

Kemet

LE LIVRE DES MORTS

LIVRET DE RÈGLES



Kemet

LE LIVRE DES MORTS

UNE EXTENSION DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE, ILLUSTRÉ PAR PIERRE SANTAMARIA ET PASCAL QUIDAULT.
POUR 2 À 5 JOUEURS DE 14 ANS ET PLUS. DURÉE DE JEU : 90 MINUTES

Dans le monde fantastique de Kemet: Blood And Sand, les dieux de l'Égypte Antique s'affrontent dans d'épiques batailles. Maintenant, ils vont pouvoir faire appel aux pouvoirs les plus sombres, les plus puissants, mais aussi les plus dangereux de la mythologie égyptienne. En ouvrant le Livre des Morts, ils auront accès aux sombres savoirs de l'Au-delà.

Grâce à l'extension *Le Livre des Morts*, vous aurez accès aux tuiles Pouvoir sans doute les plus puissantes de tout l'univers de *Kemet: Blood And Sand*.

Mais l'accès à ces terrifiantes connaissances a son côté sombre : vous allez devoir sacrifier vos Unités et ainsi nourrir l'Au-delà. En agissant ainsi, vous perdrez de plus en plus d'Honneur et vous devrez vous séparer de vos précieux points de Renommée.

Tel est le prix à payer pour accéder aux capacités les plus redoutables et aux possibilités les plus effrayantes.

Peut-être parviendrez-vous même à invoquer le monstrueux Apophis, le mal absolu qui se terre dans le royaume souterrain ?

Peut-être pourrez-vous contrôler l'omniscient Thot, dépositaire des savoirs obscurs ?

Ils seront pour vous de redoutables alliés dans votre conquête des terres noires de *Kemet: Blood And Sand*.

1- MATÉRIEL

Cette extension contient :

- 16 tuiles Pouvoir émeraude
- 3 figurines
- 1 plateau Monde Souterrain
- 5 sommets de Pyramide émeraude
- 5 jetons "Acquérir" émeraude
- 5 Marqueurs Honneur

1.1 Le Plateau Monde Souterrain

Marqueur Honneur

Piste Honneur

Niveau de Putréfaction

Perte de PR permanents

Réserve des Unités Sacrifiées commune pour tous les joueurs

Points d'Honneur

1.2 Spécificités des tuiles Émeraude

Icône Divinité

Point de Vie

Icône Sacrifier

2- MISE EN PLACE


Pour jouer avec l'extension *Le Livre des Morts*, ajoutez les tuiles Pouvoir émeraude à votre jeu de base. Lors de la Mise en place du jeu de base, à la section 2.1 - *Mise en place commune* :

- Ajoutez le plateau Monde Souterrain à côté du plateau Score.
- Placez les marqueurs Honneur aux couleurs des joueurs présents dans la partie sur la valeur "9" au début de chaque piste Honneur correspondante.

3- RÈGLES SPÉCIFIQUES

Les tuiles Pouvoir de l'extension *Le Livre des Morts* fonctionnent de la même manière que les tuiles Pouvoir du jeu de base, hormis les règles suivantes.

3.1 Piste Honneur et niveau de Putréfaction

L'Honneur, symbolisé par , est une donnée très importante dans l'utilisation des tuiles Pouvoir émeraude.

Chaque fois que vous perdez 1 point d'Honneur, déplacez votre marqueur Honneur d'1 case vers la droite de votre piste Honneur. Si votre Honneur est égal à 0, chaque fois que vous devez perdre 1 point d'Honneur, perdez 1 PP à la place.

Chaque fois que vous gagnez 1 point d'Honneur, déplacez votre marqueur Honneur d'1 case vers la gauche de votre piste Honneur. Si vous avez déjà 9 points d'Honneur, il ne se passe rien.

À chaque valeur d'Honneur correspond un niveau de Putréfaction et une éventuelle perte de PR, comme indiqué par les deux lignes au bas du plateau Monde Souterrain.

Si au moment où vous devez perdre un PR permanent, vous n'en possédez pas, vous devrez placer le prochain PR permanent que vous gagnerez sur la piste Honneur.

Exemples :

- Si votre Honneur est de 9, votre niveau de Putréfaction est de 0.
- Si votre Honneur est de 7, votre niveau de Putréfaction est de 1.
- Si votre Honneur est de 4, votre niveau de Putréfaction est de 2 et vous avez perdu 1 PR permanent. Le PR perdu est placé sur la valeur 5 de votre piste Honneur.
- Si votre Honneur est de 1, votre niveau de Putréfaction est de 3 et vous avez perdu 1 autre PR permanent (soit 2 au total). Le PR perdu est placé sur la valeur 2 de votre piste Honneur.



9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
		1			2			3	
		0			1			1	

À chaque modification de votre Honneur, la modification de votre niveau de Putréfaction et la perte ou le gain de PR permanent associé sont immédiats. Ainsi, en gagnant de l'Honneur, vous pouvez récupérer un PR permanent perdu précédemment.

3.2 Sacrifier une Unité



Certaines tuiles Pouvoir nécessitent de sacrifier une Unité pour profiter de leur effet. Ces tuiles Pouvoir sont repérées par l'icône Sacrifier à droite de l'effet correspondant. Pour sacrifier une Unité, vous devez perdre 1 point d'Honneur et placer 1 Unité d'une de vos Troupes ou de votre réserve sur le Plateau Monde Souterrain.

Note : L'effet d'un Pouvoir de Combat nécessitant de sacrifier une Unité n'oblige pas à sacrifier une Unité de la Troupe en Combat.

3.3 Unités Sacrifiées

Une Unité qui se trouve sur le Plateau Monde Souterrain est appelée Unité Sacrifiée.

Une Unité Sacrifiée ne fait plus partie de la réserve du joueur et ne peut en être retirée que par un effet qui ajoute des Unités (action Recruter, carte ID ou tuile Pouvoir).

Un effet qui ajoute des Unités vous permet :

- d'ajouter normalement des Unités depuis votre réserve,
- d'ajouter des Unités provenant du Plateau Monde Souterrain en dépensant 1 PP supplémentaire par Unité Sacrifiée à votre couleur que vous souhaitez ajouter directement sur le plateau.

Exemples :

- La carte ID "Appui tactique" vous permet d'ajouter jusqu'à 2 Unités Sacrifiées en les répartissant dans vos Quartiers ou parmi vos Troupes en payant 1 PP supplémentaire par Unité Sacrifiée ajoutée.
- La tuile Pouvoir "Prière de Renfort" vous permet d'ajouter jusqu'à 2 Unités Sacrifiées en les répartissant dans vos Quartiers en payant 1 PP supplémentaire par Unité Sacrifiée ajoutée.
- Lors de vos actions Recruter, vous pouvez ajouter X Unités Sacrifiées en les répartissant dans vos Quartiers en payant 1 PP supplémentaire par Unité Sacrifiée à votre couleur que vous ajoutez.

3.4 Modification de l'action Recruter


L'action Recruter, vous permet, en plus de ses effets décrits dans le jeu de base :

- de dépenser 1 PP pour chaque Unité Sacrifiée à votre couleur que vous souhaitez envoyer du Plateau Monde Souterrain vers votre réserve,
- de dépenser 1 PP pour chaque Unité de votre réserve que vous souhaitez ajouter à la Troupe d'une Divinité que vous contrôlez. Chaque Divinité ne peut être accompagnée que par au maximum autant d'Unités que votre niveau de Putréfaction actuel.

3.5 Les Divinités

L'extension *Le Livre des Morts* propose un nouveau type de tuiles Pouvoir : les Divinités. Thot et Apophis sont les deux Divinités de cette extension.

Une Divinité :

- possède un certain nombre de points de Vie, symbolisés par .
- est considérée comme une Troupe dont la Force est indiquée sur sa tuile,
- n'est ni une Unité, ni une Créature,
- ne compte pas dans la Limite de troupe,
- ne peut être placée en jeu que par une Invocation,
- ne peut pas être accompagnée par une Créature,
- ne peut pas être placée dans la même zone qu'une autre Divinité que vous contrôlez,
- peut être accompagnée par des Unités, qui deviennent des Adorateurs.

Les Adorateurs

Les Unités dans la Troupe d'une Divinité sont appelées des Adorateurs, ils restent des Unités et peuvent être sacrifiés.

Le nombre d'Adorateurs accompagnant une Divinité ne peut pas dépasser le niveau de Putréfaction de son propriétaire : à la fin de n'importe quelle action ou de n'importe quel Combat, si son niveau de Putréfaction est inférieur au nombre d'Adorateurs accompagnant une Divinité qu'il contrôle, il retire le nombre d'Adorateurs excédentaires et les place dans sa réserve.

Lors des actions Déplacer, les Adorateurs peuvent être déplacés, ou laissés dans des zones, indépendamment de la Divinité qu'ils accompagnent, redevenant de simples Unités.

Invoquer une Divinité

Une Divinité ne peut être placée en jeu qu'en jouant un jeton Action doré pour utiliser l'effet Invocation de sa tuile Pouvoir, qui indique de quelle façon elle est placée en jeu (*voir l'Aide de jeu*).

Divinité en Combat :

- Lors de l'étape Résolution, chaque Adorateur rapporte 1 Force à sa Troupe.
- Lors de l'étape Pertes :
 - » les dégâts subis sont infligés en priorité aux Adorateurs de la Troupe, puis à la Divinité,
 - » si la Divinité subit autant de dégâts que son nombre de Points de Vie, elle retourne dans la réserve de son propriétaire (si elle en subit moins, rien ne se passe).
- Lors de l'étape Conséquences pour le vaincu, la Troupe d'une Divinité peut uniquement battre en retraite. Si ce n'est pas possible, la Troupe de la Divinité est placée dans la réserve de son propriétaire, ce n'est pas un Renvoi.
- Lors de l'étape Conséquences pour le vainqueur, la Troupe d'une Divinité peut uniquement rester dans la zone où le Combat a lieu, le Renvoi n'est pas possible.

4- TUILES POUVOIR

Émeraude Niveau 1



CULTE SOMBRE

À son acquisition : prenez 1 Jeton Action doré si vous n'en avez pas.
Jouez votre jeton Action doré et sacrifiez
1 Unité pour effectuer 1 action Prier.



RETOUR DE L'AU-DELÀ

En phase de Nuit : lors de l'étape Éveil, vous pouvez au choix envoyer
gratuitement jusqu'à 2 de vos Unités Sacrifiées du plateau Monde
Souterrain vers votre réserve, ou gagner 1 point d'Honneur.

Émeraude Niveau 2



DRAIN DE FORCE

En Combat : à la fin de l'étape
Résolution, si vous avez plus de
Force que votre adversaire, vous
pouvez sacrifier 1 Unité pour
gagner 1 PP par point de Force
qui dépasse la Force de votre
adversaire.

Ce gain de PP est un effet unique.



SOMBRES SERVITEURS

Lors de vos actions Recruter :
ajoutez gratuitement
jusqu'à 3 Unités par
niveau de Putréfaction
que vous avez actuellement.



BARQUE SOLAIRE

Lors de vos actions Déplacer :
vos Troupes gagnent
+1 Mouvement terrestre.
Vous pouvez sacrifier 1 Unité et
dépenser 1 Mouvement terrestre
pour déplacer votre Troupe d'une
zone bordant le Nil vers une autre
zone bordant le Nil.



SPHINX AVILI

La Troupe liée gagne
+1 Mouvement terrestre,
+1 Force.

En Combat : à la fin de l'étape
Affrontement, vous pouvez sacrifier
1 Unité pour ajouter autant de
Dégât que votre niveau de
Putréfaction actuel.

Émeraude Niveau 3



RITUEL DES MORTS

En combat : à la fin de l'étape
Affrontement, vous pouvez sacrifier
1 Unité pour gagner 1 de ces
Valeurs, selon votre choix :
+1 Force / +1 Défense / +1 Dégât.



CONSTRUCTION FUNÉRAIRE

En Phase de Nuit : lors de l'étape
Éveil, vous pouvez sacrifier 1 Unité
pour effectuer jusqu'à 2 actions
Bâtir, chacune sur une Pyramide
différente, pour ajouter 1 niveau, le
coût de chacun étant réduit de 1PP
(pour un minimum de 0).



RENFORT SURNATUREL

En combat, lorsque vous êtes
l'attaquant : au début de l'étape
Conseil de guerre, vous pouvez
ajouter gratuitement 1 Unité à
votre Troupe, cette Unité pouvant
être une Unité Sacrifiée. La Limite
de troupe peut être dépassée de
cette façon le temps du Combat.



DOMINATION

À son acquisition :
gagnez 1 PR Divin.

Émeraude Niveau 4



PUISSANCE PUTRIDE

En Combat, lorsque vous êtes l'attaquant : lors de l'étape Résolution, vos Troupes gagnent autant de Force que votre niveau de Putréfaction actuel.



ACTION DIVINE

À son acquisition : prenez 1 jeton Action argenté.

Émeraude Niveau 4 DIVINITÉS



THOT

Divinité,
2 Points de Vie,
+1 Mouvement terrestre,
+4 Force.

À son acquisition : placez Thoth dans votre réserve et prenez 1 Jeton Action doré si vous n'en avez pas.

Jouez votre jeton Action doré pour invoquer Thot : placez-le dans une zone de désert libre, ajoutez gratuitement dans cette zone autant d'Unités que votre niveau de Putréfaction actuel, ces Unités pouvant être des Unités Sacrifiées.

En Combat : au début de l'étape Conseil de guerre, désignez 1 carte Combat (en énonçant ses valeurs de Force, Dégât et Défense) : votre adversaire ne peut pas jouer cette carte.



APOPHIS

Divinité,
2 Points de Vie,
+5 Force.

À son acquisition : placez Apophis dans votre réserve et prenez 1 Jeton Action doré si vous n'en avez pas.

Jouez votre jeton Action doré pour invoquer Apophis : placez-le dans une zone libre bordant le Nil, ajoutez gratuitement dans cette zone autant d'Unités que votre niveau de Putréfaction actuel, ces Unités pouvant être des Unités Sacrifiées.

Lors de vos actions Déplacer : Apophis ne peut effectuer ni Téléportation, ni Mouvement terrestre ; au début de l'action Déplacer, déplacez-le avec tout ou partie de ses Adorateurs dans n'importe quelle zone bordant le Nil, puis cette action prend fin.

La figurine d'Apophis est en 2 parties. La partie arrière de la figurine reste toujours dans le Nil, sa présence sur le plateau est purement esthétique.

Émeraude Niveau 4 GRANDS ANCIENS

“Si vous jouez avec le Game Up: The Great Old Ones, vous pouvez remplacer les tuiles et les figurines de Thot et Apophis par celles de Nyarlathotep et Cthulhu. Les effets des tuiles restent identiques.”



NYARLATHOTEP



CTHULHU