

Quatre contre les ténèbres

Un crayon, du papier, un donjon... et vous!





Quatre contre les ténèbres

Un plongeur solitaire dans un donjon,
armé d'un papier et d'un crayon





Règles révisées, version 4.0

Écriture et Illustrations: Andrea Sfiligoi

Illustrations: Heather Shinn et J.M. Woiak de STINKYGoblin, Jack Badashski

Édition: Craig Whiting

Schémas de donjon: Victor Jarmusz Carnets par Wes Camp

Symboles de raccourcis: Christine Rigby

Tests et suggestions précieuses: Samuele Mariotti, Andrea Sfiligoi, Craig Whiting, Victor Jarmusz, Diego Chisena, Diego Riccitelli, Massimo Moscarelli, Amaury Fourtet, Sophia Brandt, Stephan Beal, Erik Indigo et bien d'autres.

Peinture de couverture: Andrea Sfiligoi

Images de référence et figurines: fantasystock, valentine_fov_stock, mjrnum stock, castock, liancary stock, phelendavion, minotaur queen, valerianastock, dragon orb

Pour d'autres livres de règles, rendez-vous sur www.ganeshagames.net

Pour les figurines, rendez-vous sur www.songofblades.com

Des questions? Des suggestions?

Contactez l'auteur à l'adresse e-mail suivante : andreasfiligoi@gmail.com, par notre page Facebook (www.facebook.com/ganeshagamesfantasy/), par le groupe Yahoo! *Song of Blades* ou le groupe Facebook *Song of Blades and Heroes*.



Crédits

Directeur de la publication :

David Burckle

Traduction : Philippe Pinon

Relecture : Lise Guillotin

L'Équipe de Black Book Éditions :

Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard,
Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn,
Anthony Bruno, Louise Chalier,
Julien Collas, Julie Corail,
Franck Drevon, Jonathan Duvic,
Nicolas Ferracci, Marie Ferreira,
Laura Hoffmann, Justine Largy,
Simon Labrousse, Frédéric Lipari,
Sélène Meynier, Coline Mergen,
Céline Munoz, Alexandre Nizoux,
Ninon Oldman, Emmanuel Personne,
Aurélie Pesséas, Thierry Przybyła,
Marc Sautriot, Gabriela Tagle
et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Éditions.

Dépôt légal : Septembre 2022

Imprimé en UE

ISBN : 978-2-38227-402-6

ISBN PDF : 978-2-38227-403-3

© Black Book Éditions, 2022.

Black Book Éditions est une marque
déposée par Black Book Éditions. Tous
droits réservés.



www.black-book-editions.fr

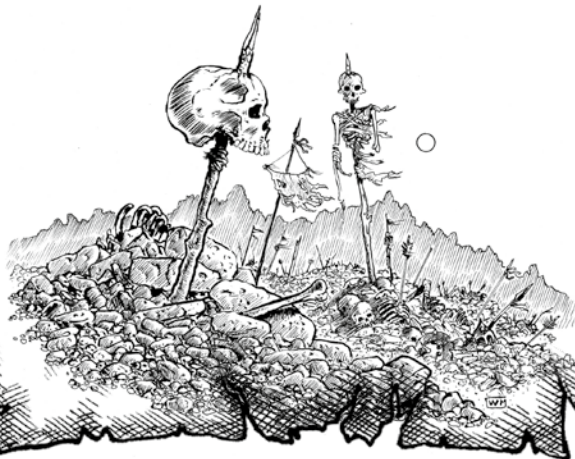




Table des matières

Quatre contre les ténèbres	1	Table des Trésors (d6)	33
Crédits	3	Table des Trésors magiques (d6)	33
Introduction	6	Table des Nuisibles (d6)	34
Pourquoi quatre?	6	Table des Sbiras (d6)	35
Durée de la partie	6	Table des Boss (d6)	36
Les monstres ne lancent aucun dé	6	Table des Monstres étranges (d6)	37
Codes de dés	7	Table de Quête (d6)	38
Règle du six explosif	7	Table des Récompenses épiques (d6)	39
Autres dés	7	Se déplacer dans le donjon	40
Le groupe	8	À court de papier?	40
Créer votre groupe	8	Plus de place pour une salle?	40
Guerrier	9	Faire pivoter les salles	40
Prêtre	10	Revenir sur vos pas	40
Roublard	11	Le boss final	42
Magicien	12	Limites de temps	42
Barbare	13	On se barre d'ici!	42
Elfe	14	Diviser le groupe	42
Nain	15	Héros tombés au combat	43
Halfelin	16	Personnages pétrifiés	43
Équipement	17	Montée de niveau	44
Acheter de l'équipement	17	Niveaux maximums	45
Écrasante ou tranchante?	19	Gagner des points de vie avec les niveaux	45
Vendre de l'équipement	19	Récapitulatif concernant l'expérience	45
Comment attaquer les monstres	21	Sorts	47
Types de monstres	21	Parchemins	47
Monstres en fuite	22	Table de Sort aléatoire (d6)	48
Réactions des monstres	22	Rencontres	49
Entrées	24	Ordre de marche	49
Table de Contenu de salle (2d6)	30	Quand les monstres attaquent-ils?	50
Table des Éléments spéciaux (d6)	31	Modificateurs aux jets de Défense	50
Table des Événements spéciaux (d6)	32	Qui est attaqué?	51
		Fuir un combat	51
		Lorsque les monstres prennent la fuite	53
		Quand prend fin un combat?	53
		Pillage	53



Transporter le butin	54	Table des Récompenses épiques (d6)	83
Fouiller les salles	54	Table du Récapitulatif de haine	84
Table de Fouille de salle vide (d6)	54	Ennemis diaboliques	87
Monstres errants	54	Introduction	88
Porte secrète	55	Quelle est la prochaine étape?	88
Trésor caché	55	Repos	88
Indices	55	Boss en compagnie de nuisibles ou de sbires	89
Complication des trésors cachés (d6)	55	Gagner de l'expérience	89
Indices et personnages mourants	57	Table des Nuisibles -	
Pièges	59	Ennemis diaboliques (d6)	90
Table des Pièges (d6)	59	Table des Sbires - Ennemis diaboliques (d6)	91
Désarmement des pièges par les roubards	60	Table des Boss - Ennemis diaboliques (d6)	92
Portes verrouillées	60	Table des Monstres étranges -	
Jet de sauvegarde contre...	61	Ennemis diaboliques (d6)	93
À ne pas oublier	62	Table des Trésors - Ennemis diaboliques	94
L'option JdR léger	64	Table des Trésors - Ennemis diaboliques (d6)	95
Foire aux questions	66		
Feuille de jeu	71		
Monstres tués	72		
Guide des tables de création du donjon et des salles	73		
Guide de référence rapide	74		
Table de Contenu de salle (2d6)	75		
Table des Éléments spéciaux (d6)	76		
Table des Pièges (d6)	76		
Table des Événements spéciaux (d6)	77		
Table des Trésors (d6)	77		
Table des Trésors magiques (d6)	78		
Table des Nuisibles (d6)	78		
Table des Sbires (d6)	79		
Table de Sort aléatoire (d6)	79		
Complication des trésors cachés (d6)	79		
Table des Boss (d6)	80		
Table des Monstres étranges (d6)	81		
Table de Quête (d6)	82		





Introduction

Ce livre est un porte-monstre-trésor à l'ancienne qui peut être joué avec un minimum de place et très peu de matériel. Vous aurez besoin d'un crayon, de deux dés et de papier quadrillé. Vous pouvez également utiliser un tableau blanc effaçable ou encore des tuiles de donjon en votre possession. Vous pouvez jouer seul ou en coopération, répartissant les personnages entre amis. Vous contrôlez un groupe de quatre héros qui s'aventurent dans un donjon généré par des jets de dés. Si vous possédez des figurines, vous pouvez les utiliser pour représenter leur ordre de marche, mais ce n'est pas indispensable. Une partie peut également être jouée par deux joueurs, chacun étant à la tête d'un groupe d'explorateurs de donjons et qui jouent chacun leur tour et générant une salle alternativement pendant que leurs groupes progressent par différents chemins. Dans ce cas, lancez un dé pour savoir lequel des deux groupes jouera en premier à chaque tour.

Pourquoi quatre ?

Un groupe de quatre personnages est celui qui permet de disposer du meilleur éventail de capacités. Un joueur peut facilement contrôler quatre personnages et cela permet d'intégrer dans le groupe un personnage non-joueur occasionnel. Si vous jouez en coopération, le jeu peut fonctionner pour un plus grand nombre en y apportant quelques modifications. Faites contrôler trois personnages à chaque joueur, doublez le nombre de monstres et de trésors découverts et augmentez la difficulté de tous les dangers non monstres (pièges, jets de sauvegarde, etc.) de 1.



Durée de la partie

Votre première aventure durera un peu plus d'une heure. Une fois habitué aux mécaniques, une partie solo classique ne dépassera pas 45 minutes. Les parties en coopération durent plus longtemps à cause des discussions entre les participants.

Les monstres ne lancent aucun dé

Tous les jets du jeu sont effectués par les personnages. La puissance et le niveau de danger d'un monstre sont indiqués par un nombre qui correspond au « niveau » du monstre. Lorsque les personnages attaquent, ils effectuent les jets d'Attaque et les comparent avec le niveau des monstres pour déterminer si ces derniers sont tués. Lorsque c'est aux monstres d'attaquer, vos personnages effectuent des jets de Défense contre le niveau des monstres et subissent des blessures s'ils échouent.



Codes de dés

Le jeu utilise des dés à six faces classiques, notés d6. Nous utilisons les codes de dés suivants :

D6 : lancez un dé.

D6 + 1 : lancez un dé et ajoutez 1 au résultat.

2d6 : lancez deux dés et additionnez les résultats.

2d6 + 1 : lancez deux dés, additionnez-les et ajoutez 1 au total.

D6 × d6 : lancez deux dés et multipliez le résultat d'un dé par celui de l'autre, générant un nombre entre 1 et 36.

D6 - 1 : lancez un dé et retranchez 1 du résultat, générant un nombre entre 0 et 5.

D6 + N : lancez un dé et ajoutez le niveau du personnage.

D6 + ½N : lancez un dé et ajoutez la moitié du niveau du personnage, arrondi à l'entier inférieur.

D66 : lancez deux dés de couleurs différentes, le premier résultat sera les « dizaines » et le second les « unités », générant un nombre entre 11 et 66.

Règle du six explosif

Lorsque vous obtenez un 6 sur le dé en effectuant une action de personnage, lancez immédiatement un autre d6 et ajoutez le résultat au total. Cet effet est cumulatif : si vous obtenez un autre 6, lancez un nouveau dé et ajoutez le résultat au total. Avec suffisamment de chance, vous pourriez obtenir N'IMPORTE quel nombre. En combat, cela vous permettra de tuer plusieurs monstres mineurs lors d'un coup chanceux. Dans d'autres situations, cela permettra à un personnage de se protéger d'une menace supérieure à 6.

Autres dés

Quatre contre les ténèbres n'utilise que des dés à six faces. Cependant, de futures extensions utiliseront d'autres dés polyédriques (d8, d10, d12 et d20) et représenteront l'ascension des personnages, d'humbles débutants à héros de légende, jusqu'au statut de dieu. Pour le moment, ne vous inquiétez pas de cela. Vous n'avez besoin que de deux dés à six faces.





Le groupe

Vous disposez d'un groupe de quatre aventuriers. Chacun d'entre eux appartient à une des classes suivantes : **guerrier, prêtre, roublard, magicien, barbare, nain, halfelin** ou **elfe**. Chaque classe possède des capacités spéciales et des faiblesses qui deviendront évidentes au fil du jeu. Par exemple, les magiciens sont faibles au combat mais doués pour le lancement de sort et la résolution d'énigmes. Les elfes et les halfelins sont plus agiles que les autres personnages. Les guerriers et les barbares encaissent mieux les représailles. Les barbares sont les plus résistants, mais ils ne peuvent pas porter les meilleures armures ni utiliser d'objets magiques à cause de leur peur superstitieuse de la magie. Un bon groupe possède en général un mélange de classes.

Vos personnages peuvent être de n'importe quel genre, mais par concision nous utilisons les pronoms masculins dans ce livre.

Imprimez une copie de la feuille de groupe située à la fin de ce livre afin de conserver une trace des blessures, des possessions et de l'or de vos personnages. Ces nombres changeront au fil du jeu, donc utilisez un crayon.

Un personnage est décrit par son nom, son type de personnage et son niveau. Par exemple : *Bruggo, roublard niveau 2*. Chaque personnage possède une valeur d'Attaque (qui représente sa puissance en combat), une valeur de Défense (qui représente la façon dont il est protégé ou sa capacité à parer ou éviter les coups) et une valeur de points de vie (le nombre de blessures que le personnage peut subir avant de mourir). La feuille de profil dispose d'emplacements pour les compétences spéciales d'un personnage (comme les sorts de magicien), les trésors et l'équipement.

Créer votre groupe

Au début de l'aventure, vos quatre héros n'en sont qu'au début de leur carrière d'aventuriers. Ils sont tous niveau 1. Chacun appartient à une des classes décrites ci-dessous. Les traits sont les règles qui différencient les classes : compétences, équipement que le personnage peut utiliser et limitations. Chaque classe possède également de l'équipement de base et quelques pièces.





Barbare

Traits : un barbare ajoute son niveau à ses jets d'Attaque (corps à corps et distance).

Pour chaque aventure, un barbare peut faire 1 attaque enragée plus 1 par tranche de deux niveaux, c'est-à-dire deux au niveau 2, trois au niveau 4, etc. Lorsqu'il effectue une attaque enragée, il lance le dé d'attaque trois fois et conserve le meilleur résultat. Si l'attaque enragée touche, elle inflige des dégâts doublés.

Prenons l'exemple d'un barbare de niveau 4 qui utilise une attaque enragée contre un ennemi lui aussi de niveau 4. Le barbare lance trois fois son d6. Son meilleur résultat est un 5. Son total d'attaque est donc $4 + 5 = 9$. Cette attaque inflige 4 dégâts : 1 parce que l'attaque est réussie, +1 parce qu'il a obtenu un peu plus du double du niveau de la cible, le tout multiplié par deux parce que c'est une attaque enragée.

Un barbare ne peut pas utiliser d'objets magiques, de parchemins ou de potions. Il peut utiliser des herbes médicinales et d'autres sources de soins non magiques (le repos, les bandages, les Repas nourrissants des halfelins, etc.). Il accepte de se faire soigner par un prêtre, puisque ce n'est pas de la magie, mais une faveur divine. Il peut utiliser de l'eau bénite. Il ne sait pas lire et ne tire donc aucun avantage des livres et autres écrits.

Armures permises : boucliers, armures légères.

Armes permises : toutes

Équipement de départ : armure légère, bouclier et une arme à une main. Vous



peuvent échanger son bouclier et son arme à une main contre une arme à deux mains ou un arc.

Argent de départ : d6 pièces d'or.

Points de vie : 7 + niveau. Un barbare niveau 1 possède 8 points de vie.



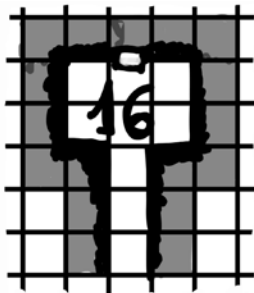
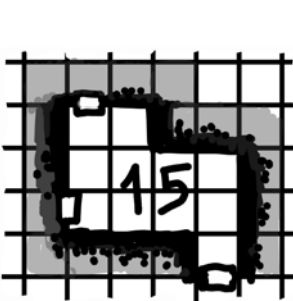
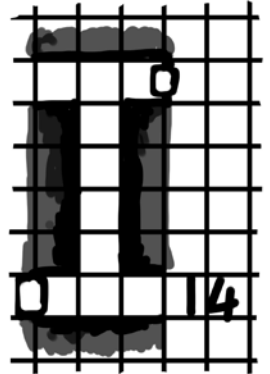
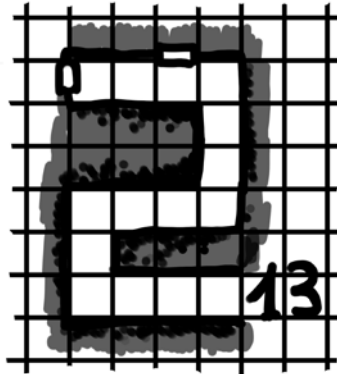
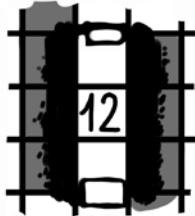
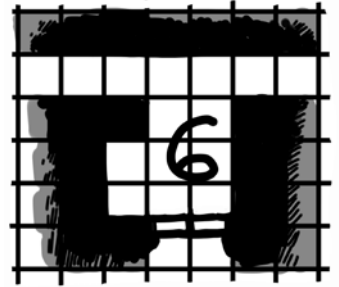
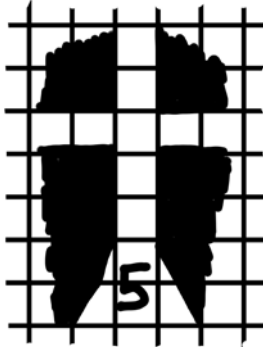
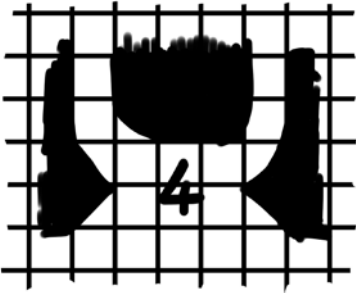




Table du Récapitulatif de haine

- 1 Les **prêtres** ajoutent +N lorsqu'ils attaquent des morts-vivants.
- 2 Les **elfes** ajoutent +1 lorsqu'ils attaquent ou lancent des sorts contre des orcs (tous les monstres avec le mot «orc» ou «orcling» dans leur nom).
Les **nains** ajoutent +1 aux attaques contre les gobelins (tous les monstres avec le mot «gobelin» dans leur nom, mais PAS les hobgobelins). Les nains ajoutent +1 à leurs jets de Défense contre les géants, les trolls et les ogres.
- 3
- 4 Les **halfelins** ajoutent +1 à leurs jets de Défense contre les géants, les trolls et les ogres. Les halfelins ne peuvent PAS utiliser leur capacité Chance contre les minotaures.
- 5 Les **trolls** haïssent les nains et se battront automatiquement jusqu'à la mort si un nain est dans le groupe. Les nains ajoutent +1 à leurs jets de Défense contre eux.
- 6 Les **minotaures** adorent manger du halfelin. Les halfelins ne peuvent PAS utiliser leur capacité Chance contre les minotaures.



Un mini-supplément pour Quatre contre les ténèbres.

Ennemis diaboliques

Écrit par Victor Jarmusz Illustré par Andrea Sfligoi



Introduction

Suite aux succès de votre groupe, la rumeur sur la présence de richesses dans les nombreux donjons et autres antres cachés se répand à travers tout le pays. Vous apprenez rapidement que d'autres, des clans militaires hobgobelins jusqu'aux cupides seigneurs du chaos, ratissent les donjons à la recherche de fortune et d'objets magiques. C'est au milieu des pillards et autres excentriques que vous prenez connaissance des rumeurs affirmant que de puissants reptiliens s'en prennent à ceux osant pénétrer dans ces donjons.

Quelle est la prochaine étape ?

Vous constaterez peut-être qu'avec le gain d'expérience, votre groupe se défait facilement des monstres classiques.

Si tous vos personnages ont atteint au moins le niveau 3 après être sortis de leur dernier donjon, vous pouvez commencer à utiliser les nouvelles tables présentées ici. *Vous pouvez le faire plus tôt si vous le souhaitez, mais cela risque de s'avérer mortel pour des personnages de plus bas niveaux.*

Lorsque vous êtes prêt à commencer votre prochain donjon, remplacez tout simplement les tables classiques suivantes de *Quatre contre les ténèbres* par leurs équivalents de *Ennemis diaboliques*: table des Nuisibles, table des Sbires, table des Boss, table des Monstres étranges, table des Trésors et table des Objets magiques. Les autres tables restent telles quelles.

Répos

Une fois par aventure, le groupe peut se reposer dans une salle nettoyée de tous ses monstres. Les salles et les couloirs adjacents doivent eux aussi être explorés et nettoyés.

La salle doit disposer de portes qui peuvent être clouées. Il faut un sac de clous pour chaque porte. Ils peuvent être achetés entre les aventures pour 4 pièces d'or le sac. Chaque sac est un objet à usage unique et vous pouvez en acheter autant que vous voulez (vous êtes cependant limité par les règles de repos : une seule fois par aventure).

Pendant le repos, chaque personnage peut récupérer un point de vie et un sort de magicien ou un pouvoir de prêtre.

Cependant, vous devez effectuer un jet pour les monstres errants durant le repos. Les monstres apparaîtront derrière une porte au hasard. Effectuez un jet pour déterminer le type de monstre rencontré.

Si vous avez cloué la porte, ils tenteront d'entrer, ce qui avertira le groupe. Vous pouvez donc attaquer en premier. Même si le monstre possède une capacité naturelle lui permettant de surprendre, partez du principe qu'il rate son jet. Si vous n'avez pas cloué la porte, les monstres errants attaquent en premier. Les monstres errants n'annulent pas le repos. Vous bénéficiez toujours de la guérison et de la récupération de sorts.

Quatre contre les ténèbres

Quatre contre les ténèbres est un dungeon-crawler auquel vous pouvez jouer en solo, mais aussi en mode coopératif. Pas besoin de figurines, il vous suffit de ce livre, d'un crayon, de deux dés et de papier quadrillé. Choisissez quatre personnages dans une liste de héros classiques (guerrier, magicien, roublard, halfelin, nain, barbare, prêtre, elfe), équipez-les et envoyez-les dans un donjon né de vos jets de dés et décisions. Là, ils devront combattre des monstres, gérer leurs ressources, récupérer des trésors, éviter des pièges, découvrir des indices et même mener des quêtes pour le compte de quelques monstres. À chaque aventure, ils gagneront des niveaux et deviendront plus forts... enfin... s'ils survivent!



black-book-editions.fr

BBE4AD01