

ELZRA

Catacombes™

Blottie au creux d'une profonde vallée des monts Forthstron, par-delà le désert oriental du pays de Cimathue, se trouve la ville de Stormtryne. Cette lointaine colonie minière fut bâtie sur l'emplacement d'un vaste réseau de souterrains, dernier vestige d'une ancienne civilisation de prêtres guerriers, les Urudhas. Ces derniers connaissaient les secrets de la Tlarnue, la poussière de lave enchantée que l'on peut trouver aux alentours des cavernes de Dorill et qui, amalgamée en alliage, permet la confection de précieuses amulettes aux pouvoirs extraordinaires. C'est naturellement la Tlarnue qui incita les premiers marchands et artisans à s'installer en ville malgré les rumeurs et la peur de ce qui pouvait se cacher dans les profonds tunnels inexplorés creusés sous leurs pieds. Alors que la ville s'étendait, dispensaires, auberges, tavernes et temples se multiplièrent à l'ombre du château Mephoth. Lors de sa construction, la principale voie d'accès aux catacombes fut scellée, si bien que les habitants en oublièrent jusqu'à l'existence.

Bien que les cités-états voisines changèrent d'allégeance, Stormtryne demeura loyale envers sa Majesté, l'Impératrice Noire, et malgré l'environnement inhospitalier, paix et prospérité ont perduré. Jusqu'à présent... Les premiers témoignages hystériques décrivant des cadavres errants dans le cimetière de Bholoth ne furent pas pris au sérieux, mais la peur s'installa rapidement lorsque l'on rapporta que les obélisques à l'entrée du temple de Yaghotha s'étaient mis à luire d'une pâle lumière ambrée. À la nuit tombée, les habitants barrent désormais portes et fenêtres tandis que de sombres créatures peuvent être aperçues arpentant les ruelles désertes. Reste un ultime espoir porté par une troupe d'intrépides héros qui devra s'aventurer au plus profond des catacombes et tenter de découvrir ce qui s'y trame.

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.

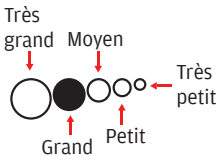


Ces flèches indiquent que l'autocollant du bas se place sur le verso du même disque.

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.



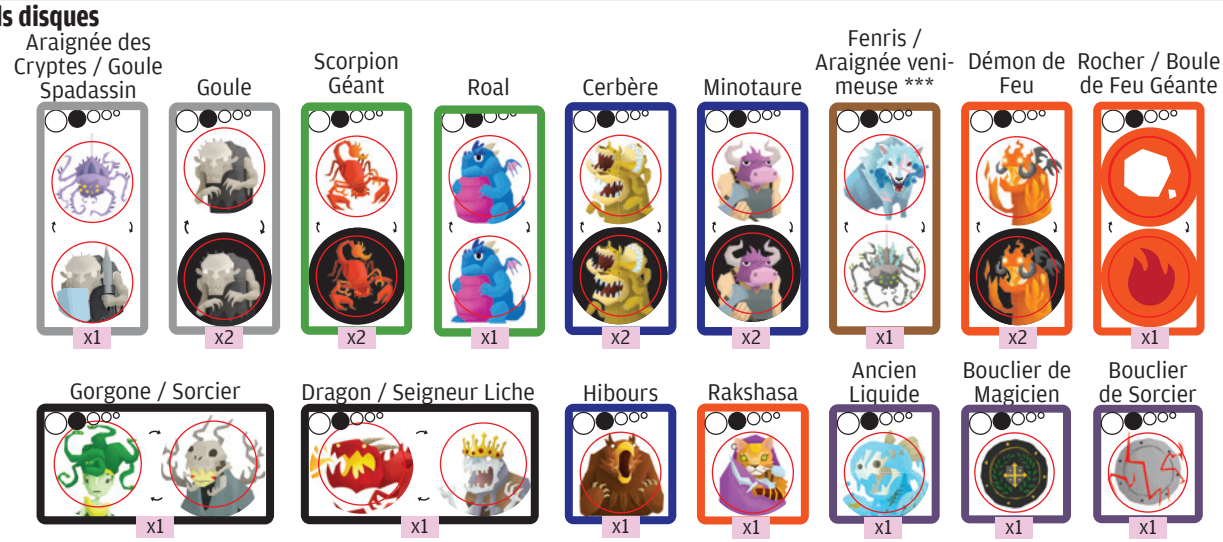
En haut à gauche du cadre, figure la taille du disque à utiliser. Dans cet exemple, il faut utiliser un grand disque.

x2

(x2 exemplaires)

Indique combien de disques portent les mêmes autocollants.

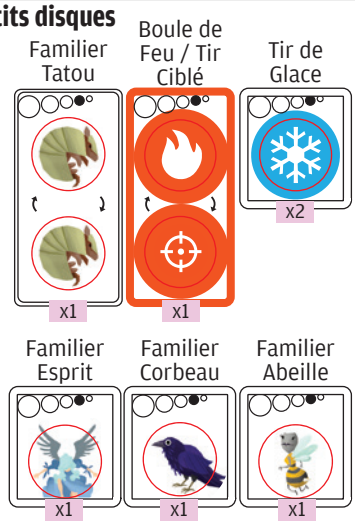
Grands disques



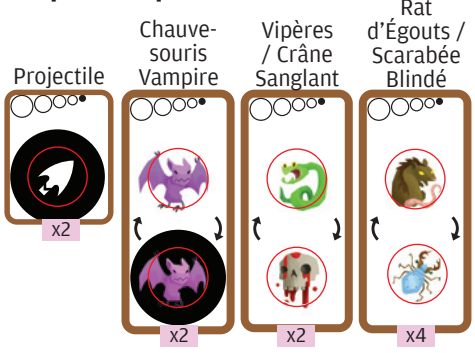
Disques moyens



Petits disques

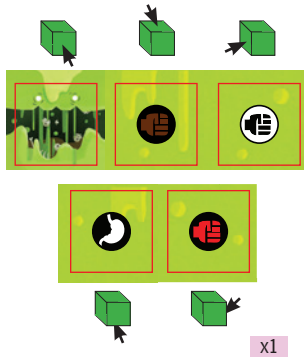


Très petits disques



Cube en bois

Cube Gélatineux

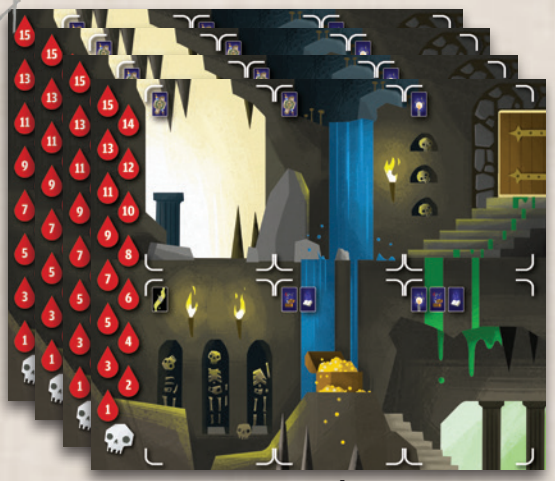


75 pièces en bois

6 très grands disques noirs (sans autocollants)
21 grands disques (1 beige, 2 noirs, 5 bleus, 3 gris, 3 verts, 4 orange, 3 violets)
30 disques moyens (4 bleus, 6 gris, 6 verts, 6 blancs, 8 orange)
7 petits disques (1 orange, 6 blancs)
10 très petits disques (10 beiges)
1 cube vert

*** Autocollants utilisés dans l'extension Caverne de Soloth.

Matériel de jeu



Plateaux Héros x4



Plateau Maître des Catacombes x1



Bouclier de Sorcier x1

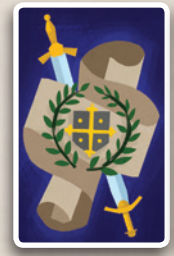


Bouclier de Magicien x1





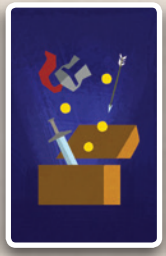
Seigneurs des Catacombes x2 (double face)



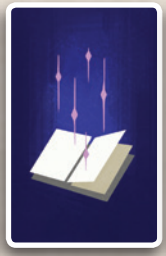
Cartes Règles et Portrait (héros) x12



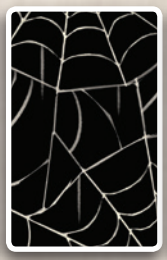
Cartes Capacité (héros) x4



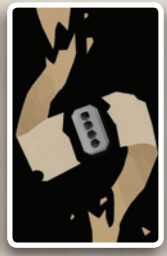
Cartes Équipement (héros) x16



Cartes Sort (héros) x16



Cartes Règles, Portrait et Mise en place (Maître) x16



Cartes Monstre x26



Carte Dévoré ! x1



Carte Téléporté ! x1



Tir Boule de Feu Géante x1 (Rocher au verso)



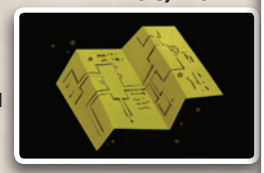
Tirs de Glace x2



Tirs de Projectile x2



Tir Boule de Feu x1 (tir Ciblé au verso)



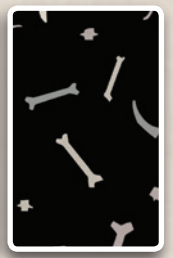
Cartes Salle x33



Cartes Sonné ! x3



Cartes Empoisonné ! x15



Carte Ancien x1



Obstacles x6 (sans autocollants)

planche de jetons x1



Marqueur Héros



Marqueur Allié



Marqueur Maître



Jeton Morsure



Pièce d'Or



Pièce de Platine (1 pièce de platine = 5 pièces d'or)



Familiers x4

Cube Gélatineux x1

Ancien Liquide x1

Barrières de Protection (4 angles, 2 courtes, 6 socles en plastique)



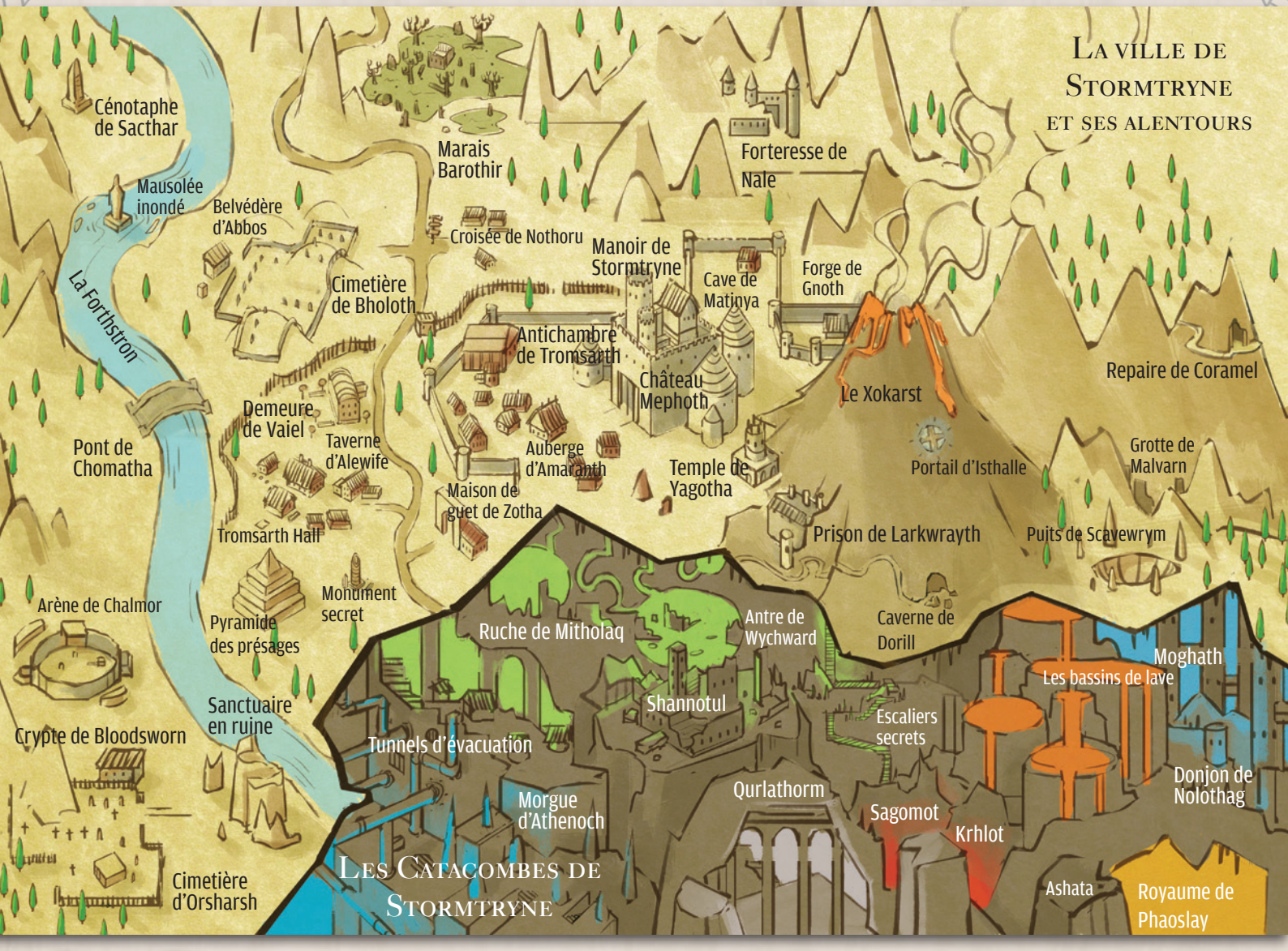
Héros x6



Monstres (cinq familles représentées par cinq couleurs différentes : beige, bleu, gris, vert, orange)

Pour vos premières parties de Catacombs, il est recommandé de mettre de côté les cartes suivantes jusqu'à vous être familiarisé avec les règles de base :

Seigneur des catacombes : Hmotha The Lich Lord et Phoshar The Dragon (toutes leurs cartes)
Objets : Cloak of Invisibility / Raisthrim's Potion / Throwing Axe / Vaiel's Urn
Monstres : Armoured Beetle / Fenris / Gelatinous Cube / Owl Bear / Pit Viper / Rakshasa / Roal / Sewer Rat / Vampire Bat
Salles : Amaranth Inn / Shannotul / The Athenoch Mortuary
Sorts : Cure Poison / Giant Fireball / Heal All / Ice Blast / Teleport Hero
Ancien : Urthoth The Liquid Antient (une carte) / **Devoured !** (une carte) / **Poisoned !** (toutes les cartes) / **Teleported !** (une carte)



But du jeu

Jusqu'à quatre joueurs dirigent les quatre héros (représentés par des disques en bois) qui doivent se frayer un chemin à travers une série de salles infestées de monstres contrôlés par le Maître des Catacombes (appelé Maître). Catacombs est un jeu coopératif dans lequel les héros doivent unir leurs efforts pour tenter de défaire les forces du mal, tandis que le Maître doit veiller au bon déroulement du jeu et s'assurer que chacun s'y amuse. Le camp des héros se compose des héros, leurs alliés et leurs familiers. Les forces du Maître des Catacombes se composent d'un Seigneur des Catacombes et de ses monstres. Les batailles sont résolues en procédant à d'habiles pichenettes (également appelées tirs) sur des disques en bois à la surface des plateaux de jeu représentant les différentes salles des catacombes. S'ils survivent à toutes les salles, les héros devront faire face à l'objectif de leur quête : vaincre le Seigneur des Catacombes dans son repaire. Vous devrez vous entraîner durement et faire preuve d'une grande dextérité pour espérer sortir victorieux et sauver la ville de Stormtryne.

Termes importants

- **Personnage** - fait référence aux *héros, alliés, familiers, monstres, Seigneur des Catacombes, Anciens.*
- **Coéquipiers** - fait référence à des personnages qui combattent dans le même camp. Les héros, alliés et familiers sont coéquipiers. Le Seigneur des Catacombes et les différents monstres sont coéquipiers. Les Anciens n'ont pas de coéquipiers.
- **Tour** - définit quand un personnage effectue une action.
- **Round** - définit quand tous les personnages sur le plateau ont joué un tour. Un round débute par le tour de tous les héros puis se termine par celui de tous les monstres contrôlés par le Maître.
- **Phase** - il y a quatre phases pour chaque salle : *Exploration, Mise en place, Bataille et Résolution* (voir page 7).

Le Maître des Catacombes, les héros et le Seigneur des Catacombes

Un des joueurs doit revêtir le rôle du Maître des Catacombes. Il mènera le jeu en contrôlant les différents monstres qui hantent les catacombes de Stormtryne. Le Maître donne le rythme et instaure l'ambiance de chaque partie. Bien qu'il essaie de gagner en vainquant tous les héros, le Maître doit également garder à l'esprit l'amusement collectif.

Les autres joueurs contrôlent les héros selon les règles suivantes :

5 joueurs :	Maître, 4 joueurs contrôlant 1 héros chacun
4 joueurs :	Maître, 2 joueurs contrôlant 1 héros et 1 joueur contrôlant 2 héros
3 joueurs :	Maître, 2 joueurs contrôlant 2 héros chacun
2 joueurs :	Maître, 1 joueur contrôlant les 4 héros

Important : En cas de désaccord durant la partie, c'est au Maître de définir qui a raison.

Présentation des héros

Les joueurs choisissent ensemble quels héros et quel Seigneur des Catacombes seront utilisés lors de la partie. Les héros sont les courageux personnages qui devront explorer les salles des catacombes et combattre les monstres qui s'y trouvent. Il y a six héros disponibles (bien que quatre seulement soient utilisés à chaque partie), résumés ci-dessous. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser l'Elfe, le Barbare, la Voleuse et le Magicien.



Oleira l'Elfe



Xoric le Barbare



Elani la Voleuse



Varesh le Magicien



Marorg l'Explorateur Squelette



Roosan le Poulet de Compétition

1. **Oleira l'Elfe** peut tirer à distance sur les monstres grâce à sa capacité Arc Elfique et est assistée par son Familier Esprit (les familiers sont des êtres magiques qui peuvent être recrutés pour aider les héros, voir page 18).
2. **Xoric le Barbare** possède le plus de points de vie, ce qui lui permet de survivre aux combats rapprochés. Il peut également utiliser sa redoutable Hache de Bataille Berserk.
3. **Elani la Voleuse** peut faire un déplacement supplémentaire pour se sortir d'une situation périlleuse. Elle reçoit également une pièce d'or supplémentaire pour chaque monstre qu'elle pourfend.
4. **Varesh le Magicien** sait lancer des boules de feu et possède tout un éventail de puissants sortilèges pour assister ses compagnons.
5. **Marorg l'Explorateur Squelette** est un combattant à la fois robuste et polyvalent. Il est immunisé aux attaques empoisonnées et bénéficie d'une réduction sur l'achat d'équipements.
6. **Roosan le Poulet de Compétition** se destine aux joueurs expérimentés et est particulièrement efficace contre les monstres éthérés grâce à sa capacité Plumes en Furie.

Présentation des Seigneurs des Catacombes

En début de partie, un des Seigneurs des Catacombes est choisi par les joueurs. Du plus faible au plus fort, il y a **Vasesak le Sorcier** (capable de se défendre au moyen d'un bouclier magique), **Shargila la Gorgone** (qui peut pétrifier ses ennemis), **Hmotha le Seigneur Liche** (qui peut invoquer des hordes de morts-vivants) et **Phoshar le Dragon** (qui crache de mortelles boules de feu). Il est recommandé aux nouveaux joueurs de combattre le Sorcier. Lorsque les héros pénètrent dans le Repaire du Seigneur des Catacombes après s'être frayé un chemin à travers toutes les salles des catacombes, la bataille finale commence. Si les héros vainquent le Seigneur des Catacombes, ils remportent la partie (voir page 19 pour plus de détails).



Vasesak le Sorcier



Shargila la Gorgone



Hmotha le Seigneur Liche



Phoshar le Dragon

Les plateaux Héros

Les joueurs placent un plateau individuel devant eux pour chaque héros qu'ils contrôlent et prennent les disques en bois héros et les cartes correspondants.

Tous les héros possèdent au minimum deux cartes : une carte Portrait et une carte Règles.

La carte Portrait (repère "1") indique leur nom et leur classe.

La carte Règles (repère "2") indique :

- leur nombre de points de vie de départ (repère "3")
- leur séquence de tirs simple (repère "4")
- leurs cartes Capacité, Sort et/ou Équipement avec lesquelles ils commencent la partie (repère "5")
- des règles spéciales
- si le héros peut utiliser des armes, des équipements magiques ou les deux (repère "6").

Placez les cartes Portrait et Règles sur les emplacements représentant le dos des cartes héros sur le plateau individuel. Si le héros dispose d'autres cartes, placez-les sur ce plateau également.

Les cartes Capacité doivent être placées sur l'emplacement représentant le dos des cartes Capacité (repère "7") et les Sorts et Équipements sur leur emplacement respectif (repère "8").

Il y a également des emplacements pour accumuler les cartes Poison (repère "9").

Les joueurs placent le marqueur Héros de chaque héros qu'ils contrôlent sur la goutte de sang de la piste de Santé correspondant aux points de vie de départ du Héros. (repère "10").

Les héros débutent avec toutes les cartes Capacité listées sur leur carte Règles. Les joueurs ont le choix de commencer avec n'importe lesquelles des cartes Équipement également listées.

Seul le Magicien peut utiliser les cartes Sort dans le jeu de base. Au début du jeu, le joueur contrôlant le Magicien choisit dix cartes Sort.



Préparer la zone de jeu

Le Maître choisit le premier plateau de jeu et le place au centre de la table. Les disques en bois noirs servent d'obstacles et sont insérés dans les trous du plateau. Si l'un d'eux est déplacé en cours de jeu, remettez-le immédiatement en place.

Chaque plateau comporte une Zone de Départ pour les héros, identifiée par une icône héros, qui doit être positionnée face aux joueurs les contrôlant. Il y a également une grande Zone de Départ pour les monstres identifiée par une icône Seigneur des Catacombes. Elle doit faire face au Maître.

Préparer la zone de jeu : assembler les barrières de protection

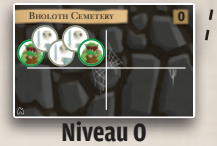
Assembler les barrières de protection comme suit :



Pour votre première partie, utilisez les cartes salle suivantes, dans cet ordre : Bholoth Cemetery (0), The Outer Bailey (0), Merchant, Stormtryne Hall (1), Healer, Moghath (1), Tavern, Catacomb Lord's Lair.

Préparer la zone de jeu : assembler les barrières de protection

1. Comme décrit précédemment, les joueurs décident ensemble quel Seigneur des Catacombes ils souhaitent affronter. *Pour votre première partie, il est recommandé de choisir Vasesak le Sorcier.*
2. Le Maître prend alors le Plateau Maître des Catacombes, le matériel et les cartes associés au Seigneur choisi. Il y a trois cartes pour chaque Seigneur des Catacombes : une Portrait, une Mise en place et une Règles (voir page 19 pour plus de détails).
3. Le Maître mélange la pile de cartes Équipement et la place à côté du plateau de jeu.
4. *L'usage du Poison est réservé aux joueurs expérimentés et n'est donc pas recommandé lors de la découverte du jeu. Mettez la pile de cartes Poison à côté du plateau de jeu.*
5. Les cartes Dévoré ! et Téléporté ! sont également placées face visible à côté du plateau, bien qu'elles ne soient pas utilisées pour cette première partie.
6. Les disques Monstre sont placés à portée de main du Maître et forment la *Réserve de Monstres.*
7. Placez les pièces d'or et de platine à côté de la Réserve de Monstres pour former le Trésor. Il est conseillé aux joueurs inexpérimentés de commencer la partie avec 5 pièces d'or pour chaque héros qu'ils contrôlent.
8. Les joueurs placent leurs Plateaux héros devant eux afin d'organiser les cartes Portrait, Règles, Capacité et Sort de leurs héros. Chaque héros dispose au minimum d'une carte Portrait et d'une carte Règles. Cette dernière indique s'il commence l'aventure avec d'autres cartes Capacité, Sort ou Équipement. *Il est recommandé de jouer le Barbare, l'Elfe, la Voleuse et le Magicien pour une première partie. Le joueur contrôlant le Magicien choisit dix cartes Sort pour débuter la partie.*
9. Chaque héros commence avec la valeur de points de vie indiquée dans la goutte de sang présente dans le coin supérieur droit de sa carte Règles. Au fur et à mesure que le héros gagne ou perd des points de vie, le marqueur doit être ajusté en conséquence sur la piste de Santé. *Son nombre de points de vie ne peut jamais excéder sa valeur de départ.*
10. Les disques de tir de Projectile, Bouclier, Boule de Feu et Glace forment une réserve commune placée à portée de main de tous les joueurs.
11. Les cartes Salle représentent les rencontres avec les monstres tapis dans les catacombes ainsi que les lieux où les héros trouveront de l'aide pour mener à bien leur quête. Disposez les cartes Salle suggérées précédemment en colonne, comme indiqué ci-contre.
12. Vasesak le Sorcier a engagé des mercenaires pour l'assister (des Guerriers Squelettes en l'occurrence). Lorsque vous voyez une ou plusieurs icônes "points d'interrogation" sur une carte Salle, remplacez chacune par un Guerrier Squelette durant la Phase de Mise en place (voir page 15 pour plus de détails sur les Monstres Mercenaires).

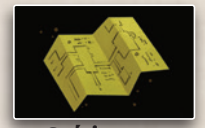


Niveau 0

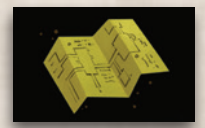

Niveau 0


Marchand


Niveau 1


Guérisseuse


Niveau 1


Taverne



Repaire du Seigneur des Catacombes



Après quelques parties, voir page 24 pour de nouvelles suggestions de mise en place.



Les phases de jeu : descente dans les catacombes

Chaque carte Salle offre un nouveau défi aux héros qui devront se battre au péril de leur vie contre les monstres déployés par le Maître. Pour chaque nouvelle Salle découverte, le Maître guide les autres joueurs à travers les phases suivantes :

1. Exploration	2. Mise en place	3. Bataille	4. Résolution

Phase d'Exploration

Lors de la Phase d'Exploration, le Maître effectue ce qui suit :

- En partant du haut (la carte la plus proche des héros), le Maître retourne la prochaine carte Salle (repère "1" sur la page suivante). Si les héros atteignent le repaire du Seigneur des Catacombes, la bataille finale commence (voir page 19).

Phase de Mise en place

Lors de la Phase de Mise en place, effectuez les étapes suivantes :

- Choisissez un plateau de jeu et placez-le sur la table, au centre des barrières de protection. La même face d'un plateau ne peut pas être utilisée pour deux salles consécutives, sauf dans le cas du plateau du Seigneur de Catacombes qui est imposée par sa carte Mise en place (repère "2").
- Positionnez les très grands disques obstacle noirs dans les trous du plateau (repère "3").
- Pour chaque Monstre représenté sur la carte Salle (Bholoth Cemetery, dans l'exemple suivant) prenez les cartes Monstre correspondantes et placez-les à côté du plateau de jeu afin que tous les joueurs puissent les examiner (repère "4").
- Prenez de la réserve le nombre approprié de chaque type de disques Monstre (deux Orques et trois Guerriers Squelettes dans l'exemple suivant, repère "5").

Placez ces disques Monstre dans les zones autorisées de la Zone de Départ des Monstres (repère "6"). Les joueurs placent ensuite leurs héros, alliés et familiers n'importe où derrière la ligne délimitant la Zone de Départ des Héros (repère "7"). La Salle est désormais prête à être jouée.

Phase de Bataille

Pour chaque salle, c'est lors de la Phase de Bataille que la majorité des actions d'une partie de Catacombs se déroule. Elle consiste en au moins un round durant lequel chaque héros joue son tour puis le Maître contre-attaque en jouant le tour de chacun des monstres présents dans la salle. Il est important de rappeler qu'un tour correspond à l'action d'un personnage. Un round est terminé lorsque tous les personnages des héros et tous les personnages du Maître ont effectué leur tour. Ces actions requièrent généralement de la dextérité de la part des joueurs pour projeter efficacement les disques de leurs héros sur le plateau de jeu.

Si vous jouez un ou plusieurs héros, deux possibilités s'offrent à vous lorsque vient votre tour :

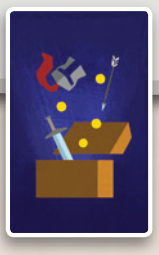
1. Soit effectuer la séquence de tirs simple inscrite sur la carte Règles du héros.

2. Soit jouer une carte (typiquement une carte Capacité, Équipement ou Sort).

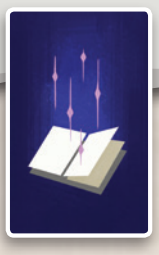
Phase de Résolution

Si au moins un héros a survécu à la Phase de Bataille, la Phase de Résolution a lieu. Chaque héros vivant reçoit des pièces d'or pour chaque monstre qu'il a tué lors de la Phase de Bataille. La valeur en pièces d'or de chaque monstre est indiquée sur la carte Monstre correspondante (voir page 18). Les disques de monstres sont ensuite remis dans la Réserve de Monstres. Par exemple, Varesh le Magicien a tué deux Guerriers Squelettes (valant chacun une pièce d'or, comme indiqué sur leur carte) et un Minotaure (valant deux pièces d'or). Il récolte donc un total de quatre pièces d'or et remet les disques des monstres dans leur Réserve.

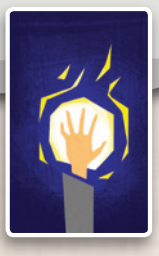
Une fois la Phase de Résolution terminée, la partie reprend par une nouvelle Phase d'Exploration. Si les héros ont survécu jusqu'à la carte Salle Spéciale du Seigneur des Catacombes, la bataille finale commence.



Carte Équipement



Carte Sort



Carte Capacité

Exemple de mise en place



La réserve de disques et de cartes est limitée au matériel présent. Par exemple, s'il n'y a plus de pièce dans le Trésor, les héros n'en récoltent plus durant la phase de Résolution. Autre exemple, s'il n'y a plus de monstre d'un type particulier de disponible dans la Réserve, le Maître ne peut plus utiliser ce type de monstre.

Description de la phase de Bataille

Phase de Bataille : ordre du tour

Durant la Phase de Bataille, les héros effectuent toujours leur tour en premier. Les rounds s'enchaînent tant que tous les monstres de la salle n'ont pas été vaincus ou jusqu'à ce que tous les héros soient morts.

1. Les joueurs effectuent leur tour en effectuant une action par héros. Il n'y a pas d'ordre imposé pour savoir quel héros doit commencer. Les joueurs sont encouragés à échanger leurs points de vue afin de décider qui sera le prochain à effectuer son action. Une action consiste soit à effectuer une séquence de tirs décrite sur la carte Règles du héros (repère "1"), soit à jouer une carte Équipement, Sort ou Capacité (repère "2" sur la page suivante), mais pas les deux (sauf si une règle spéciale inscrite sur une carte l'autorise ou que le héros joue un équipement Combo, voir page 20).
2. Une fois que tous les joueurs ont effectué une action avec leur héros, le Maître joue chaque monstre chacun à son tour. Les séquences de tir possibles sont décrites sur les cartes des monstres.
3. Une fois que tous les monstres ont pu jouer leur tour, le round est terminé. Les héros résolvent alors les éventuels effets de fin de round qui peuvent se déclencher. Cela peut être de sortir d'un état Sonné (voir page 13) ou perdre des points de vie supplémentaires du fait d'un tir Morsure (voir page 22).
4. 4. Un nouveau round commence par les actions des héros.

Important : toute règle spéciale inscrite sur une carte a préséance sur les règles décrites dans ce livret.

Phase de Bataille : les tirs simples

Catacombs est un jeu principalement basé sur la dextérité. Il existe donc plusieurs types de tirs représentant les différents types d'actions que les héros et les monstres peuvent accomplir lorsqu'ils prennent part aux batailles se déroulant dans les profondeurs de Stormtryne.



Le **tir de Combat** est le type de tir le plus simple. Il s'effectue en percutant du doigt le disque approprié (repère "3"), simulant ainsi un héros ou un monstre se ruant au combat. Un tir de Combat non modifié inflige un point de dégât.

Un **tir de Déplacement** s'effectue exactement comme un tir de Combat, à la différence qu'il n'inflige aucun dégât (repère "4", sur la page suivante). Comme son nom l'indique, ce type de tir ne permet pas d'engager un combat rapproché.

Si un élément du jeu quitte le plateau suite à un tir quelconque, remettez-le simplement sur le bord du plateau, là où il est sorti. Un élément du jeu ne peut pas s'immobiliser sur un autre élément ou un obstacle. Si cela se produit, le joueur qui a effectué le tir doit déplacer l'élément de jeu sur l'endroit le plus proche où il peut reposer complètement à plat. *Un élément doit toujours terminer son déplacement sur un endroit autorisé du plateau.* Cela nécessitera du temps et de la pratique pour apprendre à tirer efficacement les différents types de disques du jeu.

Combat = 1 point de dégât

Déplacement = 0 point de dégât

Phase de Bataille : les tirs à distance

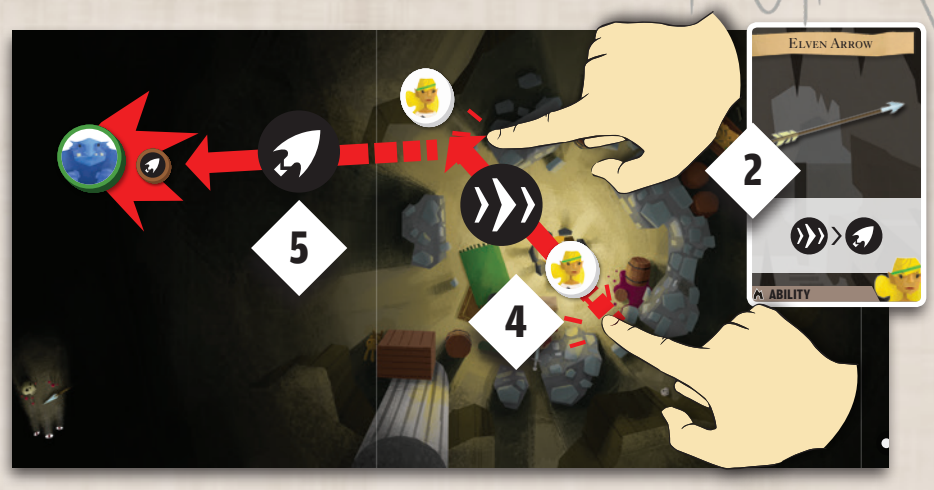
Les tirs de Combat et de Déplacement impliquent de déplacer directement les personnages (héros, monstres, etc.) tandis que les tirs à distance font usage de disques séparés.

Par exemple, un tir de Projectile implique l'utilisation d'un disque Projectile à la place du disque du personnage et représente un tir de flèche ou le lancement d'un sort. Un disque Projectile est placé n'importe où à moins de 2,5 cm (1") autour du personnage effectuant l'action avant d'être tiré sur le plateau (repère "5", sur la page suivante). Il inflige un point de dégât s'il touche une cible et est retiré du plateau en fin de mouvement.



Un **tir de Boule de Feu** se comporte exactement de la même manière qu'un tir de Projectile à la différence qu'un disque Boule de Feu est tiré à la place.

Les autres types de tirs à distance sont détaillés dans la section Types de tirs avancés en page 21.







Phase de Bataille : les tirs de Bouclier

Un *tir de Bouclier* s'effectue de la même façon qu'un tir de Projectile, mais en utilisant le disque Bouclier adéquat. Ce type de tir représente le personnage repoussant un ennemi à l'aide de son bouclier et n'inflige aucun dégât.

Une fois que le tour du personnage est terminé (tous les autres tirs de sa séquence de tirs sont terminés), le disque Bouclier est repositionné sur n'importe quel emplacement autorisé à moins de 2,5 cm (1") du porteur du bouclier afin de le protéger.

Les disques Bouclier sont retirés du jeu si leur porteur meurt ou lorsque la Phase de Bataille se termine.



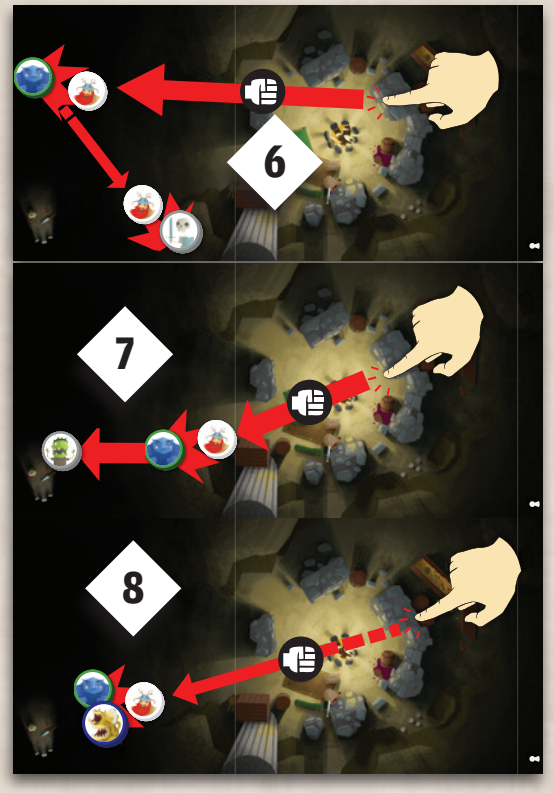


Phase de Bataille : les modificateurs de tir

Certains tirs peuvent être modifiés afin de déclencher un effet supplémentaire lorsque la cible est touchée et/ou subit des dégâts. Quelques exemples de modificateurs de tir : *Critique* (la cible perd un point de vie supplémentaire), *Sonné* (le héros est sonné) et *poison* (le héros pioche une ou plusieurs cartes Poison). Voir la section Modificateurs de tir en page 12.

Phase de Bataille : touches, dégâts et mort des personnages

Héros et Seigneur des Catacombes cherchent à s'infliger des dégâts mutuellement. À chaque fois qu'un personnage est blessé, il perd des points de vie. Les dégâts peuvent survenir s'il a été touché directement par un personnage ou un tir à distance. Dans le cas du camp des héros, il peut également perdre des points de vie s'il touche un Mur de Feu (voir page 13) ou à cause de certaines conditions comme un tir Morsure (voir page 22).



Plusieurs cibles peuvent subir des dégâts avec un seul tir si ce dernier les touche directement. Par exemple, le tir de Combat d'un héros peut rebondir sur un Troll (lui infligeant un point de dégât au passage), puis toucher un Guerrier Squelette (lui infligeant également un point de dégât) (repère "6").

Si le tir de Combat d'un héros touche un Troll qui à son tour va percuter un Zombie, ce dernier ne subit aucun dégât car le héros ne l'a pas touché directement (repère "7").

Enfin, il est tout à fait possible pour un personnage de toucher en même temps plusieurs cibles qui sont côte à côte (repère "8").

Il est important de noter qu'il n'y a pas de "tir ami" : héros, alliés et familiers ne peuvent pas s'infliger de dégâts entre eux. De la même façon, monstres et Seigneur des Catacombes ne peuvent pas s'infliger de dégâts entre eux.

Lorsqu'un héros, un allié, un monstre de niveau 4 ou un Seigneur des Catacombes subit des dégâts, ajustez en fonction le marqueur sur sa piste de Santé (repère "1").

Si un monstre avec deux points de vie (ceci est noté sur sa carte Monstre) subit un dégât, retournez son disque face à fond noir visible et replacez-le au même endroit sur le plateau. Il faut toucher à nouveau un monstre dans cet état pour le tuer (repère "2").

Si un monstre n'a qu'un seul point de vie et subit un point de dégât, il est immédiatement retiré du plateau et placé sur le plateau du héros qui l'a éliminé (repère "3").



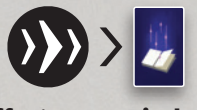
Phase de Bataille : mort d'un héros (règle standard)

Si le marqueur de points de vie d'un héros atteint l'icône Crâne sur son Plateau Joueur, ou "0", il meurt. Le disque du héros, ses éventuels boucliers et/ou familiers sont retirés du plateau. Toutes ses cartes Poison sont remélangées dans le paquet Poison et tous les monstres qu'il a tués sont remis dans la Réserve de Monstres. Le héros ressuscite automatiquement lors de la Phase de Mise en place de la prochaine Salle mais avec la moitié de ses points de vie, arrondie à l'inférieur.

Phase de Bataille : mort d'un héros (règle avancée)

Pour un défi plus épique, quand un héros meurt, appliquez la règle standard ci-dessus mais maintenez-le hors jeu au lieu de le ressusciter lors de la Phase de Mise en place. Ce héros ne joue plus à moins que les autres héros atteignent Althéa la Guérisseuse et parviennent à le ressusciter (voir page 16). Grâce à cette possibilité, le héros décédé garde en mains tous ses Sorts, pièces d'or et équipements récoltés.

Phase de Bataille : jouer des cartes Capacité, Équipement ou Sort



Effectuer un Tir de Déplacement avec un Lanceur de sorts puis jouer une carte Sort.

Les héros peuvent jouer différentes cartes durant leur tour, comme expliqué précédemment. Voici explicitées les principales caractéristiques de ces cartes.

Les cartes Sort ne peuvent être jouées que par les Lanceurs de Sorts tels que Varesh le Magicien. Un joueur peut effectuer un tir de Déplacement avant de lancer un sort.

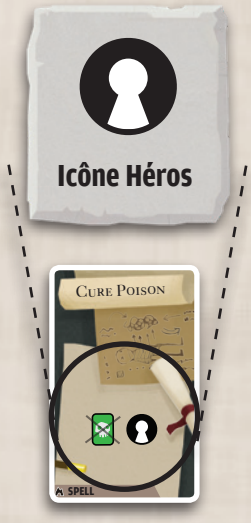
Une carte Sort ne peut être jouée qu'une seule fois par partie et est défaussée de façon définitive une fois utilisée. Il n'y a pas d'exception à cette règle.

Certains héros commencent la partie avec des cartes Capacité. Une carte Capacité est spécifique à un héros et ne peut être utilisée qu'une seule fois par salle durant la Phase de Bataille. Après utilisation, elle est retournée pour indiquer son état et sera réactivée (retournée face visible) lors de la Phase de Mise en place de la prochaine salle.

Dans le jeu de base, les cartes Équipement peuvent être achetées chez Izchak le Marchand ou gagnées à la Taverne d'Alewife. La plupart des Équipements peuvent être utilisés par n'importe quel héros. Cependant, l'usage de certains est soumis à restrictions. Les cartes Équipement sont soit jouées une fois par partie (comme les cartes Sort), une fois par salle (comme les cartes Capacité) ou considérées comme permanentes (voir page 17).

Pour résumer :

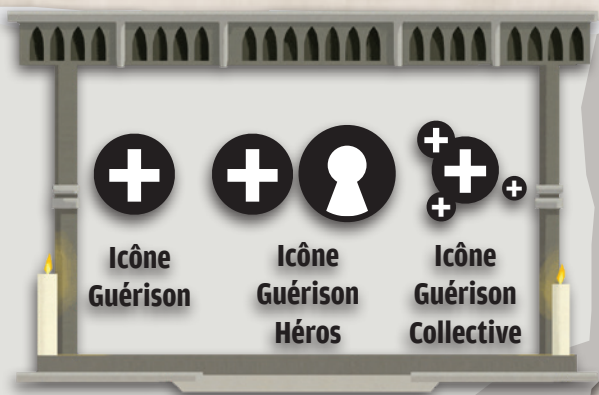
- **les cartes Sort sont toujours utilisables une fois par partie.**
- **les cartes Capacité sont toujours utilisables une fois par salle.**
- **les cartes Équipement sont utilisables une fois par partie, une fois par salle ou sont considérées comme permanentes.**



Lorsqu'elles sont jouées, leurs effets ne s'appliquent qu'à leur possesseur sauf si une icône héros est présente sur la carte. Dans ce cas-là, le joueur qui contrôle ce héros peut choisir d'appliquer ses effets à lui-même, à un autre héros ou à un allié.
Par exemple, Varesh le Magicien possède une carte Sort Guérison contre le Poison. Le joueur qui le contrôle peut l'appliquer au Magicien lui-même pour lui retirer une carte Poison ou choisir un autre Héros infecté et le guérir.

Phase de Bataille : guérir les dégâts

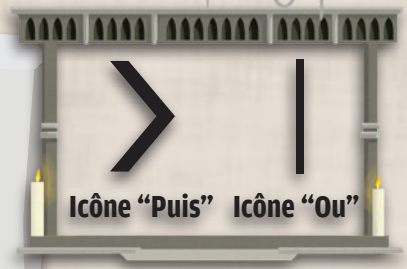
La guérison peut permettre à un héros ou à un allié de regagner des points de vie. En plus des visites chez Althéa la Guérisseuse ou à la Taverne d'Alewife, les cartes pouvant soigner possèdent les symboles ci-contre. Chaque icône sur la carte indique que lorsqu'elle est jouée, le possesseur de la carte peut se soigner en augmentant son nombre de points de vie de un. Lorsqu'elle est apposée à une icône héros, le possesseur de la carte peut choisir de soigner n'importe quel héros vivant ou allié. Il existe également une icône Guérison Collective qui permet de faire regagner un point de vie à tous les héros et alliés vivants (dont le possesseur de la carte). Le nombre de points de vie d'un héros ou d'un allié ne peut jamais dépasser son niveau de départ.



Phase de Bataille : séquences de tir

Dans certains cas, une carte peut indiquer que plusieurs tirs peuvent être effectués successivement. Ceci s'appelle une séquence de tirs et est représenté par l'icône "Puis" entre chaque tir. Dans le premier exemple (repère "1"), le joueur peut effectuer un tir de Projectile, puis en effectuer immédiatement un second lors du même tour. Dans certains cas, le joueur doit choisir quel tir ou séquence de tirs effectuer, parmi deux possibilités. Ceci est représenté par l'icône "Ou" entre les icônes de tir. Un joueur doit déclarer quel tir il souhaite effectuer avant de le faire. Dans le second exemple (repère "2"), le joueur peut choisir d'effectuer un tir de Combat puis un autre tir de Combat (les deux tirs sont groupés dans un même cadre pointillé) ou un tir de Projectile, mais pas les deux séquences.

Si, pour n'importe quelle raison, un joueur ne peut pas effectuer une partie de sa séquence de tirs, cette partie est ignorée et il effectue la suite de la séquence. Néanmoins, un joueur doit effectuer toutes les parties d'une séquence de tirs s'il est en mesure de le faire.



1



2



Phase de Bataille : conclusion

Une fois tous les monstres de la salle vaincus, gelés ou une combinaison des deux, la salle est terminée et la Phase de Bataille s'achève. Les héros sont libérés des cartes Dévoré ! et Téléporté !. Les cartes Sonné ! et les jetons Morsure sont retirés. Tous les autres éléments de jeu comme les obstacles, les boucliers et les murs de feu sont retirés du plateau. La Phase de Résolution peut commencer.

Modificateurs de tir

Comme leur nom l'indique, les modificateurs de tir s'appliquent au tir en cours, typiquement en lui donnant un effet supplémentaire. Par exemple, un modificateur Poison appliqué à un tir de Combat simple signifie qu'en plus d'infliger un point de dégât, le tir va également empoisonner la cible. Les tirs simples sont représentés par des icônes blanches inscrites dans un cercle noir. Lorsqu'un modificateur est appliqué, l'icône de tir est d'une couleur différente. Bien qu'ils n'infligent pas de dégât, les modificateurs de tir peuvent être appliqués aux tirs de Déplacement. Dans ce cas, une cible touchée par un tel tir ne subit pas de dégât, comme d'habitude, mais le modificateur de tir s'applique à elle. Dans le cas où un tir modifié touche plusieurs cibles, le modificateur s'applique à toutes les cibles, sauf mention contraire. Par exemple, les modificateurs Critique, Corrosion, Peur, Poison, Régénération et Sonné peuvent affecter plusieurs cibles contrairement aux modificateurs Pétrification et En chaîne.



Modificateur de tir En chaîne (jaune): le *modificateur de tir En chaîne* indique que la même cible ne peut pas subir de dégâts de façon successive lors d'une séquence de tirs. Il n'existe pas en combinaison avec d'autres modificateurs de tir. Si la même cible est touchée deux fois de suite, les dégâts qui auraient été infligés par le second tir sont ignorés.

Par exemple, si Xorix le Barbare joue sa carte Équipement Hache de Bataille Berserk, il peut effectuer quatre tirs de Combat à la suite. Néanmoins, ils ne peuvent pas infliger de dégâts successifs au même monstre ou Seigneur des Catacombes. Ainsi, le Barbare peut toucher un Zombie (qui est tué), puis toucher un Troll (qui subit un dégât et est retourné sur place), puis toucher un Esprit de Feu (qui est tué) et toucher le même Troll à nouveau (qui est finalement tué).

En évitant que les dégâts soient infligés de manière consécutive, le modificateur de tir En chaîne permet de s'assurer que les dégâts d'une séquence de tirs sont répartis entre plusieurs cibles.

Notez que les tirs à distance ayant le modificateur En chaîne sont tous tirés de l'endroit où se trouve le personnage qui les effectue.



Exemples de modificateurs de tir En chaîne



Modificateur de tir Corrosion (marron) : si un héros est touché par un *modificateur de tir Corrosion*, une de ses cartes Équipement est détruite. Le joueur mélange les cartes Équipement du héros touché et en pioche une au hasard qui est retirée du jeu. Tous les éléments de jeu liés à cette carte actuellement sur le plateau sont également retirés. Si le héros touché ne possède aucune carte Équipement, ce modificateur n'a pas d'effet.



Modificateur de tir Critique (rouge) : ce modificateur augmente d'un point les dégâts infligés par le tir simple.



Modificateur de tir Peur (blanc) : *le modificateur de tir Peur* fait perdre tout courage au personnage affecté et l'oblige à prendre ses jambes à son cou. L'attaquant qui inflige des dégâts à une cible au moyen du modificateur de tir Peur peut immédiatement effectuer un unique, et non modifiable, tir de Déplacement avec le héros (même s'il est sonné), l'allié, le familier ou le monstre affecté.

Modificateur de tir Pétrification (gris) : lorsqu'un personnage est touché par un *modificateur de tir Pétrification*, il est transformé en pierre et est immédiatement retiré du jeu, quel que soit le nombre de points de vie qu'il lui reste. Notez que si plusieurs personnages sont touchés, un seul est affecté par la pétrification (mais tous subissent des dégâts). Le joueur qui effectue ce tir décide lequel est pétrifié.

Modificateur de tir Poison (vert): les attaques de certains monstres font non seulement perdre des points de vie, mais sont aussi empoisonnées. Lorsqu'un héros est touché par un *modificateur de tir Poison*, il doit en premier lieu baisser son niveau de Santé de un (si besoin). Puis, le nombre approprié de cartes Poison est tiré de la pile Poison et elles sont placées face visible sur le plateau du héros. Les cartes Poison s'accumulent à chaque fois qu'il est touché par un tir Poison. Si à n'importe quel moment, la valeur totale des cartes Poison *égale ou excède le niveau de Santé de départ du héros*, il succombe par empoisonnement (voir page 20 pour plus d'informations sur le Poison).

Modificateur de tir Régénération (rose) : la régénération permet de voler des points de vie aux ennemis. Le *modificateur de tir Régénération* permet de regagner un point de vie après avoir réussi à infliger des dégâts à un ennemi. Même si plusieurs cibles sont blessées, un seul point de vie peut être restauré. La régénération ne permet pas de dépasser le niveau de Santé de départ.

Par exemple, un Troll ayant déjà été blessé réussit à infliger des dégâts à Elani la Voleuse grâce à son tir de Combat régénération. La voleuse perd un point de vie et le disque du Troll est retourné sur sa face normale car il a regagné un point de vie. Autre exemple, Varesh le Magicien possède trois points de vie et choisit de jouer sa carte Sort Drain d'Énergie, lui permettant d'effectuer un tir de Projectile avec régénération contre un zombie. Ce dernier est détruit (il a perdu un point de vie) et le Magicien regagne donc un point de vie. Notez que le modificateur de tir Régénération est inefficace contre les Anciens et les monstres éthérés.

Modificateur de tir Sonné (bleu) : les tirs avec ce modificateur laissent le héros touché temporairement sonné : la seule action qu'il peut entreprendre est un tir de Déplacement. Placez une carte Sonné ! par-dessus la carte Règles du héros affecté. Le Héros reste Sonné tant qu'il n'est pas touché par un tir direct de Combat ou de Déplacement effectué par l'un de ces coéquipiers (y compris un autre héros sonné). Quand cela se produit, retirez la carte Sonné !

À la fin de la prochaine Phase de Bataille, toutes les cartes Sonné ! sont retirées et les héros sonnés retrouvent leur état normal.

Si un héros qui possède un familier en jeu est sonné (voir page 18), le joueur qui dirige ce héros peut toujours effectuer les actions du familier. Néanmoins, dans le cas du Corbeau, aucun Sort ne peut être lancé depuis son emplacement tant que son propriétaire est sonné.

Si un héros sonné est seul à pouvoir effectuer ses actions durant la Phase de Bataille (parce que les autres sont morts, dévorés ou téléportés), les effets du modificateur Sonné (et du tir Morsure, voir page 22) sur ce héros sont ignorés.



Modificateur de tir Métamorphose (violet) : lorsqu'un monstre possédant ce type de modificateur inflige des dégâts, il se transforme en ce qui est représenté sous sa séquence de tirs.

Seul l'Esprit de Feu peut accomplir un tir de ce type. Une fois que le Maître a effectué ce tir et blessé un personnage du camp adverse, l'Esprit de Feu est retourné et devient un mur de feu. Il reste sous cette forme jusqu'à ce que la salle soit terminée et est traité comme un obstacle. Il ne peut ainsi plus être contrôlé par le Maître et il n'est plus considéré comme un monstre de la salle.

En tant que mur de feu, il fait perdre un point de vie à tout personnage du camp des héros qui entrerait en contact avec lui, que ce soit de façon directe ou indirecte. Si un mur de feu est déplacé hors du plateau, il doit être remis à sa place d'origine normalement.

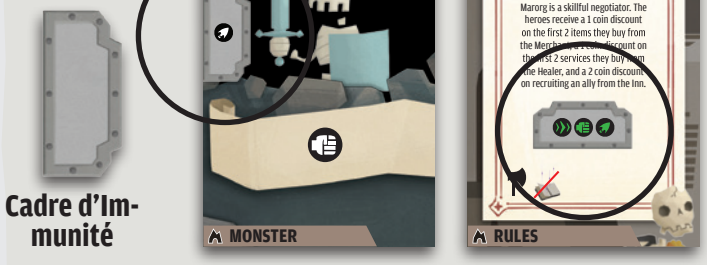


Icône Mur de feu

Protection des personnages (Capacités défensives)

Les personnages qui ont des capacités défensives peuvent automatiquement se prémunir des dégâts de certains types de tir et des effets de certains modificateurs de tir.

Immunité aux tirs : certains personnages peuvent annuler les tirs simples afin d'éviter leurs dégâts et les effets néfastes des modificateurs de tir (ils sont ignorés).
Par exemple, un Guerrier Squelette possède une icône de tir de Projectile dans son cadre d'Immunité. Ceci veut dire qu'il ne peut subir aucun dégât en provenance d'un tir de Projectile simple ni subir les effets modifiés des tirs de Projectile (y compris le modificateur Critique). Pour détruire un Guerrier Squelette, les héros peuvent utiliser un tir de Combat ou un tir de Boule de Feu.
La carte Règles de Marorg l'Explorateur Squelette contient un cadre d'Immunité dans lequel sont représentées les icônes tir de Combat Poison, de Projectile Poison et de Déplacement Poison. Marorg est seulement protégé des dégâts infligés (et ainsi du poison) par ces modificateurs de tir spécifiques.



Cadre d'Immunité

Renvoi de tir le Renvoi de tir se comporte de la même façon que l'Immunité à la différence près qu'un (et un seul) point de dégât est renvoyé à l'attaquant qui a effectué le tir. Par exemple, le Minotaure peut renvoyer les tirs de Projectile. Si un héros tire un projectile contre lui, ce projectile est annulé et un point de dégât est infligé au héros attaquant.

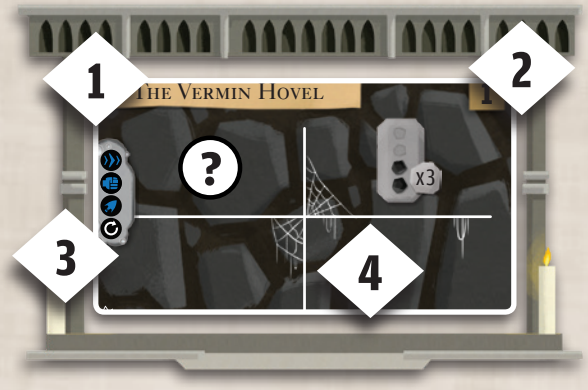


Cadre de Renvoi

Lorsqu'un cadre d'Immunité ou de Renvoi apparaît sur la carte d'un Ancien, la carte Règles d'un Seigneur des Catacombes ou d'un héros, une carte Monstre ou Équipement avec la mention « Permanent » (voir page 18), aucune action n'est nécessaire de la part du joueur car toutes les icônes de tir dans ce cadre sont annulées et/ou renvoyées automatiquement.
Lorsqu'un cadre d'Immunité ou de Renvoi apparaît sur une carte Capacité ou Équipement avec la mention « Une fois par salle », le joueur affecté par le tir en question peut choisir lorsqu'il souhaite bénéficier de la protection contre le type de tir indiqué dans le cadre. La carte est retournée et sera réactivée (retournée face visible) durant la Phase de Mise en place de la prochaine salle.
Enfin, lorsqu'un cadre d'Immunité ou de Renvoi apparaît sur une carte Sort ou Équipement avec la mention « Une fois par partie », le joueur affecté par le tir en question peut choisir lorsqu'il souhaite bénéficier de la protection contre le type de tir indiqué dans le cadre, après quoi la carte est défaussée.

Cartes Salle

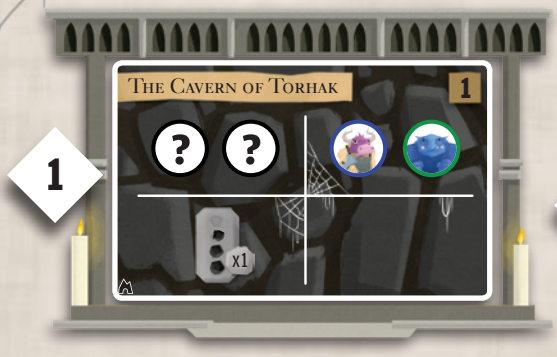
Les cartes Salle définissent les rencontres que feront les héros durant une partie de Catacombs. Il existe deux types de cartes Salle : les salles Bataille, où les héros combattent les monstres des catacombes et les Spéciales où les héros peuvent acheter de l'équipement, se soigner, tester leur chance et recruter des alliés.



Cartes Salle de Bataille

Les cartes Salle de Bataille indiquent au Maître quels sont les monstres qui peuplent la salle. Chaque salle comporte les informations suivantes :

Nom de la salle : (repère "1").
Niveau de la salle : les salles de niveau 0 sont les plus faciles tandis que celles de niveau 2 présentent les défis les plus relevés (repère "2").
Cadres de restriction : certaines salles restreignent les types de tirs et/ou les modificateurs de tir qui peuvent être utilisés (repère "3"). Cet effet s'appelle Restriction (voir page 16).
Quadrants : les quatre quadrants regroupent les monstres qui doivent être placés sur le plateau lors de la Phase de Mise en place selon leur niveau respectif (de 1 à 4, repère "4").













Il y a trois façons d'indiquer au Maître quels monstres doivent être placés dans la Zone de Départ des Monstres lors de la Phase de Mise en place : des icônes de monstres Spécifiques, des icônes de monstres Mercenaires et des icônes Monstr-o-mètre (repère "1").

Icône de monstre spécifique : le type de monstre ainsi que le nombre d'individus à placer sont indiqués dans un ou plusieurs quadrants de la carte Salle. Dans le cas de celle indiquée par le repère "2", le Maître doit prendre 4 Orques (niveau 1), 1 Troll (niveau 2) et 1 Vipère (niveau 2) de la Réserve de Monstres et les placer dans la Zone de Départ des Monstres du plateau.

Icône de monstre Mercenaire : la carte Mise en place du Seigneur des Catacombes utilisée pour la partie en cours indique au Maître quel monstre de niveau 1 doit être utilisé lorsqu'une icône de Monstre Mercenaire est représentée dans le quadrant supérieur gauche d'une carte Salle. Par exemple, lorsque vous combattez Hmotha le Seigneur Liche des Catacombes, le Monstre Mercenaire est un Zombie (repère "3"). Dans ce cas, si une carte Salle possède quatre icônes Monstre Mercenaire (comme sur celle indiquée par le repère "4"), le Maître doit prendre quatre Zombies de la Réserve de Monstres et les placer sur le plateau dans la Zone de Départ des Monstres.

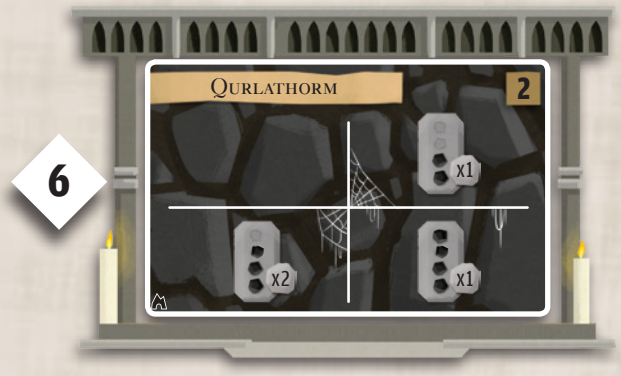


Icône Monstr-o-mètre : Les cartes Salle de Bataille peuvent avoir des icônes Monstr-o-mètre dans n'importe lequel de leurs quatre quadrants. Ces icônes offrent à la fois liberté et flexibilité stratégique au Maître en lui permettant de peupler la salle avec les monstres de son choix.

Pour chaque icône Monstr-o-mètre, un type de monstre du niveau spécifié et de n'importe quelle famille (couleur) peut être choisi. En même temps, le Maître choisit combien de ces monstres doivent être placés dans la Zone de Départ des Monstres. La plupart du temps, le plus simple est d'y placer tous les monstres disponibles de ce type. Néanmoins, dans certains cas, il peut être avisé de la part du Maître de ne pas déployer tous les monstres disponibles d'un certain type, le Maître pourrait vouloir en garder un ou deux en réserve à invoquer plus tard durant la Phase de Bataille.

Par exemple, sur la carte Salle indiquée par le repère "5", il y a deux icônes Monstr-o-mètre dans le premier quadrant. Ceci indique que le Maître doit choisir deux types de monstres de niveau 1 de n'importe quelle famille. Cela peut être des Zombies et des Esprits de Feu, représentant ainsi huit disques à ajouter sur le plateau (les quatre Zombies et les quatre Esprits de Feu).

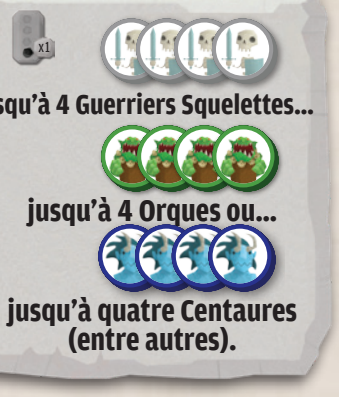
Dans la salle indiquée par le repère "6", le Maître doit choisir trois types de monstres. Un type de monstre de niveau 2, deux types de monstres de niveau 3 et un type de monstre de niveau 4. Cela peut être deux Archers Squelettes (niveau 2), deux Démons de Feu (niveau 3), deux Chauves-souris Vampires (niveau 3) et un Cube Gélatineux (niveau 4). Ou, deux Trolls (niveau 2), deux Scorpions Géants (niveau 3), deux Goules (niveau 3) et un Hibours (niveau 4).



Il est également possible de sélectionner aléatoirement les monstres pour chaque Monstr-o-mètre. Chaque carte Monstre possède une icône Monstr-o-mètre sur son verso. Si, par exemple, le Maître doit placer un type de monstre de Niveau 2, mélangez toutes les cartes Monstre représentant un Monstr-o-mètre de niveau 2 sur leur verso et piochez la première carte. Dans la limite du nombre disponible, le Maître place alors autant de monstres de ce type qu'il le souhaite dans la Zone de Départ des Monstres.

Il peut y avoir un problème si par exemple une Goule Spadassin est révélée une fois qu'une Araignée des Cryptes a été placée sur le plateau (elles possèdent le même disque). Dans ce cas, défaussez la carte et piochez-en une autre. Répétez ceci pour chaque icône Monstr-o-mètre de la carte Salle.

Pour chaque icône Monstr-o-mètre de niveau 1, le Maître peut choisir :



Cartes Salle de Bataille : Restrictions

Les Restrictions empêchent les personnages d'accomplir certains types de tirs et/ou d'appliquer certains modificateurs dans les salles concernées. Les types de tirs concernés sont représentés sur les cartes Salle à l'intérieur d'un cadre appelé cadre de Restriction. Si un tir non modifié y est représenté, ce type de tir ainsi que toutes ses versions modifiées sont interdits dans cette salle. Par exemple, si un tir de Projectile non modifié est représenté dans le cadre de Restriction, aucun tir de Projectile, quel qu'il soit, n'est autorisé, que ce soit par le camp des héros ou par celui du Seigneur des catacombes. Les modificateurs de tir de Projectiles Critique, En chaîne, Poison, etc. sont interdits également.

Si un type de modificateur particulier est représenté, seul ce modificateur est interdit, contrairement au tir simple. Par exemple, si un modificateur de tir de Combat Sonné est représenté dans le cadre de Restriction, seul le modificateur Sonné est interdit. Ceci a pour conséquence que lorsque le Maître contrôle une Araignée des Cryptes, il ne dispose plus que de tirs de Projectiles non modifiés et non de tirs avec le modificateur Sonné.



Cartes Salle Spéciale

Lorsqu'elles sont révélées durant les Phases d'Exploration, les cartes Salle Spéciale permettent aux héros d'obtenir divers avantages en échange des pièces d'or qu'ils ont pu récolter lors des précédentes Phases de Résolution.

Carte Salle Spéciale : Althéa la Guérisseuse

Althéa la Guérisseuse propose repos et soins aux héros. Elle soigne gratuitement un héros empoisonné en lui retirant une carte Poison. Les joueurs doivent décider ensemble quel joueur pourra défausser une carte et la mélanger dans la pile Poison.

Elle propose également aux héros les services suivants en échange de quelques pièces d'or :



Service	Coût	Effet
Guérison d'un héros ou d'un allié	3 pièces d'or	Le héros ou l'allié regagne 1 point de vie. Ajustez le marqueur de la piste de Santé du personnage concerné.
Antidote	2 pièces d'or	Le héros est soigné d'une carte Poison (voir page 20).
Résurrection d'un héros	10 pièces d'or	Un héros décédé est ramené à la vie avec deux points de vie. Il revient en jeu dans la prochaine salle avec toutes ses pièces d'or et toutes ses cartes Équipement et/ou Sort non utilisées. Il peut payer davantage pour être soigné par la Guérisseuse.

Les joueurs ont la possibilité de mettre en commun leurs pièces d'or afin de s'offrir un ou plusieurs services auprès de la Guérisseuse. Les alliés peuvent être soignés par la Guérisseuse mais pas ressuscités.

Carte Salle Spéciale : Izchak le Marchand

Lorsque les héros atteignent Izchak le Marchand lors de la Phase d'Exploration, ils peuvent dépenser leurs pièces d'or pour acquérir quelques équipements utiles à leur quête. Le Maître mélange la pile de cartes Équipement et en révèle six aux joueurs : ce sont les équipements qu'Izchak propose à la vente. Ils peuvent payer deux pièces d'or pour voir la prochaine carte de la pile. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'ils peuvent le faire. Chaque joueur peut acheter autant de cartes révélées qu'il le souhaite aussi longtemps qu'il remplit les prérequis. Les joueurs ont la possibilité de mettre en commun leurs pièces d'or afin d'acquérir certains équipements. Une fois un équipement acquis, les pièces d'or sont remises au Trésor. La carte est assignée au personnage en la plaçant sur l'emplacement prévu à cet effet de son Plateau Héros.

De plus, les héros peuvent acheter au marchand un plan des catacombes pour deux pièces d'or afin de révéler toutes les cartes Salle et ainsi connaître le chemin qui mène au Seigneur des Catacombes.



Cartes Équipement

Dans le jeu de base, des équipements permettant d'aider les héros dans leur quête peuvent être achetés auprès d'Izchak le Marchand ou gagnés à la Taverne d'Alewife. Il n'y a pas de restriction quant au nombre d'équipements qu'un héros peut transporter. Les équipements ne peuvent pas être utilisés lorsque le héros est sonné sauf s'il s'agit d'un familier (voir page suivante). Seul le héros qui possède l'équipement peut l'utiliser et il n'est pas possible de donner ou d'échanger un équipement. De plus, les alliés ne peuvent pas acheter ou utiliser d'équipement.

Certains héros commencent l'aventure avec des équipements de départ. Par exemple, la carte Règles de Xoric le Barbare indique qu'il commence la partie avec deux équipements Hache de Bataille Berserk.



Cartes Équipement : restrictions d'utilisation

Par défaut, les héros peuvent acheter et utiliser la plupart des équipements comme cela est indiqué par la mention "Tout Héros" sur la carte Équipement (repère "1"). Cependant, certains équipements appliquent des restrictions supplémentaires aux héros susceptibles de les acheter et les utiliser. Certains équipements, comme le Magic Quiver, ne sont accessibles qu'à un héros en particulier (repère "2"). D'autres ne sont accessibles qu'aux héros sous certaines conditions, par exemple un nombre spécifique de points de vie de départ (repère "3").

Les équipements qui sont des *armes* sont repérés par le symbole : (repère "4"). Ce symbole apparaît également sur la carte Règles du héros s'il est capable d'acheter des armes et de les manier (repère "5"). Dans le cas contraire, c'est le symbole qui apparaît. De la même façon, les *équipements magiques* sont identifiés par le symbole (repère "7", page suivante). Ce symbole est présent également sur la carte Règles du héros s'il est capable de lancer des sorts, prérequis pour acheter des équipements magiques et les utiliser. Dans le cas contraire, c'est le symbole qui apparaît.



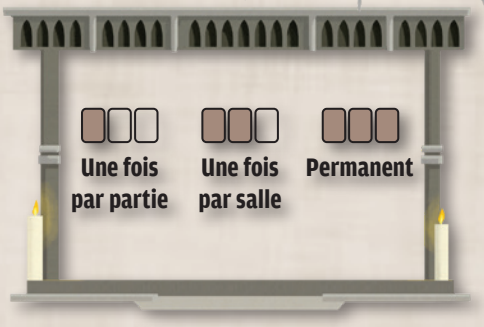
Par exemple, Elani la Voleuse peut acheter et manier des armes et par conséquent acheter l'équipement Couteau Empoisonné (Poisoned Knife). Par contre, elle ne peut pas acheter l'équipement Familier Corbeau (Raven Familiar) car elle n'est pas un Lanceur de Sorts.

Cartes Équipement : améliorations spécifiques de héros

Certains héros sont plus qualifiés dans le maniement de certains équipements. Le visage d'un héros figurant sur une carte Équipement indique une séquence de tirs améliorée qui est disponible pour lui seul quand il utilise cet équipement (repère "6").

Cartes Équipement : nombre d'utilisations

Il existe trois possibilités concernant le nombre de fois qu'un équipement peut être utilisé durant la partie.



1. **Une fois par partie :** l'équipement ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie (typiquement lors de la Phase de Bataille d'une salle) puis est défaussé et ne peut plus être acheté ou utilisé à nouveau.
2. **Une fois par salle :** l'équipement ne peut être utilisé qu'une seule fois par Phase de Bataille et est retourné face cachée une fois utilisé. La carte Équipement est réactivée (retournée face visible) durant la prochaine Phase de Mise en place.
3. **Permanent :** une fois acquis, l'équipement est toujours en jeu et ne requiert pas d'action particulière pour prendre effet. Si l'équipement dispose d'une séquence de tirs, le joueur peut choisir d'utiliser celle-ci à la place de celle présente sur la carte Règles de son Héros.

Cartes Équipement : familiers

Tous les héros peuvent acheter et utiliser des Familiers pour peu qu'ils remplissent les conditions nécessaires à leur acquisition. Par exemple, en tant qu'équipement magique, le Corbeau ne peut être acheté que par un héros qui peut lancer des sorts.

Durant la Phase de Mise en place, le familier est placé à moins de 2,5 cm (1") autour du héros qui le contrôle. Le joueur peut choisir lequel du héros ou du familier joue en premier. Le familier effectue sa séquence de tirs à chaque tour jusqu'à ce qu'il meurt ou que la salle soit terminée. Il reste avec le héros durant toute la partie, réapparaissant aux côtés de son propriétaire lors de la Phase de Mise en place de chaque nouvelle salle.

Les familiers sont là pour aider les héros mais diffèrent grandement dans leurs possibilités. Les familiers ne gagnent pas de pièces d'or s'ils tuent un monstre (leur propriétaire ne reçoit pas d'or non plus). Ils ne peuvent pas être empoisonnés ou sonnés. Néanmoins, ils peuvent être dévorés ou téléportés.

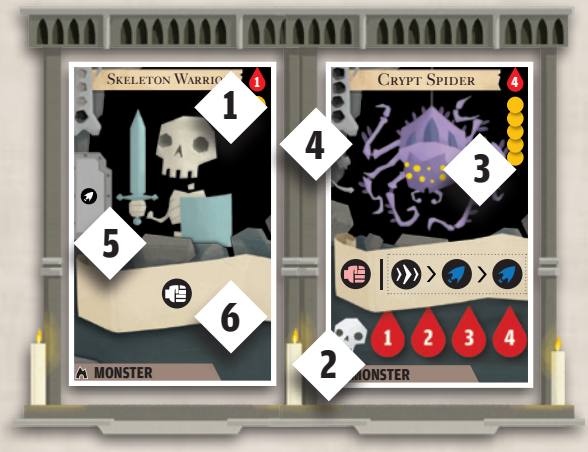
Un héros ne peut posséder qu'un seul familier à la fois. Si un héros contrôlant un familier est sonné, mordu ou dévoré, il ne peut pas effectuer d'action (comme d'habitude) mais son familier le peut toujours.

Si un familier meurt durant une Phase de Bataille, il est retiré du plateau mais revient en jeu lors de la Phase de Mise en place de la prochaine salle.



Cartes Monstre

Les monstres sont de toutes les batailles que doivent livrer les héros avant d'atteindre leur ultime ennemi, le redouté Seigneur des Catacombes. Durant la Phase de Bataille, le Maître contrôle tous les monstres du plateau et tout comme les héros, chacun joue un tour par round. Il existe cinq familles de monstres : les Donjons (verts), les Infernaux (orange), les Mythologiques (bleus), les Morts-vivants (gris) et les Vermines (beiges). Chaque carte monstre contient les informations suivantes :



Santé : elle indique le nombre de points de vie dont dispose le monstre (repère "1"). Les monstres possèdent entre un et quatre points de vie. Les monstres disposant de quatre points de vie possèdent une piste de santé sur leur carte (repère "2").

Récompense : indique le nombre de pièces d'or qu'un héros collecte lors de la Phase de Résolution s'il détruit le monstre (repère "3").

Monstr-o-mètre : indique la famille à laquelle appartient le monstre (d'après sa couleur) ainsi que son niveau (selon le nombre de cercles pleins sur l'échelle). Les monstres les plus faibles sont de niveau 1 tandis que les plus forts sont de niveau 4. (repère "4").

Capacités défensives : certains monstres possèdent des capacités défensives (repère "5", voir page 14).

Séquence de tirs : indique quels types de tirs le Maître peut effectuer avec ce monstre (repère "6").

Monstres Éthérés

Les monstres Éthérés (comme les Fantômes) viennent du Royaume des Ombres (l'espace entre le plateau et les barrières de protection). Au lieu d'avoir une icône goutte de sang pleine sur leur carte Monstre, la leur est en pointillés, comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

Pour les tuer, ils doivent être poussés complètement hors du plateau à l'aide d'un tir direct (de Combat, de Déplacement ou à distance) effectué par le camp des héros.



La bataille finale : combattre le Seigneur des Catacombes



Lorsque les héros pénètrent dans le repaire du Seigneur des Catacombes durant la Phase d'Exploration, la bataille finale commence. Le Maître contrôle le Seigneur des Catacombes ainsi que ses hordes de larbins.

Chaque Seigneur des Catacombes possède trois cartes : une carte Portrait (repère "1"), une carte Mise en Place et une carte Règles. Disposez ces trois cartes sur son plateau de jeu personnel ainsi que les cartes Monstre de ses larbins.

La carte Mise en place précise plusieurs points :

Santé de départ : le chiffre blanc dans la goutte de sang indique le nombre maximum de points de vie dont dispose le Seigneur lorsqu'il arrive en jeu (repère "2"). Placez le marqueur de points de vie sur la goutte de sang correspondante sur son plateau personnel (repère "3").

Plateau de jeu : illustration du plateau de jeu à utiliser pour la bataille finale (repère "4").

Types et nombre de larbins : chaque Seigneur des Catacombes a à son service un certain nombre de monstres appelés larbins. Prenez de la Réserve les monstres indiqués sur la carte et placez-les ainsi que le disque du Seigneur des Catacombes lui-même dans la Zone de Départ des Monstres de sa Salle Spéciale lors de la Phase de Mise en place (repère "5"). *Les monstres tués lors de la Phase de Bataille avec le Seigneur des Catacombes sont comme à l'accoutumée placés dans le Réserve de Monstres.*

Monstre Mercenaire : comme expliqué dans la section des règles sur les cartes Salle page 15, le Monstre Mercenaire présent sur la carte Mise en place du Seigneur des Catacombes est substitué, un pour un, avec n'importe quelle icône Monstre Mercenaire qui peut apparaître sur les cartes Salle lors des Phases de Mise en place (repère "6").



Marqueur Points de vie du Maître

Conditions de victoire

Les cartes Règles indiquent les séquences de tir qui peuvent être effectuées par le Seigneur des Catacombes. La plupart des Seigneurs des Catacombes pourront choisir parmi plusieurs séquences de tir (séparées par des lignes noires horizontales), *mais une seule d'entre elles peut être effectuée par round durant la Phase de Bataille* (repère "7").

Les Seigneurs des Catacombes ne peuvent être blessés que par des tirs de Combat, des tirs Roulés ou des tirs à Distance (qui infligent des dégâts) venant du camp des héros et/ou d'un Ancien. Ils sont immunisés aux effets de tous les modificateurs, à l'exception *d'En chaîne, de Critique et de Régénération.* Leurs propres tirs ne sont pas sujets aux Restrictions. Enfin, ils peuvent se téléporter et voyager à travers les portails magiques.

Important : le Seigneur des Catacombes est immunisé au tir de Glace.

Remporter la partie en tant que héros

Si les héros parviennent à réduire à zéro le niveau de santé du Seigneur des Catacombes et qu'au moins un héros est toujours en vie, ils sont victorieux et remportent la partie.

Contrairement aux batailles se déroulant dans les précédentes salles, *il n'est pas nécessaire de détruire tous les larbins du Seigneur des Catacombes* : lui seul doit être détruit pour remporter la partie.

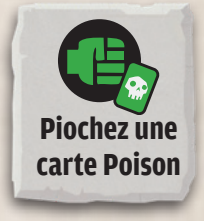
Remporter la partie en tant que Maître des Catacombes

Si à n'importe quel moment durant la Phase de Bataille les quatre héros sont morts et/ou incapables d'effectuer une action (car affectés par un tir Morsure ou piégés sur la carte Dévoré !, par exemple), la partie est terminée et le Maître remporte la partie.

Règles avancées

Règle avancée : cartes Poison

L'utilisation des cartes Poison par le Maître rend les parties considérablement plus difficiles et n'est recommandée qu'aux joueurs expérimentés. Les cartes Poison représentent le degré d'empoisonnement d'un héros. Lorsqu'un héros est touché par un modificateur de tir Poison, il doit tout d'abord diminuer son niveau de Santé de un si le tir inflige des dégâts. Ensuite, le nombre de cartes Poison représenté à côté de l'icône de tir doit être pioché de la pile Poison et placé sur le Plateau du héros infecté. Si à n'importe quel moment la valeur totale de toutes les cartes Poison accumulées est égale ou supérieure au nombre de points de vie de départ du héros, le poison a raison de lui et il meurt.





Par exemple, un Rat d'Égouts touche Varesh le Magicien grâce à un tir de Combat Poison. Le Magicien perd un point de vie (car il s'agit d'un tir de Combat) et tire ensuite une carte Poison. La carte Poison a une valeur de "3". Malheureusement, le Magicien cumule déjà trois cartes Poison pour un total de "5". L'ajout de cette carte Poison "3" porte la valeur totale des cartes Poison à 8, soit à égalité avec son nombre de points de vie initial. Le Magicien meurt par empoisonnement et les cartes Poison sont retirées de son Plateau héros et mélangées dans la pile Poison. Dans le cas improbable où plus aucune carte Poison ne serait disponible dans la pile Poison, le héros affecté est considéré comme ayant reçu une dose mortelle et meurt.

Les héros sonnés peuvent toujours être empoisonnés.



Cartes Poison : soigner un empoisonnement

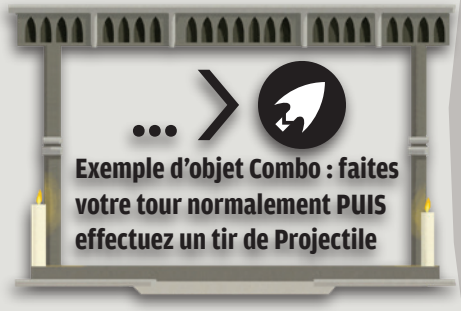
Dans le jeu de base, il y a trois façons de soigner un empoisonnement :

1. Lancer une carte Sort Antidote (lors de la Phase de Bataille de n'importe quelle salle, le Magicien peut jouer cette carte pour soigner un autre héros ou lui-même).
2. Rendre visite à Althéa la Guérisseuse et bénéficier de ses Antidotes (voir page 16).
3. Tenter sa chance à la Taverne d'Alewife (voir page 24).

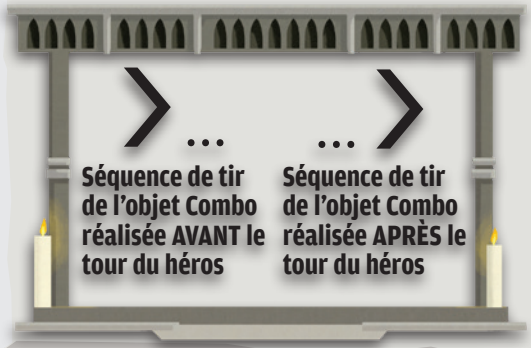
Un héros peut défausser la carte Poison de son choix lorsqu'il est soigné d'un empoisonnement. La carte est immédiatement mélangée dans la pile Poison.

Règle avancée : équipements Combo

Les équipements Combo font partie des notions avancées de Catacombs qui permettent aux joueurs de combiner les effets de certaines cartes afin d'étendre les actions que peuvent effectuer les héros lors des Phases de Bataille. Rappelez-vous que lorsque vous contrôlez un héros, vous pouvez soit effectuer le tir décrit sur sa carte Règles, soit jouer une carte Capacité, Équipement ou Sort. Un équipement Combo est une carte Équipement d'un type particulier qui peut être jouée immédiatement avant (équipement pré-Combo) ou immédiatement après (équipement post-Combo) le tour normal d'un héros. Cette particularité est indiquée dans la séquence de tirs par l'icône "..." avant ou après l'icône "Puis".



Par exemple, si Elani la Voleuse possède l'équipement Combo Potion de Raisthrim, à son tour elle peut jouer cette carte afin d'effectuer un tir de Glace et immédiatement après la séquence de tirs indiquée sur sa carte Règles ou jouer une autre carte Capacité, Équipement ou Sort. Autre exemple, Xoric le Barbare possède l'équipement combo Hache de lancer. Il peut effectuer la séquence de tirs indiquée sur sa carte Règles ou jouer une carte Capacité, Sort ou Équipement et immédiatement après jouer la carte Équipement Combo Hache de lancer pour effectuer un tir de Projectile. Il est important de noter qu'une seule carte Équipement Combo peut être jouée par tour, que ce soit avant ou après l'action du héros.



Règle avancée : Téléportation

On appelle Téléportation le fait qu'un personnage soit sorti temporairement hors d'une salle puis replacé à un autre endroit de son choix à son prochain round.

Un héros effectue une téléportation en tant qu'élément d'une séquence de tirs et le personnage ciblé par la téléportation voit son disque retiré du plateau et placé sur la carte Téléporté !.

Lors du prochain round de la Phase de Bataille, le héros doit revenir en jeu en plaçant le disque de son personnage n'importe où sur le bord du plateau et effectue un unique tir de Combat. Ce tir de Combat peut être suivi par l'utilisation d'un équipement post-Combo. Ceci termine le tour du héros téléporté pour ce round.



Premier round — Deuxième round

Par exemple, Varesh le Magicien utilise le sort Téléportation pour quitter la salle. Son disque est placé sur la carte Téléporté !. Lors du prochain round, il est remis sur le plateau de jeu et effectue un unique tir de Combat .


Icône Téléportation

Lorsqu'il est sur la carte Téléporté !, un personnage ne peut ni subir de dégâts, ni mourir.

La téléportation permet d'aider un personnage à se rétablir s'il a été sonné, mordu ou glacé. Les disques Morsure et Glace sont immédiatement retirés. Si tous les autres héros meurent alors qu'un se trouve sur la carte Téléporté !, ce héros peut revenir sur le plateau de jeu et continuer à se battre.

Ceci est également vrai pour les monstres et les Seigneurs des Catacombes. Cela implique que la Phase de Bataille continue lorsque les seuls monstres et/ou le Seigneur des Catacombes encore vivants se trouvent tous sur la carte Téléporté !.

Un personnage qui est sonné, mordu ou gelé ne peut pas se téléporter lui-même mais peut l'être par un autre personnage. Un personnage doit revenir de téléportation à son prochain tour.

Aucun combat ne peut avoir lieu entre monstres et héros se trouvant en même temps sur la carte Téléporté !.

Règle avancée : portails magiques

Lors de la Phase de Bataille, un héros ou le Seigneur des Catacombes peut ouvrir un portail magique afin de permuter deux personnages sur le plateau (dont lui-même). Ceci inclut les alliés et familiers. Contrairement à la Téléportation, aucun élément ne quitte le plateau, leur position (ainsi que leur état) est simplement permutée. Par exemple, Elani la Voleuse est cernée par des monstres alors qu'elle ne possède plus qu'un seul point de vie. Vysara la Sorcière (de l'extension Cavern of Soloth) utilise sa carte capacité Ouvrir un portail pour échanger de place la Voleuse et Xoric le Barbare. Un joueur peut uniquement inverser la position de personnages de son propre camp : un héros ne peut pas changer de place avec un monstre et un Seigneur des Catacombes ne peut changer de place avec un héros.


Icône Ouvrir un Portail

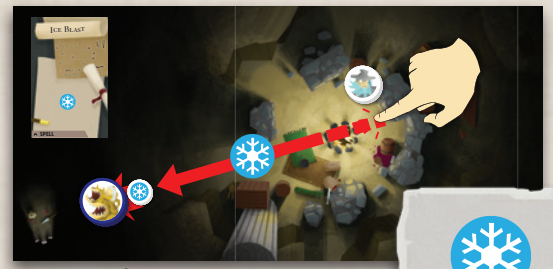
Règle avancée : types de tirs avancés

Tir de Boule de Feu Géante et tir de Rocher (à distance) : les tirs de Boule de Feu Géante et de Rocher sont de puissantes attaques à distance qui fonctionnent de façon strictement identique aux tirs de Projectiles. Il suffit d'utiliser la face adéquate du grand disque orange.


Boule de Feu Géante = 2 dégâts


Rocher = 3 dégâts

Tir de Glace (à distance) : les *tirs de Glace* s'effectuent en utilisant les petits disques bleu clair appropriés. Lorsqu'un monstre est touché par un tir de Glace, il ne subit pas de dégât mais est considéré comme étant gelé. Placez le disque tir de Glace sur le monstre affecté. Si plusieurs cibles sont touchées par un tir de Glace, une seule est affectée, au choix du joueur qui a tiré.
Désormais, le personnage gelé ne peut plus entreprendre d'actions, ne peut plus subir de dégâts et toutes ses facultés de défense sont suspendues. Il doit rester sur place avec le disque tir de Glace sur lui. Un personnage gelé ne peut être libéré que si un autre tir, qu'il soit direct ou indirect, fait tomber le disque tir de Glace (ce dernier est alors immédiatement retiré du plateau).
Les héros doivent prendre garde à ne pas le faire tomber accidentellement, ce qui libérerait le monstre. Si tous les autres monstres de la salle sont morts ou gelés, la salle est terminée et les héros peuvent passer à la Phase de Résolution. Le joueur qui a gelé le monstre collecte des pièces d'or comme s'il était parvenu à le tuer.
Les Seigneurs des Catacombes et les Anciens ne sont pas affectés par les tirs de Glace.



Avant le tir de Glace


Après le tir de Glace - le monstre ciblé est gelé.

Glace = 0 dégât

Tir Ciblé (à distance) : le *tir Ciblé* fonctionne de façon similaire au tir de Projectile, mais le joueur peut tirer une seconde fois si son premier tir a raté. La cible doit être annoncée avant la première tentative (placez le jeton Cible sur ce personnage). Si la cible n'a pas été atteinte, un second tir peut être entrepris depuis la dernière position autorisée où s'est achevé le premier tir. Un tir Ciblé inflige un point de dégât à la cible annoncée seulement. Les dégâts infligés aux autres personnages sont ignorés.
Le jeton Cible est ensuite retiré.



Tir Morsure : un *tir Morsure* inflige comme d'habitude un point de dégât immédiatement à toutes les cibles affectées. Parmi toutes les cibles encore vivantes, le Maître en choisit une sur laquelle le disque de tir Morsure est placé. Le personnage mordu ne peut plus effectuer d'action jusqu'à ce qu'il soit libéré grâce à un tir, direct ou indirect, qui ferait chuter le disque de tir Morsure placé sur lui. Lorsqu'il tombe, ce disque est immédiatement retiré du plateau.
Les joueurs doivent prendre garde à ne pas le faire tomber accidentellement, ce qui libérerait le personnage. Si à la fin du prochain round, le disque de tir Morsure n'a pas chuté, la cible affectée perd un autre point de vie. Tant que le disque est en place, un point de vie est perdu à la fin de chaque round. Notez qu'un héros sonné ne peut pas être affecté par un tir Morsure.

Ciblé = 1 dégât

Morsure = 1 dégât

Dévoré = 1 dégât

Tir Dévoré (Maître seulement) : le héros, l'allié ou le familier qui est touché par un *tir Dévoré* perd immédiatement un point de vie. S'il est toujours en vie, il est retiré du plateau de jeu et est placé sur la carte Dévoré !. Tandis qu'il tente de survivre dans l'estomac du monstre, le personnage qui a été dévoré ne peut plus effectuer d'action et est considéré comme étant en dehors du jeu.
Tous les personnages dévorés sont libérés dès que la salle est terminée ou une fois le monstre vaincu. Dans ce dernier cas, tous les personnages capturés sont libérés et placés là où le monstre est mort, prêts à effectuer leur tour de jeu normalement. Si plusieurs personnages sont touchés par un même tir Dévoré, tous subissent les dégâts, mais un seul est dévoré, au choix du Maître.
Plusieurs personnages peuvent être placés sur la carte Dévoré ! mais chacun doit avoir été touché par un tir Dévoré différent.

Lorsqu'un personnage est dévoré, les effets des modificateurs de tir Sonné et Morsure sont annulés. Les personnages capturés ne peuvent pas être téléportés depuis la carte Dévoré !.





Tir Roulé : le *tir Roulé* s'effectue en plaçant le disque du personnage sur sa tranche et en le faisant rouler sur le plateau. Afin d'infliger des dégâts, le disque du personnage doit être en contact avec une cible adverse une fois arrêté, soit en la touchant, soit en la recouvrant partiellement. Dans ce dernier cas, assurez-vous que le personnage qui a effectué le tir Roulé termine sur un emplacement autorisé du plateau. Si le disque quitte le plateau de jeu après un tir, il est simplement remis à plat sur le bord du plateau à l'endroit où il l'a quitté, de façon habituelle.

Un tir Roulé non modifié inflige deux points de dégât. Si deux personnages sont touchés par un tir Roulé, un seul est affecté, au choix du joueur qui a tiré.



Tir d'Invocation : un *tir d'Invocation* permet d'amener en jeu de nouveaux personnages lors d'une Phase de Bataille. Il s'effectue de façon identique à un tir à Distance sauf qu'il faut utiliser le disque de monstre ou d'Ancien spécifié dans la séquence de tirs à la place.

Ce tir initial représente l'invocation en elle-même et est traité comme un tir à distance standard qui inflige un point de dégât (quel que soit le reste de la séquence de tirs dont peut disposer le personnage).

Le personnage qui est invoqué peut être contrôlé normalement une fois le tour du personnage qui l'a invoqué terminé.

Dans le cas spécifique des monstres, le disque du monstre invoqué doit être disponible dans la Réserve de Monstres.

Règle avancée : carte Salle Spéciale Auberge d'Amaranth et les Alliés

L'Auberge d'Amaranth permet aux héros de rencontrer et de recruter des alliés qui combattront à leurs côtés. Lorsque les héros arrivent à l'Auberge, n'importe quel héros qui n'est pas actuellement utilisé peut être recruté en tant qu'allié pour dix pièces d'or. Pour ce faire, placez toutes les cartes Portrait des héros non utilisés face cachée et mélangez-les. Piochez-en une au hasard afin de déterminer quel allié peut être recruté. Si les joueurs souhaitent le recruter, ils peuvent mettre en commun leurs pièces d'or.

Un joueur contrôlera l'allié. Il l'assigne en tant que compagnon à l'un des héros qu'il contrôle. Placez les cartes Portrait et Règles à côté du plateau du héros qu'il accompagne.



Sauf mention contraire sur sa carte Règles, le niveau de santé maximal d'un allié est de quatre. Utilisez le marqueur de santé Allié sur la piste de santé du héros accompagné pour suivre son niveau de santé. Les alliés utilisent la séquence de tirs illustrée sur leur carte Règles de façon habituelle. Les règles suivante s'appliquent également :

Cartes Capacité : les alliés commencent avec une carte Capacité de moins que la normale (avec un minimum de une). Le joueur qui recrute un allié peut choisir laquelle ou lesquelles il pourra utiliser.

Cartes Équipement : les alliés ne peuvent ni acheter ni utiliser de carte Équipement.

Cartes Sort : les Lanceurs de Sorts ont droit à deux cartes Sort de leur choix.

Par exemple, Oleira l'Elfe commence avec deux cartes Capacité Arc Elfique en tant que héros. Si elle est recrutée en tant qu'alliée, elle entrera en jeu avec une seule de ces deux cartes (une carte Capacité de moins, mais minimum une) et ne pourra pas utiliser l'équipement Familier Esprit.

Autre exemple, Varesh le Magicien commence en tant que héros avec une carte Capacité boule de Feu et dix cartes Sorts. S'il est recruté en tant qu'allié, il peut utiliser cette unique carte Capacité et peut également choisir deux cartes Sort seulement.

Lors de la Phase de Mise en place, un allié est placé dans la Zone de Départ des héros comme les autres héros. Lors de chaque round, le joueur qui l'a recruté joue à la fois un tour pour son héros et un pour son allié, dans n'importe quel ordre. Les alliés fonctionnent peu ou prou comme les héros. Ils peuvent être téléportés et dévorés. Ils peuvent infliger des dégâts et tuer des monstres et le Seigneur des Catacombes. Lorsqu'ils perdent tous leurs points de vie, ils meurent et sont retirés du jeu. Néanmoins, il existe quelques différences majeures entre les héros et les alliés. Ces derniers ne peuvent ni acheter ou utiliser d'équipements, ni être sonnés, empoisonnés ou ressuscités. Ils ne peuvent pas non plus conserver les pièces d'or gagnées pour avoir tué un monstre : tout l'or revient au héros auquel il est assigné.

Si un héros meurt et que son allié est toujours sur le plateau de jeu, son contrôle passe au héros ayant le moins de points de vie (quel que soit son niveau de départ). En cas d'égalité, celui qui possède le moins de pièces d'or reçoit l'allié. S'il y a toujours égalité, l'allié revient à celui qui a le moins d'équipements.



Règle avancée : carte Salle Spéciale Taverne d'Alewife

À la Taverne d'Alewife, les joueurs peuvent tenter leur chance pour remporter des équipements, regagner des points de vie ou se soigner d'un empoisonnement. Le Maître place tous les disques Orque, Esprit de Feu, Centaure ainsi que ceux des quatre héros dans un sac opaque. Pour faire un pari, un joueur doit payer deux pièces d'or. Il tire ensuite trois disques du sac et consulte le tableau des gains ci-dessous afin de déterminer sa récompense.

Disques tirés du sac	Gain
3 héros	Un des héros et son allié regagnent tous leurs points de vie (s'il en a un) OU un des héros défausse toutes ses cartes Poison.
3 identiques	Prenez une carte Équipement de votre choix dans la pile Équipement.
2 héros	Tirez au hasard une carte Équipement (le joueur prend le premier équipement qu'il peut utiliser).
3 couleurs différentes	Regagnez 1 point de vie OU défaussez 1 carte Poison.
1 héros	Prenez 1 pièce d'Or du Trésor.

Replacez les disques dans le sac avant de tenter un nouveau pari. Chaque joueur peut parier autant de fois qu'il le désire, tant qu'il dispose de suffisamment de pièces d'or pour le faire. Les joueurs peuvent mettre en commun leurs pièces d'or pour faire un pari. Pour chaque pari, les joueurs doivent annoncer quel héros le tente et seul celui-ci peut remporter les gains qui sont appliqués immédiatement. Les gagnants peuvent choisir n'importe quelle récompense (mais une seule !) parmi lesquelles ils ont droit dans le tableau. Toutes les pièces d'or misées retournent au Trésor.





Règle avancée : mise en place alternative des cartes Salle Spéciale

La mise en place des cartes Salle suggérée dans la section "Préparer la zone de jeu" (page 6), décrit une mise en place figée et adaptée aux premières parties. À mesure que les joueurs s'accoutument aux mécaniques de Catacombs, ils souhaiteront expérimenter de nouvelles mises en place de salles pour plus de défi, de variété et voudront essayer les règles avancées.

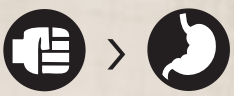
Voici une suggestion de mise en place aléatoire. Le Maître trie en trois piles les différentes cartes Salle en fonction de leur niveau (0, 1 et 2), indiqué dans le coin supérieur droit de chaque carte. Chaque pile est ensuite mélangée et les cartes Salle sont disposées face cachée en colonne comme indiqué ci-contre. Changer le nombre et l'ordre de ces cartes modifie grandement la difficulté et la longueur de la partie. De plus, il est possible de décider quelles salles Spéciales (Guérisseuse, Auberge, Marchand ou Taverne) inclure dans la partie (pourquoi pas toutes !) et dans quel ordre : au choix des joueurs ou de façon aléatoire.

La première méthode permet aux joueurs de choisir quelles cartes Salle Spéciale ils souhaitent inclure et dans quel ordre. La seconde offre un défi plus relevé. Le Maître mélange les Salles Spéciales et les place aléatoirement sur les emplacements adéquats. Les joueurs n'en auront pas connaissance avant qu'ils ne les révèlent durant la Phase d'Exploration. Le Repaire du Seigneur des Catacombes est toujours placé en dernier, face visible.

Règle avancée : le monstre Cube Gélatineux

Le Cube Gélatineux est un puissant monstre de niveau 4 de la famille Donjon. Lui seul dispose d'une séquence de tirs différente à chacun de ses tours de la Phase de Bataille. Pour effectuer sa séquence de tirs, le Maître commence par effectuer un tir de Combat suivi d'un tir de Combat avec modificateur Corrosion (l'icône tir de Combat Corrosion doit être visible sur le dessus du Cube). Lors du prochain round de la Phase de Bataille, le Maître exécute à nouveau un tir de Combat puis retourne le Cube face Peur visible et procède à ce type de tir. Le Maître continue ainsi tout au long de la Phase de Bataille, effectuant un type de tir différent à chaque round. L'ordre des séquences de tir est le suivant :



Round 1 : Corrosion	Round 2 : Peur	Round 3 : Dévoré	Round 4: Critique	Round 5 (la séquence recommence)
				

Règle avancée : les Anciens

Important : les Anciens ne peuvent subir ni dégâts, ni restrictions et sont immunisés contre tous les effets des tirs et des modificateurs.

Les Anciens sont des entités puissantes, imprévisibles et immortelles qui ont vécu dans les sombres profondeurs de Cimathue en des temps immémoriaux. Ils entrent généralement en jeu lorsque les héros jouent une carte Équipement ou Sort spécifique.



Dans le jeu de base, un héros qui joue la carte Équipement "Urne de Vaiel" peut invoquer Urthoth l'Ancien Liquide. Lors de la Phase de Bataille, un Ancien est introduit dans le jeu par un tir d'Invocation (voir page 23) et y reste jusqu'à la fin de la salle. Les Anciens appartiennent à la catégorie des personnages invulnérables (comme indiqué par l'icône Invulnérable sur leur carte Personnage) et ne peuvent être ni blessés, ni tués.

De plus, les Anciens sont immunisés à tous les types de tirs et aux effets de tous les modificateurs de tir et ne sont, par exemple, pas sujets à la peur, ne peuvent être mordus, gelés, dévorés, pétrifiés, téléportés, empoisonnés ou subir l'annulation de leurs propres tirs. La régénération ne fonctionne pas sur eux.



Un Ancien est en premier lieu contrôlé par le héros qui l'a invoqué mais n'est fidèle à aucun camp. Une fois le tour de ce joueur terminé, la carte Ancien est remise au Maître. Le contrôle de l'Ancien va passer d'un camp à l'autre jusqu'à ce que la salle soit terminée (tous les monstres ont été tués) ou que les héros soient tous morts. Un Ancien peut être utilisé de manière stratégique par les héros pour éliminer des monstres imposants ou affaiblir le Seigneur des Catacombes. Néanmoins, lorsqu'il est contrôlé par le Maître, il représente un formidable adversaire.

Par exemple, lors de la Phase de Bataille, Oleira l'Elfe joue la carte Équipement Urne de Vaiel afin d'invoquer un Ancien Liquide. Son disque est placé à moins de 2,5 cm (1") autour de celui d'Oleira quand le joueur effectue un tir d'Invocation avec lui. Lorsque le tour d'Oleira est terminé, le joueur la contrôlant peut alors prendre le contrôle de l'Ancien Liquide et utiliser ses tirs contre les monstres de la salle. La carte Ancien est ensuite remise au Maître. Durant son tour, il contrôle l'Ancien et effectue sa séquence de tirs contre le camp des héros. À la fin du tour du Maître, la carte Ancien est rendue aux joueurs contrôlant les héros qui choisissent lequel d'entre eux utilisera l'Ancien. Ceci continue jusqu'à la fin de la Phase de Bataille de cette salle. Tous les Anciens en jeu sont alors retirés du plateau lors de la Phase de Résolution.

Notez qu'il est possible d'avoir en jeu plus d'un Ancien à la fois.

Règle avancée : vulnérabilité des Monstres

Ces règles décrivent les vulnérabilités de chaque famille de monstres afin d'aider les joueurs novices. Ces règles n'outrepassent pas les capacités défensives que peuvent posséder individuellement certains monstres d'une famille donnée.

Les monstres de la famille Donjon (verts) sont vulnérables aux tirs de Projectile : traitez tous les tirs de Projectile du camp des héros qui touchent un membre de la famille Donjon comme ayant le modificateur Critique.

Les monstres de la famille Infernaux (orange) sont vulnérables aux tirs de Glace et subissent un point de dégâts en plus d'être gelés (s'ils sont encore en vie).

Les monstres de la famille Mythologique (bleus) sont vulnérables aux combats au corps-à-corps : traitez tous les tirs de Combat non modifiés du camp des héros comme ayant le modificateur Régénération.

Les monstres de la famille Mort-Vivant (gris) sont vulnérables au feu : traitez tous les tirs de Boule de Feu non modifiés du camp des héros comme ayant le modificateur Critique. De plus, les monstres Morts-vivants sont vulnérables aux Murs de Feu et aux obstacles de feu (de l'extension Cavern of Soloth), perdant ainsi un point de vie lorsqu'ils les touchent.

Les monstres de la famille Vermine (beiges) qui sont de taille très petite (Rats d'Égouts, Scarabées Blindés, Vipères, Chauves-souris Vampires) sont sujets à la peur : traitez tous les tirs de Combat ou de Projectile du camp des héros comme ayant le modificateur Peur, sauf si le monstre ciblé possède lui-même le modificateur Peur dans sa séquence (comme le Crâne Sanglant).

Stratégie

• **Soyez agressifs.** Les héros ont l'initiative dans chaque Salle. Si vous pouvez supprimer certains des Monstres de Départ dès le premier tour à chaque fois, vous vous épargnerez des dégâts sur le long terme.

• **Soyez coordonnés.** Pour être agressifs efficacement, vous devrez planifier votre tour soigneusement. Où souhaitez-vous terminer votre déplacement ? Sur quel monstre concentrer vos attaques ? Devriez-vous profiter de votre tour pour pousser un héros vers une position stratégique?

• **Soyez opportunistes.** Détenteurs de grands pouvoirs, les joueurs ont tendance à rester en retrait et à tout garder pour la fin. Les Capacités doivent être utilisées tôt dans chaque Salle pour maximiser leurs effets. Les Sorts et Équipements à usage unique doivent être utilisés durant la progression de l'aventure. Ils ne vous seront d'aucune utilité si vous les préservez jusqu'au bout, si ce n'est de ne pas les avoir utilisés...

Index

Alliés 23
Althéa la Guérisseuse 16
Anciens 25
Annulation 16
Auberge d'Amaranth 23
Capacités défensives 14
Cartes Çapacité et Sort 11
Cartes Équipement 17-18
Cartes Monstre 18
Cartes Salle 6, 14-16, 24
Cartes Salle de Bataille 6, 14-16, 24
Cartes Salle Spéciale 16-17, 23,24
Équipements Combo 20
Équipements Magiques et Armes .. 17
Familiers 18
Héros 4
Izchak le Marchand 17
Maître des Catacombes 3-4
Matériel de jeu 2
Mise en place 6,8
Mise en place (exemple) 8
Modificateur de tir Poison 13, 20
Modificateurs de tir 12-13
Modificateurs de tir Sonné 13
Monstre Cube Gélatineux 24
Monstres Éthérés 18
Monstres Mercenaires 6, 15, 19
Mort d'un personnage 10-11
Phase d'Exploration 7
Phase de Bataille 7, 9-12
Phase de Mise en place 7
Phase de Mise en place 7
Phases de jeu 7
Plateaux Héros 5, 19
Portails Magiques 21
Remporter la victoire (Héros)..... 19
Remporter la victoire (Maître) 19
Royaume des Ombres 18
Seigneurs des Catacombes 3-4, 6, 19
Séquence de tirs 12
Soigner les dégâts 11, 16
Taverne d'Alewife 24
Téléportation 21
Termes importants 3
Tirs à distance 9-10
Tirs de Bouclier 21-23
Téléportation 10
Tirs simples 9,10
Touches et Dégâts 10-11

Crédits

Auteur principal pour la troisième édition : Aron West
Directrice des opérations : Hiba Yokhana
Illustration et conception graphique : Kwanchai Moriya
Concepteur graphique : Jordan Silvestri
Conception du manuel : Aron West
Mise en page du manuel : Mark Campbell
Relecteurs : Christian Busch, Leon Scheuber, Magda Mizgalewicz
Traduction française : Thomas Million
Rendez-nous visite sur **www.elzra.com** | **shop.elzra.com**
Service consommateur : **support.elzra.com**
Twitter : **@elzragames @catacombsgame**
BoardGameGeek : **bitly.com/catacombs3e**

Catacombs : troisième Édition © 2015 Elzra Corp.

Catacombs : troisième Édition manuel version 3.05 (français)
Catacombs utilise le Dexterity Game System™
Catacombs™ et Dexterity Game System™ sont des marques déposées par Elzra Corp.
Remerciements particuliers à Ryan Amos et Marc Kelsey (co-auteurs de l'édition originale) ainsi qu'à Una & Phil
Remerciements à Blake, Carsten, Christina, Dirk, Jackie, James, Laurel, Meaghan, Rich, Thibs et Thomas
UN GRAND MERCI À TOUS NOS SOUTIENS KICKSTARTER !
Catacombs : Troisième Édition est dédié à la mémoire d'April Star

L'extension Cavern of Soloth est désormais disponible et inclut six nouveaux héros, quatre Seigneurs des Catacombes, des monstres plus retors et bien plus encore.







Référence des tirs

Tirs simples

Combat

Déplacement

Tirs à Distance

Projectile

Boule de Feu

Boule de Feu Géante

Rocher*

Glace

Ciblé

N'affectent qu'une seule cible.

Tirs de Déplacement modifiés

Poison

Sonné

Tirs de Projectile modifiés

Critique

Peur

Poison

Régénération

Sonné

Tirs de Combat modifiés

Corrosion

Critique

Peur

Poison

Régénération

Sonné

Transformation

Pétrification

N'affecte qu'une seule cible

Modificateurs de tir En Chaîne

Aucun dégât consécutif sur la même cible.
Exemple :

Tirs de Bouclier

Repositionnez le disque Bouclier à la fin de la séquence de tir.

Tirs Roulés

N'affecte qu'une seule cible

Téléportation

Placez le disque sur la carte Téléporté !. Lors du prochain round, il revient en jeu par un tir de Combat.

Ouvrir un Portail*

Permutez de place deux disques amis sur le plateau.

Tir d'Invocation de Monstre

Invoquez un monstre bleu de niveau 1, 2 ou 3*

Tirs d'Invocation

Invoquez un Ancien Liquide

Invoquez un Guerrier Squelette

Invoquez un Esprit de Feu

Types de tirs Avancés

Morsure

Dévoré

Répétition*

N'affecte qu'une seule cible.

Le héros est sonné — Déduisez le nombre de points de vie indiqué — Piochez le nombre de cartes Poison indiqué — Se change en mur de feu

Regagnez 1 point de vie — Mort instantanée du personnage affecté

* Non utilisé dans le jeu de base

Diagramme d'application des dégâts

