

LA COMPAGNIE ROUGE



À QUOI ON JOUE ?

LA COMPAGNIE ROUGE est un jeu permettant de simuler les explorations de Donjons par une compagnie de héros. Dans le chapitre **L'AVENTURE**, vous trouverez une mécanique de jeu simple, mais laissant de nombreuses possibilités de développement, basée sur l'utilisation de figurines et de plans quadrillés. La partie nommée **LE ROYAUME** décrit en quelques mots le contexte du jeu et des règles pour transformer une bande de mercenaires anonymes en une véritable caravane composée de héros légendaires. Le chapitre **LA QUÊTE** propose plusieurs scénarios en prenant pour base le plateau et le matériel de base du jeu « *Hero Quest* ».

Sans doute trouverez-vous un ou plusieurs liens avec le jeu *Rouge Flamme* publié chez *DeArchitecturart* et c'est tout à fait normal ! Le système de batailles narratives de *Rouge Flamme* peut être utilisé avec les règles présentées dans cet ouvrage et le royaume dont il est question plus bas peut tout à fait être le royaume de Couronne que vous trouverez dans *Rouge Flamme*.

En bref, **LA COMPAGNIE ROUGE** est fait pour vous si vous cherchez un jeu fun, stratégique avec un zeste d'humour.

Approchez, approchez mes seigneurs.

Que vous soyez venus à la recherche de l'aventure, de l'or ou de la gloire, c'est ici que vos attentes seront comblées.

Je devine dans vos regards tant d'intrépidité que mon âme s'échauffe.

Prenez garde cependant ! Que ceux qui pensent que les armures rutilantes, les heaumes ouvragés et les épées de flammes définissent les vrais héros se ravisent !

C'est dans votre cœur que se trouve la meilleure arme contre les forces du mal. La peur, mes amis, est plus tranchante qu'une épée et c'est en faisant montre de force, d'honneur et de courage que, peut-être, votre nom sera loué dans les chansons et les gestes ainsi que le furent les légendaires héros de la Compagnie Rouge.

Approchez mes seigneurs et, armes au poing, marchez vers votre destin !

GENÈSE

Tout a commencé il y a quelques années, lorsqu'un ami m'invita à rejoindre une campagne de *Hero Quest*. J'y avais déjà joué durant ma lointaine adolescence et j'étais très tenté de me replonger dans cet univers qui était pour moi comme une madeleine de Proust. Les règles étaient simples, le matériel splendide et les scénarios s'enchaînaient avec fluidité. Nous étions entre amis et la bonne ambiance aidant, la partie prit rapidement une tournure délicieusement absurde. *Hero Quest* est plus un jeu de société qu'un jeu de rôle, mais le roleplay s'invita autour de la table sans que l'on s'y attende. Chacun des personnages devint une caricature de lui-même pour notre plus grand plaisir. Le jeu se prolongea en une longue campagne qui prit fin ni trop tôt ni trop tard.

Rétrospectivement, il me vint l'envie de prolonger l'expérience et de la transcender. Le but de la première version de **LA COMPAGNIE ROUGE** était de fournir une nouvelle campagne pour quiconque aurait le vieux jeu *Hero Quest*. L'expérience s'est progressivement transformée en un jeu à part entière avec une volonté affichée de faire un « vidéogame-like ». Dans ses bons côtés, mais aussi dans certaines absurdités. J'avais voulu garder les aspects positifs d'un jeu entre amis et de gommer les points négatifs du jeu initial. L'humour et la ressemblance avec le game design d'un jeu vidéo étaient des aspects que je voulais conserver. De même que la facilité de création de personnages. Pour finir, le ton héroïque de la campagne et les thèmes abordés avaient pour but de faire entrer le roleplay par la petite porte.

L'un des aspects les plus rébarbatifs de *Hero Quest* est son système de règle. C'est un très bon jeu en soi, mais aux possibilités limitées. Il fallait donc développer un nouveau système dont la base soit simple à expliquer, mais qui permette des évolutions tactiques intéressantes. Encourager le jeu en équipe impliquait que les combats devaient être mortels. La mortalité élevée dans le camp des joueurs pouvait devenir un obstacle à l'amusement si l'on n'y prenait pas garde. Il fallait donc que les règles assurent trois choses :

1. Qu'un nouveau personnage puisse être créé en moins de 30 secondes.
2. Que les joueurs trouvent un intérêt à jouer en campagne en proposant un grand potentiel d'évolution des personnages à travers des équipements et des améliorations.
3. Que l'expérience accumulée par un héros décédé puisse bénéficier d'une façon ou d'une autre au joueur qui recrée un autre personnage.

C'est ainsi que le jeu « La Compagnie Rouge » vit le jour.

Oui, avant que vous ne fassiez vous-même la remarque, La Compagnie Rouge est un jeu qui contient énormément de jargons et d'anglicismes. Il y a pour cela deux raisons majeures : l'aspect pratique d'une part. Les termes « Game Design », « Reroll », « Tank » existent déjà et sont parfaits pour désigner ce qu'ils désignent. La deuxième raison est encore plus simple : ma paresse naturelle m'a empêché de traduire ces termes.

Deal with it...



L' AVENTURE

RÈGLES DE BASE

LA COMPAGNIE ROUGE est un jeu tactique articulé en trois unités de temps : le tour de table ou **grand tour** commence par le joueur à la gauche du maître du jeu et s'achève par le maître du jeu. Durant le grand tour, chacune des personnes autour de la table (dont le maître du jeu) est amenée à jouer son tour de joueur ou **petit tour**. Les tours des joueurs s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, chaque joueur est amené à effectuer des **actions** qui sont la troisième et dernière unité de temps.

Pour effectuer une action, les joueurs doivent dépenser une ressource nommée **les dés d'héroïsme**. Au début de son tour, chaque joueur doit répartir ses dés d'héroïsme (en utilisant des dés à 6 faces) sur sa feuille de personnage en trois réserves différentes : Mouvement, Attaque et Défense. La disposition de ces dés dans ces trois réserves s'appelle **la posture**.

La posture reste identique d'un tour à l'autre à moins que le joueur n'effectue l'action « *changer de posture* ».

Toutes les actions, sans exception, consomment des points d'héroïsme. Lorsqu'une action est effectuée, le ou les points d'héroïsme sont consommés et le joueur déplace les dés correspondants de la case « libre » à la case « utilisée » de son compteur d'héroïsme. Les **gestes** ne nécessitent qu'une dépense d'un ou de plusieurs dés d'héroïsme sans lancer de dé alors que les **manœuvres** nécessitent un test. Dans ce cas, le joueur lance le nombre correspondant de dés à 6 faces, le résultat du meilleur dé s'ajoute à la caractéristique appropriée et se compare à une difficulté. Si la somme [lancé] + [caractéristique] est supérieure ou égale à la difficulté, c'est une réussite ! Au contraire, si cette somme est inférieure, c'est un échec.

La différence entre le résultat du jet et la difficulté est appelée le **seuil**. C'est la mesure de la réussite d'une action. Cette valeur est utilisée pour noter les dégâts causés lors d'une attaque par exemple.

DÉROULEMENT D'UN GRAND TOUR

Initiative : En début de partie, les joueurs se placent autour de la table. Le joueur ayant l'héroïsme le plus élevé choisit son placement en premier, puis le second score d'héroïsme fait de même et ainsi de suite. Les joueurs agissent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur situé à gauche du MJ. Un grand tour se termine lorsque le MJ a fini de jouer.

Détermination de la posture : Au tout premier tour de table du donjon, les joueurs placent leurs dés d'héroïsme entre les réserves Mouvement, Attaque et Défense. Au cours des tours suivants, les joueurs se contentent de réinitialiser ses dés d'héroïsme des cases « utilisé » vers les cases « libre ».

Tour d'un joueur : Chaque joueur peut, à son tour, dépenser les points d'héroïsme dont il dispose dans l'ordre qu'il désire. La seule restriction est que chaque attribut ne peut être mis à contribution qu'une seule fois par tour (le mouvement est compris dans cette règle et le joueur ne peut pas casser son déplacement en plusieurs étapes). Toute action doit être jouée à son tour, mises à part les actions de défense (voir liste des actions page 5).



LA COMPAGNIE ROUGE

LES HÉROS

La feuille de personnage se compose de 3 pages. Les deux premières se présentent sous la forme d'un livret A4 recto verso présentant les principales caractéristiques des héros, leurs compétences ainsi que leur équipement.

HÉROÏSME :			Nom		Race		Classe	
ATTITUDE	DEFENSE	MOUVEMENT	Force	Intelligence	Agilité	Perception		
TOTAL	TOTAL	TOTAL	CARACTÉRISTIQUES		RÉCOMPENSES			
COMPÉTENCES			Vitesse		Points de vie		Points de mana	
COMPAGNIE ROUGE			Santé		Soulagement			
ÉQUIPEMENT			Équipement		Bataille - Place			

La troisième partie de la feuille de personnage n'est pas incluse dans le livret. Elle peut être utilisée comme élément fixe dans l'environnement du joueur afin de suivre l'évolution de la posture des héros. Lorsque les héros agissent, leurs joueurs déplacent les dés d'héroïsme d'une case à l'autre et remontent ces mêmes dés au début de leur prochain tour.

HÉROÏSME :			MAGIE :			
ATTITUDE	DEFENSE	MOUVEMENT	EAU	FEU	TERRE	AIR
RAPPIL DE RÈGLES			ÉLÉMENTS	ÉLÉMENTS	ÉLÉMENTS	ÉLÉMENTS
GEMMES						

Les héros possèdent 4 caractéristiques principales :

- Force (FOR) pour toutes les actions physiques où l'opposition est affrontée de manière directe.
- Agilité (AGI) pour toutes les actions physiques où l'opposition est affrontée de manière indirecte.
- Intelligence (INT) pour toutes les actions mentales où l'opposition est affrontée de manière directe.
- Perception (PER) pour toutes les actions mentales où l'opposition est affrontée de manière indirecte.

Les héros ont également 3 caractéristiques secondaires :

- Vitesse qui définit le nombre de dés qui peuvent être additionnés pour définir le score d'un déplacement.
- Point de vie qui définit la capacité du héros à encaisser des coups.
- Point de mana qui définit la capacité du héros à lancer des sorts (voir règles de magie page 11).

Imaginons l'exemple de Thargar Killkenny, vaillant guerrier de la Compagnie Rouge. Il possède 4 dés d'héroïsme. Il a opté pour une posture offensive, mais équilibrée avec 2 dés en attaque, 1 en défense et 1 en mouvement. À son tour, il effectue une action d'attaque et une défense. Mais il voit un grand nombre d'ennemis s'approcher, il décide donc de dépenser son dé de mouvement inutilisé pour changer sa posture en prévoyance du prochain tour. L'avenir nous dira s'il a bien agi...

HÉROÏSME : 4		
ATTITUDE	DEFENSE	MOUVEMENT
LIBRES	UTILISÉS	UTILISÉS
Attaque	Défense	Posture

HÉROÏSME : 4		
ATTITUDE	DEFENSE	MOUVEMENT
LIBRES	UTILISÉS	UTILISÉS
Attaque	Défense	Posture

Actions

Toutes les oppositions sont résolues de la manière suivante :

$$[\text{Résultat du jet d'héroïsme}] + [\text{caractéristique}] = \text{Score comparé à une difficulté.}$$

À son tour de jeu, un joueur dispose d'un large éventail d'action qu'il peut exécuter dans l'ordre qu'il souhaite et dans la limite de ses dés d'héroïsme.

Nom	Activation ¹	Caractéristique ²	Réserve ³
Attaque	X	FOR	ATT
Défense	X	AGI	DEF
Tir	X	PER	ATT
Chercher trésor	X	PER	MOUV
Chercher piège	X	PER	MOUV
Magie	X	INT	Spécial
Mouvement	X	-	MOUV
Charger un arc	1	-	-
Changer d'arme	1	-	-
Changer de posture	1	-	-
Actionner un objet	1	-	-
Échanger de l'équipement	1	-	-
Parler à un autre héros	-	-	-
Fouiller un corps	-	-	-

1. La mention X sous l'Activation indique que cette action est une **manœuvre**. Le X désigne un nombre de dés laissé au choix du joueur qui les prélève de la réserve indiquée. Une mention chiffrée indique que cette action est un **geste** et ne nécessite pas de lancer de dé.
2. La mention d'une caractéristique indique que le score de celle-ci s'ajoute au résultat du lancer de dé.
3. La mention d'une réserve signifie que le dé d'héroïsme doit venir spécifiquement de cette réserve.

Attaque : le héros cible un adversaire adjacent et effectue un jet de FOR. Il ajoute le bonus accordé par son arme et ses équipements spéciaux. La difficulté est donnée par les caractéristiques de l'ennemi ou par un jet de défense dans le cas d'une attaque sur un autre joueur.

Défense : le héros qui est la cible d'une attaque effectue un jet de AGI. Il ajoute le bonus accordé par son armure et ses équipements spéciaux. La difficulté est donnée par les caractéristiques de l'ennemi ou par un jet d'attaque ou de Tir dans le cas d'une attaque par un autre joueur.

Tir : le héros cible un adversaire à vue et effectue un jet de PER. Il ajoute le bonus accordé par son arme et ses équipements spéciaux. La difficulté est donnée par les caractéristiques de l'ennemi ou par un jet de défense dans le cas d'une attaque sur un autre joueur.

Le tir doit :

- Être effectué en ligne droite et/ou en diagonale tant que l'on peut tracer une ligne droite ininterrompue entre le tireur et sa cible.
- Être effectué à distance supérieure à 1. Les armes de tir ne sont pas utilisables en corps à corps (sauf compétence / équipement spécial).

Mouvement : le héros qui effectue un mouvement lance autant de dés d'héroïsme que sa réserve de MOUV le lui permet, mais il ne doit garder que le nombre de dés correspondant à sa caractéristique **vitesse**. Les résultats du lancer s'additionnent et le total indique le nombre de cases dont le joueur peut déplacer son héros.

Le déplacement doit :

- s'effectuer sur les cases adjacentes, mais pas en diagonale (sauf compétence / équipement spécial).
- Être effectué en une fois et ne peut pas être fractionné (sauf compétence / équipement spécial).

Chercher un trésor : chaque pièce d'un donjon contient son lot de trésors, pièges, rencontres imprévues. Les héros peuvent donc, pour chaque pièce et chaque couloir du donjon, accomplir l'action « **chercher un trésor** ». Pour cela, les héros doivent effectuer un jet de PER (en prenant l'indice de danger en cours comme difficulté) de leur réserve de MOUV. Un échec est sans effet. Une réussite permet au héros de tirer une carte **Donjon** (voir page 44) et d'appliquer immédiatement les conséquences décrites par la carte.

Échanger de l'équipement : lorsque l'un des joueurs décide à son tour d'échanger de l'équipement avec un autre joueur, il effectue un Geste en dépensant 1D d'action pour ouvrir un canal d'échange d'équipement entre lui et l'autre joueur. L'échange d'équipement ne peut s'effectuer qu'entre 2 héros présents dans la même salle ; c'est la même chose lorsque la carte « Marchand Gobelin » est tirée, seuls les PJ présents dans la salle où le marchand est apparu peuvent profiter des offres de celui-ci.

Chercher des pièges : les pièges présents dans un donjon sont automatiquement cachés (sauf indication contraire dans le livre de Quête). Le héros qui se déplace sur la case du piège ou qui le déclenche en remplissant les conditions propres au piège se voit infliger un nombre de dégâts donné par le niveau du piège.

La difficulté pour détecter / désamorcer le piège est toujours donnée par l'indice de danger (voir page 12).

Mis à part les pièges spéciaux qui possèdent leurs propres règles, les pièges suivent le niveau de danger du donjon selon la table suivante :

Indice de danger	Piège	Dégâts
2-4	Basique	+0
5-7	Vicieux	+1
8-10	Mortel	+2

Désamorcer un piège rapporte autant de XP que l'indice de danger en cours. Un échec de la tentative de désamorçage signifie une application de l'effet du piège.

Piège	Type	Effet
Éboulement	Consommable	1PV
Pique	Permanent	1PV
Oubliette	Permanent	1PV – Immobilisation
Piège effroi	Consommable	1D d'héroïsme perdu pour 1 tour si échec sur un jet d'INT
Piège spectral	Permanent	1D d'héroïsme perdu pour 1 tour
Piège Feu	Permanent	2PV
Piège Glace	Permanent	2PV - Immobilisation

Ouvrir une porte : une porte peut être ouverte, fermée ou verrouillée. Toute porte est considérée comme opaque et cache le contenu de la salle tant que le seuil n'a pas été franchi au moins une fois (sauf compétence / équipement spécial). Le contenu d'une salle est dévoilé lorsqu'un personnage en franchit le seuil et les monstres présents à l'intérieur de cette dernière peuvent être activés. Une porte peut être déverrouillée, enfoncée, crochetée, ouverte avec une énigme ou avec une clef depuis une case adjacente à ladite porte. Le héros qui l'a déverrouillée gagne autant de XP que l'indice de danger en cours. Le jet de FOR / PER nécessaire au déverrouillage n'est pas augmenté par les bonus des armes. Une porte à énigme ne peut pas être enfoncée.

Porte	Action pour la franchir
Ouverte	Gratuit
Verrouillée	1 action avec la clef appropriée OU 1 action après l'avoir enfoncée avec un succès sur un jet de FOR (D=Danger) OU 1 action après l'avoir crochetée avec un succès sur un jet de PER (D=Danger)
Porte à Énigme	1 action après avoir résolu l'énigme (jet d'INT)

LA COMPAGNIE ROUGE

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

La création d'un héros est simplifiée à l'extrême. Il vous faut choisir une origine, une classe, un caractère et un nom. Après cela, un équipement vous est attribué selon votre classe et vous devez déterminer des caractéristiques secondaires.

Votre héros de niveau 0 est prêt à partir à l'aventure !

<u>Origine</u>	Bonus principal	Bonus secondaire
Hoel	+1 FOR +1 AGI	Santé+2
Couronnien	+1 FOR +1 INT	Mouv+1
Elfe sylvestre	+1 AGI +1 PER	Mouv+1
Elfe gris	+1 AGI +1 INT	Santé+2
Nain	+1 FOR +1 PER	Santé+2
Haut Elfe	+1 INT +1 PER	Mouv+1

<u>Classe</u>	Bonus principal	Bonus secondaire
Guerrier	+1 FOR	Santé+2
Roublard	+1 AGI	Mouv+1
Ranger	+1 PER	Mouv+1
Mage	+1 INT	Magie (voir page 11)

<u>Caractère</u>	Bonus principal
Brutal	+1 FOR
Fier	+1 AGI
Rusé	+1 PER
Sage	+1 INT

<u>Équipement</u>	Bonus principal
Guerrier	Épée courte, 2 potions de vie
Roublard	Épée courte, 2 fioles de poison
Ranger	Baguette magique, 1 potion de mana, 1 potion de vie
Mage	Arc + 20 flèches

En plus de l'équipement de classe, tout héros commence avec des vêtements normaux (+0/+0) une potion de vie et une dague.

Autre :

Héroïsme = 4

Points de santé = 6 + bonus secondaire

Vitesse = 1D + bonus secondaire

Mana : pour le Mage uniquement : 4 + INT

Place : 15

La confiance n'exclut pas le contrôle.

Attribué à Marmaduke le sévère, 13^e Capitaine de la Compagnie Rouge. Appelé aussi la « Belle-mère d'acier » à cause de sa propension à vérifier systématiquement le paquetage de ses hommes avant les missions.

PROGRESSION DES HÉROS

La progression des héros se mesure en niveaux. Les héros commencent au niveau 0 et peuvent se considérer comme vétéran une fois le niveau 10 atteint. Vous trouverez également des règles permettant de gérer les niveaux épiques au-delà de 10.

Pour atteindre un niveau en particulier, les héros doivent atteindre son seuil de XP tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. À chaque passage de niveau, le joueur peut choisir une nouvelle compétence dans les tableaux page 26.

Niveau	XP
0	0
1	10
2	30
3	60
4	100
5	150
6	210
7	280
8	360
9	450
10	550

Les héros engrangent des XP dans plusieurs cas :

Quand ils tuent des monstres : lors d'un combat, le PJ ayant porté le coup fatal (**le Frag**) récupère autant de XP que le Niveau du monstre.

De la même manière, chaque monstre tué libère un équipement nommé **Loot** qui peut être récupéré gratuitement par le PJ ayant porté le coup fatal.

Quand ils terminent des donjons : un donjon est considéré comme fini si une des conditions suivantes est remplie :

- Le boss du plateau est tué.
- S'il n'y a pas de boss, si tous les monstres ont été tués.
- Si certains monstres sont invulnérables, si toutes les pièces ont été visitées.
- Si certaines conditions précisées dans la quête sont remplies.

Une récompense de survie s'applique à chaque fin de plateau (un donjon peut contenir plusieurs plateaux de niveaux de danger différents). Chaque fin de plateau rapporte :

- [Niveau de danger] fois 2XP par personne.
- [Niveau de danger] PP pour la compagnie (voir Points de Population page 13).

Si les héros ont désigné un Capitaine, des bonus spéciaux s'appliquent à lui.

Quand ils résolvent des énigmes : certaines énigmes rapportent des bonus en XP, cela est précisé dans les conditions de la quête en cours. Les portes verrouillées ou fermées constituent des énigmes et leur ouverture rapporte également des XP au héros ayant pris ce risque (voir action « ouvrir une porte » page 7).

Au royaume des borgnes, les cyclopes sont aveugles.
Extrait des « Pensées des Tunnels » de Skarnish le philosophe gobelin

LA VIE ET LA MORT

La vie d'aventurier n'est pas simple et la prise de risque est constante. Au sein de la Compagnie Rouge, tout le monde fait sa part de travail. Les éclaireurs s'exposent aux pièges, les guerriers aux coups et les Mages aux menaces surnaturelles. La mort emporte parfois les compagnons les plus respectés et il faut vivre avec. Le rôle du Capitaine est donc de faire en sorte que les noms des compagnons soient commémorés comme il se doit.

Frôler la mort et parfois y plonger

Lors d'un jet d'attaque, le Seuil de Réussite est égal à la quantité de dégâts infligés à la réserve de PV du héros ciblé. Le héros en question rencontre sa mort quand il arrive à OPV.

Lorsqu'un héros meurt, son joueur ne peut plus intégrer la table de jeu jusqu'à la fin du Donjon (sauf compétence / équipement spécial). À ce moment, il pourra puiser dans la population de la caravane (voir gestion de la POP page 13) pour se créer un nouveau héros. Dans le cas où une compétence ou un artefact permettrait de contourner cette limite, le nouveau perso rentrera en jeu par l'entrée du Donjon.

La mort d'un héros fait perdre autant de points de prestige à la compagnie que le niveau de ce héros.

C'est en forgeant qu'on devient fort con.
Uriel, éclaireur Elfe de la Compagnie Rouge

Réserve de PV

Les gains de PV ne sont jamais temporaires. Lorsqu'un héros bénéficie d'un bonus de PV, c'est son niveau maximal de PV qui augmente.

Les compétences « compagnons »

Les compétences compagnons (Adopté, Apprenti, Complice, Écuyer) représentent la relève des héros. Ils permettent aux joueurs de ne pas attendre la fin du Donjon pour recommencer un héros en cas de décès prématuré de leur personnage principal. La fiche de personnage de ces compagnons est créée dès l'obtention de la compétence. En cas de mort du héros, le compagnon reprend l'équipement de son maître et part à l'assaut directement au tour suivant. De plus, ces compagnons sont spécialisés selon la classe qu'ils servent et ils apportent d'autres avantages selon leur type.

L'innocence ne prouve rien.
Josiahl'incandescent, répurateur, mage élémentaliste du feu et 11^e
intendant de la Compagnie Rouge

Les compétences « héritage »

Les compétences « retraite » et « testament » permettent également de se prémunir de morts prématurées en organisant le remplacement du héros par un autre plus puissant. Il est cependant interdit d'utiliser la compétence retraite deux fois de suite.

RÈGLES DE MAGIE

Les Mages forment une classe à part. En plus des possibilités offertes à tous les héros, ils maîtrisent les arcanes du pouvoir et sont capables de faire plier certains éléments à leur volonté. Les Mages sont versatiles et peuvent toucher à tout, mais leur art nécessite un investissement de tous les instants ; bien souvent, ils se plongent dans leurs études et ne s'intéressent à rien d'autre ce qui rend leur maîtrise du combat hasardeuse.

La pratique de la magie se divise en plusieurs Sphères élémentaires : **Feu, Eau, Terre, Air, Lumière** et **Ténèbres**. Tout élément magique du jeu est affilié à une de ces sphères, mais seuls les éléments primordiaux (Feu, Eau, Terre, Air) sont accessibles aux Mages de la Compagnie Rouge. Les adeptes de la Lumière et des Ténèbres sont très rares et l'apprentissage de tels sorts n'est jamais académique. On trouve néanmoins plusieurs créatures et objets magiques présentant des affinités avec ces éléments.

Les Mages peuvent apprendre autant de sphères qu'ils le souhaitent, mais ceux qui choisissent de se consacrer à l'étude d'une unique sphère deviennent de dangereux individus, obsédés par l'élément qui leur est propre. Puissants, mais déséquilibrés, ils sont craints autant que respectés. Ils se nomment les **Elémentalistes**.

La Protection élémentaire : la magie est une force qui traverse les choses et les imprègne. Seule la magie présente une réelle imperméabilité à la magie. Par conséquent, les sorts ont du mal à traverser les éléments naturels et ceci est encore plus vrai quand ces éléments sont enchantés. La terre, le feu, les étendues d'eau sont des barrières naturelles contre les formes de magie les plus faibles, mais des protections supplémentaires sont nécessaires pour protéger efficacement contre les sorts plus évolués. C'est aussi une raison pour laquelle les morts sont mis en terre ou brûlés : c'est pour éviter qu'ils ne se relèvent. La terre seule ne suffit parfois pas à protéger les villageois contre les plus puissantes malédictions, aussi certains mages consacrent la terre pour augmenter son imperméabilité à la magie.

Les compétences d'un Mage sont définies par ses ressources en mana et son grimoire. Il existe 3 sorts de chaque niveau et de chaque Élément.

- Sa réserve de mana lui permet de compenser ses éventuels échecs en lancement de sort.
- Son grimoire est composé des sorts qu'il sait (apprentissage par l'expérience) et par les sorts qu'il a achetés / trouvé sous forme de parchemin.

Lancer un sort

Chaque fois qu'un mage veut jeter un sortilège, il dépense les dés de la réserve indiqués dans le sort et lance un jet d'INT avec ces mêmes dés. La difficulté est déterminée par le **niveau de danger + gemme du sort**.

Le Mage peut ensuite puiser dans sa réserve de mana et chaque point dépensé vient s'ajouter au jet pour atteindre la difficulté ou la dépasser. Une fois la réserve de mana arrivée à 0, l'échec du jet d'INT signifie l'échec du sort. Les sorts peuvent être jetés à vue. Les murs ou les portes bloquent les sorts.

Chaque sortilège appris peut être lancé autant de fois que désiré dans le donjon, mais une seule fois par tour.

Chaque sortilège sous forme de parchemin ne peut être lancé qu'une fois avant d'être consommé. N'importe qui peut utiliser un parchemin du moment qu'il réussit le jet d'INT.

Dépenser utilement des points de mana

Le résultat de certains sorts dépend du Seuil de Réussite, le héros peut donc moduler la puissance de son sort en dépensant plus ou moins de points de mana.

Défense magique

La résistance à un sort n'est pas automatique, les dégâts sont subis sans autre forme de procès si le héros n'a pas de défense magique.

LE ROYAUME

CONTEXTE

La campagne met en scène le groupe de héros comme étant les légataires d'une légendaire compagnie de mercenaires. Au sein de la Compagnie Rouge, ils sont tous égaux et combattent aux côtés de leurs compagnons pour protéger la dignité des faibles. Ils explorent un Royaume médiéval fantastique en quête de gloire et errent de donjon en donjon au gré des contrats.

Cette partie est adressée au maître du jeu pour lui permettre de bien gérer sa partie.

L'INDICE DE DANGER

Chaque lieu visité par les héros (extérieur, donjon) est assorti d'un indice de danger. L'indice de danger représente à la fois la luminosité des lieux, sa dangerosité, la tension ambiante et les influences magiques qui peuvent avoir un quelconque impact sur l'environnement.

L'indice de danger rentre directement en compte sur la dangerosité des pièges, le niveau des monstres, sur la difficulté à trouver un trésor ou à lancer un sort. Bref, c'est la difficulté du jeu qui est représenté par l'indice de danger. L'indice de danger aura également une influence sur les récompenses obtenues par les héros, sur le prestige gagné après une quête, ou tout simplement sur le nombre d'objets que peut proposer un magasin.

Cet indice est en principe constant dans un lieu donné, mais il arrive qu'il évolue en cours d'aventure. En qualité que héros et pour simuler leur 6^e sens, les joueurs sont informés en tout temps et en tout lieu du niveau de danger et de ses variations.

Dans le doute, frappe encore.
Tonkar le modeste, éclairneur Hoel

Vous trouverez ci-dessous un tableau représentant les différents niveaux d'indice de danger et les lieux qu'il peut représenter.

Niveau de danger	Ambiance
0	Un après-midi d'été chez mémé
1	Chambre d'un ado en colère
2	Auberge mal famée
3	Grotte Gobeline
4	Campement Orc
5	Château hanté
6	Repaire des seigneurs du Chaos
7	Cité des nécromanciens
8	Cratère d'un volcan maudit
9	Tour du Silence du roi liche
10	Antichambre de l'enfer

LA CARAVANE

Si la Compagnie Rouge représente l'alliance des héros, la Caravane en est le cœur. C'est en son sein que tout se passe. Certaines règles permettent de gérer l'évolution de celle-ci :

Le Capitaine est celui qui tient à jour le registre rouge. Cette lourde charge implique de prendre sous sa responsabilité les échecs de la Compagnie, mais également d'en retirer de la Gloire. C'est lui qui note les noms et titres des compagnons tués au combat.

À chaque fin de mission réussie, en plus des bonus accordés aux autres héros, le capitaine gagne un bonus d'expérience égal au niveau de danger (cette perte est augmentée de 1XP par compagnons morts au combat).

Si le donjon est fui, le capitaine perd un nombre de XP égal au niveau de Danger (cette perte est augmentée de 1XP par compagnon mort au combat).

L'Intendant est le héros qui a la charge de gérer le patrimoine de la caravane. Ce patrimoine comprend le prestige, l'or, les compagnons, la population, l'équipement et peut être plus tard les réserves d'alchimie. Il possède pour cela une feuille de gestion de la caravane (voir page 102).

À chaque fin de mission réussie, en plus des bonus accordés aux autres héros, l'intendant gagne un bonus d'expérience égal au niveau de danger.

La Population est la somme des suivants qui constituent la caravane. Le score de population est noté **POP** sur la feuille d'intendance. Lorsqu'un nouveau héros est créé (suite à l'arrivée d'un nouveau joueur ou lorsqu'un ancien joueur se crée un nouveau personnage), son joueur doit demander à l'intendant de retrancher un point au score de POP.

De plus, lors de la création d'un personnage, il est possible de dépenser 10 points de POP pour accéder à un niveau supplémentaire pour son nouveau héros. Il n'y a pas de limite à cette amélioration.

La population se recrute sur les places des villages, dans les tavernes ou par hasard sur la route ou dans les donjons.

Le Prestige

Le prestige est l'indicateur de la renommée de la Compagnie. Il s'acquiert en remplissant des missions d'intérêt public (débarrasser une région d'un monstre) ou en accomplissant des actions de prestige (récupérer un artefact). Le prestige peut se perdre lors des manquements à la parole donnée, les trahisons, les meurtres inutiles, les crimes commis par les membres de la compagnie rouge.

Action	Prestige
Meurtre PJ	- (niveau)
Meurtre PNJ en ville	- (danger)
Remplir une mission	+ (danger)

Le prestige sert à monnayer les services de la compagnie pour les prochaines missions. De manière concrète, le prestige correspond au « niveau de la Compagnie ». À tout moment la pile d'équipement est constituée de tous les objets dont le niveau est inférieur ou égal à la valeur des dizaines du score de prestige (*Exemple : un score de prestige de 39 permet d'avoir accès à tous les équipements niveau 3 et inférieurs*).

La fuite d'un plateau coute le Niveau de danger fois 2 en point de prestige à la compagnie. De plus, les PJ devront refaire le plateau du départ.

L'Or et l'équipement

La caravane ne possède pas d'Or en soi. Ce sont les membres qui la composent qui peuvent décider de mutualiser une partie de leur or. Par exemple en versant une part fixe de leur butin à la caravane afin d'acheter des améliorations de Caravane.

La place des héros est comptabilisée uniquement dans leur sac. Tout équipement porté sur soi ne rentre plus en compte dans ce calcul. La caravane n'a pas de limites en termes de place.

Les villages

Entre les missions, la compagnie se restaure dans un village incluant :

- Un magasin possédant autant de cartes « équipement » que le niveau de danger de la région (+1 par joueur autour de la table).
- Une place du village permettant de faire les recruter autant de bonus en POP que le SR d'un jet d'INT (un seul recrutement par visite). Il est aussi possible de recruter des Compagnons en fonction du niveau de Prestige.

Les Compagnons

Il faut différencier les Compagnons qui ont des compétences particulières et la population qui représente le pool de héros potentiels encore inexpérimentés. Au fur et à mesure de l'aventure, la Caravane peut s'étoffer de la présence de différents compagnons apportant chacun ses compétences spéciales et des options de jeu supplémentaires (voir page suivante).

LA COMPAGNIE ROUGE

Nom	Niveau	Prix	Spécial
Cos le Cuisinier	1	200	Les héros gagnent leurs PV entre chaque donjon.
Aidan l'Éclaireur	1	300	En payant un nombre de POP égal au niveau de danger du Donjon, les héros peuvent dévoiler les pièces non visitées d'un donjon.
Ellen le Page	1	300	Permet un transfert automatique de 20 points de place d'équipement de l'intendant vers la caravane (1 fois par donjon).
Xhondo le Marchand	1	500	Rachète tout équipement proposé par les héros, ne vend rien.
Hérault	3	600	Rapporte 1 point de prestige supplémentaire à l'issue de chaque quête.
Négociant	4	600	Retire une carte du paquet équipement contre 500po.
Rebouteux	2	600	Propose de restaurer les points de vie entre les donjons (5po le PV).
Recruteur des rues	4	1000	Les nouveaux héros sont créés avec un bonus de niveau +1.
Ordination de Chevalier	6	1000	Nécessité de réussir 3 quêtes. Bonus de +2 points de prestige pour chaque quête à laquelle participe le chevalier.
Prêtre errant	5	1200	Propose de restaurer des points de mana (5po le PM).
Recruteur d'aventuriers	6	1400	Les nouveaux héros sont créés avec un bonus de niveau +2.
Traitor le visqueux, Receleur	7	1500	Propose des équipements spéciaux, hors de prix (créés par les joueurs avec l'accord du MJ).
Recruteur de Héros	8	1800	Les nouveaux héros sont créés avec un bonus de niveau +3.
Diseuse de bonne aventure	9	2000	Permet aux PJ de créer des cartes événements moyennant finance (créés par les joueurs avec l'accord du MJ).
Manfred le Bouffon	9	2000	Ses recherches permettent aux héros d'intégrer à la pile Artefact des artefacts spéciaux créés par eux même (et bien entendu hors de prix).
Mamaduke le Conquerant, Maître d'Armes	10	4000	Permet de gagner des XP contre de l'or (100po pour 1XP).

INTENTION DE JEU

Jeu vidéo-like

Le concept de **LA COMPAGNIE ROUGE** est de faire jouer un dungeon-crawler semblable au vénérable *Hero Quest*, mais d'intégrer une touche de roleplay. Le jeu est pensé pour que les joueurs rentrent dans une position de « joueur logique ». Qu'ils œuvrent avant tout à créer un « build », un personnage efficace dans l'exploration de donjon. Ils peuvent pour cela optimiser ses compétences et son équipement. Si, chemin faisant, les joueurs s'attachent à leur héros et lui découvrent une personnalité, personne ne leur reprochera.

Ce jeu est fait pour être joué By The Book (BZB), en appliquant toutes les règles, même quand cela défavorise les joueurs. Comme s'il s'agissait d'un jeu de société (ou même d'un jeu vidéo). Il faut donc s'attendre à ce que la mortalité soit élevée. Si les joueurs s'attachent à leur héros, la douleur de la perte en sera d'autant plus grande. C'est pourquoi il est important que la création des héros soit la plus simple possible.

Jeu en club

Vous pouvez jouer à **LA COMPAGNIE ROUGE** au sein de votre groupe habituel de joueurs, mais le jeu fut initialement pensé pour être joué au sein d'un club de jeu de rôle.

De la même manière qu'au sein de la compagnie de mercenaire au centre du jeu, le jeu doit être ouvert à toutes et à tous. Prévoyez une partie à intervalle régulier et conservez autant que possible le même jour de la semaine et le même horaire. À chacune de ces dates, 4 ou 5 places peuvent être ouvertes et attribuées aux premiers inscrits.

Si vous faites une pub suffisamment large dans votre entourage, il se pourrait que votre partie réunisse une dizaine de participants qui viennent au gré de leurs emplois du temps et de leurs envies. Ainsi va la vie de mercenaire, à chaque mission, les participants peuvent varier.

Jouer avec ses propres figurines

Le but étant de proposer un jeu de figurine sans figurine, il est normal de permettre à vos joueurs de venir à la table de **LA COMPAGNIE ROUGE** avec la figurine de leur choix.

Prévoyez des bonus pour les joueurs qui viennent avec leur propre figurine (10XP), ajoutez-en si elle est peinte (+5XP), et encore plus si elle est adaptée au héros (+5XP). Bien entendu, seules les figurines adaptées à l'univers doivent être acceptées (nul besoin, ami joueur, de venir avec ton croiseur Tau ou avec une peluche géante de Bob l'éponge).

Absences

Si vous jouez avec un groupe de joueur tournant, il faut prendre en compte que certains joueurs réserveront une place et se désisteront au dernier moment. Considérez qu'une place prise est peut-être prise aux dépens d'un autre joueur et que l'organisation des remplacements n'est pas de votre ressort. Comptabilisez chaque absence non remplacée et mettez en garde vos joueurs contre la malédiction du **Trinitus Absenteii** qui frappe les mercenaires ayant prêté serment et qui le renie.

La malédiction du **Trinitus Absenteii** touche les joueurs qui cumulent 3 absences non remplacées. Pour les punir, les 3 prochaines inscriptions de ces joueurs à **LA COMPAGNIE ROUGE** ne seront pas prises en compte.

Temps de jeu

Il est important que les tours de jeu s'enchaînent rapidement pour que tout le monde y trouve son compte. Il arrive malheureusement que certains joueurs prennent tout leur temps et ralentissent toute la tablée. Vous pouvez alors instaurer une limite de temps par tour. Munissez-vous d'un sablier de 2 minutes (ou même d'une minute si vous êtes un MJ sadique et que vous aimez jouer aux jeux vidéo hardcores de type « Die And Retry »).

Mettez fin au tour des joueurs qui prennent trop leur temps. Si un joueur agit en moins d'une minute, son temps restant va pour le joueur suivant en tant que bonus à sa minute due.

Les Règles Secrètes, Spéciales et Surprises (SSS)

Vous pouvez également instaurer quelques règles bonus que vous pouvez garder secrètes et qui s'appliquent lorsque certaines conditions sont remplies. Voici quelques exemples.

- **Vengeance de la Lignée** : Se déclenche lorsqu'un joueur décide de créer des héros ayant des liens de parenté (ou s'il crée exactement le même héros après avoir perdu son premier). En faisant appel à la force de ses ancêtres, le héros peut, une fois par donjon, obtenir un dé d'héroïsme supplémentaire à consommer dans le tour qui suit son invocation.
- **Compagnie héroïque** : Se déclenche lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur un nom ou une bannière pour représenter leur compagnie de mercenaire. La Compagnie Rouge ayant désormais une identité qui colle à ses membres, elle est prête à rentrer une fois de plus dans la Légende : un bonus de 10 Points de prestige est accordé à la compagnie.
- **Moooonster kill !** : À partir du troisième monstre tué dans le même tour d'un des joueurs, chaque monstre supplémentaire rapporte de manière cumulative un XP de plus.
- **Vétéran des premiers jours** : Le premier héros à atteindre le niveau 10 sans avoir été tué une seule fois devient le vétéran des premiers jours. Il dispose d'une réserve de 20XP qu'il peut distribuer comme il l'entend à n'importe quel personnage en cours de création.

Le matériel

Si vous utilisez le jeu *Hero Quest* comme base, vous aurez beaucoup de matériel à transporter : des pions, des figurines, des éléments de décor.

Vous pouvez prendre une boîte à outils et la reconvertir en mallette de jeu. Les compartiments à clous, mèches et vis seront parfaits pour ranger la quantité de petit matériel que vous aurez à gérer (dés, crayons gomme, sablier, cartes équipement, cartes artefacts, cartes donjons, figurines, miniatures pour le mobilier.

Il est aussi possible de bricoler soi-même quelques boîtes en origami pour séparer intelligemment votre matériel. Vous trouverez tout ce qu'il vous faut dans le groupe des Ludistes Origamistes avec le lien ci-dessous :

<https://www.facebook.com/groups/406940570021633/>

Il existe également une impressionnante quantité de matériel gratuit pour le jeu *Hero Quest*. Voici une liste non exhaustive de ce que vous pouvez trouver :

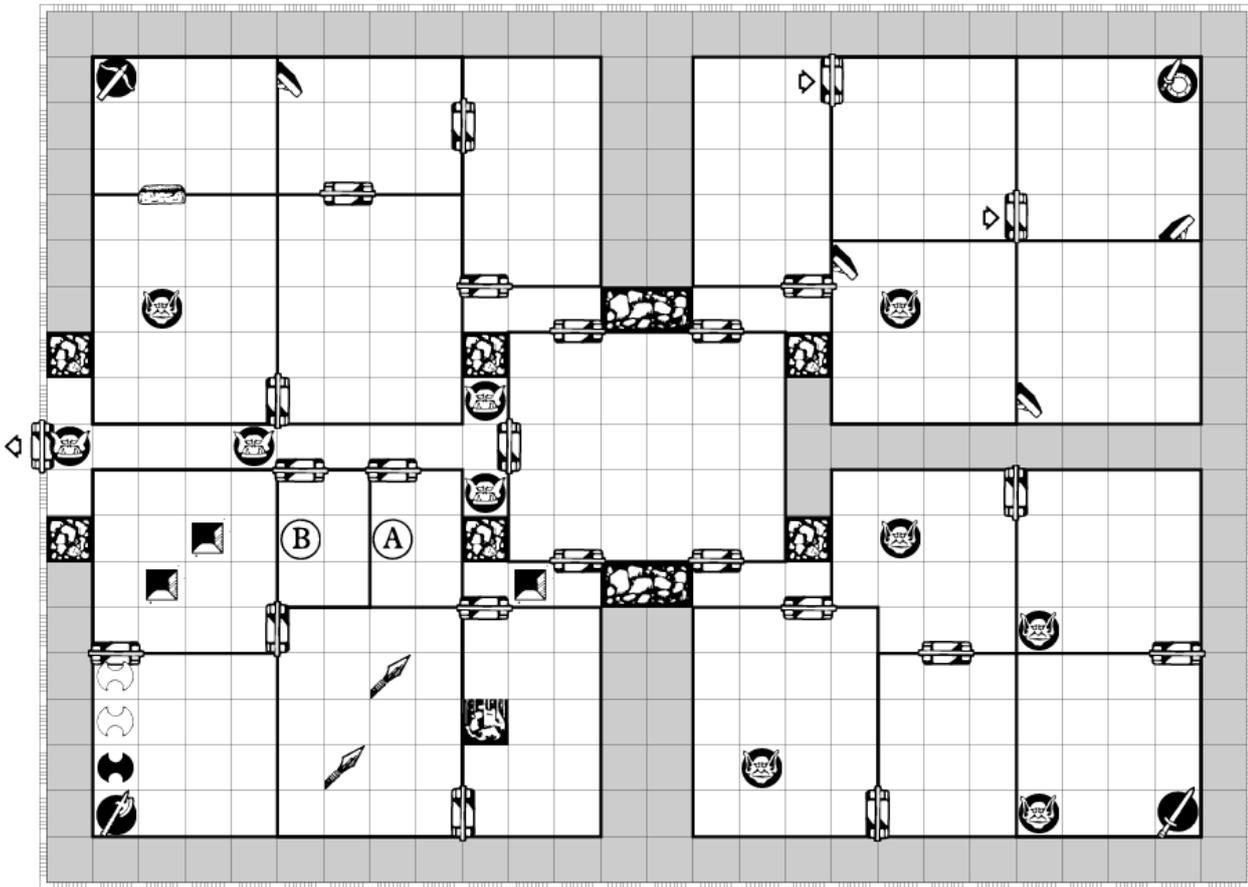
- Un logiciel permettant de dessiner et meubler vos propres donjons *Hero Quest* : <http://www.heroscribe.org/heroquest.html>
- Un blog contenant du nouveau matériel pour jouer à *Hero Quest* : <http://hqremasterv2.blogspot.com/>
- Un autre blog avec tout le matériel de l'édition originale de *Hero Quest* : <http://français.yeoldeinn.com/index.php>

LES RÈGLES D'OR

Voici les Règles d'or du jeu **LA COMPAGNIE ROUGE** :

- 1 - Si ce n'est pas explicitement dit que vous pouvez le faire, alors vous ne pouvez pas le faire.
- 2 - Ce qui ne s'achète peut-être s'apprend.
- 3 - Rien n'est jamais gratuit.
- 4 - Discipline et stratégie l'emportent toujours sur le nombre.
- 5 - Roleplay no rules (bullshit RP).

L'ARÈNE AUX ESCLAVES



L'arène aux esclaves

Une faible lueur passe devant votre cellule vous fais réaliser que vous n'êtes pas mort. Depuis combien de temps êtes-vous enfermés dans le noir sans manger ni boire ? Impossible de le dire. Le souvenir même de votre nom vous échappe quand soudain une lumière vive vous brule les yeux, on vous pousse, on vous bouscule et vous vous retrouvez brusquement parqué avec d'autres esclaves dans une petite pièce sombre. Au-delà des portes, un vacarme effroyable se fait entendre. Soudain, la porte s'ouvre sur un couloir puant tandis que l'on vous pousse vers la sortie.

A, B : ce sont les salles de départ des héros. D'autres esclaves les accompagnent lorsque les portes s'ouvrent et que les orcs les poussent vers la salle centrale (un esclave supplémentaire pour 2 héros).

Salle centrale : une fois dedans, un goblin de l'estrade explique aux PJ les règles du jeu : derrière les 4 portes se trouvent 4 armes (une épée courte, une dague et un bouclier, un arc et une hachette), le but est d'aller chercher ces armes et de revenir s'affronter dans l'arène. Le survivant retrouvera sa liberté. Les autres esclaves peuvent être ralliés avec un jet INT, autrement ils partent en direction des 2 arènes du Sud, ils prennent les chemins les plus courts, tombent dans les pièges et se saisissent des armes pour se battre dans l'arène.

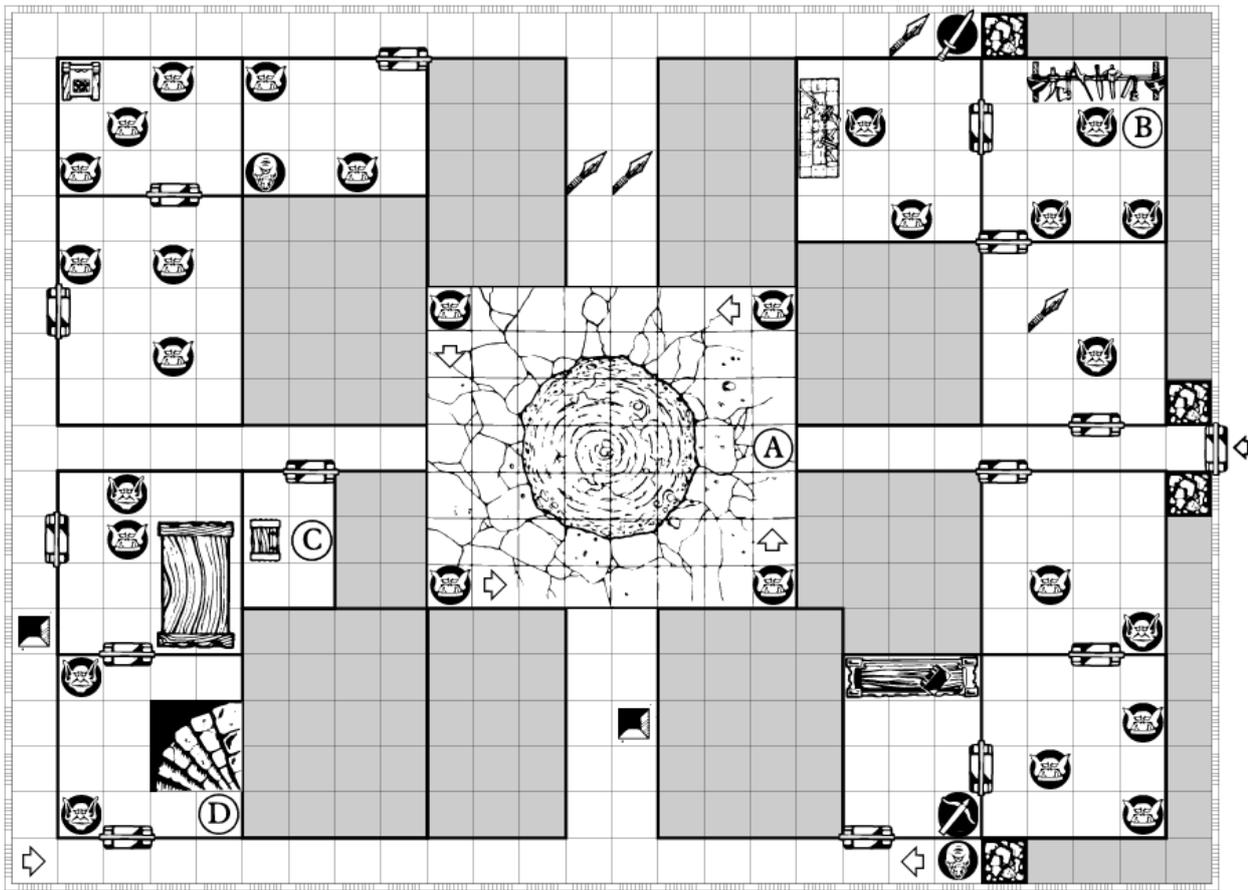
Les pièges – spectacles : avant de tomber dans un piège, ceux-ci émettent un bruit caractéristique, il est possible d'esquiver avec un jet AGI (D=danger).

Fin du donjon : Une fois les armes récupérées, les cris de la foule s'amplifient, les Orcs et Gobelins s'impatientent pressant les héros vers l'arène centrale. Dans chaque arène latérale et à chaque tour passé, le MJ fera apparaître un goblin du bord du plateau qui, sautant dans l'arène, attaquera les héros à la traine. Il n'y a pas de liberté pour le vainqueur, mais un éternel recommencement avec de nouveaux esclaves. La seule issue heureuse est la rébellion et la sortie par la porte ouest vers la Caverne des surveillants.

DANGER : 2

PAS DE TRÉSORS – PAS DE MONSTRES ERRANTS





La caverne des Surveillants

Fuyant vers la sortie, vous reprenez soudain conscience de vous-même : Vous meniez une paisible vie dans votre contrée lorsque le malheur s'abattit sur vos têtes sous la forme d'une bande d'Orcs esclavagistes. C'est ici qu'ils vous amenèrent voilà plusieurs mois. Essayant d'anéantir vos êtres pour que vous ne soyez plus que des bêtes. Vous arrivez maintenant dans les quartiers des surveillants. Il est temps de leur faire payer !

À : Du fond du gouffre béant s'élève la lancinante plainte des esclaves travaillant pour ces orcs jusqu'à la mort. Y descendre permet de libérer 2d6 esclaves qui viennent immédiatement se joindre à la Compagnie Rouge (+2d6 POP).

Rondes des gardes Orcs : les 2 orcs de la fosse centrale font des rondes (déplacement 4),

Ronde du garde Fimir : le Fimir du Sud se déplace de 6

B : Si le rack d'armurerie est fouillé, on y trouve une carte équipement piochée au hasard.

C : Ce coffre contient 8 potions de vie.

D : Cet escalier mène à la sortie et permet de remonter à la surface.

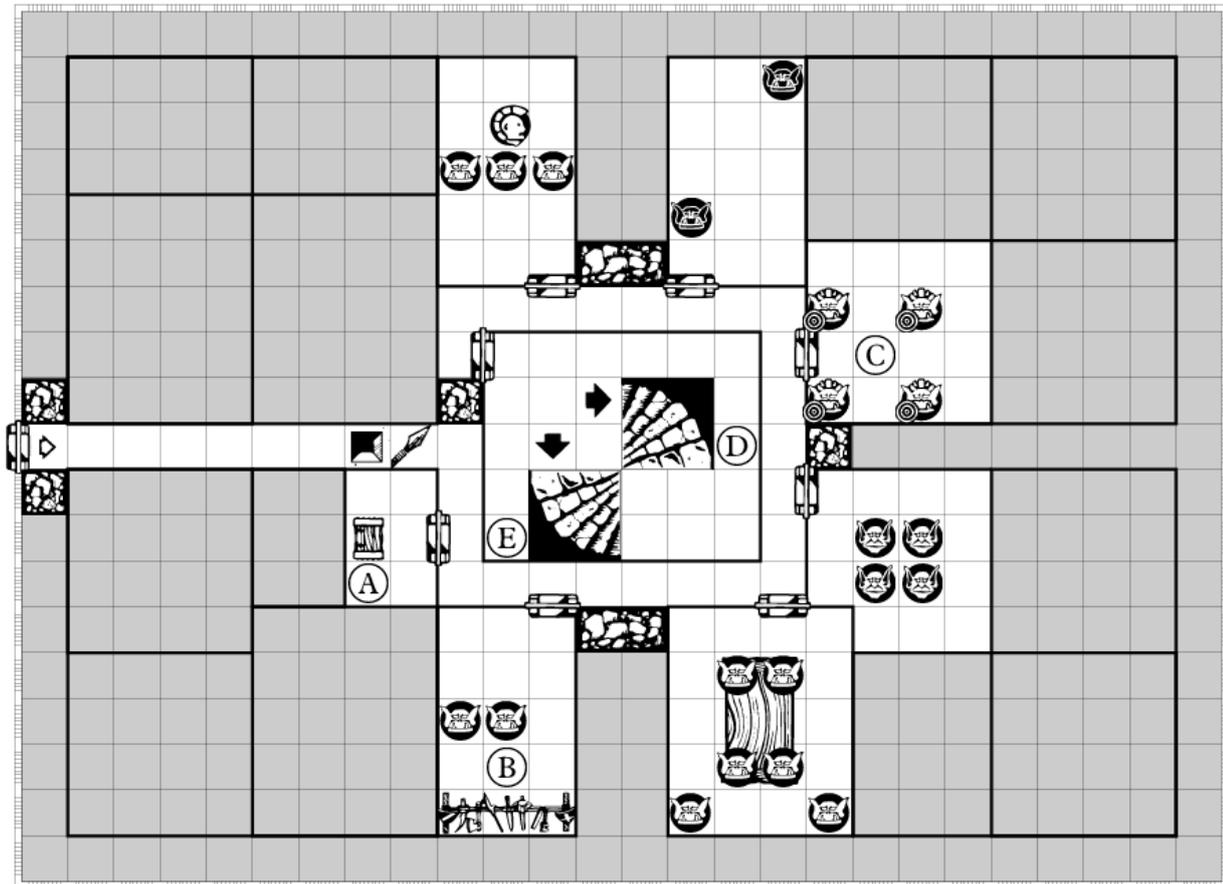
L'Épée au nord et l'Arc du sud représentent des cadavres d'esclave. Une fouille permet de piocher une carte équipement.

DANGER : 3

MONSTRES ERRANTS : GOBELIN



LE POSTE DE GARDE EN RUINE



L'entrée du poste de garde

Des tentures moisis pendent aux murs, portant les armoiries de familles depuis longtemps tombées dans l'oubli. Cet ancien poste de garde, autrefois tête de pont de la sécurité du royaume, n'est maintenant qu'une ruine servant de base arrière à des bandes d'orcs en maraude.

À : Ce coffre contient 1 gemme magique et 2 torches

B : Le héros cherchant des trésors pioche une carte équipement de son niveau ou inférieur.

C : ces Orcs sont des Berserkers

Nom	Niveau	PV	Mouv	Att	Def	Équipement	Spécial
Berserker	4	4	4	1D+2	2D+2	Épée Fléau Hache Lance	Diagonale Rotative Coup brutal Allonge 1

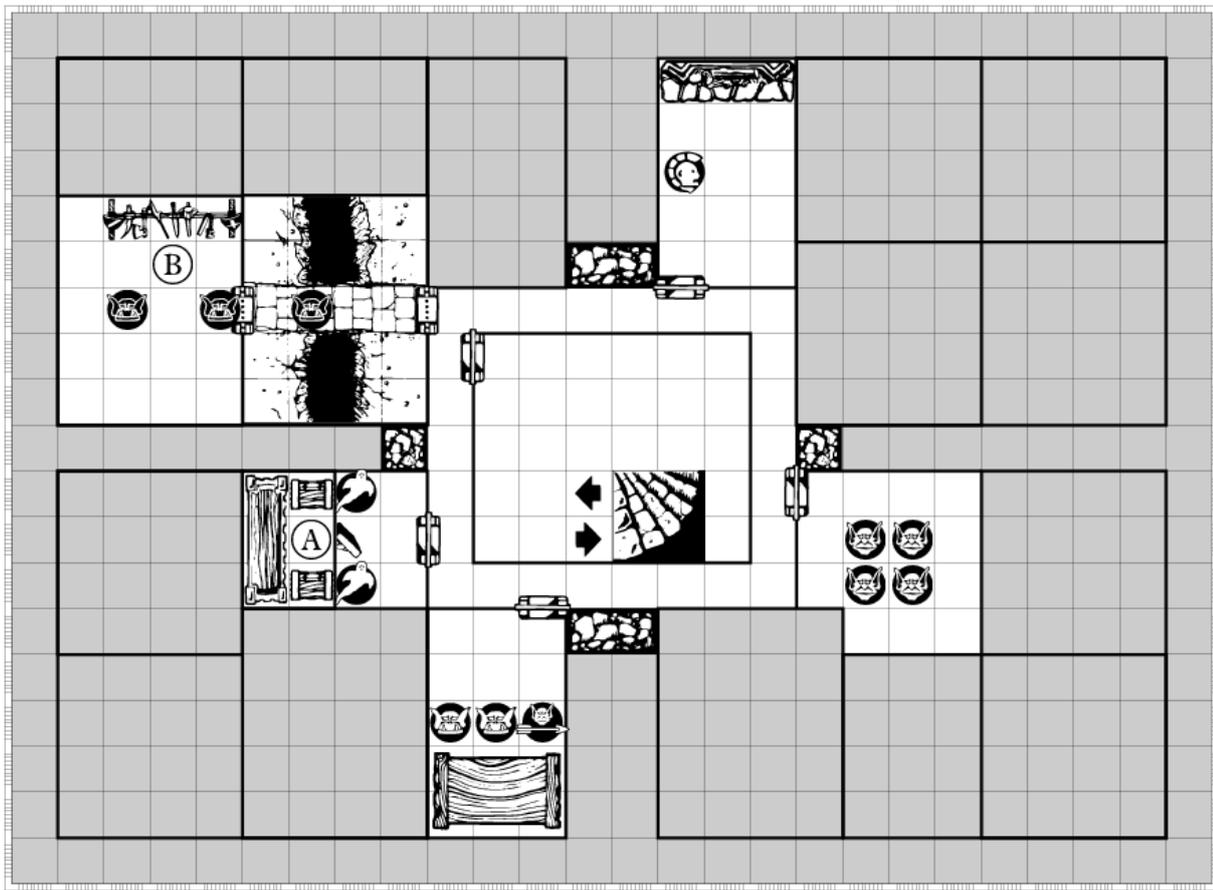
D : mène au *Toit*

E : mène à la *Crypte*.

DANGER : 3

MONSTRES ERRANTS : ORC





Le toit

Le toit de la tour est éventré, laissant le mobilier décrépît offert aux vents. Des corbeaux trônent désormais fièrement au milieu des bibliothèques et le lierre mange les tables autant que les portes.

À : Le héros cherchant un trésor pioche 3 cartes équipement de son niveau ou inférieur

B : Ce sont des Orcs Noirs

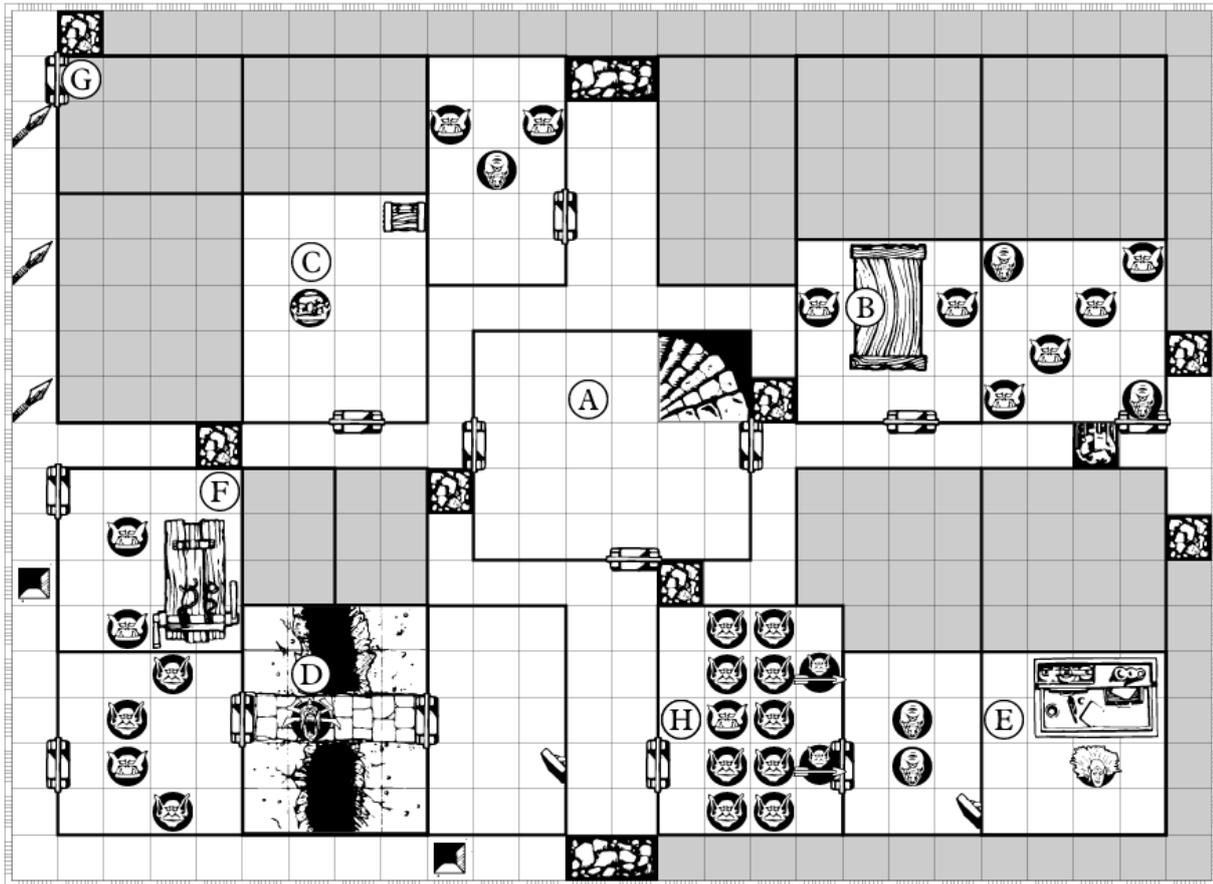
Nom	Niveau	PV	Mouv	Att	Def	Équipement	Spécial
Orcs Noirs	5	5	5	2D+4	2D+4	Hache d'armes, armure de cuir	Phalange, bond, rempart

Cette salle est l'armurerie. Si un héros cherche des trésors dans cette salle, il pioche une carte équipement de son niveau ou inférieur.

DANGER : 3

MONSTRES ERRANTS : ORC





La prison Orc

Le Capitaine s'avança l'air exaspéré :

« Cette Mage s'est encore fourrée dans des ennuis pas possibles et, comme d'habitude, elle nous attire avec elle... »
 J'aimerais bien vous dire qu'on va la laisser dans ce trou puant d'Orcs, mais j'ai des ordres et les Mages sont des atouts précieux au royaume, alors il ne faut pas la laisser là-dedans. Allez-moi me chercher Sinestra ! »

À : Salle de départ et de sortie

B : Les Orcs sont en train de jouer aux cartes, ils mettent un tour avant d'agir.

C : La salle au trésor est gardée par un troll des cavernes. Le coffre contient 500po.

Nom	Niveau	PV	Mouv	Att	Def	Équipement	Spécial
Troll	5	6	4	2D+3	3D+5	Masse	Régénération 2, rempart, faiblesse feu

D : La Gargouille est la gardienne du pont. Elle ne bougera pas et sera insensible à toute attaque à distance tant qu'on ne l'a pas attaquée au corps à corps.

Nom	Niveau	PV	Mouv	Att	Def	Équipement	Spécial
Gargouille gardienne	5	7	0	2D+5	3D+5	Épée longue, fouet	Statue de pierre, rempart, bras long 2

E : Dans cette pièce, est retenue prisonnière Sinestra la Mage Elfe.

F : Dans cette pièce, un soldat est en fâcheuse posture, tuer ses bourreaux permet de gagner +1POP

G : Fausse porte piégée.

H : Les monstres de cette salle sont aux aguets et foncent sur les héros dès que ceux-ci sont arrivés dans le couloir.

DANGER : 5

MONSTRES ERRANT : 2 ORCS





LA COMPAGNIE ROUGE

LES ANNEXES

LA CARTE DU ROYAUME



LES COMPÉTENCES

NIVEAU 1

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Eclaireur	1	1 Mouv	Roublard	exploration	Jeter un coup d'œil, dévoile le contenu d'un couloir à l'intersection d'une salle fermée sans alerter les monstres
Tir à bout portant	1	permanent	Ranger	Tir	L'archer peut attaquer au corps à corps avec un tir normal
Arcane (Apprenti)	1	permanent	Mage	Magie	+ 3 sorts mémorisés de niveau 1 d'une sphere - peut s'acheter à plusieurs reprises
Dur à cuire	1	permanent	Guerrier	PV	Points de vie + 3
Bond	1	1 Mouv	-	Mouv	Permet, durant son déplacement, de sauter par-dessus une case. Si il y a un piège ou un obstacle immobile il est évité.
Coup de coude	1	1Att	-	Attaque couplée	Si l'attaque couplée au geste coup de coude touche son but, la cible recule d'une case. Peut également cibler un allié avec son accord sans infliger de blessures.
Instinct de défense	1	permanent	-	Action AGI	Permet de porter 1 action supplémentaire AGI par tour
Lancer	1	X Att	-	Tir	Les armes avec la propriété "lancer" peuvent être lancées, Jet de PER, distance PER (corps à corps autorisé), 1 action pour les ramasser
Soif salvatrice	1	permanent	-	sauvegarde	Le héros peut boire une potion de soins déjà présente dans son équipement pour action 0 lorsque ses PV atteignent 0

NIVEAU 2

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Attentif aux détails	2	X Mouv	Roublard	Piège	Jet PER (D=danger) pour détecter pièges et passages secrets en meme temps que les trésors
Démineur	2	X Mouv	Roublard	Piège	Jet PER (D=piège) pour désamorçer les pièges détectés, autant de XP sont gagnés que la difficulté du piège
Archerie	2	2	Ranger	Tir	Permet au Ranger de créer 1D6 fleches standard
Tir instinctif	2	permanent	Ranger	Tir	Le rechargement d'une arme de tir prends une action de moins
Choc Magique	2	X Att	Mage	Magie - baguette	La baguette magique projette des éclair de mana Attaque+1 à distance+1 (cumulative avec d'autres compétences)
Mémoire du disciple	2	permanent	Mage	Magie - INT	INT+1 ou une action INT supplémentaire
Bête de somme	2	permanent	Guerrier	Place	Place +10
Garde de la sentinelle	2	permanent	Guerrier	posture	Le PJ peut choisir gratuitement d'échanger son attitude contre un 100% défense (à son tour uniquement)
Lutte Couronnaie	2	permanent	Guerrier	corps à corps	Les attaques à main nue infligent 1-1
Chargé comme une mule	2	permanent	-	Place	Place +10
Constitution améliorée	2	permanent	-	PV	Points de vie + 2
Faire le mort	2	2 Mouv	-	Furtivité	Permet au héros d'activer le mode furtif (invisible aux yeux des monstres) pour une salle entière tant qu'il est immobile et inactif. Valable une fois par salle. Les boss peuvent détecter la feinte du héros en faisant un jet de PER vs AGI du héros.
Héros débutant	2	permanent	-	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Pas de coté	2	Permanent	-	Mouv	Permet de se déplacer en diagonale
Sens du combat	2	Permanent	-	Héroïsme	Héroïsme +1

NIVEAU 3

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Esquive bondissante	3	permanent	Roublard	Action AGI	Permet de porter 1 action supplémentaire AGI par tour
Insulte	3	1	Roublard	Show	Un monstre se déplace en direction du héros pour un tour (de la manière la plus directe)
Reflexes de paranoïaque	3	X Def	Roublard	piège	Jet AGI (D=danger) pour éviter les blessures occasionnées par tous les types de pièges au moment ou ils se déclenchent
Chasseur né	3	permanent	Ranger	Héroïsme	Héroïsme +1
Tir en cloche	3	permanent	Ranger	Tir	La distance de tir pour toute arme à distance +3
Fontaine de Mana	3	permanent	Mage	Magie - Mana	+2 à la réserve de Mana
Coup brutal	3	1 Att	Guerrier	Attaque couplée	l'attaque couplée au geste coup brutal gagne un bonus de +3 à la FOR
Entraînement intensif	3	permanent	Guerrier	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Garde de l'aigle	3	permanent	Guerrier	posture	Le PJ peut choisir gratuitement d'échanger son attitude contre un 100% attaque (à son tour uniquement)
Bousculade	3	1 mov	-	Mouv	Permet de sauter par-dessus un ennemi durant son déplacement
Commandement	3	1	-	Equipe	Chaque D dépensé avec cette compétence est prêté à un allié (doit être dépensé ce tour)
Deuxième chance	3	permanent	-	sauvegarde	Permet de relancer une attaque complète (héros ou ennemi) par donjon
Retraite précipitée	3	permanent	-	Posture	Le PJ peut choisir gratuitement d'échanger son attitude contre un 100% mouvement (à son tour uniquement)
Technique de la tortue	3	permanent	-	2 mains	Utiliser 2 boucliers permet de bénéficier de l'addition des 2 bonus

NIVEAU 4

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Feinte d'escrime	4	1 Att	Roublard	Attaque couplée	Une attaque réussie peut infliger à la place des dégâts un malus de -1D d'action à la cible pour 1 tour
Pas de loup	4	permanent	Roublard	Mouv	+2 au déplacement
Sur la pointe des pieds	4	X Mouv	Roublard	furtivité	Jet AGI (D=danger) pour que les actions Mouv restent ignorées par les monstres pour 1 tour. Valable uniquement si les monstres n'ont pas encore repérés le héros ou si le héros est en mode furtif
Recyclage	4	permanent	Ranger	Tir	Le projectile (fleche, dague, lance) n'est pas perdue si la cible est tuée sur le coup
Tir allié	4	permanent	Ranger	Tir	Permet de tirer par-dessus les alliés
Arcane (Initié)	4	Permanent	Mage	Magie	+ 2 sorts mémorisés de niveau 2 d'une sphere - peut s'acheter à plusieurs reprises
Elementaliste	4	permanent	Mage	Magie élémentaire	Condition Mage : ne posséder qu'un seul type de sort au moment d'acheter la comp, bonus de +2 pour lancer tout sort de cette sphere.
Carrure de lutteur	4	permanent	Guerrier	PV	Points de vie + 4
Défoncer les murs	4	2 Att	Guerrier	-	Si les murs sont contigus à 2 salles déjà révélées, création d'une porte
Protection alliée	4	X Def	Guerrier	Tank	le guerrier peut utiliser ses propres défenses pour protéger un allié adjacent en dehors de son tour
Attaque double	4	permanent	-	Action FOR	Permet de porter 1 action supplémentaire FOR par tour
Héros confirmé	4	permanent	-	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Instinct de survie	4	permanent	-	Action AGI	Permet de porter 1 action supplémentaire AGI par tour
Jugeotte	4	permanent	-	Action INT	Permet de porter 1 action supplémentaire INT par tour
Main gauche	4	permanent	-	2 mains	L'usage d'une arme dans chaque main ajoute le bonus des 2 armes à l'attaque (1X par tour)
Passion du combat	4	Permanent	-	Héroïsme	Héroïsme +1
Pied sur	4	permanent	-	Mouv	Vitesse +1D
Regard perçant	4	Permanent	-	Action PER	Permet de porter 1 action supplémentaire PER par tour

NIVEAU 5

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Braconneur	5	X Att	Roublard	Piège	Jet PER (D3) permet de poser un piège basique (Dégats 1D6+0)
Marchandage	5	permanent	Roublard	-	Le prix de vente dans les magasins est équivalent au prix indiqué sur la carte
Montrer son cul	5	2	Roublard	Show	Tout les monstres d'une salle se déplacent en direction du héros pour 1 tour
Lancer improvisé	5	X Att	Ranger	Tir	N'importe quelle arme peut être lancée (et consommée), Jet de PER distance PER - prérequis : compétence "lancer"
Œil du chasseur	5	permanent	Ranger	Action PER	Permet de porter 1 action supplémentaire PER par tour
Tir ballistique	5	1 Att	Ranger	Attaque couplée	permet de tirer par-dessus un monstre dans la limite normale de la portée d'une attaque
Eclair Magique	5	X Att	Mage	Magie - baguette	Le baguette magique projette des éclair de mana Attaque+1 à distance+1 (cumulative)
Mémoire de l'apprenti	5	permanent	Mage	Magie - INT	INT+1 ou une action INT supplémentaire
Coup assomant	5	1 Att	Guerrier	Attaque couplée	Une attaque réussie peut infliger en plus des dégats un malus de -1D d'action à la cible pour 1 tour
Garde du lion	5	permanent	Guerrier	posture	Le PJ peut choisir gratuitement d'échanger son attitude contre un 50% défense 50% attaque (à son tour uniquement)
Tueur né	5	permanent	Guerrier	Héroïsme	Héroïsme +1
Ambidextrie	5	permanent	-	2 mains	+1 action FOR chaque tour si 1 arme dans chaque main
Carrure de Troll	5	permanent	-	PV	Points de vie + 4
Cri de Guerre	5	1 Att	-	Attaque couplée	Si le héros n'a aucun D en défense, une attaque réussie avec cri de guerre ramène 2D en Att du joueur pour ce tour (1X par tour)
Feuille de perso premium	5	Comp Gratuite	-	Vétéran	le PJ ayant atteint son age mur, a droit à une feuille de perso Premium, mais ne pourra prendre sa retraite avant le niveau 10
Retraite	5	permanent	-	Vétéran	Le PJ se retire du jeu et le joueur peut créer un autre PJ avec un bonus de niveau de +2

NIVEAU 6

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Action furtive	6	1	Roublard	furtivité	Une action PER ne sera pas repérée par les ennemis tant qu'il reste à une distance strictement supérieure à Danger-AGI (min1), notez qu'un ennemi blessé sait toujours d'où vient l'attaque
Esquive dansante	6	permanent	Roublard	Action AGI	Permet de porter 1 action supplémentaire AGI par tour
Trappeur	6	X Att	Roublard	Piège	Jet de PER (D6) permet de poser un piège vicieux (1D6+2)
Concentration	6	permanent	Ranger	-	Au début de son tour, le héros comptabilise les D non utilisés du tour précédent. Chaque 2D lui permet de gagner un D d'héroïsme temporaire (non reportable)
Pas de placement	6	1 Mouv	Ranger	Mouv	Permet au ranger de se déplacer de 2 cases durant ou en dehors de son déplacement
Tir Sniper	6	permanent	Ranger	Tir	La distance pour toute arme à distance +5
Rivière de Mana	6	permanent	Mage	Magie - Mana	+4 à la réserve de Mana
Stratégie à long terme	6	permanent	Mage	Héroïsme	Chaque point d'héroïsme temporaire gagné par le mage se conserve dans la réserve tant qu'il n'est pas utilisé
Attaques multiples	6	permanent	Guerrier	Action FOR	Permet de porter 1 action supplémentaire FOR par tour
Berserker	6	3	Guerrier	Attaque	Attaque+4, Défense -1, Héroïsme +2, PV+4, pour 1D6 tours
Posture Reflexe	6	permanent	Guerrier	posture	Les compétences de postures (celles qui permettent de modifier son attitude) sont utilisables en dehors de son tour
Technique du Marteau	6	2 Att	Guerrier	Attaque couplée	L'attaque couplée à la technique du marteau gagne un bonus de +5 à la FOR
Bravoure innée	6	Permanent	-	Héroïsme	Héroïsme +1
Héros vétéran	6	permanent	-	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Pied vif	6	permanent	-	Mouv	Vitesse +1D
Sagesse	6	permanent	-	Action INT	Permet de porter 1 action supplémentaire INT par tour
Testament	6	permanent	-	Vétéran	Si le PJ meurt, le joueur peut créer un autre PJ avec un bonus de niveau de +1

NIVEAU 7

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Feinte de Jarnac	7	1 Att	Roublard	Attaque couplée	Une attaque réussie peut infliger à la place des dégats un malus de -2D d'action à la cible pour 1 tour
Harcelement	7	Permanent	Roublard	Mouv	Permet de morceler son déplacement
Survivant né	7	permanent	Roublard	Héroïsme	Héroïsme +1
Camouflage	7	X Mouv	Ranger	furtivité	Jet AGI (D=danger) pour que les actions Mouv restent ignorées par les monstres pour 1 tour. Valable uniquement si les monstres n'ont pas encore repérés le héros ou si le héros est en mode furtif
Faucon de chasse	7	1 Mouv	Ranger	Compagnon	Permet d'aller chercher / échanger de l'équipement à distance ou d'effectuer des fouilles pour les pièces/couloirs distant (mais à vue)
Nyctalope	7	permanent	Ranger	Action PER	La difficulté des jets de PER pour la recherche de trésors ne sont jamais supérieures à 4
Œil d'aigle	7	permanent	Ranger	Action PER	Permet de porter 1 action supplémentaire PER par tour
Arcane (Maitre)	7	permanent	Mage	Magie	+ 1 sorts mémorisés de niveau 3 d'une sphere - peut s'acheter à plusieurs reprises
Expert Elementaliste	7	permanent	Mage	Magie élémentaire	Condition Mage : posséder maximum 2 types de sorts au moment d'acheter la comp, bonus de +1 pour lancer tout sort de cette sphère.
Familier inférieur	7	permanent	Mage	Compagnon	+1D d'héroïsme pour toute action INT
Charge	7	1 Att	Guerrier	Attaque couplée	Une attaque suivant un déplacement complet aura un bonus de FOR+déplacement/2
Grande poigne	7	permanent	Guerrier	-	Permet de porter à 1 main les armes nécessitant normalement 2 mains
Lutte Keldé	7	permanent	Guerrier	corps à corps	Les attaques à main nue infligent 3-3 (nécessite d'avoir la compétence Lutte Couronnaire)
Rempart	7	permanent	Guerrier	Tank	Action défensive accessible à 0D avec comme difficulté la valeur AGI+armure
Aventurier confirmé	7	permanent	-	Actions	Permet de porter 2 actions de chaque caractéristique en 1 tour
Devise	7	permanent	-	Vétéran	En déclamant sa devise, le héros pourra bénéficier d'un bonus de +2D à l'héroïsme (1X par donjon)
Faveur du destin	7	1	-	sauvegarde	Permet de relancer un D
Héros épique	7	permanent	-	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Sprint	7	1 Mouv	-	Mouv	+4 au déplacement (1X par tour)
Tacticien	7	1D	-	Tactique	Pour ce tour ci, le tacticien peut décider de déplacer le tour d'un joueur avant ou après un autre joueur (aucun joueur n'a de tour supplémentaire)

NIVEAU 8

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Action invisible	8	1	Roublard	furtivité	Une action AGI ou FOR ne sera pas repérée par les ennemis tant qu'il reste à une distance strictement supérieure à Danger-AGI (min 1), notez qu'un ennemi blessé sait toujours d'où vient l'attaque
Arnaque	8	permanent	Roublard	-	Le prix de vente dans les magasins est équivalent au double du prix indiqué sur la carte
Maître des Barbacanes	8	X Att	Roublard	Piège	Jet de PER (D9) permet de poser un piège mortel (1D6+4)
Reflexes qui sauvent	8	1X par tour	Roublard	sauvegarde	Le PJ peut utiliser 1D pour annuler 3 blessure
Bras long	8	permanent	Ranger	corps à corps	Portée des armes de corps à corps augmentée de 1
Fleche Perce-Cœur	8	1 Att	Ranger	Attaque couplée	Si l'attaque à distance tue un ennemi, l'ennemi situé exactement en ligne droite derrière celui-ci (mais toujours dans la portée normale de l'arme) subira la même attaque.
Réflexes offensifs	8	Enemi au contact	Ranger	posture	Lorsqu'un ennemi vient au contact, le ranger peut si il le désire changer son attitude gratuitement
Mémoire du sage	8	permanent	Mage	Magie - INT	INT+1 ou une action INT supplémentaire
Météore Magique	8	X Att	Mage	Magie - baguette	Le baguette magique projette des éclair de mana Attaque+2 à distance+2 (cumulative)
Colère du Juste	8	X Att	Guerrier	Attaque couplée	Chaque D dépensé supplémentaire couplé à une attaque permet de gagner un bonus de +2 à la FOR
Coup rotatif	8	3 Att	Guerrier	Attaque couplée	Une attaque portée avec FOR cible les ennemis présents sur les cases adjacentes
Coup tremblement de terre	8	2 Att	Guerrier	Attaque couplée	Une attaque réussie peut infliger en plus des dégats un malus de -2D d'action à la cible pour 1 tour
Expert du combat	8	Permanent	-	Héroïsme	Héroïsme +1
Héros légendaire	8	permanent	-	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Omniscience	8	permanent	-	Action INT	Permet de porter 1 action supplémentaire INT par tour
Pas de course	8	permanent	-	Mouv	Vitesse +1D
Sumom Héroïque	8	permanent	-	Vétéran	Chaque quete auquel le héros participe rapporte +2 prestige à la compagnie

NIVEAU 9

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Assassinat	9	1 Att	Roublard	Attaque couplée	Une attaque portée sous le couvert de la compétence "Sur la pointe des pieds" verra son résultat doublé (si elle passe) mais aussitôt repéré
Rats éclaireurs	9	2 Mouv	Roublard	Piège	Permet au roublard de déclencher, révéler, désactiver tout piège dans un couloir (pas d'XP engrangés)
Technique du Serpent	9	X Att	Roublard	Attaque couplée	Pendant max 2 tours avant l'attaque, possibilité de mettre de coté un D de sa réserve. Ceux ci s'ajoutent à l'attaque portée au terme des 2 tours. Ils sont perdus si inutilisés.
Faucon de guerre	9	1 Att	Ranger	Compagnon	Permet au ranger d'effectuer une attaque supplémentaire à 1D6+2 portée : vue
Prière à Diane	9	2 Att	Ranger	Attaque couplée	Un tir porté avec cette attaque se voit accordée un bonus de +6 dégats
Familier supérieur	9	Permanent	Mage	Compagnon	+2D d'héroïsme pour toute action INT
Tempête de Mana	9	Permanent	Mage	Magie - Mana	+6 à la réserve de Mana
Attaque d'opportunité	9	X Def	Guerrier	attaque	Permet une attaque (AGI) si quelqu'un arrive au contact hors tour (D puisés dans la réserve de défense)
Carrure de Géant	9	permanent	Guerrier	PV	Points de vie + 5
Riposte	9	X Att	Guerrier	attaque	Une défense réussite donne droit dans le même tour à une attaque FOR supplémentaire
Arme de légende	9	Comp Gratuite	-	Vétéran	le héros donne un nom à son arme. Elle devient personnelle et ne peut plus être vendue. En plus de lui donner un nom, cette capacité lui confère désormais un bonus de Att+1. Toute autre arme utilisée par le héros subira désormais un malus de -1
Aventurier vétéran	9	permanent	-	Actions	Permet de porter 3 actions de chaque caractéristique en 1 tour
Chien de guerre	9	Permanent	-	Compagnon	Permet au guerrier d'effectuer une attaque supplémentaire à 1D6+2 ; portée : PER
Héros Mythologique	9	Permanent	-	Carac	Le héros gagne 1 point dans une de ses caractéristiques
Pied d'Elfe	9	Permanent	-	Mouv	+4 au déplacement
Choré de combat	9	permanent	-	Vétéran	En mimant la choré de combat, le héros pourra bénéficier d'un bonus de +2D à l'héroïsme (1X par donjon)

NIVEAU 10

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type	Effet
Complice	10	permanent	Roublard	Compagnon	Héroïsme +1D pour les actions AGI, Place +10, PJ roublard suivant niveau +3
Empoisonneur	10	2 Mouv	Roublard	Alchimie	Creation d'une fiole de poison (+1D6 à une attaque) utilisable autant de fois que sa PER+1 par donjon
Esquive intouchable	10	permanent	Roublard	Action AGI	Permet de porter autant d'actions AGI que désiré
Adopté	10	permanent	Ranger	Compagnon	Héroïsme +1D pour les actions PER, Place +10, PJ ranger suivant niveau +3
Tir Rafale	10	permanent	Ranger	Tir	Permet d'effectuer autant d'actions PER que désiré pour effectuer des attaques à distance avec la meme arme
Apprenti	10	permanent	Mage	Compagnon	Héroïsme +1D pour les actions INT, Place +10, PJ mage suivant niveau +3
Mémoire éternelle	10	permanent	Mage	Magie - INT	INT+1 ou une action INT supplémentaire
Rebouteux	10	2 Mouv	Mage	Alchimie	Creation de potions de vies et de mana utilisable autant de fois que sa PER par donjon
Destrier	10	Permanent	Guerrier	Compagnon	Permet au guerrier d'effectuer une attaque supplémentaire à 1D6+2 portée : C&C - déplacement +1D6+2 (figurine exigée)
Ecuyer	10	permanent	Guerrier	Compagnon	Changement d'arme gratuit, Place +10, PJ guerrier suivant niveau +3
Phalange	10	permanent	Guerrier	Tank	Placé à coté d'un autre héros ayant au moins 1D en défense, le héros gagne +1 en defense
Technique des 100 épées	10	permanent	Guerrier	Action FOR	Permet de porter autant d'actions FOR que désiré
Danseur de guerre	10	permanent	-	Actions	Le changement d'attitude est gratuit
Dieu du combat	10	Permanent	-	Héroïsme	Héroïsme +1
<u>Légende vivante</u>	<u>10</u>	<u>permanent</u>	<u>-</u>	<u>Vétéran</u>	<u>Le héros pourra aux prochains niveaux choisir une deuxième compétence à 10 niveaux inférieurs</u>

LES MONSTRES

Nom	Niveau	PV	Mouv	Att	Def	Équipement	Spécial
Esclave Gobelin	1	2	6	1D-1	1D-1		Regroupement
Gobelin	2	2	6	1D	1D	Dague	Regroupement
Archer Gobelin	3	2	6	1D	1D	Arc court, 5 flèches	Regroupement, Tir (portée 4)
Brigand	3	3	6	1D+1	1D+1	Épée courte	
Limace carnivore	3	3	3	1D+1	1D+1		Opportuniste, Haine, diagonale
Orc	3	3	4	1D+1	1D+1	Épée rouillée	
Homme-rat	3	2	6	1D+1	1D+1	Épée rouillée, dague	Lancer de dague (portée 5)
Squelette	3	2	4	1D+1	1D+1	Faux	Mort vivant (défense 1D+2 contre armes normales, 1D contre magie)
Berserker Orc avec bouclier	4	4	4	2D+2	3D+4	Épée longue, bouclier	
Berserker Orc avec double hache	4	4	4	2D+2	2D+2	2 Épées longues	
Berserker Orc avec Épée	4	4	4	1D+4	2D+2	Épée longue	Attaque en diagonale
Berserker Orc avec Fléau	4	4	4	1D+2	2D+2	Fléau	Attaque rotative
Berserker Orc avec Hache	4	4	4	1D+2	2D+2	Hache d'armes	Coup brutal
Berserker Orc avec Lance	4	4	4	1D+2	2D+2	Lance	Allonge 1
Brigand Arbalétrier	4	4	4	1D+4	2D+2	Arbalète, 5 flèches	Tir allié (portée 10)
Brigand Archer	4	4	6	1D+2	1D+2	Arc court, 5 flèches	Tir (portée 10), Tir à bout portant
Brigand Épéiste	4	5	5	2D+3	1D+2	Épée bâtarde	
Brigand Gardien	4	5	5	1D+3	2D+4	Épée longue, bouclier	
Brigand Lancier	4	5	4	1D+2	2D+2	Lance	Allonge 1
Fantôme	4	4	3	1D	2D+2		Fantomatique, Peur, Mort vivant
Fimir	4	5	4	2D+2	2D+2	Hache d'armes	
Gladiateur Hoel	4	5	6	2D+2	2D+2	Épée rouillée bouclier	Haine
Gnoll	4	6	6	2D+3	1D+2	Hache d'armes	Haine
Guerrier maléfique	4	4	4	1D+3	2D+2	Hache de bataille	Haine, Peur, Diagonale
Guerrier homme-rat	4	4	6	2D+1	1D+2	Épée rouillée, dague	Bond, Lancer de dague (portée 5)
Homme bête	4	5	6	2D+2	2D+2	Épée rouillée, bouclier	Haine

LA COMPAGNIE ROUGE

Squelette guerrier	4	4	5	1D+2	2D+2	Épée longue, bouclier, armure de cuir	Mort vivant (défense 2D+3 contre armes normales, 2D+1 contre magie)
Zombie	4	5	2	1D+2	1D+4	Hachette	Mort vivant, Peur, rempart
Archer du Chaos	5	4	6	2D+2	1D+2	Arc long, épée courte	Tir (portée 15), Tir à bout portant, Tir allié
Assassin Elfe noir	5	5	10	3D+2	3D+2	Dague, fiole de poison	Tornade de lame, Poison
Assassin Homme rat	5	3	8	3D+3	3D+1	2 dagues, 2 fioles de poison	Bond, Furtif 5, Harcèlement, Lancer de dague (portée 5)
Demi-Ogre	5	7	5	1D+7	2D+5	Masse	Rempart, Diagonale, Bras long 1
Gargouille Gardienne	5	7	0	2D+4	2D+4	Épée longue, fouet	Statue de pierre, Bras long 2
Homme-bouc	5	7	5	2D+4	2D+3	Hache d'armes	Haine, Rempart
Horreur des Tunnels	5	6	3	1D+3	3D+3		Opportuniste, Haine, Diagonale
Loup géant	5	4	10	1D+3	3D+3	Fourrure (+0/+0)	Bond, Harcèlement
Nécromancien	5	5	6	1D+2	3D+4	Parchemin de réveil de squelette	Nécromancie
Orc Noir	5	5	5	2D+4	2D+4	Hache d'armes, armure de cuir	Phalange, Bond, Rempart
Shaman Orc	5	5	5	1D+4	3D+4	Hache d'armes	Guérison, 6e sens, Défense magique 2D
Troll des forêts	5	6	4	2D+3	3D+5	Masse	Régénération 2, Rempart, Faiblesse feu
Zombie Charognard	5	7	3	1D+4	2D+5	Hachette	Mort vivant, Peur, rempart
Bretteur	6	6	8	2D+6	3D+6	Épée double, 2 Épées bâtarde	Tornade de lame, Harcèlement, Bond
Golem de Chair	6	10	4	2D+6	2D+6	-	Mort vivant, Peur, rempart
Guerrier du chaos	6	8	5	2D+4	3D+4	Épée longue, fléau, hache d'armes	Haine, Peur, Coup brutal, phalange
Horreur acide	6	6	4	1D+4	3D+4		Opportuniste, Haine, Diagonale, Sécrétions acides
Loup-garou	6	10	8	3D+5	2D+5	Fourrure (+0/+0)	Peur, Allonge, Bond, Harcèlement
Momie	6	4	4	1D+2	1D+1	-	Mort vivant, Faiblesse feu
Ophidien	6	6	6	2D+6	2D+6	Lance	Allonge 1
Sorcier du Chaos	6	6	6	1D+4	4D+8	gemme magique	Nécromancie, Peur, Mort vivant. Défense magique 2D
Spectre	6	6	6	2D+4	3D+6		Fantomatique, Terreur, Mort vivant
Squelette champion	6	5	5	2D+2	3D+3	Épée longue, bouclier, armure de cuir	Terreur, Mort vivant (défense 3D+3 contre armes normales, 3D+1 contre magie)
Troll des bois	6						
Troll des cavernes	6	6	4	2D+4	3D+6	Masse	Régénération2, Rempart, Faiblesse feu, Perce-murailles
Garde du palais	6	8	5	2D+4	3D+4	Épée longue, fléau, hache d'armes, cotte de mailles	Haine, Peur, Coup brutal, phalange
Garde Dragon	6	10	5	2D+8	3D+6	Hallebarde, heaume, pavois, armure de plaque	Haine, Peur, Coup brutal, phalange

LA COMPAGNIE ROUGE

Anges morbides	7	8	10	2D+8	2D+8	Gemme	Mort vivant, Vol, Harcèlement, Attaque méphitique 1D+3 (la pièce entière est touchée)
Minotaure	7	10	5	2D+6	2D+6	Hache de bataille	Haine, Coup brutal, Charge
Paladins noirs	7	5	6	2D+2	2D+2	Espadon	Sort : Prière maudite pour 1D
Wolfen	7	10	6	3D+5	3D+5	Épée longue, fourrure de loup géant	Peur, Allonge, Bond
Champion Minotaure	8	12	5	2D+8	2D+8	Hache de bataille	Coup brutal, Coup surpuissant, Charge, Peur
Cobrans	8	7	7	3D+6	3D+6	Lance, cotte de mailles	Allonge 1
Gardien des sépultures	8	12	6	3D+7	3D+7	Vouge	Peur
Liche	8	6	5	2D+1	2D+2		Mort vivant, Nécromancie
Rois des Spectres	8						
Gargouille	9	6	2	2D+2	2D+2		Démon
Cornu de l'enfer	10	15	5	2D+3	2D+3	Fouet	Démon, Peur
Dragon	10	20	10	4D+4	4D+4		Peur



LA COMPAGNIE ROUGE

LA MAGIE

GEMME D'IVOIRE <NIVEAU I>

Nom	Gemme	Domaine	Activation	Effet
Esprits des vents	1	Air	Mouv	Pour ce tour, le mage peut échanger de l'équipement avec un autre héros quelquesoit leurs positions sur le plateau
Prémonition	1	Air	Mouv	Le héros peut révéler la première carte de la pile Donjon
Vent porteur	1	Air	Mouv	Le mage peut déplacer une figurine de 2D6 cases
Brume	1	Eau	Def	Une salle ou un couloir sont plongés dans un brouillard qui empêche toute action (sauf MOUV) pendant 1 tour
Fontaine de vie	1	Eau	Def	guerison 1D6 PV
Sol glissant	1	Eau	Def	Réduit de (SR) le déplacement de chaque personnage qui se déplacerait sur les cases visées par le sort
Bougies	1	Feu	-	Ajout permanent d'un bonus +3 en PER pour le couloir/salle - pas cumulable
Boule de feu	1	Feu	Att	Dégats 4, portée 10, esquivable avec un jet d'AGI (D=SR)
Courage	1	Feu	-	Ajout 3D d'héroïsme à une cible à vue - valable jusqu'à ce que les D soient consommés pas cumulable
Don de la terre mère	1	Terre	Def	guérit 1D6 blessure
Passe muraille	1	Terre	Mouv	Lors de ce tour, le mouvement de ce héros n'est plus limité par les murs ou mobiliers
pont magique	1	Terre	Def	Permet de marcher sur un piège sans encombre. Valable autant de tours que le SR

GEMME D'OR <NIVEAU 2>

Nom	Gemme	Domaine	Activation	Effet
Divination	2	Air	Mouv	Le héros peut révéler autant de cartes de la pile Donjon que le SR du sort
Foudre	2	Air	Att	Dégats 3, portée 15
Vision lointaine	2	Air	Mouv	dévoile le contenu d'une salle sur le plateau
Contresort	2	Eau	Def	Jeté en action défensive, le SR du contresort peut s'opposer au jet d'un sort lancé
Gel	2	Eau	Att	La cible ne peut plus se déplacer à moins de réussir une action FOR\Att (D=SR)
Présence rassurante	2	Eau	Def	Diminue pour 1 tour l'indice de danger (2 SR pour baisse du danger de 1)
Aura de courage	2	Feu	Mouv	La cible se voit bénéficier d'autant de D d'héroïsme que le SR du sort - consommable - s'annulent à la prochaine blessure reçue
Provocation	2	Feu		Les ennemis cherchent à attaquer le lanceur de sort pour 1 tour
Souffle du dragon	2	Feu	Att	Dégats SR+2, portée INT, dégats diminués par le SR d'un jet d'AGI/Def
Faïlle sismique	2	Terre	Att	Création d'une oubliette
Mur de lière	2	Terre	Def	Création d'un obstacle ayant autant de PV que le SR
peau de pierre	2	Terre	Def	Ajout de (SR)D d'héroïsme à une cible à vue - réserve Def seulement - valable jusqu'à ce que les D soient consommés pas cumulable

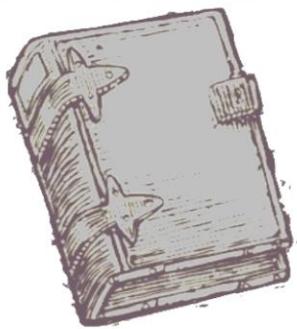
GEMME DE DIAMANT <NIVEAU 3>

Nom	Niveau	Activation	Classe	Type
Armure Elementaire - Air	3	Air	Def	défense magique 2D jusqu'à ce qu'il soit utilisé
Oracle	3	Air	Mouv	Le héros peut révéler autant de cartes de la pile Donjon que le SR du sort et modifier l'ordre dans lequel ils apparaîtront
Tempête d'éclair	3	Air	Att	Dégats 6, portée 15
Armure Elementaire - Eau	3	Eau	Def	défense magique 3D jusqu'à ce qu'il soit utilisé
Blizzard	3	Eau	Att	Dégat 6 pour tout les personnages d'une salle
Sommeil	3	Eau	Att	La cible ne peut plus agir à moins de réussir une action INT\Def (D=SR)
Armure Elementaire - Feu	3	Feu	Def	défense magique 2D jusqu'à ce qu'il soit utilisé
Frénésie	3	Feu	Att	Ajout de (SR)D d'héroïsme à une cible à vue - réserve Att seulement - valable jusqu'à ce que les D soient consommés pas cumulable
Météore de feu	3	Feu	Att	Dégats SR+4, portée INT+5, dégats diminués par le SR d'un jet d'AGI/Def
Armure Elementaire - Terre	3	Terre	Def	défense magique 1D jusqu'à ce qu'il soit utilisé
Mur de pierre	3	Terre	Def	Création d'un obstacle infranchissable
Pétrification	3	Terre	Att	La cible ne peut plus agir à moins de réussir une action INT\Def (D=SR)



LA COMPAGNIE ROUGE

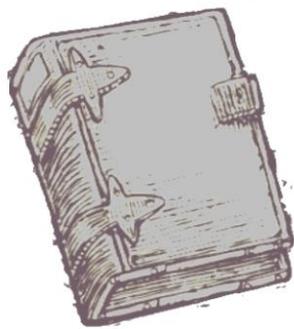
LES CARTES DONJON



GRIMOIRE

**PIOCHE UN SORT DE TON NIVEAU
OU INFÉRIEUR QUE TU DÉFAUSSERA
APRÈS UTILISATION.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GRIMOIRE

**PIOCHE UN SORT DE TON NIVEAU
OU INFÉRIEUR QUE TU DÉFAUSSERA
APRÈS UTILISATION.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GRIMOIRE ANCIEN

**PIOCHE UN SORT DE TON NIVEAU
QUE TU DÉFAUSSERA
APRÈS UTILISATION.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GUERRIER TOMBÉ AU COMBAT

**PIOCHE UNE PIÈCE
D'ÉQUIPEMENT DE TON NIVEAU
OU INFÉRIEUR.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GUERRIER TOMBÉ AU COMBAT

**PIOCHE UNE PIÈCE
D'ÉQUIPEMENT DE TON NIVEAU
OU INFÉRIEUR.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



TOMBE DE CHEVALIER

**PIOCHE UNE PIÈCE
D'ÉQUIPEMENT DE TON NIVEAU.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GUERRIER TOMBÉ AU COMBAT

**PIOCHE UNE PIÈCE
D'ÉQUIPEMENT DE TON NIVEAU
OU INFÉRIEUR.**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GUERRIER TOMBÉ AU COMBAT

**PIOCHE UNE PIÈCE
D'ÉQUIPEMENT DE TON NIVEAU
OU INFÉRIEUR.**

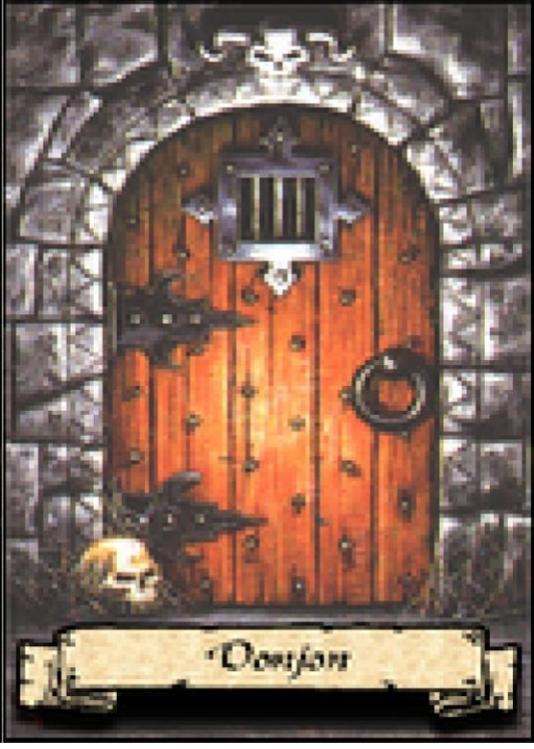
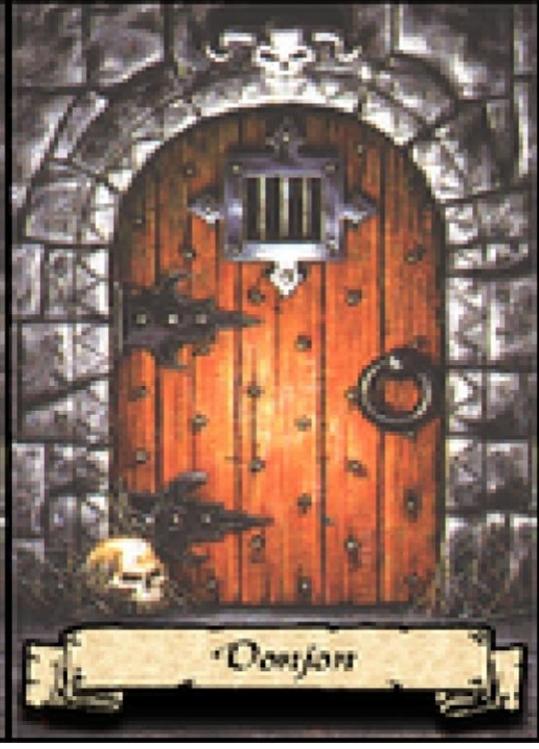
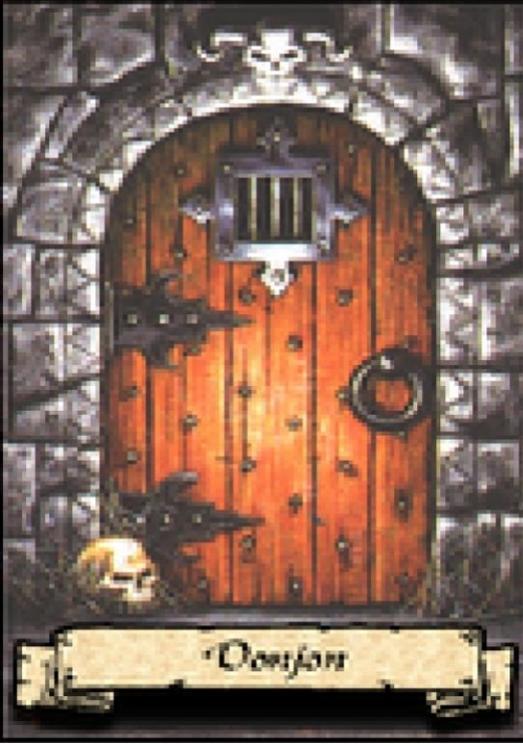
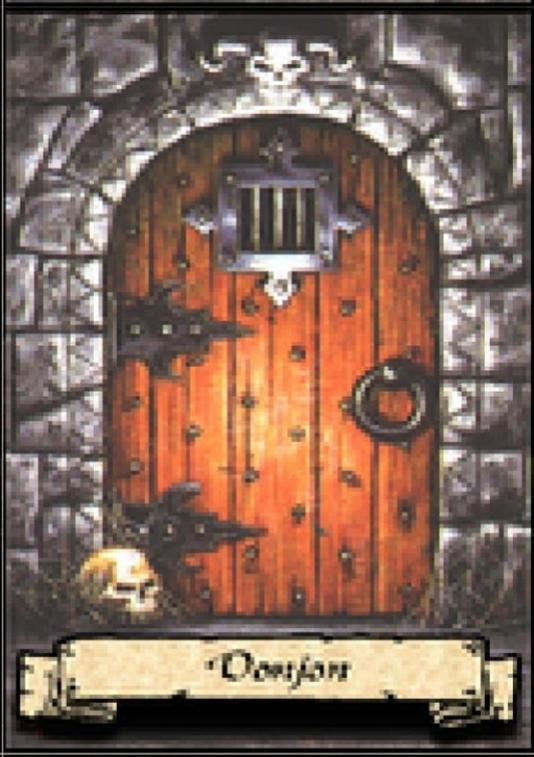
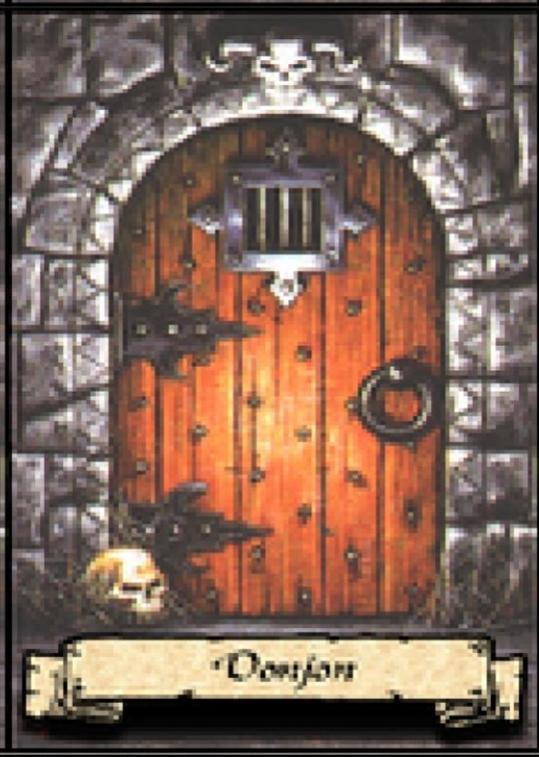
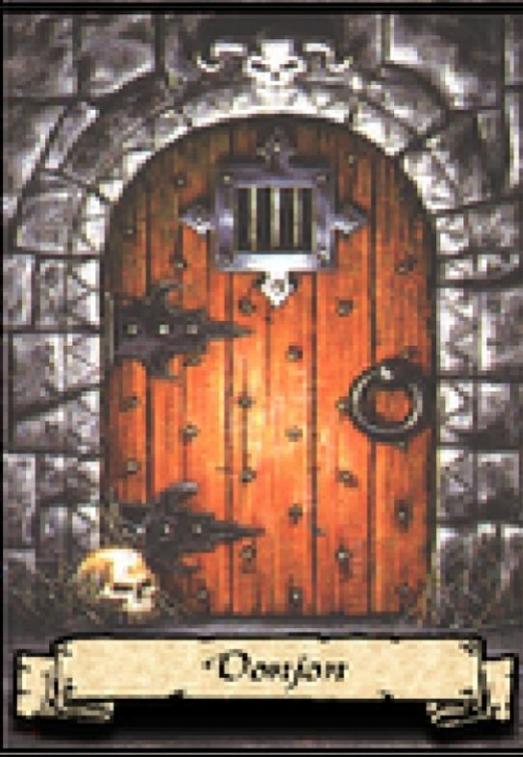
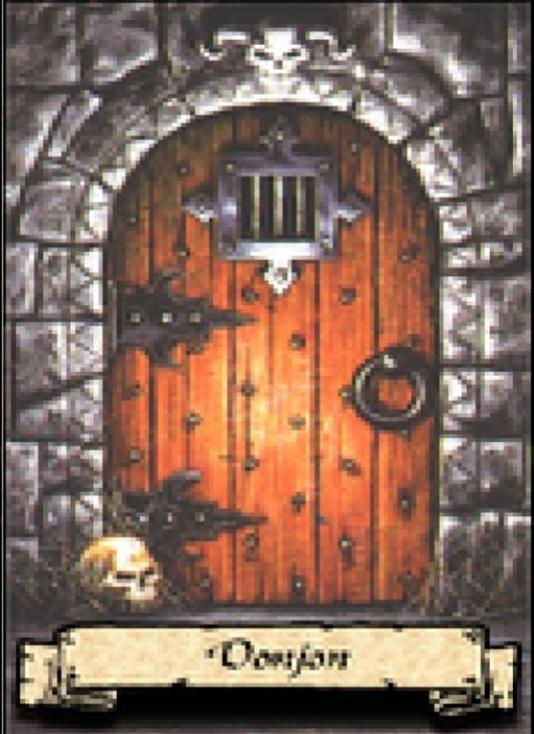
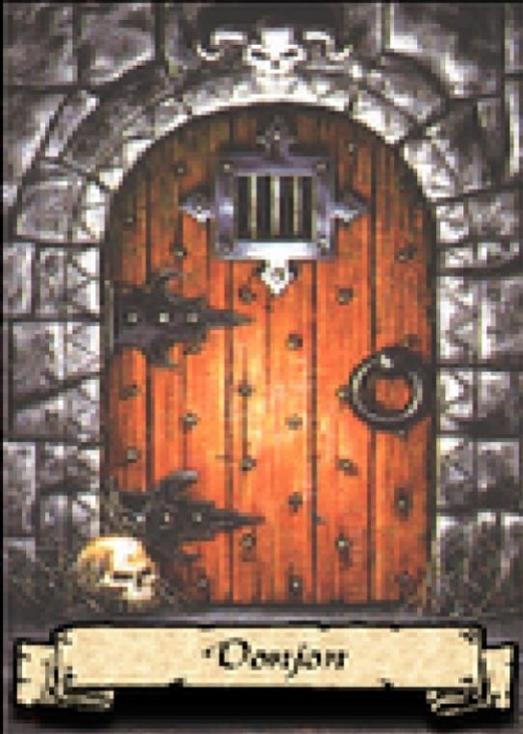
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



RIEN

**EN DÉPIT D'UNE FOUILLE
MINUTIEUSE, TU REPARTIRA
LES MAINS VIDES !**

DÉFAUSSER APRÈS USAGE





OR!

TU TROUVES 10 PIÈCES D'OR!

DEFAUSSER APRÈS USAGE



OR!

TU TROUVES 10 PIÈCES D'OR!

DEFAUSSER APRÈS USAGE



OR!

TU TROUVES 10 PIÈCES D'OR!

DEFAUSSER APRÈS USAGE



OR !!

TU TROUVES 50 PIÈCES D'OR !!

DEFAUSSER APRÈS USAGE



OR !!

TU TROUVES 50 PIÈCES D'OR !!

DEFAUSSER APRÈS USAGE



OR !!!

TU TROUVES 100 PIÈCES D'OR !!

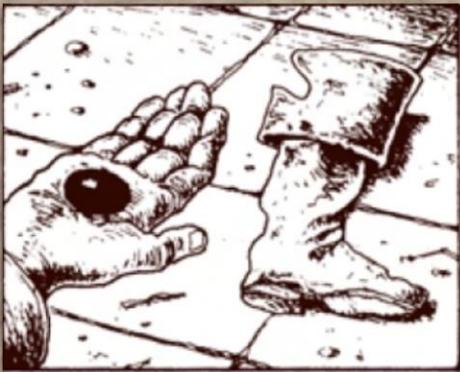
DEFAUSSER APRÈS USAGE



OR ?

**TU TROUVES
106 X 10 PIÈCES D'OR !!**

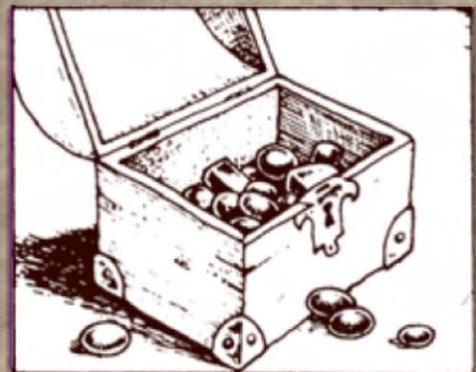
DEFAUSSER APRÈS USAGE



GEMME !

**TU TROUVES UNE GEMME
DANS UNE VIEILLE BOTTE
ET EMPOCHE
<DANGER X 30> PIÈCES D'OR !**

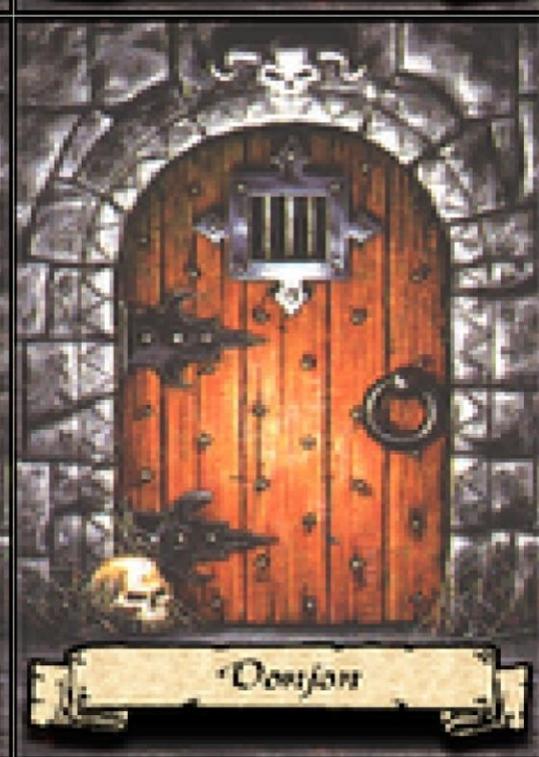
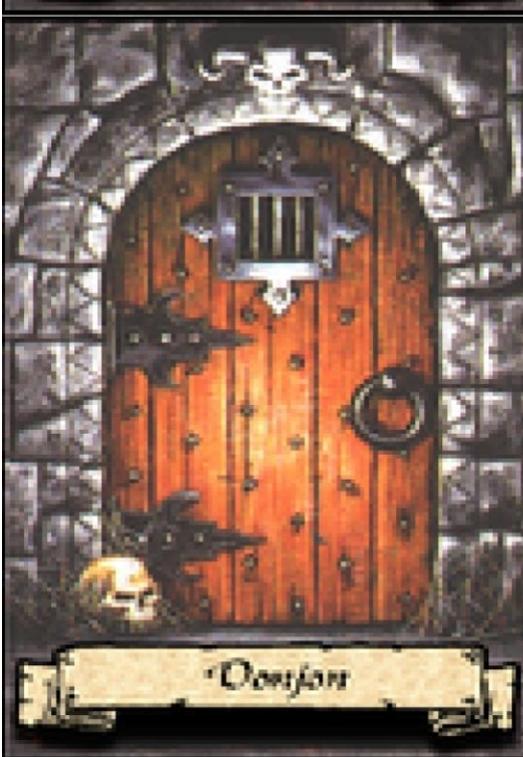
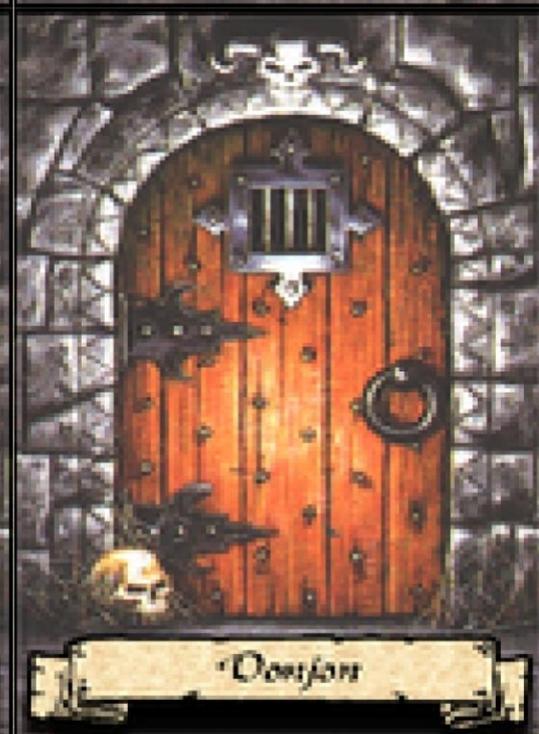
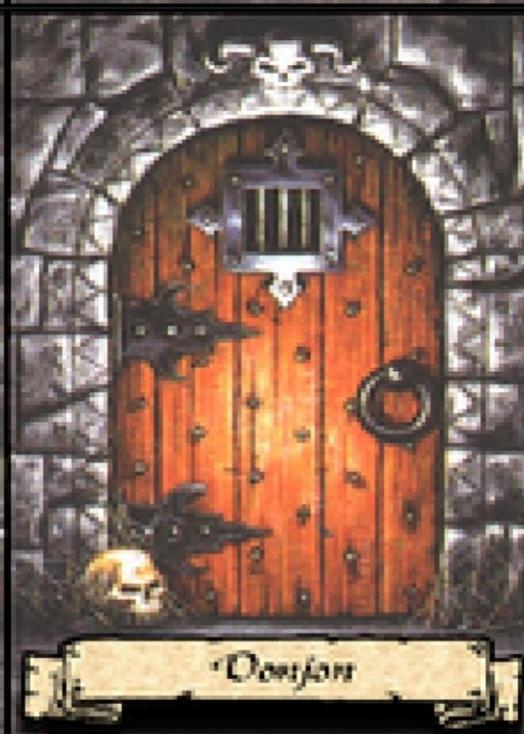
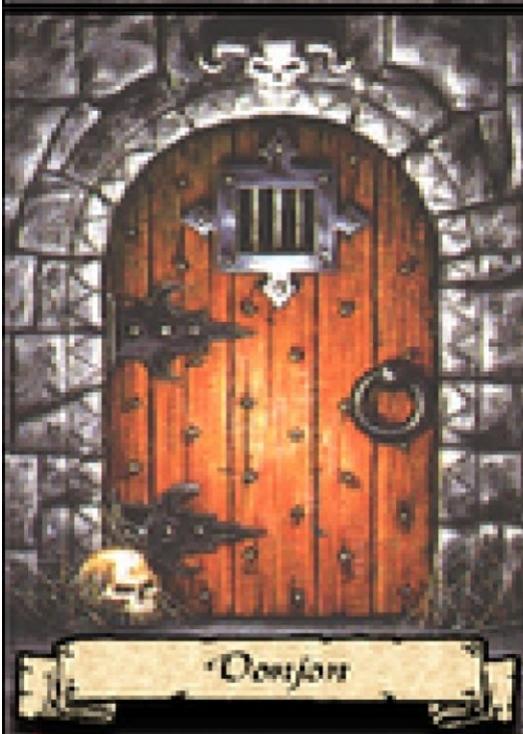
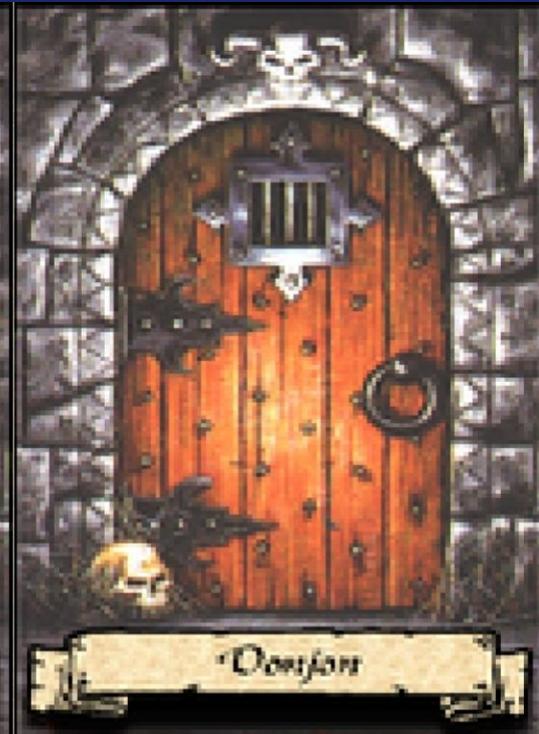
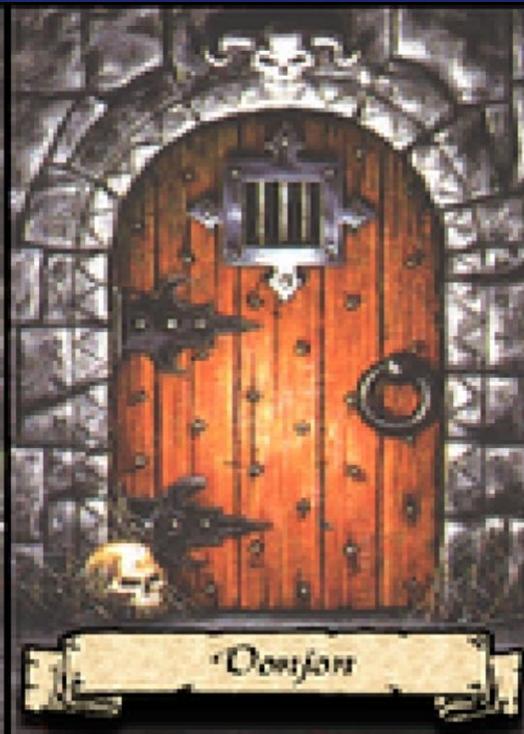
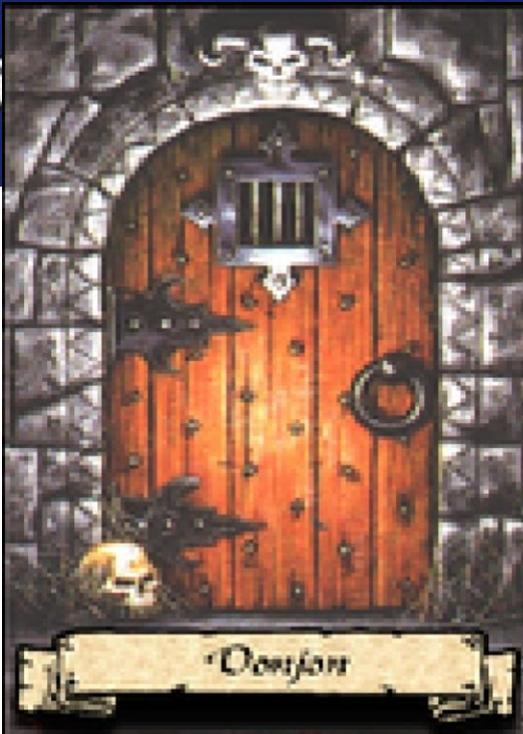
DEFAUSSER APRÈS USAGE



JOYAUX !

**TU TROUVES UN COFFRE
DÉBORDANT DE JOYAUX
ET TU EMPOCHE
200 PIÈCES D'OR !**

DEFAUSSER APRÈS USAGE





POTION DE SOIN

ACTION: 1

RÉCUPÈRE 106 POINT DE VIE



POTION DE SOIN

ACTION: 1

RÉCUPÈRE 106 POINT DE VIE



POTION DE MANA

ACTION: 1

RÉCUPÈRE 106 POINT DE MANA

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



POTION DE SOIN

ACTION: 1

RÉCUPÈRE 106 POINT DE VIE



POTION DE SOIN

ACTION: 1

RÉCUPÈRE 106 POINT DE VIE

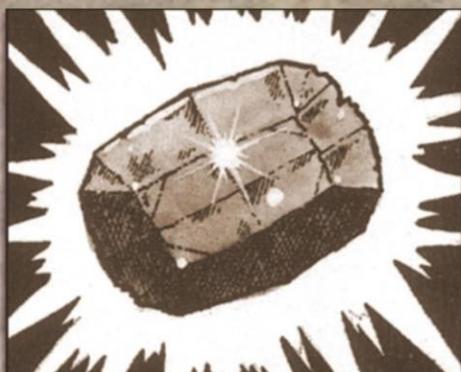


POTION DE MANA

ACTION: 1

RÉCUPÈRE 106 POINT DE MANA

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



GEMME MAGIQUE

DANS UN COIN DE LA PIÈCE BRILLANT DE MILLE FEUX VOUS TROUVEZ UNE GEMME MAGIQUE

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



FRAGMENT DU GRIMOIRE DE SALAZAR LE SAGE

VOUS GAGNEZ

<DANGER X 3> XP

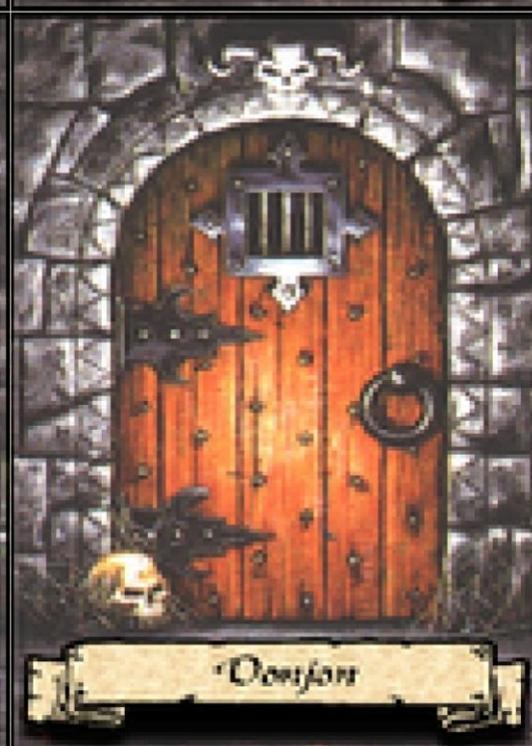
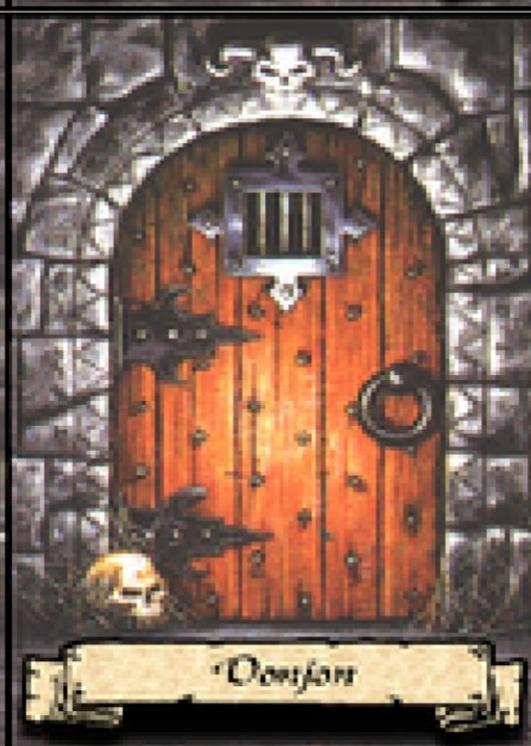
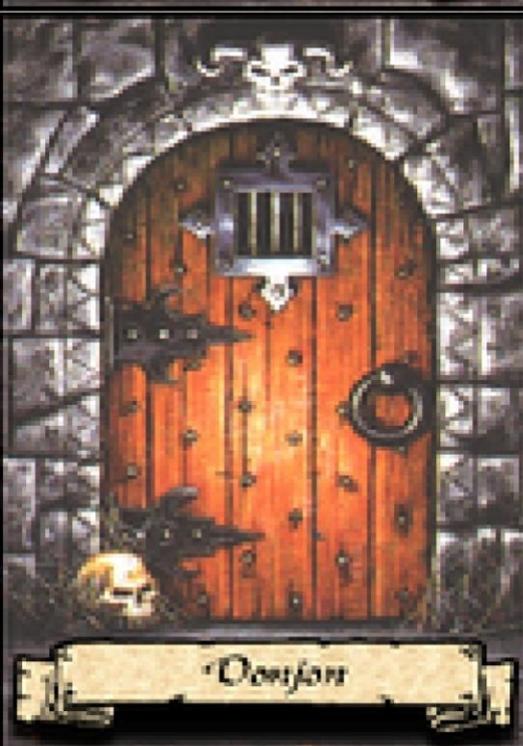
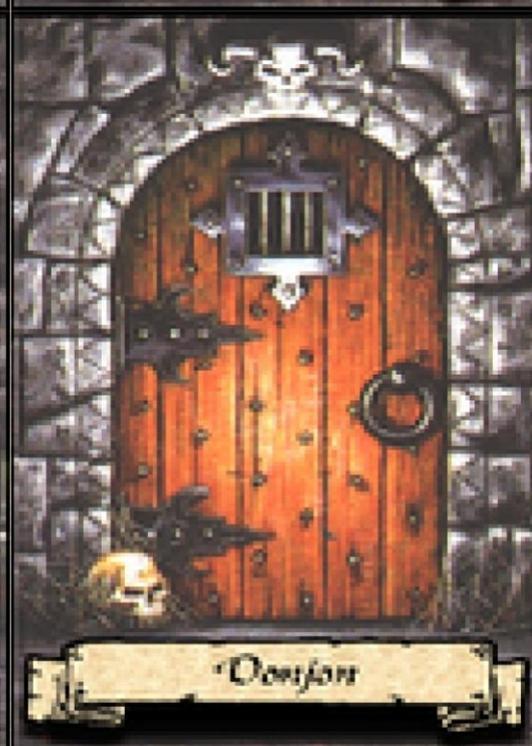
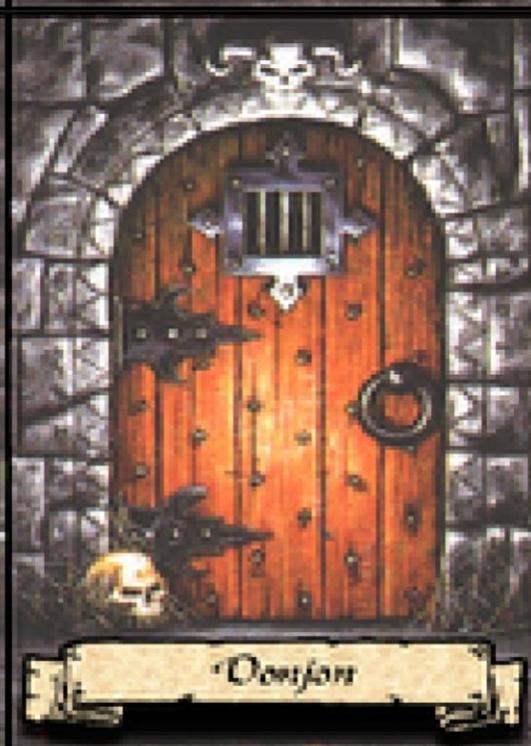
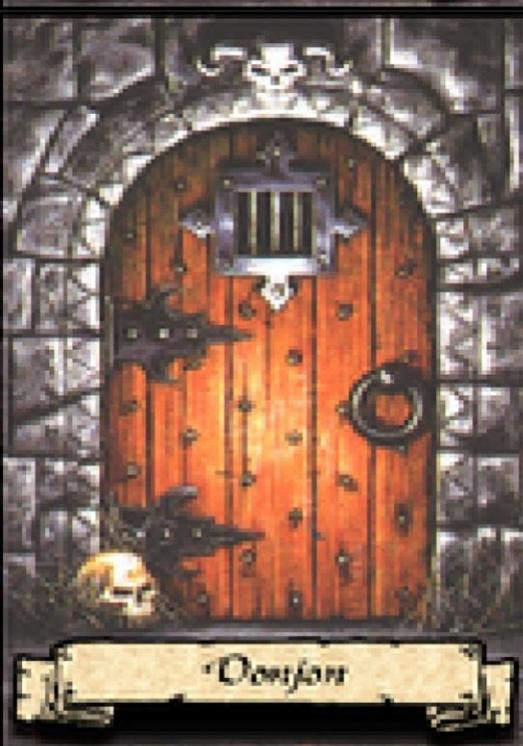
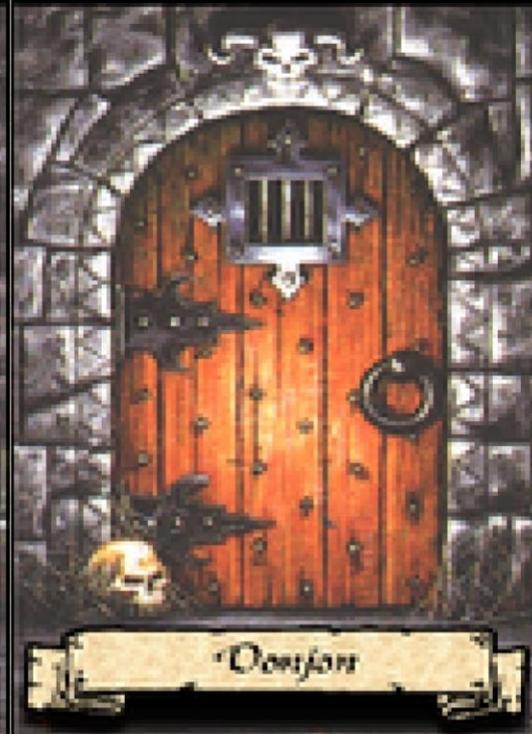
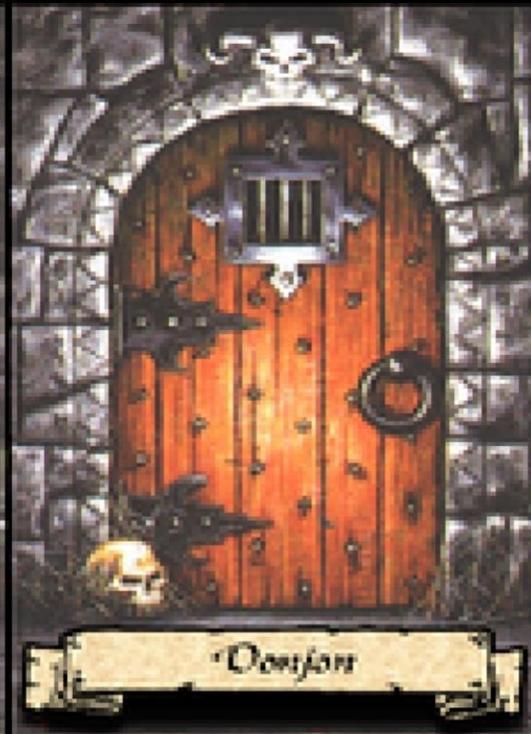
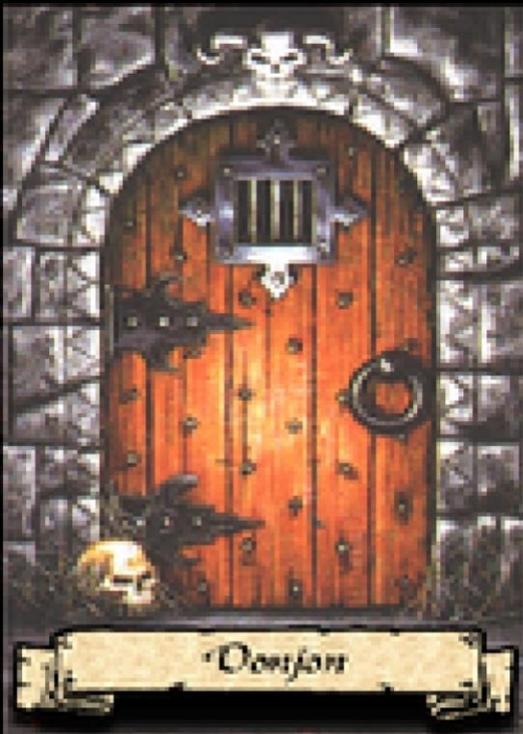
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



FABULEUX TRÉSOR

TU TROUVES UN COFFRE CONTENANT UN FABULEUX TRÉSOR ET EMPOCHE 500 PIÈCES D'OR !

DÉFAUSSER APRÈS USAGE





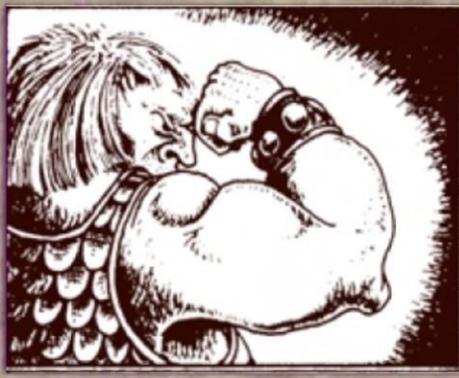
BREUVAGE HÉROÏQUE

ACTION: 1

AJOUTE 1D À TON HÉROÏSME

EFFET ACTIF JUSQU'À
TA PROCHAINE BLESSURE

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



POTION DE FORCE

ACTION: 1

AJOUTE 2D À TA RÉSERVE ATT

EFFET ACTIF JUSQU'À
LA PROCHAINE BLESSURE INFLIGÉE

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



POTION DE RÉSISTANCE

ACTION: 1

AJOUTE 2D À TA RÉSERVE DEF

EFFET ACTIF JUSQU'À
LA PROCHAINE BLESSURE REÇUE

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



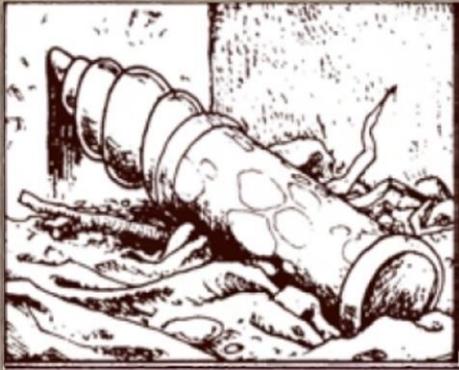
POTION DE VITESSE

ACTION: 1

AJOUTE 1D À TON DÉPLACEMENT

EFFET ACTIF PENDANT 1 TOUR

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



EAU BÉNITE

ACTION: 1

TUE UN MORT VIVANT NON HÉROS

PORTÉE = PER

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



FLACON D'ACIDE

ACTION: 1

1D6 DÉGAT AU LANCÉ

PORTÉE = PER

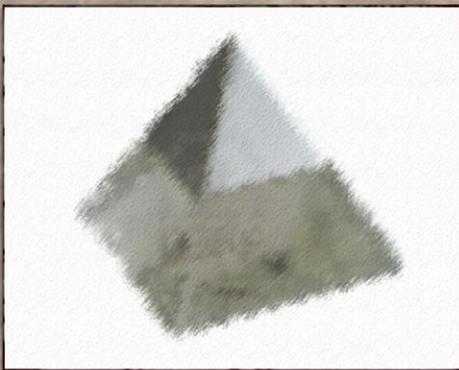
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



MYSTÉRIEUX FLACON

LA TENTATION DE BOIRE L'UN DES 2 FLACONS
QUI SE PRÉSENTENT À VOUS EST TROP FORTE!
SEREZ VOUS ASSEZ MALIN POUR FAIRE LE BON CHOIX?
UN JET D'INT (D=DANGER) FERA LA DIFFÉRENCE:
SUCCÈS: +1D6 PV
ÉCHEC: -1D6 PV

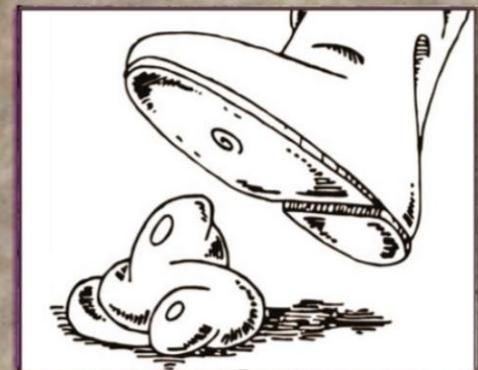
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



POTION DE SAGESSE

UNE COMPRÉHENSION MÉTAPHYSIQUE
VOUS SAISIT EN BUQUANT CETTE POTION
VOUS GAGNEZ 2D6 XP

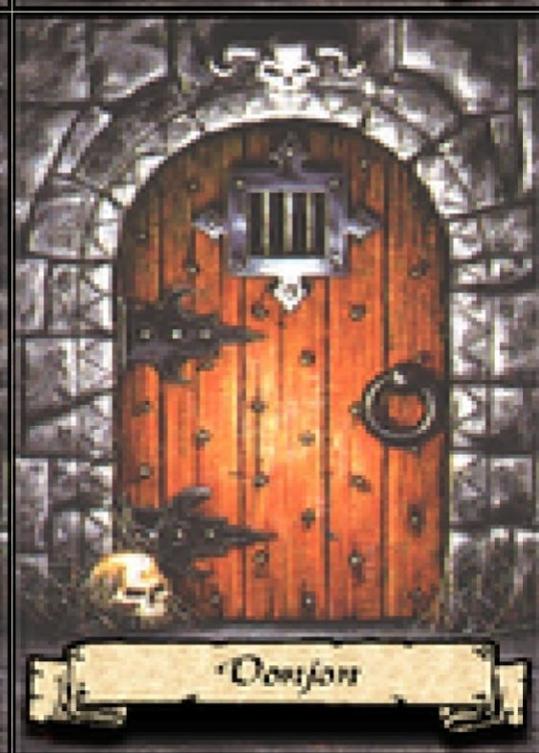
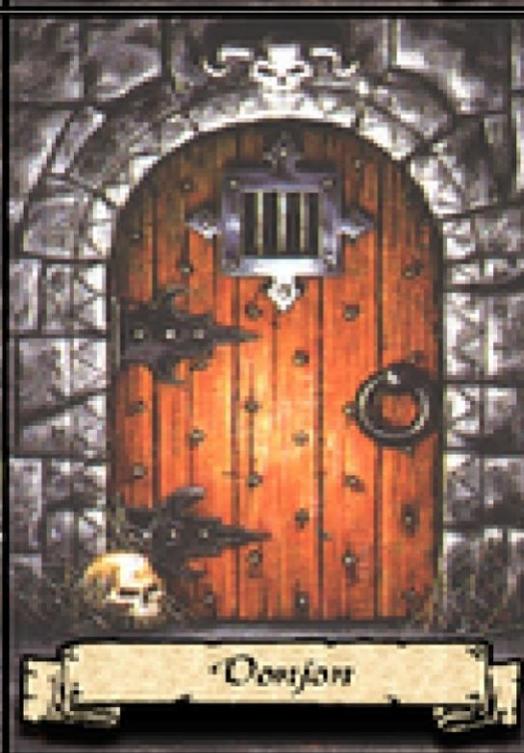
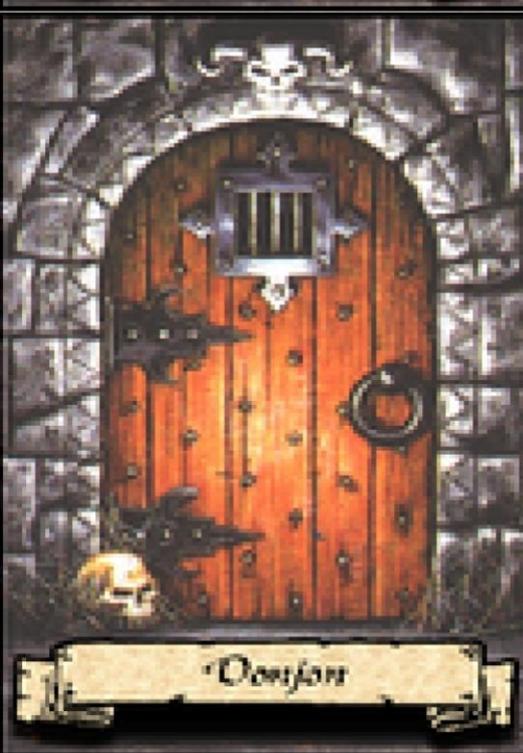
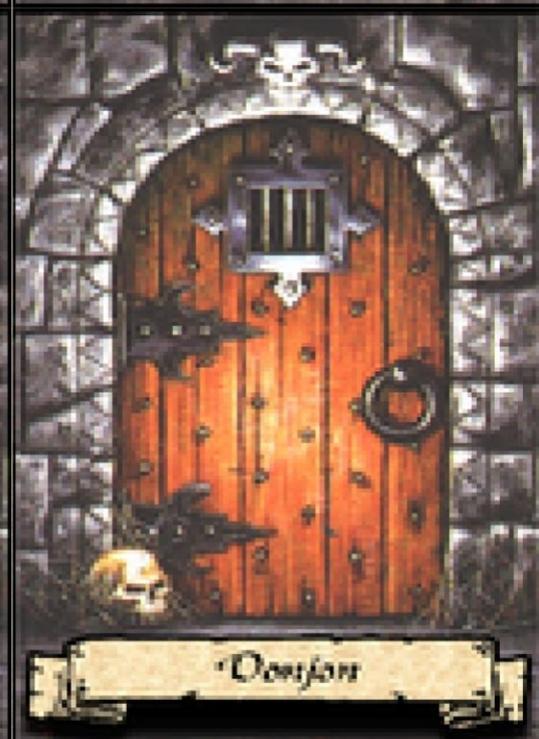
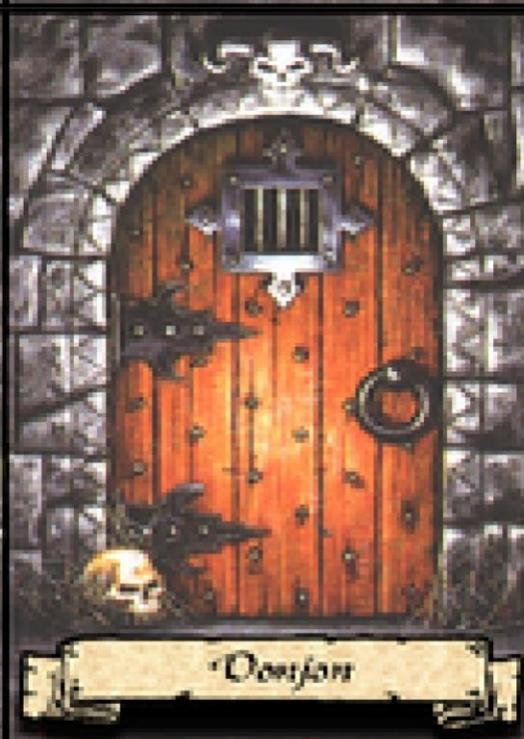
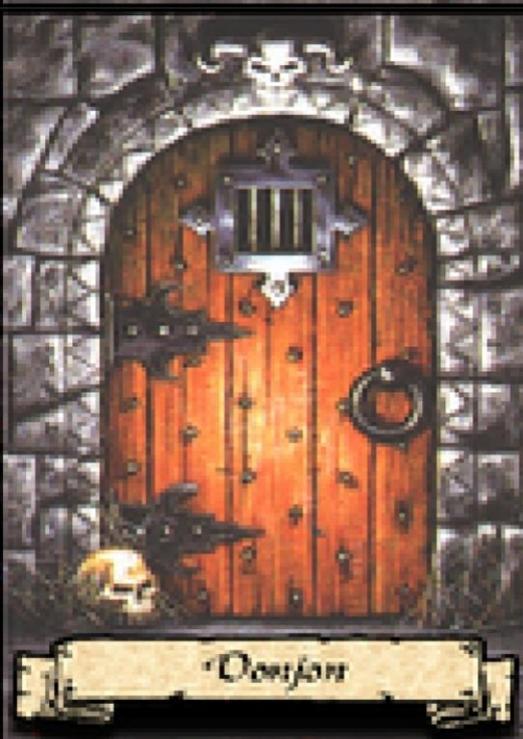
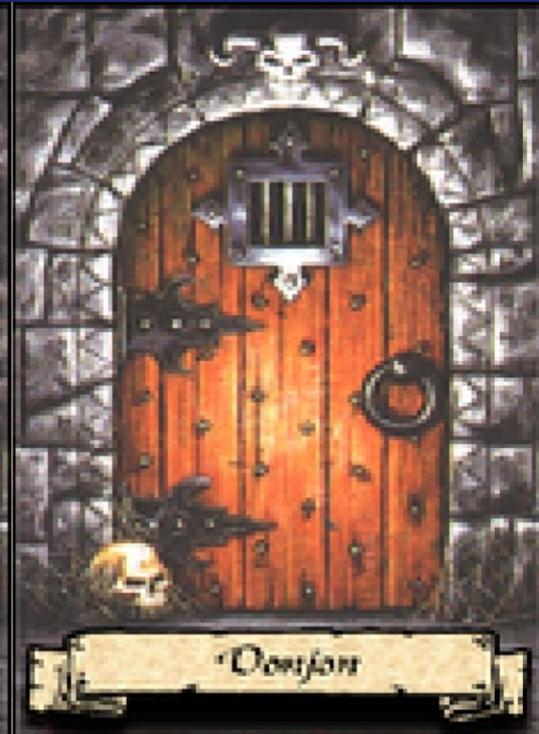
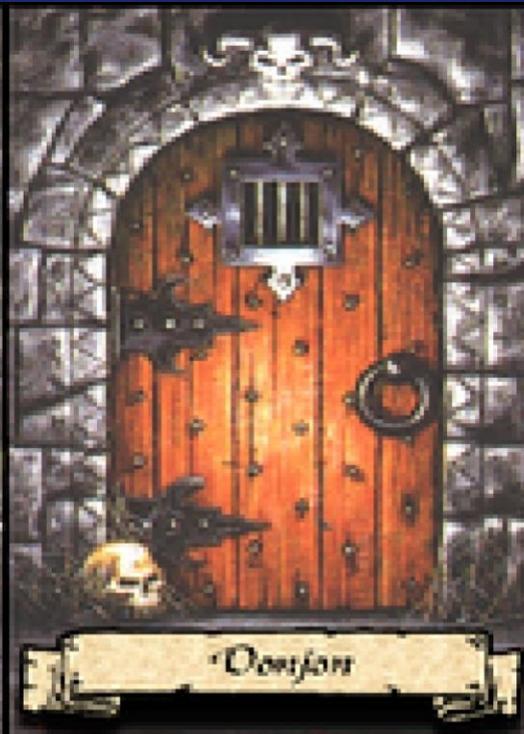
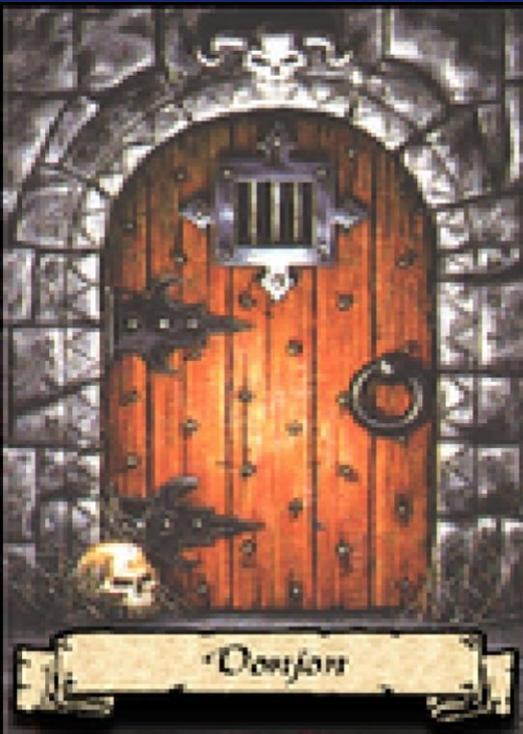
DÉFAUSSER APRÈS USAGE

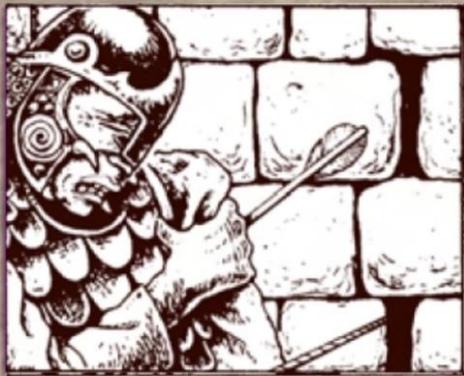


CROTTE DE TROLL

MARCHER SUR UNE CROTTE DE TROLL
ÇA PORTE BONHEUR MAIS CELA FAIT
AUSSI PERDRE 2 POINTS AUX PROCHAIN
DÉPLACEMENT DU HÉROS CHANCEUX.

DÉFAUSSER APRÈS USAGE

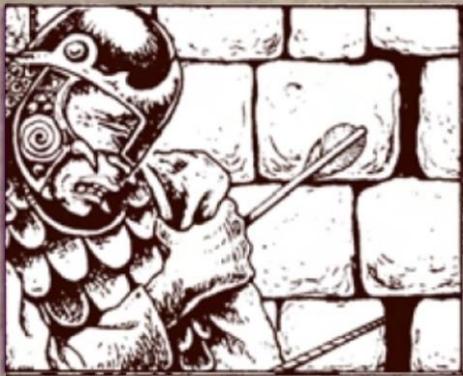




PIÈGE !!

UN MÉCANISME INFERNAL SE DÉCLENCHE ET UNE FLECHE T'ATTEINT EN TE FAISANT PERDRE 1 POINT DE VIE !

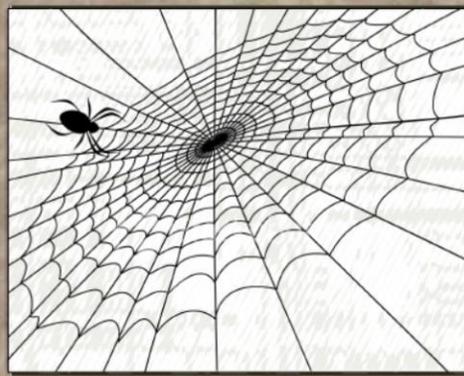
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



PIÈGE !!

UN MÉCANISME INFERNAL SE DÉCLENCHE ET UNE FLECHE T'ATTEINT EN TE FAISANT PERDRE 1 POINT DE VIE !

DÉFAUSSER APRÈS USAGE

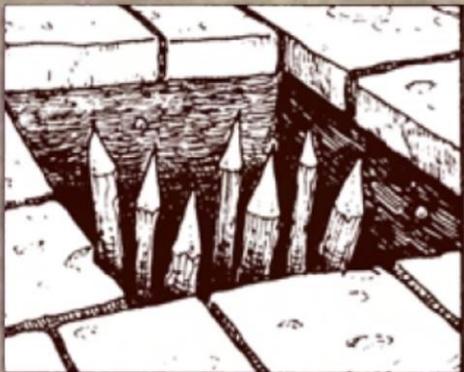


TOILE D'ARAIGNÉE

PRIS DANS LE PIÈGE DE CETTE TOILE, LE HÉROS NE PEUT PLUS ACCOMPLIR DE DÉPLACEMENT.

POUR SE LIBÉRER, UNE ACTION D'AGI (D=DANGER) EST NÉCESSAIRE.

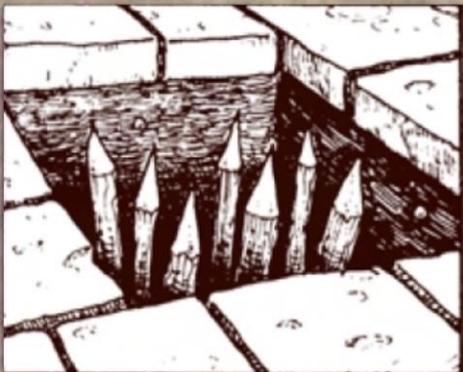
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



PIÈGE !!!

UNE FOSSE SE DÉROBE SOUS VOS PAS ET VOUS FAIT PERDRE 1 TOUR ET 1 POINT DE VIE !

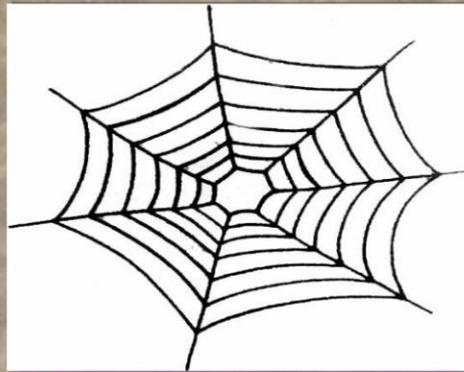
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



PIÈGE !!!

UNE FOSSE SE DÉROBE SOUS VOS PAS ET VOUS FAIT PERDRE 1 TOUR ET 1 POINT DE VIE !

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



TOILE D'ARAIGNÉE

PRIS DANS LE PIÈGE DE CETTE TOILE, LE HÉROS NE PEUT PLUS ACCOMPLIR DE DÉPLACEMENT.

POUR SE LIBÉRER, UNE ACTION D'AGI (D=DANGER) EST NÉCESSAIRE.

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



CHAUVE-SOURIS !!

UNE NUÉE DE CES BÊTES SURGIT DE NUL PART ET VOUS ATTAQUE ATT = INDICE DE DANGER VOUS PASSEZ VOTRE TOUR

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



CHAUVE-SOURIS !!

UNE NUÉE DE CES BÊTES SURGIT DE NUL PART ET VOUS ATTAQUE ATT = INDICE DE DANGER VOUS PASSEZ VOTRE TOUR

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



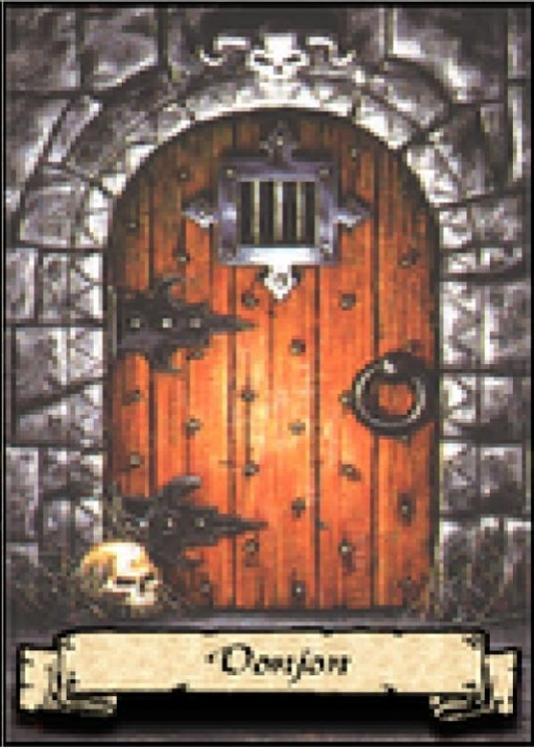
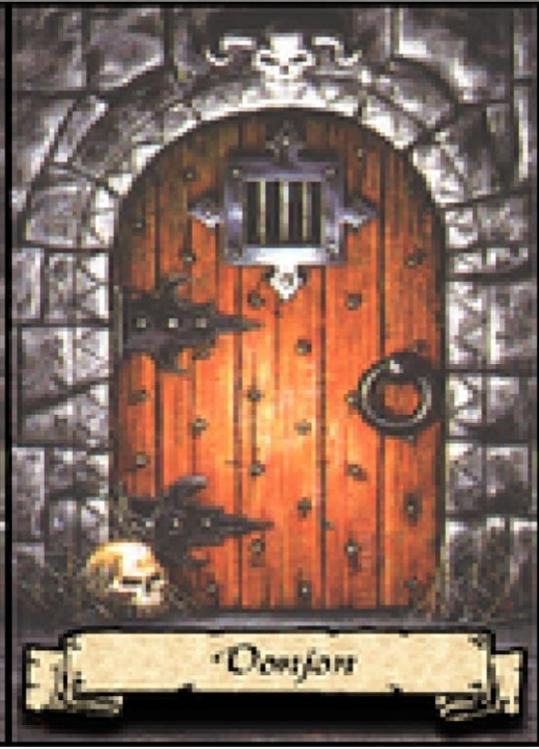
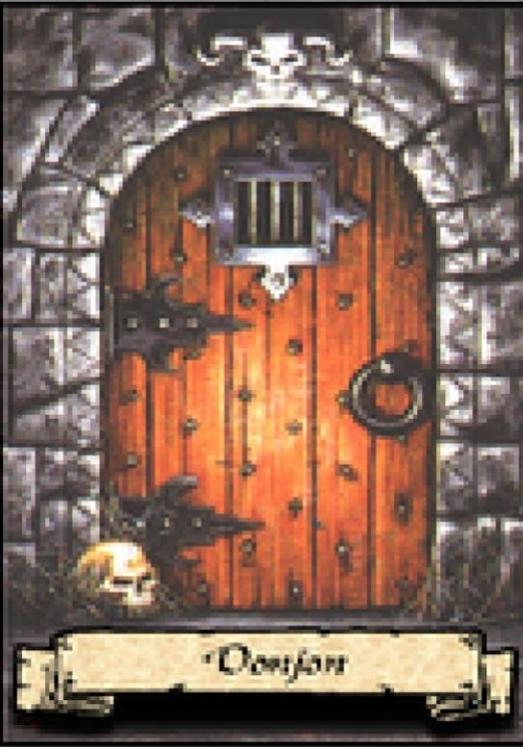
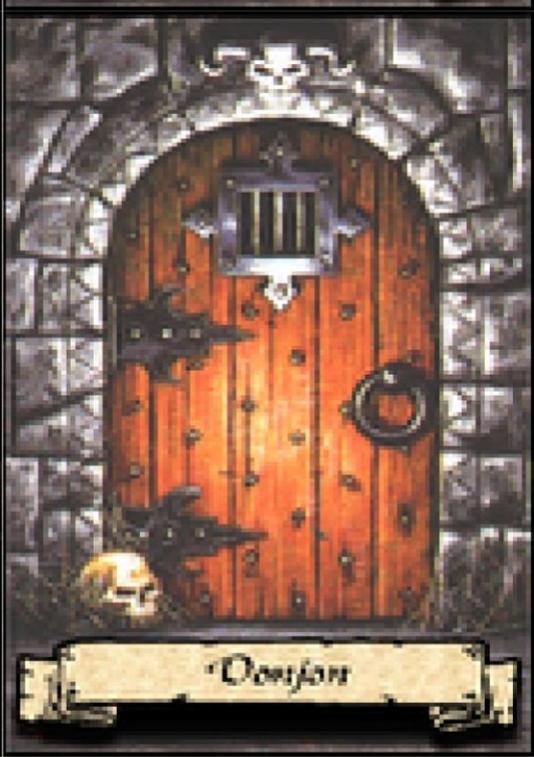
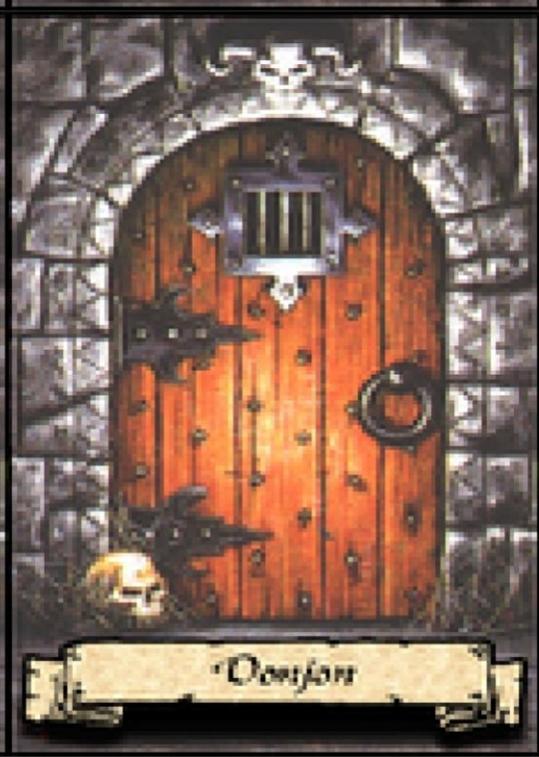
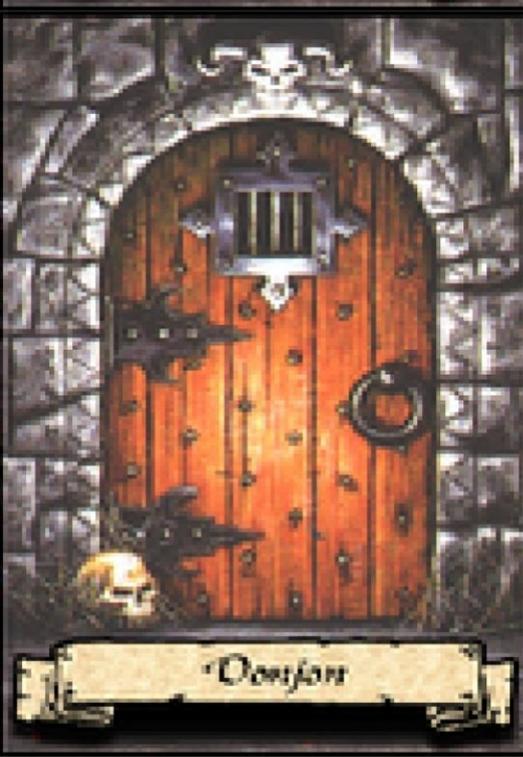
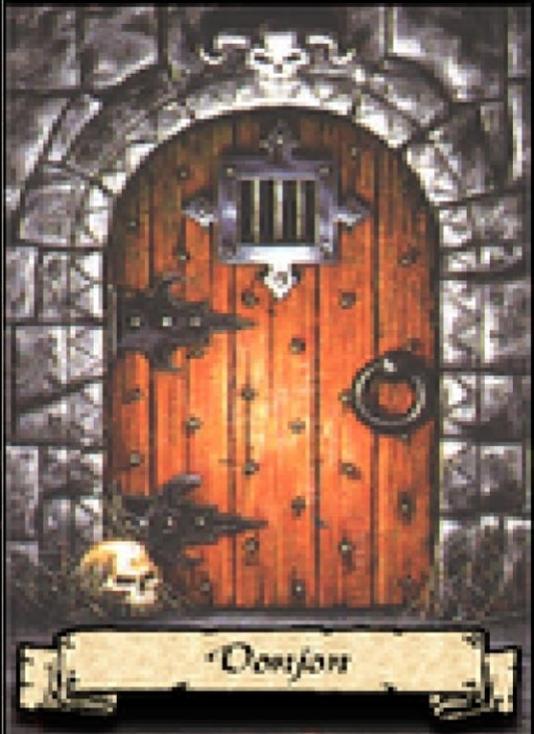
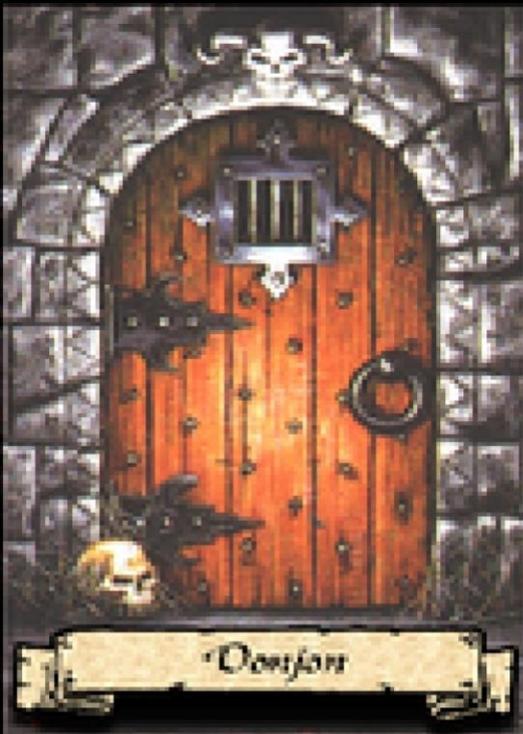
AVENTURIER PERDU

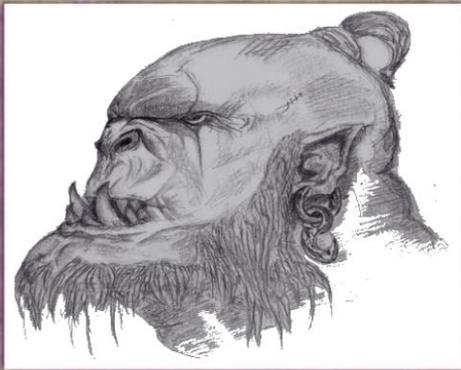
LE COMBAT S'ENGAGE SI VOUS ÉCHOUEZ UN JET D'INT

D = DANGER

CARACTÉRISTIQUES D'UN MONSTRE ERRANT

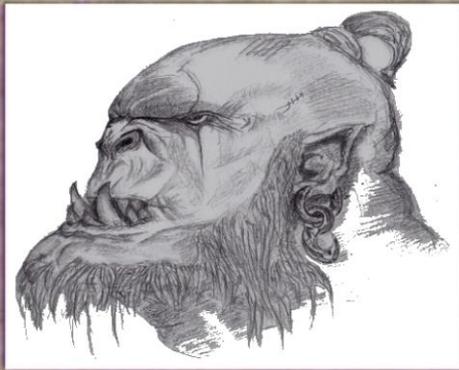
DÉFAUSSER APRÈS USAGE





MONSTRE ERRANT

UN MONSTRE ERRANT SURGIT SUR UNE CASE ADJACENTE À CELLE DU HÉROS.
DÈS LE TOUR DU MAÎTRE, CE MONSTRE AGIRA COMME N'IMPORTE QUEL AUTRE MONSTRE



MONSTRE ERRANT

UN MONSTRE ERRANT SURGIT SUR UNE CASE ADJACENTE À CELLE DU HÉROS.
DÈS LE TOUR DU MAÎTRE, CE MONSTRE AGIRA COMME N'IMPORTE QUEL AUTRE MONSTRE

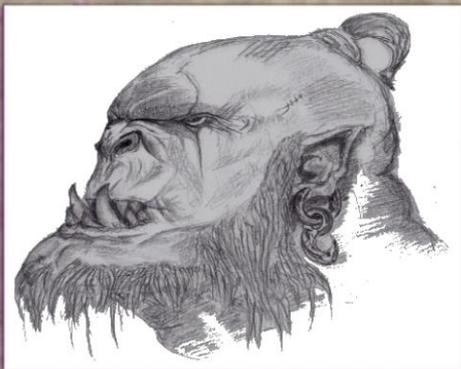


SOMBRE PRESSENTIMENT

L'INDICE DE DANGER AUGMENTE DE 1

LES MONSTRES GAGNENT +1 / +1

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



MONSTRE ERRANT

UN MONSTRE ERRANT SURGIT SUR UNE CASE ADJACENTE À CELLE DU HÉROS.
DÈS LE TOUR DU MAÎTRE, CE MONSTRE AGIRA COMME N'IMPORTE QUEL AUTRE MONSTRE



MONSTRE ERRANT

UN MONSTRE ERRANT SURGIT SUR UNE CASE ADJACENTE À CELLE DU HÉROS.
DÈS LE TOUR DU MAÎTRE, CE MONSTRE AGIRA COMME N'IMPORTE QUEL AUTRE MONSTRE



SOMBRE PRESSENTIMENT

L'INDICE DE DANGER AUGMENTE DE 1

LES MONSTRES GAGNENT +1 / +1

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



VOLEUR GOBELIN

UN GOBELIN SURGIT DE NULLE PART ET VOLE UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT AU HASARD DES POCHEs DU HÉROS.
IL S'ENFUIT ET DISPARAIT AVEC SON BUTIN SI LES HÉROS LE PERDENT DE VUE.
DÉPLACEMENT 2D+DANGER

DÉFAUSSER APRÈS USAGE



MARCHANT GOBELIN

LE MARCHANT GOBELIN PEUT ACHETER TOUTE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT POUR LA MOITIÉ DE SON PRIX ET EN REVENDRE AU PRIX NORMAL.
(NOMBRE DE CARTES À VENDRE = DANGER)

DÉFAUSSER APRÈS USAGE

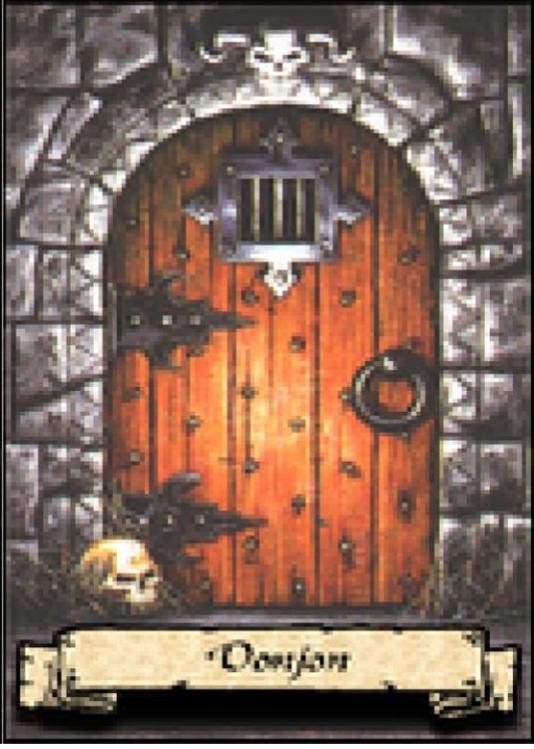
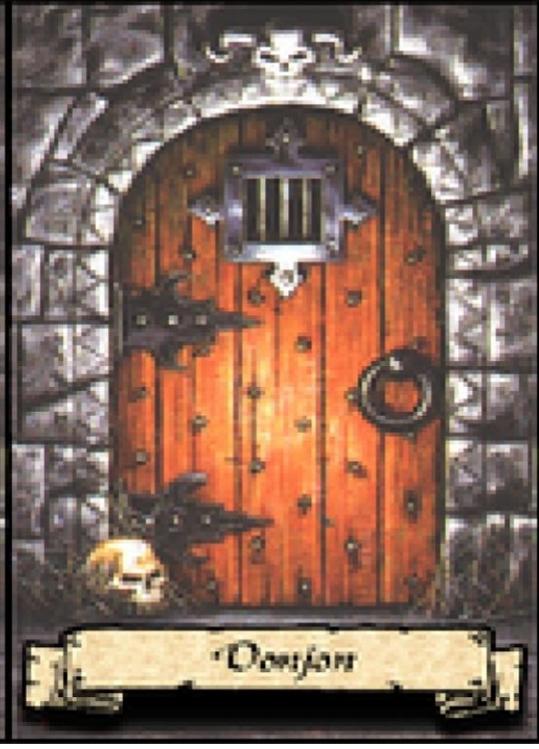
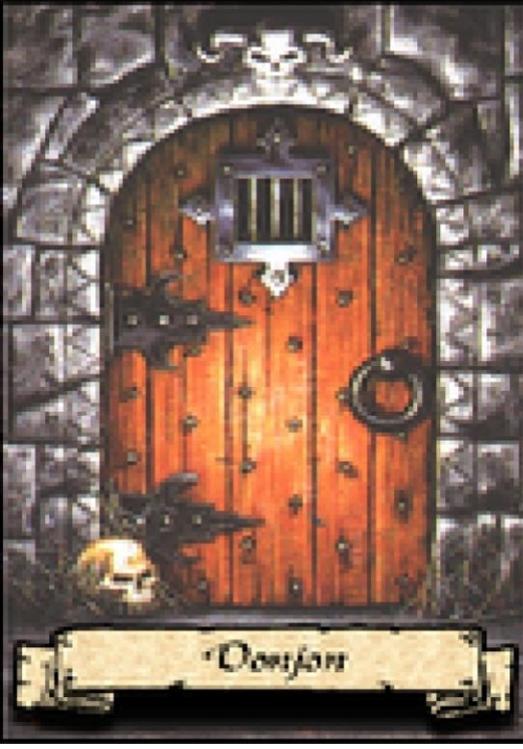
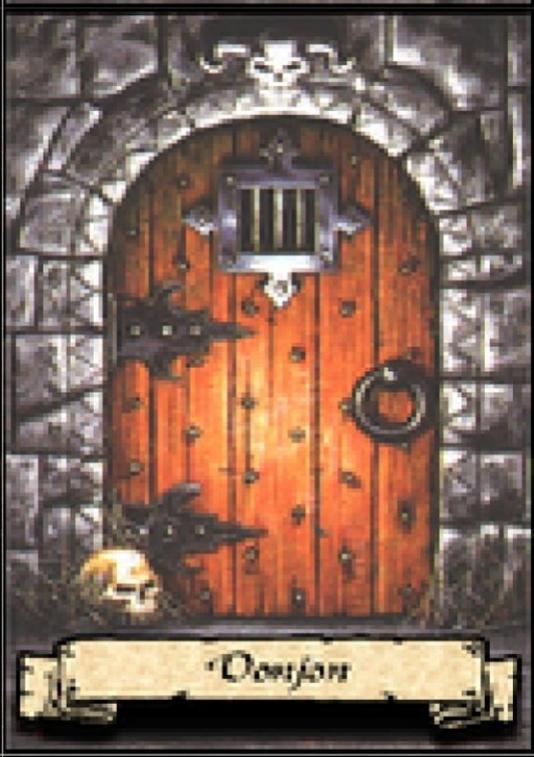
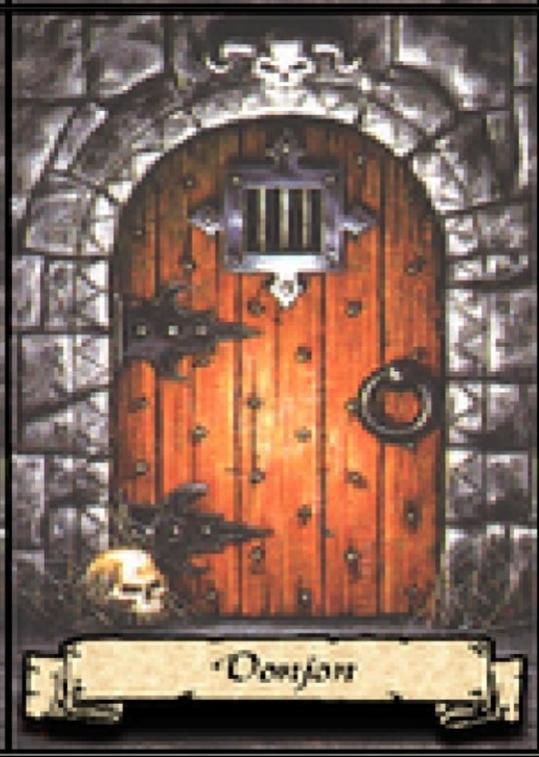
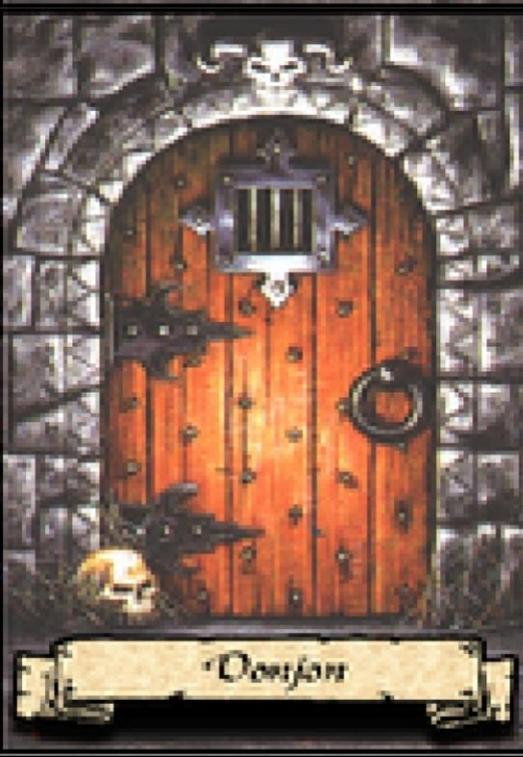
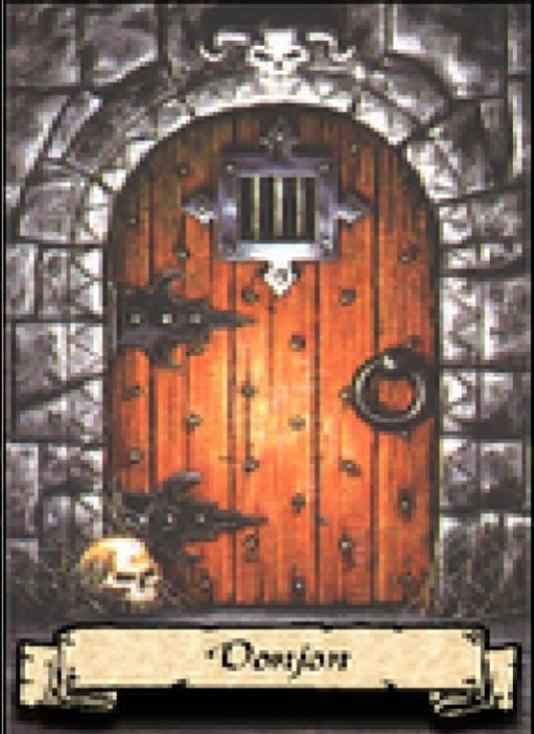
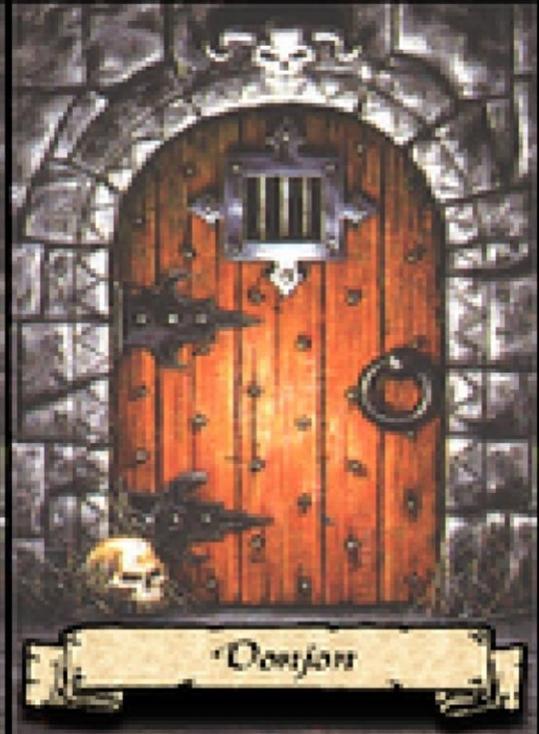


PRISONNIER

AU CHOIX :

- 1- <DANGER D6> X 10 PIÈCES D'OR
 - 2- <DANGER D6> XP
- +1 POP

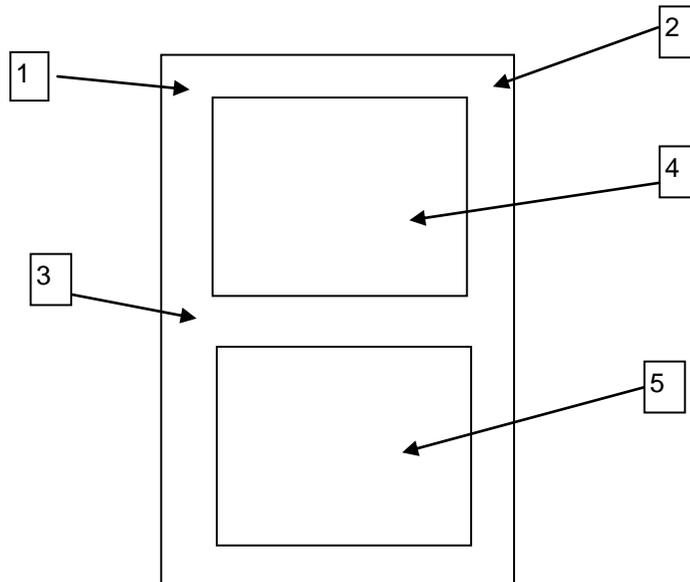
DÉFAUSSER APRÈS USAGE



LES CARTES ÉQUIPEMENT

LA COMPAGNIE ROUGE

COMMENT LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT / ARTEFACT



	Équipement	Donjon
1	Niveau	-
2	Prix	-
3	Type	Type
4	Illustration	Illustration
5	Règles	Règles

Sur le bas de chaque carte est indiqué si elle doit être défaussée après usage jusqu'au prochain Donjon.

6



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

GOURDIN

1

-1 / +0

8



ARME DE CONTACT / LANCÉ : 1 MAIN

DAGUE

LANCÉ : L'ARME PEUT ÊTRE LANCÉE
ATT <PER>, PORTÉE PER

1

-1 / +0

10



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

BATON

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

2

-1 / +0

10



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

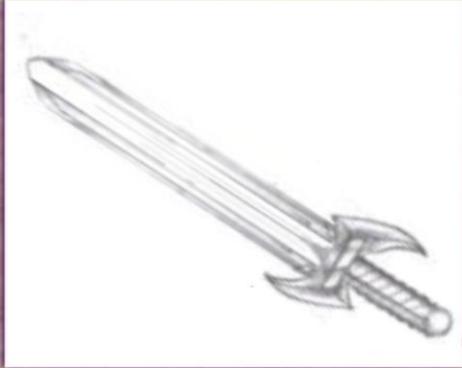
EPÉE ROUILLÉE

FRAGILE : SE BRISE APRES 10 COUPS

2

+0 / +0

20



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

EPÉE COURTE

2

+0 / +0

30



ARME DE CONTACT / LANCÉ : 1 MAIN

PETITE HACHE

LANCÉ : L'ARME PEUT ÊTRE LANCÉE
ATT <PER>, PORTÉE PER

2

+0 / +0

50



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

MASSE D'ARME

2

+1 / -1

70



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

FAUX

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

2

+1 / -1

11

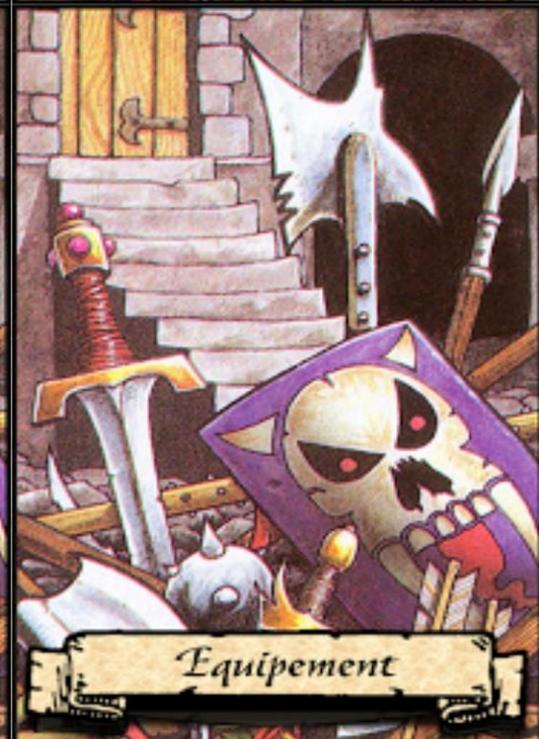
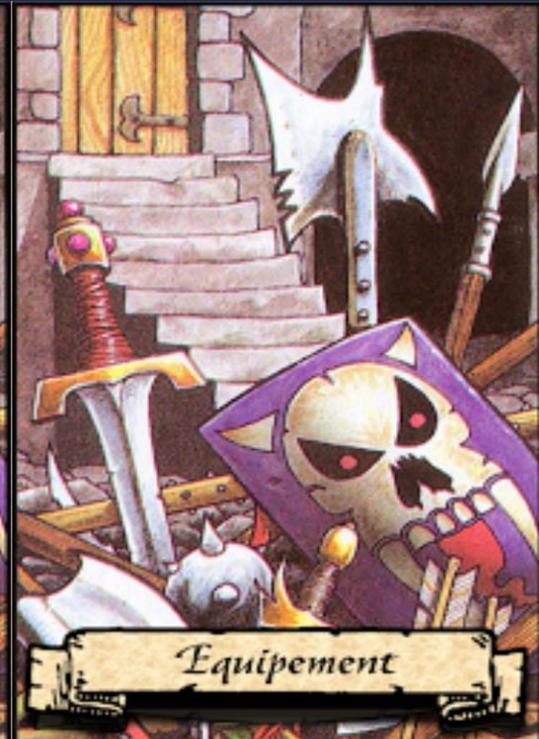


ARME DE CONTACT : 1 MAIN

EPÉE LONGUE

2

+1 / +0



II 130



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

ÉPÉE BATARDE

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

3 

+1 / +0

II 150



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

MARTEAU

2 

+2 / -1

III 170



ARME DE CONTACT / LANCÉ : 2 MAINS

JAVELOT

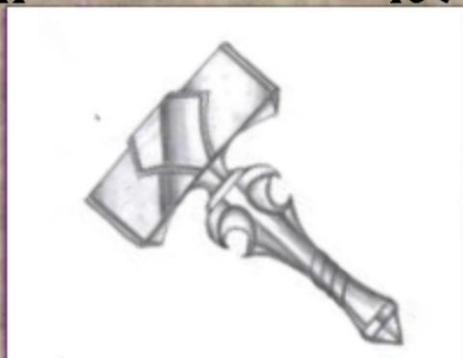
LANCÉ : L'ARME PEUT ÊTRE LANCÉE
ATT <PER>, PORTÉE PER

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

3 

+1 / +0

III 190



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

GRAND MARTEAU

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

3 

+2 / -1

III 200



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

FOUET

ALLONGE : 1

PRISE : DANS LE TOUR SUIVANT UNE ATTAQUE RÉUSSIE, LE HÉROS PEUT SACRIFIER DES D D' ACTIONS POUR EN ENLEVER LE MÊME NOMBRE DANS LA RÉSERVE ENEMIE 1 

+0 / +1

III 230



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

HACHE D'ARME

3 

+2 / +0

III 250



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

HACHE DE BATAILLE

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

4 

+2 / +0

III 300



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

ÉPÉE À DEUX MAINS

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

4 

+2 / +1

IV 300



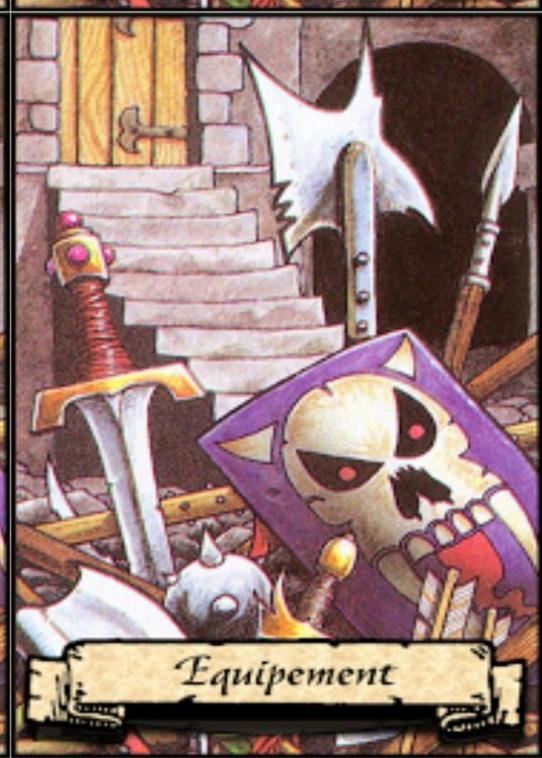
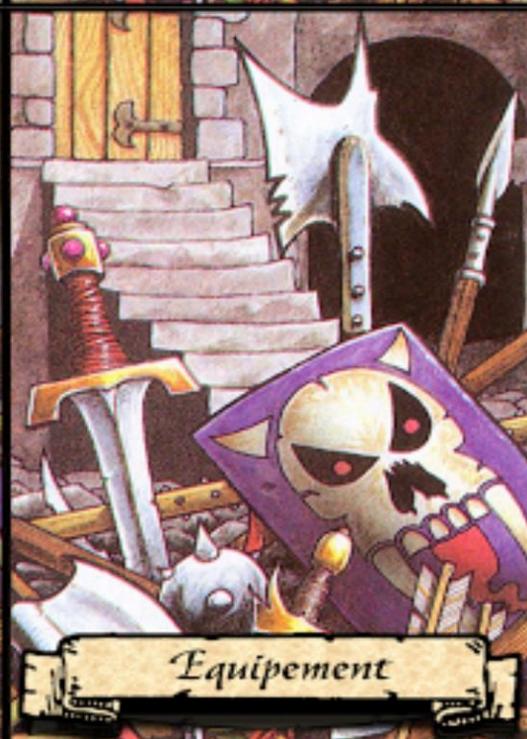
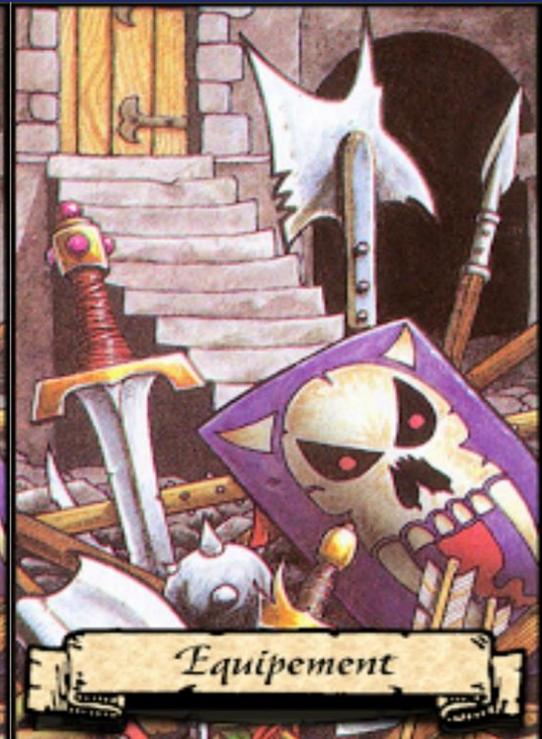
ARME DE CONTACT : \diamond MAIN

GRIFFES DE COMBAT

\diamond MAIN : LE HÉROS PEUT TENIR UN AUTRE OBJET EN MAIN

2 

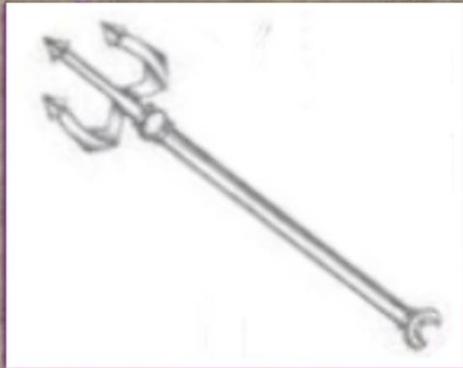
+1 / +0



IV

350

IV



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

TRIDENT

ALLONGE 1

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

4

+2 / +0

400

IV



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

HALLEBARDE

ALLONGE 1

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

4

+2 / +1

400



ARME DE CONTACT / LANCÉ : 2 MAINS

LANCE

ALLONGE 1

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE
LANCÉ : L'ARME PEUT ÊTRE LANCÉE
ATT <PER>, PORTÉE PER

4

+1 / +1

V

500



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

ESPADON

2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE

4

+3 / +1

V

520



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

FLÉAU

ATTAQUE CIRCULAIRE :

L'ATTAQUE PORTE SUR TOUTES LES CASES
ADJACENTES AU HÉROS
<COÛT SUPP : 2 ACTIONS ATT>

4

+3 / +0

VI

820



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

LANCE DE CAVALERIE

ALLONGE 2

ARME MONTÉE : +4 / +0 À CHEVAL
CHARGE : +5 / +0 EN CHARGE

A CHEVAL : 1 MAIN

5

+2 / +0

VI

550



ARME DE CONTACT : 1 MAIN

BOUCLIER OFFENSIF

3

+1 / +2

VI

600



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

DOUBLE LAME2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE
ARME DOUBLE : LE HÉROS PEUT EFFECTUER
1 ACTIONS FOR SUPPLÉMENTAIRE
PAR TOUR

5

+1 / +1

VI

700



ARME DE CONTACT : 2 MAINS

VOUGE2 MAINS : ATTAQUE EN DIAGONALE
ARME DOUBLE : LE HÉROS PEUT EFFECTUER
1 ACTIONS FOR SUPPLÉMENTAIRE
PAR TOUR

6

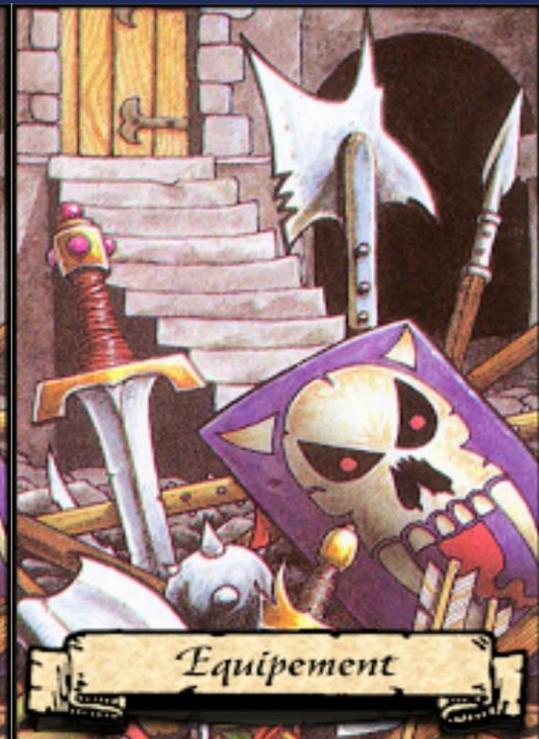
+2 / +1



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



ARME DE TIR : 2 MAINS

ARC COURT

TIR PORTÉE 5
RECHARGE 1 ACTION

2

+0 / +0



ARME DE TIR : 2 MAINS

ARC LONG

TIR PORTÉE 10
RECHARGE 1 ACTION

3

+1 / +0



ARME DE TIR : 2 MAINS

ARC COURBE

TIR PORTÉE 10
RECHARGE 1 ACTION

4

+2 / +0



ARME DE TIR : 2 MAINS

ARBALÈTE

TIR PORTÉE 15
RECHARGE 2 ACTIONS

4

+3 / +0



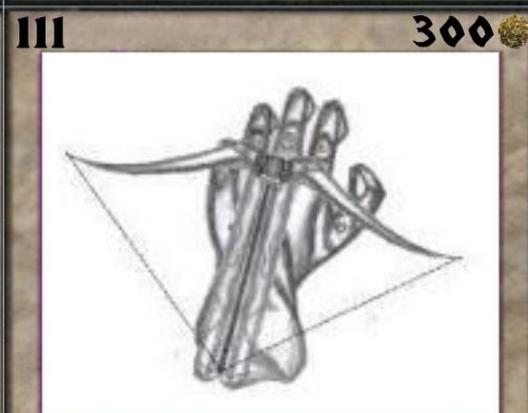
ARME DE TIR : 2 MAINS

ARBALISTE

TIR PORTÉE 20
RECHARGE 3 ACTIONS

5

+4 / -1



ARME DE TIR : 1 MAIN

ARBALÈTE À MAIN

TIR PORTÉE 5
RECHARGE 2 ACTIONS
MAIN LIBRE

1

+1 / +0



ARME DE MAGE : 1 MAIN

BAGUETTE MAGIQUE

ATTAQUE MAGIQUE <PER>
PORTÉE PER

1

+0 / +0



ARME DE MAGE : 2 MAINS

BATON D'ENCHANTEUR

ATTAQUE MAGIQUE <PER>
PORTÉE PER+1

3

+1 / +0



ARME DE MAGE : 2 MAINS

SCEPTRE DE SORCIER

ATTAQUE MAGIQUE <PER>
PORTÉE PER+2

3

+2 / +0



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement



Equipement

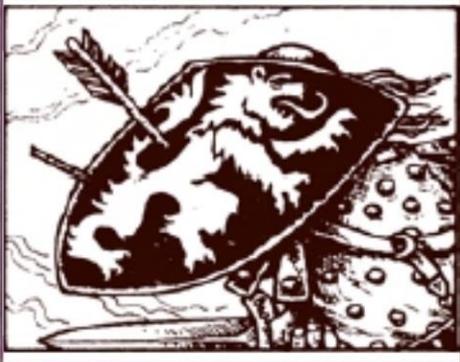


Equipement



Equipement

I 120



ARMURE : 1 MAIN

Ecu

2

+0 / +1

I 120



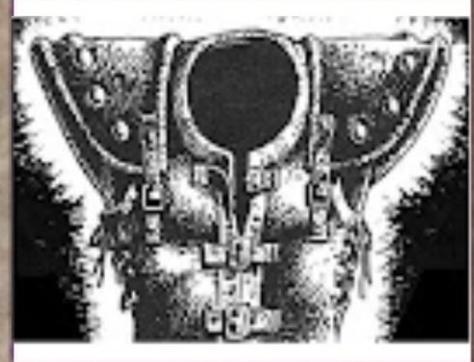
ARMURE

HEAUME

2

+0 / +1

III 300



ARMURE

ARMURE DE CUIR CLOUTÉE

4

+0 / +2

II 200



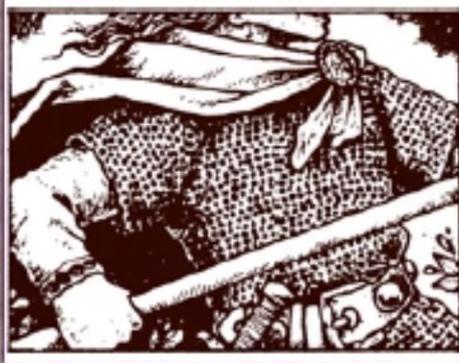
ARMURE

ARMURE DE CUIR

3

+0 / +1

IV 1000



ARMURE

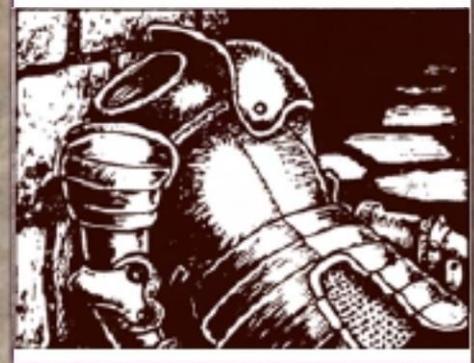
COTE DE MAILLES

-1 AU DÉPLACEMENT

6

+0 / +4

VI 2000



ARMURE

ARMURE DE PLAQUES

-2 AU DÉPLACEMENT

7

+0 / +5

IV 500



ARMURE

ARMURE D'ÉCAILLES

5

+0 / +3

I 50



ARMURE

CEINTURE À POTION

PEUT CONTENIR 4 POTIONS

◇ ACTIONS POUR BOIRE CES POTIONS

1

+0 / +0

II 180



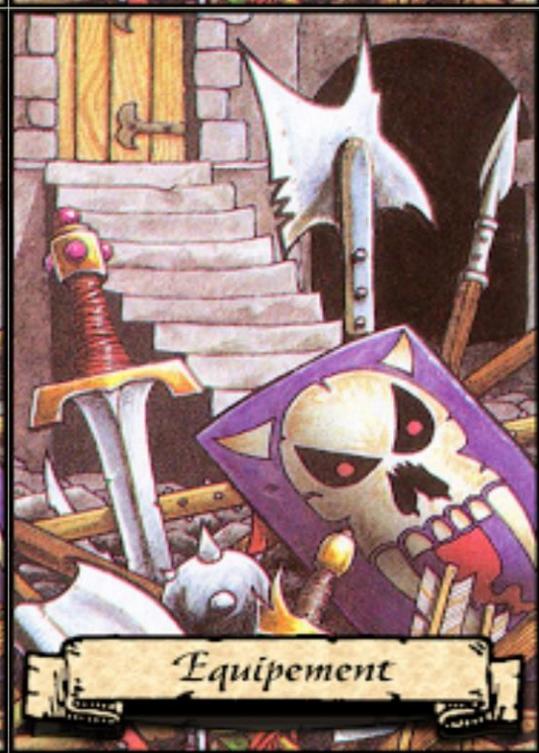
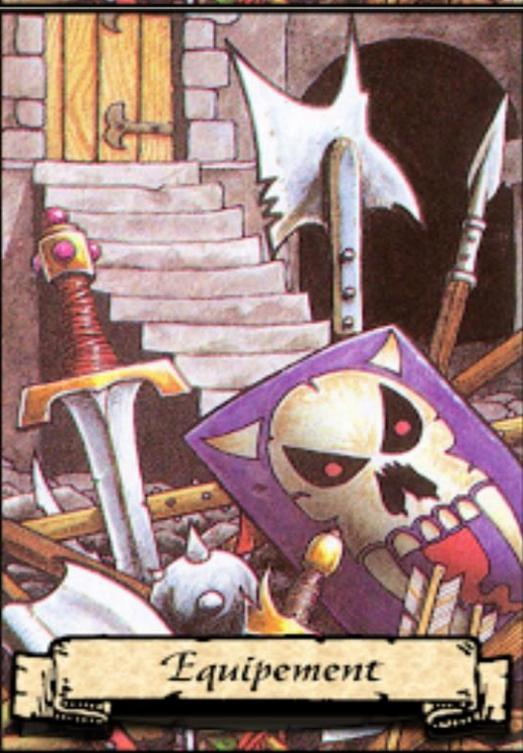
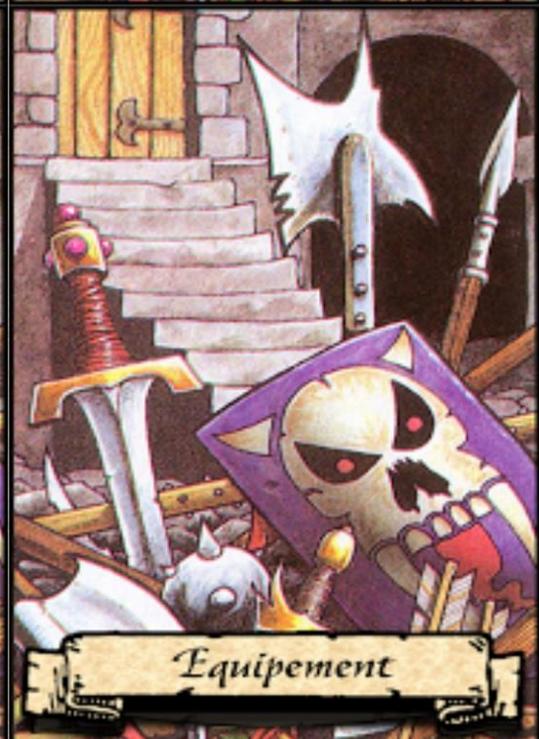
ARMURE

BOTTES EN CUIR SOUPLE

+1 AU DÉPLACEMENT

2

+0 / +0



III 250



ARMURE : 1 MAIN

PAVOIS

4

+0 / +2

I 50



ARMURE

CEINTURE À COUTEAUX

PEUT CONTENIR 4 COUTEAUX

◇ ACTIONS POUR S'ARMER DE CES COUTEAUX

1

+0 / +0

VI 200



ARMURE

BRASSARDS DENTELÉS

2

+1 / +0

IV 250



ARMURE DE ROUBLARD

LAME CACHÉE

1

+1 / +0

I 10



OUTIL

PITANCE

GUERISON : 2 PV

1

I 10



OUTIL

SAC DE COURSIER

PLACE + 3

II 30



OUTIL

CADENAS

VERROUILLER UNE PORTE : 1 ACTION
FORCER LA PORTE VERRUILLÉE = DANGER
A DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1

IV 20



OUTIL DE ROUBLARD

ÉTOILES DE FUITE

DOIT ÊTRE LAISSÉ COMME PIÈGE:
LE PREMIER À AVANCER SUR CETTE CASE
SUBIT UNE ATT 106
A DÉFAUSSER APRÈS UTILISATION

1

III 10



OUTIL DE ROUBLARD

SAC DE BILLES

DOIT ÊTRE LAISSÉ COMME PIÈGE:
LE PREMIER À AVANCER SUR CETTE CASE
PERDS LE RESTE DE SON DÉPLACEMENT
A DÉFAUSSER APRÈS UTILISATION

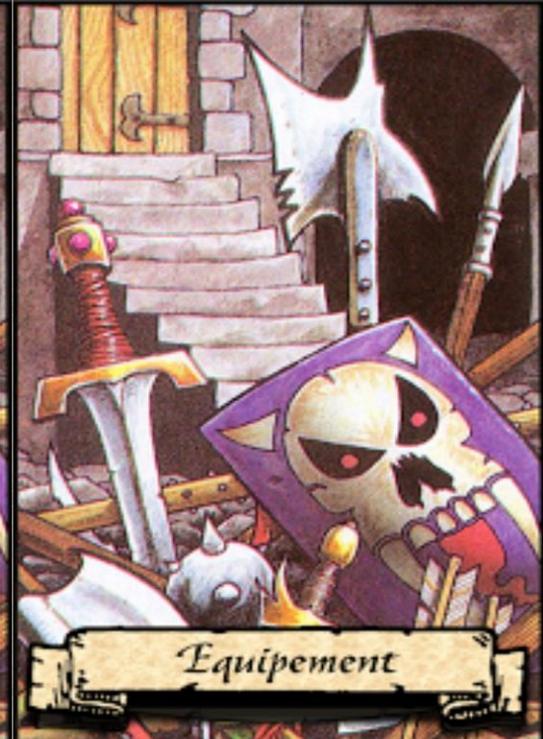
1



Équipement



Équipement



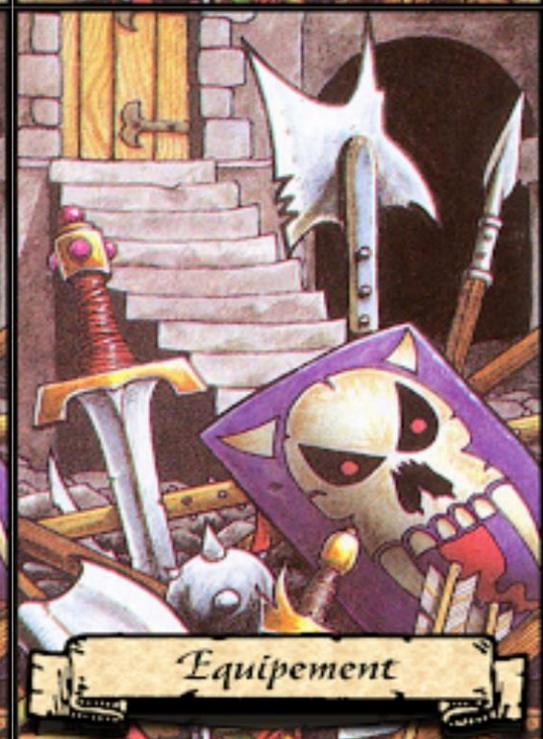
Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



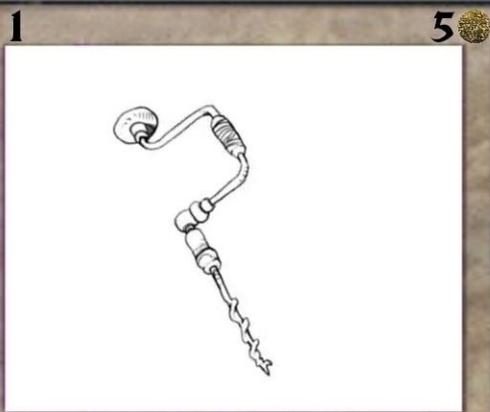
Équipement



Équipement



Équipement



OUTIL

VIS DE CROCHETAGE

ACTION: 0

+2 POUR TOUT JET DE DÉSAMORÇAGE
DE PIÈGE

À DÉFAUSSER APRÈS UTILISATION

1



OUTIL

TORCHE

ACTION: 0

+2 POUR TOUT JET DE FOUILLE
<TRÉSOR, PIÈGE, PASSAGE SECRET>

A UTILISER AVANT OU APRÈS LE JET

À DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1



OUTIL : 1 MAIN

LANTERNE

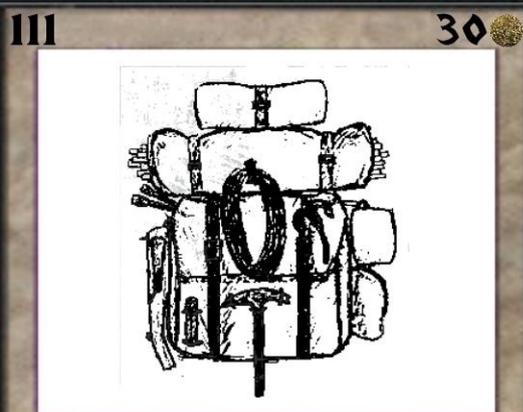
ACTION: 0

+3 POUR TOUT JET DE FOUILLE
<TRÉSOR, PIÈGE, PASSAGE SECRET>

FOUILLE AUTO SANS DÉPENSE DE D <D3>

PERMANENT

2



OUTIL

SAC À DOS

PLACE +10



OUTIL

COFFRE

PLACE +20

UTILISABLE UNIQUEMENT HORS DONJON



OUTIL

BESACE

PLACE +5



OUTIL

BOITE À OUTILS

ACTION: 0

+3 POUR TOUT JET DE DÉSAMORÇAGE
DE PIÈGE

PERMANENT

2



OUTIL

MULE

PLACE +20



OUTIL

GEMME MAGIQUE

SPECIAL

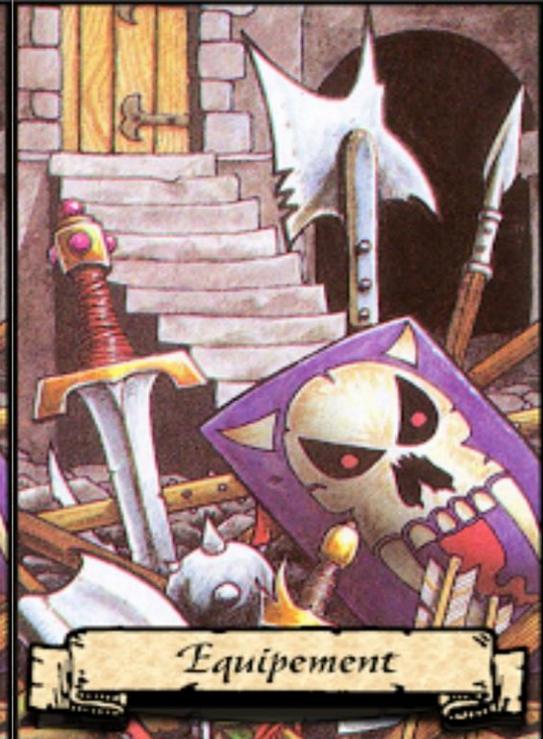
0.1



Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



Équipement



OUTIL

CARTE DE QUÊTE

PIOCHE UNE CARTE ARTEFACT
DE TON NIVEAU OU INFÉRIEUR
ET DÉVOILE SA POSITION SUR LA CARTE

1



OUTIL : RANGER

GRAND CARQUOIS

PEUT CONTENIR 50 FLÈCHES

2



OUTIL : 2 MAINS

BELIER

DÉFONCER UNE PORTE : 1 ACTION
+4 EN FOR POUR OUVRIR
UNE PORTE VERROUILLÉE

3

+0 / -1



OUTIL

CARTE DU ROYAUME DU CORMYR

DÉBLOQUE LE PASSAGE VERS UNE RÉGION

1



OUTIL

BOUGIES

POSER LA BOUGIE : 1 ACTION
UNE FOIS POSÉE DANS UNE SALLE, LA BOUGIE DONNE
UN BONUS PERMANENT DE +2 À TOUTE FOUILLE
DANS LA PIÈCE OU COULOIR
À DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1



OUTIL

PÉTARDS ORIENTAUX

BOUM BOUM : 1 ACTION
LE MONSTRE DE VOTRE CHOIX SE
DÉPLACERA DE 1D6 CASES DANS
LA DIRECTION DE LA CLOCHETTE
À DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1



OUTIL : ROUBLARD

RAT DRÉSSÉ

LACHER LE RAT : 1 ACTION
SUCCÈS AUTOMATIQUE SUR UN JET
DE FOUILLE DÉSAMORÇAGE.
À DÉFAUSSER APRÈS USAGE

2



OUTIL

HERBE À FUMER DE LAELITH

FUMER : 1 ACTION
BONUS INT POUR CE TOUR : +1D6

1



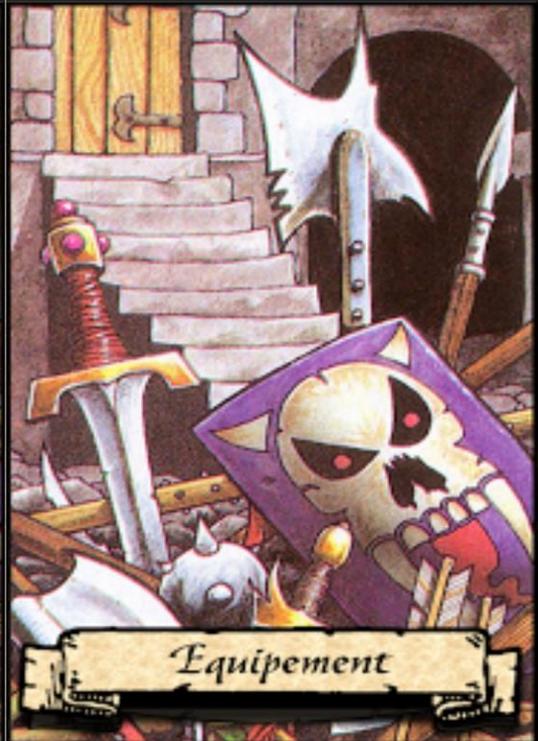
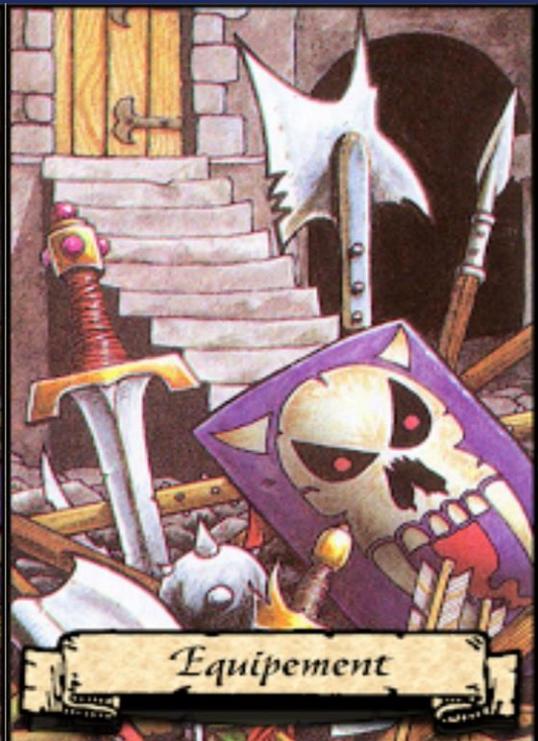
OUTIL : 1 MAIN / CONTACT ET LANCÉ

TORCHE EN CHENE

ACTION : 0
+2 POUR TOUT JET DE FOUILLE
(TRÉSOR, PIÈGE, PASSAGE SECRET)
PERMANENT TANT QU'ELLE EST GARDÉE EN MAIN

2

+0 / +0





ARTEFACT : 1 MAIN

BANNIÈRE ROUGE

+1D HEROÏSME

RÉSERVE D'HEROÏSME (+5 PAR ADD "CAPITAINE")
LE PORTEUR PEUT DISTRIBUER DES D DE RÉSERVES
AUX COMPAGNONS UNIQUEMENTS.

LES COMPAGNONS ACQUIERENT LA COMPÉTENCE

Hourra pour la Compagnie

2

III



ARTEFACT

CRANE DE LA FÉLONIE

QUICONQUE POSE SES YEUX SUR LE CRANE
ACQUIERT GRATUITEMENT LA COMPÉTENCE

FÉLONIE

2

VI

650



ARTEFACT : 2 MAINS

LES EPÉES WYUERNES BEPHER & NEPHER

2 CONFIGURATIONS (1D POUR CHANGER)
DOUBLE : +1 ACTION FOR, DIAGONALE
SIMPLES : MAIN GAUCHE (BONUS X2)

4

+2 / +1

II

650



ARTEFACT : OUTILS

FOURREAU DE LA GARDE

+1 AGI QUAND UNE EPÉE EST DANS CE
FOURREAU (MAIN VIDE)
+1 PAR ADD "GARDE"

1

III

850



ARTEFACT : 1 MAIN

EPÉE DE LA GARDE

+1 FOR LE TOUR OU L'EPÉE EST SORTIE
DU FOURREAU
+1 PAR ADD "GARDE"

2

+1 / +0

I

600



ARTEFACT : 1 MAIN

BOUCLEIER DE LA GARDE

PROTECTION +1 PAR ADD "GARDE"

3

+0 / +1

I

380



ARTEFACT : 1 MAIN

EPÉE DE FORCE MAGEMIQUE

1 GEMME : +2 À LA FOR POUR 1 ATT
CONTENANCE : 1 GEMME
CHARGER : 1 ACTION

2

+1 / +0

III

680



ARTEFACT : 1 MAIN

EPÉE DE FEU MAGEMIQUE

1 GEMME : +1D6 DEG FEU POUR 1 ATT
CONTENANCE : 3 GEMMES
CHARGER : 1 ACTION

3

+1 / +0

IV

1550



ARTEFACT : 1 MAIN OU 2 MAINS

BUVEUSE DE SANG

CHAQUE ENNEMI TUÉ PERMET
AU PORTEUR DE GAGNER 1PV

7

+5 / -1



IX 2950



ARTEFACT : I MAIN

ÉPÉE DU CAPITAINE

+1D D'HEROÏSME

+1D HEROÏSME PAR ADD "CAPITAINE"
LA BANNIERE ROUGE EST CONSIDEREE
COMME UN ADD CAPITAINE

2 +1 / +0

III 850



ARTEFACT : ARMURE

CASQUE DU CAPITAINE

UTILISÉ AVEC LA CUIRASSE DU CAPITAINE
CONFÈRE À SON PORTEUR LA
COMPÉTENCE "COMMANDEMENT"

2 +0 / +1

VI 1650



ARTEFACT : ARMURE

CUIRASSE DU CAPITAINE

UTILISÉ AVEC LE CASQUE DU CAPITAINE
CONFÈRE À SON PORTEUR LA
COMPÉTENCE "REMPART"

5 +0 / +2

IV 10



FLECHES MAGIQUES

FLECHES DE FEU

DÉGAT DE FEU: +1D6 DÉGAT
AU TOUR SUIVANT

0.1 +2 / +0

IV 10



FLECHES MAGIQUES

FLECHES DE GLACE

DÉGAT DE GLACE: -1D6 DE MALUS
À CHAQUE ACTION AU TOUR SUIVANT

0.1 +2 / +0

III 5



FLECHES MAGIQUES

FLECHES DE LA LORIEN

REVIENT EN MAIN LORSQUE L'ADVERSAIRE
EST TUÉ PAR LE COUP

0.1 +1 / +0

II 450



ARTEFACT : POTION

FIOLE DES GLACES ÉTERNELLES

GUERISON 2D6
RÉUTILISABLE À CHAQUE DONJON

1

V 1800



ARTEFACT : ANNEAU

BAGUE LUNAIRE

1 POINT DE VIE GAGNÉ PAR TOUR
SUR RÉSULTAT DE 4-6 SUR UN D6

1

V 1800



ARTEFACT : ANNEAU

BAGUE SOLAIRE

+8 POINTS DE VIE

1



III

300



ARTEFACT : 1 MAIN

CROIX ANKH

SAUVEGARDE DIVINE : 1 ACTION
ANNULE 3 BLESSURES

DOIT ÊTRE TENUE EN MAIN AU MOMENT
DE LA RÉCEPTION DES DÉGATS POUR QUE
LA SAUVEGARDE PRENNE EFFET.

1

III

950



ARTEFACT : ARMURE

BRASSARD FORTIFIANT

+4 POINTS DE VIE

2

+0 / +0

I

100



ARTEFACT : 1 MAIN

DAGUE DE LANCER MAGIQUE

REVIENT AUTOMATIQUEMENT EN MAIN
EN FIN DU TOUR

1

-1 / +0

II

800



ARTEFACT : ANNEAU

ANNEAU DE GUERISON MINEUR

1 POINT DE VIE GAGNÉ PAR TOUR
SI RÉSULTAT 6 SUR UN D6

1

IV

1400



ARTEFACT : AMULETTE

AMULETTE DE GUERISON MAJEURE

1 POINT DE VIE GAGNÉ PAR TOUR
SUR RÉSULTAT 5-6 SUR UN D6

1

III

390



ARTEFACT : 1 MAIN

COR DES TEMPÊTES

INVOQUER LA TEMPÊTE : 1 ACTION
UNE SALLE OU UN COULOIR SONT
PLONGÉS DANS UN BROUILLARD
QUI EMPÊCHE TOUTE ACTION
(SAUF MOUV) PENDANT 1 TOUR

1

II

200



ARTEFACT : OUTILS

LUNETTES MAGIQUES

+4 POUR TOUT JET DE FOUILLE
(TRÉSOR, PIÈGE, PASSAGE SECRET)
ACTIVATION : 1 GEMME PAR DONJON
CONTENANCE : 2

1

III

300



ARTEFACT : OUTILS

CASSETTE DE SAINT GOLDMUND

PLACE + 50

2

I

20



ARTEFACT : 1 MAIN

TORCHE MAGIQUE

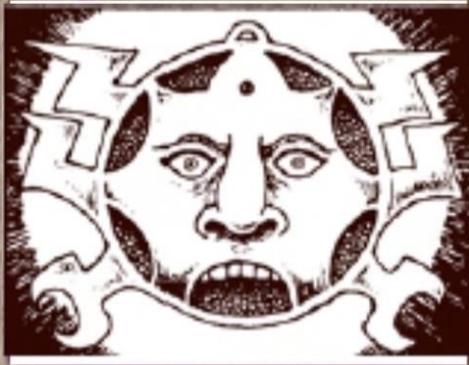
+2 POUR TOUT JET DE FOUILLE
(TRÉSOR, PIÈGE, PASSAGE SECRET)
ACTIVATION : 1 GEMME PAR DONJON
CONTENANCE : 1

2

+0 / +0



IV 1200



ARTEFACT : ARMURE

TALISMAN DE LORE

AUGMENTE LA RÉSERVE DE MANA DE 4

RÉSERVÉ AUX MAGES

1

V 1400



ARTEFACT : 1 MAIN

SCEPTRE CADUCÉE MAGEMIQUE

1 GEMME : 2D6 DE GUERISON

CONTENANCE : 3

CHARGER : 1 ACTION

2

VI 200



ARTEFACT : 1 MAIN

CHAINE DE GUNTHER

ALLONGE INT + 2

BONUS +1 / +1 PAR ADD GUNTHER

IL APPELE ÇA : SON TRALALA, SON DINDINDONG...

2

+1 / +1

V 1000



ARTEFACT : OUTILS

BOUSSOLLE DE RAPPEL

A POSER AVANT UTILISATION (=ID)

RAPPEL : 2 ACTIONS MOU

LE HÉROS SE TÉLÉPORTE INSTANTANÉMENT
SUR LA CASE OU LA BOUSSOLLE A ÉTÉ DÉPOSÉE

A DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1

VII 3000



ARTEFACT : OUTILS

SABLIER MERVEILLEUX

BRISER LE SABLIER : 1 ACTION

LE PORTEUR PEUT, AU CHOIX :

* REJOUER SON TOUR

* RETOURNER LE SABLIER DU MJ

A DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1

VIII 1100



ARTEFACT : 1 MAIN

ENCENSOIR DE SAINT GOLDMUND

ENCENSER : 1 ACTION

LE NIVEAU DE DANGER BAISSE D'UN POINT
DANS CETTE PIÈCE JUSQU'À LA FIN DE
VOTRE PROCHAIN TOUR

1

+0 / +0

IX 300



ARTEFACT : OUTILS

PORTE BONHEUR D'EQUIDUS

FAIRE APPEL À LA CHANCE : 1 ACTION
LE PORTEUR PEUT RELANCER UN D

1

X 6000



BANNIÈRE POUSSIÉREUSE

X



ARTEFACT : ARMURE

AILES D'ICARUS

DÉPLACEMENT +6

NON RESTREINT PAR MONSTRES, OBSTACLES...

JET AGI (D=PIÈGE) POUR ÉVITER LES PIÈGES

LE MOUVEMENT PEUT ÊTRE MORCÉLLÉ

3



III

700

IV

1000

IV

900



ARTEFACT : ARMURE

BRACELET DE DÉFLEXION

DÉFENSE MAGIQUE +1D

2

+0 / +1



ARTEFACT : ARMURE

CASQUE DE LA PHALANGEUTILISÉ AVEC LE PLASTRON DE LA PHALANGE,
+1D D'HÉROÏSME

2

+0 / +1



ARTEFACT : ARMURE

CAPE DE PROTECTION

DÉFENSE MAGIQUE +2D

2

-1 / +2

VIII

3000

VI

2000

X

6000



ARTEFACT : I MAIN

PILUM DE LA PHALANGE

ALLONGE 1 (<+1 PAR ADD PHALANGE>)

LE TOUR OU LE PILUM EST UTILISÉ AVEC
LE BOUCLIER DE PHALANGE, LE PORTEUR A**REMPART**

4

+2 / +0



ARTEFACT : ARMURE

PLASTRON DE LA PHALANGEUTILISÉ AVEC LE CASQUE DE LA PHALANGE,
+2 POINTS DE VIE

4

+0 / +4



ARTEFACT : ARMURE

BOUCLIER DE LA PHALANGE+1 DE DÉFENSE AUX ALLIÉS ADJACENTS
<+1 PAR ADD PHALANGE>LE TOUR OU LE PILUM DE LA PHALANGE EST
UTILISÉ AVEC LE BOUCLIER, LE PORTEUR A**REMPART**

4

+0 / +2

IV

1000

VI

1800

V

1300



ARTEFACT : ARMURE

**BRASSARDS DE PUISSANCE
KELDE**

+2 POINTS DE VIE

+1 PAR ADD KELDE

2

+0 / +0



ARTEFACT : I MAIN

COR DE LA GUERRE KELDE

SONNER : 2 ACTIONS

TOUS LES MONSTRES SUR LE PLATEAU SE
DIRIGENT VERS LE PORTEUR CE TOURHÉROÏSME +1D (<+1 PAR ADD KELDE>
LE TOUR OÙ LE COR A SONNÉ

2

+0 / +0



ARTEFACT : I MAIN

**KRIEG, L'ÉPÉE DES STEPPES
KELDE**

+1 FOR PAR ADD KELDE

HURLE EN PERMANENCE : TOUT
ENNEMI À 5 CASE EST AUTOMATIQUEMENT
PRÉVENU DE LA PRÉSENCE DU HÉROS

3

+2 / +0



VI 2700



ARTEFACT : ARMURE

BOTTES ELFIQUES

LE PORTEUR POSSÈDE "HARCELLEMENT"
+2 AU DÉPLACEMENT < +1 PAR ADD ELFE >

2 +0 / +0

VIII 3700



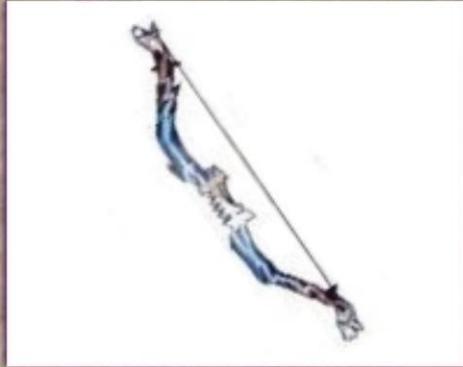
ARTEFACT : ARMURE

CAPE ELFIQUE

LE PORTEUR POSSÈDE "CAMOUFLAGE"
+1 DÉPLACEMENT PAR ADD ELFE

2 +0 / +1

VI 1800



ARTEFACT : 2 MAINS

ARC ELFIQUE

LE PORTEUR POSSÈDE "TIR ALLIÉ"
PORTÉE 10 < +1 PAR ADD ELFE >
RECHARGE 1

3 +2 / +0

IV 1000



ARTEFACT : 2 MAINS

HACHE DE JADE

UTILISABLE À UNE MAIN
AVEC LE GANTELET DE JADE
< ATTAQUE EN DIAGONALE >

4 +4 / +0

III 600



ARTEFACT : ARMURE

GANTELET DE JADE

DEVIENT +1 / +1 AVEC
LA TUNIQUE DE JADE

3 +0 / +1

III 800



ARTEFACT : ARMURE

TUNIQUE DE JADE

DEVIENT +0 / +4 AVEC
LA HACHE DE JADE

5 +0 / +3

III 900



ARTEFACT : 2 MAINS

LANCE DE CRYSTAL

ALLONGE 1,
2 MAINS: ATTAQUE EN DIAGONALE
DEVIENT +3 / +0 ET 1 MAIN < +DIAGONALE >
UTILISÉ AVEC LE BOUCLIER DE CRYSTAL

4 +2 / +0

III 900



ARTEFACT : ARMURE

BOUCLIER DE CRYSTAL

DÉFENSE MAGIQUE : 3D
DEVIENT +0 / +3 UTILISÉ
AVEC LA LANCE DE CRYSTAL

4 +0 / +2

IV 1200



ARTEFACT : ARMURE

GANTELET DES PILIERS DE LA TERRE

ATTAQUE MAGIQUE < TERRE >
FOR +3, ALLONGE INT +1

2 +1 / +1



VIII 4500



ARTEFACT : ARMURE - 1 MAIN

BOUCLIER DU CHAOS

DÉFENSE MAGIQUE <DOMAINE> 1D6
DOMAINE AU CHOIX (<+1 PAR ADD CHAOS>)

.....
.....
.....

3 +0 / +2

VIII 4500



ARTEFACT : ARMURE

CUIRASSE DU CHAOS

DÉFENSE MAGIQUE LUMIÈRE 1D6
<+1D PAR ADD CHAOS>

5 +0 / +4

VIII 4500



ARTEFACT : 1 MAIN

EPÉE DU CHAOS

DÉGATS MAGIQUE TENEBRES +1D6
<+1D PAR ADD CHAOS>

3 +2 / +0

VI 1800



ARTEFACT : ARMURE

ECAILLES DE LA BÊTE

+1D D'HEROISME
<+1 PAR ADD BÊTE>
SI LE HÉROS N'A AUCUN D EN DÉFENSE

5 +0 / +2

V 1300



ARTEFACT : ARMURE

GUEULE DE LA BÊTE

+1 EN PER
<+1 PAR ADD BÊTE>
SI LE HÉROS N'A AUCUN D EN DÉFENSE

4 +0 / +1

IV 1100



ARTEFACT : 1 MAIN

CROC DE LA BÊTE

+1 EN FOR PAR ADD BÊTE
SI LE HÉROS N'A AUCUN D EN DÉFENSE

2 +1 / +0

VII 2500



ARTEFACT : ARMURE

ARMURE DU GIURE

DÉFENSE MAGIQUE FEU 1D6
<+1D PAR ADD GIURE>

6 +0 / +4

VII 3000



ARTEFACT : 2 MAINS

MARTEAU DU GIURE

DÉGATS MAGIQUE GLACE <EAU> +1D6
<+1D PAR ADD GIURE>

5 +3 / -1

V 1300



ARTEFACT : ARMURE

MANTEAU DU GIURE

DÉFENSE MAGIQUE EAU +1D6
<+1D PAR ADD GIURE>

4 +0 / +1



III 500



ARTEFACT : ARMURE

LES CHAUSSETTES DU ROI GOBELIN

INDICE DE DANGER +1 DANS LA SALLE
OU LES CHAUSSETTES SONT PORTÉES
+1 PAR ADD GOBELIN
ÇA PUE, MAIS ÇA PUE....

1 -1 / +1

VI -



ARTEFACT : POTION

POISON DE LA CONFRÉRIE NOIRE

A UTILISER AU MOMENT OU UN HÉROS
BOIT UNE POTION DE VIE, LE POISON
SE SUBSTITUE À LA POTION ET INFLIGE
106 PV AU HÉROS VISÉ
A DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1

VIII -



ARTEFACT : 1 MAIN

BANNIÈRE DU BARON DE MALETERRE

LE PORTEURS ET TOUS LES COMPAGNONS
À MOINS DE 10 CASES DE LUI GAGNENT UN
BONUS +1/+0 CONTRE LES MORTS VIVANTS
+1 PAR ADD MALETERRE

3 +0 / +0

4 -



ARTEFACT : 1 MAIN

DAGUE DE LA CONFRÉRIE NOIRE

DEVIENT +4 / +0 CONTRE UN AUTRE
JOUEUR.

2 +2 / +0

5 -



ARTEFACT : ARMURE

ARMURE DE LA CONFRÉRIE NOIRE

DEVIENT +0 / +4 CONTRE UN AUTRE
JOUEUR.

3 +0 / +2

6 -



ARTEFACT : OUTIL

CONTRAT DE LA CONFRÉRIE NOIRE

UNE FOIS QUE LE NOM D'UN HÉROS
EST INSCRIT SUR LE CONTRAT,
TOUTE ATTAQUE CONTRE LUI GAGNE
+1 / +0

A DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1

VII 2900



ARTEFACT : ARMURE

COURRONNE DU ROI GOBELIN

ACTION : 1

UN JET D'INT PERMET DE CONVOQUER ET DE
CONTROLLER AUTANT DE GOBELINS QUE LE SR
(+1 PAR ADD GOBELIN)

2

IX 5000



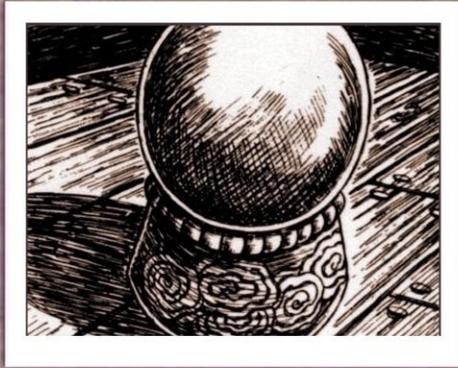
ARTEFACT : OUTILS

GRIMOIRE DE L'ULTIME SAGESSE

1XP POUR 2 BLESSURES INFLIGÉES
IL SE REFERME VIOLEMMENT SUR QUICONQUE
SE PENCHE POUR LIRE LES PETITS CARACTÈRES
MAX = 5XP PAR DONJON
OH, MAIS QU'EST CE QUE C'EST... BLAM!

3

X 1000



ARTEFACT : OUTILS

SPHÈRE DE DIVINATION

BRISER LA SPHÈRE : 1 ACTION
RÉVÈLE LES 3 PROCHAINES
CARTES TRÉSOR

A DÉFAUSSER APRÈS USAGE

1



VI 1800



ARTEFACT : 1 MAIN

EPÉE SORCIÈRE

MOUVEMENT DE GUERRE : 1 MOUV
LE PORTEUR RÉCUPÈRE
106 POINTS DE MANA

RÉSERVÉ AUX MAGES

2 +1 / +0

I 300



ARTEFACT : 1 MAIN

COR DE RONCEVAUX

SOUFFLER DANS LE COR : 2 ACTIONS
UN NOUVEAU HÉROS EST CRÉÉ ET
APPARAÎT À L'ENTRÉE DU DONJON
(-1POP)

2

VII 2500



ARTEFACT : 1 MAIN

HARPE D'ORPHÉE

JOUER DE LA HARPE : 3 ATT
PARALYSE TOTALEMENT TOUTE
FIGURINE DANS UNE SALLE / COULOIR
TANT QUE LA MÉLODIE EST MAINTENUE.

2

VI 2000



ARTEFACT : 1 MAIN

SYMBOLE MAUDIT DE FELGOR

CRACHER LE FEU NOIR :
1 ATT + 1 PV (MAX 3)
ATTAQUE MAGIQUE <TÉNEBRES> : 106

LES MORTS VIVANTS NE PAYENT PAS LE COUT EN PV

3

X 10 000



ARTEFACT : OUTILS

CHAUDRON DE TARAM

DONNE GRATUITEMENT ACCÈS
À LA COMPÉTENCE "ALCHIMISTE"

5

V 1000



ARTEFACT : OUTILS

CLOCHETTE MAGIQUE

GLING GLING : 1 ACTION
LE MONSTRE DE VOTRE CHOIX SE
DÉPLACERA DE 1D6 CASES DANS
LA DIRECTION DE LA CLOCHETTE

1

V 1500



ARTEFACT : ARMURE

BOTTES DE DEUX LIEUES

+106 AU DÉPLACEMENT

2

VII 3000



ARTEFACT : 2 MAINS

SERRES DE LUCRÈCE

UTILISÉ AVEC LA CUIRASSE DE LUCRÈCE,
DONNE GRATUITEMENT LA COMPÉTENCE

"ATTAQUE CIRCULAIRE"

3

VI 2000



ARTEFACT : ARMURE

CUIRASSE DE LUCRÈCE

UTILISÉ AVEC LES SERRES DE LUCRÈCE,
DONNE GRATUITEMENT LES COMPÉTENCES

"BOND" ET "BOUSCULADE"

4

+0 / +3

+0 / +0

+2 / +2



X 9000



ARTEFACT : ARMURE

COURONNE DES ROIS

LORSQUE LE RUBIS, L'EMERAUDE ET LE SAPHIR SERONT ENCHASSÉS DANS LA COURONNE, LE POUVOIR DES ROIS SERA LIBÉRÉ.

3 +0 / +1

VIII 4000



ARTEFACT : OUTIL

SAPHIR DES ROIS

LORSQUE LE POUVOIR DES ROIS SERA LIBÉRÉ :
+6 EN POINTS DE VIE

1

VIII 4000



ARTEFACT : OUTIL

EMERAUDE DES ROIS

LORSQUE LE POUVOIR DES ROIS SERA LIBÉRÉ :
+5D D'HÉROISME

1

IX 7000



ARTEFACT : ARMURE

PENDULE D'AURUM

VIBRE AUTOMATIQUÉMENT DANS UNE PIÈCE CONTENANT UN PIÈGE

1

VIII 4000



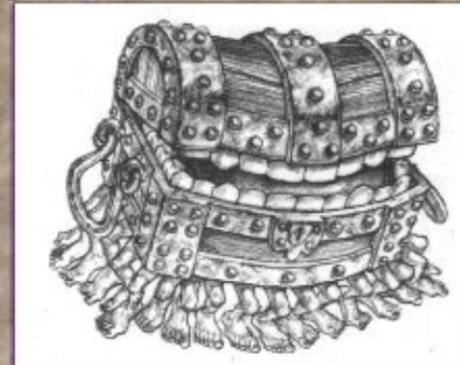
ARTEFACT : OUTIL

RUBIS DES ROIS

LORSQUE LE POUVOIR DES ROIS SERA LIBÉRÉ :
+5 EN FOR

1

X 8000



ARTEFACT : OUTILS

COFFRE EN POIRIER SAVANT

PLACE +100
LE COFFRE SUIT LE HÉROS PARTOUT

1

VI 1800



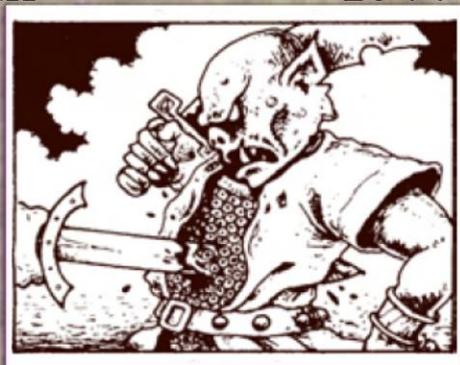
ARTEFACT NAIN : ARMURE

ARMURE DE BORIN

DEVIENT +0 / +4 CONTRE UN ORC
(+1 PAR ADD NAIN)

5 +0 / +3

VII 2500



ARTEFACT : 2 MAINS

FENDOIR À ORC

DEVIENT +5 / +0 CONTRE UN ORC
(+1 PAR ADD NAIN)

4

IX 5000



ARTEFACT : 1 MAIN

BAGUETTE DE NÉGATION MAGEMIQUE

ACTIVATION : 1 GEMME
DIMINUE LE SR D'UN SORT DE 2
CONTENANCE : 5 GEMMES

RÉSERVE MAGES

2



IV 1200

CLASSE...
YEAH...
TROP MORTEL L.
OU SONT MES CHAUSSETTES ?...

NECRO BASSE
 ENVOYER LA SAUCE : 1 ACTION (HORS TOUR)
 2XP SI TU DEVINE LE TITRE / L'ARTISTE / LE FILM
 DE LA CHANSON
 (1 FOIS PAR CHANSON PAR SOIR)
 "LES JEUNES NECROMANCIENS RAFFOLLENT DE CE STYLE
 DE MUSIQUE. GUILS APPELLENT LA PIERRE QUI ROULE"

VII 3000

**MOUFLES DE L'ESQUIMAU
 DODO**
 APPLAUDIR AVEC LES MOUFLES DANS UNE
 ETAPE PERMET D'APPELER LA BOUTIQUE
 DE LUNARION
 <JET INT DIFF DANGER>

X

COEUR DE L'ENTITE NOIRE
 -
 SA PUISSANCE EST SANS LIMITE...

3

1

2

VIII -

ARTEFACT : BAGUE
**CHEVALIERE DU BARON
 DE MALETERRE**
 COMPTE COMME 2 ADD MALETERRE

VIII 5000

BOTTES DE SEPT LIEUES
 +206 DE DEPLACEMENT
 DEPLACEMENT SUR CARTE +1

III 300

ARTEFACT : FUMETTE
**CIGARETTES
 NECROMANCIENNES**
 DURANT LE DONJON EN COURS, LE HEROS EST
 AUTORISE A EFFECTUER UN JET DE FOR
 <D=DANGER> POUR EVITER UNE INFECTION
 PAR LA NECROPESTE.

1

2

0.1

IX 8000

ARTEFACT : 1 MAIN
BOUCLIER DEMONIAQUE
 DEFENSE MAGIQUE 20
 <+1 PAR ADD DEMON>

X 10 000

ARTEFACT : ARMURE
ARMURE DEMONIAQUE
 INVULNERABILITE AUX ARMES NORMALES
 DEPLACEMENT -4

IX 8000

ARTEFACT : 1 MAIN
HACHE DEMONIAQUE
 ATTAQUE MAGIQUE <FEU/TENEbres> +10
 <+10 PAR ADD DEMON>

8 +0 / +2

10 +0 / +4

6 +4 / +0



X

8000

X

10 000

VIII

5000



ARTEFACT : ARMURE

MASQUE DU SOLEIL

ECLAT SOLAIRE : 3D
 FAIT PERDRE 1D D'ACTION
 À UN ADVERSAIRE
 (<+1 PAR ADD SOLEIL>)

4

+0 / +1



ARTEFACT : ARME À UNE MAIN

HACHE DU SOLEIL

FEU SOLAIRE : 3D
 LORS D'UNE FRAPPE RÉUSSIE, TOUTES LES
 CASES ADJACENTES À LA TOUCHE
 SUBISSENT 1D6 DÉGAT <LUMIÈRE>
 (<+1D PAR ADD SOLEIL>)

5

+4 / +0



ARTEFACT : ARMURE

CUIRASSE DU SOLEIL

+2 PV AU PORTEUR
 +2 PAR ADD SOLEIL

6

+0 / +3

II

500

IV

1100

VI

1800



ARTEFACT : ANNEAU

ANNEAU DU DRAGON

UTILISÉ AVEC L'ÉPÉE DU DRAGON,
 CELLE-CI S'ENFLAMME
 DUN FEU MAGIQUE
 (<+1D6 FEU>)

1



ARTEFACT : ARMURE

BOUCLIER DRAGON

DÉFENSE MAGIQUE
 CONTRE LE FEU 1D
 (<+1D PAR ADD DRAGON>)

4

+0 / +2



ARTEFACT : ARME À UNE MAIN

ÉPÉE DRAGONNE

HÉROÏSME +1D
 (<+1D PAR ADD DRAGON>)

3

+2 / +0

VII

3000

VIII

8000

VIII

8000



ARTEFACT : AMULETTE

MÉDAILLON DU SOLEIL

RÉGÉNÉRATION DE 1PV PAR TOUR
 POUR UN RÉSULTAT DE 6 SUR 1D6
 (<RÉSULTAT+1 PAR ADD>)

2



ARTEFACT : ARME À UNE MAIN

ÉPÉE DE FLAMME

DÉGATS DE FEU MAGIQUE :
 +2D6 DÉGAT, 1D6 AU TOUR D'APRÈS
 (<+1D PAR ADD FLAMMES>)

3

+2 / +1



ARTEFACT : ARMURE

ARMURE DES FLAMMES

DÉFENSE MAGIQUE 1D
 CONTRE LE FEU 2D
 (<+1D PAR ADD FLAMMES>)

8

+0 / +5



HÉROÏSME :

ATTAQUE	DEFENSE	MOUVEMENT
FOR / PER.....	AGI.....	RECHERCHES
+ ARME.....	+ ARMURE.....	PER.....
+ ARMURE.....	+ CASQUE.....	+ AUTRE.....
+ AUTRE.....	+ BOUCLIER.....	
	+ AUTRE.....	
TOTAL	TOTAL	TOTAL

COMPÉTENCES

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10-

DEVISE

COMPAGNIE ROUGE

NOM

ORIGINE *CARACTÈRE*

CLASSE

NIVEAU 00000 00000 00000 00000

CARACTÉRISTIQUE

FORCE	00000	INTELLIGENCE	00000
AGILITÉ	00000	PERCEPTION	00000

RÉCOMPENSES

<i>XP</i>	<i>BOURSE</i>

VITESSE **00000**

SANTÉ		SORTILÈGES	
POINTS DE VIE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	POINTS DE MANA	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

HÉROÏSME :

	ATTAQUE	DEFENSE	MOUUMENT
LIBRES			
UTILISÉS			

RAPPEL DE REGLES

ATTAQUE	XD ATT <FOR>	CHANGER D'ARME	1D
DÉFENSE	XD DEF <AGI>	CHANGER D'ATTITUDE	1D
MOUUMENT	XD MOUUN	ACTIVER UN OBJET	1D
TIR	XD ATT <PER>	FOUILLER UN CORPS	-
CHERCHER TRÉSOR	XD MOUUN <PER>	MAGIE	XD <INT>
CHERCHER PIÈGE	XD MOUUN <PER>	ÉCHANGER ÉQUIPT	1D
CHARGER UN ARC	1D	PARLER	-

.....

MAGIE

EAU	000	AIR	000
FEU	000	TERRE	000
TENEUBRES	000	LUMIÈRE	000

GRIMOIRE

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10-
- 11-
- 12-
- 13-
- 14-
- 15-



LA COMPAGNIE ROUGE

LA FEUILLE D'INTENDANCE

CARAVANIER

CHARIOT *PLACE*
ATTELAGE

LA CARAVANE DES HEROS

CARAVANIER

CHARIOT *PLACE*
ATTELAGE

GLOSSAIRE

Action : Pour toute Action, le joueur retire un ou plusieurs D de sa réserve d'Héroïsme et le lance, le résultat du meilleur dé s'ajoute à la caractéristique appropriée et se compare à une difficulté.

Agro : Se dit de toute action effectuée pour attirer l'ennemi vers soi.

Build : Se dit de la construction d'un personnage selon les principes du joueur logique.

Bullshit RP : Règle fondamentale de la Compagnie Rouge. Le RP n'est utile que si on s'amuse. Aucune autre règle de cohérence n'est exigée.

BZB : Acronyme de « By Ze Book ». Se dit d'une application des règles strictement conforme à ce qu'indique le manuel pour simuler le fonctionnement d'un jeu vidéo.

Canonglass : Se dit d'un héros dont le build est entièrement pensé pour infliger un maximum de dégât en un minimum de temps, souvent au détriment d'autres aptitudes (comme la survie par exemple).

Donjon : Plateau de jeu présentant une entrée et une sortie.

Échec : Cas où le seuil de réussite d'un jet est négatif.

Frag : Terme utilisé en jeu compétitif pour définir qui a porté le coup fatal à un ennemi. « Avoir le Frag » est synonyme de « remporter les XP ».

Game : Par opposition au « play », se dit de la manière dont les règles sont décrites. Dans un mode de jeu BZB, le Play est strictement identique au Game.

Geste : Action ne nécessitant qu'une dépense d'un ou de plusieurs dés de la réserve d'Héroïsme sans avoir besoin de les jeter.

Grand tour : Tour de table où tous les participants jouent une fois.

Healer : Se dit d'un héros dont le build est pensé pour assister ses compagnons par des soins, des sorts ou des compétences de soutien.

Héroïsme : Caractéristique centrale du jeu. Définit le nombre de dés d'actions disponibles.

Joueur logique : Se dit d'un comportement de joueur orienté vers l'efficacité et la « victoire » dans le jeu.

Loot : Équipement remporté à la mort d'un ennemi.

Petit tour : Tour d'un joueur en particulier. En opposition aux Grand tours.

Play : Par opposition au « game », se dit de la manière dont les règles sont appliquées.

POP : Chiffre permettant d'évaluer la population de la caravane.

Posture : Configuration donnée des dés d'Héroïsme d'un joueur à un temps donné. Les dés sont répartis en 3 réserves : MOUV, ATT, DEF.

Reroll : Se dit d'une nouvelle création de héros.

Réserves : Elles sont de 3 types : Mouvement, Attaque, Défense.

Réussite : Cas où le seuil de réussite d'un jet est positif.

Seuil de réussite : Différence entre le résultat du jet et la difficulté

Tank : Se dit d'un héros dont le build est pensé pour encaisser des dégâts.

Contenu

A QUOI ON JOUE ?	2
GENÈSE	3
L' AVENTURE	4
RÈGLES DE BASE	4
DÉROULEMENT D'UN GRAND TOUR	4
LES HÉROS	5
ACTIONS	6
CRÉATION D'UN PERSONNAGE	8
PROGRESSION DES HÉROS	9
LA VIE ET LA MORT	10
RÈGLES DE MAGIE	11
LE ROYAUME	12
CONTEXTE	12
L'INDICE DE DANGER	12
LA CARAVANE	12
INTENTION DE JEU	15
LES RÈGLES D'OR	16
QUÊTES	17
L'ARÈNE AUX ESCLAVES	17
LE POSTE DE GARDE EN RUÏNE	19
LA PRISON ORC	22
LA CRYPTÉ DES ROÏS	23
LES ANNEXES	24
LA CARTE DU ROYAUME	25
LES COMPÉTENCES	26
LES MONSTRES	37
LA MAGIE	40
LES CARTES DONJON	44
LES CARTES ÉQUIPEMENT	57
COMMENT LIRE UNE CARTE ÉQUIPEMENT / ARTEFACT	58

LES CARTES ARTEFACTS	75
LA FEUILLE DE PERSONNAGE	99
LA FEUILLE D'INTENDANCE	102
GLOSSAIRE	105
CRÉDITS ET REMERCIEMENTS	106

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Textes, Gamedesign : Pierre Saliba

Playtests : Vincent Tchanz, Vivien Bedos, Jonathan Piémont, Yannis Admanne

Illustration de couverture et intérieures : Phillipe Dap
(<https://dapdap.ch/about>)

Les illustrations des cartes et des quêtes ont été empruntées à divers médias (dont une majorité au jeu *Hero Quest*) et ne doivent pas être reproduites dans un but lucratif.