

NEOR*POLE

-RÈGLES-

*Le monde tel que vous le connaissez n'est plus. La mort, seule, demeure.
Il y a des millénaires, depuis le cœur de la galaxie, un déluge cataclysmique
d'énergie noire a tout submergé en éradiquant toute vie.*

*La Nécropole, dominée par les dieux qui étaient présents aux origines de tout, est un reliquat
de ce que la vie a pu être telle que s'en souviennent les morts-vivants qui la hantent.*

*Vous vous réincarnerez au Mausolée, l'esprit tourmenté. Votre volonté, assaillie des flashes de votre vie
passée, est confrontée à cette réalité cauchemardesque qui vous fait face : La cité des morts.*

*Oserez-vous l'explorer et y accomplir des missions avec vos alliés pour pouvoir
combattre ces dieux antédiluviens aux innombrables secrets ?*



Crédit :

WizeGAME remercie particulièrement Yannis (Ydem) et Lou pour les nombreuses heures de travail aboutissant à ce résultat graphique exceptionnel ainsi qu'à Vincent, les Quimpérois, Lucas et les Montpelliérains pour leur participation et leur expertise éclairée. Un grand merci également à tous les joueurs, testeurs et relecteurs sans qui le jeu ne serait pas ce qu'il est.



MISE EN PLACE DU MATÉRIEL

Jeton du néant [p8]

Âmes (14) [p5]

Potions (10) [p13]

Marché noir (1) [p5 & p13]

Équipements (18) [p13]

Quartiers de la Nécropole (6) [p4]

Dieux + jetons (3+3) [p8]



(carton blanc)

Faiblesses (30) [p9]

Substances (30) [p9]

Jetons d'exploration (30) [p5]

(billes de verres)



Maître des Jeux (1) [p6]

Plateau de combat (1) [p8]

Le plateau de combat peut être placé sur la boîte de jeu.

⚠ Avant de manipuler les billes de verre, vérifiez qu'aucune d'entre elles n'est cassée ou détériorée. ⚠

Missions profanes (12) [p4]

Missions de groupuscule (12) [p4]

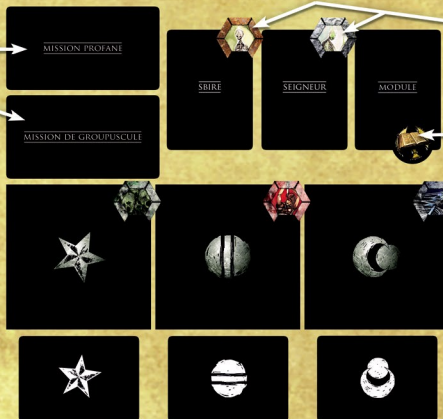
Répartissez les cartes en piles comme sur le modèle de droite, puis mélangez-les.

Héros + jetons (15+15) [p8]

(5 sorciers, 5 guerriers & 5 assassins)

Compétences (45) [p10]

(20 sorts, 5 talents & 20 capacités)



Créatures + jetons (18+18) [p9]
(9 sbires, 9 seigneurs)

Modules + Artefacts (7+7) [p13]

Mettez chaque compétence, créature et module dans un des 70 protégés cartes. Si vous le souhaitez, vous pouvez y insérer chaque jeton correspondant :

jetons de personnages avec Compétences liées, jetons d'artefact avec modules & jeton de créature avec créature.



CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Les joueurs choisissent s'ils jouent la partie **avec ou sans maître des jeux** (MdJ) [page 6].

Conseil : un maître des jeux est idéal pour découvrir et faire découvrir le jeu à une équipe de joueurs débutants. Voir l'exemple page 7. Vous pouvez également découvrir rapidement le jeu en ne jouant que la partie Combat sans la partie Exploration avec les arènes [p15].

Les joueurs forment **1, 2 ou 3 équipes** et décident de contrôler chacun **1, 2 ou 3 héros**.
Chaque équipe doit contrôler au moins 3 héros et doit avoir le même nombre de héros.

Conseil : 3 équipes ou plus (MdJ inclut) rallonge considérablement le temps de jeu d'une partie.

HÉROS DES JOUEURS

Chaque joueur pioche son/ses héros au choix dans la pile de sorciers, de guerriers ou d'assassins, puis pioche leur compétence liée portant le nom du héros.

Chaque équipe pioche un héros supplémentaire qui peut être échangé avec un autre héros de l'équipe. Le héros écarté est replacé sous la pile de sa classe.

Les cartes de héros sont placées devant les joueurs et leur jeton au Mausolée.

COMPÉTENCES DES HÉROS

Chaque joueur pioche une capacité par assassin et un sort par sorcier sous son contrôle en plus de leur compétence liée.

Chaque équipe pioche une compétence supplémentaire (capacité ou sort) qui peut être échangée avec une compétence de l'équipe.

La compétence écartée est replacée sous le talon correspondant.

OBJECTIF

Les joueurs gagnent la partie :

- facile : **3** points de victoire
- normal : **5** points de victoire
- difficile : **7** points de victoire

Points de Victoires :

- Mission de Groupuscule : **1** point de victoire
- Victoire contre une équipe : **2** points de victoire
- Tuer un Dieu : **3** points

LEXIQUE :

Les **morts-vivants** sont les héros et les créatures.

Les **créatures** sont les dieux, les seigneurs et les sbires.

Un **attaquant** est un mort-vivant en train d'être joué.

EXPLORATION

QUARTIERS



Il y a six quartiers qui sont toujours placés au hasard autour du Mausolée. Chaque quartier a un effet unique écrit dessus. Il peut être activé par et pour les héros qui sont présents sur le quartier.

L'effet de la Crypte implique de choisir une compétence de votre main, d'en piocher deux dans les talons de classes de votre choix puis, parmi ces trois cartes, d'en choisir une et de replacer les deux autres sous leur talon.

Les galaxies au recto des quartiers peuvent servir lors d'une partie d'arène [p15] ou pour construire vos propres cartes avec vos propres missions.

MISSIONS

Illustration ou symbole du **quartier** où se déroule la mission.

Constitution & Placement
en 1^{er} de toutes les **créatures** sur le plateau de combat. Elles sont piochées et dirigées par le MdJ s'il y en a un ou par l'équipe adverse à celle qui déclenche la mission dans le sens des aiguilles d'une montre.

Constitution & Placement
en second de tous les **héros** de l'équipe qui déclenche la mission.

Objectif de la mission à accomplir. Dès que l'objectif est rempli, la mission prend fin et les jetons des héros sont replacés dans le quartier où avait lieu la mission.

Une **mission profane** est déclenchée dans le quartier désigné par l'illustration et par l'histoire.
Une **mission de groupuscule** est déclenchée dans un quartier de la même couleur que le symbole ou le groupuscule. Seul les **héros présents dans le quartier** où a lieu la mission peuvent y participer ou la rejoindre à la fin d'un tour de combat.

Conseil : mieux vaut avoir accompli deux ou trois missions profanes avant de déclencher une mission de groupuscule.

Nom de la mission

Histoire de la mission et nom du quartier ou du groupuscule ou elle a lieu.

VOL DE MANUSCRIT

CATACOMBES

Von Fortheim l'érudite vient de se faire dérober l'Arts Theurgia Goetia, un précieux manuscrit.

Il soupçonne son disciple Aprippa d'avoir engagé des Spires pour commettre ce forfait.

Il se charge d'Aprippa, et vous conseille de vous séparer pour retrouver rapidement les voleurs avant qu'ils ne s'évaporent avec leur buffa.

Placement & Objectif

- Vos adversaires piochent et placent 3 sbires en F et équippent l'un d'eux d'un grimoire.
- Placez jusqu'à 3 personnages en A et le jeton noir en C.
- Vous devez infliger 2 blessures à chaque sbire.

Récompense & Bonus

- 1 compétence, 3 âmes et 1 équipement 2 mains.
- Si vous tuez le sbire équipé du grimoire, vous pouvez voler l'âme au joueur ciblé.

Bonus de la mission : objectif secondaire qui inclut une récompense supplémentaire s'il est rempli. *Attention aux ruptures de stock.*

Une **mission accomplie** est conservée jusqu'à la fin de la partie, une **mission échouée** est remise sous son talon. Une mission de groupuscule vaut un point de victoire.

Pas plus de trois missions en main par équipe.

Les missions ne sont **pas révélées aux adversaires** avant leur déclenchement.

Les adversaires qui contrôlent les **créatures commencent toujours**.

TOUR D'EXPLORATION

Qui commence ? Le MdJ commence toujours, sinon tirez au dé pour savoir quelle équipe commence. L'équipe qui commence prend le jeton du néant et les joueurs de l'équipe peuvent alors utiliser leurs jetons d'exploration pour effectuer des actions d'exploration.

La **fin d'un tour d'exploration d'une équipe** a lieu lorsqu'elle le décide ou qu'elle n'a plus de jeton d'exploration. *Le jeton du néant tourne alors à l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.*

La **fin du tour d'exploration** a lieu lorsque toutes les équipes ont joué. *L'équipe qui a joué en première récupère le jeton du néant et commence un nouveau tour d'exploration, voir GAIN.*

GAIN DE JETONS D'EXPLORATION

(billes de verres)

Chaque joueur gagne  jetons d'exploration par héros sous son contrôle au début de chaque tour d'exploration.









Chaque joueur gagne  âme par héros sous son contrôle au début du premier tour d'exploration.

Les jetons non dépensés sont conservés à la fin du tour.

Une équipe ne peut pas gagner plus de six jetons d'exploration. Un héros tué ne rapporte pas de jetons. Défaussez-vous d'autant de jetons d'exploration ou d'âmes qu'indiqué devant chaque action d'exploration.

ACTIONS D'EXPLORATION

Chaque équipe peut, en plus de son tour d'exploration, effectuer une action d'exploration à la fin de chaque tour de combat.

-  **Déplacer jusqu'à 3 héros** de son équipe situés dans le même quartier vers un quartier adjacent.
-  **Activer l'effet d'un quartier** (Mausolée, Ziggourat, Crypte ou Porte) pour les héros qui y sont.
-  **Piocher une mission profane** dans n'importe quel quartier.
-  **Déclencher une mission** avec les héros présents dans le quartier où elle a lieu.
-  **Rejoindre un combat** en court avec 1, 2 ou 3 héros de son équipe situés dans le quartier où il a lieu. *Placez-le(s) sur la première ligne du plateau de combat, puis jouez. Un combat ne peut pas voir s'affronter plus de 3 contre 3 morts-vivants. L'équipe qui contrôle les créatures lors d'une mission ne peut pas les rejoindre avec ses héros.*
-  **Attaquer tous les morts-vivants** d'un adversaire (Joueur ou MdJ) situé dans le même quartier. *Possible à partir du 3^e tour d'exploration en équipe contre équipe. Tirez au dé pour placer le jeton du néant. L'attaquant choisit la face du plateau de combat puis place et commence avec ses morts-vivants soit en 1^{er}, soit en 2nd. Si l'adversaire défenseur a plus de 3 morts-vivants dans le quartier, l'attaquant en désigne 3.*
-  **Attaquer un dieu** au Mausolée. Piochez deux sbires qui combattent avec lui. *Il est contrôlé soit par le MdJ, soit par votre adversaire de gauche.*
-  **Acheter** des potions à l'Apothecarium ou des équipements au marché noir depuis les Catacombes.



MAÎTRE DES JEUX

Le MdJ gagne la partie :

- Si les trois dieux sont en vie à la fin du 5^e tour d'exploration.
- S'il tue tous les héros lors d'un même tour d'exploration.
- S'il détruit les six quartiers de la Nécropole.

Détruire la Porte et envahir la Nécropole

L'objectif du MdJ est d'envahir la Nécropole pour la détruire ou d'anéantir tous les héros en les empêchant de s'approprier le pouvoir des dieux. Pour arriver à ses fins, il peut jouer de puissantes compétences dont l'invocation de créatures pour casser la porte et affronter les héros.

Chaque sbire & seigneur invoqué par le MdJ l'est devant la porte fermée de la Nécropole qui a 9 points noirs.

Ils lui infligent respectivement 1 & 2 points de dégâts à la fin de chaque tour d'exploration.

Placez 9 substances sur le quartier de la Porte puis retirez-en une pour chaque dégât que les créatures lui infligent.

Gain de jeton d'exploration du MdJ par tour :

- débutant : $1 + \text{Nombre de tour}$
- expert : $2 + \text{Nombre de tour}$
- impossible : $1 + 2 \times \text{Nombre de tour}$
- dantesque : $2 + 2 \times \text{Nombre de tour}$

Compétences du MdJ (voir la carte « Maître des Jeux ») :

Le MdJ peut dépenser ses jetons d'exploration en exploration comme en combat pour jouer ses compétences.

Celles-ci sont classées en trois catégories en fonction de leur utilisation : exploration, exploration / combat, combat.

Le MdJ peut jouer ses compétences « exploration » et « exploration / combat » une fois par tour d'exploration excepté invocation, injonction et combat qui n'ont pas de limite d'utilisation. Il peut jouer ses compétences « combat » une fois par combat.

Les jetons d'exploration non dépensés sont placés sur le verso d'un héros et peuvent être conservés à la fin du tour.

Le MdJ comme chaque équipe peut dépenser un jeton d'exploration à la fin de chaque tour de combat.

Règles du MdJ :

Le MdJ commence à chaque tour d'exploration et de combat.

Un sbire est invoqué au début du 1^{er} tour d'exploration devant la porte de la Nécropole.

Les dieux sont inanimés au Mausolée tant que le MdJ ne les invoque pas ou qu'une équipe ne les attaque pas.

Si un dieu invoqué est dans le quartier de la Porte de la Nécropole à la fin d'un tour d'exploration, il lui inflige ses dégâts.

EXEMPLE 1^{ER} TOUR D'EXPLORATION

Constitution des équipes :

- Quatre joueurs décident de jouer une partie en facile avec un maître des jeux (MdJ) en débutant.
- Un joueur qui connaît les règles décide de jouer le MdJ et les trois autres joueurs décident de former une équipe et de contrôler chacun un héros.

Sélection des héros des joueurs :

- Les joueurs piochent chacun au hasard la sorcière Xanaell, le guerrier Rhunlok et l'assassin Fyel'Aulth avec leur compétence liée, respectivement « Abomination », « Grappin » & « Projection astrale ».
- L'équipe décide ensuite de piocher leur héros supplémentaire dans le talon des sorciers : ils piochent Xaïa.
- Cette sorcière et avec sa compétence liée « effusion funeste » plaît davantage au joueur qui contrôle Xanaell, les autres joueurs souhaitant conserver leur héros, Xaïa est échangée contre Xanaell.
- Les jetons des 3 héros, ainsi que ceux des 3 dieux, sont placés au Mausolée.
- Xanaell est retournée comme support pour poser les jetons âme et exploration, les autres cartes non jouées sont rangées.

Sélection des compétences des héros :

- Le joueur qui contrôle Xaïa pioche le sort « Onde kinesthésique » et celui qui contrôle Fyel'Aulth la capacité « Lobotomie ».
- L'équipe décide de piocher leur compétence supplémentaire dans le talon des capacités : ils piochent « Aveuglement ».
- Le joueur contrôlant l'assassin veut conserver « Lobotomie » et le sorcier son sort. Aveuglement est donc replacé sous son talon.

Gain âmes et jetons d'exploration :

- Chaque joueur pioche 1 âme et 2 jetons d'exploration qu'ils mettent en commun et placent 9 substances sur la porte.
- Le maître des jeux pioche 2 jetons d'exploration (*il en piochera 3 au prochain tour*).

Tour d'exploration du maître des jeux :

- Le maître des jeux, qui commence toujours, pioche gratuitement un sbire à placer devant la porte : un Zombie.
- Il dépense ses 2 jetons d'exploration pour piocher et placer 2 sbires en renfort devant la porte : un Nécrophage et une Abomination.
- Il n'a plus de jeton d'exploration et passe donc son tour.
- La Porte subit 3 dégâts, un pour chaque sbire. Trois des neuf substances sont retirées.

Tour d'exploration des joueurs :

- Les joueurs de l'équipe dépensent leur deux premiers jetons d'exploration en piochant deux missions profane : « Séparation des pouvoirs » en première, celle-ci semblant difficile, ils en piochent une seconde : « Vol de manuscrit ».
- Ils dépensent un 3^e jeton d'exploration pour déplacer leurs 3 héros aux Catacombes, y achètent une combinaison avec leurs 3 âmes que le contrôleur de Xaïa place sur sa force, passant sa force de 6 à 7 soit de 38% à 59% de chance de blesser.
- Puis ils dépensent un 4^e jeton pour déclencher leur mission « Vol de manuscrit » sur ce même quartier (suite p).

Légende : Situation au moment du déclenchement de la mission « Vol de manuscrit » depuis les Cata-



Jetons d'exploration utilisés.



COMBAT

Plateau de combat lettré

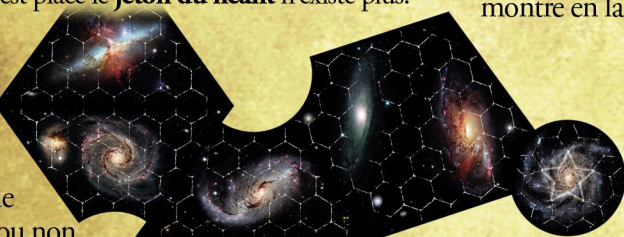


Le plateau de combat lettré est composé de 36 cases et de repères lettrés pour les missions. L'équipe qui déclenche une mission ou attaque une autre équipe / le MdJ place ses jetons sur la **ligne A** et son adversaire sur la **ligne F**.



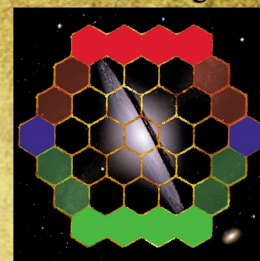
Une case où est placé le **jeton du néant** n'existe plus.

Le verso des six quartiers (*cases: 82+*) ci-contre permet de composer vos propres espaces de combat, scénarisés ou non.



Le damier jaune du Mausolée est également dédié à la composition de vos espaces de combat.

Plateau de combat hexagonal



Ce plateau est prévu pour les combats hors mission, l'équipe qui attaque place ses jetons sur **une des trois lignes face à elle** & son adversaire sur **une des trois lignes opposée**. Les **cases communes** sont occupées en dernier.

A 3 équipes ou plus, placez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre en laissant une ligne libre dès que c'est possible.

dès que c'est possible.

Règle spéciale de l'étoile au verso du Mausolée :

Un jeton face à l'étoile peut se déplacer sur toutes les autres cases adjacentes à l'étoile ou les attaquer sans tenir compte de l'orientation des cibles touchées.

Ces cases sont à portée 1. [voir p]

HÉROS & CRÉATURES



Classe

Sexe

Jauge de points noirs

Initiative

Force

● Faiblesse ●

● Substance ●

Compétence



Squelette

● Faiblesse ●

● Substance ●

Les **jetons** incarnent les morts-vivants sur le plateau de combat. La **face noire** représente l'orientation du jeton.



Héros



Dieux



Seigneurs



Sbires

COMBAT

Plateau de combat lettré

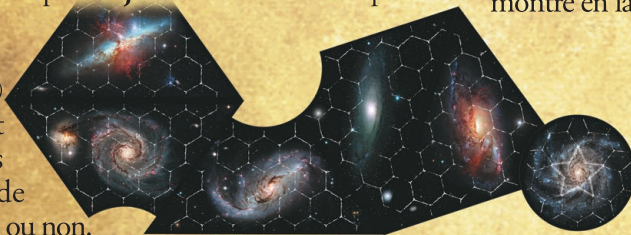


Le plateau de combat lettré est composé de 36 cases et de repères lettrés pour les missions. L'équipe qui déclenche une mission ou attaque une autre équipe / le MdJ place ses jetons sur la **ligne A** et son adversaire sur la **ligne F**.



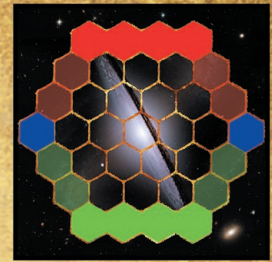
Une case où est placé le **jeton du néant** n'existe plus.

Le verso des six quartiers (cases: 82+) ci-contre permet de composer vos propres espaces de combat, scénarisés ou non.



Le damier jaune du Mausolée est également dédié à la composition de vos espaces de combat.

Plateau de combat hexagonal



Ce plateau est prévu pour les combats hors mission, l'équipe qui attaque place ses jetons sur **une des trois lignes face à elle** & son adversaire sur **une des trois lignes opposée**. Les **cases communes** sont occupées en dernier.

A 3 équipes ou plus, placez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre en laissant une ligne libre dès que c'est possible.

dès que c'est possible.

Règle spéciale de l'étoile au verso du Mausolée :

Un jeton face à l'étoile peut se déplacer sur toutes les autres cases adjacentes à l'étoile ou les attaquer sans tenir compte de l'orientation des cibles touchées.

Ces cases sont à portée 1. [voir p11]

HÉROS & CRÉATURES



- Classe
- Sexe
- Jauge de points noirs
- Initiative
- Force
- Faiblesse
- Substance
- Compétence



Les **jetons** incarnent les morts-vivants sur le plateau de combat. La **face noire** représente l'orientation du jeton.



Héros

Dieux

Seigneurs

Spires



Un attaquant est un mort-vivant en train d'être joué.

TOUR DE COMBAT

Qui commence ? Le contrôleur des créatures commence toujours. En combat équipe contre équipe, celui qui le déclenche choisit s'il place et commence en 1^{er} ou 2nd. Les morts-vivants sont **joués à tour de rôle**.

Fin du tour d'un attaquant : Lorsqu'il n'a plus d'initiative ou que son contrôleur le décide.

Son jeton est retourné côté négatif en respectant son orientation et toutes ses faiblesses et substances sont retirées. Son adversaire joue alors un de ses morts-vivants non retourné.

Fin du tour de combat : Quand tous les jetons de morts-vivants sont retournés.

Une **action d'exploration** peut être effectuée par chaque équipe **à la fin de chaque tour de combat**.

Si un ou plusieurs morts-vivants rejoignent le combat à ce moment [p5], ils sont placés sur la même ligne que lors du premier tour et peuvent être joués immédiatement.

Au début de chaque **nouveau tour de combat**, chaque joueur récupère ses cartes défaussées et tous les jetons sont retournés du côté positif.

Le joueur qui a commencé joue de nouveau en 1er.
Un mort-vivant ne peut pas être joué deux fois de suite.

COMPÉTENCE



COMPÉTENCES DE HÉROS

Une **compétence liée** l'est au héros dont le nom est inscrit au dos. Elle ne peut être jouée qu'avec ce héros. Les **compétences sont défaussées** jusqu'à la fin du tour de combat après avoir été jouées.

Un joueur peut jouer ses compétences en main avec les héros sous son contrôle :

- Tous ses sorts (non liés) avec tous ses sorciers.
- Toutes ses capacités (non liées) avec tous ses assassins.
- Tous ses talents (non liés) avec tous ses guerriers.

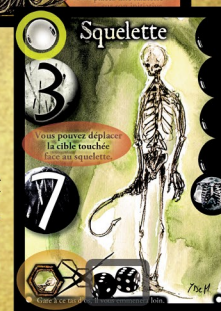
COMPÉTENCES DE CRÉATURES

Les compétences de créature sont **illustrées sur leur carte** et fonctionnent comme pour les héros.

Les sbires et les seigneurs en ont chacun une, les dieux trois.

Contrairement aux héros, les compétences de créatures n'ont pas nécessairement un coût en faiblesse.

Les compétences de créatures **ne sont pas défaussées**.



Un attaquant est un mort-vivant en train d'être joué.

TOUR DE COMBAT

Qui commence ? Le contrôleur des créatures commence toujours. En combat équipe contre équipe, celui qui le déclenche choisit s'il place et commence en 1^{er} ou 2nd. Les morts-vivants sont **joués à tour de rôle**.

Fin du tour d'un attaquant : Lorsqu'il n'a plus d'initiative ou que son contrôleur le décide.

Son jeton est retourné côté négatif en respectant son orientation et toutes ses faiblesses et substances sont retirées. Son adversaire joue alors un de ses morts-vivants non retourné.

Fin du tour de combat : Quand tous les jetons de morts-vivants sont retournés.

Une **action d'exploration** peut être effectuée par chaque équipe **à la fin de chaque tour de combat**.

Si un ou plusieurs morts-vivants rejoignent le combat à ce moment [p5], ils sont placés sur la même ligne que lors du premier tour et peuvent être joués immédiatement.

Au début de chaque **nouveau tour de combat**, chaque joueur récupère ses cartes défaussées et tous les jetons sont retournés du côté positif.

Le joueur qui a commencé joue de nouveau en 1er.
Un mort-vivant ne peut pas être joué deux fois de suite.

COMPÉTENCE



COMPÉTENCES DE HÉROS

Une **compétence liée** l'est au héros dont le nom est inscrit au dos. Elle ne peut être jouée qu'avec ce héros. Les **compétences sont défaussées** jusqu'à la fin du tour de combat après avoir été jouées.

Un joueur peut jouer ses compétences en main avec les héros sous son contrôle :

- Tous ses sorts (non liés) avec tous ses sorciers.
- Toutes ses capacités (non liées) avec tous ses assassins.
- Tous ses talents (non liés) avec tous ses guerriers.

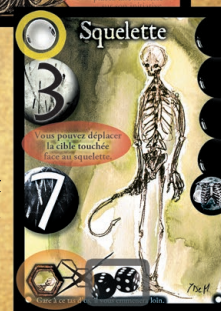
COMPÉTENCES DE CRÉATURES

Les compétences de créature sont **illustrées sur leur carte** et fonctionnent comme pour les héros.

Les sbires et les seigneurs en ont chacun une, les dieux trois.

Contrairement aux héros, les compétences de créatures n'ont pas nécessairement un coût en faiblesse.

Les compétences de créatures **ne sont pas défaussées**.



ACTIONS DE COMBAT



Déplacer un attaquant sur une case adjacente et libre du plateau de combat. Placez une faiblesse sur son initiative. Vous pouvez réorienter un jeton déplacé gratuitement. *Déplacez un jeton case après case.*



Réorienter un attaquant sans le déplacer en tournant son jeton sur lui-même. Placez une faiblesse sur son initiative.



Attaquer avec une compétence ou un module. Placez 1, 2 ou 3 faiblesse(s) sur l'initiative de l'attaquant tel qu'illustré sur la carte jouée (voir « coût en faiblesse ». Certains modules et attaques de créatures sont gratuits).



Attaque universelle : Placez 2 faiblesses sur l'initiative de l'attaquant. Vous touchez une cible sur la case face à l'attaquant. Lancez un jet d'attaque contre la cible touchée. Si le résultat est égal ou inférieur à la force de l'attaquant, vous la blessez d'un point noir. *Chaque mort-vivant peut effectuer cette attaque à son tour de combat (attaquant) sans limite d'utilisation ni distinction de classe.*

INSTANT

Jouer en instant une compétence, potion ou module soit pendant le tour de combat d'un attaquant sous votre contrôle (voir « Attaquer »), soit pendant le tour de combat d'un attaquant adverse.

Une attaque instant jouée au tour de combat d'un adversaire ne peut l'être qu'après une action de combat d'un de ses attaquants. Si, après une action de combat, plusieurs équipes décident de jouer une attaque instant, celles-ci sont résolues en commençant par l'attaquant, puis par chaque adversaire dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le coût en faiblesse(s) d'une attaque instant est placé sur l'initiative du lanceur comme pour une attaque normale. Les faiblesses d'une attaque instant jouée lors du tour de combat d'un adversaire seront déduites de son initiative au début de son prochain tour. Voir « Initiative ».

Une même équipe ne peut pas jouer deux instants à la suite.

Un mort-vivant ne peut pas avoir plus de faiblesses que de d'initiative.

Un mort-vivant qui a autant de faiblesses que de points d'initiative perd son prochain tour.



Utiliser une potion n'affaiblit pas et se joue en instant par le mort-vivant qui en est équipé. Il peut l'utiliser pour lui-même ou pour un autre mort-vivant situé sur la case face à lui (voir « Toucher »). *Une potion consommée est remplacée à l'Apothecarium.*

jeton
d'exploration



Fuir un combat avec un ou plusieurs héros d'une équipe au début du tour de l'un d'eux. Chaque jeton de héros qui fuit un combat est remplacé dans le quartier où il a lieu, retourné côté négatif et ne peut plus être ni joué ni attaqué jusqu'au début du prochain tour d'exploration de son équipe. L'équipe gagne un jeton d'exploration en moins au début de son prochain tour pour chaque héros qui a fui un combat.

Cette action peut être effectuée à partir du troisième tour de combat.

Une équipe adverse est considérée vaincue si elle fuit un combat avec tous ses héros.

ÉQUIPEMENTS, ARTEFACTS, MODULES & POTIONS







Les équipements, artefacts, modules et potions peuvent être **gagnés** avec les récompenses & les bonus des missions, à la condition que les stocks ne soient pas vides. Ils peuvent être **échangés** hors combat entre héros situés dans un même quartier.

Les **équipements** peuvent être **achetés** contre des âmes au marché noir par les héros présents dans le quartier des Catacombes & peuvent y être **revendus** à la moitié de leur prix arrondi à l'inférieur. *Les équipements illustrés sur les créatures leur sont liés et sont immédiatement actifs.*

Les **artefacts** sont plus puissants que les équipements. Ils ne peuvent être gagnés que grâce aux missions de groupuscule et ne peuvent pas être revendus. Ils peuvent être améliorés avec les modules.

Les **modules** fonctionnent comme des compétences. Ils ne peuvent être joués qu'avec le héros équipé de l'artefact correspondant qui est illustré sur la carte [cf *tableau ci-dessous*].

Chaque héros a **2 mains et un 1 buste** comme emplacement et a accès aux équipements et reliques de sa classe uniquement. Ceux-ci sont placés devant la force ou l'initiative et ne peuvent pas être répartis / divisés.

 Substance = +1 point à l'initiative  ou la force 
 Armure = - 1 au jet d'attaque   subit.

EMPLACEMENTS



CLASSES



ÉQUIPEMENTS



ARTEFACTS



MODULES



Les **potions** peuvent être achetées à l'Apothecarium ou gagnées avec le bonus des missions.

Les sorciers & les assassins peuvent équiper une potion et les **guerriers deux potions**.



Potion de substance : Placez une substance sur la force ou l'initiative du héros jusqu'à la fin du tour de combat ou régénérez sa jauge d'un point noir.



Potion de 2nd chance : Relancez 1 ou 2 dés d'un jet d'attaque.

EXEMPLE 1^{ER} TOUR DE COMBAT

Légende : Chaque schéma illustre la situation à la fin de chaque tour de combat d'un attaquant.



VS



Déclenchement de la mission « Vol de manuscrit » :

Le MdJ pioche 3 sbires : un Squelette, un Feu-follet (il place le grimoire sur sa force) et une Apparition. Il place le squelette et le feu-follet sur la ligne F et l'apparition sur la ligne A. Les joueurs placent ensuite leurs héros sur la ligne A et le jeton noir sur la ligne C.

Tour de combat du maître des jeux : Apparition

Le MdJ, qui commence, place ● faiblesse sur l'initiative de l'apparition pour la déplacer d'une case.

● Il répète l'opération pour la déplacer d'une deuxième case.

●● Il place 2 faiblesses sur l'initiative de l'apparition pour attaquer Fyel'Aulth.

L'apparition le touche et le blesse en réussissant son jet d'attaque avec un résultat de 6.

Fyel'Aulth, blessé, perd un point noir.

Le MdJ ne dépense pas le dernier point d'initiative de l'apparition et passe son tour.

Son jeton est retourné côté négatif en préservant son orientation et toutes ses faiblesses sont défaussées.



Tour de combat des joueurs : Fyel'Aulth

● Le contrôleur de Fyel'Aulth place 1 faiblesse sur son initiative pour jouer sa capacité lié «Projection astrale». L'apparition est sur une des cases touchées mais n'est pas blessée avec un jet d'attaque à 10. Projection astrale est défaussé.

● Le joueur qui contrôle Rhunlok, suite à l'action de combat de Fyel'Aulth, décide de jouer son talent lié «Grappin» en instant à portée 3 en plaçant une faiblesse sur son initiative.

Il touche l'apparition, la déplace sur la case face à lui, mais rate son jet d'attaque.

● Fyel'Aulth est déplacé d'une case avec 1 faiblesse pour toucher l'apparition de dos.

● Son contrôleur joue ensuite «Lobotomie», touche sa cible et réussit son jet d'attaque.

Il blesse donc l'apparition d'un point noir et peut jouer l'effet en plaçant en plus 2 faiblesses sur son initiative.

Le contrôleur de Fyel'Aulth n'a plus de capacité et décide de passer. Ses faiblesses sont défaussées.



Tour de combat du maître des jeux : Squelette

●●● Le MdJ déplace le squelette de trois cases avec ses trois points d'initiative et passe.

Tour de combat des joueurs : Rhunlok

●● Le contrôleur de Rhunlok, qui a déjà joué son grappin et a donc une faiblesse sur son initiative, en place 2 de plus pour jouer l'attaque universelle sur l'apparition.

Il la touche et réussit son jet d'attaque en obtenant 5. L'apparition perd son 2^e PN.

Tour de combat du maître des jeux : Feu-follet

●●●● Le MdJ déplace le Feu-follet de 5 cases et passe.

Au prochain tour, si rien n'est fait, il pourra attaquer Xaïa jusqu'à 5 fois.

Tour de combat des joueurs : Xaïa

●● La contrôleuse de Xaïa, qui ne peut pas la déplacer, place 2 faiblesses sur son initiative pour jouer « Onde kinesthésique » à portée 1. Elle touche le Feu-follet et réussit son jet d'attaque avec un résultat de 7 qui ignore l'armure. Elle décide de déplacer le Feu-follet blessé, qui vient de perdre un point noir, d'une case.

● Elle joue « Effusion funeste » avec son dernier point d'initiative. Le Feu-follet et l'apparition sont touchés mais avec un jet d'attaque de 7, seul l'apparition, qui n'a pas d'armure, est blessée.

Xaïa a fini son tour et est la dernière dont le jeton est retourné, indiquant la fin du tour de combat.

La moitié de l'objectif de la mission est accompli. Aucune action d'exploration n'est effectuée, place au 2nd tour.



MODE DE JEUX ALTERNATIFS

L'ARÈNE

Ce mode de jeu n'inclut pas la partie exploration. Vous y combattez directement avec des héros équipés et compétents.

Conseil : Mode de jeu idéal pour découvrir rapidement la partie combat du jeu.

Constitution des équipes :

2 équipes de 1, 2 ou 3 joueurs.

Héros par équipe :

Chaque équipe pioche 2 héros, sans les révéler à l'adversaire, puis en replace un sous son talon de classe.

Chaque héros peut être pioché au choix dans la pile de sorciers, de guerriers ou d'assassins.

Répétez l'opération jusqu'à avoir un groupe de 3 héros.

Une fois les héros choisis, piochez leur compétence liée.

Compétences et Modules des héros :

Chaque équipe pioche pour un de ses trois héros :

-5 capacités pour un assassin puis en replace 2 sous le talon.

-5 sorts pour un sorcier puis en replace 2 sous le talon.

-2 modules et leur artefact pour un guerrier puis en replace 1 sous le talon. Le guerrier peut donner l'artefact et le module.

Répétez l'opération pour chaque héros.

Équipements des héros :

Piochez 2 potions par équipe.

Remplissez un marché noir d'équipements (un de chaque plus un wakizashi et une combinaison, soit neuf en tout) puis tirez au dé pour savoir quelle équipe choisit si elle pioche en premier.

Piochez à tour de rôle les équipements du marché noir.

La seconde équipe pioche les deux derniers équipements.

Équipez vos héros.

Choix du plateau, du placement des héros et qui commence :

Choisissez le plateau de combat lettré ou hexagonal.

Les joueurs placent leur(s) héros sur la première ligne face à eux et opposés à ceux de l'équipe adverse.

Exemple sur le plateau de combat Enfer : ligne A pour l'équipe 1 et F pour l'équipe 2.

Tirez au dé pour savoir qui place le jeton du néant.

Tirez au dé pour savoir qui place son 1er héros. *Ils le sont à tour de rôle.*

Tirez au dé pour savoir qui commence le combat.

VARIANTE DE L'ARÈNE

ENCEINTE

Choix du plateau de combat (*combat plus rapide*) :

Le plateau de combat est composé de deux quartiers retournés (30 cases) à la place d'un grand plateau de combat. Mettez les arêtes les plus longues l'une face à l'autre.

SANS ÉQUIPEMENT

Équipements des héros (*mise en place plus rapide*) :

Chaque équipe pioche 6 substances, 1 point d'armure (*interdit aux sorcier*) et 2 potions puis les place sur ses héros.

DRAFT

Compétences et Module des héros :

Piochez au hasard 5 capacités par assassin, 5 sorts par sorcier et 2 modules par guerrier. Répartissez-les en 3 piles respectives.

Tirez au dé pour savoir qui choisit en premier une des piles. Avec 2 équipes qui s'affrontent, la troisième pile est gérée comme si une 3e équipe l'avait en main.

Chaque équipe choisit une carte dans sa pile, puis fait tourner la pile à l'équipe de gauche.

Lorsque les joueurs ont choisis 3 capacités par assassin, 3 sorts par sorcier et 1 module (*avec son artefact*) par guerrier, le reste des compétences et des modules sont défaussés.

CARNAGE

Joueurs et héros par équipe :

Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs, d'équipes ou de héros contrôlés.

Choix du plateau de combat et placement des héros :

Jouez soit sur le plateau de combat lettré ou hexagonal, soit sur le verso des quartiers de la nécropole.

Le Mausolée peut être joué avec le damier du recto ou du verso (*voir « règle spéciale de l'étoile »*).

Chaque équipe commence dans un quartier.

Tirez au dé pour savoir quelle équipe se place en premier.

Vous pouvez également composer votre propre espace de combat avec les différents plateaux.

EXPLORATION

GAIN de jetons par héros



ACTIONS D'EXPLORATION



Qui commence ? Le MdJ, sinon tirez au dé. Il prend le **jeton du néant** et peut utiliser ses jetons d'exploration.
Fin du tour d'une équipe : Le jeton du néant tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
Fin du tour d'exploration : Le jeton du néant a fait un tour complet. *Les jetons non dépensés sont conservés.*



Acheter des potions à l'Apothecarium ou des équipements au marché noir depuis les Catacombes.



Déplacer jusqu'à 3 héros



Piocher une mission profane



Rejoindre un combat



Activer un quartier



Déclencher une mission



Attaquer tous les morts-vivants ciblés d'un quartier ou un dieu



COMBAT



Héros



Dieux



Seigneurs



Sbiens

Qui commence ? Le contrôleur des créatures, sinon tirez au dé. Les morts-vivants des joueurs sont **joués à tour de rôle**.
Fin du tour d'un attaquant : Quand il n'a plus d'initiative ou par choix. Retournez son jeton et défaussez substances et faiblesses.
Fin du tour de combat : Quand tous les morts-vivants ont été joués. Chaque équipe peut alors effectuer une action d'exploration et chaque joueur récupère ses cartes défaussées et retourne ses jetons. Le **joueur qui a commencé joue de nouveau en 1er**.



JAUGE DE POINTS NOIRS : Indique la **vitalité** d'un mort-vivant avant qu'il ne succombe. **Un héros tué** est mis hors combat et ne peut plus ni jouer ni être attaqué tant qu'il n'est pas ressuscité.



INITIATIVE : Sert à effectuer les **actions de combat**. Les faiblesses indiquent leur coût.



FORCE : Augmente vos **chances de blesser** une cible lors des jets d'attaques.
 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11 Force
 3 \ 8 \ 17 \ 28 \ 38 \ 59 \ 75 \ 84 \ 92 \ 98 %



FAIBLESSE : Chaque jeton **diminue** immédiatement d'un point la force ou l'initiative.



SUBSTANCE : Chaque jeton **augmente** immédiatement d'un point la force ou l'initiative.

INSTANT

Jouer en instant pendant le tour de combat d'un attaquant sous votre contrôle ou pendant celui d'un adversaire.



Utiliser une potion n'affaiblit pas et se joue en instant par le mort-vivant équipé ou pour une cible face à lui.



Déplacer un attaquant sur une case adjacente **et/ou Réorientez-le** en plaçant une faiblesse sur son initiative.



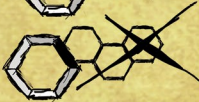
Attaquer avec une compétence, un module ou une créature en plaçant autant de faiblesses qu'ilustré sur la carte jouée.



Les **flèches** indiquent le sens de lecture des cartes de compétences.



Toucher la cible ou la case **face** à l'attaquant.



Toucher une cible ou une case à **portée 1, 2, 3 ou 4**. Commencez à compter depuis la case face à l'attaquant.



Jet d'attaque : Lancez 2 dés. Si le résultat est égal ou inférieur à la force de l'attaquant moins l'armure de la cible touchée, celle-ci est blessée et perd un point noir. Les dés transparents ignorent l'armure.



Attaque universelle pour 2 faiblesses. Vous touchez une cible sur la case face à l'attaquant. Tous les morts-vivants peuvent jouer cette attaque sans limitation.