ESCAPE THE DARK CASTLE®

Pack d'aventures n°2 :
Le Joug de la Reine Revenante

LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL





ESCAPE THE DARK CASTLE®

LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL

Mise en place 5
Compagnons 6
Nouveaux objets 8

Dévorant les innombrables âmes torturées du Château, la Reine Revenante appelle à son service les corps, squelettes et esprits des profondeurs. Si un prisonnier devait tomber entre les mains de son inépuisable armée, il aurait pour seul avenir une éternité d'agonie entre la vie et la mort…

Comment utiliser cette extension

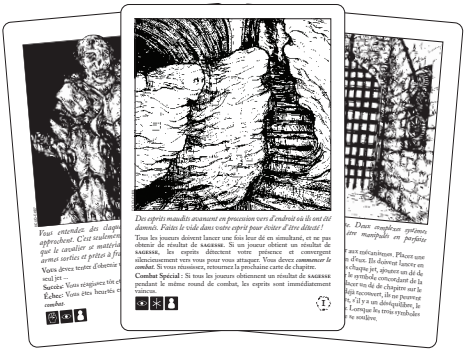
Le Joug de la Reine Revenante est un pack d'extension pour *Escape the Dark Castle*, qui introduit du nouveau contenu pour développer et intensifier vos aventures. Il vous faut un exemplaire du jeu de base *Escape the Dark Castle* pour pouvoir utiliser ce pack.

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 !

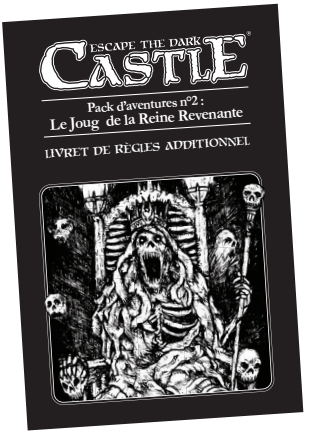
Conseil : Vous trouverez une FAQ en français sur le fonctionnement spécifique des cartes sur themeborne.com/faq

CONTENU DE LA BOITE

15 x Cartes de Chapitre



1 x Livret de Règles Supplémentaire



3 x Cartes de Compagnon



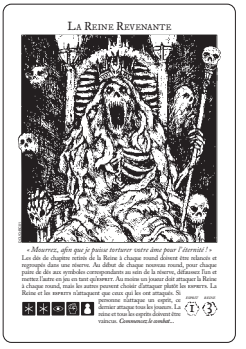
3 x Dés de Compagnon



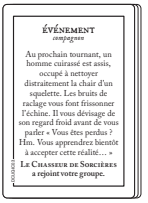
1 x Dé de Livre de Sorts



1 x Carte de Boss



3 x Cartes d'Événement Compagnon



2 x Cartes Objet



Mise en place du jeu

La première fois que vous jouez avec ce pack, vous pouvez y jouer en tant qu'aventure indépendante. Si c'est le cas, nous vous recommandons de jouer avec les cartes de chapitre dans l'ordre, telles qu'elles sont disposées dans la boîte à l'ouverture du jeu. Une fois que vous y aurez joué quelques fois, vous voudrez peut-être les mélanger, afin de vous laisser surprendre.

Quelle que soit la méthode que vous choisissez, 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

- Prenez les 15 cartes de chapitre contenues dans cette extension et placez-les en pile face-cachée pour former le deck Château (soit dans l'ordre, soit mélangées, ainsi qu'il est expliqué ci-dessus)
- Placez la carte de boss de la Reine Revenante 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 3 cartes évènements compagnon et les 2 nouvelles cartes objet 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.
- Mettez les cartes compagnons, les dés compagnons et le dé de livre de sorts de côté, jusqu'à ce que vous en ayez besoin

N'oubliez pas que vous pouvez également mélanger toutes les cartes et règles des jeux et extensions *Escape the Dark Castle* pour un maximum de variété.

Cartes événements

Ce pack d'aventures introduit une nouvelle mécanique dans le jeu : les compagnons. Ces personnages peuvent apparaître durant une quête pour vous aider dans votre évasion.

Les compagnons entrent en jeu lorsque vous piochez les cartes événement compagnon correspondantes dans le deck de cartes objet. Au moment où une carte événement compagnon est piochée, lisez à voix-haute puis placez la carte et le dé compagnon correspondants en jeu.

COMPAGNONS

Lorsqu'un compagnon entre en jeu par le biais de sa carte événement, il peut être contrôlé par n'importe quel joueur. Ils représentent des alliés puissants, mais leur présence est souvent fugace, vous devez donc choisir collectivement et avec soin comment les rendre le plus efficace possible. À quelques exceptions près, que vous trouverez expliquées ci-dessous, les compagnons fonctionnent comme n'importe quel membre du groupe.

Les compagnons commencent tous avec le nombre de PV indiqué sur leur carte. Comme pour les joueurs ce nombre sera amené à changer et doit être mis-à-jour et noté sur le bloc note. Contrairement aux personnages des joueurs, la partie ne prend pas fin si le nombre de PV d'un compagnon atteint zéro, en revanche, il quitte votre groupe et vous devez remettre sa carte de côté.

Il n'est pas possible que plusieurs compagnons soient en jeu en même temps. Si un compagnon est déjà en jeu et que vous piochez une nouvelle carte compagnon, défaussez-la et piochez une nouvelle carte objet à la place. Si vous piochez plusieurs cartes objet, dont deux ou plus sont des compagnons, n'appliquez que la première, défaussez la ou les autres puis piochez en guise de remplacement un nombre de cartes objet égal à celles que vous avez défaussées.

Utiliser des compagnons

Lorsqu'un compagnon est en jeu, appliquez les règles suivantes :

- Les compagnons peuvent piocher des cartes de chapitre et ainsi devenir le personnage ciblé par le **Vous** des effets ou des « Combat Spécial ».
- Les compagnons peuvent participer aux combats et aux défis. Lancez tout simplement leur dé de compagnon et appliquez le résultat.
- Les compagnons subissent des dégâts de la même façon que les autres personnages durant les combats, à l'exception de l'Esprit de la Première Détenue, qui peut attaquer et être attaquée, mais qui est immunisée aux dégâts.
- Les compagnons peuvent se REPOSER durant les combats pour regagner 1PV selon la règle normale (à l'exception de l'Esprit de la Première Détenue, qui peut se REPOSER, mais ne peut pas bénéficier des soins). Tous comme les autres personnages, les compagnons ne peuvent aller au-delà de leur nombre de points de vie initial.
- Les compagnons ne peuvent pas porter d'objets (à l'exception du Chasseur de Sorcières – voir sa carte).

- Les compagnons peuvent être désignés pour piocher des objets (conformément aux packs d'extension 1 et 3). Ainsi, les compagnons peuvent être maudits, lancer les dés pour la peste, etc., et ce, même s'ils ne sont pas atteints par le résultat.

Caractéristiques et aptitudes spéciales des compagnons

Caractéristiques

Chaque compagnon possède une caractéristique unique expliquée sur sa carte compagnon. Gardez ces règles à l'esprit durant la partie.

Aptitudes spéciales

Chaque compagnon possède une aptitude spéciale unique qui **s'applique uniquement durant le combat**. Lorsqu'un compagnon obtient le résultat  de son dé durant un combat, lisez son aptitude spéciale à voix-haute et appliquez l'effet.

Note importante :
Si un compagnon obtient le résultat durant un combat contre un boss, ce résultat ne compte que comme un blocage. L'aptitude spéciale ne s'applique pas.

Si un compagnon obtient le résultat en dehors d'un combat, cela compte comme un double de son choix. L'aptitude spéciale ne s'applique pas.

Les compagnons comme 'joueurs'

À moins que le contraire ne soit indiqué, les compagnons sont considérés comme des « joueurs » pour la résolution de tous les effets du jeu.

Par exemple, si le texte d'une carte de chapitre indique que « tous les joueurs doivent tenter d'obtenir un résultat de FORCE en un seul jet », ou que « tous les joueurs gagnent IPV », ou si elle indique « piochez une carte par joueur », cela inclut les compagnons.

Exception:

 Lorsque ce symbole est utilisé, c'est-à-dire lorsque vous devez lancer un dé de chapitre par personnage pour la mise en place d'un combat, vous devez exclure les compagnons de votre compte.

COUPE RITUELLE



La Coupe Rituelle est une relique d'origine inconnue qui possède le pouvoir de faire basculer l'équilibre entre la vie et la mort.

Tant que vous êtes en possession de cette relique, à la fin de n'importe quel chapitre et avant de tourner la carte suivante, n'importe quel nombre de joueurs peut décider de s'adonner au rituel du sang. Ce dernier permet à un joueur d'augmenter son nombre de **PV** (le receveur), au détriment d'autres prisonniers (les donneurs).
Chaque donneur doit déclarer quel montant de **PV** il accepte de sacrifier et doit ensuite les retirer de son total de **PV**.

Lorsque tous les donneurs ont contribué, le receveur boit leur sang pour compléter le rituel, et se restaure ainsi du nombre de **PV** total qui ont été sacrifiés.

Défaussez la coupe après utilisation.

LIVRE DE SORTS DÉFRAICHI



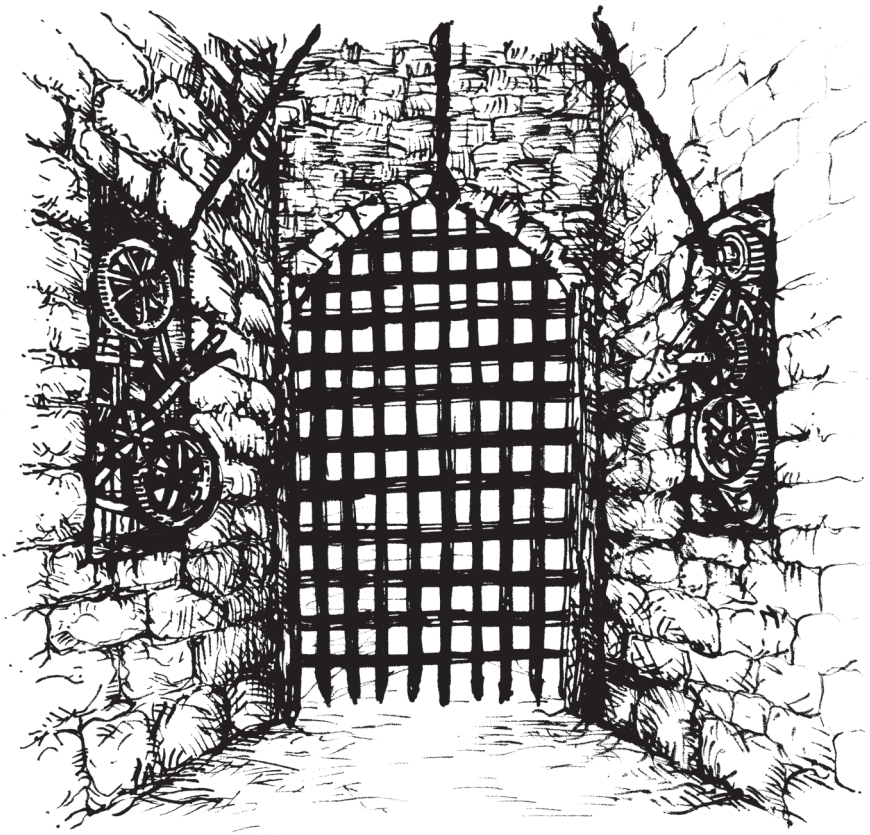
Ce livre de sorts défraîchi est une ancienne relique puissante, prête à tomber en poussière à tout instant. De nombreuses pages en décomposition sont à peine lisibles.

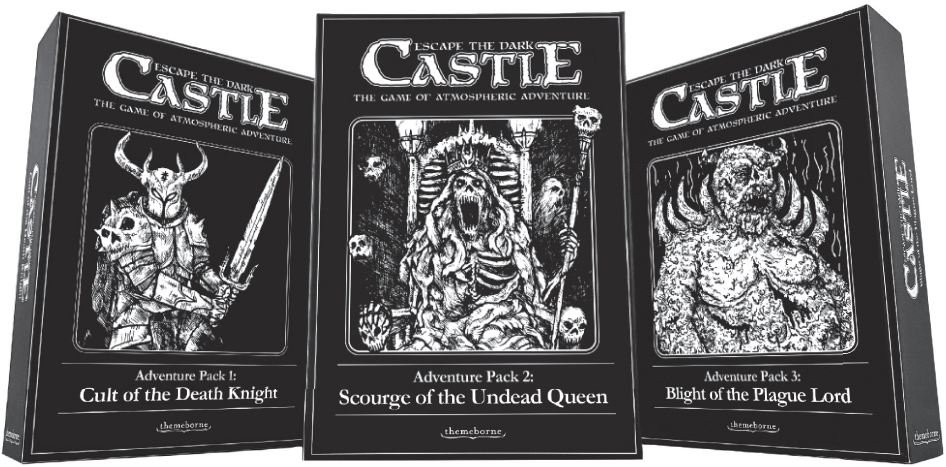
Vous n'êtes pas expert en sortilèges, néanmoins, tant que vous êtes en possession de cette relique, à chaque fois que vous devriez lancer votre dé de personnage, vous pouvez tenter à la place de jeter un sort.

Mais soyez prévenu, si vous vous trompez dans la formule, vous pourriez vous blesser vous-même, l'un de vos compères prisonniers, ou même détruire le livre…

Lancer un sort

Choisissez tout d'abord le sort que vous souhaitez lancer sur la liste en quatrième de couverture de ce livret. Vérifiez que vous remplissez bien toutes les exigences, puis lancez le dé de sort et appliquez-en les effets.









LA LÉGENDE CROIT...



... L'AVENTURE COMMENCE SUR THEMEBORNE.COM

Oblitérer

~ Peut être lancé uniquement pendant un round de combat
~ Vous subissez des dégâts normalement (peu importe le résultat du sort)
~ Vous devez choisir une cible avant de lancer le dé

- *Retirez le dé de chapitre de votre choix de votre cible*
- *Retirez jusqu'à deux dés de chapitre de votre choix de votre cible*
- *Vous perdez* **1PV**
- *Vous perdez* **1PV** *et le livre de sort se dissout.* ***Défaussez-le.***

Revigorer

~ Peut être lancé uniquement pendant un round de combat
~ Vous ne subissez pas de dégâts pendant ce round
~ Vous devez choisir un joueur comme cible de ce sort avant de lancer le dé

- *La cible peut regagner jusqu'à* **2PV**
- *Tous les joueurs peuvent regagner jusqu'à* **2PV**
- *La cible perd* **1PV**
- *Vous perdez* **1PV** *et le livre de sort se dissout.* ***Défaussez-le.***

Manipuler

~ Vous pouvez choisir ce sort pour accomplir n'importe quelle action de chapitre qui n'implique pas de combat
~ Si vous ratez, vous subissez les effets négatifs liés à l'échec du défi, comme si vous aviez échoué en utilisant vos dés

- *Compte comme un résultat* **SIMPLE** *du symbole de votre choix* (**FORCE, RUSE** ou **SAGESSE**)
- *Compte comme un résultat* **DOUBLE** *de votre choix*
- *Vous perdez* **1PV** *et échouez le défi*
- *Vous perdez* **1PV** *et le livre de sort se dissout.* ***Défaussez-le.***

Game Design : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton
Art & Design Graphique : Alex Crispin
Édition Française : Pierre Gaudé
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.