ELZRA

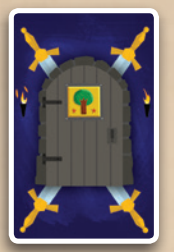
# Catacombes & Châteaux

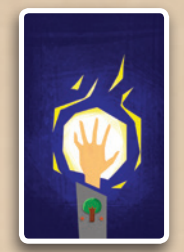


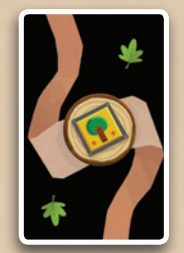
**Xaugorth et son armée de Chevaliers spectraux assiègent le Château Mivorih, le centre du pouvoir des quatre Matriarches. Ces mages règnent sur les terres de Tellaryth et sont les protectrices de la mystérieuse Pierre-Clef dont Xaugorth souhaite s'emparer. Larra, la Chasseuse, se rend au château à la recherche de son compagnon loup disparu. Elle rejoint les rangs de Randsarr, le Commandant de la Garde, pour lui prêter main-forte dans cette épique bataille pour repousser les envahisseurs et protéger le précieux trésor du château.**

# Matériel de jeu


Cartes Héros du Château x8


Cartes Seigneur du Château x4


Cartes Capacité du Château x13

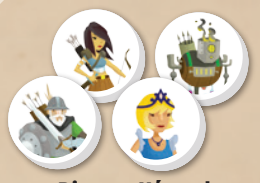

Cartes Guerrier du Château x3


Cartes Héros des Catacombes x8


Cartes Seigneur des Catacombes x4


Cartes Capacité des Catacombes x13


Cartes Guerrier des Catacombes x3


Disques Héros du Château x4


Disques Héros des Catacombes x4


Disque Seigneur des Catacombes x1


Disque Seigneur du Château x1


Bouclier du Château x1


Bouclier des Catacombes x1


Disques Projectile x2 (Griffe et Grappin au verso)


Disques Guerriers des Catacombes x12


Disque Shuriken x1


Disque Arc Long x1


Disque Filet x1


Disque Toile x1


Disques Guerriers du Château x12

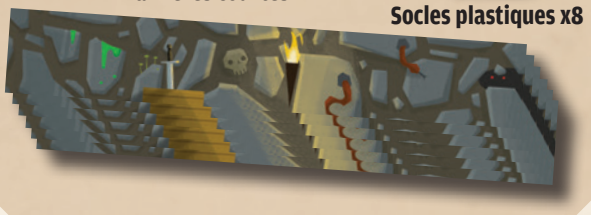

Disque Boule de feu x1 (Vortex au verso)


Disque Glace x1 (Œuf au verso)

Barrières de protection Elzra

Barrières d'angle x4
Barrières courtes x4


Socles plastiques x8



Obstacles Cylindre x2



Obstacles Cube x2



Obstacles Pavé x2

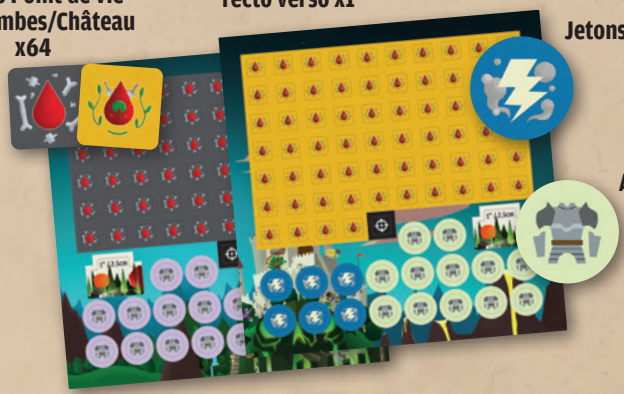


Jetons Point de vie Catacombes/Château x64

Planche de jetons recto verso x1

Jetons Renforts x6

Jetons Armure x12



Planches d'autocollants x2



**NOTE :** Les disques en bois sont bruts. Appliquez les autocollants en suivant les instructions de la page suivante.

Plateau de jeu recto verso x1



# Comment appliquer les autocollants

**Triez les disques en bois par tailles et par couleurs et appliquez fermement les autocollants au centre de ceux-ci.**

Lorsqu'un disque nécessite un autocollant sur les deux faces, les deux autocollants sont dans un même cadre.

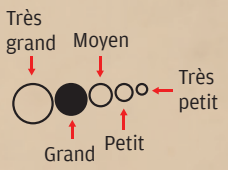


Ces flèches indiquent que l'autocollant du bas se place sur le verso du même disque.

La couleur du disque en bois est représentée par la couleur du cadre. Dans cet exemple, il faut utiliser un disque orange.



Lorsqu'un disque ne nécessite qu'un seul autocollant, un seul autocollant se trouve dans le cadre.




En haut à gauche du cadre, figure la taille du disque à utiliser. Dans cet exemple, il faut utiliser un grand disque.



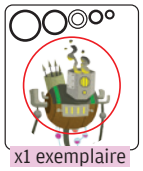
x2 exemplaires — Indique combien de disques portent les mêmes autocollants.

## Disques moyens

Chasseuse — x1 exemplaire



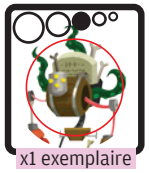
Trappeur — x1 exemplaire



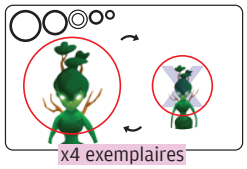
Assassin — x1 exemplaire



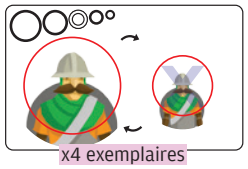
Maraudeur — x1 exemplaire



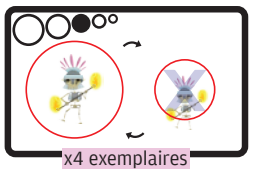
Querling — x4 exemplaires



Sentinelle — x4 exemplaires



Brigand — x4 exemplaires



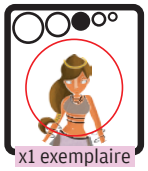
Commandant — x1 exemplaire



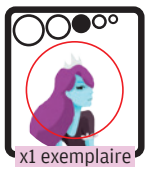
Princesse Mage — x1 exemplaire



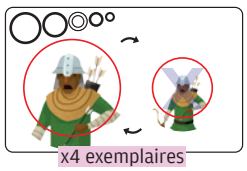
Reine des Tempêtes — x1 exemplaire



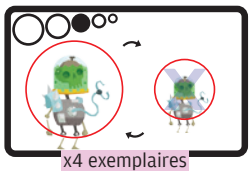
Princesse Vampire — x1 exemplaire



Archer Royal — x4 exemplaires



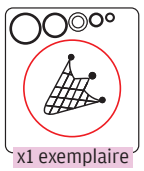
Pillard — x4 exemplaires



Shaman — x4 exemplaires



Tir de Filet — x1 exemplaire

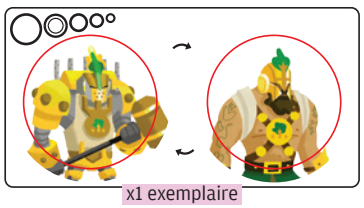


Tir de Toile — x1 exemplaire

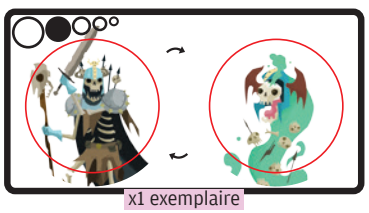


## Grands disques

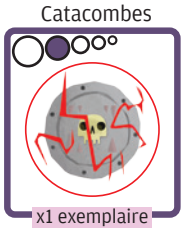
Champion du Roi — x1 exemplaire



Chevalier Spectral — x1 exemplaire



Bouclier des Catacombes — x1 exemplaire



Bouclier du Château — x1 exemplaire



## Petits disques

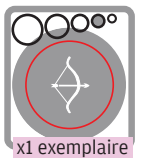
Tir de Boule de Feu / Vortex — x1 exemplaire



Tir d'Œuf / Glace — x1 exemplaire



Tir d'Arc Long — x1 exemplaire

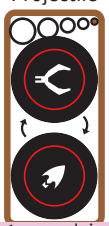


Tir de Shuriken — x1 exemplaire

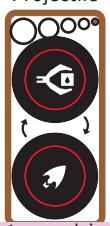


## Très petits disques

Tir de Grappin / Projectile — x1 exemplaire



Tir de Griffe / Projectile — x1 exemplaire



# Mise en place du mode Équipes

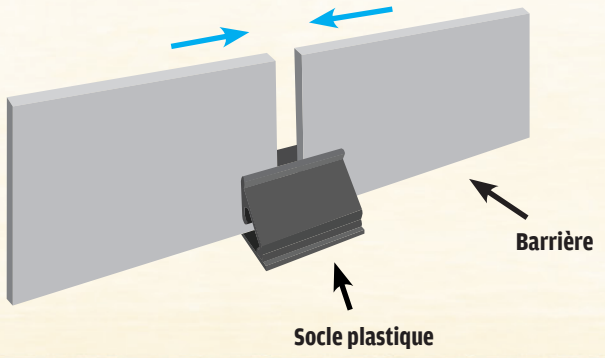
## Mise en place des barrières de protection

Les barrières cartonnées délimitent un périmètre autour du plateau de jeu afin d'éviter que des pièces ne tombent de la table lors de la partie.

1. Placez les quatre barrières d'angle aux coins du plateau de jeu. Attachez les socles plastiques aux extrémités de chaque coin afin qu'ils dépassent à moitié.
2. Alignez une barrière droite entre deux barrières d'angle et accrochez-les en poussant chacune d'entre elles dans le socle plastique.
3. Faites de même pour les trois autres barrières droites.
4. Dépliez le plateau au centre des barrières, bien à plat.

**Note importante :** prenez soin de ne pas abîmer les barrières cartonnées lorsque vous les insérez dans les socles plastiques.

**Insérez les barrières ensemble jusqu'à ce qu'elles se touchent.**




## Mise en place du jeu

**1.** 1. Choisissez 3 héros d'une même équipe : Château ou Catacombes


**Emblème du Château**


**Emblème des Catacombes**

**2.** Assemblez et placez les barrières comme expliqué ci-dessus.

**3.** Dépliez le plateau de jeu au centre des barrières.

**4.** Mettez en place les cartes Portrait et Règles ainsi que les cartes Capacité choisies pour chaque héros.

**5.** Disposez huit jetons Point de vie du Château près d'un bord du plateau et huit jetons Point de vie des Catacombes près du bord opposé. Ils représentent les réserves de Points de vie de chaque équipe.



**Astuce :** vous pouvez décider d'utiliser n'importe quel nombre de jetons Point de vie pour raccourcir ou allonger la durée de la partie.

**6.** Placez un jeton Armure (face vert clair visible) sur les cartes Règles de chaque équipe.

**7.** Placez les blocs Obstacle sur le plateau selon les règles décrites page suivante.

**8.** Chaque équipe place désormais ses disques Héros sur le plateau dans les zones de départ indiquées. La partie peut commencer (en mode Équipes).

Suggestion d'équipes selon le nombre de joueurs

**2 joueurs contrôlent chacun 3 héros (3 contre 3)**
**4 joueurs contrôlent chacun 1 héros ( 2 contre 2) (partie courte)**
**4 joueurs contrôlent chacun 2 héros (4 contre 4) (partie longue)**
**6 joueurs contrôlent chacun 1 héros (3 contre 3)**
**8 joueurs contrôlent chacun 1 héros (4 contre 4)**

# Mise en place du mode Équipes

Une équipe consiste en un certain nombre de héros qui varie selon le nombre de joueurs. Chaque joueur d'une équipe contrôle au moins un héros.

Pour chaque héros, une carte Portrait, une carte Règles ainsi que les cartes Capacité choisies par le joueur sont positionnées devant lui comme indiqué sur l'illustration ci-dessous.




### Carte Règles du héros

Chaque héros possède une carte Règles. Sur chaque carte Règles figure une séquence de tirs réalisable lors du tour du héros. Sous celle-ci se trouvent des règles supplémentaires ou des cartes Capacité recommandées pour ce héros (comme indiqué dans l'exemple ci-dessus).

### Cartes Capacité

Les cartes Capacité sont utilisées pour effectuer de puissantes attaques qui sont jouées à la place de la séquence normale du héros inscrite sur sa carte Règles. Les joueurs peuvent prendre les deux cartes Capacité listées sur la carte Règles de leur héros ou en choisir deux autres de leur équipe à la place. Le nombre de jetons Point de vie de l'équipe adverse nécessaire pour charger la capacité figure sur la carte, ainsi que la séquence de tirs que le héros peut effectuer. Le joueur choisit quand activer la carte Capacité en défaussant les jetons Point de vie présents sur celle-ci.

S'il n'y a pas d'icône Point de vie représentée, l'utilisation de la carte Capacité est gratuite.

### Mise en place des obstacles

De fines lignes blanches divisent le plateau de jeu en quatre quadrants. Chaque équipe place l'une après l'autre les obstacles en bois sur les emplacements Obstacle figurant sur le plateau. Si vous jouez sur la face Château, l'équipe du Château choisit et place un obstacle en premier (et inversement sur l'autre face). Les cylindres doivent être placés droits sur leur base, mais les autres obstacles peuvent être placés à la verticale ou à l'horizontale. Un obstacle ne peut jamais être placé dans un quadrant contenant déjà un autre obstacle tant que tous les autres quadrants n'ont pas au moins un obstacle. Une fois que les quatre quadrants du plateau ont au moins un obstacle, un second obstacle peut être placé dans un quadrant. Néanmoins, pas plus de deux obstacles ne peuvent être placés dans un quadrant.

### Placement des héros

Les zones triangulaires délimitées par des lignes blanches dans les coins opposés sont les Zones de départ. Les deux équipes placent leurs trois disques Héros dans les deux Zones de départ opposées et la partie peut commencer.



## Catacombes & Châteaux

Catacombes & Châteaux est un trépidant jeu de dextérité qui peut se jouer selon deux modes : affrontement entre équipes ou affrontement contre un Boss. En mode Équipes, les héros du Château et les héros des Catacombes s'affrontent jusqu'à ce que l'équipe adverse n'ait plus de jetons Point de vie dans sa réserve.

En mode Boss, les héros du Château font face au Seigneur des Catacombes ou bien les héros des Catacombes affrontent le Seigneur du Château dans une bataille asymétrique.

### Différences entre les deux modes

**Mode Équipes**

- Chaque joueur contrôle un ou plusieurs héros.
- De 2 à 8 joueurs.
- Recommandé à la fois pour les nouveaux joueurs et les joueurs expérimentés.
- Les jetons Renforts ne sont **pas** utilisés.

**Mode Boss**

- 1 à 3 joueurs contrôlent les héros tandis qu'un seul joueur (appelé "Maître") contrôle le Seigneur des Catacombes ou du Château.
- De 2 à 4 joueurs.
- Recommandé uniquement pour les joueurs expérimentés.
- Les jetons Renforts sont utilisés.

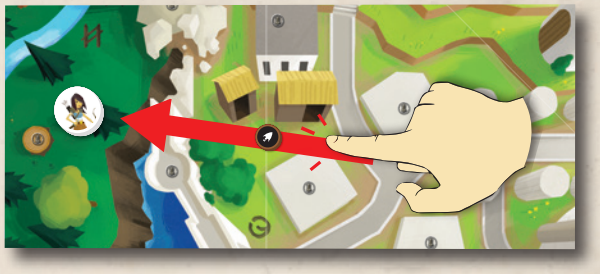
## Le système de jeu Dexterity

Catacombes & Chateau utilise le système de jeu Dexterity développé par Elzra. Les joueurs connaissant Catacombes Troisième Édition reconnaîtront la plupart des concepts et des types de tirs. Ce manuel détaille le système de jeu Dexterity qui est utilisé pour les deux modes de jeu. Un tutoriel détaille le mode Équipes ainsi que le mode Boss et contient une section de référence des tirs.

Une partie de Catacombes & Châteaux se joue sur une des deux faces du plateau de jeu. Les héros sont placés sur le plateau dans leur Zone de départ. Les joueurs se lancent dans un combat de dextérité (en propulsant des disques à coups de pichenettes) dans le but d'éliminer les jetons Point de vie de leurs adversaires et ainsi d'assurer la victoire de leur équipe. Que vous contrôliez un héros en mode Équipes, ou un Seigneur des Catacombes ou du Château en mode Boss, vous effectuez des tirs avec le disque du personnage ou avec une variété de disques représentant des projectiles, des boules de feu, etc.

Pour effectuer un tir, vous devez projeter un disque en faisant une pichenette avec votre doigt. Les obstacles sur le plateau de jeu permettent de vous mettre à couvert et les tirs peuvent ricocher dessus. Si à n'importe quel moment un ou plusieurs personnages sortent du plateau, ils sont tous replacés sur le bord du plateau, là où ils l'ont quitté.

Ne vous découragez pas si vos premiers tirs ne sont pas très efficaces. Il s'agit d'un jeu de dextérité, la précision vient en pratiquant !



## Aperçu d'un tour

Lorsque le tour d'un joueur arrive, il joue pour l'équipe de son héros (Château ou Catacombes). Les joueurs d'une équipe décident de l'ordre dans lequel ils jouent leur tour avec le héros qu'ils contrôlent, mais un même héros ne peut jouer deux fois de suite. Un joueur dont c'est le tour est nommé joueur attaquant ou l'attaquant.

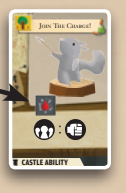
En tant qu'attaquant, le héros choisi par le joueur peut effectuer une action qui généralement consiste à effectuer une séquence de tirs présente sur la carte Règles ou Capacité de son héros. Une séquence de tirs consiste en plusieurs tirs individuels, effectués l'un après l'autre, de la gauche vers la droite (voir séquence de tirs page 7).

Un tir individuel revient à faire une pichenette sur le disque de votre héros ou un disque d'attaque à distance comme un projectile, une boule de feu, etc. Si un tir touche au moins un adversaire, il inflige généralement des dégâts.

Par défaut, lorsqu'un dégât est infligé par le tir d'un attaquant, un certain nombre de jetons Point de vie est déduit de la réserve de points de vie de l'équipe adverse et transféré sur une des cartes Capacité du héros attaquant. Ceci s'appelle un transfert de pouvoir.

Jetons Point de vie des Catacombes





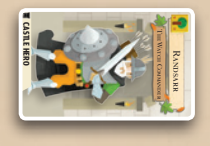
Carte Capacité du Château

Dans le mode Équipes, lorsque l'action d'un héros est terminée, le joueur pivote horizontalement sa carte Portrait pour indiquer qu'il a effectué son action. Ce héros ne peut pas effectuer de nouvelle action tant que tous les autres héros de son équipe n'ont pas effectué la leur. Une fois qu'un joueur de l'équipe attaquante a effectué l'action de son héros, c'est au tour de l'équipe adverse de jouer. Lorsque tous les héros d'une équipe ont effectué leur action, toutes les cartes Portrait sont remises droites.

Ce héros n'a pas effectué d'action



Son action a été effectuée ce tour-ci



En mode Boss, il n'est pas nécessaire de pivoter les cartes des héros car une équipe effectue toutes ses actions avant que l'autre ne commence son tour.

## Personnages

Les héros, Seigneurs des Catacombes, Seigneurs du Château et Guerriers sont tous des personnages et sont représentés par des disques en bois sur le plateau de jeu. Les personnages possèdent une carte Portrait ainsi qu'une carte Règles, à l'exception des Guerriers qui n'en possèdent qu'une seule.

Un personnage appartenant à une équipe est associé à une réserve de Points de vie (à l'exception des Guerriers), effectue des tirs et subit des dégâts. Les personnages d'une même équipe sont des coéquipiers et ne peuvent pas s'infliger de dégâts mutuellement : il n'y a pas de tir ami. Les personnages de l'autre équipe sont des adversaires. Les obstacles, boucliers et disques de tir à distance ne sont pas des personnages.

### Exemples de pions Personnage



Héros du Château/ Catacombes



Seigneurs du Château/ Catacombes



Guerriers du Château/ Catacombes

Les règles ci-dessous font référence aux héros. Néanmoins, ce qui y est décrit s'applique généralement aussi aux autres personnages.

## Tirs Personnage



Déplacement



Combat

Les deux tirs Personnage simples dans Catacombes & Châteaux sont les tirs de Déplacement et les tirs de Combat. Un joueur effectue un tir de Combat en faisant une pichenette sur le disque de son héros pour le déplacer sur le plateau. Si le disque du héros percute un héros de l'équipe adverse, il lui inflige un point de dégât. Les tirs de Déplacement s'effectuent de la même façon que les tirs de Combat à la différence qu'ils n'infligent aucun dégât. Ils servent à positionner avantageusement un héros sur le plateau.

## Tirs à distance



Projectile



Griffe



Boule de Feu



Vortex

Les tirs à distance s'effectuent en plaçant le disque approprié à côté de celui du héros à moins de 2,5 cm (1") et en faisant une pichenette pour le déplacer sur le plateau. La plupart des tirs à distance infligent un point de dégât s'ils touchent un adversaire. Les tirs à distance incluent les Projectiles, Boules de Feu, Glace, Arc Long, Shuriken, Grappin, Griffe, Vortex, Filet et Toile. Le plus souvent, le disque de tir à distance est retiré du plateau après utilisation.

## Séquences de tir

Différents types de tirs sont représentés par des icônes sur les cartes. Une séquence de tirs consiste en une ou plusieurs icônes de tir. Quand une séquence de tirs possède plusieurs icônes de tir, elles sont reliées par des connecteurs et se lisent de gauche à droite.

Le plus simple d'entre eux est le connecteur PUIS ❯, qui indique l'ordre dans lequel les tirs doivent être effectués. Les tirs reliés par le connecteur PUIS sont obligatoires et ne peuvent donc pas être ignorés.

Le connecteur OU | indique qu'un seul tir ou séquence de tirs peut être effectué parmi plusieurs possibilités. Afin d'aider visuellement à identifier à quelles icônes s'applique le connecteur OU, les séquences qui consistent en plusieurs tirs sont entourées d'un cadre en pointillés. Sur les cartes Règles des Seigneurs des Catacombes ou du Château, le connecteur OU est représenté horizontalement, mais s'interprète de la même façon.

Le connecteur ÉLASTIQUE ((( est une nouveauté de Catacombes & Châteaux qui permet d'effectuer les tirs d'une séquence dans l'ordre de votre choix.

### Exemple 1 de séquence de tirs




Dans cette séquence, le héros effectue un tir de Déplacement suivi soit d'un tir de Faille Temporelle, soit d'Œuf, soit de Griffe.

Icônes de tir

Connecteur PUIS

Connecteurs OU

Cadre de groupe

### Exemple 2 de séquence de tirs




Dans cette séquence, le Guerrier effectue deux tirs de Déplacement suivi d'un tir de Projectile.

Icônes de tir

Connecteurs PUIS

### Exemple 3 de séquence de tirs




Icônes de tir

Connecteur OU

Dans cette séquence, le Seigneur du Château effectue un tir de Déplacement et un tir de Combat Critique dans n'importe quel ordre, ou un tir de Déplacement et un tir de Grappin dans n'importe quel ordre.

Connecteur ÉLASTIQUE

## Points de vie et jetons Dégât

Chaque jeton Point de vie est double face et représente d'un côté l'équipe du Château et de l'autre celle des Catacombes. Chaque équipe débute la partie avec un nombre égal de jetons Point de vie dans sa propre réserve.



Château Catacombes

*Lorsqu'une équipe a perdu tous ses jetons Point de vie, la partie est terminée et l'équipe adverse remporte la victoire.*

Lorsqu'un héros est touché directement et subit des dégâts suite à un tir, un ou plusieurs jetons Point de vie sont prélevés de la réserve de son équipe et transférés sur une des cartes Capacité du héros attaquant pour la charger. Ceci s'appelle un *transfert de puissance* : c'est la façon habituelle dont les jetons Point de vie sont transférés entre équipes lorsque des dégâts sont infligés par un tir. Si les cartes Capacité d'un joueur sont toutes complètement chargées ou au contraire incapables d'accepter des jetons Point de vie de l'autre équipe, ces jetons Point de vie en surplus sont tout simplement défaussés et écartés du jeu.

Certains tirs permettent au joueur attaquant d'effectuer un *transfert de soutien et ainsi* de choisir de transférer un ou plusieurs jetons Point de vie sur la carte Capacité d'un coéquipier pour la charger à la place d'une des siennes.

D'autres tirs permettent au joueur attaquant d'effectuer un *transfert de vitalité* en retournant le jeton Point de vie capturé (sur la face de son équipe) et de l'ajouter à la réserve de son équipe.

Enfin, certains tirs peuvent forcer des joueurs de l'équipe adverse à défausser de leurs cartes Capacité des jetons Point de vie capturés, les empêchant ainsi de les activer. Ceci s'appelle un *transfert drainant.*

Si plusieurs héros de l'équipe adverse sont directement touchés par un tir qui inflige des dégâts, des jetons Point de vie sont retirés de la réserve de l'équipe pour chaque héros touché. Si un héros est touché par un tir qui a d'abord ricoché sur un autre élément du jeu, comme un obstacle, ce tir est valide et les dégâts sont infligés. À l'inverse, un héros ne subit pas de dégât si un tir pousse un adversaire sur lui.

*Un tir doit physiquement toucher une cible pour pouvoir lui infliger des dégâts.*

## Jetons Armure

Les jetons Armure sont assignés à chaque héros en début de partie et ne peuvent pas être transférés entre coéquipiers. Un jeton Armure commence côté "Pleine Puissance" visible.



**Jeton Armure (Pleine Puissance)**

Lorsqu'un héros subit des dégâts d'un tir adverse, le joueur contrôlant ce héros peut choisir de bloquer le tir en retournant son jeton Armure. Tous les dégâts et effets découlant de ce tir sont immédiatement annulés. Lorsqu'un jeton Armure côté "Demi-Puissance" est utilisé à nouveau, il est défaussé et écarté du jeu de façon permanente.



**Jeton Armure (Demi-Puissance)**

## Mise en place du tutoriel du mode Équipes

Ce tutoriel part du principe que deux joueurs (Antoine et Clément) contrôlent chacun une équipe de trois héros. Antoine contrôle l'équipe du Château et Clément l'équipe des Catacombes.

Le plateau a déjà été mis en place ainsi que les obstacles et les deux joueurs ont sélectionné leurs héros comme indiqué dans la section Mise en place du jeu.

Pour ses héros, Antoine a choisi la Chasseuse, le Trappeur et la Princesse Mage tandis que Clément a choisi l'Assassin, le Maraudeur et la Reine des Tempêtes.

La Chasseuse et l'Assassin sont des combattants polyvalents dont les tirs à distance d'arc long et de Shuriken leur permettent de charger les cartes Capacité de leurs coéquipiers. La Princesse Mage et la Reine des Tempêtes disposent de tirs de Filet et de Toile pour immobiliser leurs adversaires. Le Trappeur et le Maraudeur possèdent tous deux le tir de Griffe pour capturer les Points de vie de l'équipe adverse.

La table ci-dessous présente la configuration de jeu qu'Antoine et Clément ont choisi. Il s'agit de la configuration pour une partie standard de 30 minutes, particulièrement recommandée pour les joueurs néophytes.

| | Équipe Château (Antoine) | Équipe Catacombes (Clément) |
|---|---|---|
| **Héros** | Chasseuse, Princesse Mage, Trappeur | Assassin, Maraudeur, Reine des Tempêtes |
| **Réserve de Point de vie** | 8 jetons Point de vie | 8 jetons Point de vie |
| **Jetons Armure** | 1 par héros | 1 par héros |
| **Cartes Capacité** | Recommandées pour chaque héros | Recommandées pour chaque héros |

Catacombes & Châteaux permet aux joueurs d'ajuster la durée d'une partie en mode Équipes en choisissant de commencer la partie avec plus ou moins de jetons Point de vie et de jouer sans les jetons Armure. Plus il y a de jetons Point de vie et Armure, plus la partie sera longue.

Les joueurs expérimentés peuvent essayer différentes combinaisons de héros et choisir les cartes Capacités dont chaque héros dispose, plutôt que de prendre celles préconisées.

**Cartes**



**Jetons Point de vie**



**Plateau de jeu (côté Château)**





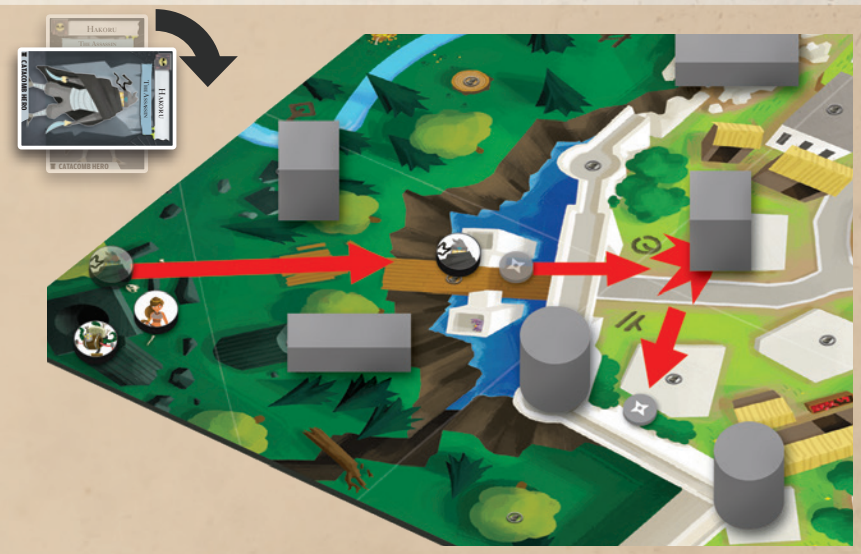
# Guide de démarrage rapide en mode Équipes

## 1.

Clément, qui contrôle les héros de l'équipe des Catacombes, commence la partie. Il dispose de trois héros et peut effectuer des actions avec chacun d'entre eux dans l'ordre de son choix. Il choisit l'Assassin. Puisqu'aucune des cartes Capacité de l'Assassin n'est chargée, il doit effectuer la séquence de tirs de sa carte Règles.



Cette séquence lui offre un choix : il peut effectuer un tir de Déplacement puis un tir de Shuriken OU effectuer un tir de Combat. Il choisit la première séquence et effectue un tir de Déplacement qui sort l'Assassin de sa Zone de départ en faisant une pichenette sur son disque. Clément peut ensuite effectuer un tir de Shuriken en plaçant le disque de tir à distance de Shuriken à moins de 2,5 cm (1") de celui de l'Assassin et en le tirant vers les forces d'Antoine.



Le disque Shuriken touche un obstacle, ricoche et manque sa cible. L'Assassin de Clément a terminé son action, il pivote donc sa carte Portrait afin d'indiquer que son tour est terminé.

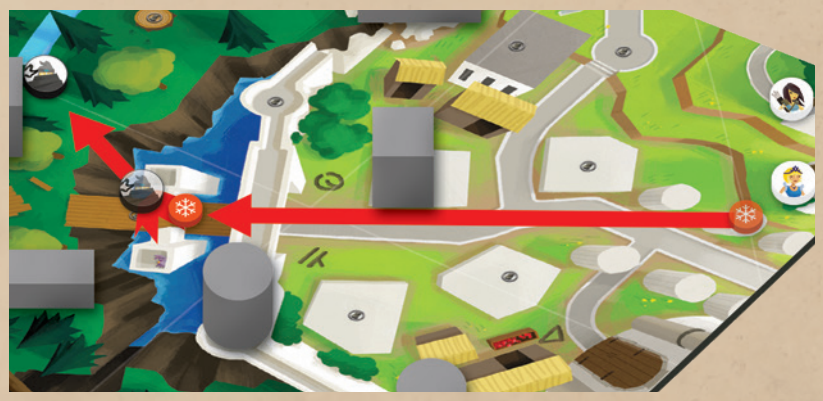
## 2.

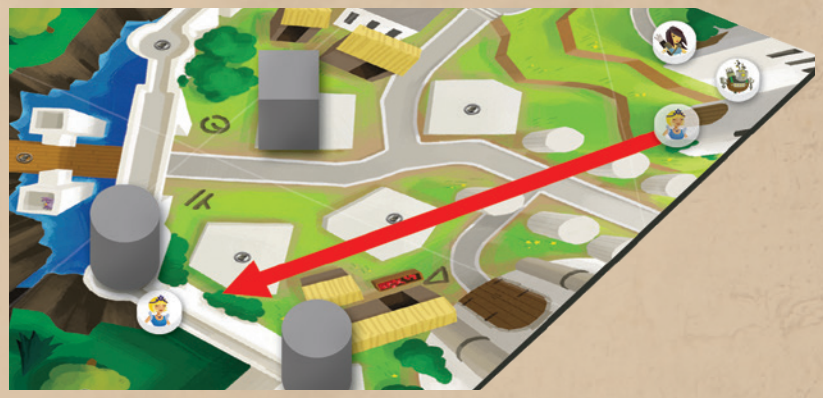
C'est désormais au tour d'Antoine de choisir un de ses héros. Son choix se porte sur la Princesse Mage, Delilah. À nouveau, aucune carte Capacité de la Princesse Mage n'est chargée, il doit donc choisir ses tirs sur la carte Règles. Par défaut, la Princesse Mage peut effectuer un tir de Glace (à distance) puis un tir de Déplacement, ou un tir de Filet (à distance).



Antoine place le disque de tir à distance de Glace sur le plateau à moins de 2,5 cm (1") de celui de la Princesse Mage et le propulse vers l'Assassin. Le tir de Glace touche et déplace celui de l'Assassin sur le plateau.

Puisqu'ils jouent avec les jetons Armure, Clément peut désormais choisir de dépenser un jeton Armure pour annuler le tir de Glace de la Princesse Mage. Puisque les jetons Armure sont en nombre limité, Clément décide de ne pas l'utiliser et un point de dégât est infligé. Antoine prend un jeton Point de vie de la réserve de Clément et le place sur la carte Capacité Target Acquired ! *(Cible Repérée !)* de sa Princesse Mage qui commence ainsi à la charger (ceci est un *transfert de puissance*). Antoine effectue ensuite le tir de Déplacement, de la Princesse Mage. Il pivote enfin sa carte Portrait pour indiquer la fin de son tour.



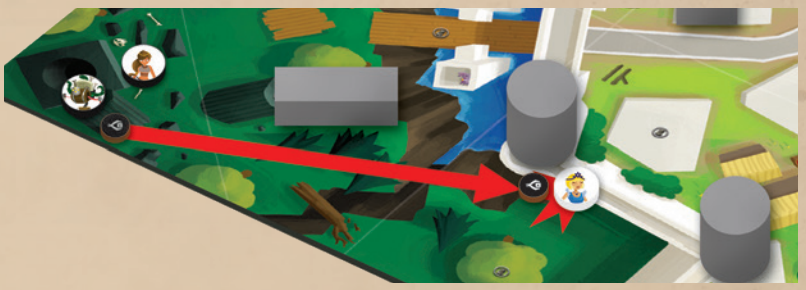


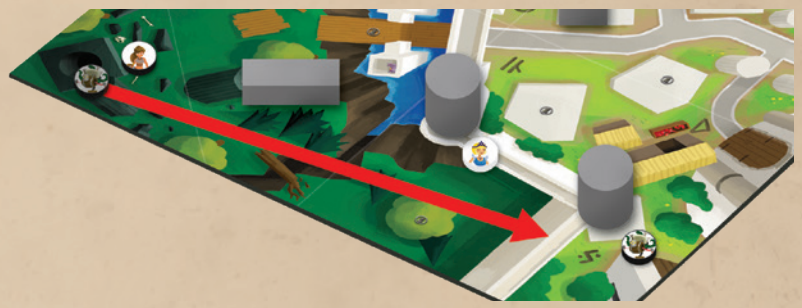
## 3.

C'est au tour de Clément d'effectuer une action avec l'un de ses deux héros restants. Il choisit le Maraudeur. La Princesse Mage d'Antoine est cachée derrière un obstacle, mais suffisamment décalée pour qu'il tente sur elle un tir de Griffe.

Clément place le disque Griffe sur le plateau et fait une pichenette vers la Princesse Mage. Le tir de Griffe touche mais Antoine a l'opportunité de le bloquer grâce à un jeton Armure, ce qu'il décide de faire en le retournant. Aucun dégât n'est infligé et l'effet secondaire du tir de Griffe est annulé.

Clément effectue ensuite le tir de Déplacement envoyant le Maraudeur à couvert derrière un obstacle. Il pivote ensuite la carte Portrait pour signifier la fin de son tour.





## 4.

C'est au tour d'Antoine et il décide de jouer la Chasseuse et d'effectuer son tir de Déplacement suivi de son tir d'Arc Long, touchant ainsi le Maraudeur à couvert.

Pour les besoins de l'exemple, Clément ne bloque pas le tir avec un jeton Armure, le dégât est donc infligé.

Antoine prend un jeton Point de vie de la réserve de l'équipe des Catacombes et choisit la carte Capacité de la Chasseuse qu'il souhaite charger. Néanmoins, avec l'Arc Long, Antoine peut choisir de charger la carte Capacité d'un des coéquipiers de la Chasseuse au lieu d'une des siennes (ce qui est le cas par défaut). C'est un avantage unique des tirs d'Arc Long et de Shuriken appelé *transfert de soutien*.

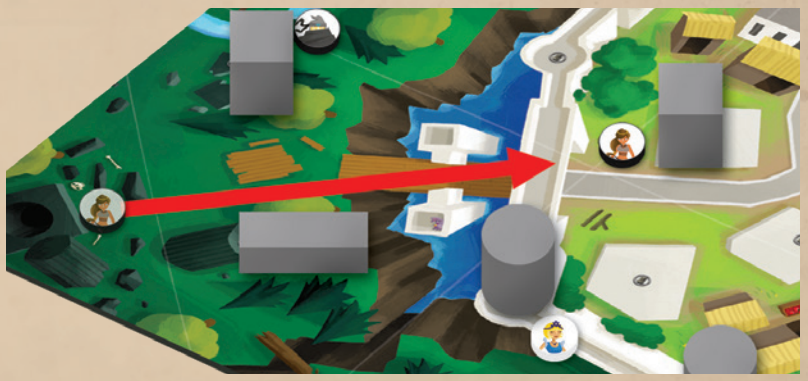
Antoine fait finalement ce choix et charge ainsi la carte Capacité *Target Acquired !* de la Princesse Mage en y plaçant le jeton Point de vie Enfin, Antoine pivote la carte Portrait de la Chasseuse afin d'indiquer qu'elle a effectué son action.



## 5.

C'est au tour de Clément et seule sa Reine des Tempêtes n'a pas effectué d'action. Conformément à la séquence de sa carte Héros, il lance une Boule de Feu, mais rate sa cible. Il déplace ensuite sa Reine des Tempêtes en dehors du champ de bataille grâce à un tir de Déplacement et pivote sa carte Portrait.





## 6.

Il reste à Antoine encore un héros à jouer, le Trappeur. Il effectue son tir de Griffe et touche le Maraudeur. À nouveau pour les besoins de l'exemple, Clément n'utilise pas de jeton Armure et un point de dégât est infligé.

Antoine prend un jeton Point de vie de la réserve d'équipe de Clément et utilise l'avantage unique de la Griffe pour le retourner du côté Château et le placer dans sa propre réserve. Ceci s'appelle un *transfert de vitalité*.

Il termine ainsi son tour et pivote la carte Portrait du Trappeur.



## 7.

Les héros de chaque équipe ont tous effectué leur action, les deux joueurs redressent donc toutes leurs cartes Portrait.



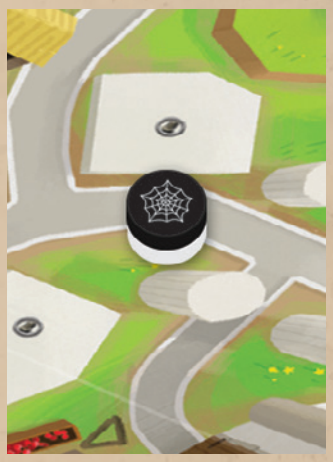
## 8.

Clément décide d'utiliser sa Reine des Tempêtes et effectue son tir de Toile contre la Chasseuse. Il place le disque Toile sur le plateau, le propulse et touche la Chasseuse avec.

Pour les besoins de l'exemple, Antoine n'utilise pas de jeton Armure et le tir de Toile nflige un point de dégât. Il possède également un effet secondaire qui empêche la Chasseuse d'effectuer une action tant qu'elle n'a pas été libérée par ses coéquipiers. Stratégiquement, c'est un bon coup de la part de Clément, puisqu'Antoine doit désormais perdre une action à tenter de délivrer la Chasseuse.

S'il y arrive en éjectant le disque Toile grâce à un de ses héros, la Chasseuse pourra effectuer son action. À nouveau pour les besoins de l'exemple, Antoine aurait dû fortement considérer la possibilité d'utiliser un jeton Armure dans cette situation. Puisqu'un dégât a été infligé par le tir de Toile, Clément prend un jeton Point de vie de la réserve de l'équipe Château et le place sur la carte Capacité *Embrace the Flames* ! (Étreindre les Flammes !) de la Reine des Tempêtes pour la charger. Il pivote enfin la carte Portrait de la Reine pour indiquer que son action est terminée.





## 9.

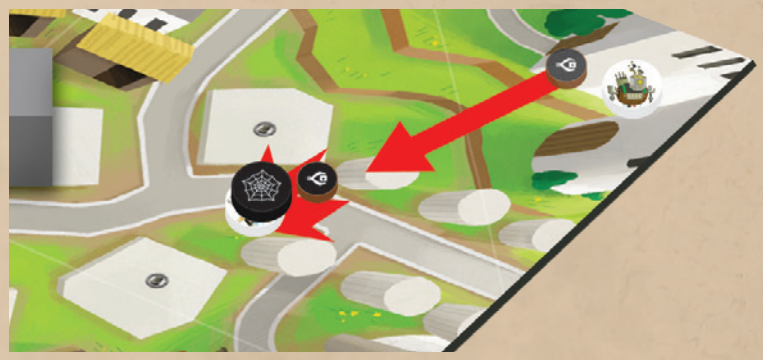
Puisqu'Antoine ne peut pas utiliser la Chasseuse qui est prisonnière de la Toile, il projette de la sauver avant d'activer la carte Capacité de la Princesse Mage. Cette tâche revient au Trappeur.

Antoine choisit l'option Sauvetage du tir de Griffe. Il propulse le disque Griffe sur le plateau et parvient à toucher la Chasseuse. Le disque Griffe est très léger et ne parvient pas à faire tomber le disque Toile placé sur la Chasseuse.

Il prend ensuite les disques de la Chasseuse et de la Toile toujours empilés l'un sur l'autre et les place à moins de 2,5 cm (1") du Trappeur.

Le prochain tir que le Trappeur peut effectuer est un tir de Déplacement, Antoine effectue ce tir en direction de la Chasseuse et parvient à faire tomber le disque Toile. La Chasseuse est ainsi libérée et le disque Toile est retiré du plateau.

Antoine pivote la carte Portrait du Trappeur.





## 10.

Clément s'acharne sur l'Assassin. Il effectue un tir de Déplacement suivi d'un tir de Shuriken. Il parvient à toucher à la fois le Trappeur et la Chasseuse car ils sont proches l'un de l'autre sur le plateau. Antoine décide d'utiliser un jeton Armure pour chacun d'entre eux afin de ne pas prendre deux points de dégât.

Clément pivote la carte Portrait de l'Assassin.



## 11.

Antoine active la carte Capacité *Target Acquired* ! de la Princesse Mage en défaussant les deux jetons Point de vie présents dessus. Une fois qu'une carte Capacité est activée, c'est la séquence de tirs de cette carte qui est utilisée au lieu de celle présente sur la carte Règles de la Princesse Mage. Puisque la séquence de la carte *Target Acquired* ! possède une icône Équipe tous les héros peuvent effectuer la séquence se trouvant sur cette carte, dans n'importe quel ordre, *qu'ils aient déjà effectué leur action ou non.*



Pour les héros ayant déjà effectué leur action et dont la carte Portrait est donc pivotée, ces cartes restent ainsi malgré l'effet temporaire de la carte Capacité.

Antoine décide d'utiliser le Trappeur en premier. Il peut désormais effectuer un tir de Glace Ciblé ou un tir de Griffe. Son choix se porte sur le tir de Glace Ciblé mais il doit au préalable désigner sa cible. S'il rate le tir contre la cible désignée, il peut effectuer le tir de Glace à nouveau depuis l'emplacement où il s'est arrêté sur le plateau. Néanmoins, s'il touche un autre adversaire que la cible, aucun dégât n'est infligé.

Il déclare qu'il cible le Maraudeur en plaçant le jeton Cible sur son disque et effectue le tir de Glace sur lui. Le tir touche, Clément n'utilise pas de jeton Armure, Antoine prend donc un jeton Point de vie qu'il place sur la carte Capacité Join the Charge ! (Rejoignez la charge !) du Trappeur. Il retire le jeton Cible du Maraudeur. Antoine décide ensuite d'utiliser la Princesse Mage ainsi que le tir de Griffe contre la Reine des Tempêtes (puisqu'elle est à découvert). Son tir atteint sa cible et Clément choisit d'utiliser un jeton Armure, protégeant ainsi la Reine de Tempêtes. Si le tir d'Antoine avait infligé un dégât, il n'aurait pas pu placer le jeton Point de vie capturé osur la carte Target Acquired !.À la place, il serait allé sur l'autre carte Capacité de la Princesse Mage "Channel the cyclone ! (Dompter le cyclone !). Vous ne pouvez pas charger une carte Capacité qui est actuellement utilisée. S'il n'y a pas de carte Capacité disponible pour recevoir un jeton Point de vie, il est immédiatement défaussé.

Antoine choisit enfin le tir de Glace Ciblé pour la Chasseuse et touche l'Assassin qui était sa cible. Clément, ne souhaitant pas qu'Antoine charge d'autres cartes Capacité, utilise un jeton Armure pour annuler ce tir.



*Une fois que tous les héros ont effectué une action d'équipe, seule la carte Portrait de la Princesse Mage est pivotée.*

**La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'une équipe élimine tous les jetons Point de vie de son adversaire, remportant ainsi la victoire !**

## Aperçu du mode Boss

Le mode Boss propose un combat entre une équipe de héros du Château et Xaugorth le Seigneur des Catacombes ou entre une équipe de héros des Catacombes et Sothemir le Seigneur du Château. Le joueur contrôlant le Seigneur est appelé le *Maître*. Les batailles en mode Boss sont censées être rapides et intenses alors que les deux équipes déploient leurs cartes Capacité et leurs Renforts.

Les héros gagnent en mode Boss s'ils éliminent tous les jetons Point de vie du Seigneur des Catacombes ou du Seigneur du Château. Inversement, le Maître gagne s'il élimine tous les jetons Point de vie des héros. Jouer le camp des héros est identique au mode Équipes à la différence que les joueurs effectuent toutes leurs actions, dans n'importe quel ordre, ensemble. Le Maître effectue toutes ses actions les unes à la suite des autres également.

Le mode Boss peut se jouer à deux ou quatre joueurs :

| Deux joueurs | Quatre joueurs |
|---|---|
| Un joueur contrôle trois héros (tous du Château ou tous des Catacombes). | Trois joueurs contrôlent chacun un héros de la même équipe (Château ou Catacombes). |
| Un joueur contrôle le Seigneur du Château (si l'autre joueur utilise les héros des Catacombes) ou le Seigneur des Catacombes (si l'autre joueur utilise les héros du Château) | Le quatrième joueur contrôle le Seigneur du Château (si les autres joueurs utilisent les héros des Catacombes) ou le Seigneur des Catacombes (si les autres joueurs utilisent les héros du Château). |

## Mise en place du mode Boss

Les joueurs peuvent jouer sur n'importe quel côté du plateau de jeu et décider quelles seront les Zones de départ des héros et des forces du Seigneur. Les joueurs choisissent trois héros des Catacombes (ou du Château) et les placent dans leur Zone de départ, tandis que le Seigneur du Château (ou des Catacombes) commence dans la Zone de départ opposée avec ses trois Guerriers de départ. Les autres Guerriers restent sur le bord du plateau.

Les joueurs commencent avec vingt-quatre jetons Point de vie dans leur réserve. Les joueurs expérimentés peuvent décider de commencer avec seize ou même douze jetons Point de vie pour un défi plus relevé.

Le Seigneur du Château commence avec un jeton Armure, mais pas le Seigneur des Catacombes. Les Seigneurs du Château et des Catacombes commencent avec deux jetons Renforts par défaut, mais ce nombre peut être augmenté pour un défi plus relevé. En mode Boss, le Maître commence la partie.



## Le Seigneur du Château

Le Maître contrôle le disque Personnage du Seigneur des Catacombes ou du Château ainsi que ses forces qui comportent différents types de Guerriers.

Pour le restant de ces explications, nous partirons du principe que nous utilisons le Seigneur du Château, mais tous ces commentaires sont également valables pour les Seigneur des Catacombes.




**Cartes Portrait du Seigneur du Château** | **Disque du Seigneur du Château** | **Cartes Règles du Seigneur du Château**

La carte Portrait représente Sothemir dans sa puissante armure. Sa carte Portrait alternative le représente une fois son armure détruite par les héros.À chaque carte Portrait correspond une carte Règles indiquant quelles séquences de tirs peuvent être effectuées sous cette forme ainsi que des règles supplémentaires. La carte Règles de la forme en armure indique le nombre de jetons Armure , Point de vie et Renforts octroyés en début de partie.

Les séquences de tirs présentes sur les cartes Règles des Seigneurs du Château ou des Catacombes sont séparées par un connecteur OU (la ligne noire horizontale). Le Maître ne peut jouer qu'une seule de ces séquences à son tour.

Sous certaines conditions, le Seigneur du Château ou des Catacombes passera sous sa forme alternative. Dans le cas du Seigneur du Château, il passe de sa forme avec armure à sa forme alternative lorsqu'il défausse son jeton Armure. Pour sa part, le Seigneur des Catacombes peut librement changer de forme dans un sens comme dans l'autre, à la discrétion du Maître.

## Les Guerriers

Chaque Guerrier possède une carte présentant son effigie, sa classe ainsi que ses Séquences de tirs. Tous les Guerriers possèdent un unique Point de vie, ils sont donc retirés du plateau dès qu'ils reçoivent un dégât.

En début de partie, le Maître choisit trois Guerriers différents, comme indiqué :




**Cartes Guerrier du Château**



**Disques Guerrier du Château**



**Disques Guerrier du Château (verso)**

Le Maître peut effectuer les actions de son Seigneur du Château ou des Catacombes et de tous ses Guerriers dans n'importe quel ordre. Une fois qu'un Guerrier a effectué son action, il est retourné. Ceci permet de visualiser quels Guerriers ont encore leur action à jouer. Une fois que tous les Guerriers ont effectué une action, ils peuvent être retournés à nouveau.

## Renforts

Lors de la partie, des renforts peuvent être invoqués par le Maître en dépensant un jeton Renforts au début de son tour.



**Jeton Renforts**

Chaque Seigneur du Château ou des Catacombes commence avec un certain nombre de jetons Renforts qui sont défaussés après utilisation.

Lorsqu'il utilise un jeton Renfort, le Maître place trois Guerriers différents dans chacun des trois quadrants du plateau qui ne contient pas le Seigneur du Château ou des Catacombes.

Une fois les renforts déployés sur le plateau, le Maître effectue la séquence de tirs de chaque Guerrier dans l'ordre de son choix. Le Seigneur du Château ainsi que les Guerriers déjà présents sur le plateau effectuent ensuite leur action.

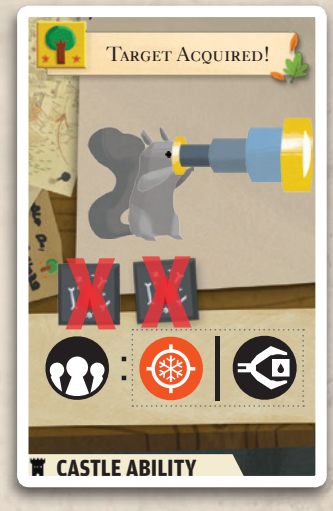
*Le Maître ne peut pas utiliser de jeton Renforts lors de son premier tour.*



## Les cartes Capacité en mode Boss

En mode Boss, les cartes Capacité se comportent de la même façon qu'en mode Équipes à une exception près : elles n'ont pas besoin d'être chargées et peuvent être jouées librement. Une fois utilisée, une carte Capacité est écartée du jeu. Ceci permet de maintenir un équilibre avec les jetons Renforts du Maître qui sont également utilisables une seule fois par partie.

En début de partie, les joueurs peuvent choisir deux cartes Capacité de leur équipe pour chaque héros qu'ils contrôlent. Il est recommandé que les joueurs choisissent deux cartes Capacité nécessitant respectivement un Point de vie et deux Points de vie pour être chargées.



# Détail des tirs

## Tirs des personnages


0 Dégât


1 Dégât


2 Dégâts

Pour tous les tirs de personnages, la pichenette s'effectue sur le disque du personnage qui reste en place une fois arrêté. S'il quitte le plateau de jeu, placez-le sur le bord du plateau, là où il l'a quitté. Un tir de personnage peut infliger des dégâts à plusieurs adversaires adjacents, sauf mention contraire. Par défaut, il inflige un point de dégât *(transfert de puissance)*.

Le tir de personnage de base est un tir de **Combat** qui inflige un point de dégât. Un tir de **Combat Critique** inflige deux points de dégât. Un tir de **Déplacement** permet au personnage de se déplacer sur le plateau, mais n'inflige aucun dégât.




1 Dégât

**Combat Ciblé -** Placez le **jeton Cible** sur un adversaire. Effectuez un tir de Combat. Si le tir rate sa cible, le joueur contrôlant le personnage peut tenter un nouveau tir à partir de là où son disque a terminé sa course. Seule la cible désignée peut subir le dégât. Retirez le jeton Cible une fois le tir terminé. Principalement utilisé par l'équipe du Château.


1 Dégât

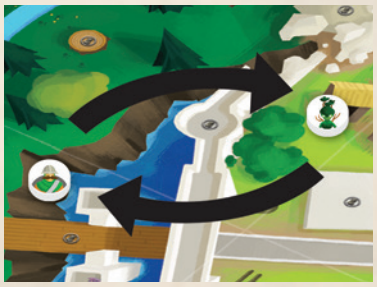
**Sangsue -** Variante d'un tir de Combat. Si plusieurs adversaires venaient à être touchés par ce tir, un seul subirait le dégât (au choix de l'attaquant). Inflige un point de dégât (*transfert de puissance ou de vitalité*). Principalement utilisé par l'équipe des Catacombes.


1 Dégât

**Faille Temporelle -** Variante d'un tir de Combat. Les adversaires touchés subissent un dégât et sont renvoyés sur leur Zone de départ. Principalement utilisé par l'équipe du Château.


0 dégât

**Ouvrir un Portail -** Aucune pichenette nécessaire, intervertissez simplement deux personnages de la même équipe sur le plateau. N'inflige aucun dégât.







## Tirs à distance


1 dégât


1 dégât


1 dégât


1 dégât


1 dégât


Jeton Cible

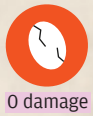
Pour tous les tirs à distance, le disque indiqué est placé n'importe où sur le plateau à moins de 2,5 cm (1") du disque du personnage. Il est ensuite propulsé sur le plateau vers un adversaire et est la plupart du temps retiré une fois ses dégâts et/ou effets résolus. Un tir à distance peut infliger des dégâts à plusieurs cibles adverses adjacentes sauf mention contraire. Par défaut, il inflige un point de dégât (*transfert de puissance*).

Les tirs à distance de base sont les tirs de **Glace** (utilisés par l'équipe du Château) et le tir de **Boule de Feu** (utilisés par l'équipe des Catacombes). Ils possèdent tous deux une version améliorée : **Glace Ciblé** et **Boule de Feu Ciblé** qui fonctionnent de façon similaire au tir de Combat Ciblé.

Le même disque Boule de Feu ou Glace est utilisé. Placez le jeton Cible sur un adversaire puis effectuez le tir de Boule de Feu Ciblé ou le tir de Glace Ciblé. Si le tir rate sa cible, le joueur contrôlant le personnage peut tenter sa chance à nouveau à partir de l'endroit où le disque s'est arrêté. Seule la cible désignée peut subir des dégâts. Retirez le jeton Cible une fois le tir effectué.






0 damage

**Œuf -** le tir d'Œuf doit toucher un ou plusieurs adversaires pour que l'Œuf se brise. Placez alors un Guerrier de votre équipe sur le plateau à moins de 2,5 cm (1") du personnage ayant effectué le tir. *Ce Guerrier ne peut pas effectuer d'action lors du tour où il arrive en jeu.* Si aucun Guerrier n'est disponible, ce tir n'a aucun effet. En mode Équipes, un joueur peut effectuer la séquence de tirs de n'importe quel Guerrier du plateau une fois qu'un héros qu'il contrôle a effectué une action. En mode Boss, les joueurs décident qui effectue l'action de chaque Guerrier lors de leur tour.

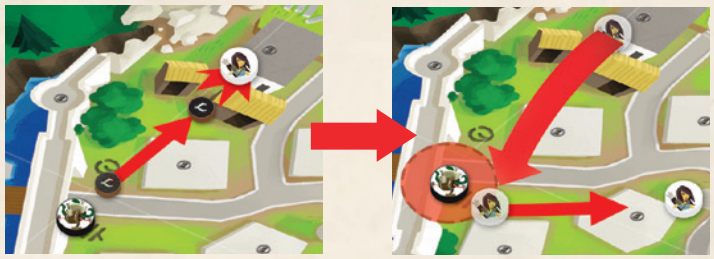
# Détail des tirs

1 dégât

**Grappin -** Le tir de Grappin n'affecte qu'une seule cible. Il dispose de deux options : Sauvetage et Capture. Pour Sauvetage, annoncez "Sauvetage". Si le disque Grappin touche un ou plusieurs coéquipiers, rapprochez l'un d'entre eux à moins de 2,5 cm (1") du sauveteur.



Pour Capture, annoncez "Capture". Si le disque Grappin touche un ou plusieurs adversaires, rapprochez l'un d'entre eux à moins de 2,5 cm (1") de l'attaquant et effectuez un tir de Déplacement sur ce disque Personnage. Un point de dégât est infligé (*transfert de puissance*).



1 dégât

**Griffe -** Comme le tir de Grappin, le tir de Griffe n'affecte qu'une seule cible et inclut les options Sauvetage et Capture. Une fois le point de dégât infligé, le joueur attaquant peut choisir un transfert de puissance, *de vitalité ou drainant* (au choix de l'attaquant).

1 dégât

1 dégât

**Arc Long / Shuriken -** le tir d'**Arc Long** est principalement utilisé par l'équipe du Château et le tir de **Shuriken** par l'équipe des Catacombes. Lorsque le point de dégât est infligé, cela entraîne un transfert de puissance (comme d'habitude) ou un *transfert de soutien* (au choix de l'attaquant). Ceci peut stratégiquement être utilisé pour charger la carte Capacité d'un coéquipier (l'attaquant choisit la carte en question).




1 dégât

1 dégât

**Filet / Toile -** le tir de **Filet** est utilisé par l'équipe du Château et le tir de **Toile** par l'équipe des Catacombes. Une fois l'adversaire blessé, placez le disque Filet ou Toile sur le personnage affecté. Ce personnage ne peut plus effectuer d'action jusqu'à ce qu'un de ses coéquipiers réussisse à éjecter le disque Filet / Toile ou que l'attaquant (lors d'un tour suivant) retire le disque Filet / Toile pour l'utiliser sur une autre cible. Les tirs de Filet et de Toile n'affectent qu'une seule cible (au choix de l'attaquant).



1 dégât

**Vortex -** le tir de Vortex inflige un point de dégât (*transfert de puissance ou drainant*). Pour chaque adversaire touché par le disque Vortex, l'attaquant effectue un tir de Déplacement avec cet adversaire. Ceci inclut les disques Bouclier, ce qui est pratique pour perturber les défenses du Commandant et des autres possesseurs de boucliers.



## Boucliers

Un Bouclier est un disque invulnérable qui sert à protéger son propriétaire. Une icône **Bouclier** à la fin de la séquence de tirs du héros indique que le Bouclier peut être contrôlé. Le joueur contrôlant le héros doit retirer le disque Bouclier de sa position actuelle (s'il est déjà sur le plateau), puis effectuer le reste de la séquence de tirs du héros et enfin placer à nouveau le disque Bouclier sur le plateau n'importe où à moins de 2,5 cm (1") du nouvel emplacement du héros.



**Bouclier du Château**



**Bouclier des Catacombes**

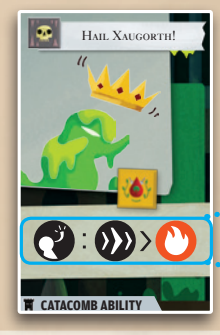


Si le disque d'un autre personnage se trouve également à moins de 2,5 cm (1") du héros porteur du Bouclier, le joueur peut délicatement repousser ce personnage pour insérer le bouclier entre le héros et ce personnage. Un disque Bouclier ne peut être déplacé que si la séquence du Héros comprend une icône Bouclier. Ceci veut dire que lorsque vous jouez une carte Capacité, le disque Bouclier ne peut pas être déplacé et reste sur son dernier emplacement sur le plateau.

## Actions d'Équipe

Principalement présentes sur les cartes Capacité, les *Actions d'Équipe* permettent aux héros d'une équipe d'effectuer des actions supplémentaires, *même si un héros a déjà effectué son action.* Une action d'Équipe jouée au bon moment peut apporter la victoire. Après avoir participé à une action d'Équipe, seule la carte Portrait du héros ayant activé cette capacité est pivotée : les héros qui se sont joints à cette action d'Équipe ne changent pas l'état de leur carte Portrait.

**Cor des héros (équipe du Château) / Cor spectral (équipe des Catacombes) -** L'icône est identique pour les deux. À la place de l'action du héros, les coéquipiers du héros effectuent immédiatement la séquence de tirs indiquée (ceci n'est pas facultatif).




Si, par exemple, l'Assassin active cette carte Capacité, le Maraudeur et la Princesse Vampire doivent effectuer un tir de Déplacement suivi d'un tir Boule de Feu.

**Action d'Équipe -** à la fois le héros et ses coéquipiers effectuent la séquence de tirs représentée après l'icône Équipe (à nouveau, ce n'est pas facultatif).




Si, par exemple, la Chasseuse active cette carte Capacité, le joueur contrôlant ce héros effectue tout d'abord un tir d'Œuf. Puis, en tant qu'action d'Équipe, la Chasseuse, le Trappeur et le Commandant effectuent un tir de Déplacement suivi d'un tir de Combat.

*Important : le héros dont la carte Capacité a initié l'action d'Équipe ne peut pas avoir une de ses cartes Capacité chargée par les jetons Point de vie capturés durant cette action d'Équipe. Cette restriction inclut les transferts de soutien. Si un héros n'a plus de place pour allouer des jetons Point de vie sur ses cartes, ces jetons sont défaussés.*

## Stratégie

Utilisez les avantages du *transfert de soutien* des tirs d'Arc Long et de Shuriken pour charger les cartes Capacité du Trappeur et/ou du Maraudeur afin qu'ils puissent se focaliser sur l'utilisation de leurs tirs de Griffe permettant des transferts de *vitalité*.

Activez les cartes Capacités possédant des actions d'Équipe une fois que tous vos coéquipiers ont effectué leur action, leur permettant ainsi de jouer à nouveau.

Piégez les héros adverses avec les tirs de Filet / Toile afin de forcer votre adversaire à gaspiller des actions pour les libérer.

Utilisez le tir d'Œuf pour invoquer des renforts aux moments opportuns. Placez les Guerriers derrière le disque du héros effectuant le tir d'Œuf afin qu'ils ne soient pas vulnérables aux tirs adverses.

Il est parfois préférable d'utiliser l'option Sauvetage des tirs de Griffe / Grappin pour éviter qu'un coéquipier en danger ne perde un jeton Point de vie au lieu d'infliger un point de dégât à un adversaire.

La fonction Capture des tirs de Grappin / Griffe peut être utilisée pour repositionner un héros adverse qui a déjà effectué son action, permettant ainsi à vos coéquipiers de lui tirer dessus.

Les tirs de Faille Temporelle peuvent contrecarrer les plans de votre adversaire en renvoyant son héros dans sa Zone de Départ.

# Tableau de référence

## Tirs de personnage

**Combat**

**Déplacement**

**Sangsue** ou **Combat Critique**

N'inflige des dégâts qu'à une seule cible (au choix de l'attaquant)

**Faille Temporelle**

Les personnages affectés r tournent dans leur Zone de départ.

**Combat Ciblé**

Annoncez le personnage ciblé et placez sur lui le jeton Cible. Si le tir rate, l'attaquant peut effectuer un second tir. Seule la cible peut subir de dégâts. Retirez le jeton Cible une fois le tir effectué.

**Ouverture de Portail**

Permutez deux personnages de votre équipe sur le plateau.

## Tirs à distance

**Projectile**

**Projectile Critique**

**Boule de Feu**

**Glace**

**Shuriken** ou

**Arc Long** ou

## Emblème des équipes

**Château**

**Catacombes**

**Toile**

**Filet**

Placez le disque Toile ou Filet sur la cible affectée. La cible ne peut plus effectuer d'action jusqu'à ce qu'elle soit libérée. L'attaquant peut retirer la Toile ou le Filet de la cible prisonnière au début de son tour.

**Boule de Feu Ciblé**

**Glace Ciblé**

Annoncez le personnage ciblé et placez sur lui le jeton Cible. Si le tir rate, l'attaquant peut effectuer un second tir. Seule la cible peut subir des dégâts. Retirez le jeton Cible une fois le tir effectué.

**Grappin**

**Griffe** ou

Annoncez quelle action est effectuée. Pour Sauvetage, le disque du coéquipier est placé à moins de 2,5 cm (1") du personnage effectuant le tir de Grappin ou de Griffe. Pour Capture, le disque de l'adversaire est placé à moins de 2,5 cm (1") du personnage effectuant le tir. Effectuez ensuite un tir de Déplacement avec ce personnage.

**Œuf**

Effectuez un tir d'Œuf contre un personnage adverse pour que l'Œuf s'ouvre. Placez un Guerrier de votre équipe à moins de 2,5 cm (1") du personnage attaquant.

**Vortex** ou

Effectuez un tir de Déplacement avec tous les personnages et boucliers touchés de l'équipe adverse.

## Options de transfert des jetons Point de vie

**Transfert de Puissance** (défaut)

Les jetons Point de vie retirés de la réserve de l'équipe adverse sont placés sur une carte Capacité de l'attaquant pour la charger (de son choix).

**Transfert de Soutien**

Les jetons Point de vie retirés de la réserve de l'équipe adverse sont placés sur une carte Capacité d'un coéquipier de l'attaquant pour la charger (au choix de l'attaquant).

**Transfert de Vitalité**

Les jetons Point de vie retirés de la réserve de l'équipe adverse sont retournés et placés dans la réserve de votre équipe.

**Transfert Drainant**

Les jetons Point de vie retirés de la carte Capacité de l'adversaire sont défaussés (carte au choix de l'attaquant).

## Boucliers

**Bouclier du Château**

**Bouclier des Catacombes**

Placez le disque Bouclier sur le plateau à moins de 2,5 cm (1") du personnage le possédant.

## Jetons Point de vie

**Château**

**Catacombes**

## Connecteurs de séquence de tirs

Les tirs de la séquence sont effectués dans l'ordre, de la gauche vers la droite.

Les tirs de la séquence sont effectués dans n'importe quel ordre.

Choisissez entre deux tirs / séquences ou plus.

## Actions d'Équipe

**Cor**

Seuls les coéquipiers du héros effectuent la séquence.

**Équipe**

Tous les héros effectuent la séquence.


**Auteur :** Aron West
**Directrice des opérations :** Hiba Yokhana
**Illustrateur :** Kwanchai Moriya
**Concepteur graphique :** Jordan Silvestri
**Rédaction du manuel :** Aron West
**Traduction française :** Thomas Million et Michäel Baillard

Rejoigez-nous sur **www.elzra.com | shop.elzra.com**
Service consommateur : **support.elzra.com**
Twitter: **@elzragames @catacombsgame**
BoardGameGeek: **bit.ly/bggcastles**

Remerciements particuliers à Una & Phil
Merci à Ryan, Marc, Blake, Carsten, James, Rich, Thibs
**MERCI À TOUS NOS SOUTIENS KICKSTARTER !**



Catacombes & Châteaux Première Édition © 2017 Elzra Corp.


Catacombes & Châteaux : Première Édition
manuel v1.0 (français)
Catacombes & Châteaux utilise le système de jeu Dexterity™



Elzra™, Catacombes™, Catacombes & Château™ et le système de jeu Dexterity™ sont des marques déposées par Elzra Corp.