

Catacombs



Livre des règles

Objectif

Entre un et quatre joueurs jouent le rôle de héros représentés par des disques en bois qui doivent se frayer un chemin à travers une série de salles remplies de monstres contrôlés par le joueur Maître des catacombes. Les combats sont réalisés en « pitchant » (aussi connu sous le terme de chiquenaude) habilement différentes pièces de bois à travers le plateau de jeu qui représente les salles des catacombes. S'ils survivent à toutes les salles, les héros devront faire face à l'objectif de leur quête : une lutte finale avec le Seigneur des catacombes. Vous aurez besoin de dextérité et d'entraînement pour être victorieux.

Matériel

- 1 livre de règles
- 3 plateaux de jeu doubles faces représentant les salles des catacombes
- 72 cartes :
 - 12 cartes Sort
 - 9 cartes Equipement
 - 38 cartes Salle
 - 13 cartes Monstre
- 40 petites cartes représentant l'or (100 et 500)
- 62 disques en bois ronds de 4 tailles différentes: minuscule, petite, moyenne et grande :
 - 21 grands disques (2 noirs, 4 bleus, 6 gris foncé, 1 gris, 5 verts, 2 orange et 1 violet)
 - 32 disques moyens (3 bleus, 5 verts, 15 gris, 4 orange, 5 blancs)
 - 3 petits disques (2 orange, 1 blanc)
 - 6 disques minuscules (jaunes)
- 6 cubes en bois rouges
- 8 plateaux de joueur (un pour chaque héros et un pour le Seigneur des catacombes)
- 1 feuille d'autocollants (voir la fiche de référence des composants de configuration pour obtenir les instructions importantes sur la façon d'appliquer correctement les autocollants)
- 1 feuille d'instructions pour appliquer les autocollants

Présentation des composants

Plateau de jeu : il y a trois plateaux doubles faces qui représentent les **salles** des catacombes où se dérouleront les actions principales du jeu. Chaque plateau à une petite **zone de départ** pour les héros et une grande **zone de départ** pour les monstres contrôlés par le surveillant (voir l'exemple de mise en place du plateau de jeu en page 5).

Pions Héros (disques moyens blancs en bois) : ces pièces en bois représentent les quatre Héros (le **Barbare**, l'**Elf**, le **Voleur** et le **Magicien**) qui affrontent courageusement les dangers qui les guettent dans l'obscurité des catacombes.

Pions Monstre (disques en bois, moyens et grands de diverses couleurs) : ces pièces en bois représentent les monstres qui sont contrôlés par le Maître des catacombes.

Pion Seigneur des Catacombes (gros disques noirs en bois) : ces pièces en bois sont utilisées par le Maître des catacombes pendant la bataille finale.

Pions Boules de feu (petits disques orange en bois) : ces pièces en bois représentent les **boules de feu** qui peuvent être utilisées à la fois par le Magicien et par certains monstres contrôlés par le Maître des catacombes.

Pions Missiles (minuscules disques jaunes en bois) : ces pièces de bois représentent différents types de **missiles**, par exemple des flèches ou des sorts, qui peuvent être utilisés en cours de jeu.

Pions du Magicien : *Bouclier* (grand disque violet en bois), *Squelettes* invoqués (disques moyens blancs en bois), *Familiers* ou *Alliés* invoqués (petits disques blancs en bois).

Obstacles (grands disques gris foncé en bois) : ces pièces en bois se placent dans les trous des plateaux de jeu. Les joueurs peuvent les utiliser comme couverture et pour faire des ricochets habiles.

Plateaux des joueurs : chaque joueur prend le **plateau de personnage** qui correspond au Héros qu'il veut incarner. Les plateaux comprennent deux zones qui indiquent l'état de **santé** et la quantité d'or possédée par les héros. Y sont également résumées les **actions spéciales** de chaque héros. Le Maître des catacombes possède aussi un plateau de jeu résumant l'état de **santé** du Seigneur des catacombes, la quantité de ses **favoris** et des **monstres errants** ainsi qu'un résumé des **règles spécifiques** liées à chaque **Seigneur des catacombes** (voir pages 13-14).

Cartes Salle : le Maître utilise ces cartes pour organiser la disposition des pièces dans les catacombes. Il existe de nombreuses combinaisons de salles différentes. Il est donc peu probable que deux catacombes contiennent le même ensemble de pièces. Il existe trois niveaux de difficulté de combat pour les cartes *Salle*, ce qui suggère une progression des difficultés : **0, 1 et 2**. Il existe également des **Cartes Salle spéciales** telles que le **Marchand** où les Héros peuvent acheter des articles et le **Guérisseur** où les héros peuvent récupérer des points de vie. Les cartes des salles sont disposées par le Maître des catacombes au début et ne peuvent pas être changées de place en cours de jeu. Si au moins un Héros survit à toutes les pièces, y compris à la confrontation finale avec le Seigneur des catacombes, les Héros sont victorieux (voir page 6 pour les salles de combat et page 13 pour les salles spéciales).

Marqueurs (cubes rouges en bois) : chaque Héros commence la partie avec le montant initial de points de vie représenté par un **marqueur** sur l'**échelle des points de vie** du plateau du joueur. Cela représente l'endurance globale du héros qui diminuera lorsque celui-ci prendra des **dégâts**. Des points de vie peuvent être récupérés en faisant une offrande au guérisseur, mais ils ne peuvent jamais dépasser le niveau initial. Lorsque le marqueur atteint 0 sur l'échelle des points de vie, le héros est considéré comme **mort**. Le personnage est retiré du plateau et est hors-jeu à moins que les autres héros rendent visite au Guérisseur. Le Seigneur des catacombes dispose également d'une échelle de santé et est considéré comme mort une fois que le marqueur a atteint 0.

Un marqueur est également utilisé pour indiquer, sur le plateau du barbare, l'état de rage « *Folie Furieuse* » de son action spéciale.

Cartes Monstre : chaque **monstre** des catacombes a une **carte Monstre** qui lui correspond et qui décrit ses points de vie, les actions qu'il peut effectuer, toutes ses capacités spéciales et combien d'or il possède.

Cartes Sort du Magicien : les **cartes Sort** ne peuvent être utilisées que par le joueur qui contrôle le Magicien. À son tour de jeu, il peut choisir de jouer comme action une **carte Sort**. Les sorts ne peuvent être joués qu'une seule fois par partie et sont défaussés immédiatement après leur utilisation.

Les cartes Or : ces cartes représentent l'**or** (2 coupures différentes) que les Héros collectent comme récompense de leurs efforts en tuant les monstres des catacombes. L'or peut être utilisé pour acheter des articles au Marchand et des services au Guérisseur.

Cartes Equipement : les joueurs achètent des **équipements** aux marchands pour augmenter les capacités et les armes de leur Héros. Chaque élément est décrit sur sa propre carte avec : son effet, quel héros peut l'utiliser et son prix. Mis à part les restrictions indiquées sur les cartes, il n'y a pas de limite au nombre d'équipements qu'un héros peut transporter (voir page 13).

Préparation du jeu

Un joueur doit occuper le rôle du Maître des catacombes. C'est lui qui lance le jeu, qui donne le rythme et le ton de la partie pour rendre la partie agréable aux autres joueurs. Il doit bien sûr essayer de gagner en battant tous les Héros. Les joueurs restant contrôlent les Héros selon les règles suivantes :

5 joueurs	Maître des catacombes + 1 héros par autre joueur
4 joueurs	Maître des catacombes + 1 héros par joueur sauf 1 joueur qui contrôle 2 héros
3 joueurs	Maître des catacombes + 2 héros par joueur
2 joueurs	Maître des catacombes + 4 héros pour l'autre joueur

Choix de son Héros

Les quatre Héros sont résumés ci-dessous par ordre de difficulté à jouer :



L'**Elf** peut tirer sur des monstres avec son arc et ses flèches à une distance de sécurité.



Le **Barbare** a le plus de points de vie ce qui lui permet d'être un combattant de mêlée polyvalent capable de survivre à des rencontres rapprochées. Il peut utiliser son action spéciale « *Folie Furieuse* » pour réaliser une « *Séquence d'attaques* ».



Le **Voleur** peut faire des gestes supplémentaires pour échapper à des situations dangereuses et il a accès à des objets puissants. Il reçoit de l'or supplémentaire pour chaque monstre qu'il tue.



Le **Magicien** a un livre de sorts à sa disposition pour l'aider dans la partie. Il a la capacité de recruter et de contrôler des **Alliés**.

Choisir le Seigneur des catacombes à combattre

Les joueurs décident à quel Seigneur des catacombes ils devront faire face s'ils survivent à toutes les pièces des catacombes. Le Maître prend le plateau de jeu et le pion du Seigneur correspondant et place un marqueur sur l'échelle des points de vie au plus haut niveau. Il informe également les joueurs sur les **monstres errants** (voir page 7) qui occupent ces catacombes. Il est recommandé pour des joueurs débutants de combattre le Sorcier des catacombes.

Mise en place

Le Maître doit s'assurer qu'il y a suffisamment d'espace sur la table pour le plateau de jeu représentant la salle actuelle. Les cartes *Salle* sont alignées verticalement faces cachées à côté du plateau. Les cartes *Monstre* de la salle actuelle sont placées de l'autre côté faces visibles. Les joueurs mettent leur plateau représentant leur Héros devant eux. Le Maître mélange les cartes *Equipement* et les met à côté du

plateau de jeu faces cachées. La zone de départ des monstres est délimitée par une ligne située au tiers de la longueur du plateau et doit être en face du maître (voir image de mise en place en page 4).

Remarque : étant donné la nature dynamique du jeu, il est peu probable que les joueurs restent assis longtemps, alors assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace autour de la table.



Légende :

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| A Plateau de jeu actuel | G Plateau des Héros | M Cartes <i>Salle</i> |
| B Zone de départ des monstres | H Cartes <i>Sort</i> | N Cartes <i>Équipement</i> |
| C Zone de départ des héros | I Pièces des Héros | O Cartes <i>Or</i> |
| D Pions des monstres | J Plateau du Maître | P Réserve de monstres |
| E Pions des Héros | K Pièces du Maître | Q Plateaux supplémentaires |
| F Obstacles | L Cartes <i>Monstre</i> | |

Configuration des Catacombes

Tous les pions des monstres devraient être empilés par le Maître, prêts à l'emploi. C'est la **réserve de monstres**. Le Maître prend alors les cartes des salles et les trie en trois tas selon leur niveau (0, 1 et 2) qui est indiqué en haut à droite de chaque carte. Il mélange ces tas. Le Maître devrait aussi avoir les cartes du Marchand, du Guérisseur et du Seigneur des catacombes prêtes. Puis il effectue les opérations suivantes :

1. Pioche et place face cachée une carte du niveau 0 sur la table.
2. Pioche et place face cachée une carte du niveau 1 en dessous de celle du niveau 0.
3. Place face cachée la carte Marchand en dessous de celle du niveau 1.
4. Pioche et place une autre carte du niveau 1 face cachée en dessous du Marchand.
5. Place face cachée la carte Guérisseur en dessous de celle du niveau 1.
6. Pioche et place face cachée une carte niveau 2 en dessous du Guérisseur.
7. Place face cachée la carte Seigneur des catacombes en dessous de la carte niveau 2.

Voir l'image de mise en place en page 4. C'est la mise en place basique recommandée pour une partie de **Catacombs** de 30 à 60 minutes.

Configuration des Héros

Les joueurs placent un plateau de joueur en face d'eux pour chaque héros qu'ils contrôlent et ils prennent le disque en bois correspondant au héros. Les joueurs mettent un marqueur sur l'échelle : point de vie au niveau le plus élevé de chaque Héros. Les joueurs prennent les composants supplémentaires selon les indications de leurs plateaux de jeu. Ils commencent la partie sans or. Chaque héros doit être configuré en conséquence :

Elf : marqueur de points de vie sur 8 et 2 pions *Missiles* représentant les flèches en sa possession.

Barbare : marqueur de points de vie sur 12 et un marqueur sur le niveau 2 de l'échelle « Folie Furieuse » (et pas sur 3).

Voleur : marqueur de points de vie sur 10.

Magicien : marqueur de points de vie sur 8. Les pions Boucliers, Squelette convoqué, Boules de feu et Missiles magiques sont placés sur les sections appropriées de son plateau de jeu. La pioche des cartes *Sort* est placée à côté du plateau.

Voyage dans les catacombes

Chaque salle représente un nouveau défi pour les Héros qui se battent pour survivre contre les monstres déployés par le Maître. Pour chaque salle, le Maître guide les joueurs à travers les étapes suivantes :

1. **exploration**
2. **installation**
3. **combat**
4. **résolution**

Les cartes spéciales du Marchand et du Guérisseur sont décrites à la page ...

1. Phase d'exploration

En commençant par le haut, le Maître retourne la prochaine carte Salle. Il passe ensuite à la « Phase d'installation ».

2. Phase d'installation

Pendant la « *Phase d'installation* », le Maître effectue les opérations suivantes :

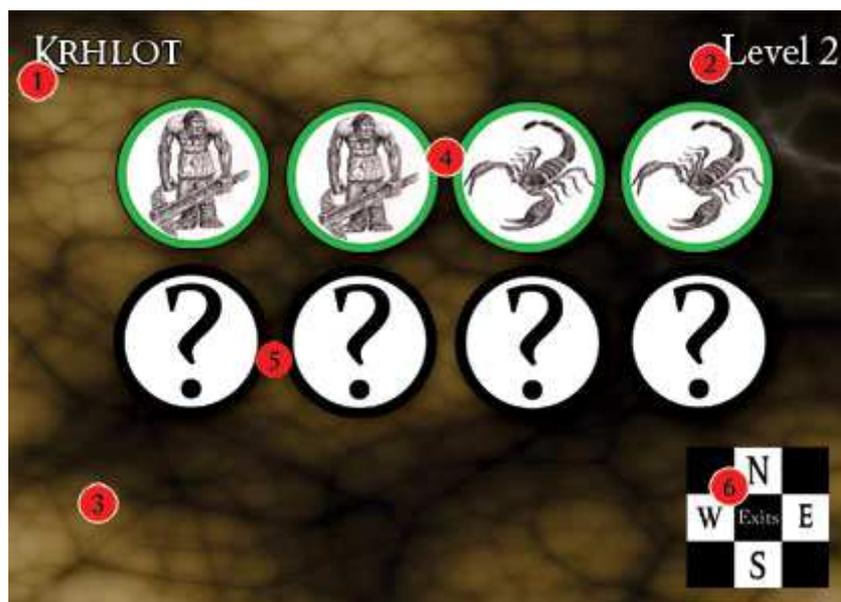
1. Il cherche et installe au centre de la table le plateau de jeu désigné par la carte Salle (la texture de fond de la carte sera le même que celle du plateau). Ceci est considéré comme la salle actuelle.
2. Il remplit les trous du plateau avec les pièces d'obstacles gris foncé.
3. Il recherche dans la pioche les cartes *Monstre* correspondantes aux monstres de la salle et les place faces visibles à côté du plateau de jeu pour que les joueurs puissent les examiner.
4. Il sélectionne les nombres et les types appropriés de pions monstres dans la réserve selon la carte *Salle* et les place à côté du plateau de jeu.

Les joueurs placent les pions Héros qu'ils contrôlent dans la zone de départ des Héros. Le Maître place à son tour tous les monstres figurant sur la carte *Salle* dans la zone de départ des monstres de la Salle. La salle est maintenant prête pour le jeu.

Remarque : comme les héros réalisent toujours leurs actions en premier, le Maître a l'avantage de pouvoir positionner ses monstres en 2^{ème} afin de les protéger derrière des obstacles.

Cartes Salle

Il existe deux types de cartes *Salle* dans la pioche. Les cartes de combat et les cartes spéciales (Marchand, Guérisseur). Les cartes de combat indiquent au Maître quels monstres utiliser et comment les déployer dans la salle.



Légende :

- | | |
|--|---|
| 1 Nom de la salle | 2 Niveau de la salle |
| 3 Cartes de jeu à utiliser pour la « Phase de bataille » | 4 Monstres présents dans la salle |
| 5 Monstres errants dans la Salle
(ils n'y en a pas dans toutes les salles) | 6 Sortie de la salle
(pour les règles de variantes) |

Monstres errants

Le plateau du Seigneur des catacombes utilisé pour la partie indique au Maître quel monstre utiliser lorsqu'un **monstre errant** est nécessaire dans une salle particulière. Par exemple, lorsque vous jouez avec le *Dragon des catacombes*, le monstre errant utilisé est un *Esprit du Feu*. Dans ce cas, si une carte Salle indique 4 monstres errants (comme sur l'image ci-dessus), le maître prendra dans la réserve 4 pions Esprit du Feu et les placera sur le plateau de jeu lors de la préparation de la salle.



3. Phase de combat

La phase de combat est constituée d'au moins une manche au cours de laquelle les Héros réalisent chacun des actions durant leur tour de jeu et le Maître réalise des actions avec les monstres. Ces actions nécessitent généralement habileté et dextérité de la part des joueurs pour « pitcher » leurs personnages sur le plateau de jeu. Les héros jouent toujours leur tour en premier. Les manches se succèdent *jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun pion Monstre sur le plateau.*

Remarque : en d'autres termes, une salle est considérée comme terminée seulement s'il ne reste que des Héros, des Alliés et tout autre pion qui n'ont pas d'autocollants visibles sur le plateau de jeux à la fin d'une manche.

Au début de la manche :

1. les joueurs prennent leur tour et peuvent réaliser une action pour chaque Héros qu'il contrôle. Il n'y a pas de règles pour savoir quel Héros commence : les joueurs sont encouragés à échanger entre eux pour décider qui doit effectuer la prochaine action. Un joueur peut choisir une action entre : une action d'attaque (voir les types d'attaques à la page 9) ou une action spéciale (pas les deux en même temps à moins que la règle additionnelle d'une carte ignore cette condition). Une fois que tous les joueurs ont réalisé une action par Héros qu'ils contrôlent, leur tour est terminé.
2. C'est au Maître de jouer son tour. Il peut effectuer une action pour chaque monstre encore vivant dans la salle. Une fois que tous les monstres ont réalisé leur action, le tour du Maître est terminé et une nouvelle manche commence, sous réserve des conditions ci-dessus.

4. Phase de Résolution

Lorsqu'il ne reste plus aucun monstre dans la salle actuelle à la fin d'une manche, la « Phase de combat » est terminée et la « Phase de résolution » commence. Pendant cette phase, chaque joueur prend dans la réserve d'or une quantité d'or égale à la valeur totale des monstres qu'il a tués au cours de la bataille. La quantité d'or que vaut chaque monstre est indiquée sur les cartes Monstre. Les monstres tués sont ensuite remis dans la réserve.

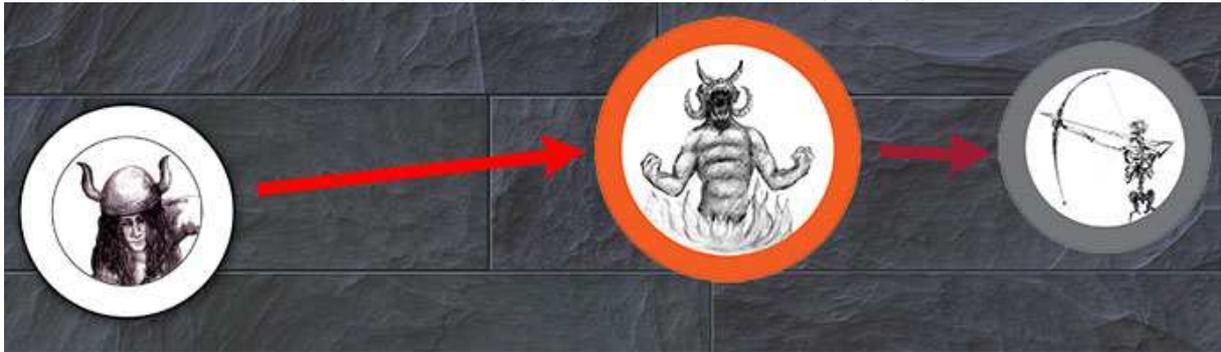
Exemple : le Magicien de Jane a tué 2 *Skeleton Warriors* (d'une valeur de 100 pièces d'or chacun, comme indiqué sur la carte du monstre *Skeleton Warriors*) et un Centaure (d'une valeur de 200 pièces d'or). Elle prend par conséquent 400 pièces d'or (4 cartes de 100 pièces d'or) et les place dans la section Or du plateau de jeu de son Magicien.

Règles de combat

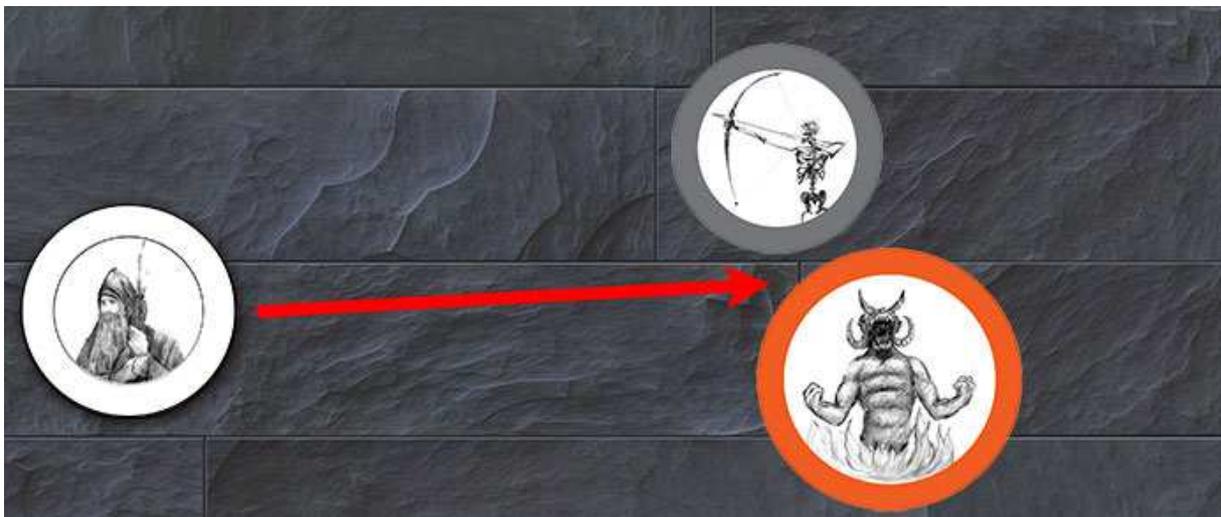
Frappes et dommages

Quand un Héros attaque avec succès un pion monstre, alors ce monstre est considéré comme ayant reçu des **dommages**. Plusieurs monstres peuvent être endommagés par une seule attaque si celle-ci les touche directement. Par exemple, l'attaque d'un héros peut ricocher sur un *Skeleton Warriors* (en lui faisant un point de dégât dans le processus) pour ensuite frapper un *Orc* et lui fait également un

point de dégât. Si l'attaque du héros frappe un *Fire Demon* qui lui-même est poussé vers un *Skeleton Archer*, ce dernier ne reçoit pas de dommage *puisque le héros ne l'a pas frappé directement*.



Enfin, il est possible pour un héros d'attaquer des monstres qui sont côte à côte en même temps. Voir le schéma ci-dessous :



Certains monstres ont un seul point de vie (comme indiqué sur leur carte de monstre), de sorte qu'ils sont immédiatement éliminés et retirés du plateau de jeu pour être placés à côté du plateau du Héros qui les a tués. Toutefois, si un monstre a plus d'un point de vie, son pion est retourné et il est considéré comme **blessé**. Il faudra une deuxième attaque réussie pour éliminer un monstre blessé. Quand un Héros ou le Seigneur des catacombes est blessé, déplacez le marqueur point de vie du plateau du Héros ou du Seigneur blessé d'une case vers la gauche. Voir schéma ci-dessous :



DO NOT FLIP
REDUCE HEALTH TRACK

Déplacez le marqueur
d'une case vers la gauche

FLIP WHEN DAMAGED

Retournez quand endommagé

DESTROYED WHEN DAMAGED

Détruit quand endommagé

Exemple : le Voleur attaque un *Skeleton Warriors*. Il lui occasionne un point de dommage. Le *Skeleton Warriors* n'a qu'un point de vie. Son pion est alors retiré du plateau de jeu pour être placé à côté du plateau du Voleur qui a terminé son tour de jeu.

Deuxième exemple : l'Elf utilise son action spéciale et il tire un missile contre un *Orc* qui a deux points de vie. Il le touche. L'*Orc* est maintenant blessé et il ne lui reste qu'un point de vie. Le Maître retourne le pion *Orc* pour indiquer la blessure.

Remarque : il n'y a pas de « tirs amis » : les Héros et les Alliés ne peuvent en aucun cas s'endommager mutuellement. De la même façon, les monstres ne peuvent pas endommager d'autres monstres.

Types d'attaque

L'attaque **Coup de poing**

Le coup de poing est un type d'attaque basique qui représente :

- soit le déplacement d'un Héros, d'un Monstre, d'un Allié ou du Seigneur des catacombes sur le plateau de jeu,
- soit, si le contact est fait avec un autre pion, un combat à mains nues.



Les pions sont « pitchés » à travers le plateau de jeu par les doigts du joueur qui les contrôle. Si un pion quitte le plateau à la suite de cette action, il est simplement replacé sur le plateau à l'endroit où il a quitté le jeu. Un pion ne peut jamais se retrouver sur une autre pièce après un « pitch », y compris sur un obstacle.

Un pion doit toujours terminer son déplacement sur un endroit autorisé du plateau.

L'attaque **Missile**

Un missile est placé n'importe où dans un rayon de 2,5 cm du Héros, de l'Allié, du Monstre ou du Seigneur des catacombes. Il est ensuite « pitché » à travers le plateau de jeu. Les pions Missile sont retirés du plateau et restitués à leur propriétaire après utilisation. Par exemple, une attaque Missile est effectuée par l'Elf comme action spéciale. De nombreux monstres peuvent également effectuer des tirs de missiles selon les indications de leur carte Monstre.



L'attaque **Boule de Feu**

Une boule de feu fonctionne exactement comme un missile. Elles sont généralement utilisées par le Magicien. Certains monstres comme le *Fire Demon* peuvent aussi lancer des boules de feu.



Toutes les attaques de base infligent un point de dégât.

Modificateurs d'attaque

Comme leur nom l'indique, les **modificateurs d'attaque** changent le type d'attaque de base qui est en cours d'utilisation. Par exemple, si un coup de poing a le modificateur *critique* qui lui est appliqué, il fera alors 2 dégâts au lieu d'un seul.



Modificateur **Attaque critique** (rouge) : comme mentionné dans l'exemple ci-dessus, ce modificateur d'attaque enlève un point de vie supplémentaire chaque fois qu'un dommage est calculé.



Modificateur **Attaque étourdissante** (bleue). Ce modificateur d'attaque assomme sa cible qui devient **incapable de faire une action** (voir règles d'incapacité en page 12). La règle de base pour les dommages reste valable.

Séquence d'attaques

Dans certains cas, le plateau de personnages ou une carte indiquera que plusieurs attaques peuvent être portées dans un même tour. Ceci est représenté par une **»** entre les icônes d'attaque. Par exemple,



serait noté pour indiquer qu'un joueur peut effectuer immédiatement un deuxième attaque Missiles *dans le cadre de la même action*.

Dans d'autres cas, le joueur doit choisir une action d'attaque à réaliser parmi plusieurs. Par exemple, l'*Archer Skeleton* peut soit effectuer une attaque coup de poing ou une attaque Missile. Ce choix est représenté comme suit :

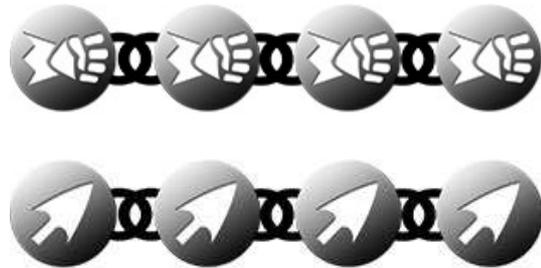


dans ce cas, le Maître des catacombes aurait pu choisir pour l'*Archer Skeleton* soit le coup de poing soit le tir de missile *mais pas les deux*.

Attaques à la chaîne

Ces attaques dévastatrices peuvent endommager diverses cibles à travers la salle actuelle. « Pitchez » le nombre spécifié d'attaques *Coup de poing* ou d'attaques *Missile*.

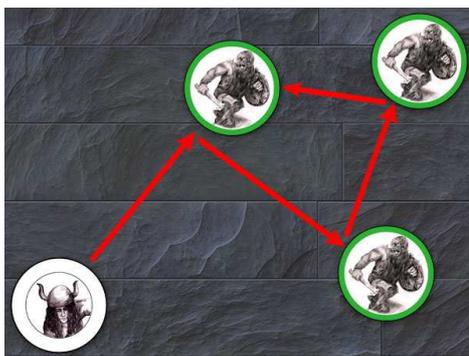
L'attaque suivante d'une chaîne débute de l'endroit où la précédente s'est terminée. Si une attaque sort du plateau de jeu, placez normalement le pion au bord du plateau à l'endroit où il est sorti.



En aucun cas une chaîne d'attaques ne peut endommager une même cible 2 fois de suite. Si une cible est frappée une deuxième fois consécutivement, elle ne subit aucun dommage, ni effet pour ce deuxième coup.

Exemple : la capacité spéciale du Barbare lui permet de charger à travers la salle actuelle laissant derrière lui destruction. Le joueur qui contrôle le Barbare « pitche » l'*Orc* du centre de la pièce lors de sa première attaque et lui inflige un point de dégât. Le joueur réalise alors une deuxième attaque vers un autre *Orc* qui est touché et qui perd un point de vie. Il réalise ensuite une troisième attaque contre un troisième *Orc* différent lui infligeant un point de dégât. Pour sa quatrième attaque, le joueur cible le premier *Orc*, le touche (mais ce ne sont pas 2 attaques consécutives) et lui occasionne un point de dommage ce qui l'élimine du jeu.

Avant



Après



Note : dans le cas spécifique du Barbare, après avoir mené une chaîne d'attaques, entre en incapacité. (Voir page 12).

Alliés

Les **Alliés** sont des assistants contrôlés par le Magicien mais ils ont leurs propres actions indépendantes. Dans le jeu de base *Catacombs*, seul le Magicien peut recruter des alliés. Il n'y a pas d'ordre défini pour la réalisation des actions entre les Héros et les Alliés. Les monstres tués par un Allié sont considérés comme étant tués par le Héros qui contrôle l'Allié et sont placés à côté du plateau Héros de ce joueur. *Les Alliés ne peuvent jamais être frappés d'incapacité.*

Il y a deux types d'Alliés :

Le **squelette invoqué** est mis en jeu par le Magicien lorsqu'il joue la carte Sort « *Summon Skeleton* ». Placez le pion squelette invoqué dans un rayon de 2.5 cm du Magicien. Il ne peut effectuer que des attaques coup de poing, il possède un point de vie et en supposant qu'il survive assez longtemps, il se désintègre et retourne en poussière une fois la salle actuelle terminée. Il ne peut pas réaliser d'action durant le tour où il a été invoqué.



Le **familier** est acheté chez le Marchand comme assistant du Magicien et se déplace avec lui pour le reste de la partie tant qu'il est en vie. Il a un point de vie et doit être placé à côté du Magicien dans la zone de départ des Héros lors de la phase de configuration. Il peut effectuer l'action coup de poing, mais cette attaque n'engendre aucun dommage. Si le familier est endommagé, il est immédiatement retiré de la salle actuelle, mais il rejoint le Magicien dans la prochaine salle. Le Magicien peut lancer des sorts depuis l'emplacement de son familier. Stratégiquement, le familier peut être envoyé dans la zone de combat pendant que le Magicien reste en toute sécurité derrière son bouclier. Il peut alors utiliser ses sorts pour aider d'autres Héros.

Exemple : le joueur contrôlant le Magicien réalise l'action coup de poing en « pitchant » son familier. Celui-ci frappe un *Zombie*, mais ne lui occasionne aucun dommage. Le *Zombie* est indemne. Plus tard, dans le même tour, le Magicien lance un sort « *Drain Energy* » depuis l'emplacement de son familier et « pitche » avec succès un missile sur un *Zombie* à proximité du familier. Il lui occasionne un point de dégât et le tue.

Les monstres

Le Maître contrôle les monstres de chaque salle. Chaque monstre correspond à une carte Monstre qui indique les informations suivantes :

- 1 L'image du monstre.
- 2 Le nom du monstre.
- 3 Le type de monstre, ce qui aide le Maître à trier les monstres par couleur (Mort-vivant = gris, Monstre mythologique = bleu, Monstre du donjon = vert ou Monstre de l'enfer = orange).
- 4 La récompense reçue quand le monstre est tué (généralement entre 100 et 300).
- 5 Le nombre de points de vie dont il dispose (un ou deux).
- 6 Le type d'attaque qu'il peut effectuer (avec des séquences ou des modificateurs).
- 7 Toutes les capacités complémentaires qui sont des règles spéciales listées au bas de la carte Monstre (voir plus bas).



Capacité des monstres

- **Représailles** (Retaliation): quand un monstre qui possède **Représailles** est frappé par un Héros ou un Allié avec un coup de poing (et uniquement avec cette sorte d'attaque), le Maître peut lancer une attaque identique avec ce monstre durant le tour des Héros. *Même si le monstre est tué, il peut bénéficier de cette attaque avant d'être retiré du plateau de jeu.* Le Maître ne peut cependant pas choisir comme cible le Héros ou l'Allié qui l'a attaqué. Exemple de monstre : *Minotaure*
- **Régénération** (Regeneration): si un monstre qui possède **Régénération** est endommagé à la fin d'une manche de la « *Phase de combat* », le Maître retourne son pion du côté des points de vie maximum. Exemple de monstre : *Troll*
- **Mur de feu** (Fire Wall): un monstre qui possède l'habileté **Mur de feu** est immédiatement retourné après avoir réussi une attaque *Coup de poing* sur un héros (en lui ayant infligé un dégât). Il devient ainsi une sphère enflammée qui va causer la perte d'un point de vie à chaque Héros ou Allié (les monstres et le Seigneur des catacombes ne sont pas affectés) qui vient en contact avec lui de quelque manière que ce soit : directe ou indirecte. Le mur de feu doit être traité comme un obstacle. Il ne peut donc pas être contrôlé par le Maître et ne compte pas comme un monstre dans la salle. Si un mur de feu est poussé hors du plateau de jeu, il revient en jeu à l'endroit où le pion est sorti. Exemple de monstre : *Fire Spirit*
- **Frénésie alimentaire** (Feeding Frenzy): un monstre qui possède **Frénésie alimentaire** est immédiatement retourné après avoir réussi une attaque *Coup de poing* sur un héros. Il est alors considéré comme en incapacité (voir plus bas). Les règles normales relatives à l'état d'incapacité sont appliquées. Exemple de monstre : *Zombie*
- **Absorption** : un monstre qui possède **Absorption** ne peut être endommagé que par une attaque *Coup de poing*. Exemple de monstre : *Fire Demon*

Incapacité

Les attaques avec le modificateur *Attaque étourdissante* provoquent sur la cible une **paralysie temporaire** qui empêche le personnage de jouer pour une manche complète de la « *Phase de combat* » en plus d'infliger les dommages normaux. Un héros en incapacité ne peut réaliser aucune action et manque effectivement une manche complète de la « *Phase de combat* ». Notez qu'en aucun cas un Héros ne peut être touché par une incapacité deux manches consécutives.

Exemple : pendant le tour du Maître, l'Elf est frappé d'un coup de poing d'une *Ghoule* avec l'effet *Attaque étourdissante*. L'Elf prend un point de dommage et en supposant qu'il soit encore vivant, retourne son pion du côté état d'incapacité. La manche complète se termine une fois que le Maître aura joué. À la manche suivante de la « *Phase de combat* », c'est au tour des Héros d'effectuer leurs actions, cependant l'Elf frappé d'incapacité ne peut faire aucune action. Une fois le tour des Héros terminé, c'est au Maître de jouer pour chacun de ses monstres encore dans la salle. Notez que, l'Elf est toujours frappé d'incapacité. Il peut être endommagé mais ne peut pas être assommé une nouvelle fois. À la fin du tour du Maître et donc à la fin de la manche, le pion de l'Elf est retourné en position normale. Il peut maintenant réaliser son action comme d'habitude pendant le tour des Héros lors de la prochaine manche de la « *Phase de combat* ».

Points importants

1. Même si le Magicien est frappé d'incapacité, le joueur le contrôlant peut encore réaliser une action avec un squelette invoqué et/ou un familier. Toutefois, le Magicien ne peut pas jeter un sort à partir de l'emplacement d'un familier en cas d'incapacité.
2. Tous les dommages et autres effets d'une attaque, d'une habileté de monstre, du plateau de jeu des Héros et des cartes sont réalisés avant qu'un Héros tombe en incapacité.
3. Important : à tout moment, si les quatre Héros sont en incapacité ou sont morts en même temps et qu'aucun joueur ne peut plus réaliser d'actions, le jeu est terminé et le Maître a gagné.

Mort d'un Héros

Si le marqueur de points de vie d'un Héros arrive sur 0, le Héros est considéré comme mort et il est immédiatement retiré du plateau de jeu. Le Héros ne peut plus récupérer d'or dans la salle actuelle, mais il ne perd pas l'or et les équipements qu'il avait déjà acquis. Si les Héros restant arrivent jusqu'à la salle du Guérisseur, celui-ci peut ressusciter n'importe quel Héros en respectant la procédure.

Cartes Salle spéciale

Le Marchand

Quand les Héros arrivent chez le Marchand (quand la carte est révélée lors de la « *Phase d'exploration* »), ils peuvent utiliser leur or pour acheter des équipements ou des aides pour leur quête. Le Maître mélange la pioche des cartes « Équipement » et retourne les 6 premières cartes pour les montrer aux joueurs. Ces objets sont disponibles pour être achetés. Le Marchand offre un rabais de 50% sur un maximum de 2 objets choisis par les joueurs (arrondi au supérieur). Les autres objets sont payés au prix normal. Les joueurs peuvent mettre leur or en commun pour acheter des équipements (mais ne sont pas obligés de le faire). Quand un équipement a été acheté correctement, l'or utilisé est remis dans la réserve et la carte achetée est placée à côté du plateau de jeu du Héros qui a acquis cette carte. Tous les pions complémentaires assignés à cette carte sont également pris à ce moment.

Equipements

Un équipement ne peut être utilisé que par le Héros qui possède la carte ; cependant, certains équipements peuvent être utilisés par plusieurs Héros. Un équipement ne peut pas être donné à un autre Héros, ni échangé une fois qu'elle a été acquise et assignée. A moins que cela ne soit précisément explicité sur la carte, celle-ci n'applique ses effets que sur le Héros qui l'utilise. Certains équipements ont des conditions d'utilisation, comme le moment (certaines phases) ou la fréquence (une fois par salle, une fois et ensuite défausser la carte*, seulement une action spéciale, etc.) qui sont décrites sur la carte. Il n'y a pas de restriction concernant le nombre d'équipements qui peuvent être portés. Un équipement cesse de fonctionner quand un Héros est en incapacité. Les Alliés ne peuvent jamais posséder d'équipements.

**Une fois utilisé et défaussé, un équipement est définitivement hors du jeu.*

Le Guérisseur

Le Guérisseur offre aux Héros repos et soulagement et leur permet d'obtenir les services suivants en échange d'offrandes. Comme avec le Marchand, les joueurs peuvent (mais ne sont pas obligés) de mettre en commun leur or pour faire des offrandes au Guérisseur pour ses services.

Touché de guérison

Coût : 300 pièces d'or. Le Héros récupère 1 point de vie. Déplacez le marqueur de santé du plateau de jeu du Héros de 1 vers la droite.

Résurrection

Coût : 1000 pièces d'or. Le Héros mort est ramené à la vie avec 2 points de vie. Le Héros ressuscite avec tous ses équipements et la totalité de son or et il peut acheter des points de vie supplémentaires s'il le désire et s'il en a les ressources.

Important : plusieurs services du Guérisseur peuvent être achetés, mais un Héros ne peut pas acquérir plus de points de vie que le niveau maximum de départ.

La bataille finale : Le Seigneur des catacombes

Si les Héros ont survécu à la dernière salle, ils vont faire face à l'objet de leur quête : un des **Seigneurs des catacombes** dans sa tanière. Chacun d'eux a un set complet d'actions spéciales supplémentaires et des règles spéciales sur leur plateau de personnage auquel le Maître doit se référer.

Il y a 4 Seigneurs des catacombes différents :

1. Sorcier (Sorcerer) : le maître des illusions, il peut être vu mais pas frappé.
2. Dragon (Dragon) : peut engendrer des *Fire Spirit* et charger avec une respiration de feu.
3. Gorgone (Gorgon) : maîtrise le pouvoir de transformer un Héros en pierre.
4. Lich (Lich) : invoque des hordes de *Mort-Vivants* qui assistent leur maître.

Un Seigneur des catacombes arrive en jeu avec une série de Monstres placés dans la salle durant la « *Phase de configuration* ». Ils sont listés sur le plateau de jeu du Seigneur et sont considérés comme ses favoris. Certains Seigneurs des catacombes peuvent invoquer des favoris supplémentaires durant la « *Phase de combat* ». Le Maître contrôle le Seigneur des catacombes comme n'importe quel autre monstre.

Actions spéciales des Seigneurs des catacombes.

En plus de l'attaque *Coup de poing* de base, tous les Seigneurs des catacombes, comme les Héros, peuvent utiliser une ou plusieurs actions spéciales qui sont décrites sur leur plateau. Le Maître peut choisir comme action de réaliser une attaque *Coup de poing* ou une action spéciale (et seulement une) parmi celles disponibles quand il contrôle le Seigneur à son tour de jeu pendant la « *Phase d'attaque* ». Par exemple, comme capacité spéciale, le Dragon peut rester à son emplacement actuel et engendrer 2 esprits du feu. Si c'est cette action que le Maître choisit pour le Dragon, le Maître ne peut pas lui faire faire d'attaque *Coup de poing* ou tout autre action spéciale.

Conditions de victoire

Tous les Seigneurs des catacombes ont une échelle de point de vie que les Héros doivent réduire à 0. Si les Héros éliminent tous les points de vie du Seigneur des catacombes, et qu'il reste au moins un Héros vivant en jeu, ils sont victorieux et gagnent la partie. *Il n'est pas nécessaire d'éliminer tous les favoris du Seigneur des catacombes.* A tout moment dans le déroulement de la partie, si tous les Héros sont morts ou en incapacité simultanément, alors c'est le Maître qui gagne.

Points importants

1. Toutes les règles spéciales décrites sur les cartes ou les plateaux de personnages sont prioritaires sur les règles de base du jeu.
2. Les réserves de pièces et de cartes représentent les limites matérielles du jeu. Par exemple, s'il n'y a plus assez de cartes dans la réserve d'or, les Héros ne peuvent plus en gagner durant la « *Phase de résolution* ». Un autre exemple : s'il n'y a plus de monstre d'un type particulier dans la réserve de monstres, le Maître ne peut plus utiliser ce monstre.
3. Si un obstacle est déplacé ou sorti du plateau de jeu durant la partie, il est immédiatement remis en place.
4. Le Maître est l'arbitre final des conflits qui pourraient surgir lors de la partie.
5. Le jeu est conçu pour être joué dans un cadre de base et peut être personnalisé avec des règles « maison » additionnelles, plus étendues et stimulantes, allant au-delà de celles présentées linéairement dans ce livret.
6. Visitez notre site Internet sur CatacombsGames.com pour des dispositions additionnelles, des variantes de règles, les questions fréquentes et des errata.

Crédits : Conçu par : Aron West, Ryan Amos, Marc Kelsey • Illustratrices : Emma Bramma Smith, Kandy Chen, Jacqueline Moreno, Christiana Sealey • Logo : Emma Bramma Smith • Assistant du design graphique : Matt Papps • Testeurs : Rob MacGregor, James Morgan, Jason Couper, Chris StremLaw, Brian Drennan, Mike English, Chad Maker, Kirk Comrie, Jim Maker • Remerciements spéciaux à : Jackie Randle, Rob MacGregor, Brian Drennan, Richerd Oddie, Philip Mansfield, Delano Durcheck, Meaghan McLaren, James Morgan et tous les membres de l'équipe KW.

Résumé de jeu

1. Phase d'exploration

Retournez la prochaine carte Salle.

Si c'est la carte du Seigneur des catacombes, commencez la Bataille finale (voir page 13).

Sinon, passez à la « Phase d'installation ».

2. Phase d'installation

Prenez le plateau de jeu qui correspond à la carte Salle tirée et placez les obstacles dans les trous. Les joueurs placent leurs Héros dans la zone de départ des Héros. Le Maître place les monstres de la carte Salle dans la zone de départ des monstres.

3. Phase de combat

Début de la manche

- Tour des Héros – Les joueurs réalisent une action pour chaque personnage qu'ils contrôlent dans l'ordre de leur choix.
Elf / Magicien / Barbare / Voleur / Alliés (si présents)
- Tour du Maître – Le Maître réalise une action pour chaque monstre en jeu.

Chaque pion en incapacité durant la manche précédente (entière) est retourné en position normale.

Fin de la manche

Tous les Héros sont morts ou en incapacité ?

Oui : Fin du jeu, le Maître a gagné.

Non : Il reste un/des monstre(s) en jeu ?

Oui : Une nouvelle manche de la « Phase de combat » commence.

Non : La « Phase de combat » est terminée, passez à la « Phase de résolution ».

4. Phase de résolution

Les joueurs reçoivent les cartes d'or en fonction des cartes des monstres qu'ils ont tués et les remettent dans la réserve de monstres. Ensuite, commencez une nouvelle « Phase d'exploration ».

Attaques de base (1 point de dégât)	Modificateurs d'attaque
Coup de Poing :  « pitchez » le Héros, Monstre, Allié ou Seigneur des catacombes.	Attaque critique :   les attaques Coup de Poing ou Missile occasionnent un dégât supplémentaire à la cible.
Missile :  « pitchez » un pion Missile jaune.	
Boule de feu :  « pitchez » un pion Boule de Feu orange.	Attaque étourdissante :   les attaques Coup de Poing ou Missile provoquent un état d'incapacité pour le Héros ciblé.
Séquence de Coups de poing : « pitchez » le Héros, Monstre, Allié ou Seigneur des catacombes autant de fois que spécifié. 	Séquence de Missiles : « pitchez » le missile autant de fois que spécifié. 

Catacombs Extras : Autres explorations, mises en place et règles de « Phase de combat »



Les règles suivantes sont présentées comme des variantes ou des règles avancées qui peuvent être utilisées pour remplacer certaines règles de base du jeu *Catacombs*. Vous pouvez utiliser aucune, une partie ou la totalité de ces règles dans vos parties des *Catacombs*.

Variante de « Mise en place » #1 : Les Héros sont placés en dernier

Cette variante devrait être utilisée si les héros ont des difficultés à gagner une partie. Pour les aider, cette variante intervertit l'ordre d'action finale lors de la « Phase d'installation ».

Par opposition aux règles décrites dans le manuel, le Maître prend les monstres appropriés dans la réserve de monstres et les place dans la *Zone de départ des Monstres*, puis les autres joueurs placent leurs Héros dans la *Zone de départ des Héros*. La « Phase de combat » peut alors commencer comme d'habitude.

Variante de « Mise en place » #2 : Installation basée sur une histoire

Catacombs peut également être joué dans le cadre d'un jeu de rôle plus développé ou un système basé sur une histoire. Un Maître créatif pourra inventer une histoire pour chacune des salles des catacombes ou même toute l'aventure elle-même. Dans ce cas, les réglages des monstres et des Héros peuvent être modifiés. Un tel scénario devra être accepté par tous les joueurs avant le début du jeu.

Variante de « Mise en place » #3 : Placement équitable des monstres

Le Maître est le rôle le plus difficile à jouer dans *Catacombs*. Tout d'abord, le Maître vise à triompher des Héros pour gagner la partie ; toutefois, il est également le joueur qui contrôle en fin de compte le rythme du jeu. Les joueurs peuvent trouver que le Maître a tendance à placer les monstres dans une position qui n'est pas juste et qui ne va pas dans l'esprit du jeu, par exemple en plaçant tous les monstres dans un coin du plateau de jeu. Dans de tels cas, les règles de placements équitables peuvent être mises en œuvre.

En plus d'exiger la mise en place au sein de la zone de départ des monstres par le Maître, les règles suivantes de placement sont ajoutées :

- Aucun monstre ne peut être placé à moins de 2,5 cm (ou un disque de taille moyenne) d'un autre monstre.
- Aucun monstre ne peut être placé à moins de 2,5 cm d'un obstacle ou du bord du plateau de jeu.

Si ces règles ne suffisent pas à améliorer la jouabilité, il est recommandé qu'un nouveau Maître soit choisi pour remplacer le Maître actuel.

Règle avancée pour la « Phase de combat » #1 : Monstres errants

De la même façon que pour la règle de la dernière variante, les héros pourraient effectuer des actions défensives, comme éviter les conflits pour prolonger le jeu. Si un tel jeu persiste, les joueurs peuvent éventuellement ajouter cette règle pour forcer le conflit.

Si, pendant le tour des Héros, aucun Héros n'a attaqué un monstre avec un Coup de poing, un Missile ou une Boule de feu, le Maître peut ajouter, durant son tour de jeu, un monstre errant sur le plateau de jeu n'importe où dans la zone de départ habituelle des monstres. Consultez le plateau de jeu du Seigneur des catacombes pour déterminer quel monstre errant est ajouté.

Ce monstre n'a pas droit à une action ce tour-ci. S'il ne reste plus de monstres du type du monstre errant dans la réserve, alors aucun monstre ne peut être placé.

Notez que les Héros n'ont pas besoin d'endommager un monstre pour éviter l'arrivée d'un monstre errant. Une attaque suffit. Cette règle n'entre pas en vigueur durant le combat final contre le Seigneur de catacombes.

VARIANTES DE RÈGLES : CONFIGURATIONS ALTERNATIVES DE CATACOMBS

Carte supplémentaire Guérisseur

La boîte du jeu de base *Catacombs* contient deux cartes de la salle spéciale *Guérisseur*. Si vous jouez en utilisant les règles de base du jeu, vous pouvez choisir quelle carte utiliser lorsque vous configurez les catacombes. La 2^{ème} carte spéciale Guérisseur peut être utilisée dans n'importe quelle variante, mais elle sera plus probablement utilisée dans la variante *Labyrinthes* décrite ci-dessous.

Ajout de règles : Camping

Permet aux Héros de retrouver des points de vie et des cartes *Sort*, en particulier dans les variantes nécessitant plus de temps de jeu. Ces règles rendent le jeu plus facile pour les héros.

Au début du jeu, placez la carte *Camp Tracker* pour qu'elle soit visible pour tous les joueurs. Prenez le marqueur cube rouge qui sert à suivre la santé du Seigneur des catacombes et placez-le sur la case « Start ». A la fin de chaque « *Phase de résolution* », les Héros devront décider s'ils campent ou non. Pour camper, avancez le marqueur d'un cran et résolvez l'effet de cette nouvelle case. Si la case porte un numéro, chacun des Héros reçoit un nombre de points de vie égal à cette valeur (sans dépasser leur maximum) **ou** reprend dans sa main autant de cartes *Sort* utilisées que cette valeur. Un joueur peut choisir de prendre n'importe quelle combinaison de sorts ou de points de vie, mais ne doit pas dépasser le nombre maximal, imprimé sur la case de la carte *Camp Tracker*.



Si l'espace est une étoile, les héros ne recevront pas de points de santé ni de cartes de sorts et auront à la place des monstres à combattre. Le Maître peut choisir des monstres à opposer aux Héros pour une valeur de 300 pièces d'or (p. ex. une simple *Crypt Spider* ou un *Troll* et un *Skeleton Warrior* ou encore trois *Orcs*, etc..). Garder le plateau de jeu de la pièce actuelle et laisser les Héros se mettre en place dans la **Zone de départ des Monstres**. Le Maître met en place les monstres appropriés dans la **Zone de départ des héros**, puis la « *Phase de combat* » démarre normalement. Les Héros ne peuvent pas camper plus d'une fois par « *Phase de résolution* ». Ils ne peuvent pas non plus camper après le combat découlant d'un camp.

Variante de configuration #1 : Catacombes plus longues/plus courtes

Cette variante peut être utilisée pour modifier la difficulté ou la longueur des catacombes pour les Héros et le Maître. Pour augmenter la longueur ou la difficulté, au cours de l'installation initiale des catacombes (voir page 5-6 : « *Configuration des catacombes* »), il suffit d'ajouter une ou plusieurs salles de niveau 0, 1 ou 2 dans la disposition initiale. Pour diminuer la longueur ou la difficulté, enlevez une salle de niveau 0, 1 ou 2 dans la configuration initiale.

Variante de configuration #2 : Parcours à embranchements

Cette variante donne aux Héros plus de variété dans le choix des salles et des monstres auxquels ils seront confrontés. Elle rendra également le jeu un peu plus facile pour les Héros.

Pour mettre en place cette variante le Maître effectue les opérations suivantes :

- Pioche et place une carte de niveau 0 à l'envers sur la table.
- Pioche et place 2 cartes de niveau 1 faces cachées sur la table et les aligne verticalement à droite de la carte de niveau 0.
- Pose le Marchand face cachée à droite des 2 cartes de niveau 1.
- Pioche et place 2 cartes de niveau 1 faces cachées sur la table et les aligne verticalement à droite du Marchand.
- Pioche et place 2 cartes de niveau 1 faces cachées sur la table et les aligne verticalement à droite des 2 cartes de niveau 1 précédentes.
- Pose le Guérisseur face cachée à droite des 2 cartes de niveau 1.
- Pioche et place 2 cartes de niveau 2 faces cachées sur la table et les aligne verticalement à droite du Guérisseur.
- Pose le Seigneur des catacombes face cachée à droite des 2 cartes de niveau 2.

Exemple de jeu avec un parcours à embranchements



Au cours de la phase de prospection après avoir terminé avec succès la salle précédente, le Maître retourne les prochaines cartes Salle. S'il y a deux cartes, les joueurs sont autorisés à choisir dans quelle salle ils veulent entrer.

Ajout de règles : Sorties de salle



En bas à droite de chaque carte Salle, il y a un encadré intitulé « *Sorties de salle disponibles* ». Les catacombes peuvent être complexifiées grâce à ces sorties. Les lettres indiquent les directions dans lesquelles les héros peuvent quitter la salle quand ils ont éliminé avec succès les monstres (N = Nord, E = Est, S = Sud, W = Ouest). Les salles ne permettent pas toutes aux héros de les quitter dans toutes les directions, donc les héros seront parfois limités dans leur choix. Pour passer d'une salle à l'autre, les sorties et entrées doivent correspondre (du Nord au Sud, d'Est en Ouest et vice-versa).

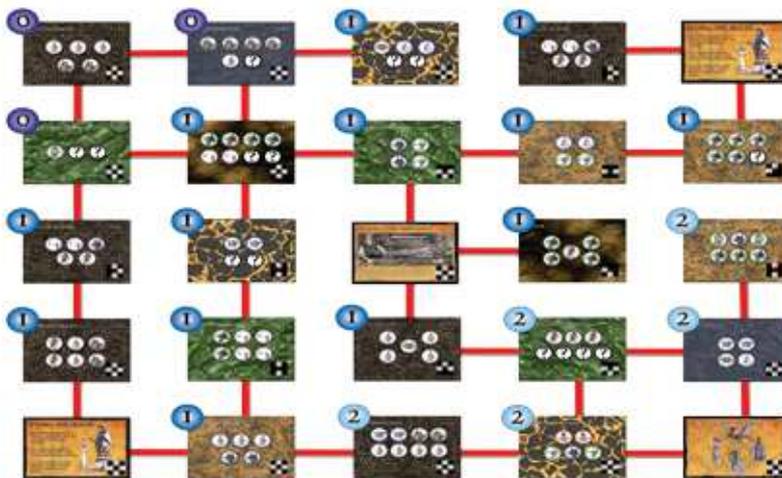
Variante de configuration #3 : Labyrinthe

Cette variante permet une aventure de *Catacombs* beaucoup plus longue et plus difficile. La durée de jeu de cette variante peut être beaucoup plus longue que celle du jeu original, selon la taille des catacombes. Dans cette variante, le Maître crée un labyrinthe pour les Héros avant de commencer le jeu. Le travail du Maître consiste à veiller à ce que les Héros puissent voyager entre les chambres de la

salle de départ jusqu'à celle du Seigneur de catacombes et également à équilibrer les chambres afin que les joueurs puissent atteindre au moins le Marchand et le Guérisseur.

Avant de commencer le jeu, le Maître organise la mise en place des catacombes en utilisant les cartes Salle et en les plaçant faces cachées, à l'exception de la salle de départ, qui doit être placée face visible. Le maître doit démarrer avec une salle de niveau 0 et terminer la mise en place avec la carte Seigneur des catacombes. Au moins une salle spéciale Guérisseur et une salle spéciale Marchand doivent être utilisées dans la mise en place. Il est également recommandé que chaque carte Salle puisse être accessible aux Héros. Consulter le schéma prédéterminé ci-dessous pour un exemple de base :

SCHÉMA DU LABYRINTHE PRÉDÉTERMINÉ



Les lignes rouges indiquent la direction dans laquelle les héros sont en mesure de voyager entre les salles. Comme vous pouvez le voir dans cet exemple, chaque calle est accessible et un chemin existe pour permettre aux Héros d'atteindre le Seigneur des Catacombes. Les cercles numérotés dans les coins supérieurs gauches des cartes indiquent le niveau des cartes salles.

Au cours de la « Phase d'exploration », en sortant de la salle en cours, les Héros choisissent une salle valide (adjacente à celle où ils se trouvent) et retournent la carte correspondante. Si la salle correspond au niveau de l'orientation (du Nord au Sud, d'Est en Ouest et vice-versa), les Héros peuvent entrer dans cette salle et la mise en place se poursuit normalement. Si les sorties de la chambre ne correspondent pas aux entrées de la nouvelle salle, les Héros retournent la carte face cachée. Ils doivent alors choisir une autre direction et retourner la carte d'une nouvelle salle adjacente. Dans certains cas, les Héros pourraient devoir repartir dans la direction d'où ils sont venus et « rejouer » une pièce déjà explorée.

Si les Héros entrent dans une salle qu'ils ont déjà explorée auparavant, ils rencontreront la moitié des monstres décrits sur la carte (arrondie à l'inférieur). Le Maître choisit quels monstres il désire placer pour combattre les Héros et le jeu continue normalement. Les joueurs peuvent également retourner dans les salles spéciales telles que le Guérisseur et le Marchand afin d'acheter des éléments supplémentaires ou pour recevoir plus de soins. Si les Héros retournent chez le Marchand après avoir déjà acheté de l'équipement, les cartes restantes sont mélangées avec la pioche Equipement afin de déterminer quels nouveaux équipements sont disponibles à l'achat (le nombre maximal d'équipements disponibles à l'achat est toujours limitée à 6).

En outre, dans cette variante, le Marchand n'offrira aucune remise aux Héros pour leurs achats; tous les équipements doivent être achetés à leur prix d'origine **même la première fois** que les Héros entrent dans la salle du Marchand.

La taille des catacombes modifiera grandement la difficulté du jeu pour les Héros. La taille dépendra également de divers facteurs, comme les compétences des Héros, l'habileté du Maître, les cartes choisies pour la préparation des salles des catacombes, ainsi que la durée de jeu désirée. L'exemple de mise en place ci-dessus nécessite généralement entre 90 et 120 minutes de jeu. Il se compose principalement des cartes de niveau 1. Il faudra un peu de pratique au Maître pour concevoir des catacombes qui sont suffisamment difficiles pour les Héros mais pas trop.

La carte Equipement « *Map* » peut être retirée du jeu en début de partie car elle enlève une grande partie du challenge de cette variante de jeu ; cependant, il appartient aux joueurs et au Maître d'inclure ou non cette carte dans le jeu.

Ces règles peuvent être le point de départ pour d'autres idées et aventures encore plus grandes. N'hésitez pas à être aussi créatifs que vous le désirez, autant dans la conception des mises en place que dans la modification des règles de jeu selon les besoins et adaptées au style de jeu de votre groupe.