ESCAPE THE DARK CASTLE®

Pack d'aventures n°3 :
Le Fléau du Seigneur de la Peste

LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL





ESCAPE THE DARK CASTLE®

LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL

Mise en place 5
Peste 6
Pestiférés 7
Nouveaux personnages 8

Des couloirs les plus profonds et longtemps oubliés aux mansardes voûtées des plus hautes tours, vous trouverez sa création. Car il est le Seigneur de la Peste, une monstrueuse masse consciente dotée de pustules purulentes, fière émanation incarnée d'une malfaisance débordante. Vous satisferiez son plaisir le plus pervers si vous deviez succomber doucement aux tourments d'agonie que procure la peste…

Comment utiliser cette extension

Le Fléau du Seigneur de la Peste 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 une aventure 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 !

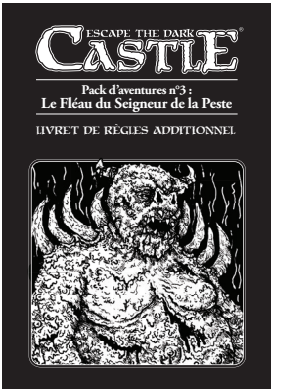
Conseil : Vous trouverez une FAQ en français sur le fonctionnement spécifique des cartes sur themeborne.com/faq

Contenu de la Boite

15 x Cartes Chapitre



1 x Livret de règles additionnel



3 x Cartes Personnage



3 x Dés de Personnage



1 x Dé de Peste



1 x Carte Boss



4 x Cartes Peste



4 x Cartes Objet



Mise en place du jeu

La première fois que vous jouez avec ce pack, vous pouvez le 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 le mélanger, afin de vous laisser surprendre.

Quelle que soit la méthode que vous choisissez, mettez en place le jeu comme expliqué dans le livret de règles d'*Escape the Dark Castle*, mais remplacez la première étape par celle qui se trouve ci-dessous :

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 Fléau du Seigneur de la Peste 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 objet en y incluant les 4 cartes peste et les 4 nouveaux objets contenus dans ce pack, et placez-le face cachée à droite du deck
- Placez les dés de chapitre dans une réserve au-dessus du deck Château.
- Placez le dé de ***Peste*** de côté, jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

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

Piocher des cartes objet

Lorsque vous devez piocher des objets, vous devez maintenant désigner à chaque fois le joueur qui pioche une carte. Si une carte peste est piochée, appliquez les effets au joueur qui l'a piochée. 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.

PESTE

Ce pack introduit un nouveau type de danger, plus terrifiant que n'importe quelle créature : ***LA PESTE***.

Chaque joueur commence la partie en étant sain, mais peut être infecté par la ***PESTE*** en cours de partie. Une fois contaminé, le joueur va rapidement commencer à souffrir des effets de la ***PESTE***, qui vont s'aggraver régulièrement selon la règle décrite ci-dessous. Chaque joueur devra donc tenir le compte de l'avancement de la ***PESTE*** sur sa fiche personnage, nous recommandons de procéder avec des marques comme ceci : 𝍸

Niveaux d'infection de peste

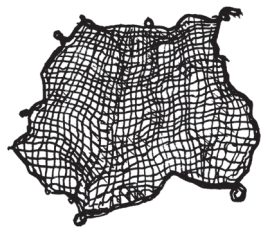
La ***PESTE*** La peste vous tue doucement mais sûrement. À chaque fois qu'un joueur atteint un nouveau seuil de contamination, il perd immédiatement le nombre de **PV** indiqué ci-dessous :

𝍸 : Perdez **1PV**
𝍸 𝍸 : Perdez **1PV**
𝍸 𝍸 𝍸 : Perdez **2PV**
Pour chaque 𝍸 après cela : Perdez **2PV**

Faire un jet de peste

Lorsqu'il est demandé à un joueur de ***faire un jet de PESTE***, il doit lancer le dé de ***PESTE*** et gagner le nombre de points de ***PESTE*** indiqué. Le dé de ***PESTE*** ne peut jamais être relancé ou modifié. Le joueur doit ensuite reporter le nouveau nombre sur sa feuille de personnage et vérifier si un nouveau niveau de ***PESTE*** a été atteint.





Pestiférés

Les ennemis marqués par ce symbole sont atteints de ***peste*** et sont appelés « pestiférés ». Un prisonnier est également considéré comme pestiféré dès son premier point de ***peste***.

Les règles suivantes s'appliquent en ce qui concerne les pestiférés :

Combat contre un pestiféré

Lorsque qu'un joueur est engagé dans un round de combat contre un pestiféré, il gagne un point de ***peste*** à chaque fois qu'il subit des dégâts infligés par cet ennemi (indépendamment du nombre de **pv** perdus). Le joueur doit reporter son nouveau nombre de points de ***peste*** sur sa fiche de personnage et vérifier si un nouveau seuil de ***peste*** est atteint. Rappelez-vous que tous les **pv** perdus à cause de la ***peste*** sont appliqués immédiatement, même en plein combat.

Si un joueur se repose ou bloque pendant un round de combat contre un pestiféré, il ne reçoit pas de points de ***peste*** de ce pestiféré.

Prendre des objets d'un pestiféré

Si un joueur est sain mais décide de prendre un objet d'un pestiféré (que ce soit un objet récupéré après un combat contre un pestiféré, ou en échangeant un objet contre un prisonnier allié pestiféré), il doit ***faire un jet de peste***.

Si un joueur est déjà infecté par la ***peste***, prendre des objets d'un pestiféré ne l'affecte pas davantage.



NOUVEAUX PERSONNAGES

Les trois nouveaux personnages contenus dans ce pack possèdent un nouveau type de symbole sur leurs dés de personnages : le DOUBLE versatile.



Même s'il indique deux symboles différents, ce type de DOUBLE compte tout de même comme un DOUBLE et les deux résultats s'appliquent.

Un DOUBLE versatile peut être appliqué à deux dés de chapitre différents qui appartiennent au même ennemi, mais pas à deux ennemis différents.

Si un effet du jeu vous permet de transformer les DOUBLE en SIMPLES, vous pouvez choisir lequel des deux symboles vous souhaitez appliquer.

BESACE



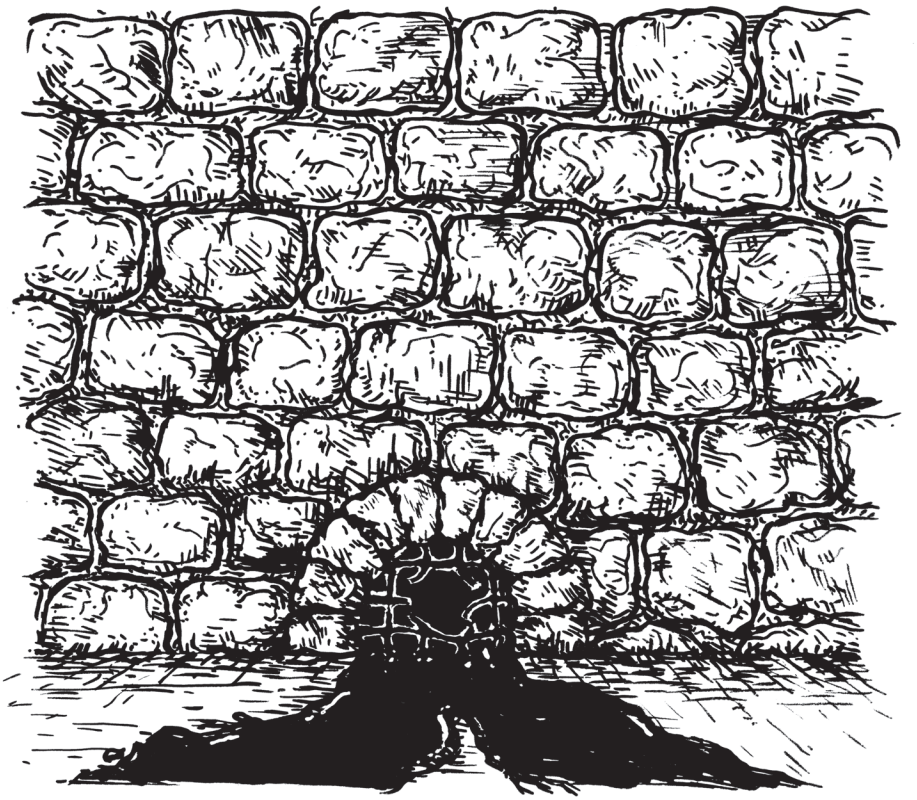
Normalement, un joueur peut porter seulement deux objets (un dans chaque main). La besace ne compte pas dans cette limite (puisque vous la portez sur l'épaule), ce qui signifie qu'un joueur peut porter un objet à deux mains ou deux objets à une main en plus de la besace.

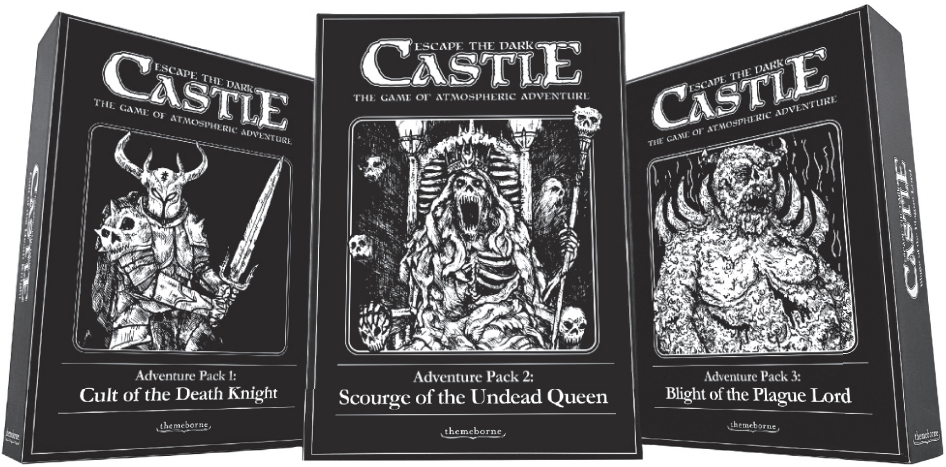
Tant qu'il est en possession de la besace, un joueur peut stocker deux objets supplémentaires dans ce sac, et porter donc un maximum de 4 objets en tout, en plus de la besace.

Ces deux objets **supplémentaires** sont considérés comme étant stockés dans la besace. Pour le signifier et s'en rappeler, nous recommandons de placer ces deux objets sous la carte besace.

Les objets stockés dans la besace ne peuvent être utilisés de quelque façon que ce soit durant les événements d'une carte chapitre.

À la fin de chaque chapitre (et avant que la prochaine carte ne soit retournée), le joueur qui porte la besace peut réarranger les objets qui y sont entreposés, et choisir quels objets il préfère garder en main pour la prochaine carte chapitre (en respectant la règle des deux objets en main maximum) et lesquels mettre dans la besace pour y avoir accès plus tard.









LA LÉGENDE CROIT...



... L'AVENTURE COMMENCE 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.