

LE SYSTEME DE BARKAM 1.1

A moins que cela ne soit précisé , les règles de base restent d'application . Si des choix sont possibles , appliquer ce que choisirait le héros selon les règles classiques .

PREPARATION

1) Retirez les Rencontres suivantes (sauf si elles interviennent dans un scénario)

- Neglected Passage (2)
- Overrun(2)
- Hands of the Dead
- Circle of Death
- Patrina Velikovna
- Green Slime
- Passage of Time(2)
- Gray Ooze
- Howling Ghost
- Icy Corridor
- Strahd's Hunger
- Strahd's Attacks !
- Choking Fog
- King Tومescu's Portal
- Animated Armor
- Prowling Ghost

2) Mélangez les cartes Monstre , Rencontre et Trésor

3) Choisissez (au hasard ou non) une carte Héros , sa figurine et ses cartes Pouvoir

4) Préparez les marqueurs Sursaut Héroïque

- a) 1 pour 4 à 5 joueurs
- b) 2 pour 1 à 3 joueurs

5) Ne piochez pas de carte Trésor

6) Choisissez votre scénario et suivez ses instructions . Les règles du scénario peuvent modifier les règles de base .

7) Choisissez (au hasard ou non) qui sera le 1er joueur

TOUR DE JEU

1) Phase de Héros :

---a. Si joueur à 0 HP , utiliser 1 marqueur Sursaut Héroïque , sinon les héros perdent la partie

---b. Décider de ses Actions (Déplacement/Attaque , Attaque/Déplacement , Déplacement/Déplacement)

-----I. Décrit plus loin

2) Phase de Vilain :

---a. Si le héros n'explore pas

-----I. Au début de votre phase de Vilain , placez 1 jeton " générateur de Monstre " (utilisez les jetons HP) sur une section de donjon avec 1 bord inexploré et placez alors le même nombre de monstres sur cette section de donjon qu'il n'y a de jetons "générateur de Monstre " présents . Par exemple , s'il y avait déjà 1 jeton " générateur de Monstre " sur 1 section de donjon et que vous en ajoutez 1 autre parce que vous n'explorez pas , 2 Monstres feront leur apparition sur cette section de donjon .

-----II. Toute carte Monstre ainsi piochée peut être défaussée en dépensant 5 XP par monstre .

-----III. Ces monstres supplémentaires ainsi mis en jeu comptent pour des Rencontres dans les scénarios proposant des règles particulières concernant les Rencontres . Par exemple , dans le scénario de Klak , pour toute Rencontre annulée le joueur subit 1 Dégât . Donc chaque monstre annulé causera aussi 1 Dégât au héros actif annulant la pioche d'1 monstre .

-----IV. Quand vous placez les jetons " générateur de Monstre " , ils devront peut-être être répartis (vous ne pouvez placer 1 second jeton sur 1 section de donjon donnée que si toutes les sections de donjon avec 1 bord inexploré possèdent déjà 1 jeton) .

-----V. Quand vous placez les jetons " générateur de Monstre " , ils doivent se trouver dans le champs de vision des héros (qu'ils soient vivants ou morts / couchés) .

-----VI. A chaque fois qu'1 section de donjon avec des jetons " générateur de Monstre " ne possède plus de bord inexploré ou que ces jetons ne peuvent être placés dans la zone de vision des héros (vivants ou morts / couchés) , déplacez tous les jetons " générateur de Monstre " de cette section de donjon vers 1 section de donjon remplissant les conditions requises (1 bord inexploré , 1 répartition

appropriée des jetons et la possibilité de placer les jetons dans la zone de vision des héros) .

---b. Activer chaque Vilain en jeu

---c. Activer chaque Monstre et Piège en sa possession par ordre d'apparition

---d. Suivre les Tactiques d'attaque

-----I. Si plusieurs exemplaires d'1 Monstre sont en jeu , les activer TOUS

-----II. Les Monstres ignorent les héros à 0 HP (couchés)

3) Détail des déplacements

---a. Déplacement en général

-----I. On ne peut traverser les murs

-----II. 1 seule figurine par case

-----III. Tenir compte des éventuels marqueurs de Condition (ralenti ou immobilisé) .

---b. Déplacement des héros

-----I. Case par case (selon la Vitesse du héros)

-----II. Exploration (si le héros se trouve sur 1 bord inexploré d'1 section de donjon)

-----a'. Le héros dépense 2 Vitesses

-----b'. Piocher la section de donjon située au sommet de la pile des sections de donjon

-----c'. La poser en jeu avec son triangle pointant en direction de la section de donjon où se trouve le héros qui explore

-----d'. Piocher 1 Monstre ou plus et le(s) placer sur ou le plus près de la pile d'os de la section de donjon posée en jeu

-----a". Si la section de donjon porte 1 triangle BLANC , piocher 1 Monstre

-----b". Si la section de donjon porte 1 triangle NOIR , piocher 2 Monstres

-----c". Si le joueur qui pioche possède déjà 1 exemplaire du Monstre pioché , piocher 1 autre Monstre

-----e'. Piocher 1 carte Rencontre et la résoudre (Attaque , Environnement , Piège)

-----a". on peut dépenser 5 XP pour défausser la carte Rencontre

-----b". Les cartes Environnement resteront en jeu 1 fois posées . S'il y a déjà 1 carte Environnement en jeu , la remplacer par la nouvelle

(donc 1 SEULE carte Environnement en jeu à la fois)

-----c". Les cartes Piège sont attachées à la section de donjon .

S'il y a déjà 1 carte piège attachée à la section de donjon , défausser la nouvelle carte Piège et piocher 1 autre carte Rencontre .

-----f'. Quand on explore et qu'1 Vilain est pioché sur cette section de donjon , la phase de héros du héros qui explore cesse immédiatement .

-----g'. On ne peut explorer qu'1 fois par tour

-----h'. Explorer ne met pas fin à la phase de héros ni à son déplacement . Tout point de déplacement ou d'attaque non encore utilisé peut encore l'être .

-----III. Toutes les cases avec un dessin (autel , tombe , ...) nécessite de dépenser 1 Vitesse supplémentaire pour les traverser

-----IV. On ne peut finir son déplacement sur 1 case avec un dessin

-----V. Il faut utiliser le nombre nécessaire de Vitesse pour se retrouver orthogonalement adjacent aux Monstres (c'est à dire juste à droite , à gauche , au dessus , en dessous)

-----VI. On peut se déplacer en diagonale

-----VII. On ne peut se déplacer entre des murs reliés entre eux en diagonale

-----VIII. On ne peut traverser les Monstres

-----IX. On peut traverser d'autres héros

---c. Déplacement des Monstres

-----I. Ils se déplacent de section de donjon en section de donjon et ne peuvent se déplacer en diagonale

-----II. Leurs déplacements doivent être étudié à la case près pour qu'ils puissent réaliser leurs tactiques : ils s'arrêteront donc sur la case la plus proche de leur point de départ plutôt que la plus proche du héros visé .

---d. Les Attaques en général

-----I. Si le résultat du lancer de D20 augmenté d'1 bonus éventuel est égal ou dépasse l'AC de la cible , l'attaque est réussie

-----II. On ne peut viser de cible à travers les murs ou en direction de sections de donjon disposées en diagonale .

---e. Les Attaques des héros

-----I. Utiliser 1 des cartes Pouvoir disponibles

-----II. Sur 1 jet de 20 au D20 , il est possible de dépenser 5 XP pour faire passer le héros à 1 niveau supérieur et choisir 1 Pouvoir Quotidien supplémentaire .

-----III. En cas d'attaque réussie , appliquer les Dégâts . Si les Dégâts amènent le Monstre à 0 HP , le Monstre est retiré de la partie .

-----IV. Si le Monstre est retiré

-----a'. Piocher 1 SEULE carte Trésor (indépendamment du nombre de Monstres battus)

-----b'. Si le Trésor est 1 Objet , décider quel personnage l'obtiendra . Sinon , suivre les instructions de la carte .

-----c'. Placer 1 SEULE carte Monstre battu (indépendamment du nombre de Monstres battus) sur la pile d'expérience (COMMUNE A TOUS LES JOUEURS) , donc choisir quel monstre sera placé sur la pile et replacer les autres cartes Monstre sous la pile des Monstres .

-----V. Au lieu d'attaquer 1 héros peut essayer de désarmer 1 Piège

4) Divers

---a. Si à 1 quelconque moment du jeu on ne peut poser 1 Monstre en jeu , piocher 1 carte Rencontre pour chaque Monstre non posé .

---b. 1 héros peut dépenser 10 XP pour monter de niveau durant sa phase de héros .

---c. Quand 1 paquet de cartes est épuisé (toutes les cartes ont été tirées) , reformer 1 nouveau paquet en remélangeant toutes les cartes défaussées .

---d. Si 1 héros est réduit à 0 HP , le laisser sur le plateau de jeu MAIS couché .

-----I. 1 héros avec 0 HP ne peut agir MAIS ne peut être la cible des Monstres

-----II. Une fois soigné , le redresser