

Karak : mode Héros

pondu par muetdhiv3r@gmail.com

Attention les aventuriers ! Désormais les monstres se regroupent et s'entraident entre eux, ils gardent les trésors et s'appliquent au combat !

Le mode Héros vise à rendre Karak encore plus épique et palpitant, du début à la fin. Bien qu'il apporte un petit peu de complexité, le mode Héros est conçu pour s'inscrire pleinement dans la simplicité et l'élégance des règles de base.

Synthèse

Le mode Héros se joue avec les règles normales auxquelles s'ajoutent quelques points :

- Chaque salle peut contenir un nombre illimité de jetons, dont 2 monstres ;
- Tout monstre a un bonus de groupe de +1 par jeton présent dans la même salle ;
- Dès qu'on pioche un monstre, on a le droit d'en piocher un second ;
- Dès qu'on pioche un trésor, on est obligé de piocher un monstre en plus ;
- Dès qu'on place le Dragon, on retire du jeu les jetons posés sur la même salle ;
- Les aventuriers peuvent combattre plusieurs monstres à la fois.

Les salles sont grandes

En mode Héros, **chaque salle peut contenir plusieurs jetons** (monstres, trésors, équipements). Chaque salle contiendra autant de trésors que piochés, autant d'équipements que déposés par les héros, **mais jamais plus de 2 monstres**.

Rappel de la règle de base :

Tout aventurier qui pénètre une salle contenant un monstre est obligé de combattre.

Les monstres s'entraident et s'appliquent

Bonus de groupe : la valeur de chaque monstre est augmentée de **+1 pour chaque autre jeton présent dans la même salle** (Jeton = monstre, trésor ou équipement).

Si un jeton est ajouté ou retiré, le **bonus de groupe** change immédiatement.

*Par exemple : 1 monstre qui garde 1 trésor a un **bonus de groupe de +1** ;*

*2 monstres ensemble ont chacun **+1** ;*

*1 monstre qui garde 2 trésors et 1 équipement a **+3** (cela n'arrive pas souvent).*

Des tas et des tas de monstres

Dès qu'un aventurier place **un monstre**, **il peut décider d'ajouter un second monstre**.

Dès qu'un aventurier place **un trésor**, **il doit en plus, ajouter un monstre**. (Puis, **il peut décider** d'ajouter un second monstre).

Comment ajouter un second monstre ?

Il suffit de le piocher normalement dans le sac. Si le jeton pioché est un trésor, il est simplement placé dans la salle puis l'aventurier pioche et place encore, jusqu'à obtenir un monstre.

Le Dragon prend toute la place

Dès qu'un aventurier pioche le Dragon, tous les jetons de la salle où il le pose sont retirés du jeu : Le Dragon est toujours seul dans sa salle.

Il écrase les trésors, il détruit les équipements, il mange tous les monstres.

Combattre un tas de monstres

Quand un aventurier pénètre dans une salle contenant plus d'un monstre, il est obligé de les combattre. Suivant la règle normale, il jette les deux dés et ajoute ses bonus d'équipement pour connaître sa force d'attaque.

Le combat héroïque : exploser un tas de monstres en mille morceaux

L'aventurier a d'abord une chance de réaliser une attaque très rapide lui permettant de battre les deux monstres d'un coup, avant qu'ils ne puissent s'entraider ou s'appliquer.

Pour cela, il faut que la force d'attaque dépasse strictement la somme des deux monstres (sans compter le **bonus de groupe**).

Les deux monstres sont alors battus et l'aventurier reçoit les deux équipements.

En récompense de sa victoire héroïque, il peut aussi tout de suite **jouer un nouveau tour**.

Le combat contre deux monstres

S'il n'a pas réussi à exploser d'un coup le tas de monstres en mille morceaux, **il doit alors choisir lequel des deux monstres il va combattre**.

Si la force d'attaque ne peut vaincre aucun des 2 monstres : alors il est obligé de choisir le monstre le plus faible.

L'issue du combat (victoire, égalité ou défaite) contre le monstre choisi est déterminée normalement, en comparant la force d'attaque de l'aventurier avec la force du monstre, à laquelle il ne faut pas oublier d'ajouter le **bonus de groupe**.

Les effets habituels de l'issue du combat sont appliqués normalement.

Puis, si le monstre choisi était (strictement) le plus faible, alors l'aventurier reçoit une blessure de l'autre monstre.

Rappel de la règle normale :

Si à l'issue d'un combat il reste un monstre dans la salle, l'aventurier retourne dans la salle d'où il venait et y termine son tour.

Exemple de combat contre un tas de monstre

Un aventurier rencontre deux monstres dans une salle qui ne contient rien d'autre. Les deux monstres ont donc chacun un bonus de groupe de +1 : Rat (6), Araignée (7). L'aventurier jette les dés et ajoute ses bonus de manière habituelle pour déterminer sa force d'attaque.

Si l'aventurier a une force d'attaque de 12 (ou plus)

Comme il dépasse strictement la somme des deux monstres, alors il explose le tas de monstres en mille morceaux avant qu'ils n'aient le temps de s'entraider (= pas de **bonus de groupe**).

- Il bat les deux monstres d'un coup ;
- il reçoit leur deux équipements (dague et sort de soin, qu'il peut prendre ou laisser au sol) ;
- il termine son tour dans la salle ;
- il rejoue immédiatement un nouveau tour.

Si l'aventurier à une force d'attaque de 8 (ou plus)

Choix du monstre : Rat (6)

Issue du combat : Gagné ! Le rat est battu et l'aventurier reçoit son équipement (dagues).

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus faible, il reçoit **une blessure** de l'autre monstre.
Il recule ensuite d'une salle.

Choix du monstre : Araignée (7)

Issue du combat : Gagné ! L'araignée est battue et l'aventurier reçoit son équipement.

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus fort, l'autre monstre ne peut rien lui faire.
L'aventurier recule ensuite d'une salle.

Si l'aventurier à une force d'attaque de 7

Choix du monstre : Rat (6)

Issue du combat : Gagné ! Le rat est battu et l'aventurier gagne son équipement (dagues).

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus faible, il reçoit **une blessure** de l'autre monstre.
Il recule ensuite d'une salle.

Choix du monstre : Araignée (7)

Issue du combat : Égalité ! Le monstre reste en place et l'aventurier recule d'une salle.

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus fort, l'autre monstre ne peut rien lui faire.

Si l'aventurier à une force d'attaque de 6

Choix du monstre : Rat (6)

Issue du combat : Égalité ! Le monstre reste en place et l'aventurier recule d'une salle.

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus faible, il reçoit **une blessure** de l'autre monstre.

Choix du monstre : Araignée (7)

Issue du combat : L'aventurier perd le combat, il reçoit **une blessure** et recule d'une salle.

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus fort, l'autre monstre ne peut rien lui faire.

Si l'aventurier à une force d'attaque de 5 (ou moins)

Choix du monstre : Comme sa force ne permet que de perdre, l'aventurier est obligé de combattre le monstre le plus faible : Rat (6).

Issue du combat : L'aventurier perd le combat : il reçoit **une blessure** et recule d'une salle.

Effet de l'autre monstre : Comme l'aventurier a combattu le monstre le plus faible, il reçoit **une blessure** de l'autre monstre.

La chasse aux monstres

pondu par muetdhiv3r@gmail.com

Dans la chasse au monstres, plus vous battez de monstres, plus les autres monstres veulent se venger et s'appliquent au combat contre vous. Ce mode de jeu est plus compétitif car il n'y a jamais d'équipements au sol laissés par les autres (clés, dagues, épées, sorts, etc.) : chaque aventurier doit se débrouiller tout seul.

La chasse aux monstres peut se jouer soit avec les règles normales de Karak, soit avec les règles du mode Héros.

Le tableau de chasse

Dans ce mode de jeu, **aucun équipement ne peut jamais être déposé au sol ni remis dans la boîte.**

A la place, dès qu'un aventurier se retrouve avec un équipement en trop, au lieu de le déposer au sol, **le jeton se place, côté monstre, dans son tableau de chasse** (au-dessus de son personnage).

De la même manière, dès qu'un aventurier utilise une clé ou un parchemin : au lieu de remettre le jeton dans la boîte, il le place dans son tableau de chasse.

Les monstres se vengent

Bonus de revanche : La valeur de chaque monstre est augmentée de **+1 par jeton de ce monstre présent dans le tableau de chasse** de l'aventurier qui l'affronte.

Le même monstre peut donc avoir un bonus différent selon l'aventurier qui l'affronte.

Par exemple :

Paul l'aventurier rencontre un rat et le bat.

Comme il a déjà deux dagues, il ne prend pas la nouvelle dague laissée par le rat. Il place alors le jeton du rat qu'il vient de battre dans son tableau de chasse.

Plus tard, Paul rencontre un autre rat.

Comme il a déjà un jeton de rat dans son tableau de chasse, le rat combattu a +1. S'il gagne, Paul aura ensuite 2 jetons de rats dans son tableau de chasse.

Encore plus tard, Paul rencontre un Roi squelette.

Il utilise deux lames de feu pour le battre.

Les deux lames de feu sont placées, côté momie, dans le tableau de chasse.

De plus, à l'issue du combat, Paul récupère la hache laissée par le Roi squelette.

La dague dont il n'a plus besoin est placée, côté rat, dans son tableau de chasse.

Son tableau de chasse contient maintenant 2 momies et 3 rats, donc la prochaine momie que Paul rencontrera aura +2 et le prochain rat aura +3.

Mode coopératif (brouillon)

pondu par muetdhiv3r@gmail.com

Dans ce mode, les aventuriers s'entraident.

Le mode coopératif peut se jouer avec ou sans les règles du mode Héros, et avec ou sans les règles de la chasse aux monstres.

Bonus de camarade

Définition : un camarade est un aventurier présent soit dans la même salle que l'aventurier actif, soit dans une salle adjacente reliée par une ouverture.

Quand un aventurier effectue une attaque, il peut s'il le souhaite :

- ajouter à sa force d'attaque le bonus des armes d'un de ses camarades ;
- utiliser les compétences de son camarade, comme s'il les possédait lui-même ;
- enfin, le camarade peut décider d'utiliser ses sorts dans ce combat.

Fin de combat

En cas de défaite, le camarade ne reçoit pas de blessure.

En cas de victoire, l'aventurier décide s'il prend l'équipement pour lui, s'il le donne à son camarade, ou s'il le laisse au sol.

Fin du jeu

La fin du jeu est déterminée normalement par la défaite du Dragon.

A la fin du jeu, le score du groupe est égal au score de l'aventurier qui a le moins de jetons (= le nombre de trésors + éventuellement le nombre de monstres dans son tableau de chasse).

En plus, l'aventurier qui a le plus de jetons et déclaré le chef des aventuriers.

Condition de défaite

à trouver ! :)

Idées pour accélérer la partie :

Les actions :

- **utiliser une clé pour ramasser un trésor,**
- **ramasser un équipement qui se trouve au sol,**

sont des actions “gratuites” qui peuvent s’effectuer n’importe quand dans le tour, c’est-à-dire avant ou après un déplacement, avant ou après un combat.

Ainsi, il est possible pendant le même tour, par exemple : d’effectuer deux déplacements, ramasser un équipement à terre et l’équiper, faire deux déplacements, combattre un monstre, puis utiliser une clé pour ramasser un trésor, puis ramasser une clé.