

Les règles et la magie

Introduction

DRAGON NOIR est un jeu d'aventure fantastique en quatre épisodes: l'Exil, l'Epreuve, la Conquête et le Retour. Chaque épisode est indépendant et peut donc être joué tout seul. Le système de jeu est entièrement compatible avec les jeux de la série médiévale: CRY HAVOC, SIEGE, SAMOURA^, CROISADES et VIKINGS. Ne vous effrayez pas si les règles vous semblent un peu longues: la plupart sont faciles à retenir car elles s'inspirent directement de la réalité. On y explique, par exemple, que pour rentrer dans un bâtiment, mieux vaut passer par la porte... Lisez-les donc rapidement et commencez tout de suite à jouer le premier scénario. En cours de partie, vous pourrez vous aider des différentes fiches fournies avec le jeu. Si vous butez sur un point précis, reportez-vous au sommaire détaillé qui figure au dos de ce livret.

MATERIEL DE JEU

La boîte de DRAGON NOIR 2 - L'Epreuve contient:

- 6 cartes de souterrains.
- 1 planche de pions prédécoupés représentant les personnages de l'aventure. - 1 planche de personnages, d'accessoires et de sorts de magie (à découper). - un livret expliquant les règles du jeu et les règles de magie.
- un livret présentant l'histoire, les personnages et les scénarios. - 2 fiches de magicien (une pour Zacharie et une pour Shaman). - 1 fiche expliquant comment utiliser les personnages du jeu.
- 2 fiches de jeu avec tables de tirs et de combats, avec au dos: le placement secret des Krobs pour le scénario 2.
- 1 plan général pour les déplacements secrets des Krobs (scénarios de campagne), avec au dos les différents tableaux utilisés pour le scénario de campagne en solitaire. - un dé à 10 faces (numérotées de 0 à 9, le 0 valant pour 10).

LES CARTES DE SOUTERRAINS

Chaque carte de souterrains représente une grotte et les galeries qui y mènent. Les cartes sont au nombre de six et se combinent de multiples façons. Le côté X de l'une va toujours avec le côté X de l'autre; même chose pour le côté Y. Dans le sens de la largeur, les flèches doivent être orientées dans la même direction. Au début de chaque scénario, on trouve un petit schéma qui indique la disposition exacte du tapis de jeu, ainsi que les côtés par où rentrent les différents personnages (voir livret de scénarios).

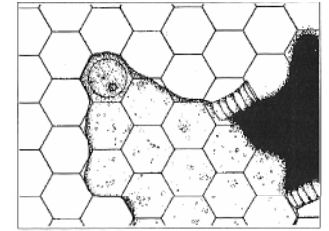
Les six cartes de l'Epreuve sont compatibles avec les 2 cartes de souterrains de l'Exil, le premier épisode de Dragon Noir, vendues également séparément. Vous pouvez combiner ces 8 cartes à votre guise pour créer vos propres scénarios.

Il est important de bien percevoir la troisième dimension dans le dessin des cartes. Les escaliers sont un point de repère aisé: ils permettent toujours de passer d'un niveau à un autre, la case escalier elle-même se situant à un demi-niveau. Quatre des six cartes de l'Epreuve possèdent ainsi deux niveaux:

- la carte **Le Labyrinthe** est la plus particulière car elle possède un niveau 0 et un niveau +1 qui ne communiquent pas entre eux. Il faut nécessairement passer par une autre carte

Pour passer de l'un à l'autre. Le niveau +1 est relié par des passerelles en bois. Pendant le jeu, il peut y avoir un personnage sur la passerelle et un autre dessous, au niveau 0. - la carte **La Fosse** comporte également deux niveaux: le niveau 0 et le niveau -1. Des

Escaliers très raides descendent, en effet, dans la fosse qui se trouve en contrebas. Au fond de la fosse, se trouve une trappe qui permet de communiquer avec des souterrains de niveau inférieur, reliant notamment la fosse à l'île souterraine et à la tour du marais hanté (voir au dos du livret de scénarios).

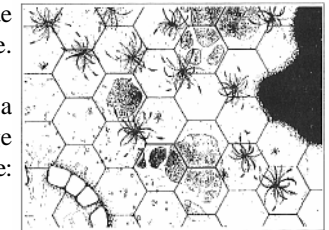


- les cartes **L'Île Souterraine** et **Le Pont aux Spectres**

possèdent toutes les deux un niveau 0 et un niveau -1 qui correspond au niveau de l'eau. Pour atteindre le niveau de l'eau, on passe soit par des escaliers, soit par des talus abrupts, soit par plusieurs cases en pente douce qui se terminent par des cases de sable fin.

La carte **Le Marais Hanté** comporte un nouveau type de terrain, très instable, identifiable à sa couleur vert sombre. Personnes en armure: attention!

Rappelons, enfin, que lorsque vous avez une hésitation à propos de l'identité d'une case (par exemple: est-ce une case plage ou une case eau?), il vous suffit d'appliquer la règle simple: c'est le terrain présent à plus de 50% dans la case qui



Identifiez celle-ci

LES PIONS

Dans l'Epreuve, vous allez trouver trois types de pions: des pions représentant les personnages de cette aventure, des pions concrétisant un sort lancé par l'un des magiciens et enfin des pions accessoires, utilisés pour certains scénarios.

Les personnages

- **Les Aventuriers:** Ils sont 72, répartis en six peuples différents: les Rebelles exilés d'Halöven, les Orks, les Goblins, les Elfes, les Trolls et les Nains Noirs. Chaque pion aventurier occupe une case.

- **Les Krobs:** ils sont 60, répartis en 5 types différents: une Reine, 7 Gardes de la Reine, 8 Tueurs, 16 Guerriers et 28 Chasseurs. Les pions Krobs occupent de 1 à 7 cases, suivant la taille du sujet. Reine et Gardes doivent être découpées avant de commencer à jouer. - **Les Gharvs:** ils sont 8, tous du même type. Chaque pion Gharv occupe une case.

Vous trouverez une description détaillée de ces différents personnages dans le livret de scénarios.

Dans le système de jeu de DRAGON NOIR, chaque pion représente un personnage précis et chaque tour de jeu une durée de temps réel très courte: quelques dizaines de secondes tout au plus. Juste le temps de tirer une flèche, de donner un coup d'épée ou de mandibules, et de parcourir quelques mètres.

La largeur d'un hexagone équivaut à deux mètres, un espace suffisant pour qu'un personnage de taille moyenne puisse y évoluer à son aise, en combat notamment. Ce n'est

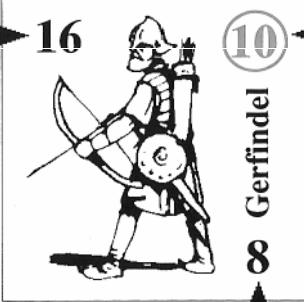
Évidemment pas le cas pour des personnages monstrueux comme la Reine Alkiram et ses Gardes. C'est la raison pour laquelle, elles occupent respectivement 7 et 3 cases. Chaque personnage est représenté en règle générale par deux pions imprimés sur les deux faces. Chez les Aventuriers, le premier montre d'un côté le personnage en pleine forme et de l'autre le personnage assommé. Le deuxième pion montre le même personnage quand il a été blessé ou... tué. Chez les Guerriers, les Tueurs et les Chasseurs Krobs, le premier pion montre d'un côté le personnage quand il vient de naître et de l'autre le personnage adulte. Le deuxième pion montre le même personnage quand il a été blessé ou tué. La Reine et les Gardes de la Reine peuvent encaisser plusieurs blessures avant d'être tuées et sont représentées par des pions spéciaux. Pour plus de détails, jetez un coup d'oeil sur la petite fiche "Utilisation des pions" fournie avec le jeu.

Sur chaque pion figurent le nom et la silhouette du personnage, ainsi que trois chiffres:

Un chiffre noir →

16

Il représente la force du personnage en attaque. Chez les Aventuriers, son importance est déterminée par la longueur et le poids de l'arme, l'habileté du personnage qui s'en sert et sa condition physique. Chez les Krobs; c'est la puissance des mandibules et la force musculaire brute qui est prises en compte.



Gerfindel

8

↑

Un chiffre bleu

Il représente le potentiel de mouvement du personnage, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu. Son importance est déterminée par la morphologie propre au personnage, le poids éventuel de l'armure qu'il porte et sa condition physique. Les Gharvs ont deux potentiels de mouvement: l'un dans l'eau et l'autre sur terre. Ce dernier figure entre parenthèses.

← **Un chiffre rouge**

10

Il représente la force du personnage en défense. Chez les Aventuriers, son importance est déterminée par l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups, ainsi que par sa condition physique. Les Aventuriers en armure ont leur chiffre rouge entouré d'un rond. Chez les Krobs, ce sont l'instinct de défense et la capacité à encaisser les coups qui sont pris en compte. On remarquera que la Reine et les Gardes de la Reine ont un potentiel de défense qui varie suivant qu'elles sont attaquées de face ou par l'arrière (chiffre entre parenthèses). Les Guerriers Krobs ont une carapace qui fait office d'armure.

Les pions liés à des sorts de magie

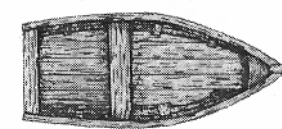
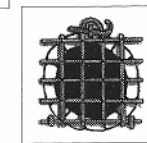
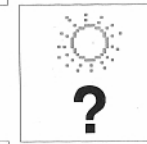
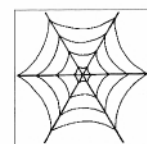
- **Les Living Deads.** Ce sont 4 spectres qui apparaissent à la suite d'un sort approprié.
- **Les Gargoules.** Comme les Living deads, ils apparaissent temporairement à la suite d'un sort.
- **Les boules de feu.** Arme favorite des magiciens, leur efficacité est redoutable.



- **Les Galeries:** Il y a 5 galeries droites d'une case et 2 de deux cases, 5 galeries courbes d'une case et 2 croisements. Elles sont d'un précieux secours pour forcer le passage dans un endroit un peu trop encombré.
- **Les Murs démolis:** Il y a 6 murs démolis (une case). Il s'avère parfois plus simple de démolir un mur que de passer par la porte!
- **Les Ponts:** Il y a 2 petits ponts (1 case eau), 2 ponts moyens (2 cases eau) et 2 grands ponts (3 cases eau). Très utiles quand on veut éviter de donner ses orteils à mangé aux Gharvs...

Les pions accessoires

- **Les toiles d'araignée.** Elles servent à ralentir la progression des Aventuriers dans les souterrains. Elles sont au nombre de 10 et sont utilisées dans différents scénarios.
- **Les pions "Orbe?".** Ils sont au nombre de 3 et servent à indiquer les endroits où peut se trouver l'Orbe mauve. Seul l'un d'entre eux a l'Orbe en couleur au verso.
- **Les pions "Khuzun?".** Il y en a 8 et sont placés sur les 8 cellules ou peut se trouver Khuzun, le nain prisonnier. Celui qui possède le dessin du nain au verso désigne la cellule où il se trouve.
- **Les pions "Soleil ?".** Il y en a 4. Ils sont placés sur les quatre sorties possibles du royaume d'Alkiram. Au dos de l'un d'entre eux, on trouve le soleil qui désigne l'unique galerie menant au continent principal d'ArKö Iriss.
- **Le pion "Tour de jeu".** Il sert à indiquer la succession des tours. Il est possible d'utiliser à cet effet les dix cases inférieures du couvercle transparent. A chaque tour, il suffit de déplacer le pion d'une case vers la droite.
- **Les pions Entrée de cul-de-basse-fosse.** Ils sont au nombre de 4. Posés sur différentes cartes, ils indiquent les entrées de souterrains encore plus profonds, dont certains sont reliés à la trappe que l'on trouve dans la fosse (voir le plan au dos du livret de scénarios).
- **Les pions Barques.** Il y en a 2. Les barques servent à relier l'île souterraine aux différents embarcadères.
- **Les pions "Passerelle".** Il y en a 6. Sur la carte Labyrinthe, ils servent à indiquer si un personnage se trouve sur la passerelle en bois (niveau 1) ou en dessous (niveau 0). Quand il est en dessous, on place la passerelle sur le pion.



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios proposés. Avant de commencer la partie, ils doivent disposer le tapis de jeu de la façon indiquée et sélectionner les personnages présents dans le scénario ainsi que les pions accessoires dont ils vont avoir besoin.

La partie elle-même se compose d'une succession de tours de jeu donnant alternativement l'initiative à l'un ou l'autre camp. A tour de rôle, chaque joueur fait bouger et combattre ses personnages. Quand il y a plusieurs joueurs dans chaque camp, les personnages d'un même camp bougent et combattent en même temps. Comme on va le voir, le joueur Aventurier peut également faire tirer ses archers et arbalétriers pendant son tour et le tour Krobs. Avant le tour de chaque joueur, on a une interphase ou interviennent de sympathiques reptiles appelés Gharvs et dont l'action est expliquée plus loin dans les règles.

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante:

Tour du joueur Aventurier

1. **TIR OFFENSIF:** tous les archers et arbalétriers peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un Krobs en position d'attaquer.
2. **MOUVEMENT:** tous les Aventuriers peuvent bouger, à l'exception des arbalétriers qui viennent de tirer.
3. **COMBAT:** tous les Aventuriers en contact avec des Krobs peuvent attaquer.
4. **PERSONNAGES ASSOMMES:** tous les Aventuriers qui ont été assommés lors du tour de jeu précédent sont remis sur pied (on retourne les pions concernés). Pendant le tour Aventurier, chacun des magiciens a le droit de lancer un sort.

Interphase Gharv 1

1. **APPARITION DES GHARVS:** chaque personnage (Aventurier ou Krobs) dans l'eau, sur une case adjacente à de l'eau (plage ou barque), ou sur une case marais, doit lancer le dé pour savoir si un Gharv apparaît sur une case à proximité.
2. **COMBAT:** tous les Gharvs en contact avec des personnages attaquent.
3. **DISPARITION DES GHARVS:** une fois les combats terminés, tous les Gharvs qui ne sont plus en contact avec un personnage repartent vers la case eau la plus proche. Les Gharvs qui atteignent une case eau sont retirés de la carte.

Tour du joueur Krobs

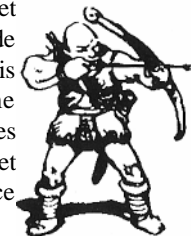
1. **MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF:** tous les Krobs peuvent bouger. Au cours des déplacements des pions Krobs, le joueur Aventurier peut effectuer des tirs défensifs avec des tireurs qui ne sont pas en contact avec l'ennemi.
2. **COMBAT:** tous les Krobs en contact avec des Aventuriers peuvent attaquer. Pendant le tour Krobs, le magicien n'ayant pas lancé de sort pendant le tour Aventurier a le droit de lancer un sort.

Interphase Gharv 2

Elle se déroule exactement comme la précédente. Quand la deuxième interphase Gharv est terminée, le joueur Aventurier commence un nouveau tour de jeu. NB. Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.

TIR A L'ARC OU A L'ARBALETE

Trois armes de jets sont présentes dans ce jeu: l'arc court, l'arc long et l'arbalète. Vous trouverez sur la Fiche de Jeu la liste complète des tireurs et de leurs armes respectives. Chaque personnage ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de tir mais il est possible de tirer plusieurs fois sur la même cible avec des tireurs différents. Chaque arme a des caractéristiques propres qui vont influencer son utilisation: puissance, fréquence de tir et maniabilité. Ces caractéristiques sont résumées dans le tableau Fréquence de Tir & Mouvement sur la Fiche de Jeu.



Rappelons qu'un personnage ne peut pas tirer s'il se trouve sur une case adjacente à un personnage ennemi au moment du tir. On considère qu'il est occupé à combattre au corps à corps. Ce cas ne s'applique pas si le personnage ennemi n'est pas en position d'attaquer la case occupée par le tireur (voir Restrictions de combat). **NB.** Un tireur blessé peut continuer à tirer même s'il est représenté sans son arc ou avec une arme Endommagée.

Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et sa cible. La ligne de tir consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible. Si cette ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage, soit un type de terrain autre que du terrain plat, le tir subit les restrictions expliquées plus loin (voir Restrictions de tir).

Portée de tir

Du fait du manque de lumière (les personnages n'ont que des torches), les tirs sont impossibles dans les souterrains si la cible est éloignée de plus de 5 cases du tireur (on compte la case de la cible mais pas celle du tireur).

Résolution des tirs

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent le modifier. Regardez la Fiche de Jeu. Sur cette fiche, à gauche du tableau représentant les types de terrain, on a la table servant à la résolution des tirs. Pour chaque tir, le joueur Aventurier lance une fois le dé. Il doit ajouter 1 point au résultat du dé si le tireur est blessé. Il s'ajoute également 1 point lorsque le personnage visé est un Guerrier Krobs, dont la carapace fait office d'armure, 2 points si c'est un Garde et 4 points si c'est la Reine. A partir de la colonne correspondant à l'arme employée, il suit horizontalement la ligne du chiffre obtenu après modifications. Dans la colonne correspondant à la couverture de la cible - aucune, légère, moyenne ou forte -, il obtient le résultat du tir: A, B ou C. L'explication des différents résultats est donnée en dessous du tableau. La couverture qu'offre chaque type de terrain est indiquée dans le tableau central.

Tirs défensifs

Contrairement au tir offensif, qui s'effectue contre des personnages immobiles, le tir défensif a lieu pendant que l'ennemi se déplace. Le joueur Aventurier qui effectue ses tirs défensifs peut ainsi interrompre à tout moment le déplacement d'un Krobs sur une case

Précise et décider de lui tirer dessus avec un ou plusieurs tireurs. Il n'est pas possible d'effectuer un tir défensif contre un Krobs qui n'a pas encore commencé à bouger, sauf si le loueur Krobs ne compte pas déplacer ce pion pendant son tour.

Attention! Pour pouvoir effectuer un tir défensif, un archer à arc long ne doit pas avoir bougé pendant son tour; un arbalétrier ne doit avoir ni bougé, ni tiré pendant son tour (voir tableau Fréquence de tir & Mouvement sur la Fiche de Jeu).

RESTRICTIONS DE TIR ET COUVERTURE

(par ordre alphabétique)

Arbres. S'il y a un arbre ou des branches d'arbre entre le tireur et sa cible, le tir est impossible. Il est possible, par contre, de tirer contre un personnage *sur* une case arbre du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre. Un personnage sur une case arbre bénéficie d'une couverture légère (carte elle Souterraine).

Fenêtre. La petite maison au centre de la carte l'Ile souterraine possède une fenêtre. Les tirs à travers cette fenêtre obéissent aux règles suivantes:

a) De l'intérieur: un personnage ne peut tirer à travers la fenêtre que s'il est placé juste derrière. La ligne de tir part alors du milieu du rebord extérieur de la fenêtre et non pas du centre de l'hexagone. b) De l'extérieur: un personnage situé à l'extérieur ne peut tirer à travers une fenêtre que si la cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre. La ligne de tir doit pouvoir atteindre le centre de la case fenêtre, sinon le tir est impossible. Cas particulier: un tireur posté sur la case adjacente à la fenêtre peut tirer à l'intérieur de la maison. Son champ de tir est toutefois limité aux seules cases qui forment la pièce. Un personnage bénéficie d'une couverture moyenne quand on lui tire dessus *à travers* une fenêtre.

Marais. Du fait de la végétation, un personnage sur une case marais bénéficie d'une couverture légère.

Meurtrières. La tour en ruine de la carte Le Marais Hanté possède encore deux meurtrières. Les tirs à travers ces meurtrières obéissent aux règles suivantes:

a) De l'intérieur: un personnage ne peut tirer à travers la meurtrière qu'à partir de la case meurtrière elle-même. La ligne de tir part alors de la fente de la meurtrière et non pas du centre de l'hexagone. b) De l'extérieur: il n'est possible de tirer que contre le personnage situé sur la case de la meurtrière. Le tireur doit se trouver dans l'alignement exact de celle-ci. Le personnage visé bénéficie d'une forte couverture.

Murs. Les murs bloquent la ligne de tir. Un personnage derrière un mur sans ouverture bénéficie d'une couverture totale. Il est donc impossible de lui tirer dessus.

Murs démolis. Les murs démolis ne bloquent plus la ligne de tir et n'offrent aucune couverture au personnage se trouvant dessus.

Personnages. Si la ligne de tir passe à travers une case occupée par un personnage debout, le tir est impossible. Par contre, les personnages assommés ou morts ne bloquent pas la ligne de tir. Cas particuliers: 1) les chiens et les bébés Krobs ne bloquent que la ligne de tir des tireurs nains, pas celle des autres tireurs; 2) un personnage sur une case eau ne bloque jamais la ligne de tir (voir Rivière); 3) quand le tireur ou sa cible est situé en hauteur (un niveau de différence), les personnages en contrebas ne sont pas un obstacle.

Un tireur ne peut pas tirer non plus sur un Krobs si l'un des Aventuriers est adjacent au Krobs visé. On considère, en effet, que les deux personnages sont en combat et que le tireur a autant de chance de toucher l'un que l'autre, surtout dans une galerie souterraine. Cette restriction ne s'applique pas si le Krobs n'est pas en position d'attaquer l'Aventurier qui lui est adjacent (par exemple, s'ils sont à des niveaux différents ou séparés par un mur).

Pont en bois. Un pont en bois ne bloque jamais une ligne de tir. Toutefois, quand une ligne de tir traverse un pont, les personnages dans l'eau bénéficient d'une couverture moyenne.

Pont en pierre. Quand une ligne de tir passe par l'un ou l'autre des deux murets qui bordent le pont, le personnage visé bénéficie d'une couverture moyenne, qu'il soit sur le pont ou non. Toutefois, s'il se trouve dans l'eau, il bénéficie d'une couverture totale car le tireur ne peut pas le voir. Cas particuliers: si la ligne de tir traverse le pont sans passer par un muret ou si le tireur est sur le pont et adjacent au muret traversé par la ligne de tir, le personnage visé ne bénéficie d'aucune couverture s'il est sur terre et d'une couverture légère s'il est dans l'eau.

Portes de bâtiments Un personnage situé à l'extérieur où à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment que sa ligne de tir n'est pas bloquée par une portion de mur. Le calcul de la ligne de tir se fait normalement. Toutefois, quand un personnage tire à partir d'une case porte, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone. Tout personnage bénéficie d'une couverture moyenne si on lui tire dessus *à travers* une case porte. Ce n'est évidemment pas le cas quand le tireur ou sa cible se trouve sur la case porte en question.

Rivière. Un personnage sur une case eau ne bloque jamais une ligne de tir. Il ne peut pas tirer et bénéficie d'une couverture légère (voir aussi: Ponts).

Talus. Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne passe pas par le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, aucun tir n'est possible car ils ne peuvent pas se voir. Ce cas s'applique à la case talus elle-même. Seul un tireur adjacent au haut du talus peut tirer sur un Krobs placé sur le talus et vice-versa. **NB.** Le talus décrit ici est très escarpé. C'est pourquoi il n'est pas traité de la même façon que dans les autres jeux de la série.

Toiles d'araignée. En ce qui concerne les tirs, les toiles d'araignée suivent exactement les mêmes restrictions que les arbres. Tout Krobs placé sur une toile d'araignée bénéficie d'une couverture légère.

MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Chaque case traversée lui fait dépenser un nombre de points de mouvement correspondant à la difficulté du terrain (voir tableau des types de terrain sur la Fiche de Jeu). A chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.

Restrictions de mouvement

- 1) Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis, sauf si ceux-ci sont assommés ou morts. Traverser des cases contenant des personnages amis ne pose, par contre, aucun problème.
- 2) Les Aventuriers en armure, les Guerriers Krobs, les Gardes et la Reine ne peuvent jamais passer par une case eau car ils couleraient à pic. Les Aventuriers peuvent toutefois se servir d'une barque ou demander à l'un des magiciens d'avoir la gentillesse de leur faire apparaître un pont... Les cases de gué (pierres blanches dans l'eau) présentes sur la carte Le Lac du Dragon (Dragon Noir 1) sont utilisables par des personnages avec ou sans armure.
- 3) Les cases d'un pont en bois ne sont pas accessibles à partir d'une case eau.
- 4) Les cases du pont en pierre (carte Le Pont aux Spectres) ne sont accessibles qu'à partir des deux extrémités du pont et de la case de l'île au milieu de la rivière donnant accès à la case du pont démolie.
- 5) Les murs sont infranchissables en dehors des cases de porte.
- 6) Un personnage peut se voir interdire certaines cases (ex. cases talus) si son potentiel de mouvement est trop faible (cas notamment des personnages blessés).
- 7) Les toiles d'araignée bloquent les mouvements des Aventuriers (le personnage s'arrête sur la case précédente). Le seul moyen pour un Aventurier de traverser une case toile d'araignée, c'est de la détruire (voir combats). Les toiles d'araignée n'entravent en rien les déplacements des niveaux.
- 8) Le seul moyen pour un personnage de passer d'un niveau à l'autre, c'est d'emprunter les cases escaliers, talus ou celles qui descendent en pente douce vers l'eau. Les Aventuriers casse-cou ont toutefois la possibilité de sauter de haut en bas d'un niveau, mais le joueur Aventurier doit alors lancer le dé et consulter la Table des Sauts au dos de la Fiche de Jeu.
- 9) Seule la case sur laquelle est appuyée une passerelle (carte Labyrinthe) permet d'y accéder.

Mouvements d'Alkiram et des Gardes de la Reine

Les pions Alkiram et Gardes de la Reine doivent être positionnés de façon à coïncider exactement avec la grille hexagonale. Il est impossible à Alkiram et aux Gardes de la Reine de passer par des endroits de la carte dont la largeur est inférieure à 3 cases pour la Reine et à 2 cases pour les Gardes. Alkiram et les Gardes de la Reine peuvent changer librement d'orientation, sans pénalité en points de mouvement.

Mouvements en barque

Seuls les Aventuriers peuvent se déplacer en barque. Pour cela, il suffit qu'un Aventurier arrive sur une case barque (coût en points de mouvement: 1 point à partir de la terre et 2 points à partir de l'eau). Si, au moment où il atteint la barque, le personnage n'a utilisé que la moitié ou moins de ses points de mouvement, la barque peut se déplacer immédiatement de 2 cases. Sinon, il devra attendre le tour suivant. Un personnage qui commence son tour sur une barque peut se déplacer de 4 cases en barque ou de 2 cases et de la moitié de son potentiel de mouvement s'il rejoint un ponton ou une case de plage. Pendant le trajet, tout changement d'orientation de la barque supérieur à 60 degrés (60°=un hexagone) compte comme une case de déplacement.

Pour accoster un ponton, les deux cases de la barque doivent être au contact du ponton. Pour débarquer sur une plage, la barque doit occuper une case de plage.

Infiltration des lignes ennemies

Quand un personnage traverse, au cours de son déplacement, une case adjacente à un ennemi en position d'attaquer, le joueur concerné doit lancer le dé et consulter la table

Correspondante sur la Fiche de Jeu. Il lance le dé autant de fois qu'il y a d'ennemis adjacents à la case en question. Cette règle ne s'applique qu'aux cases *traversées*. Un personnage qui *termine* son mouvement sur une case adjacente à l'ennemi n'entraîne pas de lancer de dé.

EMPILEMENT DE PIONS

Au cours de la partie, il est possible de faire passer des personnages à *travers* des cases contenant un personnage ami, un personnage assommé ou un personnage mort. Mais, à la fin de chaque séquence de mouvement, il ne doit rester qu'un seul personnage vivant par case. Exception: sur les cases passerelle de la carte Le Labyrinthe, il peut y avoir deux personnages sur la même case. L'un se trouve sur la passerelle et l'autre dessous. On place alors un pion passerelle entre eux. Ces personnages ne peuvent pas se combattre.

COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. Au tour suivant, ils se défendront contre les attaquants adverses. Chaque personnage ne peut effectuer qu'une attaque par tour, mais un défenseur peut être attaqué plusieurs fois par différents attaquants.

Résolution des combats

Pour résoudre un combat, on divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge). On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles dans la Table des Combats (voir Fiche de Jeu). Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur du défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2,6 contre 1 que l'on arrondit à 2 contre 1 (2-1). Les attaques effectuées à moins de 1 contre 1 sont impossibles.

Effet du terrain sur les combats

Le rapport de force d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau des types de terrain (voir fiche de jeu), un terrain peut influencer un combat de trois façons: il peut être neutre (0), ou avantager le personnage qui s'y trouve (+), ou encore le désavantager (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou vers la droite. C'est ce qu'explique le tableau situé au-dessus de la Table des Combats figurant sur la même fiche.

Une Garde de la Reine est considérée comme étant sur le terrain **majoritaire** des trois cases qu'elle occupe.

Combat à plusieurs

Quand un personnage se trouve sur une case adjacente à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner leurs points de défense en un seul facteur global qu'il met ensuite en rapport avec ses points d'attaque.

Quand deux personnages (ou plus) décident d'attaquer un personnage ennemi, ils peuvent l'attaquer individuellement ou bien additionner leurs points d'attaque en un seul facteur global qui est mis en rapport avec la force du défenseur. S'ils attaquent ensemble, ils ont

droit, en plus, a décalé le rapport de force ainsi obtenu d'une colonne vers la droite (voir exemple ci-dessous).

Quand le résultat d'un combat indique que l'un des attaquants ou des défenseurs a été assommé ou blessé, c'est le joueur du camp concerné qui décide lequel de ses personnages encaisse le coup. Par contre, le résultat "attaquant recule" ou "défenseur recule" s'applique à **tous** les personnages ayant participé à l'attaque ou à la défense.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur. **Exemple:** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi à 4 contre 1 (4-1). Si l'un se trouve sur un terrain (0) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (0), le rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche (4-1 devient 3-1). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit à décaler le rapport de force d'une colonne vers la droite. Le combat sera donc résolu à 4-1, le nombre des attaquants venant contrebalancer le désavantage du terrain.

Combat contre un défenseur en armure

Quand un personnage attaque un défenseur en armure (force en défense entourée d'un rond), il s'ajoute 1 point au chiffre obtenu au dé. C'est ce chiffre modifié qui indiquera le résultat du combat. S'il y a plusieurs défenseurs et qu'ils ne sont pas tous en armure, cette règle ne s'applique pas.



Avance après combat

Si, à la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont du reculer (ou si l'un d'entre eux a été assommé ou tué), les personnages victorieux peuvent avancer d'un nombre de points égal à la moitié de leur potentiel de mouvement. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage assommé ou tué).

L'avance après combat n'est pas obligatoire mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours.

Seul un personnage impliqué dans le combat peut bénéficier de l'avance après combat. Les points de mouvement utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de bouger normalement pendant son tour de jeu.

Important: l'avance après combat doit tenir compte des règles d'empilement et d'infiltration des lignes ennemies. Toutefois, dans ce dernier cas, un personnage ennemi adjacent à la case traversée n'entraîne un lancer de dé que s'il n'est pas engagé au même moment dans un combat, en attaque comme en défense. Que le combat ait déjà eut lieu ou pas n'a pas d'importance.

Restrictions de combat

En règle générale, tout combat est impossible lorsque l'attaquant ne peut pas aller sur la case qu'il attaque. Ex.: un personnage en armure ne peut pas attaquer un personnage dans l'eau.

Comment détruire une toile d'araignée

Pour détruire une toile d'araignée, un Aventurier doit se trouver adjacent à la toile pendant sa phase de combat. S'il n'y a pas de a corps sur la case en question, l'Aventurier profite automatiquement de l'avance après combat. Le pion toile est retourné. S'il y a un a corps, la toile ne sera détruite que si le a corps recule ou est tué et que l'Aventurier avance sur la case toile. Sans avance après combat, une toile reste toujours intacte.

REGLES SPECIALES

Les Aventuriers

Crazy Ork. Des qu'il subit un résultat blessé ou assommé au cours d'un tir ou d'un combat, Crazy Ork devient fou furieux. On remplace alors le pion qui le représente en bonne santé par le pion qui le représente plus fort. Des qu'il est devenu fou, les résultats "Défenseur assommé" et "Attaquant recule" ou "Défenseur recule" ne lui sont plus appliqués. Ce n'est qu'en le blessant une nouvelle fois que l'on réussit à le tuer. Niveau Dans le cas où il est blessé par un Tueur Krobs, Crazy Ork n'aura malheureusement pas le temps de devenir fou furieux car, comme les autres aventuriers, il mourra instantanément (voir Krobs).

Les Elfes. Excellents tireurs, les quatre Elfes soustraient systématiquement un point au dé Lorsqu'ils tirent. En cas de combat, les cases arbres sont considérées pour eux comme un terrain avantageux (+), à l'inverse des autres personnages.

Les Goblins. Ils ne dépensent que 2 points de mouvement pour traverser une case eau. Ils peuvent passer librement d'une case eau à une case pont ou ponton en bois et vice-versa.

Lucifer et les Wardogs. Ce sont des chiens. Ils ne tiennent pas compte de la règle d'infiltration des lignes ennemies quand ils se déplacent. Lors des tirs et des combats, les résultats "assommé" se transforment en simple recul. Il suffit d'une blessure pour les tuer. Lors des combats, si on attaque Godiva, on est obligé d'additionner le potentiel de défense de Lucifer à celui de sa maîtresse du moment que le chien se trouve sur une case adjacente à la jeune femme.

Les Trolls. On ne peut jamais les assommer. Tout résultat "assommé" se transforme en simple recul. Tout résultat "tué" se transforme en double blessure. Il faut leur infliger trois blessures pour les tuer, sauf si l'attaquant est un Tueur a corps

Zed. Spécialiste des armes d'estoc, Zed trempe ses armes au curare. Tout personnage ennemi blessé dans un combat auquel participe Zed meurt instantanément de ses blessures... sauf s'il s'agit d'un a corps Eh, oui! Les a corps boivent le curare comme du petit lait! Les Gharvs, par contre, meurent instantanément des la première estafilade. Aussi, tout résultat "blessé" contre un Gharv est égal à "tué".

Les Spectres

Les Gargoÿles. Ils apparaissent quand ils sont appelés par un magicien. Ils peuvent voler sur de courtes distances (5 cases maximum) et passer par-dessus *des* obstacles de **niveau 1, a condition que la galerie fassent au moins 2 cases de large.** Dans le cas des galeries large d'une case, ils ne peuvent pas voler car le **plafond est trop bas.** En combat, il est impossible de les assommer, de les blesser et encore moins de les tuer. On peut, par contre, les faire reculer s'ils ont de la place. **Sinon, ils ne bougent même pas.** Tous les résultats "assommé" "blessé" ou "tué" se transforment en simple recul. A cause **des interférences magnétiques qui existent dans les souterrains, ils ne restent que 2 tours de jeu avant de se dématérialiser** a nouveau (s).

Les Living dead. Appelés aussi **par des magiciens, ils ont les memes pouvoirs que les Gargoyles en ce qui concerne les combats. Ils se déplacent, par contre, normalement. Ils restent 1 tour de jeu complet avant (le se dématérialiser a nouveau (*).** (*) Le tour du joueur pendant lequel ils apparaissent compte **comme un demi-tour.**

Les Krabs

Peuple aux caractéristiques physiques très particulières, les a corps bénéficient de nombreuses règles spéciales concernant les combats, les tirs, l'infiltration des lignes ennemies et les boules de feu. Ce sont les suivantes:

Attaque. Les Gardes de la Reine ont la possibilité d'effectuer soit deux attaques par tour contre des adversaires différents, soit une attaque contre un ennemi placé entre leurs pattes. Dans ce dernier cas, leur potentiel d'attaque est doublé et elles bénéficient du décalage d'une colonne vers la droite (voir exemple de combat sur la fiche d'utilisation des pions). **Défense.** Alkiram et les Gardes possèdent deux potentiels de défense. Le plus fort correspond à une attaque frontale, le plus faible, indiqué entre parenthèses, correspond à une attaque par l'arrière, à travers la zone grisée du pion. Les attaques par l'avant et par l'arrière sont toujours effectuées séparément.

Résultats de combats. Quand un Tueur attaque, il soustrait systématiquement un point au résultat du dé (1 moins 1 = 1). Tout résultat blessé entraîne la mort immédiate du défenseur. Si le Tueur attaque avec d'autres a corps, on soustrait toujours un point au dé mais les probabilités que la blessure entraîne la mort sont réduites de 50%. On lance le dé: 1 à 5, c'est le Tueur qui a porté le coup / la blessure est mortelle; 6 à 10, c'est un autre a corps qui a porté le coup / blessure normale. Cette règle s'applique également quand un attaquant est blessé dans un combat contre un Tueur.

Pour les Gardes et la Reine, tout résultat "tué" équivaut à "double blessure". Les bébés a corps sont tués à la première blessure. Pour les Chasseurs et les bébés a corps, tout résultat "assommé" équivaut à "recule de 2 cases". Pour les autres a corps, "assommé" équivaut à "recule d'une case".

Tirs. Quand un tireur prend pour cible un Guerrier, il doit s'ajouter un point au dé. Il s'ajoute 2 points pour un Garde et 4 points pour la Reine.

Infiltration. Les Bébés Chasseurs ne sont jamais soumis à la règle d'infiltration mais ils n'ont aucun effet non plus sur les ennemis essayant de s'infiltrer. Pour les autres a corps, nous vous renvoyons à la Table d'Infiltration figurant sur la Fiche de Jeu.

Boules de feu. Les boules de feu ont peu d'effet sur la Reine et ses Gardes. "Blessé" devient "recule d'une case" et "recule" devient "sans effet". Pour les autres a corps, leur utilisation est normale. Les boules de feu détruisent automatiquement les toiles d'araignée.

Les Gharvs

Apparition des Gharvs. Ces monstres, qui peuplent les rivières et lacs souterrains du royaume d'Alkiram, apparaissent de façon automatique dans le jeu, au moment des interphases (voir Organisation du Tour de Jeu, page 5). A chaque interphase, les joueurs vérifient s'ils ont des personnages dans l'eau, sur une case adjacente à l'eau (barque ou plage), ou encore sur une case marais. Pour chaque personnage se trouvant dans cette situation, le joueur concerné lance le dé et consulte la Table d'Apparition des Gharvs qui figure au dos de la Fiche de Jeu. Si un Gharv apparaît, il est immédiatement placé sur une case eau adjacente au personnage. Si plusieurs cases sont disponibles, attribuez un chiffre à chacune d'entre elles et relancez le dé jusqu'à obtenir l'un des chiffres en question. **Attaques automatiques.** Une fois tous les Gharvs placés, ceux-ci vont attaquer automatiquement les personnages qui les ont fait apparaître. Si le personnage est dans une barque, le Gharv tentera de la faire chavirer (voir Table). Dans tous les autres cas, le combat est résolu normalement, mais n'oubliez pas qu'un Gharv est en terrain favorable dans l'eau

et dans les marais, et (défavorable sur terre. En cas de litige sur l'ordre dans lequel résoudre les attaques (le Gharvs, on tranchera la question à l'aide du dé. En cas de recul ou de mort du personnage, le Gharv avancera toujours sur la case laissée libre. **niveau U** n Gharv ne peut pas attaquer un personnage situé sur une case ou il ne peut pas aller (ex. Talus)

Disparition des Gharvs. A la fin de chaque interphase, les Gharvs qui ne sont plus en contact avec un personnage (celui qu'ils ont attaqué ou un autre), repartent automatiquement vers la case eau la plus proche. Des qu'ils atteignent une case eau, les pions Gharvs sont retirés de la carte.

LA MAGIE

Dans l'Epreuve, seuls **Zacharie** et **Shaman** ont la qualité de magicien. Si l'un ou l'autre a réussi à survivre dans le scénario de campagne de L'Exil, il est désormais considéré comme un magicien de niveau 2. Dans le cas contraire, il reste un magicien de niveau 1 et conserve donc la fiche de magicien de L'Exil.

Les sorts de magie

Les sorts de magie se divisent en quatre grandes catégories:

- les sorts personnels, que le magicien s'applique à lui-même;
- les sorts sur autrui, qui affectent d'autres personnages appartenant ou non au même camp que le magicien;
- les sorts sur l'environnement, qui affectent le terrain où se déroule l'action.
- les sorts de détection à distance, qui permettent de sentir de loin la présence d'un objet ou d'un être vivant. Ils ne sont accessibles qu'ont des magiciens du second niveau.

Une dernière catégorie, un peu particulière, réunit les sorts de magie pure n'entrant pas dans les précédentes, notamment ceux qui font apparaître des spectres tels les Living Dead ou les Gargoyles. Vous trouverez la liste complète des sorts sur les fiches de magicien fournies avec le jeu. Seuls les sorts applicables sous terre sont indiqués sur ces fiches.

Les points d'énergie (PE)

A chaque fois qu'un magicien lance un sort, il dépense un certain nombre de Points d'Énergie (PE). Suivant le niveau du magicien, celui-ci dispose de plus ou moins de points d'énergie: PE disponibles = Niveau x 100. Ainsi, un magicien de deuxième niveau dispose de 200 points d'énergie. Dépassé ce nombre, il ne peut plus lancer de sorts. Lorsqu'un magicien est blessé, le nombre de points d'énergie qui lui restent est divisé par deux (on arrondit au chiffre inférieur). S'il guérit, on *multiplie* les PE qui lui restent par deux.

Résolution d'un sort

Un sort ne réussit pas automatiquement. Pour chaque sort, le magicien doit lancer le dé à 10 faces (0=10).

- pour un sort qui demande 1 à 10 points d'énergie, il doit faire plus de 1 au dé pour réussir. - pour un sort qui demande 11 à 20 PE, il doit faire plus de 2 au dé pour réussir. - pour un sort qui demande 21 à 30 PE, il doit faire plus de 3 pour réussir, etc.

Suivant son niveau un magicien acquiert un bonus qui vient s'ajouter au résultat du dé. L'importance de ce bonus est égale au niveau atteint: niveau 1/+1 au dé, niveau 2/+2 au dé, etc. Autrement dit, "Zacharie ou Shaman sont surs (le succès des sorts ne demandant pas plus de 20 points d'énergie s'ils ont atteints le niveau 2. Ils leur faut faire en effet au minimum 3 au dé, or ils ont un bonus (le 2 points).

A chaque tour de jeu, chacun des magiciens peut lancer un sort, soit pendant son tour, soit

pendant celui des Krobs. Le moment de lancer le sort est décidé librement par le joueur Aventurier. Que le sort échoue ou réussisse, les points d'énergie nécessaires pour le lancer sont soustraits des points d'énergie dont dispose le magicien sur sa fiche.

Rayon d'action

Le rayon d'action dans lequel un sort peut s'appliquer dépend du niveau du magicien qui le lance et du milieu dans lequel il est lancé. Ainsi, dans les souterrains, les interférences magnétiques sont nombreuses et gênent la réalisation des sorts. C'est pourquoi dans l'preuve, l'utilisation des sorts est limitée de la façon suivante:

1) les sorts ne peuvent être réalisés que dans la grotte (la carte) où se trouve le magicien. Autrement dit, les sorts d'un magicien ne s'appliquent qu'à la carte sur laquelle il se trouve. Un magicien se trouvant sur une *case* à cheval entre deux cartes peut lancer des sorts dans les deux. Exception à cette règle: les sorts de détection à distance peuvent être effectués à une grotte (une carte) de distance.

2) le rayon d'application d'un sort est réduit à 7 cases pour un magicien de niveau 1 et à 10 cases pour un magicien de niveau 2. Dans le calcul des cases, on ne compte pas celle qu'occupe le magicien. Un magicien peut tenter de lancer un sort affectant un personnage ou une case situé au-delà de son rayon d'action. Mais, dans ce cas, il a un malus au-delà d'un point par case au-delà de la limite.

N13. Quand un sort affecte plusieurs cases, c'est toujours la case la plus éloignée du magicien qui est prise en compte pour les calculs.

Un jeu de **Duccio Vitale**

copyright **Duccio VITALE & EUROGAMES 1993**



Sommaire

| | |
|---|----|
| Introduction | 1 |
| MATERIEL DE JEU | 1 |
| CARTES DE SOUTERRAINS | 1 |
| PIONS | |
| Les personnages | 2 |
| Les pions liés à des sorts de magie | 3 |
| Les pions accessoires | 4 |
| DEROULEMENT D'UNE PARTIE | 5 |
| ORGANISATION DU TOUR DE JEU | 5 |
| TIR A L'ARC & A L'ARBALETE | 6 |
| Ligne de tir | 6 |
| Portée de tir | 6 |
| Résolution des tirs | 6 |
| Tirs défensifs | 6 |
| RESTRICTIONS DE TIR | |
| ET COUVERTURE | 7 |
| Arbres, Fenêtres, Marais, Meurtrières, Murs, Murs démolis, Personnages, Ponts, Portes, Rivière, Talus, Toiles d'Araignée. | 5 |
| MOUVEMENT | 8 |
| Restrictions de mouvement | 9 |
| Mouvements d'Alkiram et des Gardes | 9 |
| Mouvements en barque | 9 |
| Infiltration des lignes ennemies | 10 |
| EMPILEMENT DE PIONS | 10 |
| COMBAT | 10 |
| Résolution des combats | 10 |
| Effet du terrain sur les combats | 10 |
| Combat à plusieurs | 11 |
| Combat contre un défenseur en armure | 11 |
| Avance après combat | 11 |
| Restrictions de combat | 12 |
| Comment détruire une toile d'araignée | 12 |
| POUVOIRS SPECIAUX | 12 |
| Les Aventuriers: <i>Crazy Ork, Elfes,</i> <i>Goblins, Lucifer & Wardogs, Nains,</i> <i>Trolls & Zed.</i> | 12 |
| Les Spectres: <i>Gargoïles, Living Deads.</i> | 12 |
| Les Krobs | 13 |
| Les Gharvs | 13 |
| MAGIE | 14 |
| Les sorts de magie | 14 |
| Les points d'énergie (P.E.) | 14 |
| Résolution d'un sort | 14 |
| Rayon d'action | 15 |