

-Song of Blades and Heroes-

L'ANTRE DES MORTS

J'ai testé récemment le dungeon crawling en solo avec les règles de Song of Gold and Darkness (plus quelques bouts de Song of Deeds and Glory).

Une bande de 300 points de héros s'aventurent dans un donjon égyptien pour casser la gueule aux morts-vivants et repartir avec le magot. Simple.

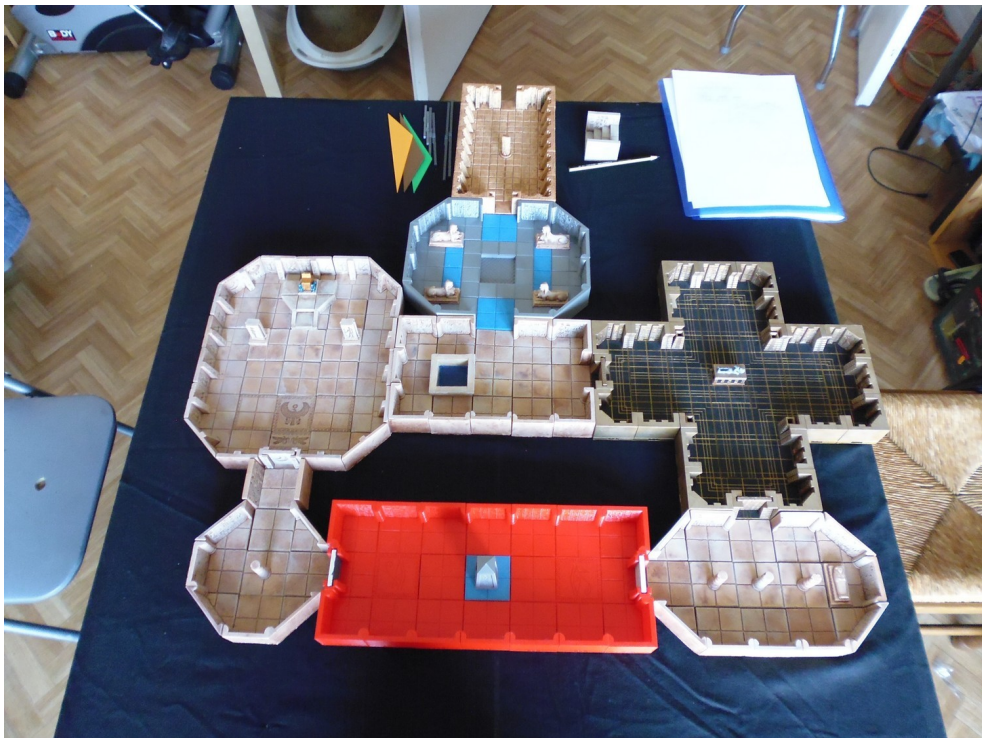
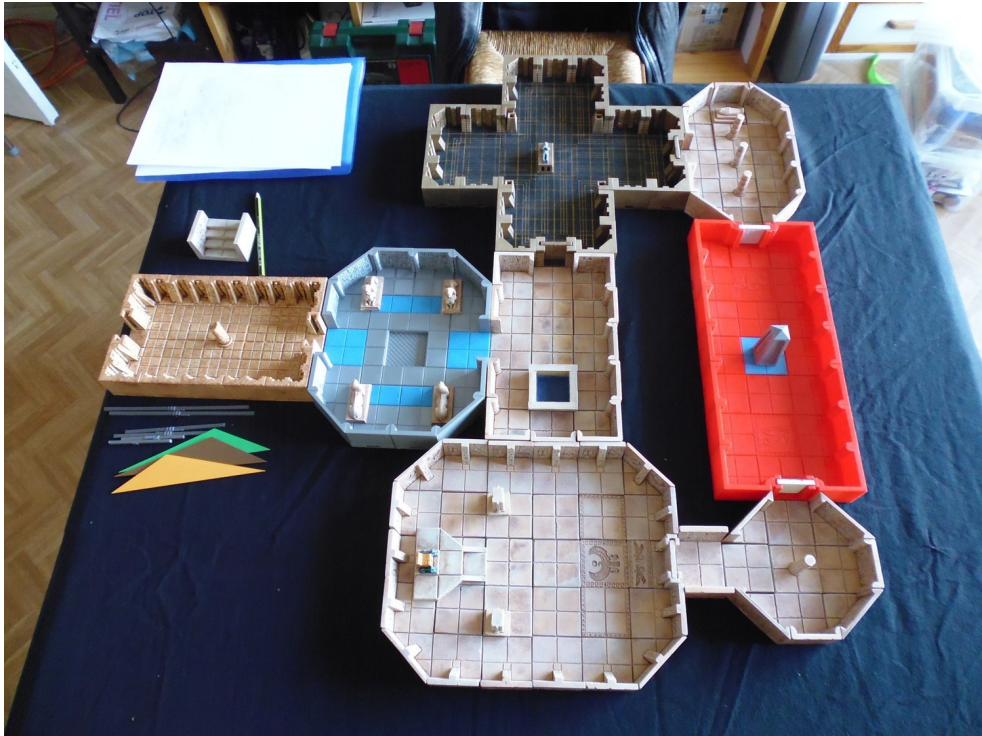
Quant aux monstres, il y en a 600 points divisés en quatre parties.

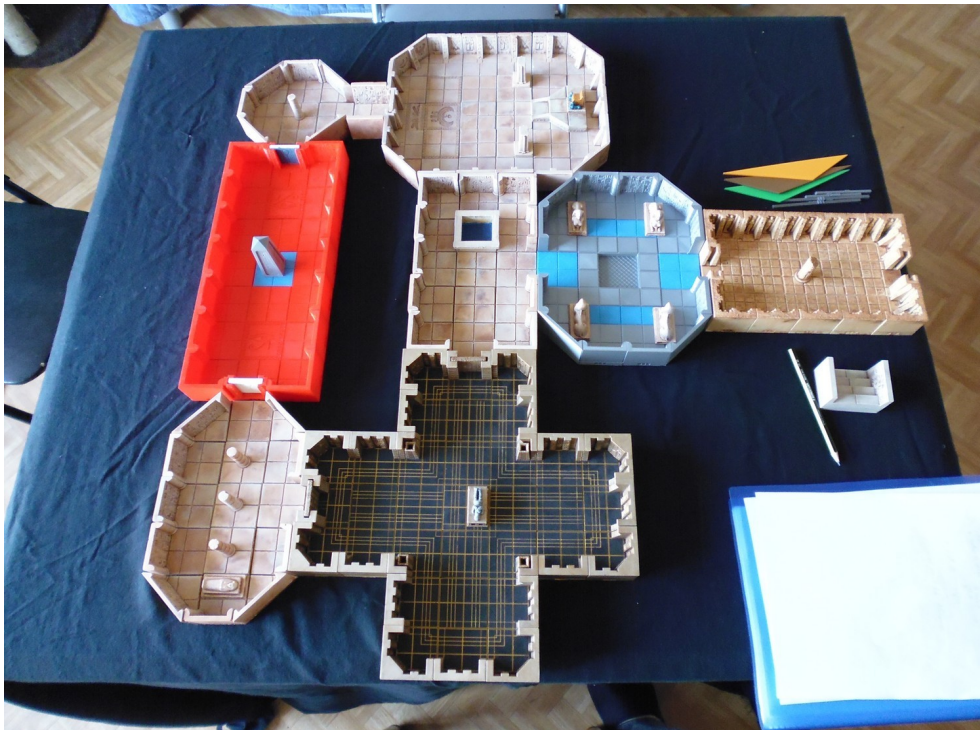
Pour les règles en solo, les monstres suivent à peu près le même principe que ceux de Frostgrave sachant que :

- les monstres avec une Qualité de 4+ ou pire ne lancent qu'un seul dé pour s'activer.
- les monstres avec une Qualité de 3+ ou mieux lancent deux dé pour s'activer
- les leaders s'activent en dernier et lancent 3 dés.

Le Donjon

Des vues du donjon complet vu du dessus. Je précise que les salles ont été posées au fur et à mesure de la partie et pas tout d'un coup (j'ai pris les photos après la partie).





Les Héros



De gauche à droite : un champion (leader), une magicienne, un barbare et un chevalier en armure lourde.



De gauche à droite : deux guerrières nubiennes, un archer et une voleuse

Champion faucon	Qualité 3+ / Combat 3 / Leader / 60pts
Magicienne	Qualité 3+ / Combat 1 / Magic User / 40pts
Chevalier	Qualité 3+ / Combat 4 / Heavy Armor, Short Move / 40pts
Voleuse	Qualité 3+ / Combat 2 / Stealth / 26pts
Archer	Qualité 3+ / Combat 2 / Good Shot / 34pts
Nubienne (sabre)	Qualité 3+ / Combat 3 / 30pts
Nubienne (lance)	Qualité 3+ / Combat 3 / 30pts
Barbare	Qualité 3+ / Combat 4 / 40pts

Début de l'aventure

Salle 1



Les héros débarquent dans la première salle. Rien à signaler.

Salle 2



L'action commence : la deuxième salle contient un groupe de monstres tirés au hasard. Des archers squelettes et un guerrier squelette. Du menu fretin qui se tue en deux rounds.

Archers Squelettes (x 3)	Qualité 3+ / Combat 1 / Shooter (medium), Undead / 24pts
Guerrier Squelette	Qualité 3+ / Combat 2 / Undead / 26pts

Rien à déclarer ici : les héros fauchent les squelettes les doigts dans le nez. On passe à la salle suivante.

Salle 3



Pas de monstres, mais une fontaine de jouvence. Les figurines qui ont perdu de la Qualité pour une raison ou une autre peuvent la récupérer en allant y boire. Pas utile. Je passe à la salle suivante.

Salle 4



Là y a du monde. Je pioche un groupe de monstres au pif. Trois momies, deux guerriers momies et un seigneur momie (qui compte comme un mini-boss).

Le combat est nettement plus ardu. Le seigneur momie est un leader qui booste les autres momies et mêmes si ces monstres sont lents et peu dynamiques, ils frappent néanmoins comme des camions.

Seigneur momie	Qualité 5+ / Combat 5 / Leader, Short Move, Slow, Undead / 35pts
Guerrier momie (x2)	Qualité 4+ / Combat 4 / Poison, Short Move, Slow, Undead / 27pts
Momie (x3)	Qualité 5+ / Combat 4 / Short Move, Slow, Undead / 15pts



Il me faudra pas mal de rounds (et de Transfix lancés par la magicienne) pour les défaire. Une guerrière nubienne se fera même éliminer par le seigneur momie : elle a essayé de le tuer avec l'avantage du nombre mais ça n'a pas marché et elle s'est retrouvée étalée par terre alors que son adversaire était pourtant transfixé ; quand est venu le tour des monstres, le seigneur momie a réussi à se libérer (ce qui n'était pas gagné) et a immédiatement mis la nubienne KO.

Globalement les monstres ont pas mal de choue : même quand les modificateurs de combat sont en leur défaveur, ils font de meilleurs scores aux dés...

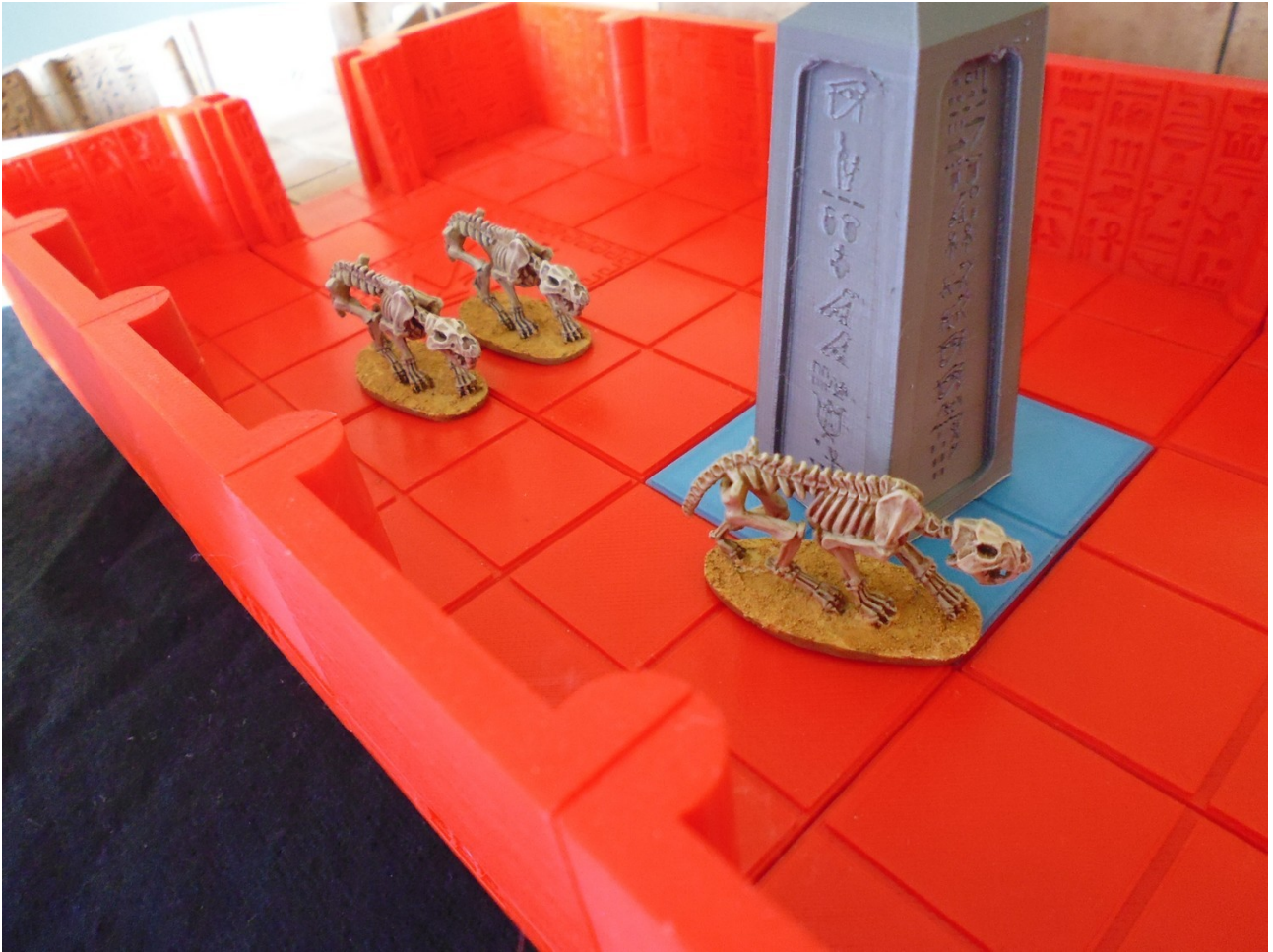
Ceci dit, les héros finissent par en venir à bout (*le seigneur momie se fait d'ailleurs tuer par la deuxième nubienne, peut-être la sœur de celle qui est tombée?*) et passent à la salle suivante.

Salle 5



Salle vide, rien à signaler. Les héros soufflent un peu et passent à la suivante.

Salle 6



La salle est occupée par 3 lions squelettes. C'est du menu fretin et c'est ma deuxième guerrière nubienne (galvanisée par l'élimination de sa camarade) qui se les fait tous.

On passe à la salle suivante.

Salle 7



Une simple salle de transition. Elle est vide.

J'avoue que je n'ai rien tiré au dé pour cette salle, j'ai simplement décidé de faire ainsi pour réorienter le trajet des héros et faciliter la pose de la salle finale sur la table.

Derrière la porte marquée de deux lunes se trouve le dernier défi qui attend les héros.

Salle Finale



L'ultime défi des héros !

La dernière salle contient 4 goules et une vampire.

Vampire	Qualité 3+ / Combat 5 / Leader, Terror, Tough, Undead / 146pts
Goules (x4)	Qualité 3+ / Combat 2 / Undead / 26pts

Un coup d'œil aux stats de la vampire suffit à savoir que ce sera plus compliqué qu'avec les squelettes...

Les aventuriers prennent rapidement l'initiative et décident de s'occuper des goules avant que la vampire ne commence son show sanglant.

La nubienne en tue rapidement une (elle a vraiment la patate depuis tout à l'heure) tandis que le reste du groupe s'engage dans des passes d'armes avec les créatures.



Puis la vampire daigne descendre de son trône. Elle affiche son intention de charger le chevalier... qui rate son test de terreur et commence à fuir, permettant à la défunte de choisir une autre cible à charger. Même topo avec la moitié du groupe : ils ratent leurs tests et commencent à fuir.



La situation se complique quand la cible restante à portée de mouvement n'est autre que le champion qui a été renversé à terre par une goule. Il rate aussi son test de moral et comme il est à la fois renversé et au contact d'un ennemi, il est tout simplement éliminé... A plus de bonus de leader pour les héros. (d'ailleurs je réalise que j'ai oublié un test de déroute pour les héros à ce moment-là... tant pis)

Finalement l'espoir renaît quand la voleuse parvient à résister à la terreur. À partir de là, elle maintient la vampire au combat. Par chance cette dernière n'obtient que peu d'actions sur ses jets d'activation : elle ne fait que des attaques pas très fortes.

Les héros retrouvent peu à peu le courage. La nubienne au sabre fonce filer un coup de main à la voleuse et commence à attaquer la vampire. Les autres guerriers mettront plus de temps à surmonter leur peur. La magicienne transfixe la vampire (deux fois tout de même) pour aider la situation.

Au final, c'est la nubienne qui passe la mort-vivante au fil de la lame pas moins de quatre fois (oui, elle est quasi-incroyable la vampire).

La partie se termine et le groupe récupère beaucoup de pognon (180 pièces d'or) et des bottes magiques de vitesse (le porteur gagne le mouvement long).

En appliquant les règles de campagne, je récupère 20 pièces d'or supplémentaires (donc 200 au total) et en explorant la campagne environnante, je récupère une ancienne brasserie (bibine à volonté !).

Les deux figurines éliminées font un jet de survie. La nubienne armée d'une lance s'en sort indemne tandis que le champion est secoué par le souvenir de la vampire (-1 en qualité pour sa prochaine sortie).

Toutes les figurines gagnent 1 point d'XP. Il leur en faudra au moins 3 pour commencer à acheter de nouvelles compétences.

Je retiens de cette partie que :

- Les tireurs ne servent pas à grand-chose dans un donjon et contre les morts-vivants. Doublement pas d'bol pour mon archer qui devra attendre une autre occasion pour briller.
- La magie, c'est le bieng. Sans la magicienne, j'aurais probablement eu un ou deux KO de plus de ma bande. La magicienne n'a jamais fait de tir magique, elle uniquement fait des transfixs qui ont permis d'entraver les ennemis, ce qui a permis de tuer la vampire et le seigneur momie. Ou d'empêcher des larbins de s'agglutiner contre mes héros. Bref, c'est un talent qui sauve la vie.
- Si je refais un dungeon-crawling solo (ce qui est probable), il faudra préparer plus soigneusement la partie à l'avance avec un système de cartes à mélanger et à piocher, à la fois pour les salles et pour les monstres. Peut-être aussi une troisième pile de cartes pour des événements aléatoires ?
- Le système d'activation de SoBaH est quand même drôlement bon.