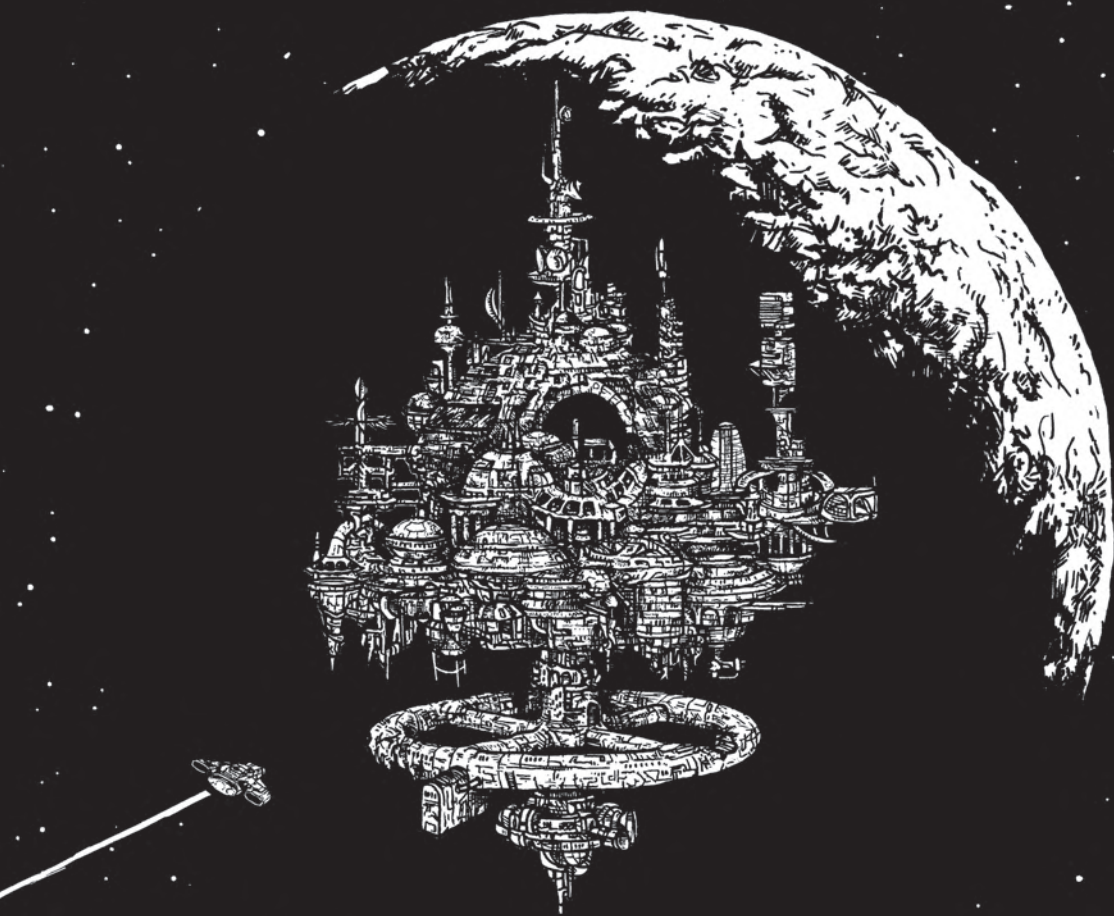


ESCAPE THE DARK[®]

SECTOR

LIVRET DE RÈGLES





www.themeborne.com
facebook.com/themeborne
@themeborne

facebook.com/ludistrijeux
@ludistri7



LIVRET DE RÈGLES

Matériel.....	4
Mise en place	6
Comment jouer	10
Utiliser les Dossiers médicaux	11
Cartes Objet.....	12
Combats	14
Combats à distance	16
Combats au corps à corps	20
Attaque de flanc.....	22
Actions de combat standard	24
Jouer en solo	25

Bienvenue, voyageur...

Escape the Dark Sector est un jeu d'aventure de science-fiction dans lequel l'accent est mis sur l'atmosphère, la narration et la coopération. Il faut environ 2 minutes pour mettre le jeu en place, et environ 45 minutes pour jouer, aucune partie n'étant identique aux autres.

Les règles sont simples, mais nous vous recommandons de lire ce livret de règles en entier avant de commencer votre première partie, et ce, même si vous avez déjà joué à un jeu de la série *Escape the Dark*, car il y a de nombreuses différences.

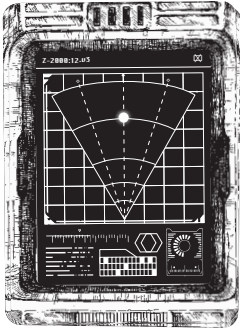
Petit avertissement : ne vous laissez pas tromper par ce jeu en apparence simple, car son esprit retors vous vaincra souvent ! Si vous échouez, recommencez. Nous espérons que vous prendrez plaisir à explorer chaque fois la Station Spatiale, quelle que soit l'issue de votre mission.

L'Objectif du Jeu

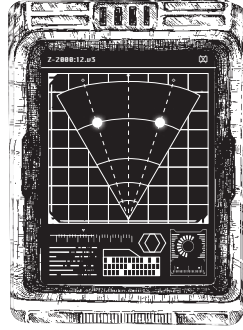
Retenus prisonniers dans une grande Station Spatiale, vous et vos compagnons d'équipage embarquez dans une quête désespérée pour retrouver votre vaisseau et vous évader. Cependant, il n'est pas aisé de voyager dans les profondeurs de l'espace, et vous devrez affronter de nombreux dangers, pièges et horreurs. Dans le jeu, chacun de ces obstacles est représenté par une grande carte illustrée appelée carte de Chapitre.

L'objectif du jeu est de vaincre, de s'échapper ou de compléter chacune des cartes de Chapitre du deck Mission tout en gardant chaque membre de l'équipage en vie. Si vous y parvenez, vous vous échappez tous du *Dark Sector* et remportez la partie ensemble. En revanche, si n'importe lequel d'entre vous est tué en cours de route, la partie prend immédiatement fin !

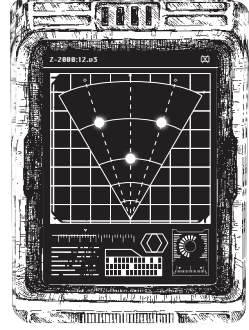
MATÉRIEL



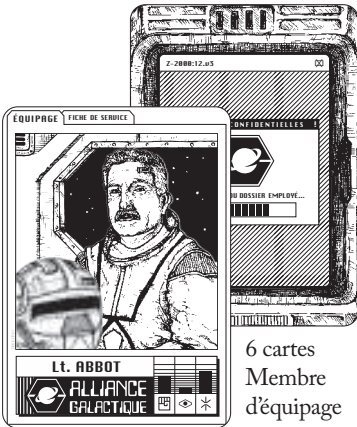
16 cartes de Chapitre
Acte 1



16 cartes de Chapitre
Acte 2



16 cartes de Chapitre
Acte 3



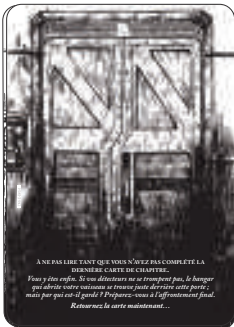
6 cartes
Membre
d'équipage



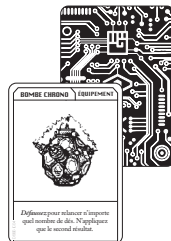
3 cartes de Départ



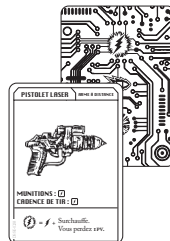
2 cartes
Action tactique



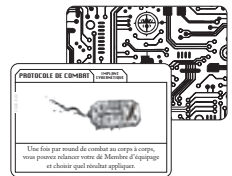
5 cartes Boss



24 cartes Objet



4 cartes
Arme de départ



6 cartes Implant
cybernétique



7 dés Munition
balistique



7 dés Munition
énergétique



2 dés Munition
explosive



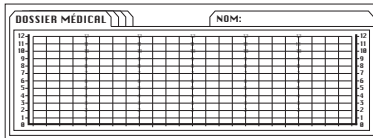
6 dés
Membre d'équipage



4 dés d'Attaque



9 dés de Chapitre



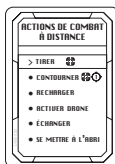
1 bloc Dossier médical



4 crayons



2 cartes Épilogue

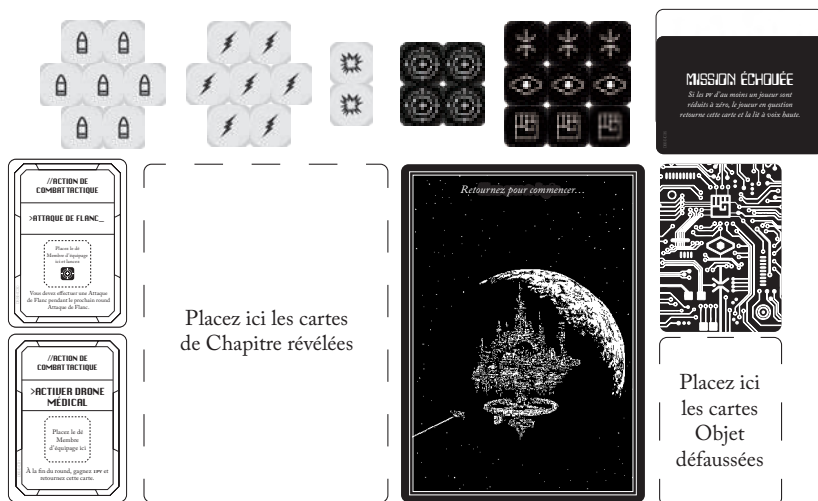


2 Aides de jeu



1 Livret de règles

MISE EN PLACE



1) Formez le Deck Mission

- Mélangez les cartes Boss et piochez-en une face cachée.
- Mélangez les cartes de Chapitre de l'Acte 3 et piochez-en quatre, face cachée, que vous placez sur la carte Boss.
- Répétez cette étape pour les cartes de l'Acte 2, puis pour celles de l'Acte 1.
- Mélangez les cartes de Départ et placez-en une face cachée sur le dessus de la pile.

2) Mise en Place de la Zone de Mission

- Mélangez les cartes Arme de départ et placez-les de côté pour l'instant.
- Mélangez les cartes Objet et placez-les à droite du deck Mission. Comme indiqué sur le schéma, pensez à laisser un espace libre pour la défausse.
- Placez les dés Munition, les dés d'Attaque et les dés de Chapitre au-dessus du deck Mission.
- Placez les cartes Action tactique face visible à gauche du deck Mission, comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Pensez à laisser un espace libre pour les cartes de Chapitre révélées.
- Placez les cartes Épilogue face cachée au-dessus du deck des cartes Objet.

3) Choisissez votre Équipage et vos Implants cybernétiques

- Placez les cartes Membre d'équipage et les cartes Implant cybernétique face visible, de sorte que tous les joueurs puissent les voir.
- Chaque joueur choisit un Membre d'équipage et un implant cybernétique et place les cartes choisies en face de lui, avec le dé Membre d'équipage correspondant.

DÉ MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Dans ce jeu, lancer un dé revient à tenter d'effectuer une action. Chaque dé Membre d'équipage possède une combinaison unique des trois traits présents dans le jeu ; cela représente les capacités de chaque membre d'équipage pour chacun de ces traits. Les cartes de Chapitre requièrent souvent de faire preuve d'un trait spécifique. Plus votre membre d'équipage possède un score élevé pour ce trait, plus vous avez de chances d'obtenir, lors de votre jet de dé, le symbole requis pour réussir l'épreuve.

TRAITS

Chaque carte Membre d'équipage indique le niveau du membre d'équipage en question pour chacun des trois traits suivants :



FORCE



RUSE



SAGESSE

FORCE – représente la force brute, l'agressivité et la robustesse.

RUSE – représente la vivacité d'esprit, la furtivité et les réflexes.

SAGESSE – représente le savoir, la perception et l'intelligence.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

Les implants cybernétiques offrent une capacité spéciale unique à chacun des membres de l'équipage, capacité à laquelle vous pourrez faire appel au cours de la mission. Ces implants sont de trois types différents, chacun étant plus utile dans une sorte de situation :



DISTANCE



CORPS À CORPS



HORS COMBAT

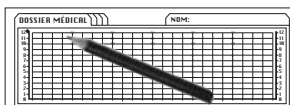
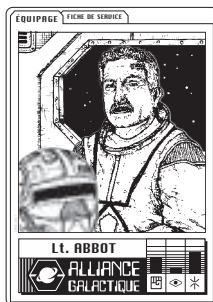
Le texte de chacune des cartes Implant cybernétique indique son effet. Un membre d'équipage peut utiliser cette capacité chaque fois qu'elle est applicable et peut conserver cette carte durant toute la partie.

4) Préparer les Dossiers médicaux

Chaque joueur doit suivre, à l'aide d'une fiche Dossier médical et d'un crayon, le nombre de points de vie (PV) de son membre d'équipage.

- Prenez, pour chaque membre d'équipage, une fiche Dossier médical et inscrivez-y son nom. Indiquez par un point le nombre de PV de départ de ce personnage au début de la partie, comme il est indiqué ci-dessous.
- **Chaque Membre d'équipage commence la Partie avec 12PV.**

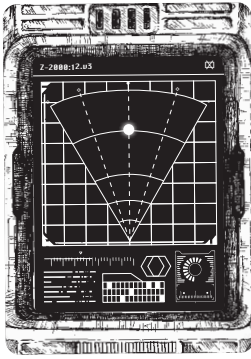
Placez les cartes de chaque membre d'équipage comme indiqué ci-dessous. L'espace vide sur la droite de la carte Membre d'équipage représente son inventaire ; plus tard, vous pourrez y placer ses armes et l'équipement qu'il transporte.



Vous êtes prêt à jouer !

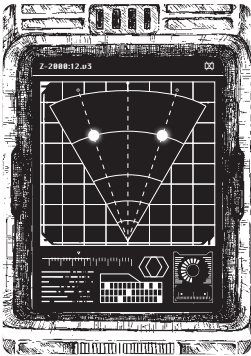
Le Déroulement de l'Histoire

Escape the Dark Sector se joue en trois actes, dont chacun possède une histoire, une atmosphère, et un niveau de difficulté différent !



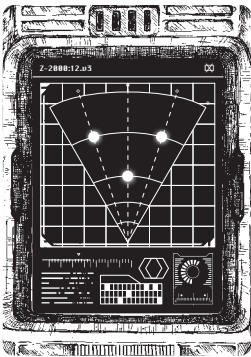
Acte 1 : Le Bloc de Détention

Vous entrez dans l'histoire au moment où vous et les membres de votre équipage vous échappez de votre cellule dans le bloc de détention. Les alarmes retentissantes, vous croirez dans les étroits passages de cette zone de la Station, des gardes brutaux, des systèmes de sécurité sauvages et même, d'autres prisonniers en fuite...



Acte 2 : Le Cœur de la Station

Votre aventure prendra de la vitesse tandis que vous explorerez cette éclectique et terrifiante étendue de bouges, de laboratoires et de réparations d'aliens. Vous tomberez sur des équipages de mercenaires, des nobles curieux, des marchands d'étranges technologies, et des êtres venus de mondes lointains...

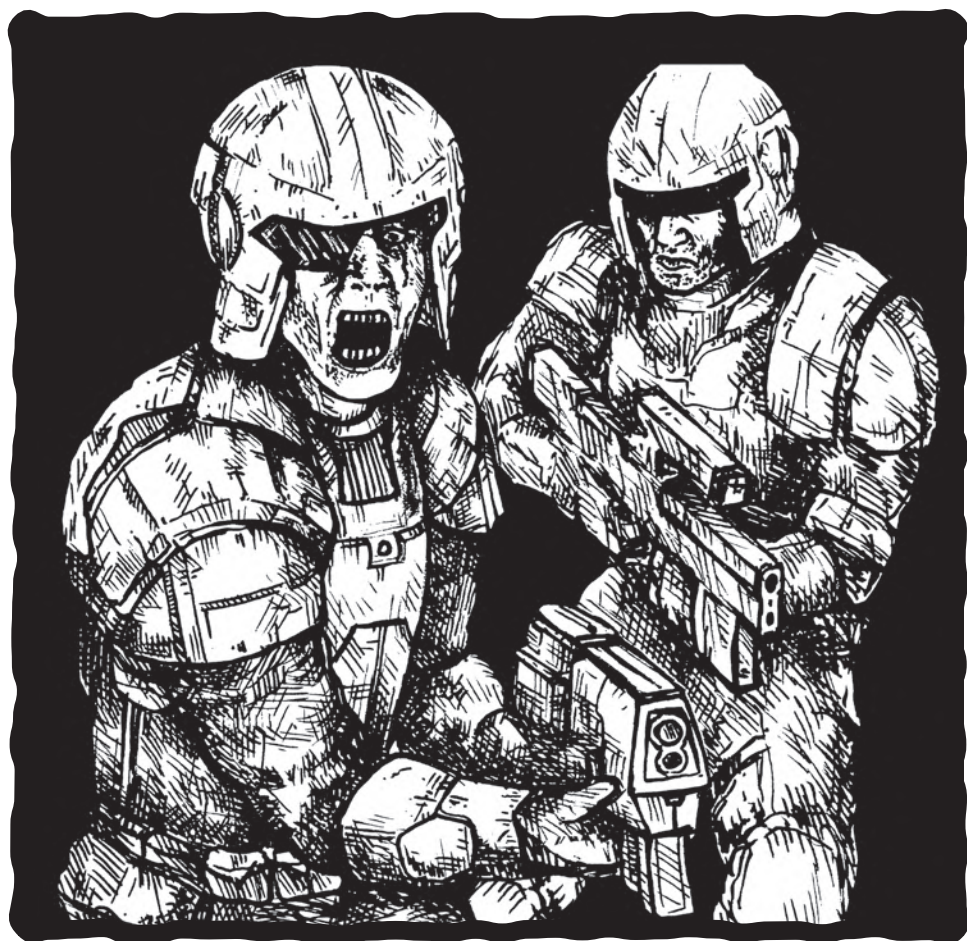


Acte 3 : Les Zones oubliées

Pour finir, vous arriverez dans des conduits non-répertoriés de la Station, tomberez sur des caches de contrebandiers et de vastes hangars d'atterrissage délaissés. Vous y rencontrerez des gangs cyberpunks, d'immondes mutants, et des nuées d'organismes meurtriers.

Enfin, derrière la dernière porte, préparez-vous à un terrible combat. Affrontez le boss et reprenez possession de votre vaisseau adoré pour...

ÉCHAPPER AU DARK SECTOR !



COMMENT JOUER

Ce jeu implique de tourner les cartes de Chapitre une à une et d'affronter les challenges ainsi révélés. Si vous survivez à une carte, retournez la carte suivante, et ainsi de suite.

Ordre de Jeu

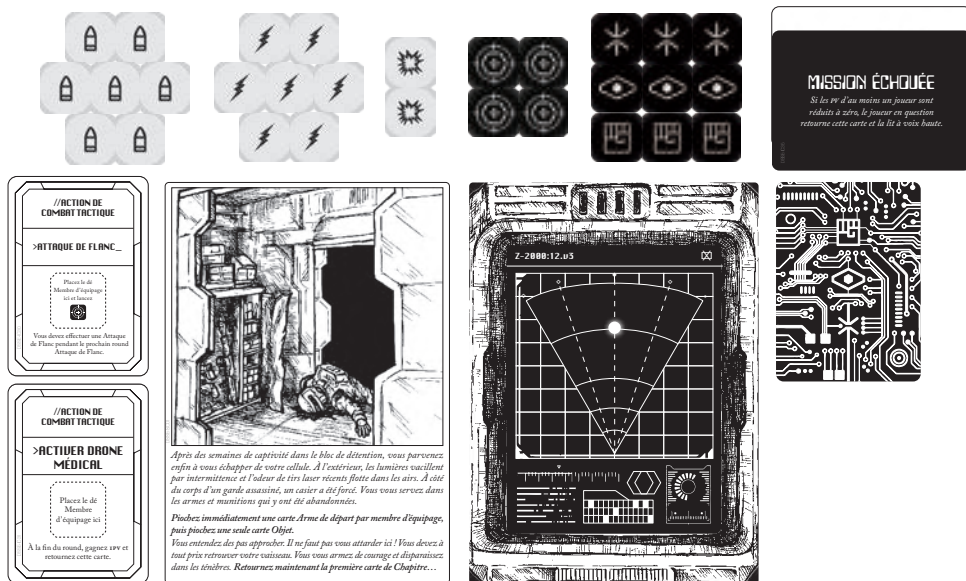
Il n'y a pas d'ordre de jeu. En revanche, vous devez chaque fois décider ensemble quel joueur retournera la prochaine carte de Chapitre. Si vous êtes celui qui retourne la carte, vous êtes le membre d'équipage qui mène personnellement le groupe vers l'inconnu.

Les Effets « VOUS »

Soyez prévenus, certains chapitres contiennent des conséquences néfastes qui ne s'appliquent qu'au joueur qui aura retourné la carte de Chapitre. Si le mot VOUS apparaît en gras et en majuscule, cet effet **ne s'applique qu'à votre** membre d'équipage, puisque c'est vous qui menez la marche !

Retourner les Cartes de Chapitre

Lorsque vous retournez une carte de Chapitre, placez-la face visible à gauche du deck Mission, comme si vous aviez tourné la page d'un livre. Lisez le texte en italique à voix haute pour poser la scène, puis suivez les instructions de la carte pour en résoudre l'action.



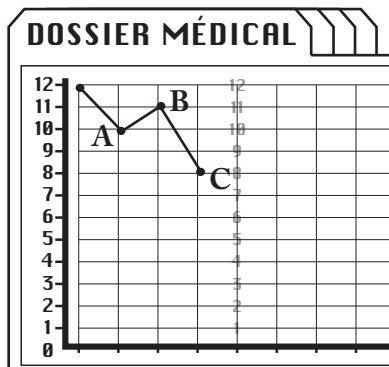
Compléter les Chapitres et gagner la partie

Les instructions sur chaque carte de Chapitre vous expliqueront ce qui doit être fait pour la résoudre. Il peut vous être demandé de faire un choix, d'éprouver les compétences d'un membre d'équipage en lançant les dés ou de combattre un ennemi ! La plupart de ces défis sont simples et évidents. D'autres, comme engager un combat, sont expliqués plus en détail dans les pages suivantes.

Conseil : Vous trouvez dans une FAQ en anglais sur themeborne.com

Utiliser le Dossier médical

Les PV d'un membre d'équipage sont représentés par un point sur le Dossier médical. Ces points doivent toujours être inscrits à l'intersection entre deux lignes. Si vous perdez ou gagnez des PV pendant une partie, mettez immédiatement à jour votre nombre de PV en ajoutant un point. Le nouveau point doit **toujours** être placé un cran à droite du précédent, puis monter ou descendre d'autant de crans que le nombre de PV gagnés ou perdus. Placez le nouveau point, puis tracez une ligne pour le relier au précédent.



Exemple :

Le Lt. Abbot commence la partie avec 12PV...

A: Il perd 2PV, dessine un point un cran à droite et deux crans plus bas pour indiquer 10PV.

B: Il gagne 1PV, et trace un point un cran à droite et un cran au-dessus pour remonter à 11PV.

C: Il perd 3PV, et doit donc placer son point un cran à droite et trois crans plus bas, pour indiquer 8PV.

Entre les cartes de Chapitre

1) Après avoir complété une carte de Chapitre et avant de retourner la suivante, assurez-vous que les cartes Action tactique Drone et Attaque de flanc sont sur leur face « prêt » (si elles ont été utilisées pendant le chapitre précédent).

2) Ensuite, tous les membres de l'équipage sont libres de faire les actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

- Utiliser des objets de leur propre inventaire ou des objets piochés à l'instant (p. 13).
- Échanger des objets entre eux et défausser ceux qu'ils ne souhaitent pas conserver (p. 13).
- Chaque membre de l'équipage peut effectuer une fois l'action RECHARGER (page 24).

Lorsque tout le monde est prêt, décidez ensemble quel joueur retournera la prochaine carte de Chapitre et poursuivez la partie.

Fin de la Partie

Continuez à retourner et compléter les cartes de Chapitre jusqu'à atteindre la fin du deck Mission, défaire le Boss et remporter la partie ; ou jusqu'à ce que l'un des membres de l'équipage soit tué (PV réduits à zéro), ce qui vous fait perdre la partie.

Lorsque la partie est terminée, lisez à voix haute la carte Épilogue adaptée (Victoire ou Défaite) pour conclure l'histoire.


Bonne chance, voyageur...

CARTES OBJET

Il existe deux catégories de cartes Objet dans le jeu : les Armes et l'Équipement.

Piocher des cartes Objet

Les cartes Objet entrent en jeu lorsqu'elles sont piochées du deck Objet. Cela se produit lorsque le texte d'une carte de Chapitre indique d'en piocher.

Après avoir survécu à un combat, piochez le nombre de cartes Objet indiqué dans l'icône sur la carte de Chapitre :  = piochez deux cartes Objet après le combat.

Lorsque vous piochez n'importe quel nombre de cartes Objet, placez-les tout d'abord au milieu, de sorte que chaque joueur puisse les voir. Décidez ensuite ensemble comment les objets seront distribués entre les membres de l'équipage. Pour prendre un objet, placez-le dans la zone d'inventaire de votre membre d'équipage pour indiquer que vous le portez désormais. Défaussez les objets que vous ne souhaitez pas conserver, face visible. Si le deck Objet devait se vider, mélangez les cartes de la défausse pour le reformer.

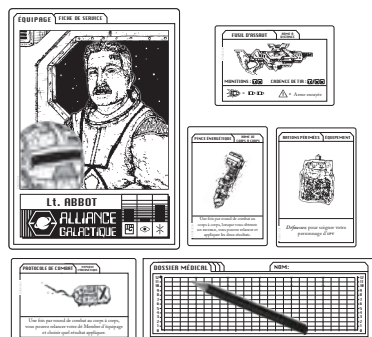
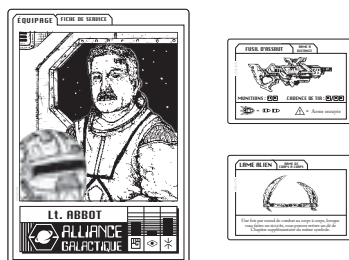
Porter des Objets



Les objets d'un membre d'équipage doivent être placés dans sa zone d'inventaire. Chaque membre d'équipage dispose de quatre emplacements d'objet. La plupart des cartes Objet sont orientées en portrait, ce qui signifie qu'elles occupent un seul emplacement d'objet. Un membre d'équipage peut porter jusqu'à quatre objets de ce type.



Certains objets plus volumineux sont orientés en mode paysage, ce qui signifie qu'ils occupent deux emplacements d'objets. Un membre d'équipage ne peut porter que jusqu'à deux objets de ce type.



Un membre d'équipage peut porter à la fois des objets qui nécessitent un emplacement simple et un objet qui nécessite un emplacement double, mais il n'est jamais possible de dépasser la capacité de quatre emplacements d'objets au total.

Utiliser des Objets

Vous pouvez utiliser les objets qui se trouvent dans votre inventaire à tout moment, sauf si le contraire est indiqué. Vous ne pouvez pas utiliser une carte qui se trouve dans l'inventaire d'un autre joueur. Le texte qui figure sur chaque carte Objet explique ses capacités. Certains objets doivent être défaussés après utilisation, d'autres peuvent être utilisés à plusieurs reprises. Vous pouvez également utiliser des objets qui se trouvent encore au milieu, avant d'être partagés entre les joueurs. Par exemple, si vos inventaires sont pleins, vous pouvez utiliser les dernières cartes piochées immédiatement, si leur capacité le permet. Lorsqu'une carte de Chapitre exige qu'un joueur obtienne un résultat de dé « **en un seul jet** », ce jet **inclut** l'utilisation d'objets ou d'implants cybernétiques qui pourraient modifier le résultat du dé avant qu'il ne soit appliqué. Un joueur peut par exemple défausser une carte Bombe Chrono pour relancer ses dés et appliquer seulement le second résultat.

IMPORTANT — Lorsque vous êtes en combat (p. 14), chaque membre de votre équipage ne peut utiliser que deux **armes** à une main ou une arme à deux mains par round. Si un joueur possède, par exemple, quatre pistolets, il ne peut pas tirer avec les quatre pendant le même round. Il peut en utiliser deux, ou bien une arme à deux mains, puis les autres pendant le round suivant.

En revanche, il n'y a pas de limite au nombre d'**équipements** qu'un membre d'équipage peut utiliser pendant un même round. Il est tout à fait possible d'utiliser des armes et équipements pendant le même round.

Échanger des Objets

Il y a trois façons d'échanger des objets entre des membres d'équipage :

1) Entre les Chapitres

Les membres d'équipage sont libres d'échanger des objets entre les Chapitres, mais assurez-vous de ne pas avoir plus de quatre cartes Objet dans votre inventaire avant que la prochaine carte de Chapitre ne soit retournée. Vous pouvez défausser les objets que vous ne souhaitez pas conserver.

2) Au moment de piocher de nouveaux Objets

Lorsque vous piochez de nouvelles cartes Objet et les placez au milieu, vous pouvez procéder à des échanges entre joueurs (et/ou défausser des cartes).

3) Lorsque vous choisissez l'action ÉCHANGER pendant un Combat (p. 24)

Un membre d'équipage peut échanger autant d'objets qu'il le souhaite avec un autre joueur, tant que cela n'excède pas les quatre places disponibles dans son inventaire à la fin de l'action. L'autre joueur peut effectuer d'autres actions pendant cette phase d'échanges, tant que cela n'implique pas d'utiliser les objets échangés. Le joueur qui effectue une action ÉCHANGER peut immédiatement utiliser les objets reçus, à l'exception des objets qui nécessitent une action pour être utilisés (par exemple, tirer avec une arme à distance).

COMBAT

Il y a deux types de combat dans *Escape the Dark Sector* : le combat à distance et le combat au corps à corps. Chacun de ces types de combats a des règles différentes, qui sont expliquées dans les pages suivantes.

Lorsqu'une carte de Chapitre vous indique de *commencer le combat*, cela s'applique à tous les membres d'équipage et vous donne le **choix** : vous pouvez tous commencer en combat à distance ou en combat au corps à corps ; un mélange entre les deux n'est pas possible.

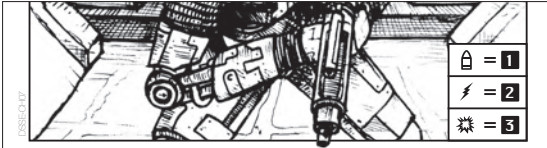
Il vous sera parfois indiqué de *commencer le combat à distance*, ou de *commencer le combat au corps à corps*. Dans ces cas-là, vous n'avez pas le choix, c'est le récit qui vous impose l'ordre.

IMPORTANT — Vous **pouvez** passer au combat au corps à corps après avoir commencé à distance, mais l'inverse **n'est pas possible** pendant un même chapitre.

Mise en place pour un Combat

La mise en place est identique pour les deux types de combats différents :

Placez en ligne autant de dés de Chapitre que ce qui est indiqué en bas de la carte de Chapitre ; respectez les symboles indiqués.





Les membres brisés de ce cyborg grincent et crissent tandis qu'il chancelle vers vous, obéissant à l'unique ordre ayant survécu à ses circuits grillés. « Rendez. Vous. Ou. Mourrez. »

Choisissez collectivement l'une des options suivantes...

Attaquez : Vous vous dispersez pour vous mettre à l'abri. *Commencez le combat*...

Fuyez : Tandis que vous vous bousculez pour faire demi-tour, le cyborg lance une salve de tirs laser sur vous. **VOUS DEVEZ lancer deux DÉS D'ATTAQUE.**



Ce symbole signifie que vous devez lancer un dé de Chapitre supplémentaire pour chacun des membres de l'équipage en jeu et les placer l'un à côté de l'autre, en ligne. S'il y avait, par exemple, deux membres d'équipage dans la partie, vous devriez lancer deux dés supplémentaires lors de l'apparition de ce symbole.

Cette ligne de dés représente le nombre et le type de blessures que vous devez infliger à l'ennemi pour le vaincre ; plus il y a de dés de Chapitre, plus le combat sera difficile. L'objectif du combat est de retirer tous ces dés grâce à vos actions d'attaque. Lorsque tous les dés ont été retirés, l'ennemi est défait et le combat s'arrête.

Actions d'Attaque

Les combats se déroulent en rounds. Chaque round représente quelques secondes d'affrontement, durant lesquelles **chaque** membre d'équipage doit déclarer et effectuer **une action**. Ensuite, un nouveau round de combat commence, les joueurs doivent choisir leurs nouvelles actions, et l'affrontement continue jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu.

Certaines actions ne peuvent être effectuées qu'en combat à distance, d'autres qu'en combat au corps à corps. Les actions de combat standard sont disponibles quel que soit le type de combat choisi. Toutes les actions de combat sont expliquées en détail dans les pages suivantes, et listées sur les cartes Aide de jeu.

IMPORTANT — **Avant tout** chaque joueur doit déclarer quelle action il compte effectuer. Les joueurs peuvent tous déclarer la même action, ou des actions différentes, mais il n'est pas possible d'effectuer des actions de combat à distance et des actions de combat au corps à corps durant le même round. Une fois les actions déclarées, tous les joueurs les effectuent **simultanément**. Vous ne pouvez pas attendre de voir le résultat de l'action d'un autre joueur pour changer d'action.

Combats spéciaux

Certains ennemis possèdent des aptitudes particulières au combat, qui sont expliquées sur la carte de Chapitre. Ces aptitudes vont souvent à l'encontre des règles normales de combat, ce qui en fait des adversaires terrifiants. Gardez ces règles de **combat spécial** en tête pendant l'affrontement.

Terminer un Combat

Lorsqu'un combat a commencé, il ne se termine que si tous les ennemis sont défaits. Si un membre d'équipage est tué, ceci met immédiatement fin à la partie (la partie étant donc perdue).

VAINCRE UN ENNEMI EN COMBAT À DISTANCE

Après avoir résolu toutes les actions des membres de l'équipage et **la riposte de l'ennemi** (dont on considère dans ce jeu qu'elle a lieu au même moment que votre attaque), si tous les dés de Chapitre ont été retirés de l'ennemi, celui-ci est vaincu et le combat s'arrête.

VAINCRE UN ENNEMI EN COMBAT AU CORPS À CORPS

Après avoir résolu toutes les actions des membres de l'équipage, si tous les dés de Chapitre ont été retirés de l'ennemi, celui-ci est vaincu et (contrairement au combat à distance) il **n'effectue pas de dernière attaque** : le combat s'arrête.

Après le Combat

Lorsque l'ennemi est vaincu, que ce soit en combat à distance ou au corps à corps, le Chapitre en cours s'arrête. Les membres d'équipage peuvent prendre un temps pour se regrouper et fouiller les environs : piochez le nombre de cartes Objet indiqué sur le symbole fouille en bas de chaque carte de Chapitre.



Par exemple, si vous voyez ce symbole, piochez une carte Objet après le combat.

Combat à distance

Lorsque le combat à distance commence, on considère que tous les membres de l'équipage se mettent à l'abri des tirs ennemis. Chaque membre d'équipage doit alors choisir une action de combat, puis ces actions sont résolues **simultanément**.

Actions de Combat à distance

Les actions que peuvent effectuer les membres de l'équipage durant un combat à distance sont les suivantes :

- TIRER
- ATTAQUE DE FLANC
- ACTION DE COMBAT STANDARD (page 24).


- TIRER






Cette action implique de quitter votre abri pour tirer sur votre ennemi ; votre membre d'équipage tire, espérant infliger des dégâts et retirer des dés de Chapitre, mais il se fera également tirer dessus et risque donc de perdre des PV.





IMPORTANT — Si aucun joueur ne choisit l'action TIRER au début d'un round de combat à distance, alors il n'y a pas de combat à distance, et le combat au corps à corps commence immédiatement (p. 20).

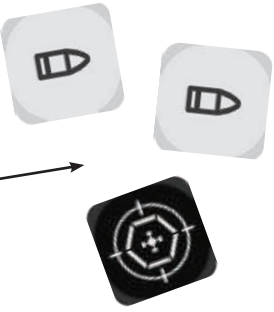
Pour pouvoir choisir cette action, vous devez posséder une arme à distance chargée de suffisamment de dés Munition (voir ci-contre) pour pouvoir tirer à la cadence de tir la plus lente de l'arme.

FUSIL D'ASSAUT ARME À DISTANCE



MUNITIONS :   CADENCE DE TIR :  /  

 =    = Arme enrayée



→

Remarque : certaines armes proposent différentes cadences de tir, d'autres non. Dans le cas du Fusil d'Assaut, si l'arme est entièrement chargée avec deux dés Munition balistique, vous pouvez choisir de lancer un ou deux dés Munition balistique afin de conserver, ou non, des munitions.

Pour effectuer l'action TIRER :

1) Lancer les Dés


Lancez le nombre et le type de dés indiqués par la cadence de tir sur la carte Arme ainsi qu'un **DÉ D'ATTAQUE** noir (qui représente les tirs ennemis).

Dés Munition

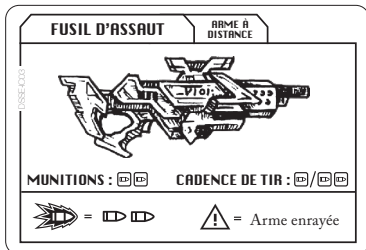
Dans ce jeu, les munitions sont représentées par des dés. Les différents types d'armes utilisent les différents types de munitions suivants :

Balistique : 

Énergétique : 

Explosive : 

Lorsque vous trouvez une arme à distance, cette dernière est **entièrement chargée** et vous devez immédiatement prendre le nombre et le type de dés Munition indiqué et les placer sur la carte Arme. C'est la valeur de MUNITIONS qui indique la capacité maximale et le type de munitions utilisées pour cette arme.



Par exemple, lorsque vous piochez le Fusil d'Assaut, placez 2 dés Munition balistique sur la carte pour indiquer qu'il est entièrement chargé.

Symboles Succès

Lancez les dés Munition pour une attaque à distance lorsque vous choisissez l'action TIRER, puis défaussez-les. Si vous obtenez les résultats suivants, cela signifie que votre membre d'équipage a fait mouche :

Un succès balistique :



Un succès énergétique :



Un succès explosif :



Faces blanches



Obtenir une face blanche signifie que vous avez raté votre cible ; ce dé n'a pas d'effet.

Symboles spéciaux



Les dés Munitions présentent également des symboles spéciaux. L'effet de ces symboles spéciaux est indiqué sur chaque carte Arme. Attention, ces effets ne sont pas toujours positifs !






Si vous obtenez ce symbole, c'est que l'arme s'est enrayée ! N'appliquez aucun résultat de dé Munition obtenu pendant ce round avec cette arme, même s'il s'agissait de succès. Rien n'est sorti du canon, vous **gardez** donc tous les dés Munition que vous aviez lancés pour cette arme. Vous devez en revanche **appliquer le résultat du DÉ D'ATTAQUE ennemi** (ce dernier vous attaque toujours en retour !).

2) Appliquer les Dés Munition

Appliquez le résultat des jets de dés obtenus en consultant le Tableau des dégâts sur la carte de l'ennemi, en bas à droite de l'illustration sur la carte de Chapitre.

Le Tableau des dégâts indique combien de dés Munition de chaque type sont nécessaires pour infliger des dégâts à l'ennemi. Pour chaque blessure infligée, un joueur peut retirer un dé de Chapitre **de son choix**. Certains ennemis sont plus vulnérables à certains types de munitions.

 = 1
 = 1
 = 3

Le Tableau des dégâts de cet ennemi indique qu'une munition balistique lui infligera une blessure, ce qui permet au joueur de retirer un dé de Chapitre de son choix.

L'ennemi en question est résistant aux armes énergétiques : deux symboles succès sont nécessaires pour lui infliger une seule blessure. Les munitions explosives sont plus efficaces dans ce cas : une seule munition suffit à lui infliger trois blessures, le joueur peut retirer trois dés de Chapitre de son choix.

IMPORTANT — Après avoir lancé des dés Munition et appliqué leurs résultats, ces derniers sont **défaussés** (sauf si l'arme s'enraye). Pour obtenir plus de munitions, vous devez **RECHARGER** (p. 24).

3) La Riposte de l'Ennemi

Pour finir, appliquez le résultat du DÉ D'ATTAQUE. Il représente la riposte de l'ennemi, qui a lieu au même moment que votre attaque.



Touché ! Le tir adverse vous atteint. Perdez un nombre de PV égal à la valeur d'attaque à distance de l'ennemi ; celle-ci est indiquée dans la cible en bas à droite de la carte de Chapitre.

2

Par exemple, perdez 2PV si cet ennemi vous atteint en combat à distance.



Raté ! L'ennemi a manqué son tir. Votre membre d'équipage ne subit pas de dégâts pendant ce round.

Les membres d'équipage qui ont été touchés doivent retirer le montant de dégâts subis de leur total de PV et mettre leur Dossier médical à jour.

• ATTAQUE DE FLANC

Lorsqu'un membre d'équipage choisit l'action ATTAQUE DE FLANC, il quitte son abri et sprinte à travers la zone de tir pour atteindre une position plus stratégique. Au prochain tour, il pourra effectuer une action bonus pour prendre l'ennemi par surprise et lui infliger potentiellement plus de dégâts. Un seul membre d'équipage peut effectuer cette action par round.

Pour effectuer l'action ATTAQUE DE FLANC :

- 1) Placez le dé de votre membre d'équipage sur la carte Action tactique Attaque de flanc.
- 2) Lancez un DÉ D'ATTAQUE. Si le résultat indique un SUCCÈS, un tir vous atteint et vous perdez 1PV.

IMPORTANT — Un membre d'équipage qui effectue l'action ATTAQUE DE FLANC ne peut jamais perdre plus d'1PV quelle que soit la valeur d'attaque à distance de l'ennemi.

Exemple de Combat à distance

Le premier joueur, qui incarne le Lt. Abbot, déclare une action **ATTAQUE DE FLANC**. Le deuxième joueur, qui incarne la Lt. Taylor, déclare une action **TIRER**. Effectuez ces deux actions simultanément.

Exemple d'action

ATTAQUE DE FLANC :

Pour effectuer l'action **ATTAQUE DE FLANC**, le Lt. Abbot place son dé sur la carte Action tactique **Attaque de flanc**. Il lance ensuite un **DÉ D'ATTAQUE**. Si le résultat indique un **SUCCÈS**, alors le Lt. Abbot subit une blessure et perd 1PV. Il met son **Dossier médical** à jour immédiatement.

///ACTION DE COMBAT TACTIQUE
•ATTAQUE DE FLANC•

Lt. ABBOT

Vous devez effectuer une Attaque de Flanc pendant le prochain Chapitre de Flanc.

Les membres brisés de ce cyborg grincent et triment tandis qu'il chanaille vers vous, obéissant à l'unique ordre ayant survécu à ses circuits grillés. « Rendez. Vous. Ou. Mourrez. »
 Choisissez collectivement l'une des options suivantes...
Attaquez : Vous vous dispersez pour vous mettre à l'abri. Commencez le combat...
Fuyez : Tandis que vous vous bougez pour faire demi-tour, le cyborg lance une salve de tirs laser sur vous. Vous devez lancer deux dés d'attaque.

Exemple d'action TIRER :

La Lt. Taylor effectue l'action **TIRER**. Pour ce faire, elle lance deux dés de Munition balistique et obtient deux succès ! En se référant au Tableau des dégâts de l'ennemi, on constate que chaque succès balistique lui inflige une blessure. Avec deux succès, la Lt. Taylor inflige donc deux blessures et peut retirer deux dés de Chapitre de son choix de l'ennemi. Cependant, le **DÉ D'ATTAQUE** doit également être résolu : l'ennemi s'est défendu et a tiré lui aussi ! La Lt. Taylor perd 1PV. Elle met son **Dossier médical** à jour immédiatement.

PISTOLET BLASTER ARMÉE GALACTIQUE

MINIATIONS : 02 CARENCE DE TIR : 02

Arme entrapée

EQUIPAGE FICHE DE SERVICE

Lt. ABBOT

ALLIANCE GALACTIQUE

EQUIPAGE FICHE DE SERVICE

Lt. TAILOR

ALLIANCE GALACTIQUE

FUSIL D'ASSAUT ARMÉE GALACTIQUE

MINIATIONS : 04 CARENCE DE TIR : 02

Arme entrapée

CHAMP DE FORCE EQUIPEMENT

Lt. TAILOR

Lorsque vous devriez perdre des PV, déplacez cette carte pour n'en perdre aucun.

TERMINER UN ROUND DE COMBAT À DISTANCE

Lorsque tous les joueurs ont résolu leurs actions, le round prend fin. S'il reste des dés de Chapitre sous la carte de l'ennemi, ce dernier n'a pas encore été vaincu et un nouveau round de combat commence : les différents joueurs choisissent leur prochaine action.

Si aucun joueur ne déclare d'action **TIRER** au début de ce nouveau round, passez au combat au corps à corps. Vous ne pouvez plus effectuer d'action de combat à distance pendant ce Chapitre.

COMBAT AU CORPS À CORPS

MISE EN PLACE DU COMBAT AU CORPS À CORPS

Si la phase de combat au corps à corps fait suite à une phase de combat à distance, laissez les dés de Chapitre qui se trouvent sous la carte de l'ennemi en place. Sinon, procédez à la mise en place du combat comme indiqué à la p. 14.

IMPORTANT — Si elle n'a pas été utilisée pendant l'action de combat à distance, retournez la carte **ATTAQUE DE FLANC** sur sa face « indisponible ». Vous ne pouvez pas choisir cette action en combat au corps à corps.

Lorsque le combat au corps à corps commence, tous les membres d'équipage choisissent une action et l'effectuent **simultanément**. Lorsque le combat au corps à corps a commencé, il n'est plus possible de revenir au combat à distance pendant le même chapitre.

ACTIONS DE COMBAT AU CORPS À CORPS

Les actions disponibles en combat au corps à corps sont les suivantes :

- COMBATTRE
- ACTIONS DE COMBAT STANDARD (p. 24).

• COMBATTRE

Cette action implique un combat rapproché : votre membre d'équipage attaque, espérant obtenir un succès et infliger des blessures, tandis que l'ennemi l'attaque en retour.

Les membres d'équipage n'ont pas besoin de posséder une arme de combat au corps à corps pour pouvoir **COMBATTRE** : ils sont très entraînés et peuvent se battre à mains nues si nécessaire !

IMPORTANT — Au moins un membre de l'équipage **doit** choisir l'action **COMBATTRE** lors d'un round de combat au corps à corps.

L'action **COMBATTRE** se compose de deux étapes simples à chaque round : attaquer et défendre.

1) Attaquer

Les joueurs ayant choisi l'action **COMBATTRE** doivent lancer leurs dés en simultané pour attaquer. Ils résolvent ensuite les résultats obtenus chacun leur tour dans n'importe quel ordre en suivant les indications suivantes :

Si vous obtenez un symbole correspondant à l'un des dés de Chapitre de l'ennemi, votre jet est un succès et il inflige une blessure. En combat au corps à corps, ignorez le Tableau des dégâts et retirez un dé de Chapitre avec le symbole en question de la ligne de dés de l'ennemi. Si vous n'obtenez pas de symbole correspondant, votre jet est un échec et vous ne parvenez pas à blesser l'ennemi.



Un **DOUBLE** est une attaque extrêmement puissante qui peut infliger jusqu'à deux blessures si deux symboles identiques correspondants se trouvent dans la ligne de dés de l'ennemi.

Chaque **DOUBLE** est entouré d'un symbole Bouclier. Cela signifie qu'en plus des dégâts que vous infligez, vous **BLOQUEZ** également les attaques au corps à corps de l'ennemi pendant ce round (voir page suivante).

2) Défendre

S'il reste un ou plusieurs dés de Chapitre sous la carte de Chapitre après avoir résolu l'attaque de chaque membre d'équipage, alors l'ennemi est toujours en vie et il riposte ! L'ennemi ne lance pas de DÉ D'ATTAQUE en combat au corps à corps. À la place, chaque joueur l'ayant attaqué et n'ayant pas BLOQUÉ pendant ce tour subit automatiquement une blessure et perd un nombre de PV égal à la valeur de combat au corps à corps de l'ennemi. Cette valeur est indiquée en bas à droite de la carte de Chapitre :

2 Par exemple, perdez 2PV si cet ennemi vous atteint en combat au corps à corps.

Les membres d'équipage qui ont été touchés doivent retirer le montant de dégâts subis de leur total de PV et mettre leur Dossier médical à jour.

TERMINER UN ROUND DE COMBAT AU CORPS À CORPS

Lorsque tous les joueurs ont résolu leurs actions, le round prend fin. S'il reste des dés de Chapitre sous la carte de l'ennemi, ce dernier n'a pas encore été vaincu et un nouveau round de combat au corps à corps commence ; les différents joueurs choisissent immédiatement leur prochaine action puis l'effectuent simultanément.

Poursuivez les rounds de combat au corps à corps de cette manière jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu ou qu'un membre d'équipage soit tué.

Exemple d'action COMBATTRE

Le Lt. Miller et la Lt. Tanner commencent le combat au corps à corps. Les deux joueurs ont choisi l'action COMBATTRE et lancent simultanément leurs dés Membre d'équipage. Le Lt. Miller obtient un SUCCÈS (symbole FORCE) et retire un dé de Chapitre au symbole correspondant de l'ennemi. La Lt. Tanner obtient un DOUBLE SUCCÈS, et peut retirer les deux symboles SAGESSE correspondants sous la carte de l'ennemi. Puisque tous les dés de Chapitre de ce dernier n'ont pas été retirés, l'ennemi réplique. La Lt. Tanner a obtenu un symbole Bouclier avec son DOUBLE, elle BLOQUE donc l'attaque et ne subit pas de blessures pendant ce round. Le Lt. Miller, quant à lui, n'a pas BLOQUÉ et perd donc 2PV. Les deux membres d'équipage ont désormais entièrement résolu leur attaque. L'ennemi n'étant pas vaincu, un nouveau round de combat commence !

The image shows a game card titled "/ACTION DE COMBATRACTIQUE" with the action ">ATTAQUE DE FLANC...". It includes a "Membre d'équipage" section with a die icon and a note: "Vous devez effectuer une Attaque de Flanc pendant le prochain round. Attaque de Flanc." To the right is a larger card with a scene illustration and text: "Si, deux hommes lézards interrogent brutalement un prisonnier tremblant. Choisissez collectivement l'une des options suivantes... Répondez : Donnez à vos leutes ce qu'ils méritent. Commencez le combat... Privilège : Désignez un membre de l'équipage pour tenter de parler sur langage et leur ordonner de relâcher cet individu. Le joueur qui question doit obtenir un résultat de SAGESSE en un seul jet... Succès : Ils obéissent et l'homme vous récompense. Piochez une carte Objets. Échec : Ils rient, dégainent leurs armes et se retirent derrière une salve de tirs pressifs. Le joueur qui a tenté de les intimider doit lancer un jet d'Attaque. Succès, retournez la présente carte de Chapitre." Below this are several dice icons: a 4-sided die with a cross, a 6-sided die with a cross, a 6-sided die with a cross, a 6-sided die with a cross, a 6-sided die with a cross, and a 6-sided die with a cross. At the bottom are two character cards: "ÉQUIPAGE FICHE DE SERVICE" for "LT. MILLER" and "LT. TANNER".

Round Attaque de flanc

Lorsqu'un nouveau round de combat est sur le point de commencer, mais qu'un joueur attaque l'ennemi de flanc, effectuez un **round bonus Attaque de flanc** : le joueur en question joue seul et effectue une attaque surprise ! Si aucun joueur n'effectue d'Attaque de flanc, passez cette étape.

ATTAQUES DE FLANC

Lors d'un round d'Attaque de flanc, le joueur qui attaque de flanc est le seul à agir. Il doit effectuer l'une des actions Attaque de flanc suivantes :

- **TIRER** (Attaque de flanc)

Il s'agit de l'action standard **TIRER**, aux quelques exceptions suivantes près :

- Si l'attaque inflige une blessure, retirez **un dé de Chapitre supplémentaire** de votre choix.
- Il n'y a pas de riposte, **ne lancez pas de DÉ D'ATTAQUE**.

- **COMBATTRE** (Attaque de flanc)

Il s'agit de l'action standard **COMBATTRE**, aux quelques exceptions suivantes près :

- Si l'attaque inflige une blessure, retirez **un dé de Chapitre supplémentaire** de votre choix.
- L'ennemi ne vous inflige pas de dégâts, même si vous ne **BLOQUEZ** pas.

Exemple de round Attaque de flanc

Pendant le round précédent, le Lt. Abbot a choisi l'action Attaque de flanc en combat à distance. Comme il contourne l'ennemi au début de ce nouveau round, effectuez un round bonus Attaque de flanc. Pendant ce round bonus, le Lt. Abbot peut agir et doit choisir l'une des deux Attaques de flanc possibles.

Exemple 1: Le premier joueur choisit de COMBATTRE (Attaque de flanc) et lance le dé du Lt. Abbot. Il obtient un SUCCÈS (résultat de SAGESSE), correspondant à l'un des dés de l'ennemi. En temps normal, il infligerait une blessure, mais puisqu'il s'agit d'une Attaque de flanc, il retire un dé de Chapitre supplémentaire de l'ennemi (FORCE dans le cas présent), pour un total de deux dés. Par ailleurs, le Lt. Abbot ne subit aucun dégât, et ce, même s'il n'a pas bloqué, puisqu'il a surpris l'ennemi !

//ACTION DE COMBAT TACTIQUE

>ATAQUE DE FLANC

Placez le dé Membre d'équipage de l'ennemi.

Vous devez effectuer une Attaque de Flanc pendant le prochain round Attaque de Flanc.

COMBAT

Les membres brisés de ce cyborg grincent et crissent tandis qu'il chancelle vers vous, obéissant à l'unique ordre ayant survécu à ses circuits grillés. « Rendez-Vous. Ou. Meurtrez. » Choisissez collectivement l'une des options suivantes...
Attaquez : Vous vous dispersez pour vous mettre à l'abri. Commencez le combat...
Fuyez : Tandis que vous vous bousculez pour faire demi-tour, le cyborg lance une salve de tirs laser sur vous. Vous devez lancer deux dés d'événement.

LT. ABBOT


ÉQUIPAGE FICHE DE SERVICE


Lt. ABBOT

ÉQUIPAGE FICHE DE SERVICE


Lt. TAILOR


Exemple 2: Le joueur choisit plutôt l'action TIRER (Attaque de flanc), lance un dé Munition et obtient un SUCCÈS. Le Tableau des dégâts de l'ennemi indique que ce dernier devrait subir une blessure en cas d'attaque balistique, mais puisqu'il s'agit d'une Attaque de flanc, le joueur retire un dé supplémentaire de l'ennemi, pour un total de deux dés. Par ailleurs, l'ennemi ne riposte pas puisqu'il a été pris par surprise !

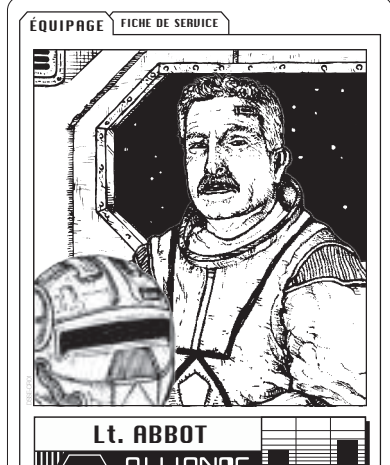


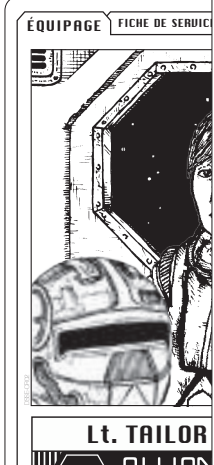


Les membres brisés de ce cyborg grincent et crissent tandis qu'il chancelle vers vous, obéissant à l'unique ordre ayant survécu à ses circuits grillés. « Rendez-Vous. Ou. Mourrez. »
Choisissez collectivement l'une des options suivantes...
Attaquez : Vous vous dispersez pour vous mettre à l'abri. Commencez le combat...
Fuyez : Tandis que vous vous bousculez pour faire demi-tour, le cyborg lance une salve de tirs laser sur vous. Vous devez lancer deux DES D'ATTAQUE.









TERMINER UN ROUND ATTAQUE DE FLANC

Lorsque vous avez entièrement résolu votre Attaque de flanc, le round Attaque de flanc prend fin. Reprenez votre dé Membre d'équipage et **placez la carte Action tactique Attaque de flanc face « indisponible »**. L'action ATTAQUE DE FLANC n'est plus disponible pour le reste de ce Chapitre ; l'ennemi ne se fera pas avoir deux fois ! Après le round Attaque de flanc, commencez un nouveau tour de combat normal en choisissant, comme d'habitude, vos actions. **Incluez** pour ce nouveau round le membre d'équipage qui avait effectué l'action Attaque de flanc.

IMPORTANT — Lorsqu'un joueur choisit de TIRER (Attaque de flanc) durant le round Attaque de flanc, le prochain round de combat "normal" peut être un round de combat à distance ou de combat au corps à corps ; c'est aux joueurs de décider, comme d'habitude. Si un joueur choisit pendant l'action COMBATTRE (Attaque de flanc) durant le round Attaque de flanc, le prochain round de combat "normal" **doit** être un round de combat au corps à corps, et il n'est plus possible d'effectuer de combat à distance pendant ce Chapitre.

Actions de Combat standard

Les joueurs peuvent choisir les actions de combat suivantes qu'ils se trouvent dans un combat à distance ou au corps à corps.

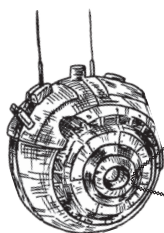
IMPORTANT — Pour qu'un ou plusieurs des membres de l'équipage puissent choisir les actions suivantes, il faut qu'au moins l'un d'entre eux choisisse l'action **TIRER** (en combat à distance) ou **COMBATTRE** (en combat au corps à corps).

Si vous choisissez l'une des actions suivantes, votre membre d'équipage ne sera pas ciblé par les attaques ennemies ; ce sont vos alliés qui détournent leur attention !

• RECHARGER

Choisissez une arme de votre inventaire et prenez le nombre et le type de dés Munition indiqué sur la capacité en MUNITIONS de cette arme et placez-les sur la carte Arme.

• ACTIVER DRONE



Pour sa mission, l'équipage est accompagné d'un Drone médical. Compact, mais très efficace, il débute la mission dans un compartiment secret de la combinaison de vol de l'un des membres de l'équipage. Il se déploie automatiquement lorsque des ennemis sont détectés et permet aux membres d'équipage d'effectuer une Action tactique supplémentaire (se soigner) pendant les combats, s'ils choisissent de l'activer.

- Un seul membre d'équipage par round peut effectuer cette action.
- Placez le dé Membre d'équipage sur la carte Action tactique **ACTIVER DRONE**.
- À la fin du round, récupérez le dé en question ; le membre d'équipage concerné récupère **1PV** et met son **Dossier médical** à jour. Retournez ensuite la carte Action Tactique **ACTIVER DRONE** sur le côté **DRONE EN CHARGE** ; vous ne pouvez pas le réutiliser pendant ce Chapitre.

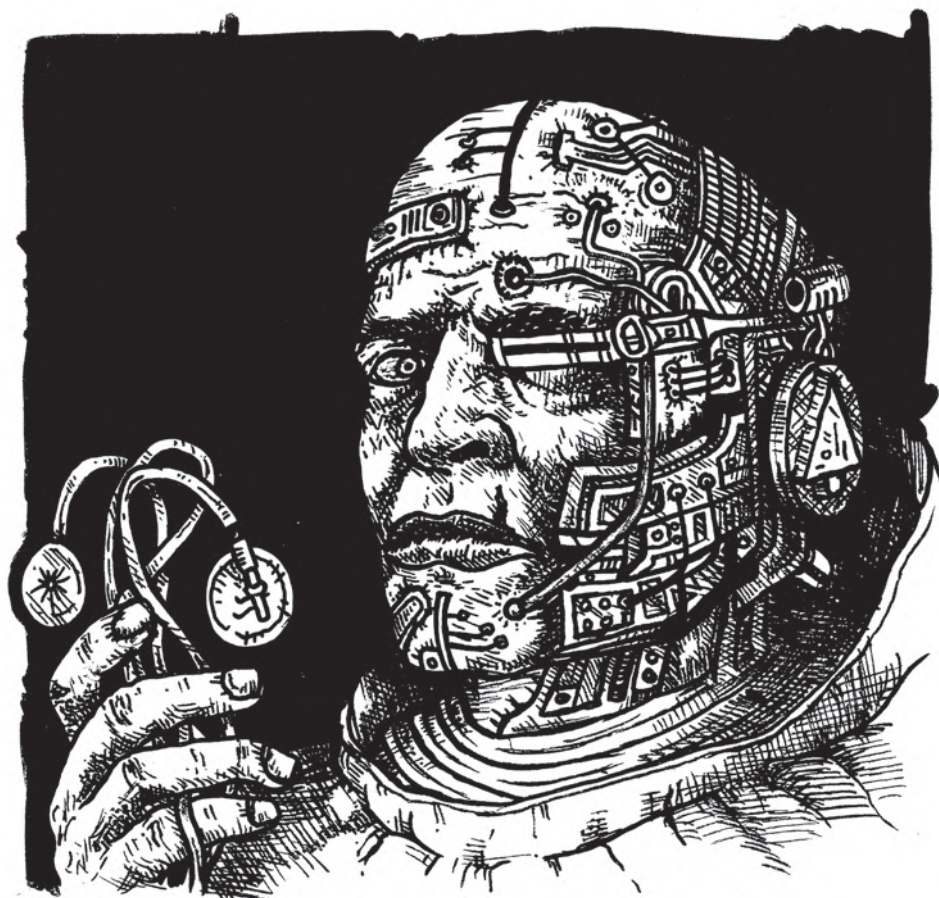
• ÉCHANGER

- Un membre d'équipage peut donner et/ou prendre autant d'objets d'un autre joueur qu'il le souhaite tant que cela n'excède pas les quatre places disponibles dans son inventaire à la fin de l'action.
- L'autre membre d'équipage peut effectuer d'autres actions pendant cette phase d'échanges, tant que cela n'implique pas d'utiliser les objets échangés.
- Le membre d'équipage qui effectue une action **ÉCHANGER** peut immédiatement utiliser les objets reçus, à l'exception des objets qui nécessitent une action pour être utilisés (par exemple tirer avec une arme à distance).

• SE METTRE À COUVERT

Le membre d'équipage qui choisit cette option n'effectue pas d'action, il reste à couvert et attend le bon moment pour agir.

JOUER EN SOLO



Escape the Dark Sector est conçu pour être aussi intéressant à un joueur qu'à quatre. Pour jouer une partie en solo, choisissez simplement deux membres d'équipage et commencez la partie normalement. Vous prendrez toutes les décisions et ferez tous les jets de dés vous-même. Il n'y a qu'une seule chose à prendre en compte :

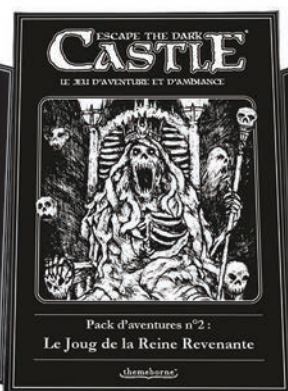
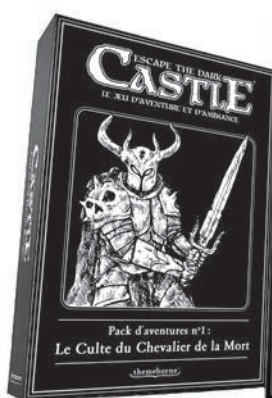
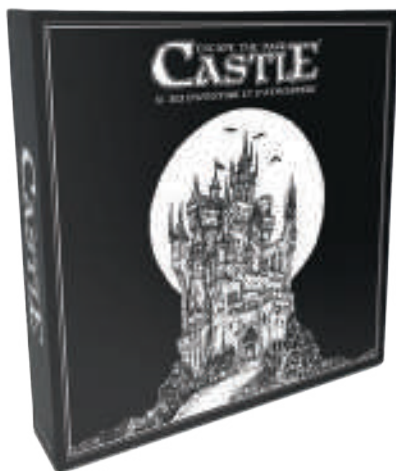
Vous devez chaque fois décider à l'avance lequel de vos membres d'équipage retourne la prochaine carte de Chapitre. Chaque VOUS que vous lisez s'applique alors au membre d'équipage en question.

**Le jeu vous plaît ? N'hésitez pas à aller l'évaluer sur
boardgamegeek.com/boardgame/280748/escape-dark-sector**

Des questions ou des commentaires ?

Nous serons ravis de vous lire : jeux@ludistri.fr

**Rejoignez notre liste de diffusion (en anglais) sur themeborne.com
pour avoir accès aux dernières nouvelles et offres !**



UNE AVENTURE MÉDIÉVALE VOUS ATTEND SUR THEMEBORNE.COM



**BIENTÔT
DISPONIBLES**



EXPLOREZ L'UNIVERS SUR THEMEBORNE.COM

Game design : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton
Art & design graphique : Alex Crispin
Édition française : Salty Knights
Traduction française: Laura Muller-Thoma
Distribution France : Ludistri

themeborne™

LUDISTRI



Escape the Dark Sector © Copyright 2019-2021 Themeborne Ltd. Escape the Dark, Escape the Dark Sector, le logo Escape the Dark Sector, 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. Themeborne Ltd est domicilié Kirkham House, Norwich, NR3 2AG, UK.

Fabriqué en Chine - www.themeborne.com