



Livre de règles

# CATACOMBES MAUDITES



|                                            |    |                                        |    |
|--------------------------------------------|----|----------------------------------------|----|
| [1.0] INTRODUCTION.....                    | 3  | [9.5] RÉORGANISATION.....              | 10 |
| [2.0] MÉCANIQUE DU JEU.....                | 3  | [9.6] EXPÉRIENCE.....                  | 11 |
| [2.1] COMPOSANTES.....                     | 3  | [10.0] TRÉSORS.....                    | 11 |
| [2.2] TUILES ET JETONS.....                | 3  | [10.1] TYPES DE TRÉSORS.....           | 11 |
| [2.3] JETS DE DÉS.....                     | 3  | [10.2] ARMES.....                      | 11 |
| [3.0] DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU.....      | 3  | [10.3] ARMURES.....                    | 12 |
| [3.1] CRÉATION D'UN PERSONNAGE.....        | 3  | [10.4] POTIONS.....                    | 12 |
| [3.2] NOMBRE D'AVENTURIERS.....            | 4  | [10.5] ÉPICES.....                     | 12 |
| [4.0] COMMENT GAGNER.....                  | 4  | [10.6] MÉDAILLONS.....                 | 13 |
| [5.0] EXPLORER LES CATACOMBES.....         | 4  | [10.7] ANNEAUX.....                    | 13 |
| [5.1] MISE EN JEU.....                     | 4  | [10.8] TALISMANS.....                  | 13 |
| [5.2] SE DÉPLACER DANS LA NATURE.....      | 4  | [10.9] LÉGENDES.....                   | 13 |
| [5.3] SE DÉPLACER DANS LES CATACOMBES..... | 5  | [11.0] PIÈGES.....                     | 13 |
| [6.0] BÂTIMENTS D'INTÉRÊTS.....            | 6  | [11.1] DÉPIÈGER.....                   | 13 |
| [6.1] ARMURERIE.....                       | 6  | [11.2] EFFETS DES PIÈGES.....          | 14 |
| [6.2] FORGE.....                           | 6  | [12.0] MAGIE.....                      | 14 |
| [6.3] TEMPLE ROUGE.....                    | 6  | [12.1] JETER UN SORT.....              | 14 |
| [6.4] TEMPLE BLEU.....                     | 6  | [12.2] SORT D'ENCHANTEURS [bleu].....  | 14 |
| [6.5] TEMPLE JAUNE.....                    | 6  | [12.3] SORT DE SORCIERS [jaune].....   | 15 |
| [6.6] ÉCOLE DE MÉTIER.....                 | 6  | [12.4] SORT DE PRÊTRES [rouge].....    | 16 |
| [7.0] PIÈCES SPÉCIALES.....                | 7  | [13.0] CAPACITÉS SPÉCIALES.....        | 16 |
| [7.1] FONTAINES.....                       | 7  | [13.1] CHAUVÉ-SOURIS VAMPIRE.....      | 16 |
| [7.2] STATUES.....                         | 7  | [13.2] CHIEN DE L'ENFER.....           | 16 |
| [7.3] TRAPPE.....                          | 7  | [13.3] CHIMÈRE.....                    | 16 |
| [7.4] AMEUBLEMENT.....                     | 7  | [13.4] DÉMONS.....                     | 16 |
| [7.5] AUTELS DÉMONIAQUES.....              | 8  | [13.5] DRAGON.....                     | 17 |
| [7.6] ŒUVRES D'ART.....                    | 8  | [13.6] HYDRE.....                      | 17 |
| [7.7] ESCALIERS.....                       | 8  | [13.7] LOUP-GAROU.....                 | 17 |
| [7.8] COFFRE.....                          | 8  | [13.8] MAGICIENNE MÉCHANTE.....        | 18 |
| [8.0] MONSTRES ET NÉGOCIATION.....         | 9  | [13.9] MÉDUSE.....                     | 18 |
| [8.1] TABLES MONSTRES.....                 | 9  | [13.10] MOUFETTE.....                  | 18 |
| [8.2] NÉGOCIATION.....                     | 9  | [13.11] TROLL.....                     | 18 |
| [9.0] COMBATS.....                         | 9  | [13.12] VAMPIRE.....                   | 18 |
| [9.1] DÉBUTER UN COMBAT.....               | 9  | [14.0] CONTINUITÉ DES AVENTURIERS..... | 18 |
| [9.2] SÉQUENCE DE COMBAT.....              | 9  | Téléchargements.....                   | 18 |
| [9.3] ADVERSAIRES.....                     | 10 | Crédits.....                           | 18 |
| [9.4] ATTAQUER.....                        | 10 |                                        |    |

## [1.0] INTRODUCTION

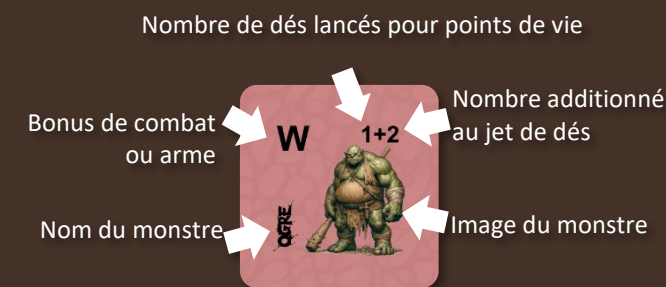
« *Les Catacombes maudites* » est un jeu pour un à six joueurs dans lequel chaque joueur contrôle les actions d'un ou plusieurs aventuriers explorant les profondeurs de catacombes remplies d'horreur à la poursuite de gloire et de richesse. Comme les jeux de rôle fantastiques, le jeu « *Les Catacombes maudites* » traite de fantaisie héroïque mais contrairement à de tels jeux, « *Les Catacombes maudites* » ne nécessite aucun maître du jeu, mais oppose les compétences des joueurs à un système de jeu autonome.

## [2.0] MÉCANIQUE DU JEU

### [2.1] COMPOSANTES

Le jeu « *Les Catacombes maudites* » se compose d'un livret de règles en 2 copies, de 144 tuiles de donjon, de 128 jetons de monstres et de héros, de 32 tuiles de terrains, de 18 cartes de missions, de 4 cartes de références et de 8 dés (6D6, 1D3 et 1D8).

#### [2.11] Exemple de jeton de monstre



#### [2.12] Exemples de tuiles de terrain

Les joueurs utilisent les tuiles de terrain pour atteindre les catacombes. Les tuiles de terrain ont une forme triangulaire et permettent de se déplacer dans le monde d'Éliöna à la recherche de l'entrée des catacombes maudites.



#### [2.13] Exemples de tuiles de donjon

Il y a 3 sortes de tuiles de donjon: les pièces, les corridors-pièces et les corridors.



#### [2.14] Exemple de carte de mission



Les missions sont attribuées par le roi d'Éliöna. À chaque fois qu'un groupe d'aventurier part du château (tuile de terrain), le roi leur remet une carte de mission (au hasard).

Pour obtenir la récompense sous forme d'items magiques, d'or et d'expérience, les aventuriers doivent compléter la mission et revenir au château pour réclamer leur dû.

### [2.2] TUILES ET JETONS

Les tuiles de pièces et de corridors sont utilisées pour construire les catacombes en plateau de jeu; aucune carte n'est incluse dans le jeu. Au lieu de cela, les joueurs pigent des tuiles de pièces et de corridors, les plaçant adjacents les uns aux autres pendant le jeu, comme des dominos, pour montrer la configuration des catacombes. Chaque tuile, et chaque zone adjacente à des tuiles placées précédemment où une tuile peut être placée, est appelé un segment des catacombes.

### [2.3] JETS DE DÉS

Les jets de dés se présentent sous la forme d'un nombre suivi de la lettre « d » suivie d'un autre nombre, plus ou moins ou fois un troisième nombre. Le premier nombre dicte le nombre de dés à lancer; le nombre après « d » détermine si un dé à six faces, à huit faces ou à trois faces doivent être lancés. Le troisième nombre est un nombre ajouté, soustrait ou multiplié par le nombre roulé. Exemple : « 3d6x5 » signifie lancer trois dés à six faces (c.-à-d. réguliers) et multiplier le nombre résultant par cinq. « 1d3+2 » signifie rouler un dé à six côtés, diviser le nombre roulé par deux (arrondi) pour donner un nombre compris entre 1 et 3, et en ajouter deux au nombre résultant.

## [3.0] DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Dans le « *Les Catacombes maudites* », chaque Joueur personnalise entre un et six aventuriers. Si le jeu est joué en solitaire, le joueur peut contrôler jusqu'à six aventuriers; si plus de joueurs jouent, chacun contrôle un ou plusieurs aventuriers s'il n'y a pas plus de six aventuriers (au total), et si tous les joueurs ont un nombre égal d'aventuriers sous leur contrôle.

La première chose qu'un joueur doit faire avant de commencer à jouer est de déterminer la race des aventuriers. Chaque aventurier est soit un elf, un humain, un nain, un demi-orc ou un gnome.

### [3.1] CRÉATION D'UN PERSONNAGE

[3.11] La fiche de personnage est fournie en annexe de ce livret; une fiche doit être remplie pour chaque aventurier qui doit entrer dans le « *Les Catacombes maudites* ».

[3.12] Entrez le nom de chaque aventurier [Les noms sont choisis par un joueur] puis le nom du joueur qui le contrôle et enfin la date de création du personnage. Ensuite, pour chaque aventurier choisir sa *race*: elf, humain, nain, demi-orc ou gnome. Sous *Constitution*, écrivez pour un elf 5, un humain 7, un nain 6, un demi-orc 8 et un gnome 4. Entrez 1 sous *Résistance magique* pour un humain et un demi-orc, 2 pour un elfe et un nain ou 3 pour un gnome. Deux armes doivent être choisies pour chaque aventurier, l'elfe choisi l'arc en premier (avec un +1 à cause de sa race, puis une épée, un marteau ou une hache en deuxième au choix. L'humain choisi l'épée en premier avec un +1 à cause de sa race puis arc en second choix. Le nain choisi la hache en premier avec un +1 à cause de sa race puis arc en second choix. Le demi-orc choisi le marteau en premier avec un +1 à cause de sa race puis arc en second choix. Finalement, le gnome choisi un couteau en premier avec un +1 à cause de sa race puis un bâton en second choix. Entrez les armes et les bonus dans la section Armes. Si l'aventurier est un elf, entrez +1 Négociation dans la section Compétence. Si l'aventurier est un nain, entrez +1 Dépiège dans la section Compétence. Inscrivez au bonus de combat +1 si l'aventurier est un humain et +2 si l'aventurier est un demi-orc.

Chaque aventurier débute au niveau 1 et inscrit 0 point d'expérience.

### [3.13] Écoles de magie

Le monde d'Éliona possède 3 sources distinctes permettant la magie. Ces sources sont caractérisées par des couleurs :

- Les enchanteurs bleus de l'école des enchantements
- Les sorciers jaunes de l'école des évocations et des abjurations
- Les prêtres rouges de l'école des conjurations et de nécromancie

[3.14] Un aventurier humain ou nain choisi une école de magie et inscrit 1. Un aventurier elf choisi deux écoles de magie et inscrit 1 dans chaque école. Un aventurier gnome obtient les trois écoles de magie automatiquement et inscrit 1 dans chaque école. Une fois l'école ou les écoles choisies, l'aventurier ne pourra qu'utiliser des sorts provenant des écoles pour lesquelles il est affilié (à moins d'acquérir un sort par un item magique ou une source démoniaque).

[3.15] Le nombre de sort par école de magie correspond au nombre de sort que l'aventurier mémorise. Par exemple un elf qui a 2 sorts avec l'école jaune et un sort dans l'école bleu pourra mémoriser 2 sorts d'évocations ou d'abjurations et 1 sort d'enchantement. Pour changer la liste de sorts mémorisés, un aventurier doit revenir au château et choisir les sorts dans son grimoire en fonction du maximum par école de magie.

[3.16] Un aventurier demi-orc ne peut jamais lancer un sort et être affilié à une école de magie. Toutefois, il peut utiliser des items magiques.

[3.17] Un aventurier elf choisi 1 sort et un aventurier gnome choisi 2 sorts. Un aventurier pourra ajouter autant de sort qu'il veut dans son grimoire. Comme expliquer précédemment, il ne pourra mémoriser qu'un certain nombre de sort par école de magie dans une même aventure.

[3.18] Le ou les sorts sur la fiche de personnage sont les seuls sorts que celui-ci peut lancer pendant le jeu (à moins qu'il n'acquière un item magique).

[3.19] Les feuilles de personnages des aventuriers sont maintenant presque terminées; mais avant le début du jeu, chaque aventurier acquiert un peu d'expérience dans le monde extérieur. Pour chaque aventurier, soit :

- a) Augmenter sa Constitution de 1; ou
- b) Lui donner des compétences avec une arme (entrez « + 1 » et le nom de l'arme; par exemple, « + 1 Épée ») sous compétence d'arme; ou

- c) Augmenter sa résistance à la magie de 1; ou
- d) Augmenter son habileté *Dépiège* de 1.
- e) Choisir un sort additionnel.
- f) Augmenter sa capacité magique dans une école.
- g) Augmenter son habileté *Négociation* de 1.

### [3.2] NOMBRE D'AVENTURIERS

Si « *Les Catacombes maudites* » est joué solitaire, le joueur peut créer autant d'aventuriers qu'il le veut, jusqu'à un maximum de six. (Quatre aventuriers, c'est à peu près le nombre minimum pour avoir une chance de succès). Deux joueurs devraient chacun contrôler trois aventuriers; trois joueurs, deux chacun; quatre à six joueurs, un chacun.

### [4.0] COMMENT GAGNER

Un joueur (dans un jeu solitaire ou multijoueur) est considéré comme gagnant du jeu si : a) au moins la moitié de ses aventuriers sortent vivants des catacombes, et b) tous les aventuriers qui s'en sortent ont gagné au moins 75 points d'expérience et 100 pièces d'or ou une valeur équivalente en bijoux pendant leur séjour dans les catacombes. Ainsi, dans un jeu multijoueur, plus d'un joueur peut gagner. « *Les Catacombes maudites* » est un jeu coopératif, pas compétitif.

Les méthodes par lesquelles les aventuriers acquièrent l'expérience et pièces d'or seront décrites plus loin dans les règles.

Pour quitter les catacombes (et ainsi mettre fin au jeu), un joueur doit ramener ses aventuriers jusqu'au château.

### [5.0] EXPLORER LES CATACOMBES

#### [5.1] MISE EN JEU

[5.11] Avant que les aventuriers ne débutent l'aventure, un joueur doit déterminer un ordre de marche. Prenez les jetons, un pour chaque aventurier correspondant à sa race, et attribuez un jeton à chaque aventurier.

Ensuite, disposer ces jetons selon un ordre de marche sur une surface plane (comme décrit ci-dessous).

[5.12] Un ordre de marche se compose de plusieurs rangées d'aventuriers. Les aventuriers de la première rangée entreront en contact direct avec les monstres et devront utiliser des armes de mêlée pour les combattre; les aventuriers de la deuxième rangée pourront utiliser des armes de missiles (flèches ou couteau) ou lancer des sorts; les

aventuriers dans les troisièmes rangées et les rangées suivantes ne seront pas en mesure de s'engager dans le combat. Pas plus de trois aventuriers peuvent être présents dans chaque rangée. Au moins deux aventuriers doivent être présents dans la première rangée (à moins qu'il n'y ait qu'un seul aventurier dans le groupe). Les joueurs peuvent d'un commun accord organiser les aventuriers dans n'importe quel ordre dans le cadre de ces contraintes (c.-à-d. deux ou trois dans la première rangée, mais pas plus de trois dans d'autres rangées).

[5.13] Une fois qu'un ordre de marche a été déterminé, placer les tuiles de corridor dans une tasse ou un autre récipient, et les tuiles de pièces et de corridors-pièces dans un deuxième récipient et les tuiles triangulaires dans un troisième récipients. Prenez la tuile triangulaire Château et placez-la dans n'importe quelle direction sur la table. Également, mettez de côté la tuile « Entrée » (pour entrer dans les catacombes). Prenez le jeton groupe et placez-le sur le dessus du la tuile Château.



[5.14] Remarque : Sauf lorsque le groupe est engagé dans des combats ou des négociations, un joueur peut réorganiser l'ordre de marche du groupe d'une manière qui lui convient, conformément au paragraphe [5.12].

[5.15] La fiche d'aventure est fournie à l'annexe de ce livret; c'est avec cette fiche que le joueur pourra noter et suivre le déroulement des combats et compter son butin.

#### [5.2] SE DÉPLACER DANS LA NATURE

[5.21] Dans « *Les Catacombes maudites* », il n'y a pas de plateau de jeu. Au lieu de cela, un joueur construit un territoire aléatoirement en posant des tuiles de terrain triangulaires adjacentes les unes aux autres. Le jeton groupe est toujours placé sur l'une des tuiles pour marquer l'emplacement du groupe d'aventuriers.

[5.22] Chaque fois que le groupe quitte un segment de terrain, un joueur tire une tuile de terrain du récipient approprié et le place à côté de la tuile que le groupe vient de quitter.

[5.23] Une tuile doit être placée de façon que les pointes se touchent.



Exemple : Dans le schéma précédent, le groupe d'aventuriers a traversé 7 terrains avant de piger la tuile de catacombes. Le groupe entrera dans les catacombes au tour suivant.

[5.24] Chaque fois que le groupe entre dans un nouveau terrain, un joueur doit : a) déterminer s'il y a un monstre dans une montagne, un lac, une plaine, une forêt, un camp de brigand, ou une ruine ou s'il y a un bâtiment d'intérêt ouvert pour affaires dans un village en roulant 1 ou 2 sur 1d6.

[5.25] Si le segment est un terrain que le groupe a déjà visité, roulez quand même 1d6. Sur un jet de 1 ou 2, le segment contient des monstres ou un bâtiment d'intérêt.

[5.26] Dans les villages, les aventuriers trouveront toutes sortes de bâtiments pouvant les aider dans leur quête :

- Armurerie. Pour acheter ou vendre une armure magique.
- Forge d'armes. Pour acheter ou vendre une arme magique.
- Temple rouge. Pour acheter ou vendre des sorts de conjuration ou de nécromancie, ou des médaillons. Dans un temple rouge, les aventuriers peuvent aussi être guéris ou ressuscités.
- Temple bleu. Pour acheter ou vendre des sorts d'enchantement, des épices ou des potions.
- Temple jaune. Pour acheter ou vendre des sorts d'évocation ou d'abjuration, ou des anneaux.
- École de métier. Pour monter de niveau et obtenir de nouvelles habiletés ou augmenter ses bonus de combat.

[5.27] Après que les monstres et le trésor ou le bâtiment d'intérêt aient été traités par le groupe, celui-ci peut quitter son segment par

l'un des 3 chemins et entrer dans un segment adjacent. S'il n'y a pas de tuile pour le segment adjacent, pigez-en un tel qu'expliqué précédemment. Si une tuile a déjà été placée pour le segment, il suffit de déplacer le marqueur du groupe sur le dessus de la tuile.

### [5.3] SE DÉPLACER DANS LES CATACOMBES

[5.31] Dans « *Les Catacombes maudites* », un joueur construit un labyrinthe en posant des tuiles des corridors et des pièces adjacents les uns aux autres. Le jeton groupe est toujours placé sur l'une des tuiles pour marquer l'emplacement du groupe d'aventuriers.

[5.32] Chaque fois que le groupe quitte un corridor à travers l'un des deux côtés ouverts du corridor (c.-à-d. pas par une porte), un joueur tire une tuile de corridor du récipient appropriée et le place à côté de la tuile de corridor que le groupe vient de quitter. (Évidemment, si une tuile a déjà été pigée et placée pour le segment de corridor adjacent, aucune nouvelle tuile n'est tirée).

[5.33] Chaque fois que le groupe quitte un segment (corridor ou pièce) par une porte, un joueur pige une tuile de pièce du récipient de pièces et le place à côté de la porte que le groupe vient de passer. Certaines tuiles dans le récipient de pièces sont des corridors (avec le même aspect de plancher que les pièces); si l'une de ces tuiles est tirée, placez-la comme un corridor. Si une tuile a déjà été pigée et placée pour un segment dans lequel le groupe souhaite entrer, aucune nouvelle tuile n'est pigée. Si le groupe sort d'une porte dans une zone pour laquelle aucune tuile n'a été placée et que cette nouvelle zone jouxte un segment de corridor ouvert, déjà placé, pigez une tuile de corridor (même si le groupe se déplace à travers une porte).

[5.34] Souvent, un joueur pige une tuile qui peut être placée à côté de la tuile précédentes dans plus d'une configuration – ce faisant, avec deux directions différentes ou plus. Dans ce cas, il peut placer la tuile dans n'importe quelle direction valide.

[5.35] Une tuile doit être placée de façon que les portes adjacentes aux tuiles placées antérieurement jouxtent les portes sur la nouvelle tuile. Lorsqu'une tuile de corridor est placée, elle doit être placée de façon que les extrémités ouvertes du corridor adjacent jouxtent les extrémités ouvertes de la tuile déjà placée. Parfois, une tuile pigée ne peut pas être placée correctement (par exemple, lorsque trois portes sont nécessaires, et tuile pigée n'en a que deux). Dans un tel cas,

remettez la tuile dans le récipient approprié et pigez-en une autre. Continuez à piger, jusqu'à ce qu'une tuile qui s'adapte soit pigée. S'il n'y a pas de tuile qui corresponde aux circonstances (cela se produira très rarement), utilisez une tuile qui corresponde au plus grand nombre possible de tuiles adjacentes et supposez que les côtés de la tuile qui ne correspondent pas à la situation sont impraticables, c'est-à-dire que le groupe ne peut pas traverser un tel côté de tuile.



Exemple : Dans le schéma précédent, si le groupe devait entrer dans le segment central vide de l'une ou l'autre porte, il pigerait une pièce pour le segment (Puisqu'il entrerait par une porte). S'il pigeait une tuile avec quatre portes, une avec deux portes adjacentes, ou une avec une porte, ils devraient remettre la tuile dans le récipient puisqu'aucune de ces tuiles ne peut être placée de sorte que les portes jouxtent les segments gauche et droit, mais aucune porte n'aboutit sur le segment supérieur. Seul une tuile avec deux portes opposées, ou une avec trois portes (la troisième porte serait placée vers le bas) correspondrait aux circonstances.

[5.36] Chaque fois que le groupe entre dans un nouveau corridor ou pièce, un joueur doit : a) déterminer si le groupe a traversé une porte piégée (en supposant qu'elle a traversé une porte); et b) s'il y a des monstres dans le nouveau corridor ou le nouveau segment de pièce. Si groupe a traversé une porte, roulez 1d6. Si un 1 est roulé, la porte était piégée; Une fois que les pièges ont été traités, un joueur détermine s'il y a des monstres.

[5.37] Si le segment est un corridor, ou une pièce que groupe a déjà visitée, roulez 1d6. Sur un rouleau de 1, le segment contient des monstres errants. Si le segment est une pièce qui n'a pas été visitée auparavant, roulez 1d6. Sur un rouleau de 1, 2 ou 3, il y a un monstre de pièce.

[5.38] Après que des pièges, des monstres, des caractéristiques inhabituelles, et le trésor aient été traités par le groupe, celui-ci peut quitter son segment par une porte ou un corridor ouvert et entrer dans un segment

adjacent. S'il n'y a pas de tuile pour le segment adjacent, pigez-en un tel qu'expliqué précédemment. Si une a déjà été placée pour le segment, il suffit de déplacer le marqueur du groupe sur le dessus de la tuile. Il n'y aura pas de piège sur les portes contiguës sur les segments précédemment explorés, mais des monstres errants peuvent exister dans de tels segments.

[5.39] Dans le cas peu probable où tous les chemins potentiels, sauf un, de la zone explorée des catacombes auraient été bloqués (par exemple, une seule dernière porte ou un seul corridor ouvert hors des catacombes et toutes les autres portes et corridors ouverts se terminent ou s'ouvrent dans des zones fermées) et une tuile tirée pour la dernière porte ou corridor ouvert entraîne une impasse, remettez la tuile et pigez-en une autre. Continuez à piger des tuiles jusqu'à ce qu'une tuile soit tirée tout en n'entraînant pas une impasse.

### [6.0] BÂTIMENTS D'INTÉRÊTS

Dans les villages, les aventuriers peuvent découvrir un bâtiment d'intérêt ouvert pour affaires.

#### [6.1] ARMURERIE

[6.11] L'armurier achète les armures magiques pour 100 pièces d'or par +. Par exemple, l'aventurier recevra 300 pièces d'or pour une armure +3. Un item légendaire sera racheté pour 1500 pièces d'or.

[6.12] L'armurier a 3 armures en stock par visite. Notez que les groupe d'aventurier doit réussir sa mission d'aller dans les catacombes et en ressortir vivant entre 2 visites. Lancez les dés 3 fois et utilisez la table d'armure des items magiques pour connaître la puissance magique des armures en stock. L'aventurier pourra se procurer une armure magique pour 500 pièces d'or par +. Par exemple, l'aventurier pourra se procurer l'armure +2 pour 1000 pièces d'or.

#### [6.2] FORGE

[6.21] Le forgeron achète les armes magiques (épée, marteau, hache, arc ou couteau) pour 100 pièces d'or par +. Par exemple, l'aventurier recevra 300 pièces d'or pour une épée +3. Un item légendaire sera racheté pour 1500 pièces d'or.

[6.21] Le forgeron a 3 armes en stock par visite. Notez que les groupe d'aventurier doit réussir sa mission d'aller dans les catacombes et en ressortir vivant entre 2 visites. Lancez les dés 3 fois et utilisez la table des armes et des

bonus d'arme des items magiques pour connaître la puissance magique des armes en stock. L'aventurier pourra se procurer une arme magique pour 500 pièces d'or par +. Par exemple, l'aventurier pourra se procurer un marteau +2 pour 1000 pièces d'or.

#### [6.3] TEMPLE ROUGE

[6.31] Le Grand Prêtre Rouge achète les médaillons pour 500 pièces d'or par item. Un item légendaire sera racheté pour 1500 pièces d'or.

[6.32] Le Grand Prêtre Rouge possède un grimoire de chaque sort de conjuration et de nécromancie (à l'exemption des sorts de *résurrection* et de *colère des dieux*). Chaque sort est vendu 500 pièces d'or par coût de lancée. Par exemple, l'aventurier pourra se procurer le sort de *furie divine* pour 1000 pièces d'or puisque le coût pour lancer le sort est de 2. Le sort de *renvoie mort-vivant* vaut quand lui 1500 pièces d'or puisque le coût pour le lancer est variable. De plus, le Grand Prêtre Rouge a 2 médaillons en stock par visite. Notez que les groupe d'aventurier doit réussir sa mission d'aller dans les catacombes et en ressortir vivant entre 2 visites. Lancez les dés 2 fois et utilisez la table des médaillons des items magiques pour connaître la nature des médaillons. L'aventurier pourra se procurer un médaillon pour 2500 pièces d'or.

[6.33] Le Grand Prêtre Rouge peut guérir un aventurier pour 10 pièces d'or par point de vie. Par exemple, un aventurier qui a 1 point de vie sur un maximum de 8 pourra dépenser 70 pièces d'or pour être guéri. Le Grand Prêtre Rouge peut aussi lancer sur un aventurier le sort de *pierre à chair* pour 1000 pièces d'or et le sort de *résurrection* pour 2000 pièces d'or.

[6.34] Le Grand Prêtre Rouge peut lever la malédiction de Junag. Dans sa grande bonté, le Grand Prêtre Rouge s'exécute pour 1 pièce d'or.

#### [6.4] TEMPLE BLEU

[6.41] Le Grand Enchanteur Bleu achète les épices et les potions pour 500 pièces d'or par item. Un item légendaire sera racheté pour 1500 pièces d'or.

[6.42] Le Grand Enchanteur Bleu possède un grimoire de chaque sort d'enchantement. Chaque sort est vendu 500 pièces d'or par coût de lancée. Par exemple, l'aventurier pourra se procurer le sort d'*Attaque psychique* pour 2000 pièces d'or puisque le coût pour lancer ce sort est de 4. De plus, le Grand Enchanteur Bleu a 2 épices et 2 potions en stock par visite. Notez que les groupe

d'aventurier doit réussir sa mission d'aller dans les catacombes et en ressortir vivant entre 2 visites. Lancez les dés 2 fois et utilisez la table des épices des items magiques pour connaître la nature des épices. Lancez les dés 2 fois et utilisez la table des potions des items magiques pour connaître la nature des potions. L'aventurier pourra se procurer une épice ou une potion pour 2500 pièces d'or. L'épice ou la potion contiendra 2 doses.

#### [6.5] TEMPLE JAUNE

[6.51] Le Grand Sorcier Jaune achète les anneaux magiques pour 500 pièces d'or par item. Un item légendaire sera racheté pour 1500 pièces d'or.

[6.52] Le Grand Sorcier Jaune possède un grimoire de chaque sort d'évocation et d'abjuration. Chaque sort est vendu 500 pièces d'or par coût de lancée. Par exemple, l'aventurier pourra se procurer le sort d'*Armure magique* pour 500 pièces d'or puisque le coût pour lancer ce sort est de 1. De plus, le Grand Sorcier Jaune a 2 anneaux en stock par visite. Notez que les groupe d'aventurier doit réussir sa mission d'aller dans les catacombes et en ressortir vivant entre 2 visites. Lancez les dés 2 fois et utilisez la table des anneaux des items magiques pour connaître la nature des anneaux. L'aventurier pourra se procurer un anneau pour 2500 pièces d'or.

#### [6.6] ÉCOLE DE MÉTIER

Le groupe d'aventuriers accumule dans de l'expérience et des richesses durant ses périple. Celles-ci peuvent être transformées en habiletés ou en bonus de combat dans une école de métier. Les écoles de métiers sont toujours disponibles dans le château au coût standard. Toutefois, si une école de métier est découverte dans un village, les coûts de progression sont divisés par deux (/2).

[6.61] En utilisant la table de progression selon le niveau de l'aventurier, celui-ci peut échanger de l'expérience et des pièces d'or contre soit :

- a) Augmenter sa Constitution de 1; ou
- b) Lui donner des compétences avec une arme (entrez « + 1 » et le nom de l'arme: par exemple, « + 1 Épée ») sous compétence d'arme; ou
- c) Augmenter sa résistance à la magie de 1; ou
- d) Augmenter son habileté *Dépiège* de 1.
- e) Choisir un sort additionnel.
- f) Augmenter sa capacité magique dans une école.
- g) Augmenter son habileté *Négociation* de 1.

En obtenant ces habiletés nouvelles, l'aventurier monte son niveau de 1.

[6.62] En utilisant la table de progression selon le niveau de l'aventurier, celui-ci peut échanger de l'expérience contre +1 en bonus de combat.

## [7.0] PIÈCES SPÉCIALES

Certaines pièces présentent des caractéristiques inhabituelles, soit des fontaines, des statues, des trappes, des meubles, des autels démoniaques, des œuvres d'art, des escaliers ou un coffre. Une tuile de pièce sur lequel se trouve l'un de ces symboles contient cette caractéristique inhabituelle. Après qu'un groupe a traité avec tous les monstres qui peuvent être dans une salle, le joueur peut demander au groupe d'enquêter sur toute caractéristique inhabituelle. Le joueur doit déléguer un aventurier, pour enquêter sur la caractéristique. S'ils choisissent d'ignorer la caractéristique inhabituelle, elle n'a aucun effet.

### [7.1] FONTAINES



[7.11] Si un joueur enquête sur une fontaine, roulez 1d6 et consultez la colonne fontaine dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l'effet.

[7.12] **Poison.** L'eau de la fontaine est toxique, et l'aventurier qui a été délégué pour étudier la fontaine souffre immédiatement de 1d3 de blessures.

[7.13] **Alcool.** L'aventurier délégué pour enquêter sur la fontaine est considéré comme ivre. Il aura un bonus de combat de - 2 pour le reste du jeu.

[7.14] **Joyaux.** La fontaine contient de l'eau mais l'aventurier découvre 1d3 bijoux au fond. Consultez la table des Joyaux pour en déterminer la valeur.

[7.15] **Potion.** L'eau de la fontaine est une potion magique. Consultez la colonne potions de la table des items magique pour déterminer l'effet de la potion. Le groupe peut prendre une dose de la potion avec eux. En outre, l'aventurier délégué pour enquêter sur la fontaine subit immédiatement les effets de la potion.

### [7.2] STATUES



[7.21] Si le ou les joueurs enquêtent sur une statue, roulez 1d6 et consultez la colonne statues dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l'effet.

[7.22] « **Devient une gargouille** ». La statue se transforme en gargouille vivante lors de l'enquête. La statue est maintenant un monstre, et les joueurs peuvent négocier ou se battre avec elle. La gargouille peut avoir un trésor, comme n'importe quel autre monstre.

[7.23] **1d3 Joyaux.** Les deux yeux de la statue sont des bijoux qui peuvent être retiré de la statue. Consultez la table des Joyaux pour en déterminer la valeur.

[7.24] « **Possède un Médaillon** ». La statue possède un médaillon autour du cou qui peut être retiré. Consultez la colonne médaillons de la table des items magiques pour déterminer les effets du médaillon.

[7.25] « **Devient une méduse** ». La statue se transforme en méduse vivante lors de l'enquête. La statue est maintenant un monstre, et les joueurs peuvent négocier ou se battre avec elle. La méduse peut avoir un trésor, comme n'importe quel autre monstre.

[7.26] « **Possède un Talisman** ». La statue possède un talisman qui peut être retiré. Consultez la colonne talismans de la table des items magiques pour déterminer les effets du talisman.

### [7.3] TRAPPE



[7.31] Si un joueur enquête une trappe au sol, roulez 1d6 et consultez la colonne trappes dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l'effet.

[7.32] **Pièce.** La trappe mène à une autre pièce immédiatement en dessous de la pièce dans laquelle la porte est située. Cette chambre n'a automatiquement pas de portes ou de caractéristiques inhabituelles, et aucune tuile n'est tirée; roulez normalement

pour déterminer s'il contient des monstres, (si c'est le cas, les monstres peuvent avoir un trésor).

[7.33] **Trésor de type J.** La trappe cache un trésor de type J. Consultez la table types de trésors pour déterminer son contenu.

[7.34] **Piège.** La porte cache un piège. Consultez la table Pièges pour en subir les conséquences.

### [7.4] AMEUBLEMENT



[7.41] Si un joueur enquête un meuble, roulez 1d6 et consultez la colonne Ameublement dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l'effet.

[7.42] **Cercueil.** Un vampire se lève du cercueil. Le Vampire et l'enquêteur entame immédiatement le combat. Après un premier tour, le reste du groupe peut joindre la bataille.

[7.43] **Bibliothèque.** Roulez 1d6. Sur 1-3, la bibliothèque tombe sur l'enquêteur qui subit 1d3 points de dégâts. Sur 4-6, la bibliothèque contient un livre de sort dans lequel se trouve le sort de Résurrection.

[7.44] **Bureau.** Le tiroir du haut contient un piège et un médaillon. Pour prendre le médaillon, l'enquêteur doit d'abord tenter de dépiéger le tiroir ou subir les effets du piège. Voir la table des pièges. Ensuite, il peut prendre le médaillon. Consultez la colonne médaillons de la table des items magiques pour déterminer les effets du médaillon.

[7.45] **Lit.** L'enquêteur (et seulement lui) peut s'étendre sur le lit et reprendre 1d3 points de vie.

[7.46] **Clavicorde.** Les aventuriers découvrent un clavicorde au centre de la pièce qui joue magiquement. L'enquêteur doit lancer un jet de résistance à la magie. En cas d'échec, l'enquêteur est charmé et déposera la moitié de ses pièces d'or dans le clavicorde. Si le groupe maintient un montant global, le montant déposé est équivalent au nombre total de pièces d'or divisé par le nombre d'aventuriers et divisé par 2. En cas de succès, le clavicorde laissera tomber au sol 1d6X20 pièces d'or.

[7.46] **Œuvre d’art.** Roulez 1d6 et consultez la colonne Œuvres d’art dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l’effet.

[7.5] **AUTELS DÉMONIAQUES**



[7.51] Dans la pièce se trouve un autel particulièrement sanguinolent dédié à l’un des six démons vénérés en Élion. L’aventurier qui enquête l’autel doit réussir un jet de résistance contre la magie. En cas d’échec, il est automatiquement maudit par l’autel. En cas de succès, il devient un disciple du démon et acquière un pouvoir démoniaque. Roulez 1d6 et consultez la colonne Autels démoniaques dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l’effet.

[7.52] **Junag, Duc-guerrier.** En cas de succès, l’aventurier gagne l’habileté de lancer les sorts de combat (pour le prochain combat seulement) sans coût en points de vie. En cas d’échec, le bonus de combat est réduit de 1. Seul un Grand Prêtre Rouge pourra lever la malédiction.

[7.53] **Tornoth, Prince de la prophétie.** En cas de succès, l’aventurier augmente son habilité de Dépiège de +3. En cas d’échec, l’aventurier perd tous ses bonus de Dépiège.

[7.54] **Var’Garod, Président de l’Éclair.** En cas de succès, l’aventurier gagne l’habileté de lancer le sort Éclair à un coût de 1 point de vie. Si l’aventurier ne connaissait pas encore le sort, il peut l’ajouter à sa liste de sort (même si ce sort ne fait pas partie de son école de magie). Si l’aventurier est un demi-orc, il ne se passe rien. En cas d’échec, l’autel lance un sort Éclair contre l’aventurier.

[7.55] **ZulRarid, Baron de la mort et des ravages.** En cas de succès, l’aventurier gagne l’habileté de lancer le sort Colère des Dieux. Si l’aventurier ne connaissait pas encore le sort, il peut l’ajouter à sa liste de sort (même si ce sort ne fait pas partie de son école de magie). Si l’aventurier est un demi-orc, il ne se passe rien. En cas d’échec, l’autel lance un sort Colère des Dieux contre l’aventurier.

[7.56] **Xil Graxeth, Marquis des archers.** En cas de succès, l’aventurier augmente son habilité à l’arc de +3 (qu’il possède un arc ou pas). En cas d’échec, l’autel attaque

l’aventurier avec 3 flèches magiques +1 Voir la table de Combats.

[7.57] **Bog’Dridan, Roi des Enfers.** En cas de succès, l’aventurier gagne un bonus de combat de +3 et l’habileté de lancer le sort Éclair à un coût de 1 point de vie. Si l’aventurier ne connaissait pas encore le sort, il peut l’ajouter à sa liste de sort (même si ce sort ne fait pas partie de son école de magie). Si l’aventurier est un demi-orc, il ne fait que gagner le bonus de combat. En cas d’échec, Il est maudit et sa capacité de magie est réduite permanemment de 1 par école (jusqu’à concurrence de 0).

[7.6] **ŒUVRES D’ART**



[7.61] Dans la pièce se trouve une magnifique œuvre d’art. Roulez 1d6 et consultez la colonne Œuvres d’art dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l’effet.

[7.62] **Tapisserie.** Sur le mur, une grande tapisserie d’origine elfique est suspendue. L’aventurier qui enquête peut laisser au sol l’une de ses armes pour prendre la tapisserie. La valeur de la tapisserie est déterminée en consultant la table des Joyaux mais en ajoutant +4 au jet de dés.

[7.63] **Toile.** Un groupe d’aventuriers est dépeint sur une toile accrochée au mur. Chaque membre du groupe doit lancer 1d6. Sur 1, l’aventurier est l’un des aventuriers sur la toile. Si tel est le cas, l’aventurier est immédiatement affligé d’un choc psychique lui causant 1d3 de dégât.

[7.64] **Statue.** Une statue grandeur nature est placée dans le coin de la pièce. Consultez la colonne statues dans la table des éléments spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l’effet.

[7.65] **Vitrail.** Une parure en vitrail se trouve sur une table. L’aventurier qui enquête peut prendre l’objet. Roulez 1d6. Sur 1-3, l’objet est un talisman. Sur 4-6, l’objet est un médaillon. Consultez la table des items magiques dans la colonne appropriée pour en connaître la nature.

[7.66]  **Icône.** Une icône d’un démon est gravée dans le mur. L’enquêteur doit roulez 1d6 et consulter la colonne Autels démoniaques dans la table des éléments

spéciaux dans les pièces pour déterminer quel est l’effet.

[7.67] **Manuscrit.** Sur une table, l’enquêteur découvre un manuscrit irradiant une douce lumière magique. En lisant le manuscrit, l’aventurier apprend le sort *Colère des Dieux*.

[7.7] **ESCALIERS**



Lorsque le groupe d’aventurier découvrent un escalier, celui-ci permet de s’enfoncer davantage dans les catacombes maudites. Consultez la table Niveaux des catacombes pour connaître les impacts sur les monstres, les trésors et l’expérience acquise.

Pour débiter un nouveau niveau, cherchez une nouvelle tuile Escalier dans le récipient et placez-la plus loin sur la table et démarrez un nouveau labyrinthe.

Puisque qu’un étage commence par une pièce, il est dès lors possible qu’un niveau soit éventuellement « bloqué » i.e. qu’il n’est plus possible d’y ajouter une nouvelle tuile. Le groupe d’aventurier doit alors rebrousser chemin et remonter d’un étage.

[7.8] **COFFRE**



[7.81] Le pièce avec un coffre est une pièce unique. C’est la salle ultime des catacombes. Oserez-vous y entrer? Il ne peut y avoir qu’un coffre par aventure.

[7.82] La porte de cette pièce est automatique piégée. Il y a automatique un monstre dans la pièce : Le dragon. Le dragon doit être combattu, on ne négocie pas avec un dragon! Finalement si le groupe d’aventuriers survie au combat, le trésor du dragon est également piégé. Bonne chance. Plusieurs n’en sont jamais revenus.

## [8.0] MONSTRES ET NÉGOCIATION

### [8.1] TABLES MONSTRES

[8.11] Durant l’exploration, sur 1-2, le groupe découvre des monstres dans un segment de nature (nouveau ou déjà exploré), un joueur doit lancer deux dés et se référer à la table des rencontres dans la nature.

[8.12] Durant l’exploration, sur 1, le groupe découvre des monstres dans un segment de corridor ou une pièce qui avait déjà été explorée par le groupe, un joueur doit lancer deux dés et se référer à la table des rencontres dans les corridors (ou monstres errants).

[8.13] Durant l’exploration, sur 1-3, le groupe découvre des monstres dans un segment de pièce inexploré auparavant, un joueur doit lancer deux dés et se référer à la table des rencontres dans une pièce.

[8.14] Déterminer le monstre sur la table appropriée à 2 dimensions selon les directives pour obtenir un seul résultat. Ce résultat sera soit sous la forme d’un nom de monstre - un monstre du type indiqué est présent: ou le nombre « 2 », auquel cas deux monstres sont présents, ou un nom de monstre précédé d’un jet de dés. Dans ce dernier cas, jetez le nombre et le type de dés indiqués pour déterminer combien de monstres du type indiqué sont présents.

[8.15] Après avoir déterminé le type et le nombre de monstres présents dans le terrain, le corridor ou la pièce, consultez la table Monstres et trouvez la rangée sur la table qui correspond au type de monstre. Recoupez cette ligne avec la colonne Négociation de la table pour donner la valeur de négociation du monstre. Un joueur peut maintenant choisir de faire négocier le groupe avec les monstres ou d’attaquer les monstres. Si le groupe négocie avec les monstres, référez-vous à la table Négociations. À la suite de négociations, le groupe peut être forcée de s’engager dans un combat avec les monstres de toute façon. Même s’ils négocient avec succès, le groupe peut attaquer les monstres après la négociation.

[8.16] Si le groupe se livre au combat avec les monstres (que ce soit à la suite d’une décision de le faire ou si elle est forcée de le faire après la négociation), un joueur doit prendre les jetons du type de monstre approprié. Autant de jetons doivent être pris qu’il y a de monstres présents. Sur chaque jeton de monstres est inscrit un bonus de combat et d’un jet de dés pour les points de vie. Les jets

de dés ne suivent pas le format normal; au lieu de cela, ils sont sous la forme d’un nombre plus ou moins un deuxième nombre. Roulez autant de D6 que le premier nombre, puis soustrayez ou ajoutez le deuxième nombre au nombre roulé. (Si le premier nombre est '1/2 », roulez plutôt 1d3.) Le nombre résultant est le nombre de points de vie possédés par le monstre. Notez ce nombre sur la feuille d’aventure. Suivez cette procédure pour chacun des monstres dans le corridor ou la pièce et notez les points de vie de chaque monstre. Lorsque vous avez terminé, passez au combat en utilisant les règles décrites dans Combat négociation.

### [8.2] NÉGOCIATION

[8.21] Si un joueur choisit de négocier avec les monstres, roulez 2d6 et soustrayez la valeur de négociation des monstres du jet de dés. Consultez la table Négociations et trouvez la ligne qui correspond au jet modifié.

[8.22] « Si résultat est un échec, les monstres attaquent immédiatement le groupe, et le joueur procède au combat.

[8.23] Si le résultat est accord, le monstre ou les monstres laisseront le groupe seul à moins d’être attaqué. Le groupe peut enquêter sur toutes les caractéristiques inhabituelles et sortir de la salle par n’importe quel chemin; ils ne seront pas dérangés. Les aventuriers peuvent toujours attaquer le ou les monstres si leur joueur le désire.

[8.24] Si le résultat est reddition et que le ou les monstres sont soit un Guerrier méchant, Une Magicienne méchante, un Voleur méchant, des Orcs ou des Gobelins, ils offriront un quart de leurs pièces d’or au groupe pour éviter d’être tués. Déterminez le trésor des monstres selon la table Monstres. Les autres monstres traitent les résultats de reddition comme des résultats d’accord. Encore une fois, le groupe peut toujours attaquer les monstres, même après avoir obtenu un résultat de reddition. Toutefois, toutes les pièces d’or prises au cours de la négociation doivent être soustraits du Trésor si le groupe défait les monstres au combat.

## [9.0] COMBATS

### [9.1] DÉBUTER UN COMBAT

[9.11] Une fois qu’un combat a débuté, il doit être continué jusqu’à ce que tous les aventuriers, ou tous les monstres soient morts. Le groupe ne peut pas reculer au milieu d’un combat qui va mal.

[9.12] S’il a été déterminé que le groupe va combattre un groupe de monstres, arrangez des jetons pour les monstres devant l’ordre de marche du groupe comme décrit ci-dessous.

[9.13] S’il y a trois monstres ou plus, placez les trois monstres avec le plus grand nombre de points de vie devant la première rangée du groupe. Un joueur peut choisir lequel de ces monstres sont placés devant quels membres du groupe. Placez tous les monstres restants dans une rangée derrière la première rangée de monstres.

[9.14] S’il y a deux monstres ou moins, placez-les tous devant la première rangée du groupe.

### [9.2] SÉQUENCE DE COMBAT

[9.21] Le combat entre le groupe et un groupe de monstres se compose de plusieurs tours de combat, chacun d’eux seront divisés en plusieurs phases. À la fin de chaque ronde de combat, un nouveau tour de combat est commencé, jusqu’à ce que le groupe ou les monstres soient morts. La séquence ronde de combat est la suivante:

[9.22] Phase de combat des aventuriers : Chaque membre du groupe qui est au premier rang peut attaquer un monstre dans la première rangée des monstres. Tous les membres du groupe dans la deuxième rangée qui ont des arcs ou couteau peuvent tirer leurs arcs ou jeter leurs couteaux sur les monstres dans la première rangée des monstres. Les magiciens peuvent également jeter un sort de combat au lieu d’utiliser leur couteau. Les résultats de combat sont appliqués immédiatement.

[9.23] Phase de combat des monstres : Chaque monstre au premier rang peut attaquer un membre du groupe au premier rang du groupe. N’importe quel monstre dans la deuxième rangée qui a un arc peut attaquer les membres du groupe dans la première rangée du groupe.

[9.24] Phase de réorganisation du groupe : Un joueur peut déplacer un aventurier d’une rangée dans l’ordre de marche du groupe à une autre rangée adjacente dans l’ordre de marche. Toutefois, à la fin de ce mouvement, aucune rangée ne peut contenir plus de trois aventuriers. Si la première rangée du groupe contient un ou zéro aventurier, un (seul) aventurier de la deuxième rangée (le cas échéant) doit être déplacé dans la première rangée.

[9.25] Phase de réorganisation monstre : Si la première rangée des monstres contient moins de trois monstres, un monstre de la deuxième rangée (s’il y a une deuxième rangée) doit être déplacé dans la première rangée. Aucun autre mouvement monstre ne peut avoir lieu.

### [9.3] ADVERSAIRES

[9.31] Si pendant une phase de combat des aventuriers il y a autant de monstres dans la ligne de front de monstre que des aventuriers dans la ligne de front du groupe, chaque aventurier dans la ligne de front doit attaquer son nombre opposé c.-à-d., le monstre juste devant lui. Pendant la phase de combat des monstres, les monstres attaqueront également leurs vis-à-vis.

[9.32] Si pendant une phase de combat des aventuriers il y a plus ou moins d’aventuriers dans la ligne de front du groupe que des monstres dans la ligne de front des monstres, chaque aventurier dans la ligne de front doit attaquer le monstre qui est le plus proche de lui. S’il y a deux monstres ou plus qui sont tout aussi proches d’un aventurier, un joueur peut avoir l’attaque de l’aventurier l’un ou l’autre monstre.

[9.33] Si pendant une phase de combat des monstres il y a plus ou moins de monstres dans la ligne de front des monstres que les aventuriers dans la ligne de front du groupe, chaque monstre doit attaquer l’aventurier qui est le plus proche de lui. S’il y a deux aventuriers qui sont tout aussi près du monstre, un joueur doit rouler 1d6. Sur un rouleau de 1-3, le monstre attaque l’aventurier le plus à droite, et sur 4-6, le monstre attaque le plus aventurier de gauche.

[9.34] Au cours d’une phase de combat des aventuriers, tous les aventuriers de la deuxième rangée qui ont des arcs ou des couteaux peuvent attaquer des monstres en première ligne. Un aventurier tirant un arc ou jetant un poignard peut tirer sur n’importe quel monstre dans la ligne de front des monstres, au choix du joueur contrôlant.

[9.35] Au cours d’une phase de combat des monstres, tous les monstres de la deuxième rangée des monstres qui ont des arcs doivent attaquer les aventuriers en première ligne du groupe. S’il n’y a qu’un seul aventurier en première ligne, les monstres avec des arcs l’attaquent automatiquement; s’il y a deux aventuriers en première ligne, rouler 1d6 et utiliser la procédure décrite précédemment pour déterminer lequel est attaqué; s’il y a trois aventuriers, roulez 1d6 sur un jet de 1-2,

le monstre attaque l’aventurier le plus à droite ; sur 3-4, il attaque l’aventurier du centre; sur 5-6, il attaque l’aventurier le plus à gauche. Rouler séparément pour chaque monstre de tir.

### [9.4] ATTAQUER

[9.41] Avant que le groupe n’entre en combat, un joueur doit déterminer, laquelle de ses deux armes chaque aventurier utilise. Un aventurier peut changer ses armes au cours de n’importe quelle phase de combat des aventuriers, mais ne peut pas faire une attaque dans cette phase.

[9.42] Pendant la phase de combat des aventuriers, déterminez quel monstre chaque aventurier attaque, puis résolvez chaque attaque.

[9.43] Pour résoudre l’attaque d’un aventurier, déterminez l’arme qu’il utilise. Reportez-vous à sa fiche de personnage et lancez 1d6. Si le personnage a la compétence d’arme avec l’arme qu’il utilise (p. ex., manie une épée à « +1 Épée » sous Compétence d’arme dans son dossier), ajouter son bonus à son jet. Si l’aventurier manie une arme magique, ajoutez le bonus de combat de l’arme au jet. Si l’aventurier a un bonus de combat, ajouter le bonus de combat au jet. Consultez la table Combats et trouvez la colonne de l’arme en haut de la table et le jet de dés modifié sur la ligne du côté gauche. Croisez les deux pour obtenir un résultat. Ce résultat prendra la forme d’un nombre entre 0 et 5. Les résultats sont expliqués plus loin.

[9.44] Lorsqu’un monstre attaque pendant la phase de combat des monstres, déterminez le bonus de combat sur le jeton du monstre ou consultez la table Monstres. Si le Bonus est « W », le monstre manie une arme. Consultez la table Monstres pour savoir ce qu’est l’arme. (Si un monstre a deux armes, l’une d’elles sera un arc. Le monstre utilisera l’arc s’il est dans la deuxième rangée de l’ordre de marche des monstres, mais son autre arme si dans la première rangée. Les monstres avec deux armes peuvent changer d’une arme à l’autre et peuvent attaquer dans la phase de combat dans laquelle ils changent d’arme, contrairement aux aventuriers. Pour les monstres brandissant des armes, suivez la procédure décrite au paragraphe précédent. Pour les autres monstres, roulez 1d6 et ajoutez le bonus de combat du monstre au jet de dés. Reportez-vous à la table Combats et trouvez la colonne « monstre » en haut de la table et le jet de dés modifié sur la ligne le long du côté gauche. Croiser les deux pour

donner un résultat, encore une fois sous la forme d’un nombre compris entre 0 et 5.

[9.45] Le monstre ou l’aventurier attaqué subit immédiatement autant de blessures que le nombre obtenu sur la table Combats. Un joueur doit garder un compte du nombre de blessures que chaque aventurier (sur la fiche de personnage) et monstre (sur la fiche d’aventure) a subies.

[9.46] Chaque aventurier et monstre ont un total de point de vie. Pour les aventuriers, ce total est répertorié sous « Points de vie » dans la fiche de personnage. Pour les monstres, ce total en consultant la table Monstres. Si le nombre total de blessures qu’un aventurier ou un monstre subit au combat est égal ou supérieur à son total de point de vie, l’aventurier ou le monstre meurt. Retirer le jeton approprié du jeu. Cela laissera une place vide dans la première rangée qui peut être rempli par un aventurier ou un monstre de la deuxième rangée au cours de la phase de réorganisation appropriée.

[9.47] Quand un aventurier fait une attaque de la deuxième rangée avec un couteau, il est considéré pour avoir physiquement jeté son couteau. Un couteau ne peut être lancé qu’une seule fois dans une seule séquence de combat; les couteaux peuvent être récupérés après la fin de tous les combats. Un aventurier non armé (Celui qui a lancé ses couteaux) peut passer à son autre arme sans dépenser une phase de combat de commutation d’armes. Les arcs peuvent être utilisés plusieurs fois. Si un aventurier n’a pas d’armes (parce que ses deux couteaux ont été lancées), il ne peut pas faire d’autres attaques au cours de cette séquence de combat.

### [9.5] RÉORGANISATION

[9.51] Pendant la phase de réorganisation des monstres, un monstre est déplacé de la deuxième rangée des monstres à la première rangée, si et seulement s’il y a deux monstres ou moins dans la première rangée et au moins un dans la deuxième rangée. Dans ce cas, un monstre dans la deuxième rangée qui est le plus proche de l’écart dans la première rangée des monstres est déplacé vers l’avant. Si deux monstres de deuxième rangée sont équidistants, ou s’il y a deux places, un jet de dé est roulé pour déterminer lequel des monstres se déplacera (1-3, le monstre le plus à droite; 4-6, le monstre le plus à gauche).

[9.52] Imaginez que chaque rangée de l’ordre de marche du groupe se compose de trois boîtes, chaque boîte pouvant accueillir un membre du groupe. Au cours de la phase de

réorganisation du groupe, les aventuriers de la même rangée peuvent être déplacés d’une boîte à l’autre dans la même rangée si aucun jeton d’aventurier n’est déplacé au-dessus ou à travers un autre jeton. (Évidemment, cela signifie qu’aucun changement ne peut avoir lieu s’il y a trois aventuriers dans une seule rangée). En plus de ce mouvement, un aventurier peut être déplacé de sa rangée à une rangée devant ou derrière celle qu’il occupe. Cet aventurier peut d’abord être déplacé comme décrit ci-dessus; après ce premier mouvement, il peut alors soit se déplacer vers la boîte imaginaire immédiatement devant ou derrière cette boîte, soit vers une boîte en diagonale adjacente à celle-ci.

Un seul de ces mouvements peut avoir lieu en une seule phase de réorganisation. S’il n’y a qu’un seul aventurier au premier rang, ce mouvement doit être fait par l’aventurier le plus près de la première rangée dans la direction de la première rangée (de préférence, un mouvement d’un aventurier dans la deuxième rangée dans la première rangée). S’il y a deux ou trois aventuriers au premier rang, ce mouvement peut être fait par n’importe quel aventurier dans n’importe quelle direction. Exception : S’il y a deux aventuriers au premier rang, ni l’un ni l’autre ne peut revenir à la deuxième rangée.

[9.53] Ces boîtes imaginaires ne sont utilisées qu’à des fins de mouvement. Après le mouvement, réarrangez les deux lignes de front de sorte que le plus grand nombre possible de monstres et de jetons d’aventuriers se touchent.

**[9.6] EXPÉRIENCE**

Une fois que tous les monstres d’un groupe ont été tués, totalisez le nombre de points de vies que les monstres avaient avant le début du combat, et multipliez ce nombre par six. Divisez le nombre résultant par le nombre d’aventuriers qui restent en vie, arrondissant toutes les fractions vers le bas ; chaque aventurier vivant reçoit ce nombre de points d’expérience. Exemple : Trois squelettes, avec respectivement 2, 3 et 4 points de vie, sont vaincus. Il s’agit d’un total de points de vie multipliés par six donne 54.

S’il y a trois aventuriers vivants, chaque aventurier recevra 18 points d’expérience.

Exception : Les monstres charmés ne comptent pas comme membres du groupe dans le calcul des points d’expérience.

**[10.0] TRÉSORS**

**[10.1] TYPES DE TRÉSORS**

[10.11] Après que le groupe a tué un groupe de monstres (ou, parfois, après avoir réussi la négociation avec eux), un joueur doit déterminer quel genre de trésor les monstres gardaient ou portaient. Consultez la table Monstres et recoupez le type de monstre avec la colonne trésor de la table. Cela donnera soit une seule lettre, soit deux lettres séparées par une barre oblique. S’il s’agit d’une seule lettre, la lettre est le type de trésor des monstres. S’il y a deux lettres, la première lettre est le type de trésor pour les monstres qui ont été roulés pour sur la table de rencontre dans une pièce ou dans la nature, et la deuxième est le type de trésor pour les monstres errants (c.-à-d., s’ils ont été roulés sur la table de rencontres dans un corridor).

[10.12] Consultez la table types de trésors. Trouvez la lettre correspondant au type de trésor du monstre le long du côté gauche de la table. Il y a trois colonnes à la table : Pièces d’or, Joyaux, et Items magiques. Sous chaque colonne de la rangée du type de trésor sera un nombre suivi d’un deux-points suivi d’un code de jet de dés (par exemple, « 3 :1d6x5 »). Pour chaque colonne (Pièces d’or, Joyaux, ou Items magiques) roulez 1d6. Si le nombre roulé est égal ou inférieur au nombre indiqué avant les deux points dans la colonne appropriée, puis jetez à nouveau les dés, comme spécifié par le jet de dés après les deux points, pour déterminer le nombre de pièces d’or, joyaux ou items magiques. Si le nombre roulé est supérieur au premier nombre, il n’y a aucun trésor de ce type de présent qui correspond à cette colonne. Exemple : Pour le code 3 :1d6X5, un joueur lancerait 1d6. Si le nombre roulé était 1, 2 ou 3, le joueur roulerait alors le dé encore, multipliant ce résultat par 5. Le nombre résultant serait le nombre de Pièces d’or dans le trésor du monstre.

[10.13] Roulez séparément pour chaque monstre du groupe, c’est-à-dire s’il y a plus d’un monstre dans le groupe, déterminez le trésor de chaque monstre séparément.

[10.14] Pour chaque joyau, rouler 2d8 et consultez La table Joyaux. Trouvez le résultat des dés dans la colonne gauche de la table; l’entrée correspondante est la valeur (en pièces d’or) du joyau. Notez la valeur de chaque joyau sur la fiche d’aventure.

[10.15] Pour chaque item magique, consultez à la table items magiques et roulez 1d8. Consultez la colonne Item de la table Items magiques correspondant au jet de dés, qui déterminera si l’item magique est une arme, une armure, une potion, un talisman, une épice, un médaillon ou un anneau. Pour déterminer les effets de l’élément, consultez la table items magiques dans la colonne appropriée. Si un 8 est roulé, roulez deux fois de plus. Théoriquement, rouler suffisamment de 8 pourrait entraîner un nombre infini d’items magique.

[10.16] Les trésors de monstres avec le type de trésor I, J, K, L, M et Z sera dans des coffres. Roulez un jet pour chaque coffre I, J, K, L et M; sur un 1-3, le coffre est piégé. Pour les trésors type Z, le coffre est toujours piégé. Un aventurier avec l’habilité Dépiège peut tenter de dépiéger le coffre. En supposant que le coffre est dépiégé ou que les aventuriers survivent aux effets du piège, ils obtiennent le trésor (comme le fait automatiquement le groupe avec tous les autres types de trésors).

[10.17] Chaque item magique doit être assigné à un aventurier spécifique qui seul peut l’utiliser pendant un combat ou une négociation future. Entre les combats ou les négociations, l’aventurier peut donner l’objet à un autre aventurier pour être utilisé par ce dernier. Si un aventurier porteur d’objets meurt, un autre aventurier peut prendre les objets (mais seulement une fois le combat terminé).

[10.18] Un joueur doit garder un total courant des pièces d’or et joyaux (avec des valeurs) acquis par le groupe sur la fiche d’aventure. À la fin du jeu, déterminez la valeur totale de toutes les pièces d’or et joyaux, et divisez ce total entre les aventuriers également. Les monstres charmés n’accumulent pas de trésors.

**[10.2] ARMES**

[10.21] Si un item magique est une arme, roulez 1d6 et consultez la colonne Arme de la table Items magiques pour déterminer le type d’arme. Ensuite, roulez à nouveau 1d6 et consultez la colonne Bonus arme de la table Items magiques pour déterminer le bonus magique au combat de l’arme.

[10.22] Si un 6 est roulé sur la table Bonus arme, rouler deux fois de plus., en vous référant à la table des effets d’armes, et consultez la colonne Bonus arme de la table Items magiques pour déterminer le bonus magique au combat de l’arme et additionnez les bonus. Si un 6 est roulé à nouveau au cours

de ce processus, rouler deux fois de plus. Théoriquement, rouler suffisamment de 6 pourrait entraîner un bonus d'arme infini.

[10.23] Si l'arme est un bâton de magicien, le bonus d'arme est remplacé par une charge magique qui est équivalente au nombre de points de vie qui peut être utilisé au moment de lancer un sort au lieu de cause des blessures à l'aventurier. Par exemple, un bâton +2 permettra à l'aventurier de lancer le sort Éclair sans coût ou deux fois le sort Boule de feu sans coût. Le bâton doit être l'arme utilisé par le porteur pour pouvoir être utilisé. Le bâton se recharge entre chaque aventure (au château).

[10.24] Tout aventurier peut ranger l'une de ses deux armes et utiliser une arme magique à la place. Quel aventurier doit utiliser l'arme est laissé à la discrétion du joueur. Une armée rangée ne pourra pas être utilisée durant un combat puisqu'elle est bien au fond du sac.

### [10.3] ARMURES

[10.31] Si un item magique est une armure magique, roulez un jet de dés et se consultez la colonne Armures de la table Items magiques pour en connaître le bonus. Cela donnera le bonus de points de vie de l'armure. Si un 6 est roulé, rouler deux fois sur la table en ajoutant des bonus de points de vie, selon la procédure la même procédure que pour le bonus de d'arme.

[10.32] Tout aventurier vivant peut porter une armure magique, mais le choix de l'aventurier est à la discrétion des joueurs. Un aventurier portant une armure magique voit son total de points de vie augmenté par le bonus de points de vie de l'armure. (Ainsi, un guerrier avec 8 points de vie portant une armure +2 auraient 10 points de vie.) Un joueur peut demander à un aventurier de donner son armure magique à un autre à tout moment (sauf pendant le combat ou la négociation); l'aventurier qui enlève l'armure perd le bonus de points de vie (qui peut le tuer), et l'aventurier le mettant gagne le bonus.

### [10.4] POTIONS

[10.41] Si un item magique est une potion, roulez 1d6 et reportez-vous à la colonne Potions de la table Items magiques pour déterminer son type. Un aventurier doit être délégué pour tester la potion avant de rouler sur la table. L'aventurier délégué subira les effets ou gagnera les avantages de la potion. Après avoir testé la potion, un dosage restera, à utiliser à tout moment dans le reste du jeu.

[10.42] Si la potion est Poison, l'aventurier souffre immédiatement d'une 1d3 de blessures

[10.43] Si l'aventurier utilise une potion de force, roulez 1d6. L'aventurier aura un bonus de combat égal au nombre roulé pour toutes les armes au cours de la séquence de combat suivante (ou actuelle). Après ce combat, les effets de la potion s'estompent.

[10.44] Si un aventurier utilise une potion de guérison, roulez 1d6 et l'aventurier gagne le nombre de point de vie du nombre roulé. Évidemment, le nombre de point de vie ne peut pas être au-delà du maximum.

[10.45] Si un aventurier utilise une potion de charme personne, il peut immédiatement prendre le contrôle d'un guerrier méchant, magicien méchant, voleur méchant, orc, ou goblin devant lui ou si le combat a lieu dans le segment suivant. (Si la potion est testée et qu'aucun monstre n'est là au segment suivant, la potion n'a aucun effet).

[10.46] Les potions charme monstre fonctionnent de la même manière que les potions charme personne, mais elles peuvent être utilisées pour prendre le contrôle de n'importe quel monstre unique qui n'est pas un guerrier méchant, un magicien méchant, un voleur méchant, un orc ou un goblin. Le Dragon est également immunisé au Charme monstre.

[10.47] Le monstre contrôlé par l'aventurier devient, à toutes fins utiles, membre du groupe. Placez immédiatement le jeton du monstre dans un espace vide dans l'ordre de marche du groupe. Le monstre demeure sous le contrôle de l'aventurier. Si l'aventurier meurt plus tard pendant le jeu, le monstre attaque immédiatement le groupe (si groupe est déjà au combat, placez le monstre dans n'importe quelle espace dans l'ordre de marche des monstres, aussi près que possible du groupe). Le groupe gagne des points d'expérience pour les monstres tués par des monstres charmés, mais les monstres charmés eux-mêmes n'accumulent jamais d'expérience. Un monstre charmé lors d'une expédition demeurent dans les catacombes à la sortie des aventuriers. Il ne peut pas entrer de nouveau dans les catacombes avec les aventuriers.

[10.48] Si la potion est Restauration, roulez 2d6 et l'aventurier gagne le nombre de point de vie du nombre roulé. Évidemment, le nombre de point de vie ne peut pas être au-delà du maximum. De plus, si l'aventurier est guéri s'il est atteint d'une maladie de chauve-

souris vampire ou de lycanthropie (loup-garou).

### [10.5] ÉPICES

[10.51] Si un item magique est une épice magique, roulez 1d6 et consultez la colonne Épices de la table Items magiques pour déterminer le type d'épices. Les épices, contrairement aux potions, sont facilement identifiables et n'ont donc pas besoin d'être testées. Les épices ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, après quoi elles sont utilisées.

[10.52] L'épice moutarde, l'aventurier gagne le nombre de point de vie du résultat d'un jet 1d6. Évidemment, le nombre de point de vie ne peut pas être au-delà du maximum.

[10.53] L'épice sésame, permet à l'aventurier d'ouvrir des portes ou des coffres sans déclencher le piège. Lorsque le groupe rencontre une porte ou un coffre barré, le sésame peut être utilisé automatiquement pour débarrer la porte ou le coffre. Le sésame doit être utilisé avant qu'un aventurier tente de dépiéger la porte ou le coffre; il ne peut pas être utilisé après une tentative de dépiégeage.

[10.54] L'épice est armoise, lorsqu'utilisé, donne à l'aventurier une armure naturel qui réduit les dégâts par 2 (arrondi au plus bas) au cours de la séquence de combat suivante (ou actuelle). Après ce combat, les effets de l'épice s'estompent.

[10.55] L'épice au poivre rouge permet à un aventurier qui l'utilise de souffler une flamme pendant une phase de combat. L'aventurier ne peut pas faire une attaque d'arme dans la même phase qu'il utilise l'épice, et seul un aventurier dans la première rangée du groupe peut utiliser le poivre rouge. Roulez 1d6; l'adversaire de l'aventurier subit immédiatement autant de blessures que le nombre roulé.

[10.56] L'épice Racine noire permet de guérir un aventurier s'il est atteint d'une maladie de chauve-souris vampire ou de lycanthropie (loup-garou).

[10.57] Le cannabis modifie la perception du temps d'un aventurier. Au cours de la prochaine séquence de combat, l'aventurier sera en mesure de faire deux attaques par chaque phase de combat des aventuriers, mais les deux attaques doivent être faites sur le même monstre. Une fois le combat est terminé, les effets du cannabis s'estompent.

## [10.6] MÉDAILLONS

[10.61] Si un item magique est un médaillon, roulez 1d6 et consultez la colonne Médaillons de la table Items magiques pour déterminer sa nature. Un aventurier doit être délégué pour tester le médaillon.

[10.62] Le porteur d'un médaillon Neutralise poison est immunisé contre les effets des potions empoisonnées, fontaines toxiques (poison et alcool) et pièges impliquant du poison.

[10.63] Le porteur d'un médaillon Évalue potion peut dire la nature d'une potion sans la tester. Cela signifie que chaque potion aura deux doses (puisque une n'est pas utilisée dans les tests) et que les potions empoisonnées peuvent être jetées sans test.

[10.64] S'il y a un porteur d'un médaillon Art oratoire dans le groupe, 4 sont ajoutés à tous les jets de la table Négociations. Ce modificateur est cumulatif avec les valeurs de négociation des monstres, d'autres médaillons oratoires et les sorts oratoires.

[10.65] Le porteur d'un médaillon Dextérité a un bonus de combat de +2 (en plus de tout autre bonus) lors de l'utilisation d'un arc ou couteau (mais pas avec d'autres armes).

[10.66] Le porteur d'un médaillon Résistance magie +1 a un bonus +1 sur ses jets de résistance à la magie (en plus de tout autre bonus).

[10.67] Un aventurier qui teste un médaillon strangulation souffre immédiatement de 2d6 blessures.

## [10.7] ANNEAUX

[10.71] Si un item magique est un anneau, roulez 1d6 et consultez la colonne Anneaux de la table Items magiques pour déterminer sa nature.

[10.72] Tout aventurier peut porter un Anneau de Résistance +1 ou +2. Un Anneau de Résistance ajoute 1 ou 2 (selon le nombre) à la résistance magique de l'aventurier qui porte l'anneau aussi longtemps qu'il le porte. Un anneau de résistance peut ne pas augmenter la résistance magique de son porteur au-dessus de 5.

[10.73] Les autres types d'anneaux ne peuvent pas être portés par les demi-orcs. Le porteur d'un anneau peut lancer le même sort que le nom de l'anneau (Sommeil, Neutralisation de poison, Guérison ou Boule de feu) une fois pendant une partie sans coût de points de vie. Le porteur doit garder l'anneau après avoir jeté le sort, parce que s'il entre dans les catacombes subséquemment,

il peut utiliser l'anneau à nouveau, en autant que l'anneau ne soit utilisé qu'une seule fois par aventure.

## [10.8] TALISMANS

[10.81] Si un item magique est un talisman, roulez 1d6 et consultez la colonne Talismans de la table Items magiques pour déterminer sa nature. Quand un talisman est découvert sur une statue, la statue porte le talisman sur elle et celui-ci peut être retiré.

[10.82] Si le talisman est Esprit. Le talisman de l'esprit se porte comme un bandeau autour de la tête sur lequel un joyau magique orne le front. Ce talisman permet de lancer une attaque psychique avec un ennemi juste avant qu'un combat ne commence. Le porteur lance l'attaque au coût d'un point de vie et le l'ennemi doit réussir un jet de résistance à la magie ou subir immédiatement 1d6 blessures. Important : l'aventurier doit lancer 1d6 en quittant le château pour déterminer combien de fois il pourra l'utiliser (nombre de charges) par aventure.

[10.83] Le talisman du Soleil Jaune est une étoffe de velours jaune de 20 cm de diamètre en forme de soleil qui se colle au torse de l'armure du porteur. Le talisman ajoute de manière permanent 1d3 à la capacité magique de l'école de magie jaune d'évocation et abjuration.

[10.84] Le talisman du Soleil Bleu est une étoffe de velours bleue de 20 cm de diamètre en forme de soleil qui se colle au torse de l'armure du porteur. Le talisman ajoute de manière permanent 1d3 à la capacité magique de l'école de magie bleu de nécromancie et conjuration.

[10.85] Le talisman du Soleil Rouge est une étoffe de velours rouge de 20 cm de diamètre en forme de soleil qui se colle au torse de l'armure du porteur. Le talisman ajoute de manière permanent 1d3 à la capacité magique de l'école de magie rouge d'enchantement.

[10.86] Si le talisman est une Légende, roulez 1d6 et consultez la colonne Légende de la table Items magique pour connaître sa nature.

[10.87] Si le talisman est Maléfique, l'aventurier doit lancer un jet de résistance à la magie. En cas d'échec, il devient maudit et attaque immédiatement le groupe. Le combat doit continuer jusqu'à ce que l'aventurier soit tué ou que le reste du groupe meurt. Un sort de Charme personne ou de Rédemption peut aussi être lancé contre l'aventurier maudit.

Un jet de résistance à la magie doit échouer pour que le sort soit brisé et que l'aventurier retrouve ses esprits.

## [10.9] LÉGENDES

[10.91] Un talisman peut être une Légende, dans ce cas, roulez 1d6 et consultez la colonne Légende de la table Items magique pour connaître sa nature.

[10.92] **Armure de Junag.** Cette armure de mithril est une armure +3 mais sa fabrication elfique confère à son porteur un bonus de +3 de résistance à la magie (avec un maximum de 5).

[10.93] **Clé de Tornoth.** Ces clés de titane trempé ont été envoutés par le prince de la prophétie et confère +3 en Dépiège à l'aventurier qui les utilisent.

[10.94] **Bâton de Var'Garod.** Ce bâton constitué de 3 bois noués (noyer, cerisier et érable) a un bonus d'arme de +3 et une capacité de 5 points de sorts.

[10.95] **Robe de ZulRarid.** Cette robe de soie d'araignée veuve noire agit à la fois comme une armure +3 et permet de lancer le sort Éclair 1d3 X par aventure sans coût de points de vie.

[10.96] **Arc de Xil Graxeth.** Cet arc magique fait de bois de chêne millénaire a un bonus d'arme de +3 et a la particularité d'être très compact ce qui permet d'attaquer à partir de la 1<sup>ère</sup> rangée.

[10.97] **Marteau de Bog'Dridan.** Ce marteau de vibranium est incrusté runes viking a un bonus d'arme de +3 et a la particularité de pouvoir être lancé à partir de la 2<sup>e</sup> rangée et revenir dans les mains du lanceur à chaque tour tout en utilisant la colonne marteau de la table Combats. Aussi, le marteau a la capacité de lancer 1 fois par aventure le sort Colère des Dieux à un coût de 1 contre le Dragon.

## [11.0] PIÈGES

### [11.1] DÉPIÈGER

[11.11] Parfois, les portes ou les coffres contenant des trésors sont protégés par des pièges. Un aventurier avec l'habileté de Dépiège peut tenter d'enlever les pièges afin qu'ils n'affectent pas le groupe.

[11.12] Si un piège est découvert, l'aventurier peut être délégué pour l'enlever. Roulez un 1d6; si le nombre roulé est inférieur ou égal à la compétence de Dépiège de l'aventurier comme indiqué sur sa fiche de personnage, l'aventurier a réussi à enlever le piège.

L'aventurier reçoit immédiatement 10 points d'expérience pour cet exploit.

[11.13] Si aucun aventurier du groupe ne possède l'habileté Dépiège, un membre du groupe doit être délégué pour ouvrir la porte ou le coffre. (La porte ou le coffre doit être ouverte même si un piège a été trouvé). L'aventurier subit automatiquement les effets du piège. Si un aventurier tente d'enlever un piège et échoue, il en subit également les effets.

[11.14] Un piège peut aussi être enlever avec l'épice de sésame, le sort de Dépiège ou les clés de Tornoth.

## [11.2] EFFETS DES PIÈGES

[11.21] Si un piège est déclenché, roulez 1d6 et consulter la table Pièges.

[11.22] Si le résultat sur la table de piège est flèche, une flèche est tirée à partir du piège. Roulez 1d6 et Consultez la table Combats sous la colonne Arc pour déterminer si la flèche frappe l'aventurier ouvrant la porte ou le coffre piégée (il n'y a pas de bonus de combat), et le nombre de blessures subies le cas échéant.

[11.23] Si le résultat est Flèche empoisonnée, suivez la procédure ci-dessus, mais si la flèche frappe, l'aventurier affecté prend 1d3 blessures du poison (en plus de la blessure infligée par la flèche).

[11.24] Si le résultat est gaz empoisonnée, l'aventurier affecté souffre immédiatement 1d3 de blessures de poison.

[11.25] Si le résultat est Explosion, tous les aventuriers (et les monstres charmés) dans le groupe souffrent immédiatement de 1 blessure.

[11.26] Si le résultat est huile enflammée, l'aventurier affecté souffre immédiatement de 1 blessure.

[11.27] Si le résultat est Roulez 2 fois, roulez le dé deux fois sur la table Pièges et deux pièges sont déclenchés. Si les résultats d'un deuxième jet est Roulez 2 fois, rouler deux fois de plus (pour un total de trois pièges). Théoriquement, il pourrait y avoir un nombre infini de pièges.

## [12.0] MAGIE

### [12.1] JETER UN SORT

[12.11] Consultez les tables de sorts selon les 3 écoles : bleues pour les enchantements, jaunes pour les évocations et les abjurations et rouges pour les conjurations et la nécromancie.

Sous la colonne intitulée Type, certains sorts ont la lettre « C », « NC », « N » ou « S ». Les sorts étiquetés « C » ne peuvent être jetés que pendant le combat; ceux qui sont étiquetés « NC » peuvent être lancés à tout moment, sauf pendant le combat. Les sorts de type « N » sont des sorts servant pendant les négociations. Finalement les sorts de type « S » sont des sorts qui ne peuvent pas être appris normalement ou achetés mais peuvent seulement être acquis dans un trésor ou dans un élément spécial dans une pièce. Lorsqu'un Magicien lance un sort pendant le combat (il peut le faire à partir des première ou deuxième rangées), il peut ne pas faire d'attaque d'arme dans la même phase de combat.

[12.12] Chaque sort a un « Coût ». Chaque fois qu'un Magicien lance un sort, il souffre autant de blessures que son coût. Un Magicien ne peut pas lancer un sort si le nombre blessures requises le tueraient.

[12.13] Un magicien ne peut lancer que les sorts répertoriés sur sa fiche de personnage et qu'il a mémoriser en quittant le château. La capacité magique détermine le nombre de sort mémorisés par école. Il peut lancer un sort donné plus d'une fois, mais il subit son coût en blessures chaque fois.

[12.14] Les monstres peuvent tenter de résister aux effets de certains sorts lancés contre eux. La résistance magique de chaque monstre est répertoriée dans la table Monstres. Si un sort est lancé sur un monstre, déterminez la résistance magique du monstre et roulez 1d6. Si le nombre roulé est inférieur ou égal à la Résistance du monstre, le sort n'a aucun effet. Si le rouleau est plus élevé, tous les effets du sort s'appliquent au monstre.

Les monstres peuvent également résister aux effets des potions de charme et du poivre rouge.

[12.15] Un lanceur de sort peut lancer un nombre de sort équivalent à son niveau d'expérience + son niveau de sort bleu + son niveau de sort jaune + son niveau de sort rouge. Ce nombre est réinitialisé après un long repos (retour au château).

Toutefois, si in sort lancé par un objet légendaire, un anneau ou un bâton de magicien ne compte pas dans le total.

### [12.2] SORT D'ENCHANTEURS (bleu)

**AMI** – Coût : 3. Sort de négociation. Ce sort est lancé durant la phase de négociation. Chaque monstre lance un jet de résistance, en cas d'échec à la résistance, le monstre dépose

la moitié de son trésor (pièces d'or et bijoux) et tous les items magiques et quitte la pièce pour ne plus revenir. Pour les monstres avec un niveau de négociation de 4 ou plus, roulez 1d6 et le sort ne fonctionnera que sur un jet de 1-3. En cas de réussite à la résistance, le monstre attaque le groupe d'aventurier. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Dragon ou les démons.

**ART ORATOIRE** – Coût : 1. Sort de négociation. Ce sort est lancé durant la phase de négociation. Ajouter quatre (4) au jet de dés de négociation (en plus de tous les autres modificateurs du jet de dés). Ce sort ne peut pas être lancé sur le Dragon ou les démons.

**ATTAQUE PSYCHIQUE** – Coût : 4. Sort de combat. Ce sort peut être lancé à un monstre de la première rangée, en cas d'échec à la résistance, le monstre subit 2d6+2 blessures.

**CESSEZ-LE-FEU** – Coût : 3. Sort de combat. Ce sort a le même effet que le résultat Accord sur la table Négociations and met fin immédiatement au combat. Ce sort peut être utilisé à n'importe quel moment durant le combat et ne peut pas être résisté (sauf par le Dragon et les démons qui sont immunisés).

**CHARME** – Coût : 3. Sort de combat. Peut être lancé sur n'importe quel monstre dans la première ou la deuxième rangée pendant le combat. Si le monstre ne résiste pas, il est sous le contrôle de l'Enchanteur.

Le monstre contrôlé par l'aventurier devient, à toutes fins utiles, membre du groupe. Placez immédiatement le jeton du monstre dans un espace vide dans l'ordre de marche du groupe. Le monstre demeure sous le contrôle de l'aventurier. Si l'aventurier meurt plus tard pendant le jeu, le monstre attaque immédiatement le groupe (si groupe est déjà au combat, placez le monstre dans n'importe quelle espace dans l'ordre de marche des monstres, aussi près que possible du groupe). Le groupe gagne des points d'expérience pour les monstres tués par des monstres charmés, mais les monstres charmés eux-mêmes n'accumulent jamais d'expérience. Un monstre charmé lors d'une expédition demeurent dans les catacombes à la sortie des aventuriers. Il ne peut pas entrer de nouveau dans les catacombes avec les aventuriers.

Un enchanteur peut aussi lancer le sort CHARME sur un aventurier charmé par un vampire. L'aventurier doit réussir son jet de résistance à la magie, pour briser le charme du vampire.

**COMBAT ÉQUITABLE** – Coût : 2. Sort de combat. En cas d'échec à la résistance, le monstre ou le groupe de monstres sur lequel le sort est jeté ne peut pas utiliser leur habileté spéciale le cas échéant. De plus, si le nombre de monstres est supérieur au nombre d'aventurier, les monstres avec le moins de points de vie quittent la pièce jusqu'à ce que le nombre de monstres soit égal au nombre d'aventuriers.

**DÉCOURAGEMENT** – Coût : 3. Sort de négociation. Ce sort est lancé durant la phase de négociation. Chaque monstre lance un jet de résistance, en cas d'échec à la résistance, le monstre dépose la totalité de son trésor (pièces d'or, bijoux et items magique) et quitte la pièce pour ne plus revenir. En cas de réussite à la résistance, le monstre attaque le groupe d'aventurier. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Dragon ou les démons.

**HÉSITATION** – Coût : 2. Sort de combat. Ce sort ne peut pas être résister par les monstres. Ce moment d'hésitation induit par l'enchanteur accorde juste assez de temps aux aventuriers pour utiliser des potions ou des sorts de guérisons et de restauration avant que ne commence le combat.

**INTIMIDATION** – Coût : 2. Sort de négociation. Ce sort est lancé durant la phase de négociation. Ce sort ne peut pas être résisté. Lorsque lancé, le sort équivaut à un résultat de Reddition sur la table Négociations. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Dragon ou les démons.

**SAUVE-QUI-PEUT** – Coût : 4. Sort de non-combat. Lorsque ce sort est lancé, aucun monstre dans toutes les catacombes (à l'exception du Dragon ou les démons qui sont immunisés) n'attaquera le groupe d'aventurier. Le sort est brisé seulement si le groupe attaque un monstre. Ce sort est très utile lorsque vient le temps de quitter les catacombes pour ne pas se soucier des monstres errants dans les corridors ou les pièces déjà visitées.

**SOMMEIL** – Coût : 2. Sort de combat. Ce sort peut être lancé sur un monstre de la première ou deuxième rangée. Si le monstre sur lequel ce sort est jeté ne résiste pas au sort, le monstre s'endort immédiatement. Retirez-le de l'ordre de marche du monstre. Si le groupe bat les monstres restants (le cas échéant), ils sont supposés tuer le monstre endormi aussi. (Et si le groupe est tué, peu importe).

## [12.3] SORT DE SORCIERS (jaune)

**APPELLE FAMILIER** – Coût : 3. Sort de combat. Durant un combat, un Sorcier peut appeler un familier. Roulez 1d6 et consultez la table Familiers pour connaître le familier qui se joindra au groupe. Le familier entendra l'appel du Sorcier et viendra porter main forte au groupe et arrivera à la fin de la phase de combat. Il se placera dans l'ordre de marche durant la phase de réorganisation des aventuriers.

Le familier contrôlé par l'aventurier devient, à toutes fins utiles, membre du groupe. Le familier demeure sous le contrôle de l'aventurier. Si l'aventurier meurt plus tard pendant le jeu, le familier quittera le groupe (sauf si le groupe décide de l'attaquer). Le groupe gagne des points d'expérience pour les monstres tués par un familier, mais les familiers eux-mêmes n'accumulent jamais d'expérience. Un familier lors d'une expédition continuera à suivre le groupe même en quittant les catacombes. Il quittera le groupe s'il meurt, s'il est libéré par le Sorcier, si le Sorcier invoque un nouveau familier (ainsi un Sorcier ne peut contrôler qu'un familier à la fois) ou si le groupe revient jusqu'au château.

**ARMURE MAGIQUE** – Coût : 1. Sort non-combat. Le Sorcier crée un champ de protection autour de l'aventurier sur lequel il est jeté. Roulez 1d3 et prenez note du nombre roulé sur la fiche de personnage de l'aventurier. Chaque fois que l'aventurier souffre d'une blessure, réduisez ce nombre de 1. Toutes les blessures subies après que ce nombre atteigne zéro sont normalement subies par l'aventurier. En d'autres termes, Armure magique protège l'aventurier contre les prochaines blessures 1d3 qu'il subirait normalement.

**ASCENSEUR MAGIQUE** – Coût : 3. Sort non-combat.



Ce sort peut être lancé dans un corridor du 1<sup>er</sup> niveau des catacombes. En lançant le sort, un ascenseur magique apparaît et permet d'atteindre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> niveau des catacombes. Pour débiter le niveau 2, placez le jeton spécial Ascenseur par-dessus la tuile de corridor. Pigez une tuile de corridor et placez-la plus loin sur la table et démarrez un

nouveau labyrinthe. Consultez la table Niveaux des catacombes pour connaître les impacts sur les monstres, les trésors et l'expérience acquise. Répétez pour le niveau 3.

L'ascenseur demeure en place jusqu'à ce que le groupe d'aventuriers sorte des catacombes. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par visite dans les catacombes.

**BOUCLIER MAGIQUE** – Coût : 2. Sort de combat.

Ce sort peut être lancé sur un aventurier. L'aventurier sera protégé magiquement contre tout sort lancé par un monstre pour la durée du combat.

**BOULE DE FEU** – Coût : 1. Sort de combat. Un Sorcier peut lancer ce sort sur n'importe quel monstre de la première rangée pendant le combat. À moins que le monstre ne résiste au sort, il subit 2 blessures.

**DÉPIÈGE** – Coût : 1. Sort non-combat. Ce sort peut être lancé sur un aventurier qui possède déjà l'habileté dépiège. L'aventurier obtiendra un bonus de +3 sur son prochain jet de dépiège.

**ÉCLAIR** – Coût : 2. Sort de combat. Un monstre de première rangée qui ne résiste pas à ce sort subit immédiatement des blessures de 1d3+2.

**EXPLOSION** – Coût : 1. Sort de combat. Si un Sorcier lance ce sort pendant le combat, tous les monstres et aventuriers, y compris le Sorcier, qui ne résistent pas au sort souffrent 1 blessure.

**FORCE** – Coût : 2. Sort non-combat. Lorsque ce sort est jeté sur un aventurier, roulez 1d6. L'aventurier aura un bonus de combat égal au nombre roulé pour toutes les armes au cours de la séquence de combat suivante. Après ce combat, les effets du sort s'estompent.

**TÉLÉPORTATION** – Coût : 3. Sort non-combat. Ce sort peut être lancé sur un aventurier ou un monstre et téléportera le personnage sur un segment des catacombes déjà exploré. Le monstre y restera. Ce sort ne peut pas être utilisé en combat mais peut l'être durant la phase de négociations. Ce sort ne peut pas être utilisé contre le Dragon ou les démons qui sont immunisés.

**VERROUILLAGE** – Coût : 1. Sort non-combat. Un Sorcier peut utiliser ce sort pour verrouiller une porte. Le sort peut être lancé après avoir une porte et déterminer quels monstres s'y trouvent. Au lieu de négocier ou de combattre, le groupe recule et le Sorcier verrouille la porte magiquement avec ce sort.

Une fois verrouillée, la porte ne peut plus jamais être ouverte. Si le groupe entre dans la pièce par une autre porte, les monstres seront là à attendre pour se battre.

#### [12.4] SORT DE PRÊTRES (rouge)

**FURIE DIVINE** – Coût : 2. Sort de combat. Lorsqu'un prêtre lance ce sort, il devient enragé et obtient +1 en bonus de combat et +3 en bonus de combat contre les morts-vivants. Les effets du sort s'estompent à la fin du combat.

**GUÉRISON** – Coût : 1. Sort de non-combat. Le prêtre peut lancer le sort sur un aventurier ou un familier. Roulez 1d3+2. L'aventurier gagne le nombre de point de vie du nombre roulé. Évidemment, le nombre de point de vie ne peut pas être au-delà du maximum. Un prêtre ne peut pas se guérir lui-même.

**GUÉRISON DE MALADIE** – Coût : 3. Sort de non-combat. Le prêtre peut lancer le sort sur un aventurier ou un familier. L'aventurier est guéri s'il est atteint d'une maladie de chauve-souris vampire ou de lycanthropie (loup-garou).

**NEUTRALISE POISON** – Coût : 1. Sort de non-combat. Le Prêtre peut jeter ce sort sur tout aventurier qui boit une potion empoisonnée, enquête sur une fontaine toxique, ou est victime d'un piège impliquant du poison. L'aventurier sur qui le sort est jeté ne subit pas les effets du poison (comme il le ferait autrement). Ce sort doit être utilisé immédiatement après l'empoisonnement.

**PIERRE À CHAIR** – Coût : 3. Sort de non-combat. Si un aventurier est transformé en pierre par une Méduse, ce sort peut être utilisé pour redonner vie à l'aventurier. Il ne peut pas être jeté pendant le combat. L'aventurier ressuscité conserve toutes les blessures qu'il a subies avant de se changer en pierre. Les Prêtres ne peuvent pas jeter le sort sur eux-mêmes, évidemment.

**PROTECTION MORT-VIVANT** – Coût : 1. Sort de combat. Lorsque ce sort est lancé par le prêtre, toutes les créatures mort-vivantes qui attaquent le groupe d'aventurier doivent lancer un jet de résistance à la magie. Les créatures qui échouent ne peuvent pas attaquer le prêtre.

**RAYON DE LUMIÈRE** – Coût : 1. Sort de combat. Un mort-vivant qui échoue son jet de résistance à la magie contre ce sort souffre d'une douleur atroce causé par la lumière céleste et prend 1d6+2 blessures.

**RÉDEMPTION** – Coût : 3. Sort de combat. Ce sort peut être lancé sur un aventurier charmé

par un monstre. Le sort du monstre est rompu et l'aventurier revient immédiatement dans le groupe.

**RENVOIE-MORT-VIVANT** – Coût : Variable. Sort de combat. Si un mort-vivant échoue son jet de résistance à la magie, il est transformé en poussière et meurt sur le coup laissé son trésor par terre. Consultez la colonne Renvoie mort-vivant de la table Monstres les coûts. Chauve-souris vampire et squelette (1), Spectre (2), Momie et nécrophage (3) et vampire (4). De plus, pour chaque point de blessure additionnel utilisé par le prêtre, ajouter 1 au jet de résistance à la magie du monstre.

**RESTAURATION** – Coût : 2. Sort de non-combat. Le prêtre peut lancer le sort sur un aventurier ou un familier mais pas sur lui-même. Roulez 1d6+1. L'aventurier gagne le nombre de point de vie. Évidemment, le nombre de point de vie ne peut pas être au-delà du maximum. Un prêtre ne peut pas se guérir lui-même.

**COLÈRE DES DIEUX** – Coût : 3. Sort spécial de combat. Ce sort ne peut être obtenu que dans l'autel démoniaque de ZulRarid, dans un manuscrit (œuvre d'art), lancé à partir du marteau de Bog'Dridan ou en buvant le sang de ZulRarid. Le sort inflige 2d6+2 blessures à un monstre. Le monstre souffre des dégâts s'il échoue son jet de résistance à la magie.

**RÉSURRECTION** – Coût : 5. Sort spécial de non-combat. Ce sort ne peut être obtenu que dans une pièce spéciale avec un meuble de bibliothèque, avec un anneau de résurrection ou payant à l'utilisation avec le Grand Prêtre Rouge dans un temple rouge. Ce sort peut être lancé sur un membre du groupe ayant été tué durant l'aventure. L'aventurier revient à la vie au maximum de ses points de vie et est également guérit de toutes maladies.

#### [13.0] CAPACITÉS SPÉCIALES

Certains monstres ont des capacités spéciales.

##### [13.1] CHAUVESOURIS VAMPIRE



Chaque fois qu'une chauve-souris vampire cause une blessure sur un aventurier, roulez 1d6. Si un 6 est roulé, la chauve-souris transmet une maladie à coronavirus à

l'aventurier. L'aventurier, dû à sa condition, obtient -1 de bonus de combat jusqu'à la fin de l'aventure (retour au château), jusqu'à ce qu'il soit guéri par un sort. Un aventurier malade ne peut être infecté à nouveau.

##### [13.2] CHIEN DE L'ENFER



Chaque fois qu'un chien de l'enfer attaque un aventurier, il souffle du feu à l'aventurier, en plus de l'attaquer normalement. L'aventurier détermine s'il résiste aux flammes du chien de l'enfer, et s'il ne résiste pas, l'aventurier subit immédiatement une (1) blessure (en plus de toute autre blessure qu'il subit à la suite de l'attaque régulière du chien de l'enfer). Un chien de l'enfer souffle du feu chaque phase de combat des monstres à l'aventurier qu'il attaque dans cette phase.

##### [13.3] CHIMÈRE



Chaque fois qu'une chimère attaque un aventurier, elle souffle du feu à l'aventurier, en plus de l'attaquer normalement. L'aventurier détermine s'il résiste aux flammes de la chimère, et s'il ne résiste pas, l'aventurier subit immédiatement une (1) blessure (en plus de toute autre blessure qu'il subit à la suite de l'attaque régulière de la chimère). Une chimère souffle du feu chaque phase de combat des monstres à l'aventurier qu'il attaque dans cette phase.

##### [13.4] DÉMONS

Les démons ont pour la plupart une attaque foudroyante en plus d'une attaque spécial. Lorsque le groupe d'aventurier parvient à tuer un démon, un et un seul aventurier peut boire 1 litre du sang du démon et gagner un pouvoir démoniaque. Consultez la table Démons pour connaître la nature de ses effets. Chaque démon ne peut être rencontré qu'une seule fois par aventure.

[13.1] **Junag, Duc-guerrier.**



Chaque fois que Junag attaque un aventurier, il lance le sort Boule de feu sans coût, en plus de l'attaquer normalement. L'aventurier peut tenter de résister au sort. De plus, si Junag cause une blessure à un aventurier avec son attaque normale, roulez 1d6, sur 1, l'aventurier est pris de panique et subit -1 de bonus de combat (jusqu'à la fin du combat).

Si Junag est vaincu, un aventurier peut boire 1 litre du sang du démon, l'aventurier gagne l'habileté de lancer les sorts de combat (pour le prochain combat seulement) sans coût en points de vie.

[13.42] **Tornoth, Prince de la prophétie.**



Chaque fois que Tornoth cause une blessure à un aventurier, roulez 1d6, sur 1, l'aventurier est atteint d'une forme d'arthrite et subit -1 sur l'habileté Dépiège. Cette condition est permanente.

Si Tornoth est vaincu, un aventurier peut boire 1 litre du sang du démon, l'aventurier gagne +3 à l'habileté Dépiège.

[13.43] **Var'Garod, Président de l'Éclair.**



Chaque fois que Var'Garod attaque un aventurier, il lance le sort Éclair sans coût, en plus de l'attaquer normalement. L'aventurier peut tenter de résister au sort. De plus, si l'aventurier échoue son jet de résistance, roulez 1d6, sur 1, Var'Garod émet un rire démoniaque à glacer le sang ce qui double les dégâts causés par le sort (4 au lieu de 2).

Si Var'Garod est vaincu, un aventurier peut boire 1 litre du sang du démon, l'aventurier gagne l'habileté de lancer le sort Éclair avec un coût de 1. Cette habileté ne peut être acquise par un demi-orc.

[13.44] **ZulRarid, Baron de la mort et des ravages.**



Chaque fois que ZulRarid attaque un aventurier, il lance le sort Colère des dieux avec un coût de 3, en plus de l'attaquer normalement. L'aventurier peut tenter de résister au sort. ZulRarid ne lancera pas le sort si cela cause sa mort. De plus, si l'aventurier échoue son jet de résistance, roulez 1d6, sur 1, ZulRarid émet un rire démoniaque à glacer le sang ce qui lui permet de reprendre 3 points de vie.

Si ZulRarid est vaincu, un aventurier peut boire 1 litre du sang du démon, l'aventurier gagne l'habileté de lancer le sort Colère des dieux. Cette habileté ne peut être acquise par un demi-orc.

[13.45] **Xil Graxeth, Marquis des archers.**



Xil Graxeth a un bonus de combat avec son arc de +3 en plus de pouvoir attaquer de la première rangée avec son arc. Chaque fois que Xil Graxeth cause une blessure à un aventurier, roulez 1d6, sur 1, Xil Graxeth est pris d'une rage démoniaque et lance 3 attaques additionnelles sur l'aventurier avec une vitesse surnaturelle.

Si Xil Graxeth est vaincu, un aventurier peut boire 1 litre du sang du démon, l'aventurier gagne +3 à l'habileté d'arme Arc.

[13.46] **Bog'Dridan, Roi des Enfers.**



Chaque fois que Bog'Dridan attaque un aventurier, il lance le sort Éclair, en plus de l'attaquer normalement avec un bonus de combat additionnel de +3. L'aventurier peut tenter de résister au sort. De plus, si l'aventurier échoue son jet de résistance, roulez 1d6, sur 1, Var'Garod émet un rire

démoniaque à glacer le sang. L'aventurier est atteint d'une forme de perte de mémoire et réduit de 1 sa capacité de magie dans chaque école (jusqu'à concurrence de 0). Cette condition est permanente.

Si Bog'Dridan est vaincu, un aventurier peut boire 1 litre du sang du démon, l'aventurier gagne +3 en bonus de combat et l'habileté de lancer le sort Éclair avec un coût de 1. Le sort ne peut être acquis par un demi-orc.

[13.5] **DRAGON**



Le Dragon est une créature unique qui se trouve dans la salle du trésor des catacombes. Le dragon doit être combattu, on ne négocie pas avec un dragon! Finalement si le groupe d'aventuriers survie au combat, le trésor du dragon est également piégé. Au cours des deux premières phases de combat monstre au cours desquelles le Dragon s'engage dans le combat, il souffle du feu au groupe entier, en plus de d'attaquer normalement un aventurier. Chaque aventurier détermine s'il résiste aux flammes du dragon, et ceux qui ne résistent pas subissent immédiatement une (1) blessure.

[13.6] **HYDRE**



Chaque blessure causée à l'hydre augmente son bonus de combat de 1. L'augmentation est immédiate. Plus l'hydre est blessée, plus son habileté de combat est augmentée (c'est comme une nouvelle tête qui apparaît et qui attaque). Lorsque les points de vie de l'hydre atteignent 0, l'hydre meurt.

[13.7] **LOUP-GAROU**



Chaque fois qu'un loup-garou cause une blessure sur un aventurier, roulez 1d6. Si un 6 est roulé, le loup-garou transmet une maladie de lycanthropie à l'aventurier. L'aventurier, dû à sa condition, obtient +1 de bonus de combat. Vous avez bien lu +1 de bonus de combat. En effet, l'aventurier commence tranquillement sa transformation en loup-garou et se voit immédiatement imbu d'une force surnaturelle. Mais attention, l'aventurier devra être guéri AVANT son retour au château sans quoi, il achèvera sa transformation à la prochaine pleine lune, sera découvert par les villageois et tué! Un aventurier malade ne peut être infecté de lycanthropie à nouveau.

### [13.8] MAGICIENNE MÉCHANTE



Les magiciennes méchantes peuvent être rencontrées comme des monstres. En plus d'avoir les capacités énumérées sur la table Monstre, La magicienne méchante connaît le sort Éclair. Si un groupe combat une magicienne méchante, celle-ci lancera le sort Éclair chaque phase de combat des monstres, à moins que cela ne cause sa mort, auquel cas la magicienne méchante se battra avec un couteau. Déterminez à quel aventurier l'Assistant lance le sort selon la même procédure que celle utilisée pour déterminer à quel aventurier un monstre attaque. L'aventurier peut tenter de résister au sort.

### [13.9] MÉDUSE



Chaque fois qu'une méduse attaque un aventurier, roulez 1d6. Si un 6 est roulé, la méduse a transformé l'aventurier en pierre. Retirez le jeton de l'ordre de marche du groupe. À la fin du combat, un Prêtre peut tenter de raviver l'aventurier en jetant un sort Pierre à chair. S'il n'y a pas de prêtre présent qui connaît le sort, la statue peut être transporté par un aventurier qui doit laisser une arme derrière lui pour être ramené à la vie par le Grand Prêtre Rouge. Toutefois, si les

aventuriers reviennent jusqu'au château, l'aventurier est considéré mort. Les aventuriers peuvent aussi laisser la statue sur place, auquel cas, l'aventurier est considéré mort. Son équipement et son trésor peuvent être récupérés car seul la chaire devient en pierre.

### [13.10] MOUFETTE



Lorsque le groupe commence à combattre une moufette ou un groupe de moufettes, chaque membre du groupe doit tenter de résister à la capacité spéciale des moufettes. Tout personnage qui ne résiste pas à la puanteur est considéré comme nauséeux et a un bonus de combat de -2 (en plus de tout autre bonus) pendant le combat avec les moufettes. Les effets de la puanteur se dissipent après le combat.

### [13.11] TROLL



À la fin de chaque troisième phase de combat des monstres après qu'il a été blessé la première fois, un troll régénère un point de vie.

### [13.12] VAMPIRE



Au cours des deux premières phases de combat monstre au cours desquelles un vampire s'engage dans le combat, il tentera de charmer l'aventurier qu'il attaque. (Cela ne coûte pas de blessure au vampire des blessures). L'aventurier tente de résister au Charme. S'il échoue, son jeton est placé dans la deuxième rangée du monstre, et c'est un monstre. Lorsque le vampire est tué, l'aventure redevient un aventurier, mais il conserve toutes les blessures qu'il a subies

comme un monstre. Les Magiciens charmés ne lanceront pas de sorts. Les monstres précédemment charmés qui sont charmés par les vampires combattront le groupe à mort, même si le vampire est tué. Le charme du groupe est considéré comme brisé. Un enchanteur peu lancé le sort CHARME sur un aventurier charmé par un vampire. L'aventurier doit réussir son jet de résistance à la magie, pour briser le charme du vampire. Un prêtre peut aussi lancer le sort RÉDEMPTION sur l'aventurier charmé. Le charme est alors libéré du charme du vampire.

### [14.0] CONTINUITÉ DES AVENTURIERS

Un joueur peut utiliser n'importe quel aventurier qui survit à une aventure comme l'un de ses aventuriers dans un jeu ultérieur. L'aventurier conserve tous les items magiques qu'il a ramassés dans l'aventure précédente, peut acquérir toutes les armes non magiques qu'il désire (mais ne peut en porter que deux comme avant), et est guéri de toutes les blessures.

### Téléchargements

Règles (ce livret) Tables



Tuiles et missions Aventure



Personnage



### Crédits

Règles librement adaptées de *DeathMaze* par Greg Costikyan, *Citadel of Blood* par Eric Smith et *Roll up for the mystery tour* par Justin Leites et Matthew T. Ruff.

Conceptions et idées originales par Gaétan Lanthier & Josée Leroux.

© 2024, Gaétan Lanthier & Josée Leroux.

Tous droits réservés.

[www.galasoft.ca](http://www.galasoft.ca)





© 2024 Gaétan Lanthier & Josée Leroux. Tous droits réservés.