

Personnages du MJ

Revenant



Écus : 7 Trésor : 0

Déploiement : 2+1D3

Règles :

Peur niveau 2

Ne peut pas courir

Régénération niveau 1

Ogre glouton



Écus : 45 Trésor : 0

Déploiement : 1

Règles :

Immunisé contre la peur

Ne peut pas courir

Rat géant enragé



Écus : 3 Trésor : 0

Déploiement : 7+1D

Règles :

Immunisé contre la peur

Nuée 3

Araignée géante belliqueuse



Écus : 6 Trésor : 0

Déploiement : 1D3

Règles :

Attaque entoilée niveau 3

Immunisé contre la peur

Personnages du MJ

Revenant de première lune



Ecus : 3 Trésor : 0
Déploiement : 2+1D3

Règles :

Peur niveau 1
Ne peut pas courir

Ogre vorace



Ecus : 15 Trésor : 0
Déploiement : 1

Règles :

Immunisé contre la peur
Ne peut pas courir

Rat géant vermine



Ecus : 1 Trésor : 0
Déploiement : 7+1D

Règles :

Immunisé contre la peur
Nuée 3

Araignée géante gardienne



Ecus : 2 Trésor : 0
Déploiement : 1D3

Règles :

Attaque entoillée niveau 1
Immunisé contre la peur

Apparition

Au début du tour un fantôme apparaît, faites un test de peur de difficulté 3 pour tous les PJ et leurs alliés.



Au voleur

Les PJ remarquent qu'ils viennent de se faire dérober 1D3 fois 20 écus. Prélever cette somme des écus mis en commun gagnés lors de cette quête.

Bonne fée

Les PJ font la rencontre d'une fée. Tous les PJ et leurs alliés regagnent 4D PV.



Bruit de pas

Des bruits de pas résonnent tout autour des PJ, comme si quelqu'un ou quelque chose arrivait sur eux mais s'arrêtait aussitôt. C'est à glacer le sang ! Les aventuriers prennent leurs précautions et préfèrent avancer prudemment pour ce tour-ci, ils ne courent donc pas.

Combustion spontanée

L'un des PJ ou de leur alliés déterminé au hasard prend feu, il perd donc immédiatement 1D PV (voir règle spéciale : Prendre feu).

Délicieux nectar

L'un des PJ ou alliés déterminé au hasard trouve une fiole d'un délicieux nectar inconnu, qu'il décide de boire immédiatement au début de son tour (en dépensant 1 P.Action). Pour en connaître les effets générer un trésor potion sur le tableau et se référer à celui-ci.

Embuscade

Les PJ sont tombés dans un guet-apens. Des adversaires générés sur le tableau des «rencontres des personnages du MJ» sont placés dans une zone occupée par au moins un PJ. Ces personnages jouent leur tour immédiatement car ils sont en embuscade.



Embuscade

Les PJ sont tombés dans un guet-apens. Des adversaires générés sur le tableau des «rencontres des personnages du MJ» sont placés dans une zone occupée par au moins un PJ. Ces personnages jouent leur tour immédiatement car ils sont en embuscade.



Embuscade ratée

Des adversaires voulant prendre en embuscade les PJ, manquent de discrétion et se font repérer. Générés sur le tableau des «rencontres des personnages du MJ», ces adversaires sont placés par les PJ sur le plateau de jeu n'importe où dans les catacombes découvertes et ne joueront qu'au tour prochain.



Embuscade ratée

Des adversaires voulant prendre en embuscade les PJ, manquent de discrétion et se font repérer. Générés sur le tableau des «rencontres des personnages du MJ», ces adversaires sont placés par les PJ sur le plateau de jeu n'importe où dans les catacombes découvertes et ne joueront qu'au tour prochain.

Folie

Le confinement malsain des catacombes a fait perdre la raison à un des PJ déterminé au hasard.

Le MJ jouera les 2 derniers P.Action de ce PJ pour ce tour.

Perdu quelque chose

L'un des PJ, déterminé au hasard, croit avoir perdu sa patte de lapin porte-bonheur. Pour ce tour-ci, il devra effectuer deux actions «fouiller».

Pleurs de défunts

Des pleurs et gémissements retentissent dans les étroits couloirs des catacombes, la chance ne sourira pas aux aventuriers ce tour-ci.

Sécuriser à 360°

L'un des PJ, déterminé au hasard, décide de sécuriser le périmètre en tournant sur lui-même pour visualiser l'espace à 360° tout autour de lui.

Il ne pourra effectuer que des actions «attendre» pour ce tour-ci.

Une petite voix dans ma tête

L'un des PJ, déterminé au hasard, entend une petite voix dans sa tête qui lui redonne courage. Serait-ce les murmures d'une fée ou les sarcasmes d'un lutin malveillant ?

Quoi qu'il en soit, ce PJ joue en premier et doit exécuter l'action «faire un discours de bravoure, encouragement» avec un bonus de +2 à sa caractéristique Charisme.

Vent glacial

Un vent glacial, venu de nulle part, traverse brièvement les aventuriers.

Vent glacial

Un vent glacial, venu de nulle part, traverse brièvement les aventuriers.

Vexé

L'un des PJ ou alliés déterminé au hasard est vexé et se met donc à bouder.

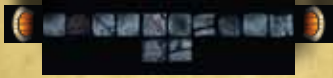
De ce fait il jouera son tour en dernier.



Couloir

Eprée

Sortie



Personnage du MJ.....5+
Piège pointes4+
Cadavre.....4+
Tonneau.....3+

Couloir

Eprée

Sortie

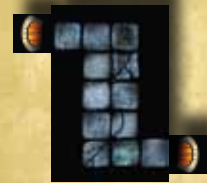


Personnage du MJ.....5+
Piège pointes1+
Cadavre.....2+
Tonneau.....4+

Couloir

Eprée

Sortie



Personnage du MJ.....4+
Piège pointes3+
Coffre.....2+
Tonneau.....2+

Embranchement

Sortie

Eprée



Personnage du MJ.....3+
Piège pointes2+
Cadavre.....2+
Tonneau.....2+

Embranchement

Eprée

Sortie

Sortie

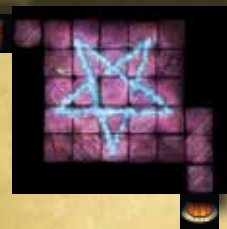


Personnage du MJ.....5+
Piège pointes4+
Cadavre.....4+
Tonneau.....4+

Laboratoire du magicien

Eprée

Sortie



Personnage du MJ.....1+
Bibliothèque.....0+
Table.....1+
Coffre.....2+

Prison

Eprée

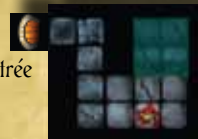
Sortie



Personnage du MJ.....3+
Cellule.....0+
Tonneau.....1+
Coffre.....1+

Voie sans issue

Eprée



Personnage du MJ.....3+
Cadavre.....1+
Râtelier.....2+
Tonneau.....2+

Salle de garde

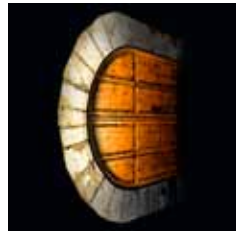
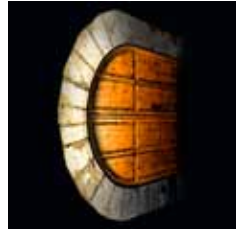
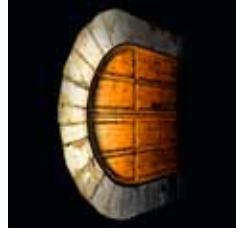
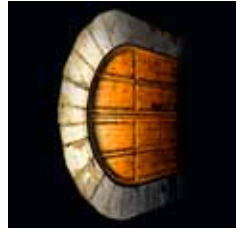
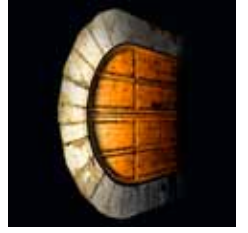
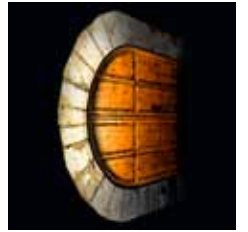
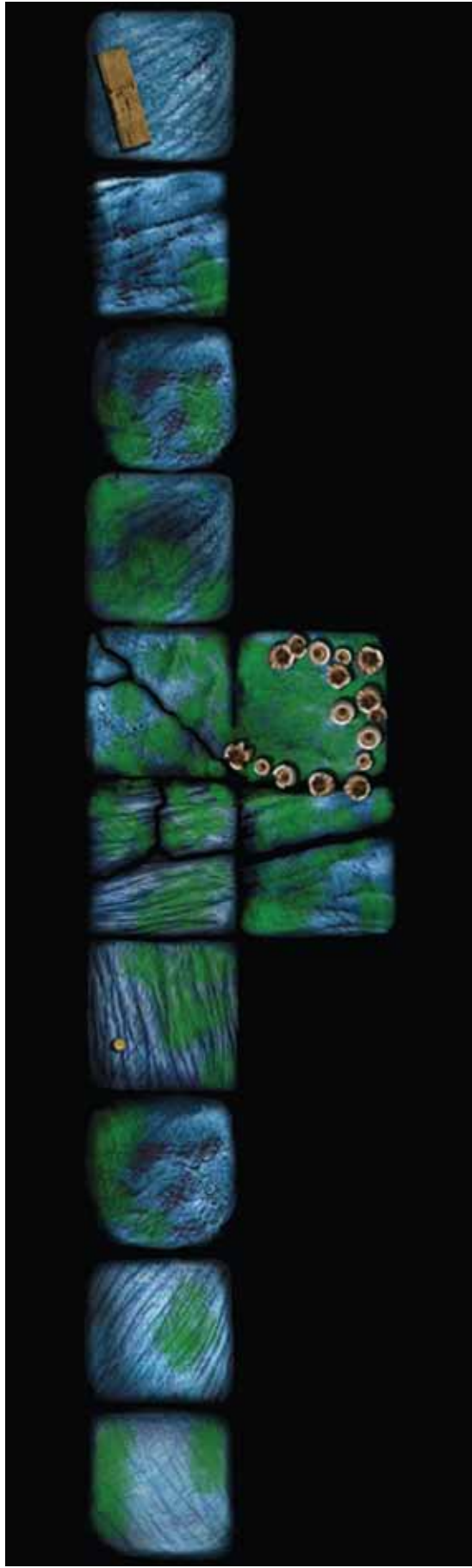
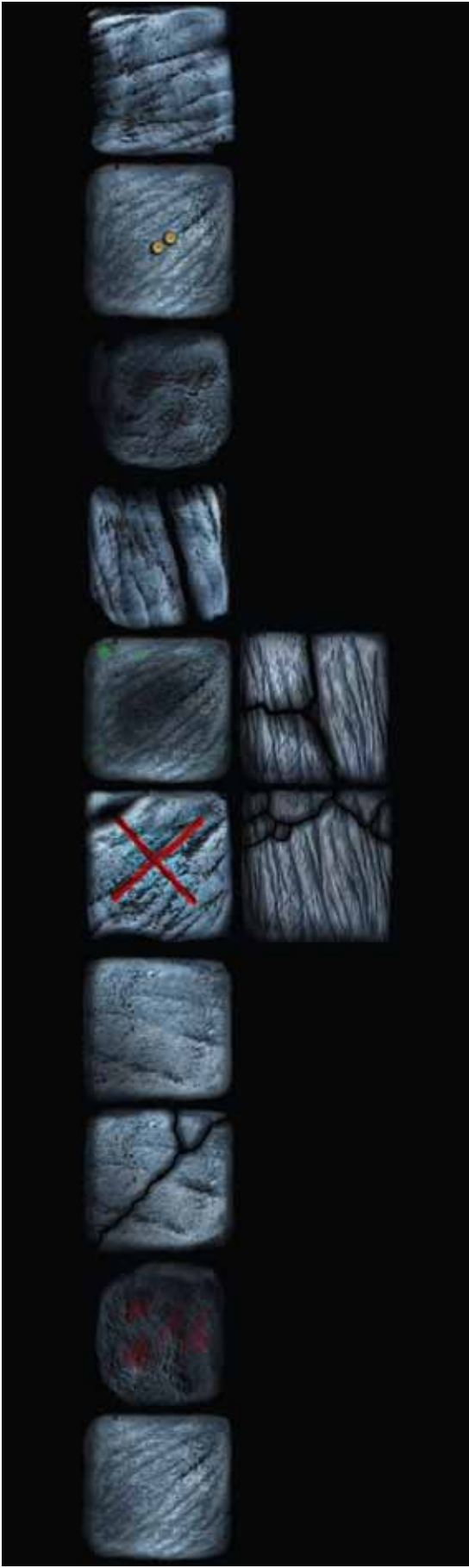
Eprée

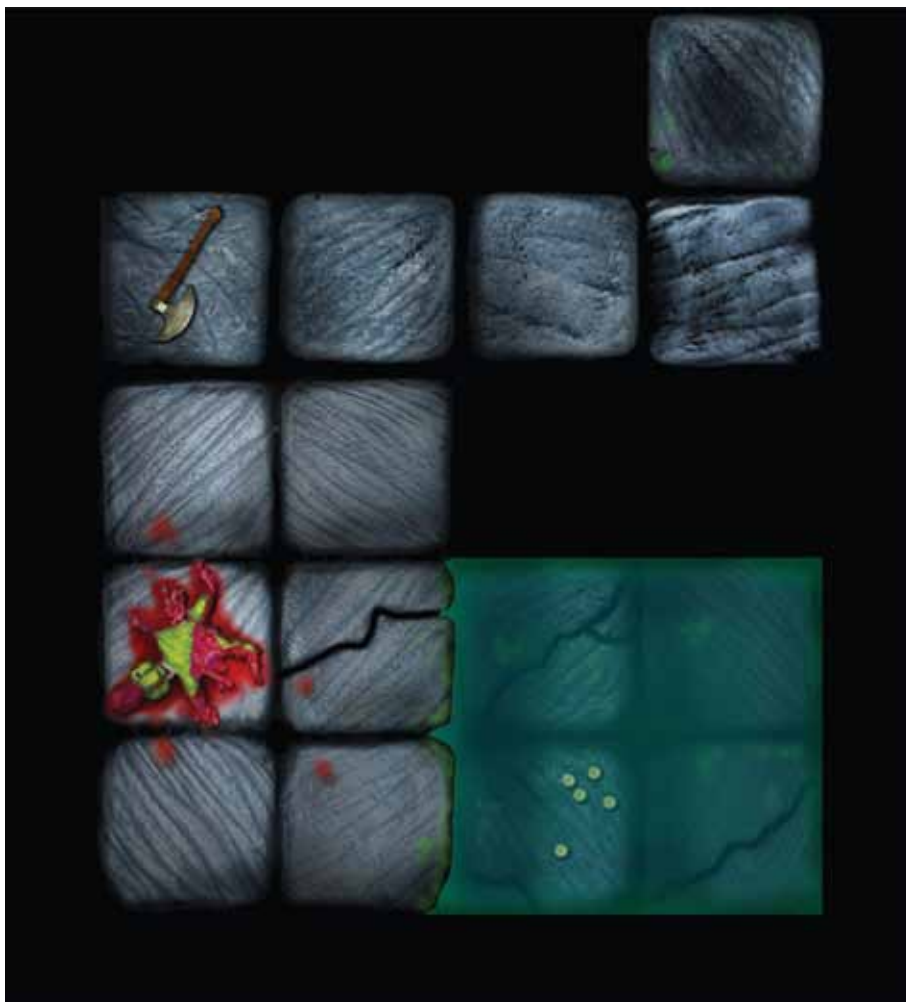
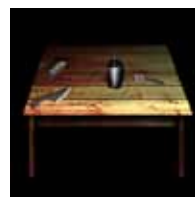
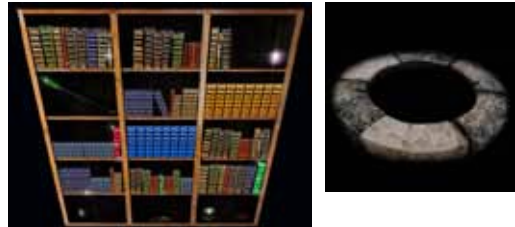
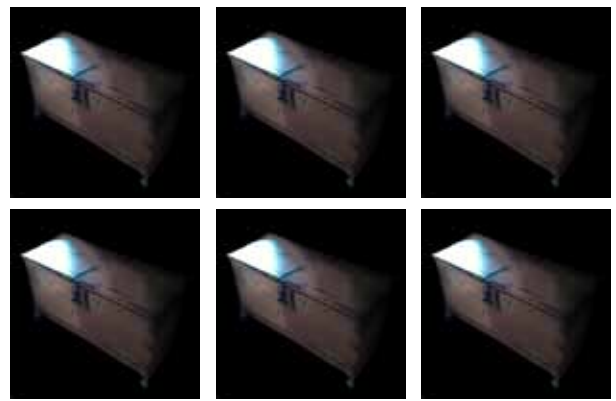
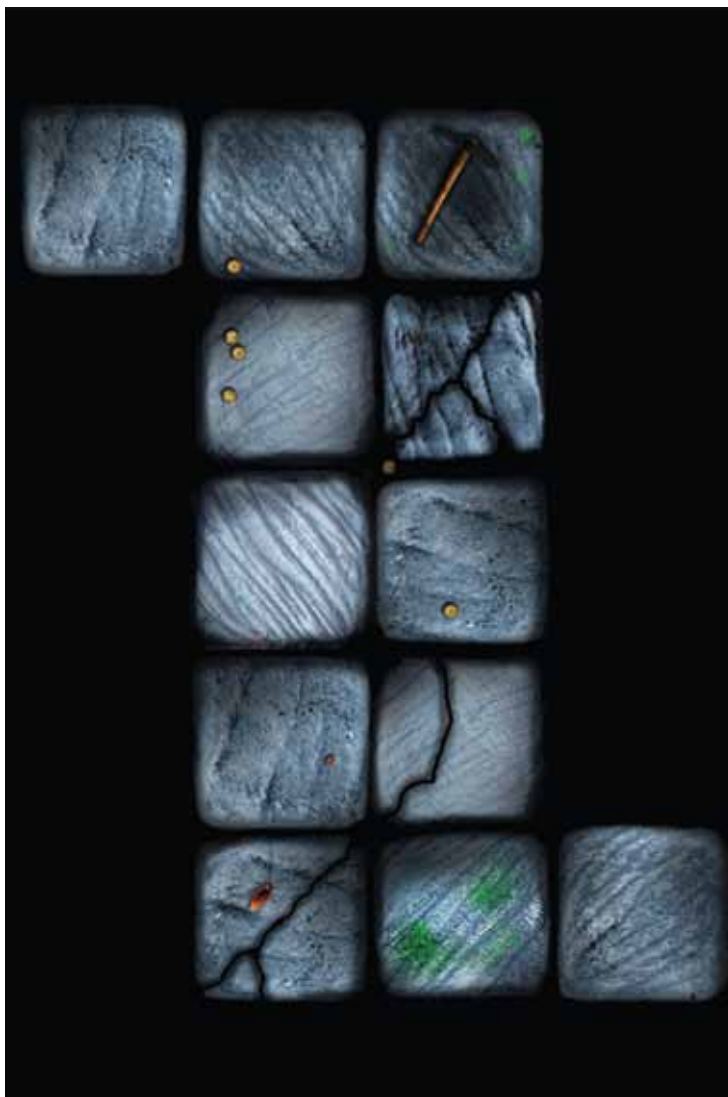
Sortie

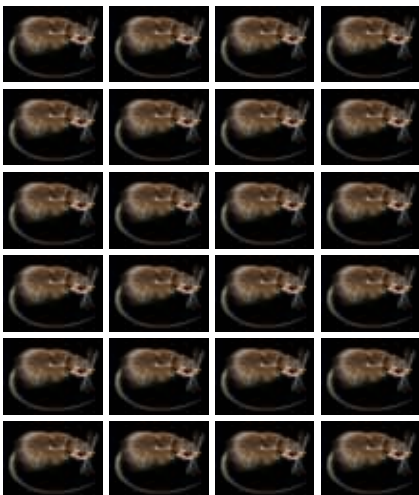


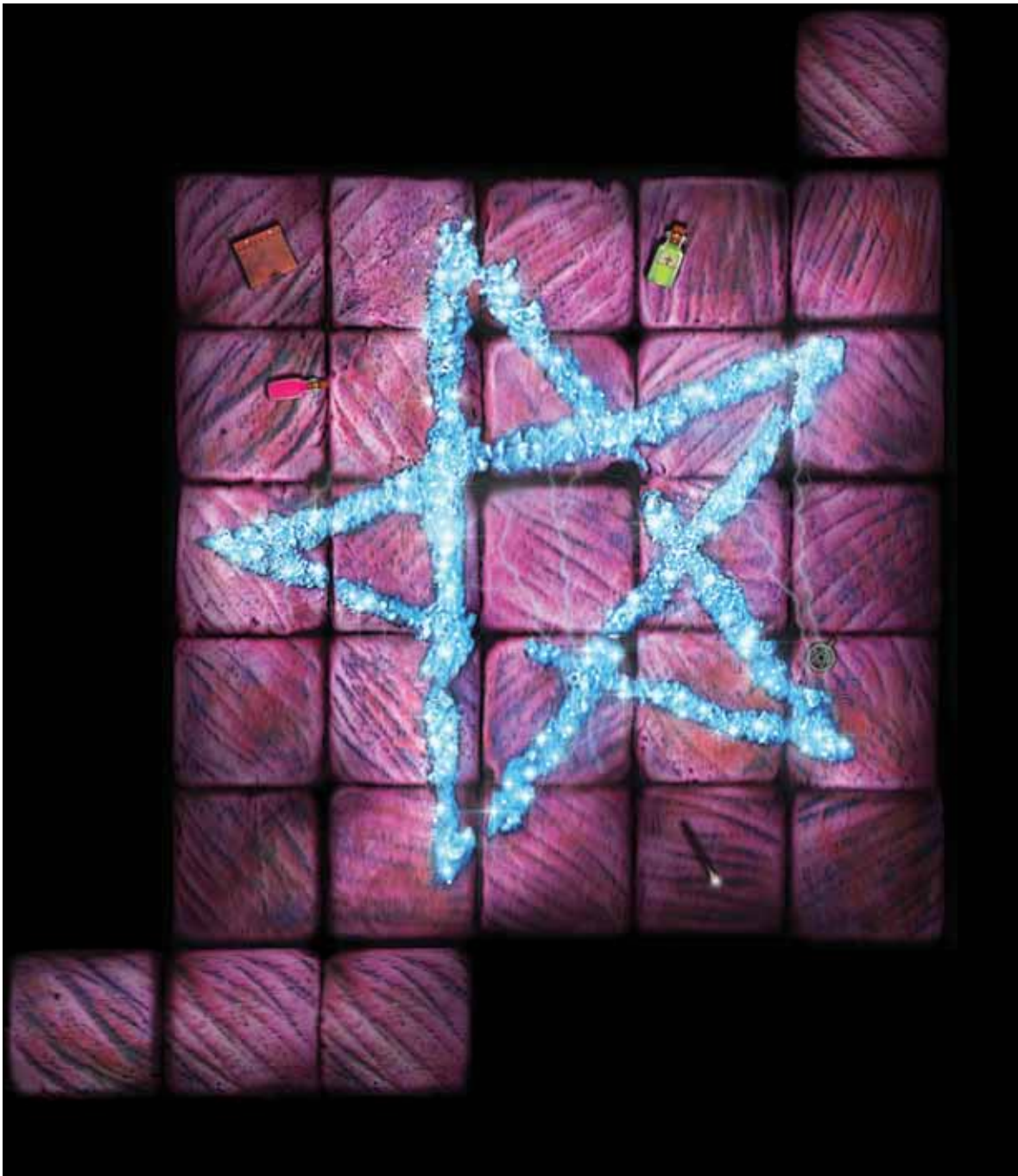
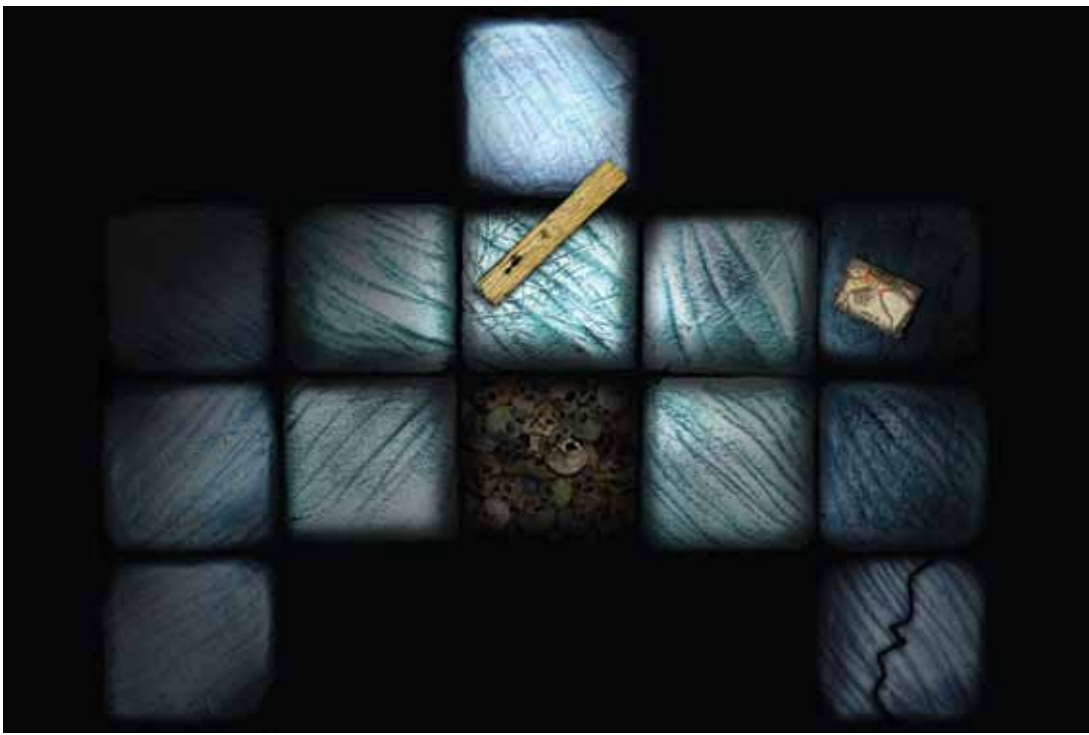
Personnage du MJ.....2+
Coffre.....2+
Râtelier.....1+
Tonneau.....2+

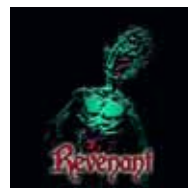
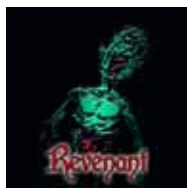
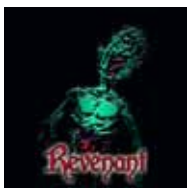
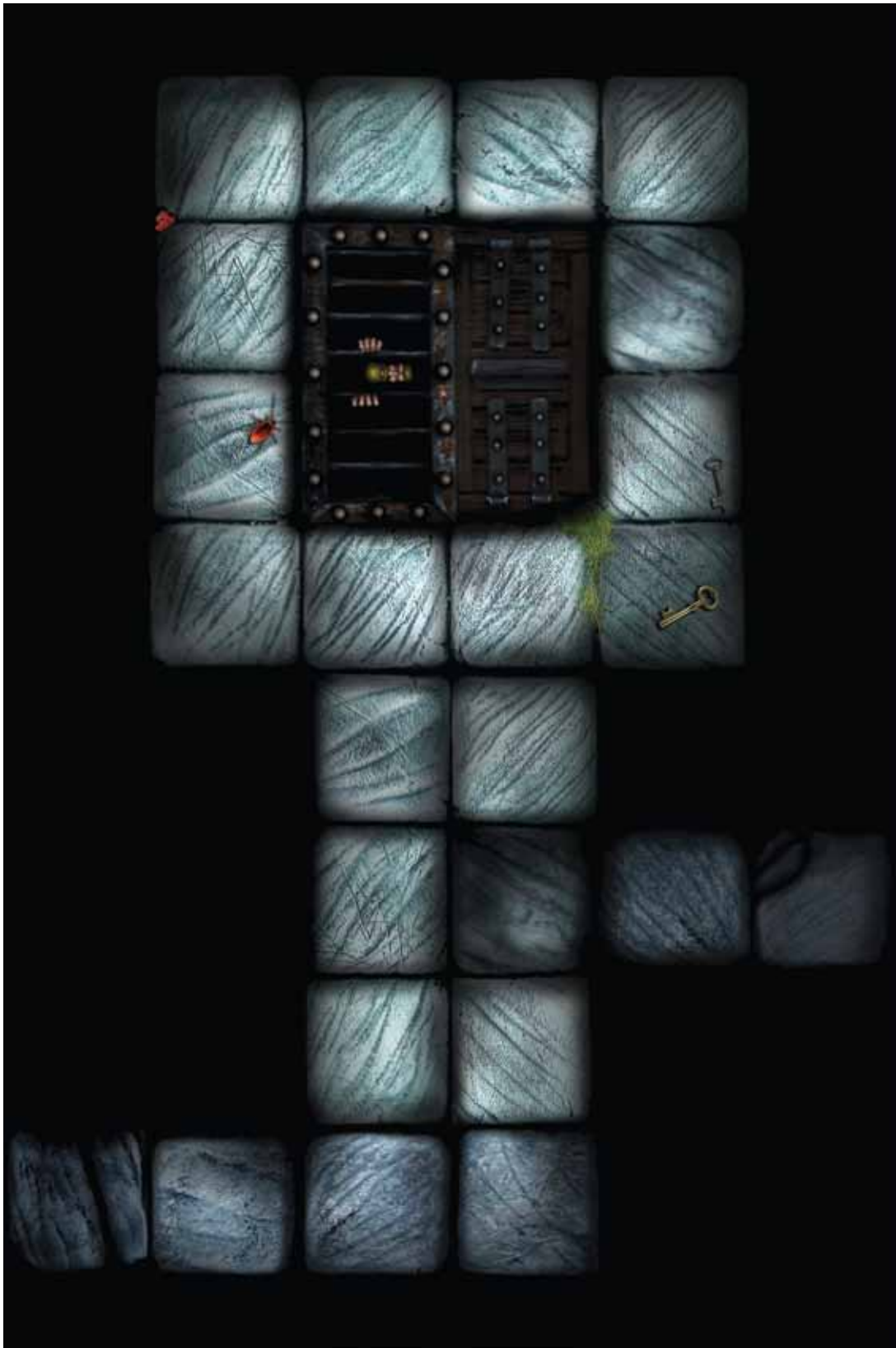


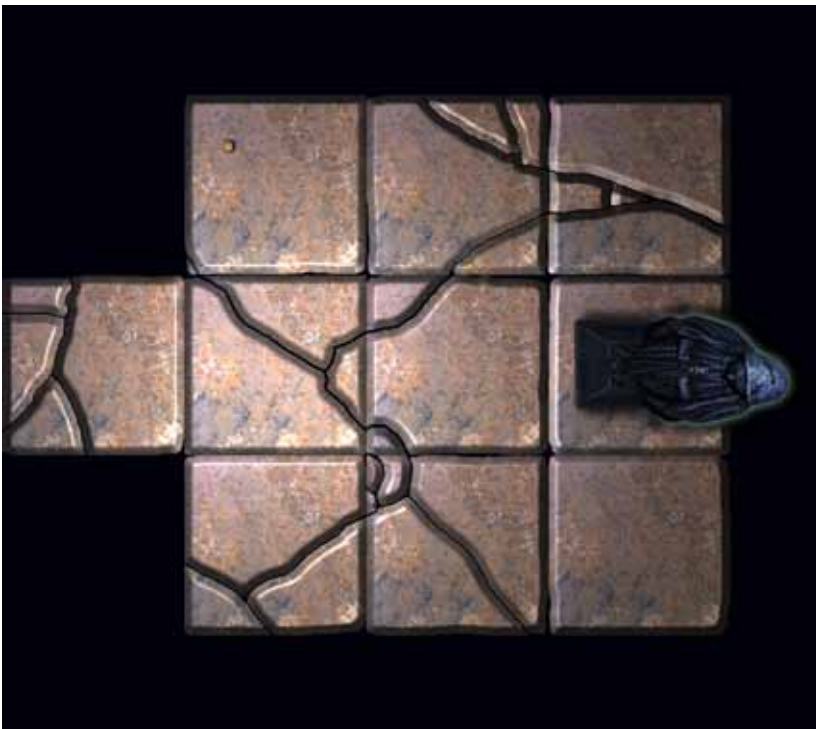
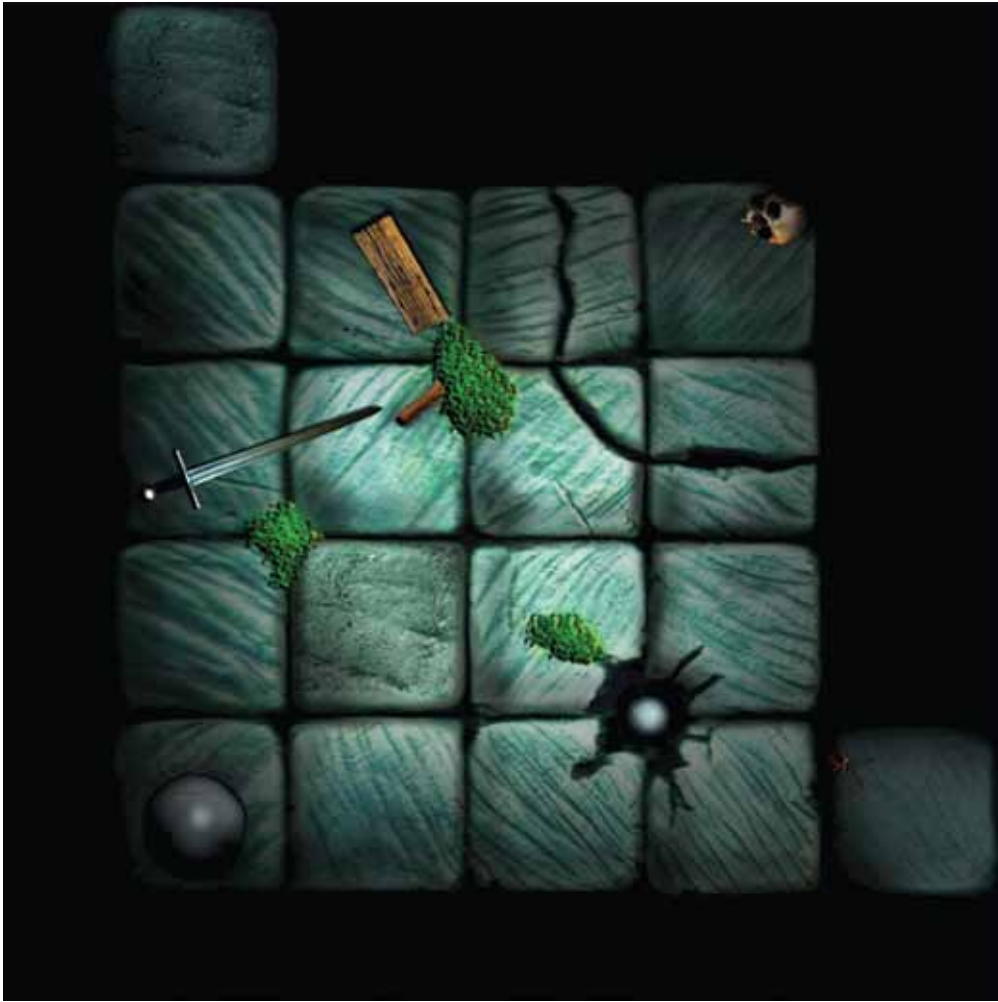






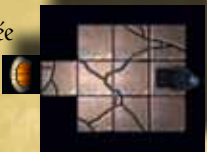






Salle bénite

Entrée

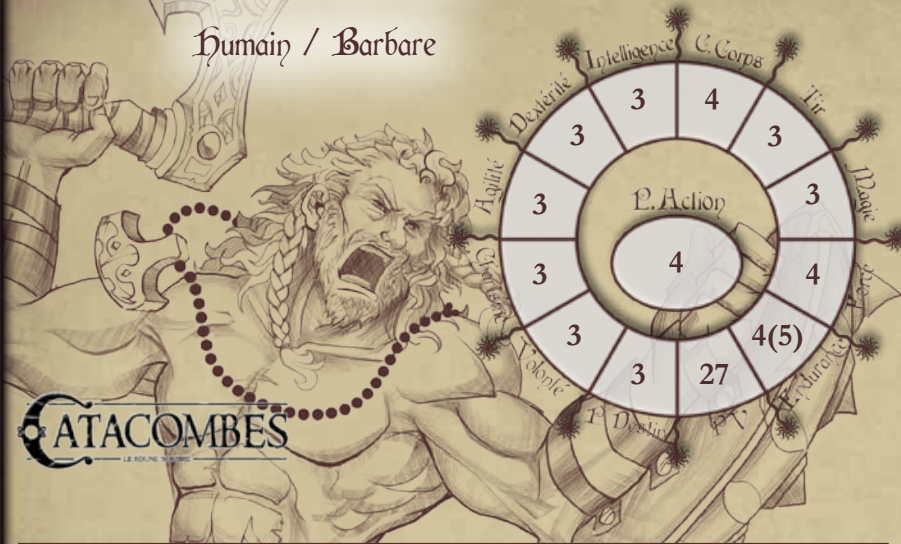


Statue bénite.....	0+
Coffre.....	2+
Râtelier.....	4+
Tonneau.....	2+

 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure
 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure
 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure
 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure	 1 Blessure
 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures
 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures	 5 Blessures
 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures
 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures	 10 Blessures
 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures
 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures	 25 Blessures
 Attendre	 Empoisonné	 Enflammé	 Fuloiré	 Piège Défecté	 Piège	 Sort actif	 1 Blessure	 1 Blessure
 Attendre	 Empoisonné	 Enflammé	 Fuloiré	 Piège Défecté	 Piège	 Sort actif	 1 Blessure	 1 Blessure
 Attendre	 Empoisonné	 Enflammé	 Fuloiré	 Piège Défecté	 Piège	 Sort actif	 1 Blessure	 1 Blessure
 Attendre	 Empoisonné	 Enflammé	 Fuloiré	 Piège Défecté	 Piège	 Sort actif	 1 Blessure	 1 Blessure

Nom : Torgils Sombre Loup

Humain / Barbare



4+1D

1D
Portée : 4

0

1

Equipement

Hache
Bouclier

Compétence/Sort/Handicape

Super tanké :

Torgils est doté d'une impressionnante masse musculaire naturelle qui lui confère +1 aux caractéristiques Force et Endurance. Toutefois, sa morphologie ne lui permet plus de porter aucune armure, hormis un bouclier.

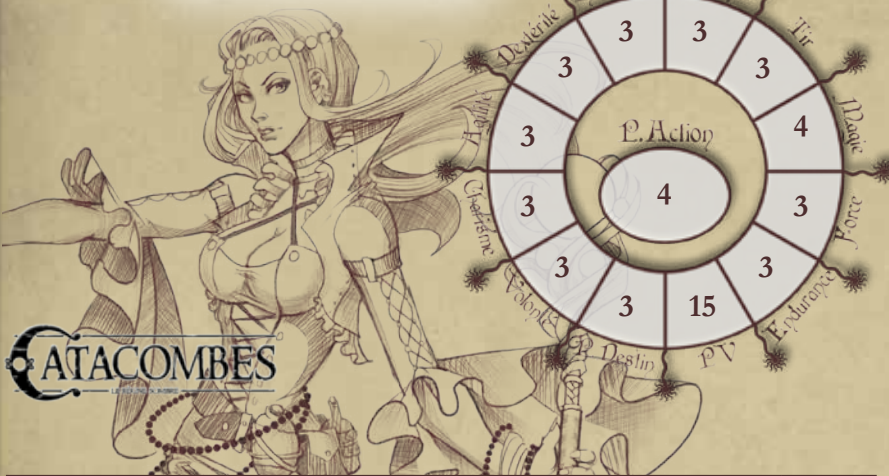
Objet	Effet	Poids
Hache	Domage : fu+1D	6
Bouclier	+1 point d'armure/Parade	8

Histoire de Torgils Sombre Loup

Arraché de son village natal du fin fond des pays nordiques depuis son plus jeune âge par un marchand d'esclave, dès qu'il eut la force de tenir une hache, il fut envoyé dans des arènes de combats. En grandissant, ayant prit conscience de sa force, il assassina son maître et décida de faire route vers le sud cherchant batailles et fortune.

Nom : Esterella la guérisseuse

Humaine / Magicienne



CATACOMBES

1D

1D
Portée : 3

1D

0

Équipement

Sceptre d'apprenti

Compétence/Sort/Handicape

Initié aux arcanes :

Cette compétence permet l'utilisation de certains équipements accessibles uniquement à cette vocation.

**Sort de guérison niveau 1 :
Difficulté 2**

Soigne 4 PV et poison sur un personnage.

**Aura de protection niveau 1 :
Difficulté 2**

Cette aura confère 2 points d'armure magique sur le personnage visé pendant 1 tour.

Objet	Effet	Poids
Sceptre d'apprenti	+1D points de magie	4
Potion de soin	Soigne 4 PV (quantité : 4)	4
Grimoire de magie blanche	Permet l'apprentissage des sorts de magie blanche.	4

Histoire de Esterella

Élevée dans la paix et l'harmonie au sein d'une communauté druidique, Esterella voue sa vie au culte de Freya déesse de l'amour. Elle a décidé de partir à l'aventure pour découvrir de nouveaux horizons et apporter son soutien à de valeureux guerriers.

Nom : Sire Flavien

Humain / Paladin



5+1D

1D
Portée : 4

0

0

Equipement

Lance

Compétence/Sort/Handicape

Attaque surpuissante :

Si Sire Flavien utilise l'action « attaque puissante », il bénéficie d'un bonus de 2D au lieu de 1D.

Objet	Effet	Poids
Lance	<p>Domage : fu+1+1D/Arme à deux mains.</p> <p>Peut attaquer un adversaire situé à deux cases de distance.</p>	8

Histoire de Sire Flavien

Sire Flavien, participant aux tournois de chevaliers que son père le roi organise quotidiennement, est formé aux arts de la guerre. Mais il a décidé de vivre autrement et de quitter son beau palais royal, pour vivre une vie de chevalier errant, et ainsi se couvrir de gloire.

Nom : Irf

Humain / Chasseur



1D

4+1D
Portée : 12

0

0

Equipement

Arc

Compétence/Sort/Handicape

A l'affût :

Pendant chaque action « attendre », Irf peut tirer deux fois.

Tir au milieu de la foule :

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

Objet	Effet	Poids
Arc	Portée : 12 cases/ Dommage : 4+1D	8

Histoire de Irf

Élevé par le très occulte peuple libre, caché aux yeux du monde dans la forêt profonde, Irf est rompu à l'art de tuer à distance. Dans l'ombre, il guette sa proie et attend le moment opportun pour lui ôter la vie.