





Cette extension non-officielle se concentre sur une partie encore non-explorée d'Abyss : les monstres marins. La stratégie d'explorer et de combattre des créatures des abysses (pour obtenir des jetons de victoire) fait partie d'un quart du calcul final des points, et pourtant il est totalement aléatoire et il y a peu de possibilités pour l'utiliser efficacement.

J'ai donc cherché à améliorer ce côté du jeu.

Mise en place

- 1** Préparez les Jetons Chasse sur un côté du plateau.
- 2** Remplacez le(s) Seigneur(s) par leur équivalent Abyss Monsters.
- 3** Mettez de côté la piste de Menace, elle ne sera pas utilisée.
- 4** Préparez une pile d'alliés contenant seulement les Monstres.
- 5** (facultatif) Chaque joueur incarne un Noble.

La partie peut commencer.

Comment jouer

L'ensemble des règles du jeu reste inchangé. Ce livret ne présente donc que les règles liées aux éléments spécifiques de l'extension :

- **La Chasse**
- **Les Monstres**
- **Les Nobles**
- **Autres modifications**

→ La Chasse

Faire des Monstres un commerce...

En tant que nouvelle action possible, un joueur peut à son tour décider de partir à la chasse aux monstres.



Pour cela, le chasseur défaisse une carte Monstre de la pioche Monstre. Il n'est évidemment plus possible de chasser si la pioche Monstre est vide.

Attention, car cette action termine automatiquement le tour du joueur, quelle qu'en soit l'issue (voir Les Monstres).

En récompense, un chasseur reçoit au choix :

- 2 Perles
- 2 Jetons Monstre
- 1 Clé

Lorsque la défausse des Alliés est remélangée à la pioche, les Monstres défaussés sont remis dans la pioche Monstre.

Évidemment, si un joueur est en train d'Explorer à ce moment, il ne peut annuler son action pour chasser.



Note : la piste de Menace n'est pas utilisée avec Abyss: Monsters, mais vous pouvez vous en servir pour compter le nombre de Chasses effectuées si vous préférez gérer une seule pioche.

... mais attention aux dangers.

Les Monstres

Car s'il est désormais possible de gagner plus de récompenses, les monstres sont aussi devenus un peu plus forts.



Lors d'une Chasse, le joueur actif révèle au hasard un jeton Chasse de son choix, et en applique l'effet :

- Poisson abyssal : il dévore un Allié dans la main du joueur (ou un Allié fédéré si ce n'est pas possible), puis la Chasse s'effectue normalement.
- Anguille géante : la Chasse s'effectue normalement.
- Raie géante : le Monstre fuit, le joueur actif ne gagne aucune récompense et son tour s'arrête comme si la Chasse s'était effectuée normalement.

Note : il y a 1 chance sur 2 de tomber sur une Anguille géante, et 1 chance sur 4 de tomber sur un Poisson Abyssal ou une Raie géante.



→ Les Nobles

Abyss: Monsters permet d'incarner un Noble avant de commencer la partie, offrant chacun des bonus de démarrage différents.

Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour en sélectionner un par personne, ou piocher un Allié aléatoire pour déterminer qui choisi en premier.

Ces choix sont effectués avant la phase de révélation des Seigneurs.



Il existe un Noble par guilde, offrant chacun un allié de rang 3 de leur couleur, ainsi que la Perle habituelle de démarrage.



Les 3 Nobles spéciaux permettent de commencer avec les gains suivants :

- 2 Perles au lieu d'une.
- 1 Perle et un Jeton Monstre de valeur 3.
- 1 Clé mais aucune Perle.

→ Autres modifications

Cette extension ne contient pas de nouveaux Seigneurs, Lieu ou Allié, mais un des Seigneurs en particulier doit être modifié pour les nouvelles mécaniques de jeu :

- La Dresseuse (ci-dessous): "Ne piochez pas de Jeton Chasse lorsque vous effectuez une Chasse."

Elle permet en effet d'ignorer les effets négatifs des Monstres pour une Chasse plus sûre.



Dans le cas où vous souhaiteriez intensifier d'autant plus l'influence des Monstres, voici quelques exemples d'effets de Seigneurs (l'effet de la Dresseuse alors appliqué aux Méduses) :

- Coquillage - "Gagnez une Perle supplémentaire pour chaque Chasse que vous effectuez."
- Poulpe - "Vous pouvez lancer une Chasse même s'il n'y a plus de cartes Monstres en jeu."
- Crabe - "Vos adversaires retirent une Anguille géante avant de chasser."

Ainsi que 2 nouveaux exemples de Lieux :

- 3 points + 1 point par Jeton Monstre possédé.
- 6 points + 1 point par 2 Perles possédées en fin de partie.

Crédits

Extension non officielle de Jonathan Gabrielli

Auteurs : Bruno Cathala & Charles Chevallier

Illustrateur : Xavier Collette