 2 du dé jaune, il doit l'additionner au résultat du D6. La somme ainsi obtenue doit être égale ou supérieure à 2 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 couleur 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.

Différents dés

Dans le jeu, sont utilisés différents dés pourvus d'un nombre de faces différent. On utilise ainsi des dés à 3, 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces. Pour simplifier, tout au long de ce livre de règles, ils seront respectivement nommés : D3, D4, D6, D8, D10, D12 et D20.



déroulement du jeu

Mode de jeu

Le déroulement du jeu varie selon deux modes : le mode ville et le mode catacombes.

Mode Ville

Les PJ dépensent leurs points d'expérience pour faire évoluer leurs caractéristiques et acquérir des compétences. Ils ont la possibilité de se rendre dans toutes les boutiques afin d'acheter de nouveaux équipements ou des esclaves. Ils peuvent également revendre leurs propres équipements, sachant que le prix de revente équivaudra à la moitié du prix d'achat. Notons qu'en ce qui concerne les trésors de catacombes, c'est le prix de vente qui est indiqué puisque ceux-ci ne peuvent être achetés, ils sont toujours trouvés. Il leur est aussi possible de louer les services d'un mercenaire à la taverne.

Mode Catacombes

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 par le biais d'un test de volonté (voir le chapitre « Dés de couleur »). Les X sont ignorées, seuls les points sont additionnés. Le PJ obtenant le meilleur résultat sera le chef pour cette partie.

Le chef établit, à chaque tour de jeu, l'ordre d'intervention des PJ. Il décide aussi de l'attribution des trésors découverts à tel ou tel joueur, sachant qu'il a pour obligation d'attribuer un trésor à chaque joueur à tour de rôle.

Tour des PJ : Le chef de groupe tire une carte du paquet « imprévu » à chaque début de 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 les esclaves ou les mercenaires sont soumis aux mêmes règles de tour.

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



Actions

Action	Nombre de PA	PJ	Personnages du MJ	Alliés des PJ
Marcher	1	Oui	Oui	Oui
Courir	1	Oui	Oui	Oui
Attaquer (Corps à Corps et Tir)	1	Oui	Oui	Oui
Attaque puissante	2	Oui	Oui	Oui
Tir précis	2	Oui	Oui	Oui
Lancer un sort	1	Oui	Oui	Oui
Changer d'arme	1	Oui	Non	Oui (seulement les esclaves)
Changer d'armure	4	Oui	Non	Oui (seulement les esclaves)
Bousculer un adversaire	1	Oui	Oui	Oui
Crocheter une serrure	1	Oui	Non	Oui
Défoncer une porte	1	Oui	Oui	Oui
Attendre	2	Oui	Non	Oui
Désamorcer un piège	1	Oui	Non	Oui
Poser un piège	2	Oui	Non	Oui
Sauter	1	Oui	Oui	Oui
Fouiller	1	Oui	Non	Oui mais pas de lancer de dé sur le tableau de fouille
Faire un discours	2	Oui	Non	Non
Boire ou faire boire une potion	1	Oui	Oui	Oui
Utiliser un objet	1	Oui	Oui	Oui
Ouvrir un coffre ou une porte	1	Oui	Oui (juste les portes)	Oui
Prendre ou donner un objet	1	Oui	Oui	Oui
Voler	1	Oui	Oui	Oui
Lancer un objet	1	Oui	Oui	Oui
Provoquer un duel	1	Oui	Non	Non

Marcher – Courir

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 PA 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 que l'adversaire situé dans la case adjacente est engagé dans un duel. S'il échoue au test, le personnage subit un D6 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 PA ni effectuer de test de blocage.

Attaque Corps à Corps

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'un D6 de dommages. S'il est armé, il causera les dommages indiqués sur le profil de l'arme utilisée.

Lancer le dé de couleur correspondant au niveau de caractéristique CC du personnage et le ou les dés de dommage correspondant aux caractéristiques de l'arme.

Si le résultat du lancer du dé de couleur est X, l'attaque échoue. Sinon elle réussit et se calcule comme suit : additionner le dé de couleur, 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 couleur ne signifie pas un

échec, il équivaut simplement à 0 pour le décompte du résultat final.

Attaque Tir

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.

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 personnage peut utiliser un projectile improvisé (cailloux, morceau de bois...). Dans ce cas, la portée sera égale à deux fois la force du tireur, et les dommages sont indiqués par un D3.

Le lancer et la résolution des dommages infligés suivent les mêmes règles que le CC, mais le dé de couleur correspond à la caractéristique Tir.

Attaque Puissante

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 1D6 dommage.

Tir Précis

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 1D6 dommage.

Attaque Magie

Avant de pouvoir lancer un sort magique, un personnage doit d'abord se procurer un grimoire dans une boutique et s'acquitter de l'apprentissage de chaque sort qu'il recèle avec ses points d'expérience (XP). Notons que le personnage doit dès lors toujours transporter ses grimoires avec lui pour pouvoir lancer ses sorts.

Une fois appris, le sort est utilisé comme suit : lancer le dé de couleur correspondant à la caractéristique Magie. Si le résultat du lancer est X, le sort échoue. Sinon, le résultat du lancer doit être égal ou supérieur au niveau de difficulté du sort (indiqué dans le grimoire). S'il est inférieur, le sort échoue.

L'attaque magique n'utilise donc que le dé de couleur correspondant à cette caractéristique. Cependant, d'autres dés peuvent être associés à l'attaque, pour cumuler plus de points de magie, si le magicien acquiert un objet magique comme le sceptre par exemple.

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

Notons qu'un sort ne peut être activé qu'une fois par tour.

Changer d'arme

Un personnage peut permuter l'une des deux armes dont il est équipé avec une autre qu'il transporte, il doit pour cela utiliser 1 PA.

Changer d'armure

Un personnage peut s'équiper d'une armure qu'il transporte ou vient de trouver, il doit pour cela utiliser 4 PA.

Bousculer un adversaire

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).

Crocheter une serrure

Le personnage fait un test de crochetage en utilisant le dé de couleur correspondant à la caractéristique dextérité. Le résultat doit être égal ou supérieur au niveau de difficulté (voir le chapitre « éléments de décor ») pour réussir à ouvrir la serrure.

Notons qu'un PJ qui parvient à crocheter une serrure obtient 7 XP.

Les personnages habitant les catacombes n'ont pas besoin de faire le test de crochetage, on considère qu'ils détiennent la clef.

Défoncer une porte

Il faut effectuer un lancer de dé comme celui indiqué pour une attaque CC en considérant la porte comme une cible immobile. Son blindage représente son endurance, et sa résistance, ses PV.

Attendre

Un personnage peut choisir d'attendre pour effectuer son action pendant le tour adverse. Cette action est réservée aux PJ, aux esclaves et aux mercenaires.

Pour chaque PA que le personnage envisage d'effectuer au tour adverse, il devra en dépenser deux d'attente pendant son propre tour.

Les PA d'attente peuvent être utilisés à n'importe quel moment du tour adverse.

Désamorcer un piège

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 inactivé et ne pourra plus se déclencher, le personnage gagne 7 XP.

Poser un piège

Un personnage peut installer un piège (acheté préalablement en ville) sur une case contre 2 PA. Une fois le piège installé, il sera considéré découvert par le PJ et ses alliés.

Sauter

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 »).

Fouiller

Un personnage peut fouiller une case, celle où il se trouve ou une de celles adjacentes à la sienne, contre 1 PA. Seul un PJ peut alors effectuer un lancer de deux D6. Pour le résultat, se référer au tableau de fouille.

Quelque soit le résultat de la fouille, le MJ dévoile tout élément caché (voir la quête).

Une même case ne peut être fouillée qu'une seule fois par tour.

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

TABLEAU DE FOUILLE

Lancer 2D6.

2	Le PJ se blesse en cherchant et perd 1PV
De 3 à 8	Le PJ ne trouve rien.
9	Le PJ trouve 1D6 écus
10	Le PJ trouve 1D6 fois 10 écus
11	Le PJ trouve 2D6 fois 10 écus
12	Le PJ trouve un trésor de catacombe

Discours

Seuls les PJ peuvent faire des discours.

Seuls les personnages dans la même pièce ou zone sont concernés par un discours.

Pour réaliser un discours, le personnage doit réussir un test de volonté, plus ou moins délicat en fonction du type de discours. Notons que s'il réussit, le PJ gagne un certain nombre de XP en fonction du type de discours.

Menace : Difficulté 4 - Gain de 2 XP

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 1D6PA à partager entre eux, car les menaces les ont encore plus irrités.

Bravoure, encouragement : Difficulté 5 - Gain de 3 XP

Si le test réussit, tous les PJ et les personnages alliés gagnent 1PA 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 1PA chacun pour ce tour-ci.

Manipulation : Difficulté 7 - Gain de 6 XP
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 2PA chacun pour ce tour-ci.

Corruption : Difficulté 20 - Gain de 10 XP
On ne peut corrompre qu'un personnage à la fois, lequel doit être situé dans la ligne de vue.

Le test de volonté est effectué avec un bonus +1 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 empoche la somme offerte et effectue un test de volonté avec pour difficulté le niveau de volonté 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.

Boire ou faire boire une potion

Un personnage peut boire une potion, ou faire boire une potion à un allié situé dans une case adjacente, en dépensant 1PA.

Utiliser un objet

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

Un personnage peut ouvrir une porte ou un coffre situés sur une case adjacente contre 1PA. 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.

Prendre ou donner un objet

Deux personnages peuvent se prendre ou se donner un objet d'un commun accord contre 1PA.

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

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 d'agilité dont le niveau de difficulté est égal au niveau d'agilité de la cible.

Si le test réussit, le personnage gagne 7 XP et récupère l'objet détenu par la cible, ainsi qu'1D3 fois 10 écus (cette somme sera imputée à la bourse du personnage victime du vol).

S'il échoue, la cible remarque la tentative de vol et en profite pour porter un coup. Il a donc le droit d'effectuer une attaque gratuite, sans dépenser aucun PA, le voleur est alors considéré comme une cible immobile.

Provoquer un duel

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 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, ...).

Le vainqueur du duel gagne un bonus de 7 XP.

Lancer un objet

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.





Créer un PJ

Pour jouer à « Catacombes, le règne sombre », si vous n'utilisez pas un personnage préconçu, vous pouvez créer votre PJ en vous référant aux règles qui suivent. Cela vous offre la possibilité d'incarner n'importe quel type de personnage dont les limites ne seront autres que celles de votre propre imagination.

Pour commencer, vous disposez des caractéristiques de base référencées sur le tableau d'évolution et de 350 XP (points d'expériences) afin d'améliorer les caractéristiques ou d'acheter une compétence au choix.

Notons qu'il est impossible d'augmenter une caractéristique de plus d'un point à la fois.

Les XP qui ne sont pas utilisés sont reportés sur la fiche de jeu à l'endroit prévu à cet effet.

Sont également alloués au PJ 250 écus pour réaliser des achats en ville, de manière à se procurer un équipement (car initialement, le PJ n'a absolument rien).

Les armes utilisées par le PJ doivent être notés 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.

Humain

	Débutant	Maximum	Coût en XP
Action	4	6 ^C	300
C.Corps	3	7 ^A	100
Tir	3	7 ^A	100
Magie	3	7 ^A	100
Force	3	5	100
Endurance	3	5	100
Armure Maxi	2	7 ^C	80
PV	10	90	10
P.Destin	3	5	ne peut être acheté
Volonté	3	7 ^B	80
Agilité	3	6 ^B	80
Dextérité	3	7 ^B	80
Compétence	0	6 ^D	Se référer aux compétences.
Sort	0	9 ^D	Se référer aux grimoires

A : Le total des caractéristiques C.Corps, Tir et Magie ne doit pas excéder 15.

B : Le total des caractéristiques Volonté, Agilité et Dextérité ne doit pas excéder 15.

C : Le total des caractéristiques Action et Armure Maxi ne doit pas excéder 12.

D : Pour chaque compétence ou sort acquis, 3 points sont ôtés du nombre maximum de PV pouvant être atteint.

Certaines compétences ont plusieurs niveaux qu'il faut obligatoirement gravir par ordre croissant (on ne peut pas accéder au niveau 2 si on n'a pas déjà le niveau 1, etc...)

Compétences C.Corps

Coup précis :

Niveau	Effet	Coût en XP
1	-1 en armure adverse	80
2	-2 en armure adverse	80
3	-3 en armure adverse	80

Ambidextre : 100 XP

Si le PJ utilise une arme à une main dans chaque main, il lance 2 dés d'attaque et choisit le meilleur résultat. Seul le résultat final peut être paré.

Attaque surpuissante : 100 XP

Si le PJ utilise l'action « attaque puissante », il bénéficie d'un bonus de 1D10 au lieu de 1D6.

Parade : 100 XP

Le PJ peut, une fois par tour, faire relancer les dés d'une attaque à un adversaire.

Charge : 100 XP

Chaque fois que le PJ entre en contact au C.Corps avec un adversaire, que ce soit en marchant ou en courant (mais pas en écrasant), il a le droit à une attaque gratuite (c.à.d. qu'il n'utilise pas de PA pour cette attaque supplémentaire).

Compétences Tir

Tir précis :

Niveau	Effet	Coût en XP
1	-1 en armure adverse	80
2	-2 en armure adverse	80
3	-3 en armure adverse	80

Tir au C.Corps : 100 XP

Le PJ peut tirer sur une cible située dans une case adjacente en dépensant le double des PA utilisés pour un tir normal.

Tir rapide : 70 XP

Le PJ peut tirer deux fois au lieu d'une sans utiliser de PA supplémentaire. Cependant chaque tir sera amputé de 3 points de dommage.

Tir au milieu de la foule : 100 XP

Le PJ peut tirer à travers tout personnage allié, peu importe le nombre de personnages, ils n'entravent pas sa ligne de vue.

Compétences Agilité

Agilité accrue : 100 XP

Le PJ lance 1D12 au lieu de 1D6 pour tous les tests d'agilité.

Esquive des tirs : 150 XP

Le PJ peut esquiver les attaques tirs à condition de réussir un test d'agilité avec une difficulté de 4, mais ne pourra pas porter plus d'un point d'armure.

Esquive au C.Corps : 150 XP

Le PJ peut esquiver les attaques C.Corps à condition de réussir un test d'agilité avec une difficulté de 4, mais ne pourra pas porter plus d'un point d'armure.

Spécialiste de saut : 70 XP

Le PJ ne prend en compte que 2 points de difficulté par case sautée.

Pickpocket : 70 XP

Le PJ gagne +1 en agilité pour les tests de vol et peut relancer une fois les dés.

Pas léger : 70 XP

Le PJ peut faire un test d'agilité lorsqu'il tombe sur un piège en courant.

Compétences Volonté

Volonté de fer : 100 XP

Le PJ lance 1D12 au lieu de 1D6 pour tous ses tests de volonté.

Spécialiste en discours : 70 XP

Le PJ gagne +1 en volonté pour les tests de discours et peut relancer une fois les dés.

Compétences Dextérité

Dextérité accrue : 100 XP

Le PJ lance 1D12 au lieu de 1D6 pour tous les tests de dextérité.

Bricoleur : 100 XP

Le PJ peut, en passant un tour, fabriquer un piège rudimentaire à condition de réussir un test de dextérité.

Le PJ est également capable de désamorcer tout piège détecté sans avoir à effectuer de test de dextérité.

Expert en crochetage :

Niveau	Effet	Coût en XP
1	+ 1 en dextérité pour le test de crochetage	70
2	+ 2 en dextérité pour le test de crochetage	70
3	+ 3 en dextérité pour le test de crochetage	70

Compétences Force

Force accrue : 100 XP

Le PJ lance 1D12 au lieu de 1D6 pour tous les tests de force. De plus il peut manier les armes à deux mains avec une seule main si sa caractéristique force est d'un niveau minimum de 5.

Port de charges lourdes : 70 XP

Le PJ double ses points de Force dans le calcul du poids maximum total qu'il peut porter.

Compétences Endurance

Endurance accrue : 100 XP

Le PJ lance 1 D12 au lieu de 1D6 pour tous les tests d'endurance.

Port de charges supplémentaires : 70 XP

Le PJ double ses points d'Endurance dans le calcul du poids maximum total qu'il peut porter et transporter.

Super tanké : 130 XP

Le PJ est doté d'une impressionnante masse musculaire qui lui confère 2 points d'armure naturelle. Toutefois, sa morphologie ne lui permet plus de porter aucune armure, hormis un bouclier.

Compétences Spéciales

Dernier sursaut : 100 XP

Si le PJ est amené à 0 PV et sur le point d'être retiré du jeu, il peut jouer un dernier tour avant son inéluctable fin.

Coup mortel : 100 XP

Le PJ peut utiliser cette compétence une fois par aventure, lors d'une attaque au C.Corps ou Tir, il ajoute alors 10D6 de dommages à son attaque.

Faire le mort : 80 XP

Une fois par aventure, le PJ peut imiter l'apparence d'un cadavre inerte. Il peut conserver cette posture aussi longtemps qu'il le souhaite mais ne peut alors effectuer aucune action. Tant qu'il demeure dans cet état, aucun adversaire ne l'attaquera.

Homme de foi : 100 XP

Une fois par aventure, le PJ peut consacrer un tour entier à prier son dieu, ce qui lui octroie 1D3 P.Destin. Notons toutefois qu'il ne peut en acquérir plus que ce qui est prévu au maximum de sa caractéristique P.Destin.



Nom:		Objet:	Effet:	Poids
Race:				
Action: Corps à Corps: Tir: Magie: Force: Endurance: Amure: Amure maxi: Point de Vie: Point de Destin: Volonté: Agilité: Dexterité:				
Blessure:		Potion:		
	Ecu:	Potion:		
		Compétence / Magie:		
Effet:	Experience:			



MF



Grimoires Magiques

Certains sorts ont plusieurs niveaux qu'il faut obligatoirement gravir par ordre croissant. Chaque sort ne peut être activé qu'une fois par tour. La cible du sort doit être en ligne de vue.

Grimoire de Magie Noire

Malédiction

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	3	-1 PA / -1 CC et CT pour 1 tour	100
2	6	-2 PA / -2 CC et CT pour 1 tour	100
3	8	-3 PA / -3 CC et CT pour 1 tour	100

Boule de feu

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	5	-1D6 PV*	70
2	7	-2D6 PV*	70
3	10	-4D6 PV*	70

* attaque enflammée

Sort de possession

Difficulté	Effet	Coût en XP
10	Si le sort réussit, la cible fait un test de volonté ayant pour difficulté le niveau de volonté du magicien. Si ce test échoue, le sorcier contrôle sa cible pendant un tour. Le sorcier ne peut posséder qu'un personnage à la fois.	100

Pétrification

Difficulté	Effet	Coût en XP
9	Si le sort réussit, la cible se transforme en statue durant un tour et ne peut absolument rien faire, elle est considérée comme cible immobile.	100

Foudre

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	3	Dégâts : 3+ 1D6 Ignore les points d'armure	70
2	6	Dégâts : 6+ 2D6 Ignore les points d'armure	70
3	8	Dégâts : 9+ 3D6 Ignore les points d'armure	70

Repousser l'adversaire

Difficulté	Effet	Coût en XP
3	Si le sort réussit, l'adversaire est repoussé trois cases plus loin.	50

Grimoire de Magie Blanche

Sorts de guérison

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	3	+ 1D6 PV sur un personnage	70
2	6	+ 3D6 PV sur un personnage Soigne poison sur le personnage	100
3	8	Redonne 6D6 PV à un personnage Soigne poison sur le personnage Neutralise les sorts actifs sur le personnage	100
4	12	Redonne 6D6 PV à tous les personnages alliés en ligne de vue Soigne poison sur ces personnages Neutralise les sorts actifs sur ces personnages	100

Réanimation de blessés graves

Difficulté	Effet	Coût en XP
12	Un personnage mort pendant la partie en cours réapparaît dans une case située dans la ligne de vue de l'enchanteur. Ce personnage regagne 6D6 PV	100

Aura de protection

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	3	+ 1 pt d'armure sur l'enchanteur pendant un tour	70
2	6	+ 3 pts d'armure sur l'enchanteur pendant un tour	70
3	8	+ 5 pts d'armure sur l'enchanteur pendant un tour	70

Téléportation

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	8	L'enchanteur ou un personnage au choix se téléporte n'importe où sur le plateau des catacombes découvertes	100
2	12	L'enchanteur ainsi que les personnages (alliés ou adversaires se trouvant dans sa ligne de vue) qu'il désire se téléportent n'importe où sur le plateau des catacombes découvertes	100

Invulnérabilité

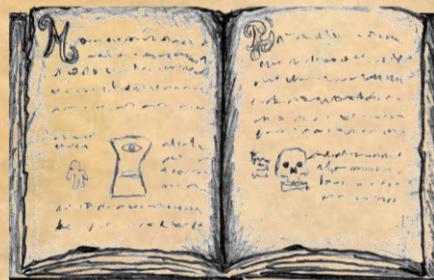
Difficulté	Effet	Coût en XP
13	L'enchanteur ou le personnage visé ne peut pas être blessé pendant un tour	100

Lévitiation

Difficulté	Effet	Coût en XP
6	L'enchanteur ou le personnage visé peut voler pendant un tour	70

Invisible

Difficulté	Effet	Coût en XP
8	L'enchanteur ou le personnage visé devient invisible pendant un tour	100



Grimoire nécromantique

Résurrection d'un PJ

Difficulté	Effet	Coût en XP
15	Un PJ venant de mourir, ou mort depuis plusieurs parties, revient du monde des morts. Rien ne change au niveau de ses caractéristiques et compétences, mais il ne pourra plus utiliser ni même subir les sorts de magie blanche. De plus, il ne pourra plus sortir la journée. On note Mort-Vivant comme race sur sa fiche d'aventure. Il est immunisé contre la peur des créatures d'outres-tombes.	70

Invocation de Mort-Vivants

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	6	Invoque un revenant de première lune (maximum 2 pour la partie en cours)	70
2	8	Invoque 1D3 revenants de première lune (maximum 4 pour la partie en cours)	70
3	10	Invoque un revenant (maximum 2 pour la partie en cours)	70
4	12	Invoque un revenant ancestral (maximum 1 pour la partie en cours)	70

Notons que les mort-vivants invoqués disparaissent si le sorcier meurt ou tombe à 0 PV.

Vol de vie

Les PV perdus par la victime sont regagnés par le sorcier.

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	8	Attaque magique 1D6 de dommage*	70
2	10	Attaque magique 2D6 de dommage*	100
3	13	Attaque magique 4D6 de dommage*	100

*sans modification d'armure ou d'endurance



Grimoire de Démonologie

Invocation de démon

Niveau	Difficulté	Effet	Coût en XP
1	8	Invocation d'un démon (1 au maximum pour la partie en cours)	100
2	12	Invoque 1D3 démons (3 au maximum pour la partie en cours)	100
3	15	Invocation d'un démon majeur (1 au maximum pour la partie en cours)	100

Les démons invoqués apparaissent sur une case située dans la ligne de vue du sorcier.
Les démons invoqués passent sous le contrôle du MJ lorsqu'il n'y a pas d'adversaire à affronter.

Portail du chaos

Difficulté	Effet	Coût en XP
8	Le sorcier fait apparaître un portail interdimensionnel vers l'enfer sur une case située dans sa ligne de vue pendant 1D6 tours. Au début de chaque tour (y compris le premier) lancer 1D6. Sur un résultat de 4,5 ou 6, un démon sort du portail et attaque le personnage le plus proche, peu importe son camp. On ne peut ouvrir qu'un seul portail à la fois	100

Bannissement de démon

Difficulté	Effet	Coût en XP
10	Une fois le sort réussit, le démon visé fait un test de volonté ayant pour difficulté la volonté du sorcier. Si ce test échoue, le démon repart immédiatement en enfer et ses PV sont totalisés en XP pour le PJ.	70

Grimoire « La Magie pour les Nuls »

Chaque fois qu'une tentative de sort échoue, le magicien lance 1D6, sur un résultat de 1 et 2, il subit les conséquences du raté.

Regain de vie

Difficulté	Effet	Conséquences du raté	Coût en XP
2	La cible regagne 1D6 PV	L'ennemi le plus proche de la cible regagne 1D6 PV	70

Sort de trans-portion

Difficulté	Effet	Conséquences du raté	Coût en XP
4	La cible peut se téléporter n'importe où dans les catacombes découvertes	La cible disparaît. Si c'était un PJ, un lancer sera effectué sur le tableau des blessures graves	70

Invocation de démon

Difficulté	Effet	Conséquences du raté	Coût en XP
4	Invoque 1 démon qui attaque le personnage le plus proche peu importe son camp.	Faire un test de force (difficulté 2) S'il rate, le personnage est aspiré dans un vortex démoniaque. Si c'était un PJ, un lancer sera effectué sur le tableau des blessures graves	70



n Ville



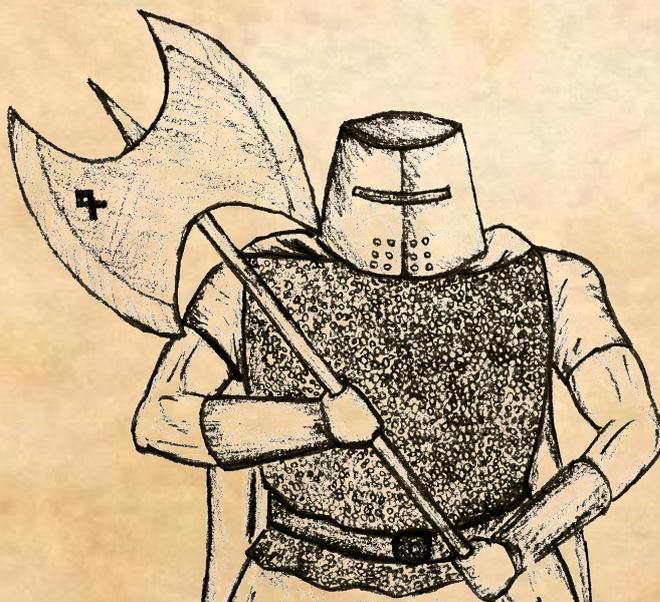
Armurerie

Armes de Corps à Corps

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Dague	Fu+ 1D4	10	2
Epée courte	Fu+ 1D6 dommage / parade	100	4
Epée	Fu+ 1D8 dommage / parade Caractéristique C.Corps de 4 minimum	200	6
Epée bâtarde	Fu+ 1D10 dommage / parade Arme à deux mains Caractéristique C.Corps de 4 minimum Peut être utilisée avec une seule main si caractéristiques C.Corps de 6 minimum et Force de 5 minimum	300	8
Epée à deux mains	Fu+ 1D12 dommage / parade Arme à deux mains Caractéristique C.Corps de 4 minimum	400	10
Hachette	Fu+ 1D6 dommage	50	4
Hache	Fu+ 1D8 dommage Caractéristique C.Corps de 4 minimum	100	6

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Hache de guerre	Fu+ 1D10 dommage Arme à deux mains Caractéristique C.Corps de 4 minimum Peut être utilisée avec une seule main si caractéristiques C.Corps de 6 minimum et Force de 5 minimum	200	8
Grande Hache de guerre	Fu+ 1D12 dommage Arme à deux mains Caractéristique C.Corps de 4 minimum	300	10
Marteau de guerre	Fu+ 1D8 dommage / -2 armure Caractéristique C.Corps de 4 minimum	200	8
Grand Marteau de guerre	Fu+ 1D12 dommage / -3 armure Arme à deux mains Caractéristique C.Corps de 4 minimum	400	12
Fléau	1D6+ 1D8 dommage / ne peut être paré Caractéristique C.Corps de 4 minimum	150	6
Fléau à deux mains	1D8+ 1D12 dommage / ne peut être paré Arme à deux mains Caractéristique C.Corps de 4 minimum	350	10
Lance	Fu+ 1D8 dommage / peut attaquer un adversaire situé à 2 cases de distance Arme à deux mains	150	8
Bouclier	+ 1 pt d'armure / parade	100	8
Grand Bouclier	+2 pts d'armure	150	12

Fu = Force de l'utilisateur

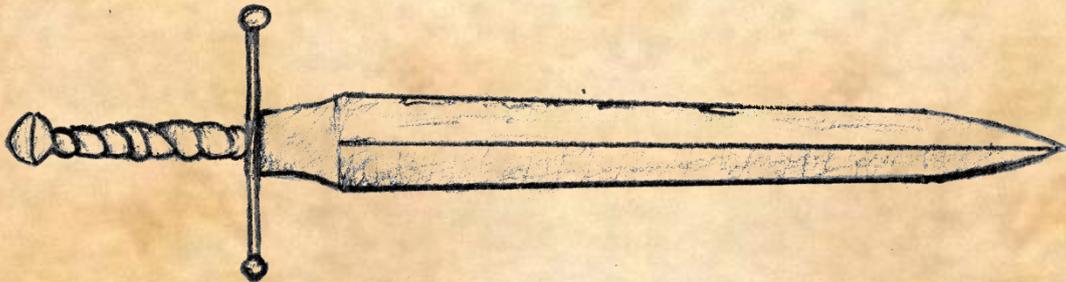


Armures

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Armure de cuir légère	+ 1 pt d'armure	150	10
Armure de cuir	+ 2 pts d'armure	300	20
Cotte de mailles	+ 3 pts d'armure Modification caractéristiques : -4 en magie Ne peut pas sauter	800	33
Armure de plaque légère	+ 4 pts d'armure Modification caractéristiques : -1 en agilité et -5 en magie Ne peut ni courir, ni sauter	1200	44
Armure de plaque	+ 5 pts d'armure Modification caractéristiques : -2 en agilité et -6 en magie Ne peut ni courir, ni sauter	1600	55
Armure de plaque lourde	+ 6 pts d'armure Modification caractéristiques : -3 en agilité et -7 en magie Ne peut ni courir, ni sauter	2000	66

Archerie

OBJETS	EFFETS			COUT	POIDS
	Portée	Dommmage	PA		
Arc court	10	2+ 1D6	1	40	4
Arc	15	3+ 1D8	1	150	5
Arc long	20	4+ 1D10	1	Fu= 3 minimum 260	6
Arc de Maître	30	6+ 1D12	1	Fu= 4 minimum 800	7
Arbalète	25	6+ 1D20	2	1 PA pour armer 1 PA pour tirer 1000	7
Arbalète à armement rapide	15	4+ 1D12	1	800	7
Shaken	Fu fois 2	1D8	1	2 lancers par PA Perdu une fois lancé 5	1



Boutique de magie

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Potion de soin	+ 1D6 PV	10	1
Potion de guérison	+ 5D6 PV Constitue un remède contre le poison	100	1
Potion de rapidité	+ 1D6 PA pendant un tour	300	1
Potion de force	+ 2 en force pendant un tour	100	1
Potion de résistance	+ 2 en endurance pendant un tour	100	1
Potion d'invisibilité	Invisible pendant un tour	200	1
Potion de remède	Remède contre le poison	15	1
Pierre de guérison	+ 1 PV par PA	1000	1
Sceptre	+ 1D6 pts de magie	100	4
Sceptre majeur	+ 1D12 pts de magie Magie= 5 minimum	200	4
Sceptre de combat	+ 1D10 pts de magie Magie= 4 minimum Peut être utilisé au C.Corps et confère Fu+ 1D8 dommage	300	6
Grimoire de magie noire		100	4
Grimoire de magie blanche		100	4
Grimoire de magie nécromantique		800	4
Grimoire démonologique		800	4
Grimoire « La Magie pour les Nuls »		200	4



Bazar

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Epingles de crochetage	+ 1D6 au test de crochetage Utilisable une seule fois	10	0
Cale	Porte bloquée du côté opposé à la cale, pour la passer, il faut la défoncer	2	1
Corde	Longueur = 10 cases	5	3
Bombe	Force 6 + 1D20 dommage Voir les règles de lancer Zone de dégâts : toutes les cases adjacentes au point de chute	200	3
Piège rudimentaire	Déposer le piège sur une case. Si un personnage passe sur cette case, il doit faire un test d'agilité. S'il rate le test, il perd 4D6 PV	80	5
Piège à ours	Déposer le piège sur une case. Si un personnage passe sur cette case, il doit faire un test d'agilité. S'il rate le test, il perd 4D6 PV et son tour	150	5
Piège à déclenchement rapide	Déposer le piège sur une case. Si un personnage passe sur cette case, il doit faire un test d'agilité avec une difficulté de 5. S'il rate le test, il perd 4D6 PV	120	5
Piège explosif	Déposer le piège sur une case. Si un personnage passe sur cette case, il doit faire un test d'agilité. S'il rate le test, il perd 4D6 PV. Zone de dégâts = case piégée + toutes les cases adjacentes	150	5
Coffre fort	Le personnage peut stocker jusqu'à 300 pts d'encombrement dans le coffre Les objets s'y trouvant ne sont toutefois accessibles qu'en ville	500	100

Marchand d'esclaves

Un PJ peut posséder un nombre indéfini d'esclaves, mais ne peut être accompagné que d'un seul par partie. Un esclave qui tombe à 0 PV n'a qu'un tour pour être sauvé, après quoi il sera considéré comme définitivement mort (il ne peut pas lancer de dé sur le tableau des blessures graves) et tout ce qu'il transportait sera perdu (exceptés les objets de quête). Notons que l'esclave obéit aux mêmes règles que les PJ (hormis le tableau des blessures graves). Les esclaves utilisent et portent les équipements de la même façon que les PJ, mais ils ne peuvent pas les acheter eux-mêmes. Ils peuvent transporter des objets trouvés dans les catacombes mais ne peuvent pas les utiliser. Seul leurs maîtres (les PJ) peuvent leur fournir leurs équipements. Remarquons que si l'esclave transporte un objet trouvé destiné à son maître, il pourra alors l'utiliser. Tout comme les PJ, les esclaves évoluent et gagnent des XP mais ont leur propre tableau d'évolution et n'ont pas de compétences. Les esclaves n'ont pas de points de destin, mais leur maître peut utiliser les siens pour eux.

Evolution des esclaves

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

Esclave. Coût : 300 écus d'or

	Débutant	Maximum	Coût en XP
Action	4	5	300
C.Corps	1+ 1D3	5	100
Tir	1+ 1D3	5	100
Magie	1	4	100
Force	1D3	4	100
Endurance	1D3	4	100
Armure Maxi	1	3	80
PV	2D6+ 3	50	10
Volonté	1D3	5	80
Agilité	1D3	4	80
Dextérité	1D3	5	80
Sort	0	2	Se référer aux grimoires

Le total des caractéristiques C.Corps, Tir et Magie ne doit pas excéder 11.

Le total des caractéristiques Volonté, Agilité et Dextérité ne doit pas excéder 12.

Le total des caractéristiques Action et Armure Maxi ne doit pas excéder 7.

Taberne

Lorsqu'un PJ séjourne à la taverne, il peut soit jouer aux jeux d'argent, soit recruter des mercenaires.

Jeux d'argent

Pour jouer, le PJ annonce une mise en écus d'or et lance 5D6.

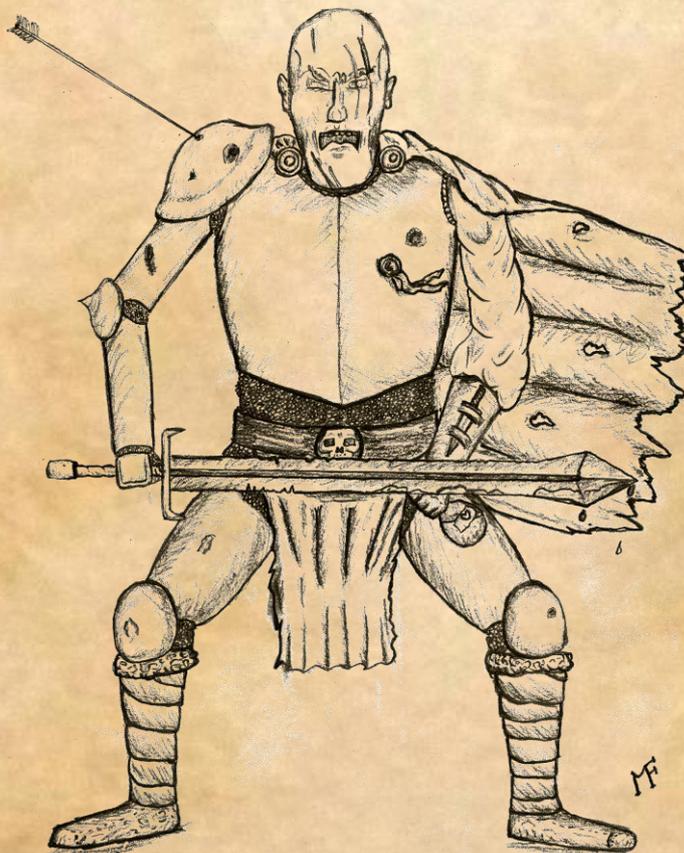
Résultat du lancer	Gains
Suite de 5 chiffres	Remporte 8 fois la mise
Carré (quatre chiffres identiques)	Remporte 3 fois la mise
Brelan (trois chiffres identiques)	Remporte 1 fois la mise
Paire (deux chiffres identiques)	Remporte 2 écus
Cinq chiffres identiques	Le PJ est considéré comme tricheur Perd 8 fois la mise S'il ne peut pas s'acquitter de la totalité de sa dette, il est exclu pour toujours des jeux d'argent (information à noter sur la feuille d'aventure)

Mercenaires

Les mercenaires utilisent leurs propres armes et armures dont les effets sont définis dans leurs caractéristiques et ne peuvent pas en utiliser d'autres. Ils peuvent toutefois transporter des trésors ou objets trouvés qu'ils remettront au PJ dès que possible. Un mercenaire peut boire une potion qu'il transporte à condition que celle-ci soit destinée à son employeur.

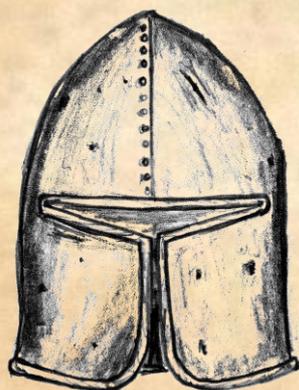
Un PJ ne peut employer qu'un mercenaire à la fois et doit s'acquitter, avant de commencer chaque partie, du montant de sa solde indiquée dans ses caractéristiques.

Lorsqu'un mercenaire tombe à 0 PV, il n'a qu'un tour pour être soigné.



ARCHERS MERCENAIRES

	Archer	Maître Archer	Flèche de légende
Action	4	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+ 3)	3 (dégâts : D6+ 5)	4 (dégâts : D6+ 5)
Tir	5 (dégâts : D8+ 3) Portée : 15	6 (dégâts : D10+ 4) Portée : 20	7 (dégâts : D12+ 6) Portée : 30
Magie	-	-	-
Force	3	5	5
Endurance	3 (4)	3 (5)	4 (6)
Armure	1	2	2
PV	15	30	45
Volonté	3	4	5
Agilité	3	4	5
Dextérité	3	4	5
Solde	200	400	600
Règles	Compétence Tir au milieu de la foule	Compétences Tir au milieu de la foule Tir au C.Corps	Compétences Tir au milieu de la foule Tir au C.Corps Tir Rapide

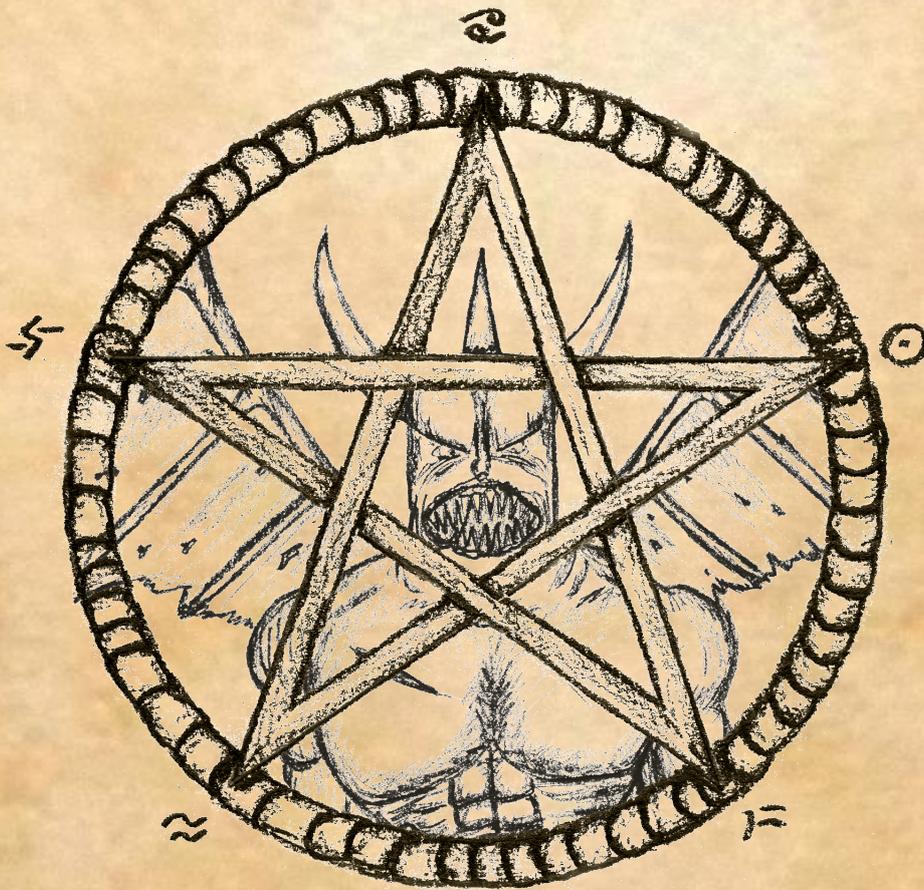


HOMMES D'ARMES

	Homme d'armes	Fine lame	Maître d'armes
Action	4	4	4
C.Corps	5 (dégâts : D8+ 3)	6 (dégâts : D10+ 5)	7 (dégâts : D12+ 6)
Tir	-	-	-
Magie	-	-	-
Force	3	5	6
Endurance	3 (5)	5 (8)	5 (9)
Armure	2	3	4
PV	20	35	50
Volonté	3	4	5
Agilité	3	4	5
Dextérité	3	4	5
Solde	200	360	560
Règles	-	Compétence Parade	Compétences Parade Charge

MAGICIEN

	Sorcier	Enchanteur	Nécromancien
Action	4	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+3)	3 (dégâts : D6+3)	3 (dégâts : D6+3)
Tir	-	-	-
Magie	7 (pts de magie : D12)	7 (pts de magie : D12)	7 (pts de magie : D12)
Force	3	3	3
Endurance	4	4	4
Armure	-	-	-
PV	35	35	35
Volonté	6	6	6
Agilité	5	5	5
Dextérité	5	5	5
Solde	800	700	900
Règles	Sorts Malédiction niv. 2 Boule de feu niv. 2 Possession Pétrification	Sorts Guérison niv. 3 Téléportation niv. 2 Lévitacion Réanimation de blessés grave	Sorts Résurrection Invocation de Morts-Vivants niv. 3 Vol de vie niv. 2 Immunisé contre la peur des morts-vivants



Arène de combat

Au fil de moult explorations de catacombes, les PJ deviennent de véritables légendes vivantes. Certains décident de se mettre au défi dans des arènes secrètes appartenant à des seigneurs peu scrupuleux. Ces vils propriétaires y organisent des combats mêlant héros et créatures abyssales de catacombes. Ces mystérieuses arènes sont des lieux tenus secrets et dissimulés aux yeux de la population crédule et de l'inquisition qui n'approuve guère ce genre d'activité. Notons que lors d'un combat d'arène, les PJ ne gagnent pas d'XP et les cartes imprévu ne sont pas jouées. Le jeu se déroule en général dans une grande salle de 10 cases par 10 cases. Au début du combat, chaque adversaire est situé dans un angle opposé. Lancer 1D6, celui qui obtient le meilleur score commence.

Gagner un combat

Un combat dure 12 tours de jeu. Pour gagner, il faut amener son adversaire à 0 PV. Si à la fin des 12 tours, les deux adversaires sont toujours debout, le vainqueur sera celui qui aura causé le plus de blessures tout au long du combat. Si les deux combattants sont à égalité, on effectue une prolongation de 6 tours. Notons que ni argent, ni trésor, ni équipement ne sera récupéré sur le vaincu.

Personnage à 0 PV

Les personnages amenés à 0 PV ne sont pas considérés comme morts, il n'y a donc pas de lancer sur le tableau des blessures graves. On admet qu'ils sont pris en charge et soignés immédiatement après le combat.

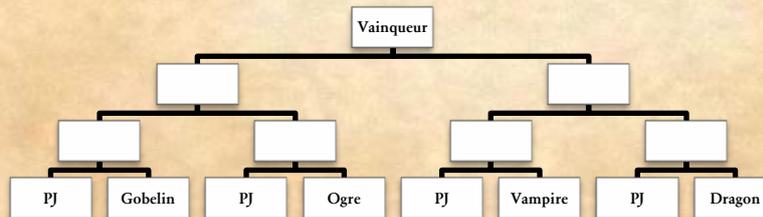
Type de jeu

Il existe deux types de jeu en mode arène : les tournois et les défis PJ contre PJ.

Les tournois

Lors d'un tournoi, les PJ sont disposés sur une grille de combat avec des personnages du MJ. Ce dernier détermine la place initiale des PJ et des créatures utilisées, ainsi que le nombre de participants (en général 8).

Exemple de Grille de Combat



Entre les combats

Les PJ ne peuvent pas quitter l'arène entre les combats d'un tournoi. Ils ne peuvent donc pas se rendre en ville pour y effectuer des achats, et n'ont pas la possibilité de procéder à des transactions entre eux. Les PV perdus le restent donc, et les empoisonnements perdurent. Les PJ ont toutefois le droit de boire un nombre illimité de potions ou d'utiliser tout autre équipement pour se soigner, dès lors qu'ils le détiennent sur eux. Il faut que l'objet en question soit à portée de main, pas dans un coffre.

Vainqueur

Une prime de 500 écus et un trésor de catacombes (déterminé au hasard sur le tableau des trésors) sont attribués au vainqueur du tournoi.

Les défis PJ contre PJ

Ce sont de simples combats opposant un PJ contre un autre. Le vainqueur gagne un trésor de catacombes (déterminé au hasard sur le tableau des trésors).

Titre honorifique

Un personnage ayant remporté quantité de combats dans l'arène, se voit décerner un titre honorifique.

Nombre de victoires	Titre honorifique
10	Maître d'arme
20	Champion
30	Grand Champion
40	Héro
50	Grand Héro
60	Seigneur
70	Grand Seigneur
80	Dieu de l'arène
100	Grande Divinité de l'arène



agner des XP

Certains personnages peuvent gagner des points d'expérience qui leur permettront d'évoluer. Ces XP seront dépensés pour apprendre des sorts, acheter de nouvelles compétences, ou encore améliorer les compétences déjà acquises.

Nombre de XP	Conditions
1	Est attribué au PJ ou à l'esclave 1 XP par PV enlevé à un adversaire ou un élément de catacombes, que ce soit direct (attaque) ou indirect (empoisonnement, invocation de créatures, mise en flammes)
7	Attribués par serrure crochétée ou piège désamorcé
70	Quête principale réussie
15	Attribués pour chaque quête secondaire réussie
2	Attribués par discours/menace réussi
3	Attribués par discours/bravoure, encouragement réussi
6	Attribués par discours/manipulation réussi
10	Attribués par discours/corruption réussi
7	Attribués par vol réussi
7	Attribués par duel gagné
-1	Oté par PV enlevé à un allié

Les points d'expériences (XP) sont attribués individuellement à chaque PJ ou esclave.



quête

Seul le MJ est habilité à consulter le manuscrit d'une quête. Dans un premier temps il lit le prologue, puis fait jouer les PJ en se référant au plan de 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.



Blessures

Un personnage (PJ, esclave ou mercenaire) qui tombe à 0 PV au 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.

Si un esclave ou un mercenaire meurt, il l'est définitivement. Si un PJ meurt, il effectuera un lancer sur le tableau des blessures graves après la partie (voir tableau en question).

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.

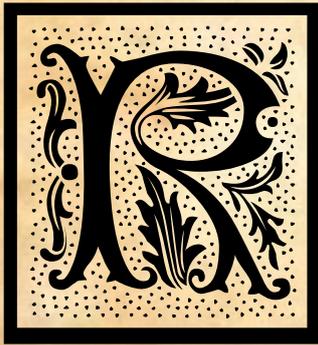
TABLEAU DES BLESSURES GRAVES

Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV, s'il n'est pas réanimé à temps, il effectue, après la partie, un lancer 2D6 et consulte le tableau ci-dessous. Notons qu'en cas d'échec, les points de destin peuvent être utilisés pour effectuer un nouveau lancer.

2	MORT, LE PJ EST DEFINITIVEMENT MORT.
De 3 à 5	Blessure grave , le PJ perd 1 point d'une de ses caractéristiques (lancer 1D12 pour déterminer quelle caractéristique sera imputée d'un point, se référer à l'ordre de la fiche d'aventure en ignorant la caractéristique point de destin)
De 6 à 8	Choc psychologique , lancer 1D6 : de 1 à 2 : <u>Parano</u> : Lorsque le PJ débute son tour avec un allié dans une case adjacente, il doit effectuer un test de volonté, s'il le rate, il pense que ses alliés sont contre lui et lance donc une attaque contre l'un d'entre eux. de 3 à 4 : <u>Peureux</u> : Dès lors le PJ échouera tous se tests de peur. de 5 à 6 : <u>Amnésique</u> : Le PJ perd une de ses compétences ou un de ses sorts magiques déterminé au hasard.
De 9 à 10	Survie avec quelques séquelles . Le PJ perd 1D6 PV et un objet déterminé aléatoirement (se référer à l'ordre de la fiche d'aventure et utiliser un dé du nombre d'objets inscrits)
De 11 à 12	Béni des dieux . Le PJ est miraculé et gagne en plus 30 XP

Notons que tout point ôté d'une caractéristique ou d'une compétence, l'est définitivement. C'est-à-dire que le maximum pouvant être atteint est amputé lui aussi.

Exemple: Le magicien Gandalf fait un lancer sur le tableau des blessures graves et obtient le résultat « amnésique ». Il tire au sort la compétence « volonté de fer », il perd donc cette compétence. Il pouvait atteindre 6 compétences au maximum, dorénavant il ne pourra donc pas dépasser 5 compétences maximum.



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 PA.

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 (voir chapitres des différentes attaques), l'auteur de l'attaque lance 1D6, si le résultat est égal ou supérieur à 4, la victime prend feu. Elle perd donc 1D6 PV au début de chaque tour (sans soustraire ni point d'armure, ni point d'endurance) puis l'auteur de l'attaque relance le D6 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 réussir un test de force avec pour difficulté le niveau d'entoilement.

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 PA, puis 1D6 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 figurine 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 CC et +1D6 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 toujours ses tests de peur.

Embuscade

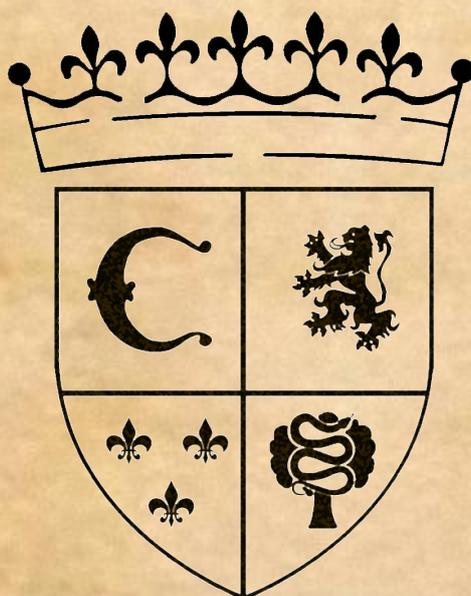
Un personnage du MJ peut être placé en embuscade lorsque la quête le précise. Lorsqu'un PJ ouvre une porte, dévoilant ainsi une nouvelle salle, les personnages en embuscade présents dans cette salle exécutent leurs actions dès l'ouverture de la porte. Le PJ marque une pause dans ses actions en cours 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 D6 correspondant à son niveau de régénération.

Arme Magique

On considère qu'un personnage doté de la règle spéciale arme magique attaque toujours avec une arme magique.





ans les Catacombes

Trouver des Ecus d'or

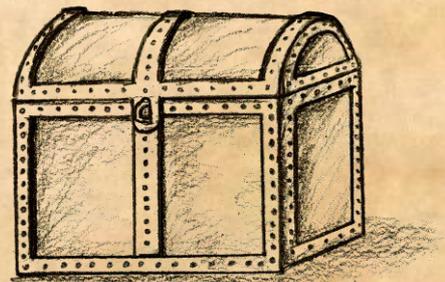
Lorsque les personnages sont dans les catacombes, les Ecus trouvés par les PJ ou leurs alliés sont notés sur une feuille par le chef de groupe, puis mis en commun. Les Ecus seront partagés en parts égales entre les PJ à la fin de la partie. Notons que chaque personnage du MJ qui est tué rapporte aux PJ un certain nombre d'Ecus noté sur son profil.

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. Cependant, c'est le chef de groupe qui décide du PJ à qui sera attribué l'objet en question. En effet, chaque PJ devra recevoir à tour de rôle un objet trouvé. Ainsi, si l'objet en question n'est pas attribué à celui qui le transporte, ce dernier ne pourra pas l'utiliser si c'est un objet à usage unique. L'objet sera remis à son destinataire dès que possible grâce à l'action « prendre ou donner un objet ».

Lorsqu'un personnage trouve un trésor dans les catacombes, si sa nature n'est pas spécifiée, il doit lancer 1D20 pour la déterminer.

Résultat du lancer	Nature du trésor
1	1D6 fois 100 écus d'or
2	1 arme
3 à 5	1 potion magique
6 à 8	1 objet magique
9 à 11	1 grimoire ou 1 parchemin
12 à 14	1 arme magique
15 à 17	1 rune
18 à 20	1 armure magique



Potions

Les potions ne sont utilisables qu'une seule fois.

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Potion de rapidité	+ 1D6 PA pour un tour	150	1
Potion de soin supérieur	Soigne + 2D6 PV	25	1
Potion de lévitation	Le personnage peut voler pendant un tour	40	1
Potion de guérison	Soigne + 5D6 PV Remède au poison	50	1
Potion de force	+ 2 en force pour un tour	50	1
Potion de vision	Le personnage peut voir tous les personnages invisibles normalement pendant un tour	30	1
Potion d'invisibilité	Invisible pendant un tour	100	1

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Remède	Soigne empoisonnement	7	1
Potion de charisme	+ 3 à la caractéristique volonté pour les tests de discours pendant un tour	20	1
Potion de soin (fois 3)	Soigne 1D6 PV	5	1
Potion d'agilité	+ 2 à la caractéristique agilité pendant un tour	30	1
Potion d'invulnérabilité	Le personnage ignore toute blessure pendant un tour	100	1
Potion de résistance	+ 2 en endurance pour un tour	50	1
Potion du savoir	Points d'expérience multipliés par deux pour toute la partie	500	1

Runes

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 cumulés sur une même arme ou armure.

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Rune majeure de combat	+ 2 à la caractéristique C. à Corps	800	0
Rune de dextérité	+ 1 à la caractéristique dextérité	400	0
Rune de guérison	Cette rune ne peut être utilisée qu'une fois par aventure. Si le personnage porteur tombe à 0 PV, il regagne automatiquement la moitié de ses PV	500	0
Rune de magie	+ 1 à la caractéristique magie	500	0
Rune de tir	+ 1 à la caractéristique tir	500	0
Rune de sagesse	+ 10% d'XP au porteur	400	0
Grande rune de vie	+ 10 PV	300	0
Rune de vie	+ 5 PV	200	0
Rune de rapidité	+ 1PA	1000	0
Rune d'endurance	+ 1 à la caractéristique endurance	400	0
Rune d'agilité	+ 1 à la caractéristique agilité	400	0
Rune de volonté	+ 1 à la caractéristique volonté	400	0
Rune majeure de tir	+ 2 à la caractéristique tir	800	0
Rune de protection	Cette rune fait apparaître autour de son porteur une aura magique lui donnant un bonus de + 1 à sa caractéristique endurance	400	0
Rune de combat	+ 1 à la caractéristique C. à Corps	500	0
Rune de force	+ 1 à la caractéristique force	400	0

Armures Magiques

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Grand bouclier en argika	+ 2 pts d'armure Une parade	200	9
Peau d'ours cloutée de Svein	+ 2 pts d'armure Le porteur peut relancer une fois les tests de peur ratés	400	20
Armure de Maître	+ 3 pts d'armure + 2 à la caractéristique volonté - 3 à la caractéristique magie Ne peut pas sauter	600	33
Armure de terreur	+ 3 pts d'armure - 3 à la caractéristique magie Ne peut pas sauter Le porteur provoque la peur 2	600	33
Armure fantôme	Au début de chaque tour le porteur lance 1D6, le résultat indique le nombre de points d'armure pour ce tour	500	10

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Armure trois fois bénite	+ 2 pts d'armure Au début de chaque tour tous les démons ou morts-vivants se trouvant dans une case adjacente au porteur de cette armure perdent 1D6 PV	600	22
Cotte de mailles en argika	+ 3 pts d'armure	600	24
Armure de plaques lourdes en argika	+ 6 pts d'armure -3 à la caractéristique magie -2 à la caractéristique agilité Ne peut pas courir Ne peut pas sauter	1500	48
Armure de plaques en argika	+ 5 pts d'armure -2 à la caractéristique magie -1 à la caractéristique agilité Ne peut pas sauter	1000	40
Grande cotte de mailles en argika	+ 4 pts d'armure -1 à la caractéristique magie Ne peut pas sauter	900	32
Armure d'invulnérabilité	+ 2 pts d'armure -2 à la caractéristique magie Soigne le porteur d'1D3 PV par tour de jeu	750	22
Armure blindée en argika	+ 7 pts d'armure -4 à la caractéristique magie -3 à la caractéristique agilité Ne peut pas courir Ne peut pas sauter	2000	56
Armure de plaques légères en argika	+ 4 pts d'armure -1 à la caractéristique magie Ne peut pas sauter	750	32
Armure talisman	+ 2 pts d'armure -10 à la caractéristique magie Le porteur est immunisé contre tous les sorts magiques (y compris les sorts de guérison)	600	28
Bouclier du courage	+ 1 pt d'armure Une parade Le porteur ignore la peur	200	8

Grimoires et Parchemins

Les parchemins ne sont utilisables qu'une seule fois.

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Parchemin de téléportation	Le personnage et ses alliés en ligne de vue peuvent se téléporter n'importe où dans les catacombes explorées	50	1
Parchemin de bannissement	N'importe quel adversaire en ligne de vue peut être pris pour cible. Le personnage visé fait un test de volonté avec une difficulté de 8. S'il le rate, il est banni de ce monde. Le retirer du jeu, il est considéré comme mort	200	1
Parchemin de vie	+ 10 à la caractéristique PV pour toute une partie sur un personnage	50	1
Parchemin de guérison	Soigne 5D6 PV et empoisonnement de tous les personnages alliés et de son possesseur (sans ligne de vue)	200	1
Grimoire La magie pour les Nuls		100	4
Grimoire Magie Noire		50	4
Grimoire Démonologie		400	4

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Grimoire Magie Blanche		50	4
Grimoire Magie Nécromantique		400	4
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
Parchemin d'invocation de fée	Une fée apparaît sur une case en ligne de vue du personnage. Elle reste en jeu pour toute la partie	50	1
Parchemin de temps	Le personnage ainsi que tous ses alliés (même ceux hors de ligne de vue) jouent deux tours de suite	100	1
Parchemin du courage	Le personnage ainsi que tous ses alliés (même ceux hors de sa ligne de vue) gagnent +2 PA et ignorent la peur pour ce tour-ci	100	1
Parchemin d'invocation des morts	Le personnage invoque un revenant pour toute une partie, il apparaît sur une case en ligne de vue	50	1
Parchemin de protection	Le personnage (ou un allié en ligne de vue) est enveloppé d'une aura magique de protection qui lui confère +2 à la caractéristique endurance pour toute une partie	100	1
Invocation de démon	Un démon apparaît sur une case en ligne de vue du personnage qui l'invoque. Il reste en jeu pour toute la partie. Le démon invoqué passe sous le contrôle du MJ lorsqu'il n'y a pas d'adversaire à affronter	100	1

Armes

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Arbalète à armement rapide	Portée : 20 Dégâts : 4 + 1D12	400	7
Arc	Portée : 15 Dégâts : 3 + 1D8	75	5
Marteau de guerre	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : -2 à l'armure adverse Caractéristique c.corps de 4 requis	100	8
Morgenstern	Portée : C. à Corps Dégâts : 1D6 + 1D8 Règles : cette arme ne peut pas être parée Caractéristique c.corps de 4 requis.	75	6
Grand Morgenstern	Portée : C. à Corps Dégâts : 1D8 + 1D12 Règles : arme à 2 mains, cette arme ne peut pas être parée Caractéristique C.corps de 4 requis	175	10
Arc de Maître	Portée : 30 Dégâts : 6 + 1D12 Règles : L'utilisateur doit avoir une force de 5 au minimum	400	7
Arc long	Portée : 20 Dégâts : 4 + 1D10 Règles : L'utilisateur doit avoir une force de 3 au minimum	130	6
Epée de Maître	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 2 parades/Caractéristique C.corps de 4 requis	200	6

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Epée à deux mains	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D12 Règles : Arme à 2 mains, Parade Caractéristique C.corps 4 requis.	200	10
Hache à deux mains	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D12 Règles : Arme à 2 mains Caractéristique C.corps 4 requis	150	10
Arbalète	Portée : 25 Dégâts : 6 + 1D20 Règles : 1 PA pour armer, 1 PA pour tirer	1000	7
Hache	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Caractéristique C.corps de 4 requis	50	6
Arc court	Portée : 10 Dégâts : 2 + 1D6	20	4
Lance	Portée : C. à Corps 2 cases Dégâts : Fu + 1D8 Règles : Arme à 2 mains	75	8
Epée	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 1 parade	100	6
Grand marteau de guerre	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D12 Règles : Arme à 2 mains, -3 à l'armure de l'adversaire Caractéristique C.corps de 4 requis	200	12

Objets Magiques

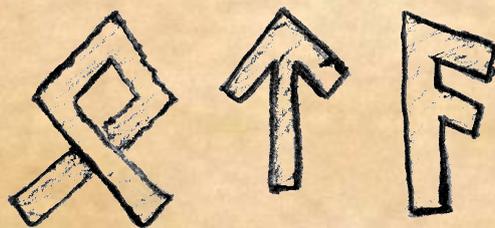
OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Farfadet	Le personnage libère un farfadet d'un piège mortel. La créature décide de suivre le personnage pour payer sa dette. Dès lors le farfadet accompagne le personnage dans ses aventures (voir caractéristique du farfadet dans le chapitre « Personnages des catacombes »)	500	0
Pierre de guérison majeure	Le porteur de cette pierre regagne 1D6 PV par action	600	1
Pierre de résurrection	Le possesseur de cette pierre ne lance pas sur le tableau des blessures graves s'il est tué dans les catacombes. Considérez qu'il s'en sort indemne. Cette pierre n'est utilisable qu'une seule fois	150	1
Amulette d'invisibilité	Une fois par partie, le porteur de l'amulette peut se rendre invisible pendant 1D6 tours	300	1
Bottes de saut	Le porteur de ces bottes gagne +3 à sa caractéristique agilité pour les tests de saut	300	1
Sceptre maudit	Ce sceptre ne peut être utilisé que pour des arts néfastes : nécromancie, magie noire, démonologie. 1D20 pts de magie	300	4
Couronne d'ancien roi	Le porteur de cette couronne peut relancer tous les tests de volonté une fois	150	2
Amulette bénite	Le porteur de cette amulette ne peut pas être empoisonné	300	1
Amulette de feu	Le porteur de cette amulette ne peut pas prendre feu	300	1
Bottes de vitesse	Le porteur avance d'une case supplémentaire par action lorsqu'il court	300	1

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Sac à dos sans fond	Le personnage peut transporter autant d'objet qu'il désire dans ce sac à dos. Tous les objets transportés dans ce sac ont un poids considéré de 0 d'encombrement	500	5
Anneau d'agilité	Cet anneau donne +1 à la caractéristique agilité de son porteur	200	1
Sceptre de grand enchanteur	Le porteur de ce sceptre doit avoir une caractéristique de 6 minimum en magie. Règles : +1 à la caractéristique magie, 1D20 pts de magie	400	4
Amulette du courage	Le porteur gagne +1 à sa caractéristique volonté	300	1
Anneau de téléportation	Une fois par partie le porteur de l'anneau peut se téléporter n'importe où sur le plateau des catacombes découvertes	300	1
Anneau de divination	Une fois par partie le porteur de cet anneau peut rejouer son tour annulant toutes les actions qui s'étaient produites	200	1

Armes Magiques

OBJETS	EFFETS	COUT	POIDS
Lame de l'enfer	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 1 parade, attaque enflammée	500	6
Arc fantôme	Portée : 20 Dégâts : 4 + 1D10 Règles : les personnages alliés ou ennemis ne bloquent pas la ligne de vue, peu importe leur emplacement	300	5
Hache sanguinaire	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 3D6 Règles : Arme à 2 mains, le porteur de cette hache ne connaît pas la peur Caractéristique C.corps de 4 requis	300	10
Lame de fureur	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 1 parade, +1 à la caractéristique volonté Caractéristique C.corps de 4 requis	300	6
Arc de flamme	Portée : 15 Dégâts : 3 + 1D8 Règles : attaque enflammée	250	5
Lame vampire	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 1 parade, le porteur est soigné d'1D6 PV à chaque action qui blesse son adversaire Caractéristique C.corps de 4 requis	600	6
Epée en argika	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 2 parades, -2 à l'armure de l'adversaire	500	4
Hache Berserk	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D6 Règles : arme à 2 mains, deux attaques par PA	400	8
Epée bénite	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : 1 parade, le porteur peut relancer une fois ses dés d'attaque ratée Caractéristique C.corps 4 requis	300	6

OBJETS	EFFETS	COÛT	POIDS
Grand marteau du jugement	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D20 Règles : arme à 2 mains, -5 à l'armure de l'adversaire, force de 5 minimum requise pour l'utilisation Caractéristique C.corps de 6 requis	400	18
Grand arc de Maître	Portée : 40 Dégâts : 7+ 1D20 Règles : Caractéristique tir de 6 requis, force 5 minimum pour utiliser cet arc	800	8
Lance dent de dragon	Portée : C. à Corps, 2 cases Dégâts : Fu + 1D8 Règles : arme à 2 mains, ignore les points d'armure de l'adversaire	300	8
Hache de puissance	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : +1 à la caractéristique force du porteur Caractéristique C.corps de 4 requis	300	6
Lame de Maître	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D8 Règles : +1 à la caractéristique C. à Corps du porteur, 2 parades Caractéristique C.corps de 4 requis	300	6
Grande épée massacre	Portée : C. à Corps Dégâts : Fu + 1D20 Règles : 1 parade, arme à 2 mains, force 5 minimum pour utiliser cette arme Caractéristique C.corps de 6 requis	500	15



Zone (déboîler une zone)

Les différentes zones sont définies sur la carte de la quête.

Chaque fois qu'un personnage découvre une nouvelle zone, le MJ met en place le plateau avec tous ses éléments de décors ainsi que les personnages prévus sur cette zone.

Éléments de Catacombes

Tout élément ne peut être fouillé qu'une seule fois.

Porte

Blindage : cela représente l'Endurance de la porte
 Résistance : cela représente les PV de la porte
 Difficulté de crochetaage : cela représente le résultat à atteindre au test de crochetaage.

Porte	Standard	Blindée	De Prison
Blindage	4	8	12
Résistance	10	20	30
Difficulté de crochetaage	2	5	8

Râtelier

Pour fouiller un râtelier, le personnage lance 1D6.

Résultat du lancer	Effet
1	Le personnage ne trouve rien
2 à 4	Le personnage trouve une arme (1 carte piochée au hasard dans le paquet correspondant)
5 à 6	Le personnage trouve une arme (1 carte piochée au hasard dans le paquet correspondant) et une arme magique (1 carte piochée au hasard dans le paquet correspondant)

Bibliothèque

Pour fouiller une bibliothèque, le personnage lance 1D6.

Résultat du lancer	Effet
1	Le personnage ne trouve rien
2 à 4	Le personnage trouve un grimoire (1 carte piochées au hasard dans le paquet correspondant)
5 à 6	Le personnage trouve un grimoire (1 carte piochées au hasard dans le paquet correspondant) et un objet magique (1 carte piochée au hasard dans le paquet correspondant)

Eboulis

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

Tonneau

Pour fouiller un tonneau, le personnage lance 1D6.

Résultat du lancer	Effet
1	Le personnage ne trouve rien
2 à 4	Le personnage trouve une potion (1 carte piochées au hasard dans le paquet correspondant)
5 à 6	Le personnage trouve deux potions (2 carte piochées au hasard dans le paquet correspondant)

Coffre

Pour déterminer le contenu d'un coffre préalablement ouvert, le personnage lance 1D6.

Résultat du lancer	Effet
1	Le coffre est vide
2 à 4	Le personnage trouve 1D6 fois 100 écus d'or
5 à 6	Le personnage trouve 1D6 fois 100 écus d'or et un trésor de catacombes

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

- Blindage : 10
- Résistance : 5
- Difficulté de crochetaage : 4

Table

Pour fouiller une table, le personnage lance 1D6.

Résultat du lancer	Effet
1	Le personnage ne trouve rien
2 à 4	Le personnage trouve une potion (1 carte piochées au hasard dans le paquet correspondant)
5 à 6	Le personnage trouve une potion et un objet magique (cartes piochées au hasard dans les paquets correspondants)

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 4 pour tous les pièges.

Les pièges qui ont été désamorcés ne se déclencheront plus.

Trou : Le personnage tombe dans un trou et perd 6D6 PV (sans modification d'armure ni d'endurance). 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 4D6 de dommages.



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 1D6.

Résultat du lancer	Effet
1	Le personnage tombe du pont et son tour est fini
2	Le personnage fait une chute sur le pont et son tour est fini
3 à 6	Le personnage passe sans problème

Si le personnage tombe du pont :

Dans de la lave en fusion : il est mort et retiré des catacombes, un test sera effectué sur le tableau des blessures graves à la fin de la partie.

Dans une eau marécageuse : le personnage perd 1D6 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.



estiaire des Catacombes

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.

Creatures d'outres-tombes

Ces créatures ne peuvent en aucun cas être soignées par magie blanche ou par un objet magique tel que potion ou parchemin.

Revenants, zombies et squelettes

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.

	Revenant de première lune	Revenant	Revenant ancestral	Roi des tombes
Action	3	3	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+1)	4 (dégâts : D10+2)	6 (dégâts : D12+4)	6 (dégâts : D20+5)
Tir	-	-	-	-
Magie	-	-	-	-
Force	1	2	4	5
Endurance	2	3 (4)	4 (7)	5 (9)
Armure	0	1	3	4
PV	8	20	40	60
Volonté	1	1	2	5
Agilité	1	2	2	3
Dextérité	-	-	-	-
Ecus	5	10	30	60
Trésor	-	-	1	2
Règles	Peur 1 Ne peut pas courir	Peur 1 Ne peut pas courir	Peur 2 Ne peut pas courir Régénération 1	Peur 3 Ne peut pas courir Régénération 2 Arme Magique



Nécromanciens

Ce sont des sorciers experts dans l'art funèbre de la magie nécromantique. Ils ont ordinairement mauvaise allure et la mine pernicieuse, ils dégagent une forte odeur causée par leur contact usuel avec des chairs en putréfaction.

	Nécromancien	Grand Maître Nécromancien
Action	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+2)	4 (dégâts : D6+2)
Tir	3 (dégâts : D3)	4 (dégâts : D3)
Magie	6 (pts de magie : D12)	7 (pts de magie : D20)
Force	2	2
Endurance	2	3 (4)
Armure	0	1
PV	25	50
Volonté	5	6
Agilité	4	4
Dextérité	4	5
Ecus	30	60
Trésor	1	1
Règles	Immunisé contre la peur Sort nécromantique : Invocation Mort-vivants niveau 3 Vol de vie niveau 2	Immunisé contre la peur Sort nécromantique : Invocation Mort-vivants niveau 4 Vol de vie niveau 3

Fantômes

	Fantôme
Action	5
C.Corps	4 (dégâts : D12)
Tir	-
Magie	-
Force	-
Endurance	-
Armure	-
PV	20
Volonté	7
Agilité	5
Dextérité	-
Ecus	-
Trésor	-
Règles	Peur 7 Vol Immatériel

Ce sont des entités coincées sur Terre pour diverses raisons. Leur présence dégage une intense sensation de froid. Leur essence ne se trouve pas sur le même plan astral que le monde réel, il est donc impossible d'entrer en contact physique avec eux. En règle générale, ils hantent un lieu bien précis, se figurant qu'ils sont toujours en vie.

Vampires

Ce sont des morts-vivants ayant conservé une apparence humaine. De fait, ils peuvent aisément se fondre dans la société. Ils ont toutefois le désavantage de ne pouvoir endurer la lumière du jour. Pour subsister, ils ingèrent le sang des êtres vivants afin d'en absorber la force vitale.



	Jeune	Maître	Ancêtre
Action	6	6	6
C.Corps	5 (dégâts : D12+ 5)	7 (dégâts : D12+ 6)	8 (dégâts : D20+ 7)
Tir	4 (dégâts : D3)	4 (dégâts : D3)	5 (dégâts : D3)
Magie	-	-	-
Force	5	6	7
Endurance	5	6 (8)	7 (10)
Armure	0	2	3
PV	25	60	90
Volonté	6 (D12)	7 (D12)	8 (D12)
Agilité	6 (D12)	7 (D12)	8 (D12)
Dextérité	4	4	5
Ecus	100	150	180
Trésor	-	1	2
Règles	Buveur de sang Peur 1	Buveur de sang Regard hypnotique Peur 2	Buveur de sang Regard hypnotique Peur 3

Buveur de sang : Chaque fois qu'un vampire effectue une action occasionnant des blessures à son adversaire au corps à corps, il récupère 1D6 PV.

Regard hypnotique : Cette action coûte 1 PA. Tout personnage situé dans une case adjacente à celle du vampire peut être pris pour cible. La cible doit faire un test de volonté ayant pour difficulté le niveau de la caractéristique volonté du vampire. Si le test échoue, la cible sera sous le contrôle du vampire pendant son prochain tour. Notons qu'une seule cible à la fois peut être sous le contrôle du vampire.

Bêtes des catacombes

Rats géants, chauve-souris géantes

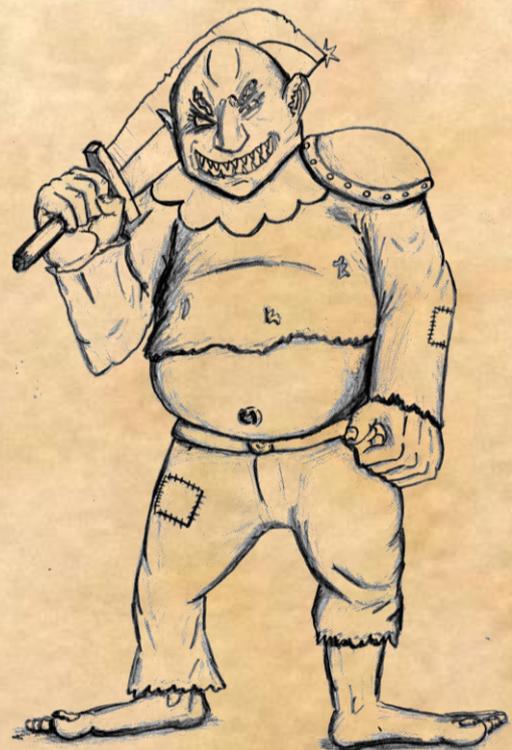
Ce sont les vermines les plus souvent rencontrées dans les catacombes. Elles peuvent s'avérer de redoutables adversaires.

	Rat géant	Chauve-souris géante
Action	4	4
C.Corps	3	3
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	1	1
Endurance	2	2
Armure	-	-
PV	5	5
Volonté	2	2
Agilité	5	5
Dextérité	-	-
Ecus	1	2
Trésor	-	-
Règles	Nuée 3 Immunisé contre la peur	Nuée 2 Vol Immunisé contre la peur

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.

	Ogre	Gros Ogre
Action	4	4
C.Corps	4 (dégâts : D12+ 6)	6 (dégâts : D20+ 8)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	6 (D12)	8 (D20)
Endurance	6 (D12) (8)	8 (D20) (12)
Armure	2	4
PV	50	100
Volonté	3	4
Agilité	2	2
Dextérité	2	2
Ecus	20	80
Trésor	-	1
Règles	Immunisé contre la peur Ne peut pas courir	Immunisé contre la peur Ne peut pas courir



Minotaures

Ce sont de colossales créatures, mi-homme, mi-taureau, nanties d'un tempérament considérablement bestial et sanguinaire. Ils vivent de façon solitaire, dans des endroits isolés, n'aspirant qu'à la tranquillité mais massacrant quiconque pénètre sur leur territoire.

	Minotaure	Grand Minotaure
Action	4	4
C.Corps	4 (dégâts : D12+6)	6 (dégâts : D20+7)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	6 (D12)	7 (D12)
Endurance	6 (D12)	7 (D12)
Armure	-	-
PV	70	110
Volonté	5	7
Agilité	5	6
Dextérité	2	2
Ecus	20	30
Trésor	-	-
Règles	Immunisé contre la peur	Immunisé contre la peur

Farfadets

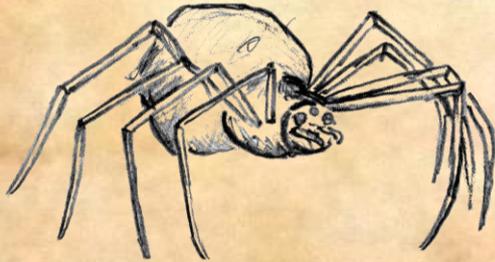
Les farfadets sont de petits êtres vifs d'esprit, souvent espiègles et facétieux. Ils peuvent être bienfaisants comme malfaisants.

	Farfadet
Action	6
C.Corps	2 (dégâts : D6+1)
Tir	2 (dégâts : D3)
Magie	4 (pts de magie : D12)
Force	1
Endurance	1
Armure	-
PV	8
Volonté	5
Agilité	5
Dextérité	4
Ecus	50
Trésor	1
Règles	Sort d'invisibilité Guérison 2 Aura de protection 2 Nuée 2



Araignées géantes et mère des araignées

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 donc peuvent vivre nulle part ailleurs.

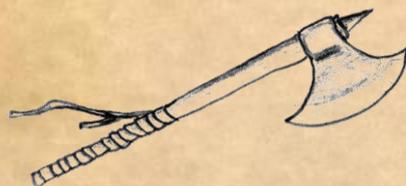


	Araignée géante	Mère des araignées
Action	5	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+ 3)	4 (dégâts : D12+ 5)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	3	5
Endurance	3	5
Armure	-	-
PV	10	40
Volonté	3	4
Agilité	5	4
Dextérité	-	-
Ecus	2	3
Trésor	-	-
Règles	Immunisé contre la peur Entoilé 2	Immunisé contre la peur Entoilé 5

Serpents et grands serpents

Les grands serpents sont une race en voie de disparition à la surface de la terre. Ils se réfugient dans les catacombes, garde-manger idéal, car elles sont peuplées de gobelins et autres créatures constituant des mets de choix.

	Serpent	Grand Serpent
Action	5	5
C.Corps	2 (dégâts : D6+ 2)	5 (dégâts : D12+ 6)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	2	6
Endurance	1	4
Armure	-	-
PV	5	40
Volonté	2	4
Agilité	5	4
Dextérité	-	-
Ecus	1	5
Trésor	-	-
Règles	Morsure empoisonnée 2 Jamais bloqué Nuée 3 Immunisé contre la peur	Morsure empoisonnée 5 Jamais bloqué Immunisé contre la peur



Gobelins

Ce sont de petites créatures d'environ 4,5 pieds de haut. Elles ont une peau verdâtre et des oreilles pointues. Leur vie sous terre s'explique par leur régime alimentaire composé essentiellement de roche et de champignons. Les gobelins ont mauvais caractère, ils sont hargneux, grincheux et d'une impatience excessive.



GOBELINS	Morveux	Nerveux	Teigneux	Chefeux
Action	4	4	4	4
C.Corps	2 (dégâts : D6+1)	4 (dégâts : D8+2)	5 (dégâts : D10+3)	6 (dégâts : D12+3)
Tir	-	-	-	-
Magie	-	-	-	-
Force	1	2	3	3
Endurance	2	3 (4)	4 (6)	4 (8)
Armure	-	1	2	4
PV	10	20	30	45
Volonté	2	2	3	4
Agilité	3	3	4	4
Dextérité	2	2	3	3
Ecus	1	5	15	50
Trésor	-	-	-	1
Règles	Peureux Attaque au C.Corps à une distance de 2 cases	Peureux Attaque au C.Corps à une distance de 2 cases	Peureux Attaque au C.Corps à une distance de 2 cases	Attaque au C.Corps à une distance de 2 cases Arme Magique

ARCHERS- GOBELINS	Morveux	Nerveux	Teigneux
Action	4	4	4
C.Corps	2 (dégâts : D6+1)	4 (dégâts : D6+2)	4 (dégâts : D6+3)
Tir	2 (dégâts : D6+2) Portée : 10	3 (dégâts : D8+3) Portée : 15	5 (dégâts : D10+4) Portée : 20
Magie	-	-	-
Force	1	2	3
Endurance	2	3 (4)	4 (6)
Armure	-	1	2
PV	10	20	30
Volonté	2	2	3
Agilité	3	3	4
Dextérité	2	2	3
Ecus	1	5	15
Trésor	-	-	-
Règles	Peureux	Peureux	Peureux



Rappelons qu'un personnage peureux rate systématiquement ses tests de peur.

Hommes animaux

Ils descendent de la même espèce que l'humain mais ont connu une évolution différente car ils ont adopté un mode de vie sous-terrain. Ils sont plus agiles et solides que l'homme, et ont développé des armes naturelles telles que griffes et crocs pour chasser. Ils vivent en meute à la manière des loups et sont extrêmement agressifs envers tout être allochtone.

	Homme animal	Chasseur homme animal	Homme animal furieux
Action	4	4	4
C.Corps	4 (dégâts : D6+ 3)	5 (dégâts : D12+ 4)	6 (dégâts : D20+ 5)
Tir	-	-	-
Magie	-	-	-
Force	3	4	5
Endurance	3	4	5
Armure	-	-	-
PV	15	30	60
Volonté	3	4	4
Agilité	4	5	6
Dextérité	1	1	1
Ecus	1	2	3
Trésor	-	-	-
Règles	-	Esquive au C.Corps (voir p.16)	Esquive au C.Corps (voir p.16)

Trolls

Ce sont des créatures de très grande taille (entre 10 et 14 pieds de haut), extraordinairement robustes et dotées d'une force herculéenne, mais dépourvues de toute forme d'intelligence. Les trolls se nourrissent de tout et n'importe quoi mais raffolent de gobelins et d'humains. Le moindre rayon de soleil les transforme en pierre, c'est pourquoi ils ne s'aventurent que très rarement en dehors de leurs cavernes.



	Petit Troll	Gros Troll
Action	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D20+ 7)	5 (dégâts : D20+ 10)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	7 (D12)	10 (D12)
Endurance	7 (D12)	10 (D12)
Armure	-	-
PV	60	100
Volonté	3	4
Agilité	1	1
Dextérité	-	-
Ecus	10	15
Trésor	1	1
Règles	Immunié contre la peur Régénération 2	Immunié contre la peur Régénération 3

Monde démoniaque

Démons

Ce sont des êtres cruels et malfaisants, parfois même répugnants, issus des enfers. Ils n'ont pas d'apparence spécifique, certains sont grands, d'autres petits, de diverses couleurs de peau. Il existe une infinité de physionomies possibles dans la catégorie des démons. Leur seul attribut commun repose sur leur volonté de détruire le monde et semer impitoyablement le chaos.

	Démon	Démon Majeur	Prince des Ténèbres
Action	5	6	6
C.Corps	5 (dégâts : D12+ 6)	7 (dégâts : D12+ 8)	9 (dégâts : D20+ 10)
Tir	-	-	-
Magie	-	-	-
Force	6 (D12)	8 (D12)	10 (D20)
Endurance	6 (D12)	8 (D12)	10 (D20)
Armure	-	-	-
PV	50	100	200
Volonté	5 (D10)	6 (D12)	8 (D20)
Agilité	5	6	6
Dextérité	3	3	3
Ecus	50	80	100
Trésor	-	-	1
Règles	Peur 2 Ne peut pas prendre feu Vol Arme Magique	Peur 3 Ne peut pas prendre feu Vol Arme Magique Régénération 1	Peur 4 Ne peut pas prendre feu Vol Arme Magique Régénération 2

Succubes

C'est un démon à l'apparence humaine, dont la beauté suprême attise le désir des hommes. Séductrice et manipulatrice, ses armes sont plus douces, mais la succube convoite, tout comme la plupart des démons, la destruction du monde et l'avènement du chaos.

	Jeune Succube	Succube
Action	5	5
C.Corps	5 (dégâts : D12+ 6)	6 (dégâts : D12+ 7)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	6 (D12)	7 (D12)
Endurance	6 (D12)	7 (D12)
Armure	-	-
PV	50	80
Volonté	6 (D12)	7 (D12)
Agilité	5	6
Dextérité	3	3
Ecus	50	80
Trésor	-	-
Règles	Vol Regard hypnotique (voir règles du vampire) Immunisé contre la peur	Vol Regard hypnotique (voir règles du vampire) Immunisé contre la peur



Secte satanique

Cette époque confuse du 13^{ème} siècle recèle une multitude de confréries aux convictions et croyances officielles, qui contestent le dogme officiel établi par l'Eglise. Peu importe que leurs intentions soient bonnes ou mauvaises, elles sont toutes considérées comme sectes et leurs partisans sont désignés en tant qu'hérétiques.

PARTISANS	Adeptes	Champion	Héros damné	Grand Gourou
Action	4	4	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+3)	5 (dégâts : D10+4)	7 (dégâts : D20+5)	4 (dégâts : D6+3)
Tir	-	-	-	2 (dégâts : D3)
Magie	-	-	-	6 (D12)
Force	3	4	5	3
Endurance	3 (4)	4 (7)	5 (9)	3 (4)
Armure	1	3	4	1
PV	15	30	50	35
Volonté	2	3	4	6
Agilité	3	4	5	4
Dextérité	3	4	4	4
Ecus	2	30	50	50
Trésor	-	-	1	1
Règles	-	Une parade	Deux parades Arme magique	Boule de feu 3 Invocation démon 2
Equipement	-	-	-	3 potions de guérison



PARTISANS ARCHERS	Adeptes	Champion
Action	4	4
C.Corps	3 (dégâts : D6+3)	3 (dégâts : D6+4)
Tir	5 (dégâts : D8+3) Portée : 15	7 (dégâts : D12+6) Portée : 30
Magie	-	-
Force	3	4
Endurance	3 (4)	4 (6)
Armure	1	2
PV	20	30
Volonté	3	4
Agilité	4	5
Dextérité	4	4
Ecus	10	30
Trésor	-	-
Règles	-	-

Inquisition

Inquisiteurs

Officiellement, c'est un simple tribunal mandaté par l'Eglise. Mais en vérité ce sont de redoutables et fervents guerriers qui composent l'Inquisition, à la fois juges et bourreaux des hérétiques. Leur foi frénétique leur confère puissance et invulnérabilité, rien ne peut les arrêter.

	Inquisiteur	Maître Inquisiteur	Seigneur Inquisiteur
Action	4	4	4
C.Corps	5 (dégâts : D10+4)	6 (dégâts : D12+5)	7 (dégâts : D20+5)
Tir	3 (dégâts : D12+4) Portée : 15	4 (dégâts : D12+4) Portée : 15	5 (dégâts : D12+4) Portée : 15
Magie	-	-	-
Force	4	5	5
Endurance	4 (7)	5 (9)	5 (11)
Armure	3	4	6
PV	30	50	70
Volonté	5 (D8)	7 (D8)	8 (D12)
Agilité	4	5	5
Dextérité	4	5	5
Ecus	50	100	200
Trésor	1	1	1
Règles	Immunié contre la peur Une parade Arme magique	Immunié contre la peur Deux parades Arme magique	Immunié contre la peur Trois parades Arme magique
Equipement	1 potion de guérison	2 potions de guérison	3 potions de guérison

Esclaves hérétiques

Les inquisiteurs se servent parfois de malheureux hérétiques écroués en tant que guerriers esclaves. Après un intensif lavage de cerveau et de nombreuses tortures infligées, la volonté de ces prisonniers est réduite à néant, ils deviennent alors les pantins des inquisiteurs, auxquels ils obéissent au doigt et à l'œil. Ils sont considérés comme des soldats sacrificiels, l'Inquisition estimant que leur triste sort leur permet d'expier leurs péchés.

	Esclaves hérétiques
Action	1D6
C.Corps	4 (dégâts : D8+4)
Tir	-
Magie	-
Force	4
Endurance	4
Armure	-
PV	30
Volonté	-
Agilité	3
Dextérité	-
Ecus	1
Trésor	-
Règles	Volonté inhalée Imprévisible

Volonté inhalée : Les esclaves hérétiques sont dépourvus de volonté, ils n'agissent qu'en tant que marionnettes dont les ficelles sont tirées par les inquisiteurs, aussi aucune influence psychologique (peur, discours, hypnose) n'a d'effet sur eux.

Imprévisible : Ces hommes, dont l'esprit est totalement anéanti, se conduisent de façon imprévisible. Ils peuvent être très vifs comme très lent.

Leur nombre de PA sera donc déterminé chaque début de tour par le lancer d'un D6.



Dragons

Ce sont de gigantesques et fabuleux monstres, mesurant entre 30 et 150 pieds de long pour les plus grands, cracheurs de feu et capables de voler grâce à leurs formidables ailes de cuir. Ils s'exilent en des lieux retirés afin d'y dissimuler leurs trésors, et en sortent uniquement pour se nourrir. Certains dragons sont carnivores, d'autres herbivores. Leur espérance de vie se compte en millénaires.

	Dragon	Grand Dragon	Vieux Dragon
Action	4	4	4
C.Corps	6 (dégâts : D12+6)	7 (dégâts : D20+8)	7 (dégâts : D20+8)
Tir	-	-	-
Magie	-	-	6 (pts de magie : D20)
Force	7 (D12)	8 (D20)	8 (D20)
Endurance	8 (D12)	9 (D20)	10 (D20)
Armure	-	-	-
PV	100	200	300
Volonté	6 (D12)	7 (D12)	9 (D12)
Agilité	5	5	5
Dextérité	1	1	1
Ecus	500	800	1200
Trésor	1	2	3
Règles	Peur 2 Ne peut pas prendre feu Vol Souffle de feu	Peur 3 Ne peut pas prendre feu Vol Souffle de feu	Peur 3 Ne peut pas prendre feu Vol Souffle de feu Sort possession Sort d'invisibilité

Souffle de feu : Les dragons peuvent cracher une boule de feu une fois par tour. Cette action coûte 1 PA. Tout personnage situé dans la ligne de vue du dragon peut être pris pour cible. La cible perd 2D6 PV (sans modification d'armure ni d'endurance) et doit faire un test pour déterminer si elle prend feu après cette attaque enflammée (voir règles spéciales).



Fées

Ce sont des créatures anthropomorphes, généralement de sexe féminin, de différentes tailles et allures. Elles sont dotées de pouvoirs magiques bénéfiques ou maléfiques et influent sur la destinée des humains. Considérant ces derniers comme hostiles, les fées sont vêtues de vert et vivent sous terre pour s'en cacher. Elles ont développé leur compétences magiques en réponse à la nécessité de lutter contre les armes et forces supérieures des hommes. Reines dans l'art de la métamorphose et de l'illusion, elles sont également capable de distordre le temps. Leur nourriture exclusivement végétale, similaire à la notre, est ensorcelée et quiconque en consomme devient prisonnier du royaume des fées.

	Fée	Grande Fée	Reine des Fées
Action	6	6	6
C.Corps	2	3	3
Tir	-	-	-
Magie	6 (pts de magie : D6)	7 (pts de magie : D12)	8 (pts de magie : D20)
Force	1	1	1
Endurance	1	1	1
Armure	-	-	-
PV	3	4	6
Point Destin	5	6	10
Volonté	5	7	9
Agilité	6	7	8
Dextérité	4	5	6
Ecus	100	100	100
Trésor	-	-	-
Règles	Vol Sorts : Guérison 1 Aura protectrice 1 Invisible Malédiction 1	Vol Sorts : Guérison 3 Aura protectrice 2 Invisible Téléportation Malédiction 2 Possession Pétrification	Vol Sorts : Guérison 4 Aura protectrice 3 Réanimation blessures graves Invisible Téléportation Malédiction 3 Possession Pétrification



Loups-garous

Ce sont des êtres humains sous le coup d'une malédiction les ayant transformés en bêtes assoiffées de sang, mi-loup, mi-humain.

	Jeune loup	Terreur nocturne
Action	5	6
C.Corps	5 (dégâts : D12+3)	7 (dégâts : D20+5)
Tir	-	-
Magie	-	-
Force	3	5
Endurance	3 (6) ^A	7 (10) ^A
Armure	-	-
PV	30	80
Volonté	6	8
Agilité	4	6
Dextérité	2	2
Ecus	10	20
Trésor	-	-
Règles	Immunié contre la peur Régénération 2	Immunié contre la peur Régénération 4

A : Créature surnaturelle, le loup-garou bénéficie d'un bonus +3 à sa caractéristique Endurance lorsqu'il est blessé par une arme non magique.

