

Catacombs : règles de l'extension *La Caverne de Soloth*

Cette extension excitante de *Catacombs* propose de nouveaux héros, des équipements puissants, divers monstres et des seigneurs de catacombes stimulants. Le jeu de base *Catacombs* est requis pour jouer avec cette extension.

Matériel

66 cartes au total : 7 cartes Artefact, 18 cartes Equipement, 12 cartes Monstre, 29 cartes Salle ● **10 petites cartes Or**, représentant 1000 pièces d'or ● **41 disques en bois au total** : 11 grands disques (2 noirs, 3 bleus, 1 gris, 3 verts, 2 orange), 22 disques moyens (4 bleus, 4 gris, 5 orange, 5 blancs), 4 petits disques (3 cyans, 1 blanc) ● **7 cubes en bois rouges** ● **8 plateaux de joueur** ● **2 feuilles d'autocollants** (il est important de regarder la feuille d'installation des composants pour voir les instructions pour coller correctement les autocollants) ● **1 règle de jeu** ● **1 feuille d'installation des composants**

Nouvelles règles pour les monstres

Dans cette extension, les monstres rapportent d'autres récompenses que de l'or lorsqu'ils sont tués. Ceci apparaîtra dans la zone de récompense de la carte du monstre comme une icône de carte Equipement. Le Héros qui tue un tel monstre durant une *Phase de combat* obtiendra l'équipement durant la *Phase de résolution* pour autant que l'objet soit présent dans la pioche Equipement.

Familles de Monstres

Les monstres sont divisés en quatre familles qui sont chacune représentée par leur propre couleur : bleu (Mythologie), vert (Dungeon), gris (Morts-vivants) et orange (Enfer). Dans cette extension, il y a des équipements, des héros et des artefacts qui peuvent interagir spécifiquement avec des familles entières de monstres. Par exemple, le Héros qui utilise le Marteau de Guerre (War Hammer) voit toutes ses attaques de mêlée transformées en attaque critique contre la famille des Morts-vivants (gris). Certaines autres pièces (Seigneur des catacombes, obstacles, boucliers, murs de feu, etc.) n'ont pas d'effets particuliers sur des familles de monstres en fonction de leur couleur.



Mythologie, Dungeon, Mort-Vivant, Enfer

Nouvelles règles Seigneurs des catacombes

La santé supplémentaire peut être utilisée pour rendre les nouveaux seigneurs des catacombes plus stimulants.



Les Seigneurs des catacombes de cette extension ont une augmentation de la piste de santé représentée par des gouttes de sang pourpres. Cette piste d'augmentation peut être utilisée pour donner à un seigneur plus de points de vie de départ.

Attaque *Commande de Mort-vivant*

L'attaque *Commande de Mort-vivant* est un nouveau type d'attaque qui est considérée comme une séquence d'attaque avec un disque représentant un Guerrier Squelette (Skeleton Warrior). Pour résoudre cette attaque, prenez un Guerrier Squelette dans la réserve de monstres et tirez-le depuis la position du monstre qui attaque comme s'il utilisait le Guerrier Squelette pour une attaque Missile normale. Le Guerrier Squelette reste ensuite dans la salle actuelle où il est arrivé sur le plateau. Il peut faire une action durant la même *Phase de combat* que celle où il a été invoqué. S'il n'y a pas de Guerrier Squelette disponible dans la réserve, l'attaque *Commande de mort vivant* ne peut pas avoir lieu. Par exemple, le Vampire peut utiliser l'attaque de mêlée *Commande de Mort-vivant*. Le Maître des catacombes peut réaliser l'attaque du Vampire en premier. Il prend alors un disque Guerrier Squelette de la réserve (si possible), le place à 1 cm du Vampire et le « pitche ».

Exemple de séquence d'attaque Commande de Mort-Vivant



Cartes Salle Spéciale

Marchand : quand on joue avec cette extension, la nouvelle carte spéciale Marchand remplace celle du jeu de base *Catacombs*. Au moment de jouer la carte Marchand, le Maître mélange les cartes Equipement (celles du jeu de base et celles de l'extension) et en tire 10 qu'il présente faces visibles. Les joueurs peuvent choisir d'acheter n'importe lesquels de ces équipements ou tenter leur chance en payant 100 pièces d'or pour voir en plus la première carte de la pioche de cartes Equipement. Il n'y a pas de limite d'or que les joueurs peuvent dépenser de cette manière. Les joueurs payent la totalité du prix des objets qu'ils achètent, il n'y a pas de remise. Le Maître remélange toutes les cartes Equipement non vendues avec le reste de la pioche pour une éventuelle nouvelle vente.

Autel de Soloth (Altar of Soloth) : l'Autel de Soloth est une nouvelle carte Salle spéciale qui peut être ajoutée à la disposition de base de *Catacombs* avant la carte du Seigneur des catacombes. Quand les Héros arrivent à l'autel, ils peuvent faire une offrande de 500 pièces d'or. Un ou plusieurs joueurs peut/peuvent participer au paiement de cette offrande. Pour chaque offrande, une carte Equipement est retournée de la pioche de cartes Equipement. Les joueurs doivent décider en groupe d'accepter l'équipement ou non et de l'assigner à un Héros de leur choix. Un seul équipement peut être accepté et assigné durant une partie. Si un équipement est rejeté, il est remis sous la pioche Equipement et une nouvelle offrande peut être faite.

Nouvelles règles Héro

Les Héros de cette extension ont été créés pour être joués ensemble dans une partie. Si vous voulez jouer avec des Héros du jeu de base, nous vous conseillons de faire les changements suivants : Le Barbare à la place du Paladin, l'Elf à la place de la Princesse des glaces, le Voleur à la place du Chasseur de Sorcière et le Magicien à la place de la Sorcière.



La Princesse des glaces (*Ice Princess*)

Elle lance des Piques de glace en utilisant les disques Pique de glace cyans. Quand un monstre est touché par une Pique de glace, il ne prend pas de dommage, mais il est considéré comme gelé. Placez le jeton Pique de glace sur le disque du monstre touché.

Quand un monstre est gelé, il ne peut pas réaliser ses actions et il doit rester sur place avec le disque Pique de glace placé sur lui. Les habiletés de monstre qui ne nécessitent pas de « pitch », ne sont pas affectées. Par exemple, le Troll peut toujours se régénérer. Au contraire, l'habileté Vengeance du Minotaure est suspendue jusqu'à ce qu'il soit impliqué par une attaque de mêlée et qu'il ait été touché par l'attaque d'un Héro. Si plusieurs monstres ont été touchés par une attaque de Pique de glace, c'est le joueur touché par les attaques qui décide quel monstre est gelé. Un monstre gelé ne peut être libéré que par un tir (direct ou indirect) qui frappe le monstre et qui fait tomber le disque Pique de glace présent sur celui-ci. Par exemple, si, durant son tour, le Maître réalise une attaque de mêlée avec un autre monstre pendant la *Phase de combat*, le monstre est libéré (dégelé) et peut réaliser son action (ses actions) normalement. Si un Héros fait tomber le disque Pique de glace, le monstre est libéré et peut immédiatement réaliser une attaque s'il possède l'habileté Vengeance. Sinon, il réalisera son action (ses actions) durant le tour normal du Maître. Si un monstre gelé possède plus de 1 point de vie, qu'il est frappé par une attaque et que le disque Pique de glace reste en place, le dommage lui sera infligé normalement. Retournez le disque du monstre comme d'habitude et remettez ensuite le disque Pique de glace sur le dessus. Le disque Pique de glace est immédiatement retiré du jeu à partir du moment où il n'est plus sur un monstre. Si le disque arrive ailleurs (sur un obstacle, hors du plateau de jeu, etc.), il est immédiatement retiré du jeu.

Icone de l'attaque Pique de glace



Clarifications importantes

1. Si un monstre gelé est poussé hors du plateau de jeu de la salle actuelle, le disque Pique de glace est immédiatement retiré du jeu et le monstre retourne sur le bord du plateau à l'endroit où il est sorti selon les règles de base.
2. Si le monstre est libéré par le Lizard Man (Homme Léopard), alors son habileté « Slave Master » (Maître d'esclave) prend effet immédiatement (voir page ...).
3. S'il ne reste plus que des monstres gelés à la fin de la *Phase de combat*, la salle est considérée comme terminée. Ces monstres sont détruits et placés sur le plateau du joueur qui les a gelés. Dans cette extension, c'est le joueur qui contrôle la Princesse des glaces.
4. Pour être clair, seuls les monstres peuvent être gelés. Le Seigneur des catacombes, les alliés, les obstacles, les boucliers, les murs de feu (et autres pièces sans autocollants) ne peuvent pas être gelés à moins que les règles d'un plateau de joueur ou d'une carte contredisent cette condition.
5. Les monstres avec l'habileté « Incorporal » (Incorporel) ne peuvent pas être gelés.



Le Paladin

Le Paladin possède une armure robuste qui le protège durant la *Phase de combat*. Quand le Paladin est touché par une attaque, le joueur peut choisir de réduire les points sur la piste de l'armure de 1 pour ignorer les dommages et les effets secondaires de l'attaque.

Le montant des dommages de l'attaque n'a aucune importance. Par exemple, si le « Giant Scorpion » (scorpion géant) réalise contre le Paladin une attaque critique (qui, en principe, occasionne 2 points de dégâts), l'armure ne sera réduite que de 1 point. En plus, quand le Paladin utilise son armure, elle le protège de tous les effets des habiletés des monstres (corrosion, touché de décrépitude,

etc.) et le protège d'incapacité. Quand les points de l'armure ont été réduits à 0 ou que le Paladin décide de ne pas utiliser le pouvoir de celle-ci, il reçoit normalement les dommages occasionnés par l'attaque et réduit d'autant ses points de vie. Au début de la *Phase d'installation* de la prochaine salle, les points de l'armure sont remis à 2 points, à moins qu'une carte contredise cette condition.



La sorcière

La Sorcière a une piste de points de magie. Elle débute la partie avec 6 points de magie sur son plateau de personnage. Toutes les actions spéciales de son plateau de jeu et ses équipements requièrent la dépense de points de magie pour que leurs effets s'activent. Quand les points de magie sont réduits à 0, la Sorcière peut utiliser ses points de vie pour remplacer les points de magie. Cependant, elle ne peut pas utiliser son dernier point de vie de cette façon. De plus, elle ne peut pas faire l'inverse : les points de magie ne peuvent pas être transformés en points de vie. Quand la sorcière gagne des points de vie de quelque manière que ce soit (équipement, sort, Guérisseur, etc.) le joueur qui contrôle la Sorcière peut toujours choisir d'ajouter les points gagnés à sa santé ou à ses points de magie dans n'importe quelle combinaison de son choix. Pour autant qu'elle possède assez de point de magie ou de santé, la sorcière n'a pas de limite dans le nombre de fois qu'elle utilise son action spéciale par salle. Il est important de noter que le nombre de point de magie de la sorcière n'est pas remis à 6 au début d'une nouvelle salle et qu'elle ne gagne pas de point de magie lorsqu'elle ressuscite.



Chasseur de sorcières

Pendant la *Phase de résolution*, le joueur qui contrôle le Chasseur de sorcières récolte de l'or pour les monstres qu'il a tué normalement. Cependant, les monstres restent sur son plateau de personnage. Le joueur peut ensuite décider d'activer un ou plusieurs artefact(s) du Chasseur de sorcières contre les monstres de son plateau s'il en a suffisamment. Chaque artefact nécessite un nombre différent de monstres tués de différentes familles pour être activé. Le coût d'activation d'un artefact est représenté sur sa carte par un ou plusieurs rond(s) de couleur (bleu, gris, vert et orange) qui correspond(ent) aux différentes familles de monstres. Tous les artefacts ont également un nombre variable d'icônes multicolores qui signifie que n'importe quel monstre de n'importe quelle famille (incluant n'importe quelles familles de monstres avec des couleurs différentes à venir) peut satisfaire aux exigences de création d'un artefact. Le Chasseur de sorcière peut activer les artefacts dans n'importe quel ordre de son choix et il n'est pas nécessaire de commencer par les artefacts les plus basics. Par exemple, l'Orc Hide Shield (Bouclier de Protection contre les Orcs) demande un monstre la famille « Dungeon » (de couleur verte) et un monstre de n'importe quelle autre famille qui ont été tués par le Chasseur de sorcière durant la *Phases de combat*. Ça peut être n'importe quel monstre vert, la taille du disque n'a pas d'importance. Supposons qu'un Chasseur de sorcières ait tué un Orc et un Zombie durant la *Phase de combat* d'une salle ; pendant la *Phase de résolution*, le joueur qui contrôle le Chasseur de sorcières regarde quels artefacts sont disponibles et voit qu'il ne peut en utiliser avec succès qu'un seul, le Bouclier de Protection contre les Orcs. Le joueur peut décider d'activer l'artefact en retournant l'Orc (qui satisfait la 1^{ère} condition d'activation : 1 monstre de la famille verte) et le Zombie (qui satisfait la 2^{ème} condition d'activation : 1 monstre de n'importe quelle autre famille) dans la réserve de monstres. Une fois que l'artefact a été activé, déplacez la carte sur la droite du plateau de personnage du Chasseur de sorcières pour signifier cette activation. Le joueur peut aussi renoncer à activer des artefacts pour stocker les monstres sur son

plateau de jeu pour les utiliser lors de la *Phase de résolution* d'une autre salle. Les monstres « stockés » peuvent ainsi être utilisés pour activer d'autres artefacts plus tard.

Important : Le Chasseur de sorcières doit être vigilant en gardant des monstres de cette façon. Si un monstre est requis pour être mis dans une salle lors de la *Phase d'installation*, et qu'il n'y en a plus dans la réserve de monstres, le Maître peut prendre autant de monstres que nécessaire sur le plateau de personnage du Chasseur de sorcières. Tous les artefacts suspendent leurs effets si le Chasseur de sorcières est en incapacité.

L'icône multicolore indique que le Chasseur de sorcières peut activer un artefact en utilisant un monstre de n'importe quelle couleur.



Nouvelles habiletés de monstre

Corrosion : quand un Héros reçoit des dégâts d'un monstre qui possède l'habileté **Corrosion**, prenez les cartes Equipement du Héros, ajoutez-y la première carte Equipement de la pioche Equipement, mélangez-les et ouvrez-les en éventail. Le Maître tire une carte pour voir quel objet est affecté par la corrosion. Si c'est la carte supplémentaire qui est tirée, la corrosion n'a pas d'effet. Dans le cas contraire, l'équipement du Héros est défaussé et retiré définitivement du jeu. Tous les pions du plateau de jeu (de la salle) et/ou du plateau de personnage qui sont en lien avec l'équipement défaussé sont retirés (boucliers, alliés, piques de glace, etc). Dans le cas où il y aurait plusieurs pièces identiques sur le plateau, c'est le Maître qui décide laquelle doit être retirée. Par exemple, si la Princesse des glaces perd le Ice Bracelet (Bracelet de glace) à cause de la corrosion, et que deux monstres sont gelés, le Maître décide quelle pique de glace est retirée du jeu ce qui libère le monstre affecté. Important : les artefacts du Chasseur de sorcières ne sont pas affectés. Par exemple : le Monstre de rouille (Rust Monster).

Evasion : quand un monstre qui possède l'habileté **Evasion**, a terminé toutes ses actions et a frappé un Héros ou un Allié directement (infliger des dégâts n'est pas nécessaire), le Maître a la possibilité de battre en retraite en effectuant un « pitch » défensif. Cette action défensive ne peut en aucun cas occasionner des dégâts. Exemple de monstre : la Gargouille (Gargoyle)

Incorporel (Incorporeal) : quand un monstre qui possède l'habileté **Incorporel** vient en jeu depuis le royaume des esprits, ne peut être détruit qu'en étant sorti complètement de la salle par un Héros ou un Allié. Chaque fois que cela se produit, que ce soit par un tir direct ou indirect, le monstre incorporel est immédiatement détruit et donné au joueur qui contrôle le Héro ou l'Allié qui a initié le « pitch » original. Cependant, si c'est le Maître qui initialise le « pitch » qui fait sortir de manière directe ou indirecte le monstre incorporel, celui-ci est remis en jeu selon les règles normales pour un monstre qui sort du plateau de jeu. Exemple de monstre : l'Ombre (Shade)

Unité Montée (Mounted Unit) : quand un monstre est considéré comme une **Unité Montée**, la monture doit être détruite avant le cavalier. Quand la monture est tuée, elle est placée sur le plateau de joueur du Héro comme d'habitude et le monstre qui est indiqué à droite du haut de la carte de Monstre est placé sur le plateau de jeu depuis la réserve de monstre à l'endroit où le monstre est localisé. Au tour du Maître, le cavalier peut être utilisé comme un monstre ordinaire et peut être tué normalement. Si une attaque critique occasionne des dommages à la monture, le cavalier ne perd pas de points de vie. Exemple de monstre : l'Orc monté sur loup (Orc Wolf Rider)

Résurrection (resurrection) : un monstre avec l'habileté **Résurrection** ne peut pas être tué de manière permanente tant qu'un autre monstre existe sur le plateau de jeu pendant la *Phase de combat* de la

salle actuelle. Quand il est tué, un monstre avec **Résurrection** est immédiatement placé intact par le Maître sur un emplacement légal de la zone de départ des monstres. C'est seulement lorsqu'il n'y a plus d'autres monstres dans la salle qu'il peut être détruit définitivement. Exemple de monstre : le Phénix (Phoenix)

Maître d'Esclave (Slave Master) : un monstre avec **Maître d'Esclave** permet à un autre monstre (l'esclave) de réaliser immédiatement ses actions et actions spéciales pendant le tour du Maître de la *Phase de combat*. Un monstre qui est frappé par un monstre **Maître d'Esclave** ne reçoit pas de dommage, mais devient esclave. Le Maître peut immédiatement réaliser les actions et habiletés spéciales du monstre (si ces habiletés sont réalisables à ce moment) depuis la localisation du monstre esclave, même si le monstre esclave a déjà réalisé son(s) action(s) durant le tour de jeu du Maître. Si plusieurs monstres sont touchés par le « pitch » du monstre **Maître d'Esclave**, le Maître choisi lequel d'entre eux devient esclave et réalise ses actions. Exemple de monstre : l'Homme Léopard (Lizard Man)

Suppression : quand un monstre avec **Suppression** est dans la salle actuelle, les Héros et les Alliés n'ont qu'une simple action (attaque de mêlée simple) quels que soient les habiletés spéciales, les sorts et les équipements qu'ils possèdent. Cela inclut les sorts comme le sort de soins qui ne nécessite pas le « pitch » de pièce sur le plateau. Exemple de monstre : La Sirène (Siren)

Touché de Décrépitude (Touch of Decay) : Quand un monstre avec **Touché de Décrépitude** occasionne un dommage à un Héros par une attaque de mêlée, le Maître peut immédiatement régénérer un autre monstre endommagé sur le plateau. S'il n'y a pas de monstre endommagé dans la salle actuelle, cette habileté n'a pas d'effet. Exemple de monstre : La Chose (Wight)

Volcanisme (volcanism) : comme action spéciale durant le tour du Maître, un monstre avec **Volcanisme** peut placer un Mur de Feu (Fire Wall) (le verso du pion Fire Spirit) sur le plateau depuis la réserve de monstres (s'il en reste) à n'importe quel endroit autorisé de la salle actuelle. Exemple de monstre : Acolyte infernal (Infernal Acolyte)

Source (Wellspring) : Quand un monstre avec l'habileté **Source** est en jeu dans la salle actuelle, tous les autres monstres qui ont plus qu'un point de vie gagnent l'habileté Regeneration. Pour être clair, le monstre avec **Source** ne gagne pas lui-même cette habileté Regeneration. Exemple de monstre : Le Phénix (Phoenix)

Traduction « libre »
Jean Dorthe

Conçu par : Arom West, Ryan Amos, Marc Kesleys • Artistes : Emma Brama Smith, Sheilagh Mercer, Christina Sealy • Graphiste assistant : Matt Paps • Remerciements spéciaux / Play tasting : Kandy Chen, Jacqueline Moreno, Jacky Randle, Henry Kelsey, Rob MacGregor, Richard Oddie, Blake B., James Morgan (Bighab), Kev, Nate, Steve, Trev et le reste de l'équipe KW.

Catacombs : Extension La Caverne de Soloth © 2011 Sands of Time Games - SANDSOFTIMEGAMES.COM