

Catacombs : règles de l'extension *La Horde de vermines*

Cette extension excitante apporte une nouvelle famille de monstres (Vermine) et introduit de nouvelles habiletés et de nouveaux modificateurs d'attaques pour les monstres, incluant pour le Maître l'habileté d'empoisonner les Héros. Ne laissez pas sa petite taille vous décevoir : collectivement, les monstres de Vermine sont capables de distraire et d'accabler les Héros de nombreuses manières. D'un autre côté, la Wyvern et la Remorhaz sont des opposants réellement puissants.

Matériel

42 cartes au total : 3 cartes Sort, 1 carte Objet, 12 cartes Monstre, 25 cartes Salle, 1 carte Référence
● **21 petites cartes Poison** ● **22 disques en bois au total** : 2 grands disques (1 brun, 1 orange), 20 tout petits disques (tous bruns) ● **1 règle de jeu** ● **2 feuilles d'autocollants** (il est important de regarder la feuille d'installation des composants pour voir les instructions pour coller correctement les autocollants).

La famille de monstres Vermine (Vermin)

Dans le jeu de base de Catacombs, les monstres sont divisés en quatre familles représentées chacune par sa propre couleur : bleu (Mythologie), vert (Dungeon), gris (Morts-vivants) et orange (Enfer). Cette extension ajoute la nouvelle famille de monstres (**Vermine**) en brun. Les autres pièces (Seigneur des catacombes, obstacles, boucliers, murs de feu, etc.) ne font pas partie d'une famille de monstres particulière malgré leurs couleurs.

Nouveaux modificateurs d'attaque

Cette extension introduit trois nouveaux modificateurs d'attaque : **Poison** (vert), **Crainte** (noir) et **Boule de Feu Critique** (Critical Fireball) (rouge). Ils sont décrits ci-dessous :

Modificateur d'attaque Poison

Certains monstres qui attaquent infligent non seulement des dégâts immédiats à déduire des points de vie des Héros, mais en plus ils les empoisonnent. Si trop de poison s'accumule, le Héros succombe et décède ! Au début du jeu, le Maître mélange la pioche des **cartes Poison** et la place à côté de la réserve de monstres. Une carte Poison représente la quantité de poison (entre 0 et 5) que le Héros reçoit quand il est touché par une attaque Poison. Quand un Héros est endommagé par une attaque Poison, le joueur qui le contrôle déduit les dommages des points de vie de son Héros comme normalement. Ensuite, il tire une carte Poison de la pioche et la glisse sous le plateau de jeu du Héros affecté avec la valeur de la carte clairement visible. Chaque fois qu'un Héros est touché par une attaque Poison, il accumule une



nouvelle carte Poison. A tout moment, si la valeur totale du poison accumulé par un Héros est égale ou dépasse le nombre de points de vie de départ du Héros, celui-ci meurt. Note : Certaines cartes Poison sont surpuissantes et infligent des dommages supplémentaires au Héros en lui enlevant des points de vie additionnels au moment où la carte Poison est tirée.

Points importants

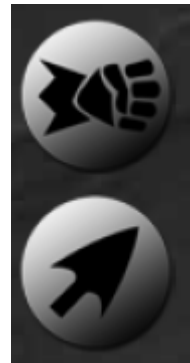
1. Dans le cas peu probable où aucune carte Poison n'est disponible dans la pioche, le Héros affecté est considéré comme ayant reçu une dose létale de poison et meurt immédiatement.
2. Les Alliés ne peuvent pas être empoisonnés.
3. Un Héros en incapacité **peut** être empoisonné.

Soigner un empoisonnement

Le Magicien a un nouveau sort, Antidote (Cure Poison), qui est lancé comme une action spéciale et qui permet de retirer une carte Poison de n'importe quelle valeur d'un plateau de personnage. Le Marchand peut soigner un empoisonnement de la même manière pour 400 pièces d'or. Quand un Héros est soigné et qu'une carte Poison est retirée, défaussez-la face visible à côté de la pioche Poison. Un Héros qui est mort par empoisonnement peut être ressuscité normalement. Dans ce cas, toutes les cartes Poison sont retirées de son plateau de personnage et sont défaussées.

Modificateur d'attaque Terreur (Fear)

Certains monstres ont la capacité surnaturelle d'effrayer même des guerriers courageux. Quand un Héros est endommagé par une attaque Terreur, les points de vie sont retirés normalement. Ensuite, le Maître peut immédiatement réaliser un « pitch » de déplacement avec le disque du Héros affecté. Ce « pitch » simule le retrait du Héros effrayé et n'inflige en aucun cas des dommages.



Points importants

1. Les Alliés **ne sont pas** affectés par le modificateur d'attaque Terreur.
2. Un Héros en incapacité **peut** être affecté par le modificateur d'attaque Terreur.
3. Si le « pitch » de fuite a pour conséquence qu'un Héros ou un Allié (par rebond) frappe un Mur de Feu, celui-ci occasionne les dégâts normalement.
4. Si un Héros a un monstre avec l'habileté Cygne (Swan) sur son disque, alors ce monstre est retiré du disque du Héros et placé par le Maître à côté du Héros (dans la zone des 2,5 cm autour du pion du Héros) avant que le « pitch » de fuite ne soit réalisé.

Modificateur d'attaque Boule de Feu Critique (Critical Fireball)



Une attaque Boule de Feu Critique occasionne 2 points de dégât à n'importe quelle cible qu'elle touche. Le grand disque orange est utilisé pour réaliser cette attaque. Dans cette extension, la Wyvern et le Magicien (avec le nouveau sort Boule de Feu Géante (Giant Fireball)) peuvent réaliser cette attaque Boule de Feu Critique.

Installer les catacombes

Durant l'installation des catacombes, séparez les cartes Salle du jeu de base par niveau en trois tas (0, 1 & 2), comme normalement. Coupez les tas en deux et défaussez chaque fois la moitié des cartes.

Ensuite :

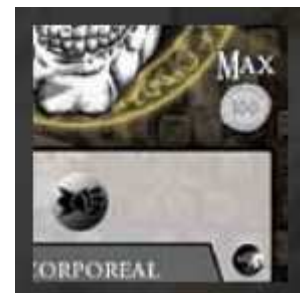
Mélangez les nouvelles cartes de niveau 0, 1 et 2 de l'extension *Horde of Vermin* dans les paquets des cartes appropriés du jeu de base *Catacombs*.

Remplacez la carte spéciale *Guérisseur* du jeu de base par la nouvelle carte de l'extension.

Ensuite la disposition des salles se fait normalement. Notez : au lieu d'utiliser les cartes Salle du jeu de base *Catacombs*, on peut utiliser celle de l'extension *Cavern of Soloth*. Il est aussi possible de mélanger les cartes de la mini extension *Dark Passageway*.

Récompenses des monstres Vermin

La vie dans les égouts sous les catacombes est souvent une vie appauvrie. Beaucoup de monstres Vermin ont un montant maximum d'or qui peut être récupéré durant la Phase de résolution. Cette condition est représentée par un icône **MAX** au-dessus de la zone récompense de la carte Monstre. Par exemple, si un Barbare détruit trois Chauves-souris Vampires (Vampire Bat) (MAX 100 pièces d'or) et deux Vipères de Fosse (Pit Viper) (MAX 200 pièces d'or), le joueur ne récoltera que 100 PO pour les Chauves-souris Vampire et 200 PO pour les Vipères de Fosse pendant la Phase de résolution. Notez que l'habileté du Voleur n'est pas affectée : il va recevoir le montant maximum d'or possible pour chaque monstre Vermine selon la description ci-dessus, cependant, il recevra les bonus usuels individuellement pour chaque type de monstre Vermine qu'il a tué.



Monstre Vermine errant

Pour chaque mise en place d'une salle, durant la Phase d'installation, le Maître a le choix d'utiliser des Monstres Vermine plutôt que les monstres errants spécifiés sur le plateau du Seigneur des Catacombes. Chaque symbole monstre errant listé sur la carte Salle peut être remplacé par des monstres vermines en respectant les correspondances indiquées sur la carte **Monstres Vermines Errants** (Vermin Wandetring Monsters). Un monstre Vermine donné ne peut pas être substitué à un monstre errant plus de fois que le nombre mentionné sur sa carte. Par exemple, s'il y a deux monstres errants inscrits sur la carte Salle, le Maître peut choisir de déployer un Crâne de sang (Blood Skull) (max. 1) et une Vipère de Fosse (Pit Viper) (max. 1) ou deux Chauves-souris Vampires (Vampire Bat) (max. 2). Les Rats d'Egout (Sewer Rats) sont déployés par trois. Dans l'exemple ci-dessus, les deux monstres errants peuvent être remplacés par six Rats d'Egout (2 groupes de 3 rats). Le monstre errant mentionné sur le plateau du Seigneur des catacombes peut aussi être combiné avec des monstres Vermine. Par exemple, si le Seigneur des catacombes choisi le Dragon et que la carte Salle mentionne quatre symboles de monstres errants, le Maître peut déployer n'importe quelle combinaison d'Esprit du Feu (Fire Spirit) et/ou de monstres de la famille Vermine (en respectant les limitations décrites ci-dessus).

Variantes de monstres

Cette extension introduit des **Variantes de Monstres** qui ont des séquences d'attaques et d'habiletés différentes. Par exemple, la séquence d'attaques du Scorpion d'Effroi (Dread Scorpion) consiste en une attaque de mêlée puis une attaque de mêlée avec poison à la place d'une simple attaque critique comme celle du Scorpion Géant (Giant Scorpion) de la version de base de *Catacombs*. Quand l'icône d'un Scorpion Géant apparaît sur une carte Salle, le Maître peut choisir de déployer un Scorpion d'Effroi à la place. Beaucoup de ces variantes de monstres sont considérées comme plus difficiles que celles des monstres de la version de base qu'elles remplacent. Il est donc recommandé d'utiliser ces variantes de monstres avec des joueurs avancés.

Nouvelles habiletés de monstre

Dévoreur (Devouer) : un monstre avec l'habileté **Dévoreur** aura toujours deux attaques de mêlée consécutives comme séquences d'attaque possible. Pour exécuter l'habileté Dévoreur, le Maître doit réussir à endommager le même Héros consécutivement durant la Phase de combat avec les deux attaques de mêlée du monstre. Dans ce cas, le Héros affecté est considéré comme ayant été dévoré. Il est retiré du plateau de jeu et placé sur la carte du monstre qui l'a dévoré. Si plusieurs Héros ont été frappés par le même monstre simultanément, ils sont tous affectés. En combattant pour survivre dans l'estomac du monstre, un Héros qui a été avalé n'a plus d'action durant son tour de jeu. Il est considéré comme retiré du jeu jusqu'à ce que le monstre soit détruit. Quand ça arrive, tous les Héros capturés ressuscitent et sont placés sur le plateau de jeu à l'endroit où le monstre est mort, prêts à réaliser leurs actions normalement. A n'importe quel moment, si tous les Héros sont en incapacité, morts ou dévorés, le jeu est terminé et le Maître a gagné. Exemple de monstre : la Rémora (Remorhaz)



Frénésie Alimentaire (Feeding Frenzy) : Cette habileté fonctionne comme elle est décrite dans le jeu de base de *Catacombs*. Cette section sert juste à clarifier la règle pour les monstres qui possèdent plus d'une attaque durant leur séquence d'attaque. Pour ces monstres, aussitôt qu'ils infligent des dégâts à un Héros ou un Allier, **Frénésie Alimentaire** est immédiatement déclenchée. Par exemple, si Frénésie Alimentaire est déclenchée lors de la première attaque de la séquence, le monstre est incapable de réaliser une autre attaque disponible. Exemple de monstre : la Chauve-souris vampire (Vampire Bat)

Incorporel (Incorporeal) : un monstre qui possède l'habileté **Incorporel** vient en jeu depuis le royaume des esprits, il ne peut être détruit qu'en étant sorti complètement de la salle par un Héros ou un Allier. 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 : le Crâne de Sang (Blood Skull)

Létal (Lethal) : Un Héros endommagé par un monstre avec l'habileté **Létal** doit tirer deux cartes Poison à la place d'une. Tous les dommages supplémentaires occasionnés par le poison sont résolus à ce moment. Exemple de monstre : Vipère de Fosse (Pit Viper)



Endurance (Stamina) : un monstre avec l'habileté **Endurance** est extrêmement robuste. Il n'est pas retourné lorsqu'il est endommagé. A la place, sa santé est gérée avec un cube rouge sur les gouttes de sang qui figurent sur la gauche de sa carte Monstre. Le monstre est tué lorsque le cube atteint la goutte de sang « zéro ». Un monstre avec cette habileté ne peut pas être gelé. Exemple de monstre : la Wyverne (Wyvern)

Invocation de Vermines (Summon Vermin) : pendant la Phase de combat, l'habileté **Invocation de Vermines** permet à un monstre d'invoquer cinq Rats d'Egouts (Sewer Rats) de la réserve de monstres (si disponibles). Les Rats d'Egouts sont placés n'importe où dans la zone légale de départ des Héros. Les Rats d'Egouts doivent réaliser leurs actions dans le tour de leur invocation après l'action du monstre avec l'habileté Invocation de Vermines qui les a invoqués. Exemple de monstre : le Vampire Aîné (Elder Vampire)

Essaim (Swarm) : Un monstre avec l'habileté **Essaim** rampe par-dessus toutes ses cibles, les engloutissant. Quand un monstre avec Swarm frappe avec succès un Héros avec une attaque de mêlée, le disque du monstre est placé sur le disque du Héros. Si plusieurs monstres avec Swarm frappent le même Héros, leurs disques sont empilés sur le disque du Héros jusqu'à un maximum de trois monstres. Quand ceci arrive, le Maître décide immédiatement si le Héros prend un point de dégât additionnel ou tire une carte Poison. Les monstres sont alors retirés du Héros et directement remis dans la réserve de monstres (pas sur le plateau du Héros). C'est l'**Attaque d'Essaim**. A la fin du tour de la Phase de combat du Maître, tous les Monstres empilés sur un Héros sont retirés et placés à côté de lui dans un rayon de 2,5 cm. C'est le Maître qui décide où ils sont posés. Les Alliés sont susceptibles d'attaquer en essaim. Exemple de monstre : Rat d'Egouts (Sewer Rat)

Faiblesse (Weak) : Moins une habileté qu'une faiblesse. Un monstre identifié comme **Faiblesse** ne peut infliger de dégât à aucune de ses attaques (modifiées ou non) même si elles devaient normalement le faire. Cet effet n'est appliqué que pour les dégâts dus à une attaque et pas pour les habiletés de monstre qui infligent des dégâts. Exemple de monstre : Rat d'Egouts (Sewer Rat)

Jouer avec l'extension **Carvern of Soloth**

1. **Comment je sais quelles cartes sont nécessaires pour jouer avec la Cavern of Soloth ?**

Au haut des cartes, vous verrez l'icône de Cavern of Soloth (en image) adjacent à l'icône Horde of Vermin.



2. **Est-ce que la Sorcière peut guérir le poison ?** Oui. La Sorcière a une nouvelle habileté magique qui lui permet de se soigner elle-même d'une carte Poison de n'importe quelle valeur quand elle l'utilise sous sa forme alternative. Défaussez la carte Poison sélectionnée.
3. **Est-ce que l'armure du Paladin le protège de l'habileté d'un monstre Devourer ?** Oui, mais seulement si l'armure est utilisée pour bloquer au moins une des attaques mêlées de la Rémora.
4. **Est-ce que l'armure du Paladin le protège d'une attaque Poison ou Terreur ?** Oui.
5. **Est-ce que l'objet Mirror Shield (bouclier miroir) de la Princesse des Glaces la protège d'une attaque Fireball critique ?** Oui.
6. **Est-ce que le Chasseur de Sorcières peut utiliser des membres de la famille Vermin pour activer des artefacts ?** Oui. Pendant la Phase de résolution, cinq monstres vermines peuvent remplacer n'importe quel monstre orange, vert, bleu ou gris requis comme coût pour activer un artefact.
7. **Est-ce que l'habileté de créature Touch of Decay (Touché de Décrépitude) peut être utilisée contre un monstre qui possède l'habileté Stamina (Endurance) ?** Oui.
8. **Est-ce que le Shape Shifter peut utiliser des cartes Monstre variables ?** Oui, pendant la Phase d'installation, le Maître doit décider quelle variante de monstres il veut utiliser.

Jouer avec l'extension **Dark Passageways**

Pendant la résolution de la carte Summoning Ritual (Rituel d'invocation), le Maître ne peut pas déployer des monstres avec l'habileté Stamina.

Préparation des composants

Sortir les feuilles d'autocollants et les disques en bois de la boîte. Dans la plupart des cas, vous devrez appliquer un autocollant au centre de la face recto du disque et parfois aussi un autocollant au centre de la face verso du disque. Appliquez l'autocollant fermement. Tous les disques bruns vont nécessiter des autocollants sur les deux faces. Les disques orange ne nécessitent un autocollant que sur une face.

1. Prenez les **grands disques bruns** et appliquez l'autocollant de la **Remorahz** sur une face et celui de la **Wyvern** sur l'autre face.
2. Prenez le **grand disque orange** et appliquez l'autocollant **Critical Firewall** (Mur de Feu Critique) sur une face. Il n'y a pas d'autocollant de l'autre côté du disque.
3. Prenez tous les petits disques bruns et la 1^{ère} feuille d'autocollants (appelée page 1). En commençant par le coin gauche du haut de la feuille, appliquez un autocollant (Blood Skull) sur le recto d'un des petits disques bruns. Ensuite, appliquez immédiatement l'autocollant qui est juste à droite du premier sur le verso du même disque. Il y a 4 autocollants dans chaque ligne, assez pour mettre un autocollant sur les deux faces de 2 disques bruns. Quand tous les autocollants de la première feuille ont été appliqués, continuez de la même façon pour la seconde feuille (appelée page 2).

Traduction « libre »

Jean Dorthe

Conçu par : Arom West, Ryan Amos, Marc Kesleys • Artistes : Emma Brama Smith, Christina Sealy • Graphiste assistant : Matt Paps • Remerciements spéciaux / Play testing : Kandy, Jacqueline, Jacky, Henry, Meaghan.

Catacombs : Extension La Horde de vermines © 2012 Sands if Time Games - SANDSOFTIMEGAMES.COM