

LA CRYPTTE DE LA CITADELLE

LES ZONES DE CONFLIT

Première zone – Emmuré

De temps à autre, les murs semblent bouger, le sol tremble, les portes se ferment. Si la zone de conflit se déclenche, déterminez au hasard une des 9 salles. Tous les combattants situés dans cette salle sont enfermés pour le tour. La salle est alors considérée comme un champ de bataille séparé du reste de la cryptte. Aucune communication de l'un à l'autre n'est possible. La salle devient une zone opaque, aucun mode de déplacement ou capacité ne permet d'entrer ou de sortir de cette salle. Les combattants emmurés ne peuvent bénéficier ou subir aucun effet, ordre, aura... ne venant pas directement d'eux-mêmes (inscrit sur leur carte) ou des combattants adverses. Ils contribuent toutefois au commandement global de la compagnie. Une compagnie bénéficie des ordres Vae Victis et Vae Soli que du côté où se situe l'officier.

Deuxième zone – Le vent d'effroi

D'étranges souffles et murmures se font entendre dans l'obscurité de la cryptte. De temps à autre ces murmures deviennent suffisamment intenses et effrayants pour troubler les esprits les plus aguerris. Lorsque cette zone de conflit se déclenche tous les combattants deviennent insoumis et ralentis.

Troisième zone – Les oubliettes

Toutes les salles de la cryptte regorgent de pièges, le danger y est permanent. Si la zone de conflit se déclenche, déterminez au hasard une des 9 salles. Le sol se dérobe, le combattant de chaque compagnie possédant le moins de points de vie (sur son profil) est englouti. Si une des compagnies n'a pas de combattant dans cette salle, seul le combattant adverse disparaît à jamais (les officiers ne sont pas affectés).

Une figurine tombée dans une oubliette est retirée du jeu, elle ne comptera pas pour la perte ou la récupération de la domination du tour suivant.

LES SALLES

SALLES À 1 POINT

Le labyrinthe

Champ (salle) - Opaque

Le dédale de couloirs va rendre cette salle difficile à traverser et à négocier, sans compter les lignes de vue bloquées par tous les pans de mur qui constituent ce labyrinthe.

La salle au trésor

Champ (salle) - Radiant (Courageux – Troupier)

Les trésors peuvent prendre bien des formes, pièces d'or, coffres ornements, statues dans lesquelles sont gravées des runes de pouvoirs... Un combattant fera tout pour s'approprier de telles richesses.

SALLES À 2 POINTS

La salle de tortures

Champ (salle) - Radiant (Terreur)

Cette salle recèle en son cœur le souvenir de nombreux crimes terrifiants affectant la nature même des êtres.

Le carrousel maudit

Champ (salle) - Radiant (Incontrôlable) - Spécial

Les murs bougent. L'équilibre devient précaire. Toute action qui demande attention devient difficile. À chaque phase d'entretien, la salle pivote d'1 D6 ¼ de tours.

La bibliothèque de la connaissance

Champ (salle) - Radiant (Talent inné 2)

Lorsqu'un combattant pénètre dans cette salle, les esprits torturés de puissants guerriers l'assaillent de toutes parts, le meurtrissent dans sa chair mais le portent aussi à se dépasser lors des combats.

SALLES À 3 POINTS

La fontaine des sangs impurs

Construction – Impraticable - Spécial

Lors de la phase d'entretien, un seul combattant au contact de la fontaine peut faire un Drain vie 2 sur un autre combattant situé dans la salle (ami ou ennemi). Si plusieurs figurines de compagnies différentes sont au contact de la fontaine, le joueur ayant la domination choisit le combattant bénéficiant du Drain de vie.

La salle obscure

Champ (salle) - Radiant (Discrétion 4) - Maudit (Mouvement) – Spécial – Consacré (Défense – maximum 5)

Cette salle n'a jamais connu et ne connaîtra jamais le jour.

On ne perd jamais sa discrétion dans la salle obscure (même en étant engagé avec une autre figurine)

La chapelle (Catacombes)

Champ (salle) - Radiant (dégâts spirituels) – Spécial

Les esprits d'êtres vénérés ou aimés hantent cette salle. De nombreuses inscriptions cabalistiques recouvrent les murs et le sol, preuve de messes sordides perpétrées en ces lieux.

La faction ayant le contrôle mystique de la salle possède ennemi juré 2.

La salle des sacrifices

Champ (salle) - Radiant (Frénétique) - Radiant (Insoumis) – Consacré (Combat – Troupiers)

Les cris des âmes sacrifiées sur l'autel des prêtres fous résonnent encore et mettent en transe les combattants inconscients qui les ont écoutés. L'odeur du sang les imprègne et les transforme en bêtes prêtent pour la curée.

SALLES À 4 POINTS

La salle piégée (4 gargouilles)

Champ (salle) - Effets du piège (chaque combattant se trouvant dans la salle subira à la fin du tour les mêmes effets qu'une explosion 5/2 - consommé poison 1/2)

À chaque fois qu'un combattant entre dans la salle, il risque de déclencher un piège. Si le combattant se déplace de son mouvement de base ou moins (marche, assaut, mêlée) il déclenchera le piège sur un 5 +, pour tout mouvement supérieur (course, charge) sur du 4 +. Dès que le piège est déclenché, les autres combattants entrant dans la salle ne doivent plus tester. Le déclenchement du piège prend effet à la fin du tour. Le piège ne se déclenche qu'une fois par tour. L'effet consommé ne fonctionne que si le combattant subit au moins une touche (même si sa protection annule les dégâts de cette touche).

La salle d'arme

Champ (salle) – Radiant (Contre-attaque) – spécial (Armure vivante) - Radiant (Frappe rapide en défense contre l'Armure vivante)

Après la phase d'entretien et avant la première activation (avant l'activation du Golem fou), l'armure s'anime et se dirige vers le combattant le plus proche et effectue une passe d'arme. Si l'armure est stoppée, elle s'activera de nouveau au prochain tour à l'endroit où elle a été arrêtée, sinon elle reste engagée. L'armure ne quitte jamais la salle.

Armure vivante

Points de vie 5 – Protection 2 – Défense 3 – Déplacement 5 -

Combat 3 - Furieux - Blocage - Terreur

Arme : tranchant et pénétrant 2

1 touche = 2 dégâts

2 touches = 3 dégâts

3 touches = 4 dégâts

Le chaudron

Champ (salle) - Impraticable - Difficile - Radiant (Toutes les armes deviennent encombrantes) – Spécial (Les combattants ayant une protection supérieure ou égale à 2 deviennent Ralentis, les combattants ayant une protection inférieure ou égale à 1 sont accélérés mais considèrent la zone comme Mortel - feu)

Les dalles craquent sous les bottes des soldats et gênent leur progression, alors que la chaleur devient de plus en plus insoutenable et l'air irrespirable. Le centre de cette salle est effondré et laisse apparaître le cœur de l'enfer, de la lave en fusion. Des planches mises en travers de l'effondrement permettent le passage d'un combattant de front, mais ici le temps est compté car la chaleur devient de plus en plus insoutenable et l'air irrespirable.

Les portes du destin

Champ (salle) - Spécial - Radiant (poison)

Dans cette salle de la crypte, d'étranges fumées psychotiques et hallucinogènes s'échappent des sols et des murs pouvant déboussoler les combattants les plus expérimentés.

Lorsqu'un combattant veut sortir de cette salle, au moment du passage de la porte lancez un dé pour sélectionner la porte derrière laquelle il va réapparaître pour continuer son mouvement.

Si la salle comporte 4 sorties (zone centrale) lancez 1D4, si la zone comporte 3 sorties, lancez 1D6 (1-2, 3-4, 5-6), si la zone comporte 2 sorties, lancez 1D6 (résultat pair ou impair).

L'utilisation des passages fonctionne normalement dans cette salle.

LES 6 PASSAGES

Tout combattant qui s'active au contact d'un passage peut l'emprunter et tenter sa sortie par l'un des 5 autres passages, pour terminer son mouvement. La tentative est une réussite sur un 5+, (il a la possibilité d'utiliser un point de commandement permanent pour obtenir une relance à son jet) s'il rate son jet de dé, la sortie se fera de façon aléatoire, lancez 1D6 et comptez les passages, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le passage où il se trouve. Tout combattant qui emprunte un passage verra son mouvement limité à une marche ou un assaut et sera considéré comme ayant bougé. La sortie ne peut pas se faire dans une zone de contrôle adverse, il devra dans ce cas sortir par le passage suivant.

RÈGLES POUR LA TERRAFORMATION SUR LA TABLE DE LA CRYPTÉ

- Tous les éléments de décors doivent être placés au centre des salles (sauf les 4 gargouilles, une dans chaque coin).
- Chaque mur est opaque.
- le niveau de chaque pion de terraformation (1, 2, 3, 4) ne correspond pas un décor mais à une valeur de salle (un pion de niveau 3 ne peut pas contenir une salle de niveau 1 et une de niveau 2, juste une salle de niveau 3).

