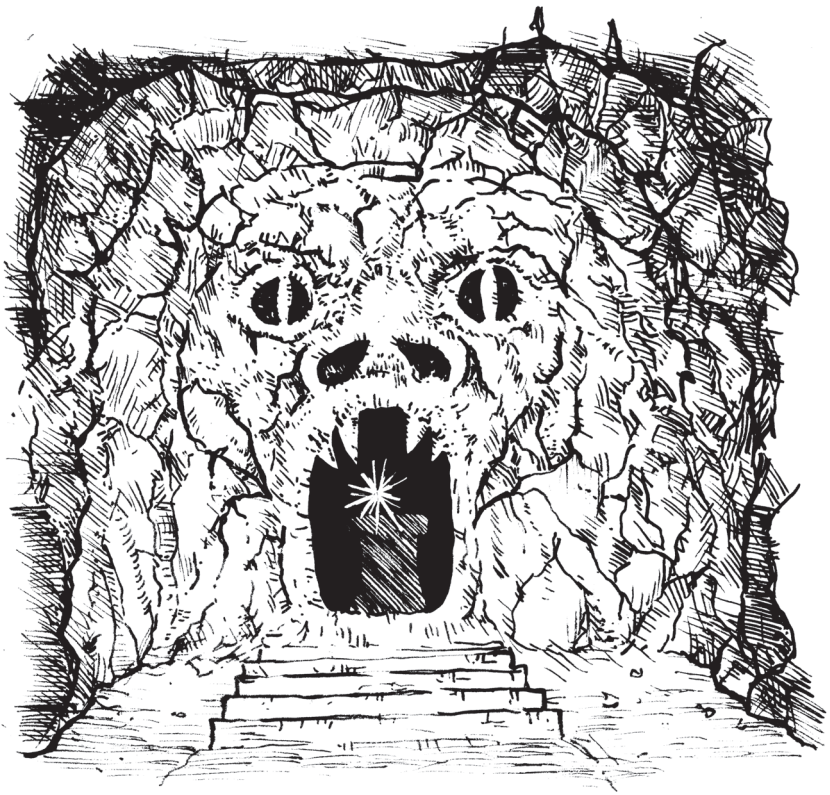
ESCAPE THE DARK CASTLE®

Pack d'aventures n° 1 :
Le Culte du Chevalier de la Mort

LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL





ESCAPE THE DARK CASTLE®

LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL

Nouvelles règles.....5
Marqué par la Mort 6

Soyez les bienvenus, prisonniers, dans une nouvelle ère du Dark Castle. Le Chevalier de la Mort en personne, épéiste légendaire que l'on nomme également « Seigneur du Déclin », a gagné en notoriété. Les faibles et les dégénérés se rassemblent sous sa bannière, transformés par sa sombre influence en fanatiques puissants et féroces. On dit de lui qu'il envoie des malédictions se faufiler dans les esprits des plus vulnérables. Son but ? Rallier tout le Château sous sa domination corrompue. Prenez garde aux malédictions, prisonnier. Prenez garde au Chevalier de la Mort…

Comment utiliser cette extension

Le Culte du Chevalier de la Mort est un pack d'extension pour *Escape the Dark Castle*, qui introduit de nouvelles règles, personnages et contenu et intensifie vos aventures. Il vous faut un exemplaire du jeu de base *Escape the Dark Castle* pour pouvoir utiliser ce pack.
Si vous souhaitez vivre une aventure inédite, les cartes de cette extension peuvent former un chapitre à elles seules (voir page 5). Mais vous pouvez aussi mélanger tout le contenu de ce pack avec le jeu de base *Escape the Dark Castle* pour encore plus de possibilités. À vous de choisir !

Conseil : Vous trouverez une FAQ en français sur le fonctionnement spécifique des cartes sur themeborne.com/faq

CONTENU DE LA BOÎTE

3 x Cartes de personnage



15 x Cartes de chapitre



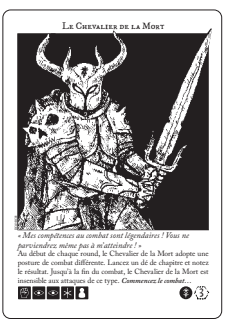
1 x Livret de règles additionnel



3 x Dés de personnage



1 x Carte de boss



5 x Cartes malédiction



1 x dé de Culte



NOUVELLES RÈGLES

Le Culte du Chevalier de la Mort introduit un nouveau type de cartes dans le deck de cartes objets : les Malédictions.
Si ces cartes ne sont pas des objets, elles sont tout de même introduites dans le deck objet pour surprendre et faire échouer les prisonniers qui tentent de s'évader au moment où ils s'y attendent le moins. Pour ce faire, quelques nouvelles règles à garder à l'esprit…

MISE EN PLACE DU JEU

Pour jouer au Culte du Chevalier de la Mort comme aventure indépendante, mettez le jeu en place comme expliqué dans le livret de règles d'*Escape the Dark Castle*, mais remplacez la première étape par celle qui se trouve ci-dessous :

1) Créez le Château

- Mélangez les 15 cartes de chapitre contenues dans cette extension et placez-les en pile face-cachée pour former le deck Château.
- Placez la carte boss du Chevalier de la Mort face cachée sous le deck Château.
- Placez la carte de départ au sommet du deck Château, avec l'image du Château visible.
- Mélangez le deck de cartes objets en y incluant les 5 cartes Malédiction contenues dans ce pack, et placez-le face cachée à droite du deck Château.
- Placez les dés de chapitre dans une réserve au-dessus du deck Château

Mais, vous pouvez aussi décider de mélanger le contenu du Culte du Chevalier de la Mort avec le contenu d'*Escape the Dark Castle* et suivre la mise en place habituelle. Dans ce cas-là, pensez néanmoins à appliquer la nouvelle règle pour piocher des objets.

PIOCHER DES CARTES OBJET

Lorsque vous devez piocher des objets, vous devez maintenant désigner à chaque fois le joueur qui pioche une carte. Les cartes malédiction, tout comme les cartes de chapitre, affectent le joueur qui les tire.
Les malédictions qui affectent un joueur doivent être immédiatement placées à côté de sa carte personnage, et ne peuvent pas être retirées, à moins que la carte malédiction ne stipule le contraire.
À moins que le contraire ne soit spécifié sur la carte, une malédiction ne compte pas comme objet, et ne rentre donc pas dans la limite des deux objets qu'un personnage peut porter.
Si un objet normal est pioché, il est tout d'abord posé au milieu selon la règle normale, pour que les joueurs puissent décider ensemble à qui l'attribuer.

Marqué par la Mort

Lorsque la malédiction « marqué par la Mort » est piochée, appliquez les différents effets suivants :

Dégâts supplémentaires

Lorsqu'un personnage marqué par la Mort subit des dégâts de la part d'un cultiste (identifié par le symbole ), que ce soit pendant un combat ou non, ce personnage subit **1PV** supplémentaire.

Se reposer

Un personnage marqué par la Mort ne peut pas se **reposer**.

Rallier le Culte

Lorsqu'un personnage marqué par la Mort passe en dessous de la moitié de ses PV de base (ou s'il est déjà sous ce seuil au moment de piocher cette malédiction), il commence à céder au pouvoir de corruption du Culte ! À partir de ce moment, le joueur en question doit immédiatement mettre de côté son dé personnage pour se servir désormais du dé de culte. C'est à présent ce dé qui sera lancé lors des défis, jusqu'à ce que sa santé remonte à la moitié de ses PV de base. Les effets du dé de Culte sont expliqués ci-dessous. Une fois que la santé du personnage est revenue à la moitié de ses PV de base ou plus, le joueur doit immédiatement mettre de côté le dé de culte et reprendre son dé de personnage, pour s'en servir selon la règle normale.

Le Dé de Culte

Les faces noires du dé de culte ont une signification particulière pendant le combat (voir ci-dessous). En dehors du combat, résolvez tous les résultats du dé de culte indépendamment de leur couleur.

Attaquer

Lorsqu'un personnage marqué par la Mort est descendu en dessous de la moitié de ses PV de base, il lance le dé de culte à la place de son dé de personnage pour attaquer. Résolvez ces attaques avant toutes celles des autres personnages.

Si le joueur marqué par la Mort obtient une face blanche du dé, il a réussi à résister à la corruption du Culte et peut appliquer normalement son résultat. En revanche, s'il obtient une face noire du dé, il se retournera contre les autres prisonniers pour le reste de ce combat ! Ajoutez immédiatement le dé de culte, avec le résultat obtenu, aux dés de chapitre sous la carte de chapitre en cours. Ce dé doit désormais être retiré (comme tous les autres selon la règle normale de combat), pour que l'ennemi puisse être vaincu. Le joueur marqué par la Mort ne participe pas davantage dans le combat, et ne subit pas de dégâts lorsque son dé est retiré, il revient tout simplement à lui.

Après le combat

Après le combat, le joueur marqué par la Mort doit récupérer le dé de culte et continuer à s'en servir normalement, c'est-à-dire à la place de son dé personnage, et ce jusqu'à ce que ses PV reviennent à la moitié de ses PV de base ou plus.



L'aventure continue sur themeborne.com

Game Design : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton
Art & Design Graphique : Alex Crispin
Édition Française : Hélène Barral, Pierre Gaudé, Lucile Linguet
Traduction Française : Laura Muller-Thoma

themeborne™

Escape the Dark Castle © Copyright 2018 Themeborne Ltd. Escape the Dark, Escape the Dark Castle, le logo Escape the Dark Castle, Themeborne et le logo Themeborne ® ou TM, et/ou © Themeborne Ltd, enregistré en Grande-Bretagne. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Les composants inclus dans la boîte sont susceptibles de différer de ceux présentés.
Fabriqué en Chine.