



LES MINEURS DE KADATH
ESPOIR CYNOPHILE
EXTENSION

INTRODUCTION

Les monstruosités se rapprochent, elles deviennent peu à peu plus denses et distinctes, jusqu'à ce que nous puissions suivre leurs hideuses silhouettes avec une inquiétante facilité. Ce sont les anciens mineurs de Kadath, méconnaissables, certains, boursoufflés, d'autres, étrangement verdâtres ou bruns avec de sombres et purulentes taches sur la peau. Leurs combinaisons sont en lambeaux. Ils errent dans les salles de la station à la recherche de quelque chose... Seul ou en groupe, c'est selon. Ils semblent particulièrement dangereux et on discerne une étrange lueur bleutée dans leurs yeux, quand ils en ont... Leurs bras sont plus minces ou plus gros que ceux d'un humain et ils se déplacent lentement. Oh, je crois avoir reconnu un visage familier, c'est Paul, mais oui ! C'est Paul ! Mon dieu, le pauvre ! Lui aussi, il a été transformé !

Sommes-nous devenus fous ?

Soudain, un silhouette familière se rapproche, au pelage soyeux. Bismuth, notre fidèle berger allemand gronde.

« Allons, du calme, Bismuth, il semble ne pas nous voir... »

Mais peine perdue, il va falloir nous défendre et prendre ce qui nous tombe sous la main pour ne pas être absorbé par ces étranges créatures...

Je crie dans la salle pleine de brume qui commence à se corrompre, la rouille apparaissant déjà sur les murs... « Attaque-les, Bismuth ! »

Le chien ne se fait pas prier et bondit sur la première créature qui se rapproche dangereusement. Un liquide verdâtre commence à couler d'un de ses membres déchirés par les crocs, Bismuth s'acharne et sa proie vacille, elle tombe sur le sol et se traîne vers la porte.

Le chien ne tarde pas à gronder une nouvelle fois...

Déjà, d'autres mineurs corrompus arrivent vers nous..

« il va falloir les affronter avec ou sans le chien ! »

Je lève mon arme dans leur direction... Ma main tremble...

PRESENTATION

Cette nouvelle extension intègre les figurines de Zombicide dans Deep Madness. A savoir, les zombies de la boîte de base, les zombies toxiques et les zombies berserkers. Les compagnons chiens ont été aussi intégrés pour aider les joueurs et rendre le jeu plus facile pour remporter une partie.

Les zombies ont été renommés.

Pour les zombies normaux (walker, runner, fatty) de la boîte de base, ils deviennent des mineurs mutants lents ou rapides ou difformes, respectivement.

Pour les zombies toxiques, ils sont dénommés mineurs toxiques lents, rapides ou difformes.

Pour les zombies berserkers, ils sont dénommés mineurs furibonds lents, rapides ou difformes.

Les abominations seront adaptées dans une prochaine extension.

Les compagnons chiens au nombre de 6, ont chacun leur carte d'équipement et une carte d'équipement de scaphandre pour se déplacer dans les salles inondées. Des règles spécifiques sont ajoutées à cette extension pour pouvoir les utiliser.

MATERIEL



Les mineurs de Deep Madness ont chacun leur carte en fonction de leurs capacités. Zombies de Zombicide de la boîte de base, adaptés à Deep Madness

Zombies de Zombicide, toxiques, adapté à Deep Madness.

Zombies de Zombicide, berserker, adaptés à Deep Madness.



36 cartes d'apparition des monstres, 4 par type, 12 par catégorie.

Figurines



12 figurines « Mineur mutant lent »
8 figurines « Mineur mutant rapide »
6 figurines « Mineur mutant difforme »

12 figurines « Mineur toxique lent »
8 figurines « Mineur toxique rapide »
6 figurines « Mineur toxique »

12 figurines « Mineur furibond lent »
8 figurines « Mineur furibond rapide »
6 figurines « Mineur furibond difforme »



4 cartes de démence.

MATERIEL (suite)



6 cartes « compagnons chiens »
2 par type.



3 cartes « Scaphandre pour chien » (carte d'équipement)

Figurines



6 figurines de chien, 2 cartes par type.



4 cartes de conscience

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Les mineurs de la station Kadath, sous l'influence de la Sphère, ont subi d'étranges métamorphoses et se sont, peu à peu, transformés. Leur esprit n'est plus et ils sont tous contrôlés par la Sphère.

Certains ont dangereusement mutés et la seule manière de s'en débarrasser, c'est de les éliminer.

Heureusement, vous êtes parvenu à la station avec votre fidèle animal, votre chien et cela vous donne un mental d'acier. Parviendrez-vous à réussir les objectifs et à vous sortir de l'effroyable situation dans laquelle, vous et vos coéquipiers, êtes.

Vous portez sur votre dos le précieux scaphandre qui permettra à votre chien de vous accompagner dans votre mission. Vous ouvrez le sas et vous respirez doucement, tout semble calme, pour l'instant...

Cette extension ajoute de la rejouabilité dans le jeu. Prenez les cartes des mineurs, choisissez celles que vous voulez combattre dans le scénario souhaité et disposez les, face visible, en-dessous des cartes d'activation des investigateurs.

Le monstre placé sous chaque investigateur est le **monstre lié** à ce dernier. Prenez toutes les cartes de génération correspondant aux six monstres de la piste d'activation et mélangez-les pour constituer le paquet de cartes de génération de monstres de la partie.

Disposez ensuite à côté du plateau de jeu toutes les figurines correspondant aux monstres qui seront utilisés durant la partie; elles constitueront votre réserve de monstres.

Mettez ensuite les 6 cartes « Compagnons chiens » à côté du deck des cartes fouille et prenez, en une, au hasard, au départ de votre première activation, si vous le souhaitez avec une carte Scaphandre pour chien. Ces deux cartes comptent dans votre équipement et vous êtes limité à 4 cartes fouille par investigateur, pour rappel.

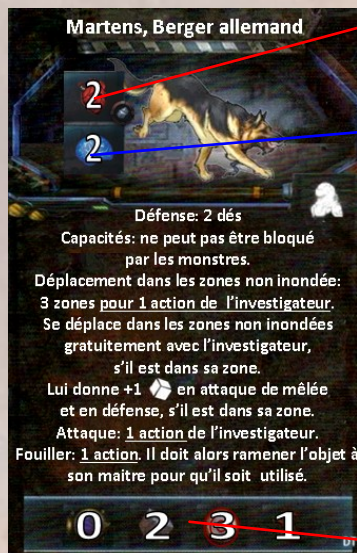


REGLES ADDITIONNELLES

Pour les mineurs, ils se comportent comme les autres monstres et conformément aux règles de la boîte de base.

Dans une partie, il est conseillé de se limiter à deux chiens par équipe d'investigateurs.

Une carte d'équipement chien contient: Son titre et ses capacités.



- **Ses points de vie:** Lorsqu'un le chien est seul dans une zone, il peut être attaqué par les monstres et peut se défendre avec 2 dés. Lorsqu'il subit 2 blessures avec 2 jetons blessure posés sur sa carte, le chien est tué et il vous faut défausser sa carte.

- **Ses points de santé mentale:** lorsque le chien attaque un monstre, il peut poser sur sa carte, un jeton de santé mentale pour relancer un dé, jusqu'à son maximum.

- **DEPLACEMENT:** Un chien se déplace jusqu'à 3 zones non inondées, gratuitement, une seule fois, par activation d'un investigateur. S'il se déplace à nouveau, l'investigateur doit dépenser une action. Un chien ne peut pas être bloqué par les monstres, quelque soit leur valeur de blocage. Un chien ne peut pas ouvrir les sas, ni les fermer, ni les démolir.

- **DEFENSE ET ATTAQUE:** Lorsqu'un investigateur est attaqué et que son chien est présent dans sa zone, il ajoute un dé à sa défense. De même, si son chien est présent dans sa zone et que l'investigateur attaque un ou plusieurs monstres, il ajoute un dé à son attaque.

Un investigateur peut dépenser durant son activation, une action pour que:

son chien attaque: l'investigateur utilise les capacités d'attaque de son chien contre les monstres. Un chien peut dépenser autant de jetons de santé mentale que sa capacité mentale lui permet (2 pour Martens), pour relancer un dé.

IMPORTANT: En attaque, si le chien tue un monstre: **il ne retourne en aucun cas ses jetons de santé mentale car il ne peut pas subir de démenche.**

- **CARTE DE CONSCIENCE:** Si le chien est dans la zone de son investigateur, ce dernier peut piocher autant de cartes de conscience que la valeur d'horreur du monstre tué, s'il n'est pas dans la zone de l'investigateur, ce dernier ne gagne rien.

- **FOUILLE:** un chien fouille, **une seule fois par activation.**

Dans ce cas, le joueur pioche une carte fouille, la pose sous la carte de son chien et elle ne pourra être utilisée que lorsque le chien apportera l'objet dans la zone de l'investigateur ou d'un autre investigateur.

Un investigateur qui a déjà fouillé, lui-même, durant son activation, peut utiliser son chien pour fouiller à nouveau, si celui-ci n'a pas encore effectué d'action de fouille.

Note: le bouledogue ne peut pas fouiller. En contrepartie, il ajoute 2 dés à la défense de son maître et 2 dés en attaque de mêlée, s'il est dans la zone de son maître durant l'attaque.

- **CARTE D'EQUIPEMENT « SCAPHANDRE POUR CHIEN »**

Poser la carte près de celle du chien.

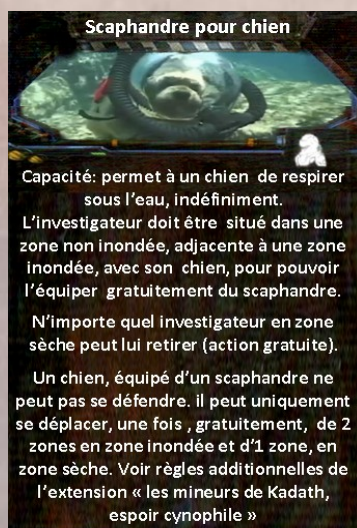
- L'investigateur qui souhaite équiper son chien d'un scaphandre, doit être situé avec son chien dans une zone non inondée et adjacente à une zone inondée. Cette action est gratuite. On posera alors un jeton « Scaphandre pour chien » sur la carte du chien.

- Par contre, n'importe quel investigateur, situé dans une zone non inondée, peut ôter le scaphandre d'un chien, s'il en est équipé. Dans ce cas, on n'oubliera pas de retirer le jeton « Scaphandre pour chien » de la carte du chien en question.

- Un chien équipé d'un scaphandre respire indéfiniment sous l'eau. Il ne peut effectuer aucune action d'attaque, ni fouiller, ni se défendre, ni défendre son maître, ni jouter de bonus d'attaque à son maître. Il se déplace, uniquement:

- de 2 zones en zone inondée. (action gratuite, une seule fois par activation d'investigateur et dépense ensuite d'une action pour l'investigateur maître pour un nouveau déplacement du chien),

- d'une zone en zone sèche (action gratuite, une fois par activation d'investigateur et dépense d'une action pour un nouveau déplacement). Prenez donc soin de votre chien et restez vigilant !



CONCEPTS IMPORTANTES

INVESTIGATEUR LIÉ

Chaque investigateur est dit lié au monstre qui se trouve juste en dessous de lui sur la piste d'activation. Par exemple, si la carte de l'Hydre est placée sous celle de Meredith Waite sur la piste d'activation, Meredith est l'investigatrice liée à toutes les Hydres mises en jeu durant ce tour.

ACTIONS EN DEHORS DE LA PHASE D'ACTIVATION

Parfois, un investigateur peut effectuer des actions en dehors de sa phase d'activation normale. Lorsque cela se produit, les effets et capacités normalement disponibles lors de son activation ne peuvent pas être déclenchés ou utilisés. De plus, ces actions à part n'étant pas considérées comme ayant lieu dans le cadre de l'activation de l'investigateur, les effets qui se déclenchent au début ou à la fin de l'activation de ce dernier ne sont pas déclenchés non plus (effets de corruption, vérification de la jauge de noyade, etc.).

PLACER SUR LE PLATEAU

Si un effet vous indique de placer un monstre, un investigateur, un jeton ou autre sur le plateau (ou de le remettre en jeu) sans vous indiquer spécifiquement où il doit aller, procédez comme s'il s'agissait d'un monstre normal : consultez la carte posée au-dessus du paquet de cartes de corruption et placez la figurine ou l'effet sur la case de génération de monstres de la pièce indiquée. Une fois cela fait, prenez la carte de corruption et mettez-la en dessous du paquet.

CREDITS

Sur une idée de Franck MUGNIE, créateur du site <https://www.heroquest-revival.com>. Conception: Franck MUGNIE

Conception de l'extension : Roger Ho

Conception des chapitres : Chauncey et Cherry Li

Création de l'histoire de Deep Madness : Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt et Yichuan Wang

Écriture et rédaction : Byron Leavitt

Relecture : Vapingo, édition et relecture en ligne

Version française : Éric Holweck (traduction), Bérangère Holweck (relecture)

Conception graphique : Jia Dify, Weifeng et Chris Dounghman

Illustration de couverture : Chang Yuan

Illustrations intérieures : Chang Yuan, Joseph Diaz et Guillem H. Pongiluppi de GhostSolid Studio, DRock Art Studio et Night Watch Art Studio

Sculpteurs : Roberto Chaudon, Gael Goumon et Olivier Bouchet

Responsable de production : Cherry Li

Testeurs : Kai Li, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang et Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission expresse du propriétaire. Deep Madness, L'Éveil de Dagon et Diemension Games sont des marques commerciales de Diemension Games, Inc. Les éléments du jeu peuvent varier par rapport à ce qui est montré dans ce manuel. Fabriqué en Chine. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 14 ANS.

