THE LAST OF US™

ESCAPE THE DARK

LIVRET DE RÈGLES

À PROPOS DU JEU



APERÇU

The Last of Us: Escape the Dark™ est un jeu de société immersif mêlant survie et aventure dans l'univers de la célèbre franchise de jeux vidéo de Naughty Dog™, saluée par la critique.

S'appuyant sur la dernière évolution du système primé **Escape the Dark**™, il permet de découvrir **The Last of Us™** d'une manière totalement inédite, de un à cinq joueurs, en façonnant une histoire de survie unique à chaque partie.

HISTOIRE

Vous êtes un Survivant de l'épidémie de Cordyceps, une infection fongique mutante qui a mis la civilisation à genoux. Au sein de la Zone de Quarantaine (ZQ), vous menez une vie difficile, soumise à une loi martiale brutale et aux couvre-feux stricts imposés par l'Agence Fédérale de Gestion des Catastrophes (FEDRA), une organisation totalitaire.

Ces derniers temps, alors que les nouvelles de la détérioration du monde extérieur ont lentement filtré à travers les murs de l'enceinte, la situation s'est considérablement aggravée. La ZQ est au bord de la rupture, et chaque jour la rapproche du chaos total. Vous n'avez qu'une seule certitude : si vous restez ici, vous êtes fichu.

Votre plan est simple. Vous allez vous enfuir. Vous et quelques autres personnes en qui vous avez confiance êtes prêts à tenter votre chance face à tout ce qui se trouve au-delà des murs. Vous avez entendu des rumeurs concernant un endroit où des gens bien tiennent bon, où il est possible de vivre. Jackson – c'est le nom qui revient sans cesse. Il est temps de partir…

STRATÉGIE DE SURVIE

Le défi de ce jeu réside dans la recherche d'un équilibre entre la nécessité de survivre aujourd'hui et celle de planifier et de se préparer pour demain. Chaque jour présente de nouvelles décisions difficiles.

Faut-il rester une journée de plus pour explorer le lieu où vous vous trouvez, rassembler des provisions et vous renseigner sur la route qui vous attend, ou vaut-il mieux ne pas perdre de temps et poursuivre votre chemin ?

Vous serez plus en sécurité ensemble, mais aussi moins productif. Si vous vous séparez, vous pourrez explorer plusieurs lieux chaque jour, mais vous vous exposerez à l'isolement et à un danger extrême. Quel sera votre plan ?

SOMMAIRE

MATÉRIEL 3

MISE EN PLACE 5

Mise en place générale 5
Pistes Menace 6
Mise en place des survivants 7
Dés Survivant 7
Faiblesses des personnages 8
Objets et Inventaire 8

DÉROULEMENT 9

PRÉLUDE – LA ZONE DE QUARANTAINE 9

JOURNÉES 10

Phase de Voyage 10
Itinéraires bloqués 10
Phase d'Actions 11
Actions quotidiennes 11
Nettoyer un lieu 11
FOUILLER 12
Perdre une journée 12
Ajouter des jetons Boss 12
Actions de Préparation 13
Fin de la journée 14
Journées de l'épidémie 14
Exemple d'une Journée 15

COMBAT 17

Mise en place du combat 17
Mise en place du combat contre un boss 17
Avant le combat 19
Round d'ÉCOUTE 19
Round de FURTIVITÉ 20
Rounds de Combat 21
Aperçu 21
Spécificités de combat 21
Dés Chapitre 21
MÊLÉE 22
TIR 23
LANCER 23
Riposte de l'ennemi 23
RECHARGE 24
FUITE 24
CONTOURNEMENT 24
Exemple d'un Combat 25

FIN DE PARTIE 28

MATÉRIEL



1 x **plateau principal**



12 x dés **Munitions**



5 x dés **Attaque**



42 x dés **Chapitre**



52 x **Cubes**



28 x jetons **Menace**



6 x jetons **Boss**



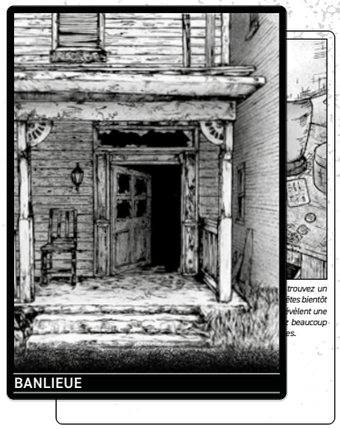
1 x marqueur Calendrier **Survivants**



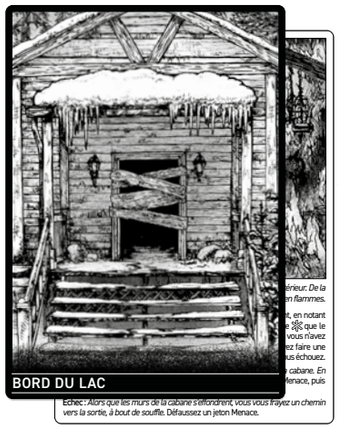
1 x marqueur Calendrier **Infectés**



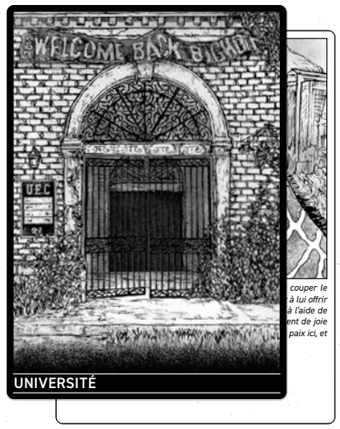
7 x cartes Chapitre **Centre-Ville**



7 x cartes Chapitre **Banlieue**

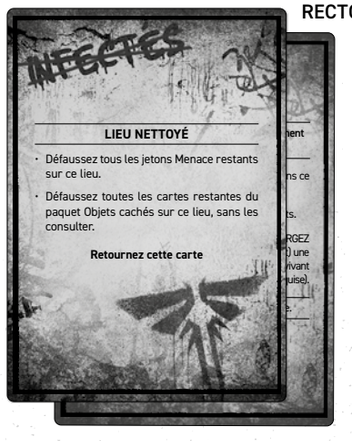


7 x cartes Chapitre **Bord du Lac**

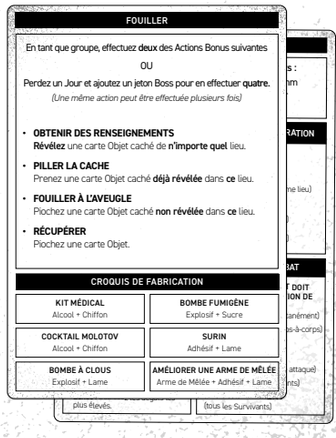


7 x cartes Chapitre **Université**

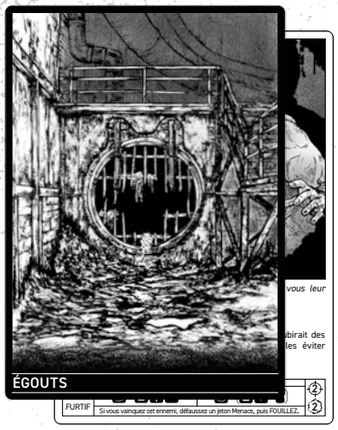
VERSO RECTO



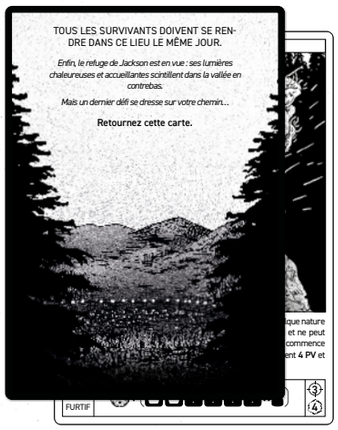
5 x cartes **Lieu Nettoyé**



2 x cartes **Aides de jeu**



7 x cartes Chapitre
Égouts



3 x cartes Chapitre
Boss



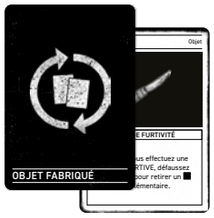
5 x cartes
Capacité Spéciale



34 x cartes
Objet



13 x cartes
Objet Caché 1



13 x cartes
Objet Fabriqué



6 x cartes **Camp**
(2-3 joueurs)



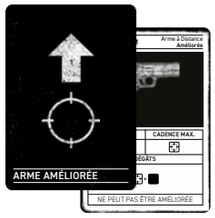
3 x cartes **ZQ**
(2-3 joueurs)



6 x cartes
Arme de départ



9x cartes
Objet Caché 2



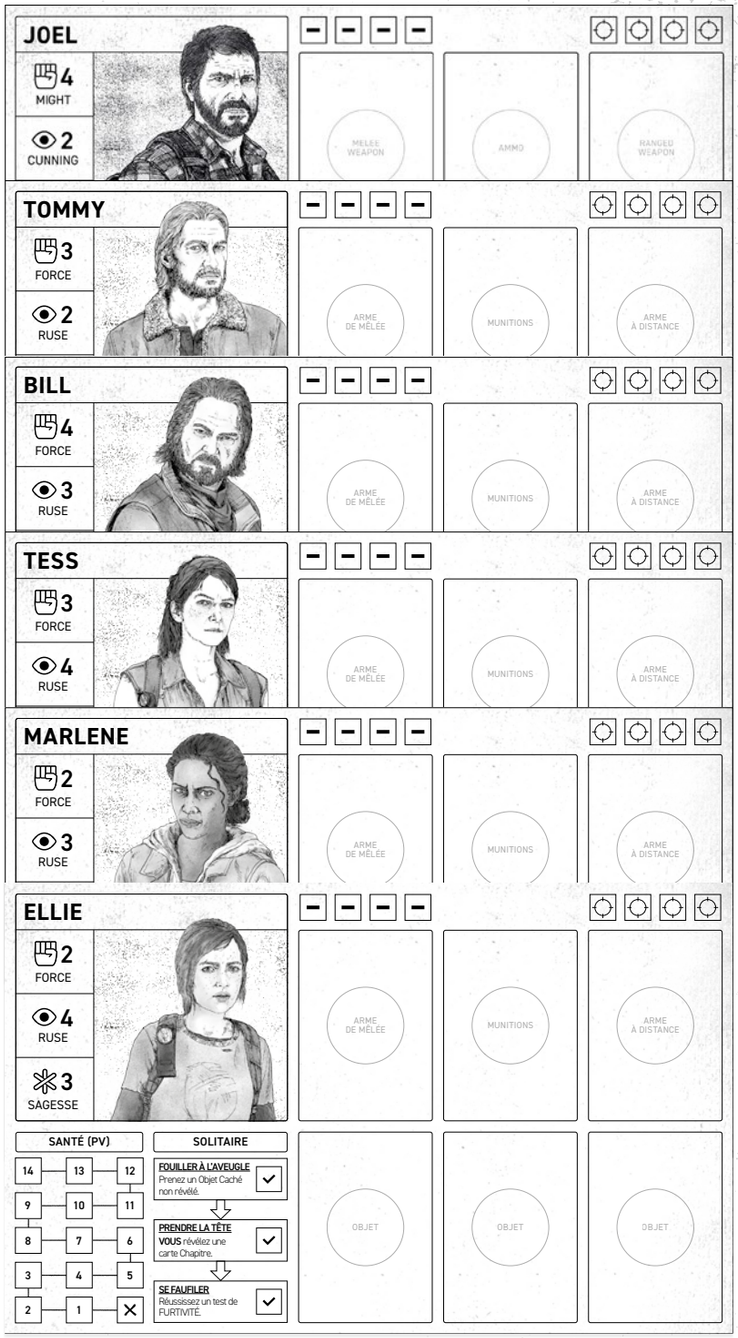
11 x cartes
Arme Améliorée



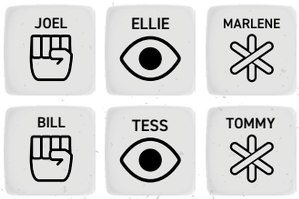
6 x cartes **Camp**
(4-5 joueurs)



3 x cartes **ZQ**
(4-5 joueurs)



6 x plateaux **Survivant**



6 x dés **Survivant**



6 x jetons **Survivant**

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

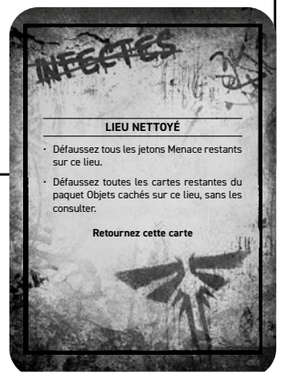
1 Disposez le **plateau principal** au centre de la table.

2 Mélangez le deck **Objet** et placez-le sur l'emplacement Objet.

3 Mélangez les cartes **Boss** et placez-en une, face cachée, dans la zone Boss. Rangez les deux cartes restantes dans la boîte, sans les consulter.

4 Mélangez les cartes **Lieu Nettoyé** et placez-en une, face cachée, sur chacun des cinq Lieux :

Centre-Ville
Banlieue
Égouts
Université
Bord du Lac

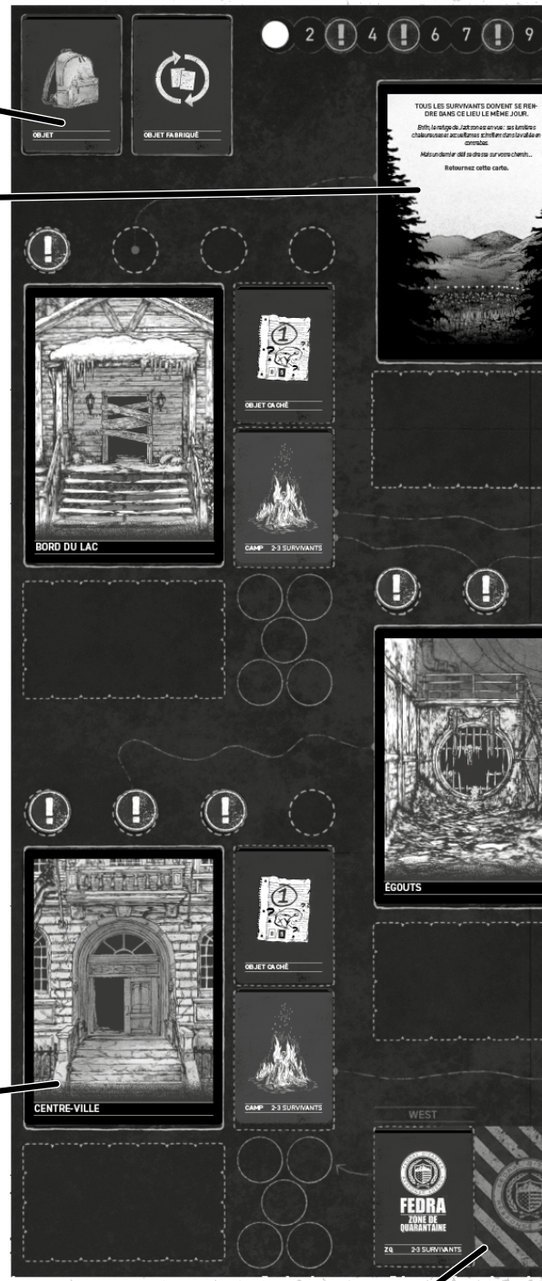


5 Mélangez les cartes Chapitre **Centre-Ville** et placez un deck de quatre cartes, face cachée, sur la carte Lieu Nettoyé du Centre-Ville. Rangez les trois cartes Chapitre Centre-Ville restantes dans la boîte, sans les consulter.

Procédez de même avec les quatre autres lieux : Banlieue, Égouts, Université et Bord du Lac.

6 Mélangez les cartes **ZQ** correspondant au nombre de Survivants en jeu, puis placez-en une, face cachée, dans les zones Est et Ouest de la Zone de Quarantaine. Rangez la carte restante dans la boîte sans la consulter, ainsi que le deck ZQ inutilisé.

14 Placez tous les dés, les jetons Menace restants et les cubes à côté du plateau principal, triés par type dans leurs casiers.



Remarque : Le terme «deck» désigne un paquet de cartes.

13 Placez le marqueur Calendrier **Survivants** sur la case 1 de la piste Calendrier, et le marqueur Calendrier **Infecté** sur la case ⊗.



12 Placez le deck **Objet Fabriqué**, **Arme Améliorée** et **Capacité Spéciale** sur leurs emplacements respectifs. **Ces decks ne doivent pas être mélangés.**

11 Placez des **jetons Menace** sur la piste Menace de chaque lieu : Centre-Ville **3** - Banlieue **3** - Égouts **2** - Bord du Lac **1** - Université **1**

10 Mélangez les jetons **Boss,** face cachée, et placez-les en pile à côté du plateau principal.

9 Mélangez les cartes **Objet Caché 2** et placez un deck de quatre cartes face cachée dans les zones Objets Cachés 2 des lieux Université et Bord du Lac. Rangez la carte restante dans la boîte, sans la consulter.

8 Mélangez les cartes **Objet Caché 1** et placez des decks de quatre cartes face cachée dans les zones Objets Cachés 1 des lieux Centre-Ville, Banlieue et Égouts. Rangez la carte restante dans la boîte, sans la consulter.

7 Mélangez les cartes **Camp** correspondant au nombre de Survivants en jeu, puis placez-en une, face cachée, dans la zone Camp de chacun des cinq lieux. Rangez la carte restante dans la boîte sans la consulter, ainsi que le deck Camp non utilisé.

PISTES MENACE

Chaque lieu est surmonté d'une piste Menace comportant quatre cases. Le nombre de jetons Menace présents sur un lieu correspond à son Niveau de Menace. Ce Niveau indique le degré de dangerosité du lieu et est pris en compte lors des Combats et de certains défis liés aux cartes Chapitre qui s'y déroulent.

Lorsque des jetons Menace sont placés sur une piste Menace, placez-les face ⓘ visible, dans la case libre la plus à gauche.

Chaque case d'une piste Menace ne peut accueillir qu'un seul jeton Menace.

Si une piste Menace est pleine, aucun autre jeton Menace ne peut y être placé tant que certains n'ont pas été retirés (les cartes Chapitre vous indiquent quand retirer des jetons).

Lorsque des jetons Menace sont retirés, retirez-les de droite à gauche.

MISE EN PLACE DES SURVIVANTS

1. Chaque joueur choisit le Survivant qu'il incarne : il prend le plateau Survivant et le dé Survivant correspondants. Si vous jouez en solo, choisissez deux Survivants : vous les contrôlez tous les deux.
2. Sur chaque plateau Survivant, placez un cube sur la case 14 de la piste Points de Vie (PV) et un cube sur chacune des trois cases de la piste Faiblesse de Personnage.
3. Placez les jetons Survivant des personnages choisis sur le plateau principal, face blanche visible, dans la zone centrale de la Zone de Quarantaine.
4. En fonction du nombre de Survivants en jeu, révélez les cartes Armes de Départ suivantes :

   2-3 SURVIVANTS :

   1 x **Pistolet 9 mm**, 1 x **Révolver**, 2 x **Tasseau**
   (rangez les deux cartes restantes dans la boîte)

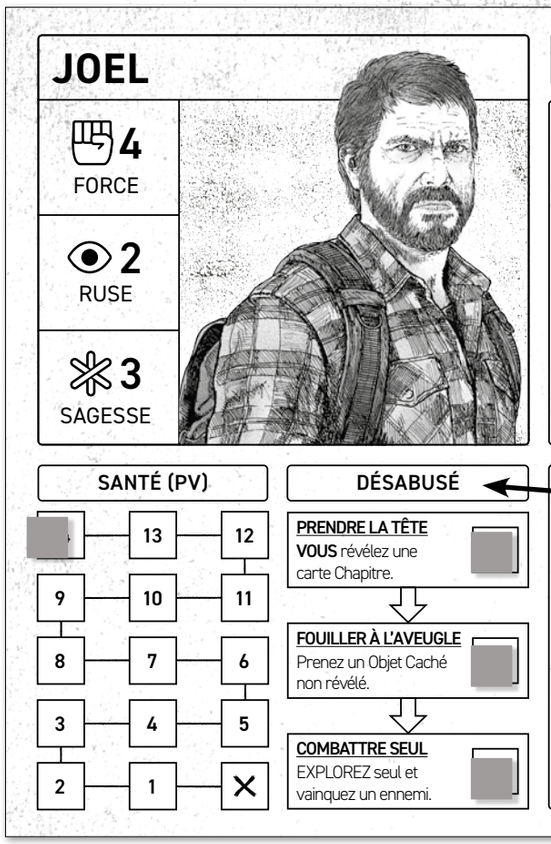
   4-5 SURVIVANTS :

   Révélez toutes les Armes de Départ.

   Les joueurs se répartissent les armes révélées comme ils le souhaitent, en les plaçant dans les emplacements correspondants de l'inventaire de leur Survivant.

   Lorsque vous prenez une **Arme à Distance**, placez-la sur l'emplacement Arme à Distance du Survivant et placez sur sa piste Munitions autant de cubes que sa valeur de **Capacité.**

   Lorsque vous prenez une **Arme de Mêlée**, placez-la sur l'emplacement Arme de Mêlée du Survivant et placez sur sa piste Durabilité autant de cubes que sa valeur de **Durabilité**.



DÉS SURVIVANT

Chaque Survivant dispose d'un dé unique à six faces. Le nombre de symboles sur chaque dé correspond à ses caractéristiques dans trois domaines :

FORCE - Représente la vigueur, l'agressivité et la résistance. Principalement utilisée lors des Combats en Mêlée (c.-à-d. au corps-à-corps).

RUSE – Représente l'agilité mentale et les réflexes physiques. Principalement utilisée lors des rounds de FURTIVITÉ.

SAGESSE – Représente la connaissance, la perspicacité et l'intelligence. Principalement utilisée lors des rounds d'ÉCOUTE et des tâches hors Combat.

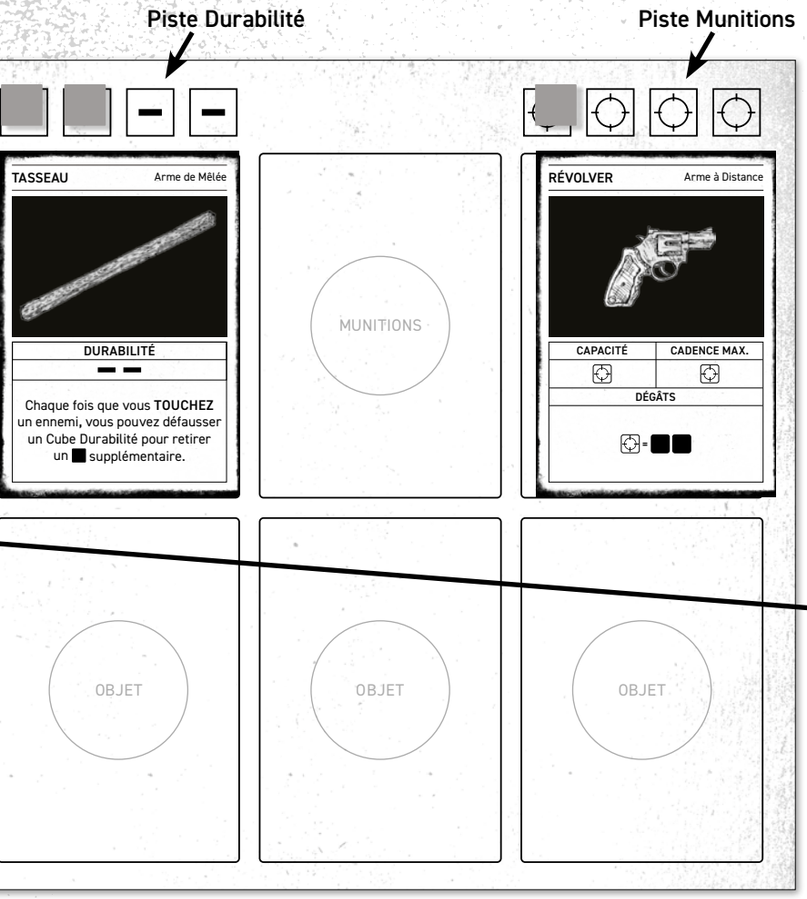
Lorsque vous souhaitez qu'un Survivant tente quelque chose, vous aurez un certain nombre de tentatives pour essayer d'obtenir le résultat demandé sur son dé Survivant.

DOUBLÉ – Un **DOUBLÉ** indique deux caractéristiques différentes. Lorsqu'un **DOUBLÉ** est obtenu, les deux caractéristiques s'appliquent, et cela compte comme un succès, même si une seule d'entre elles est requise.

CRIT **CRIT** – Obtenir un **CRIT** (CRITIQUE) signifie que le Survivant accomplit parfaitement une action et réussit, quelle que soit la caractéristique requise.

Si vous obtenez un CRIT lors d'un Combat : Vous **TOUCHEZ** l'ennemi et **PAREZ** également son attaque (page 22).

Si vous obtenez un CRIT lors d'un défi hors Combat : Vous et tous les autres Survivants impliqués dans le Chapitre réussissez instantanément ce que vous tentiez de faire. Mettez fin au défi sans autre effet et lisez le résultat de **Réussite** sur la carte Chapitre.



FAIBLESSE DES PERSONNAGES

Chaque Survivant possède une Faiblesse de Personnage qu'il peut tenter de surmonter au cours de la partie en effectuant les trois actions indiquées en dessous, **dans l'ordre indiqué**, de haut en bas. Cela lui permet de débloquer une puissante Capacité Spéciale.

Lorsqu'un Survivant accomplit l'action non encore effectuée située tout en haut de sa liste, retirez **immédiatement** le cube qui se trouve à côté. L'action suivante devient alors disponible, et ainsi de suite.

Lorsque le dernier cube est retiré, le Survivant a surmonté sa faiblesse ! Consultez **immédiatement** toutes les cartes du deck Capacité Spéciale, choisissez-en une et placez-la sur votre plateau Survivant en recouvrant votre piste Faiblesse de Personnage. Cette Capacité Spéciale est désormais en jeu et peut être déclenchée dès que cela s'applique, et ce **pour le reste de la partie**.

Bien que seule l'action non accomplie la plus haute de la liste puisse être accomplie, cela n'empêche pas le Survivant d'effectuer d'abord d'autres actions situées plus bas dans la liste, mais cela ne permet pas de retirer de cube.

OBJETS ET INVENTAIRE

Chaque Survivant dispose d'une zone d'inventaire sur son plateau Survivant divisé en six emplacements de cartes qui ne peuvent contenir que des cartes du type spécifié.

Les emplacements Arme de Mêlée et Arme à Distance ne peuvent contenir qu'**une seule carte à la fois**. Lorsqu'un Survivant prend une nouvelle carte Arme à Distance, placez autant de cubes (sur la piste Munitions située au-dessus de celle-ci) que sa valeur de Capacité. Lorsqu'un Survivant prend une nouvelle carte Arme de Mêlée, placez autant de cubes sur la piste Durabilité (située au-dessus de celle-ci) que sa valeur de Durabilité.

Sur l'emplacement Munitions, vous pouvez empiler **autant de cartes Munitions que vous le souhaitez**.

Les emplacements Objet ne peuvent contenir que des cartes portant le mot-clé **Objet**. Comme pour les Munitions, les cartes Objet portant le même nom peuvent être empilées dans un même emplacement.

Par exemple, si un Survivant possède trois cartes Bouteille, vous pouvez toutes les empiler dans un même emplacement Objet. Si vous obtenez une carte et que vous n'avez plus de place pour elle dans l'inventaire de votre Survivant, vous pouvez soit :

- Lui faire de la place en utilisant ou en défaussant une carte que vous possédez.
- La donner à un autre Survivant **se trouvant dans le même lieu**.
- L'utiliser immédiatement (le cas échéant).
- La défausser immédiatement.

Les cartes défaussées sont placées dans une défausse à côté du plateau principal. Elles sont considérées comme abandonnées et restent hors jeu pour le reste de la partie. Les joueurs peuvent examiner le contenu de la défausse à tout moment. Si un deck vient à se vider, il n'est pas réapprovisionné : vous avez trouvé tout ce que ce lieu avait à offrir.

DÉROULEMENT

Remarque : Cette règle utilise indifféremment les termes « Jour » et « Journée ».

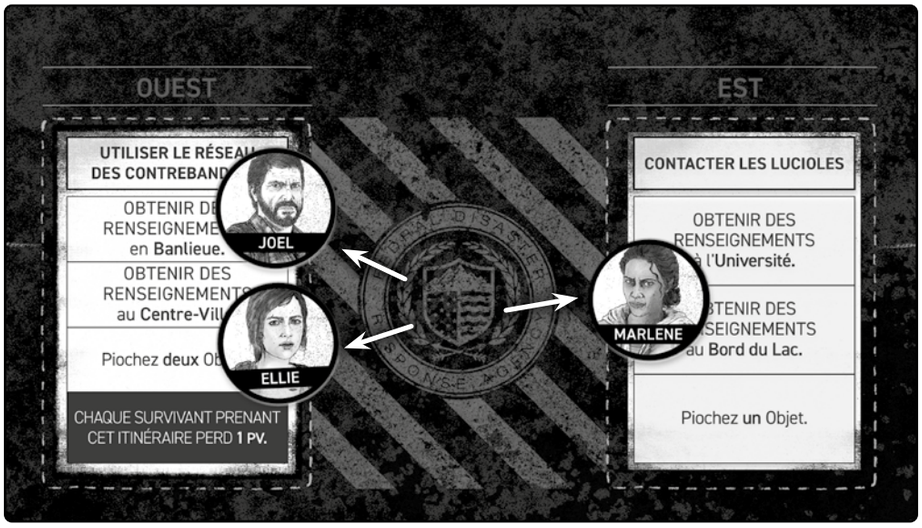
Chaque partie commence par une phase préparatoire appelée « Prélude : La Zone de Quarantaine ». Ensuite, la partie se poursuit par une série de journées (seize au maximum), qui sont décomptées en utilisant les marqueurs Calendrier.

Le but du jeu est d'atteindre Jackson et de vaincre le Boss. Si vous y parvenez avant la fin du temps imparti et que tous les Survivants de votre groupe sont encore en vie, vous remportez la partie tous ensemble.

Si le temps est écoulé (c.-à-d. que les marqueurs du calendrier se rejoignent) ou qu'un Survivant meurt en cours de partie (ses PV sont réduits à zéro), tous les joueurs ont perdu et la partie se termine immédiatement.

PRÉLUDE - LA ZONE DE QUARANTAINE

1. Révélez les deux cartes ZQ (dans les zones Est et Ouest).
2. Choisissez la direction dans laquelle chaque Survivant quitte la ZQ, en plaçant son jeton Survivant sur la carte ZQ correspondante.



3. Une fois tous les jetons Survivant placés, résolvez chaque carte ZQ sur laquelle se trouve au moins un jeton Survivant, dans l'ordre de votre choix. Les Survivants présents y gagnent toutes les récompenses indiquées **en tant que groupe**, puis subissent **individuellement** les pénalités indiquées.

   Toutes les cartes ZQ vous permettent d'OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS. Pour cela, résolvez ces étapes :

   Révélez (mais ne prenez pas) la première carte du deck Objet Caché de l'emplacement indiqué. S'il s'agit d'une carte Événement, lisez l'effet Révélation, puis défaussez-la : ces renseignements vous ont aidé à éviter le danger. S'il s'agit d'une carte Objet ou Arme, laissez-la face visible sur le deck Objet Caché : vous avez découvert quelque chose d'utile qui était caché dans ce lieu.

4. Quittez la ZQ en déplaçant tous les jetons Survivant situés du côté Est vers les cases Survivant (sous la carte Camp) du lieu Banlieue, et ceux situés du côté Ouest vers les cases Survivant du lieu Centre-ville.
5. Révélez la carte Camp de chaque lieu sur lequel des Survivants sont présents.
6. Défaussez les deux cartes ZQ : les Survivants ont quitté ces tristes lieux! Vous êtes maintenant prêt à commencer le Jour 1.

JOURNÉES

Chaque Journée est divisée en deux phases qui doivent être jouées dans l'ordre :

1. **Phase de Voyage**, durant laquelle les Survivants peuvent voyager d'un lieu à un autre.
2. **Phase d'Actions**, durant laquelle les Survivants peuvent effectuer une Action Quotidienne chacun. Ils peuvent également effectuer autant d'Actions de Préparation qu'ils le souhaitent, ainsi que d'éventuelles Actions Bonus en cas d'Exploration réussie.

PHASE DE VOYAGE

Ignorez cette phase lors de la première Journée (Journée 1).

Lors de toutes les autres Journées, le voyage est **facultatif** et la direction que vous prenez est libre. Dans l'ordre de votre choix, chaque Survivant peut voyager à **un lieu** de distance, en passant de son lieu actuel à un autre lieu relié par un itinéraire (les lignes sur le plateau entre les lieux).

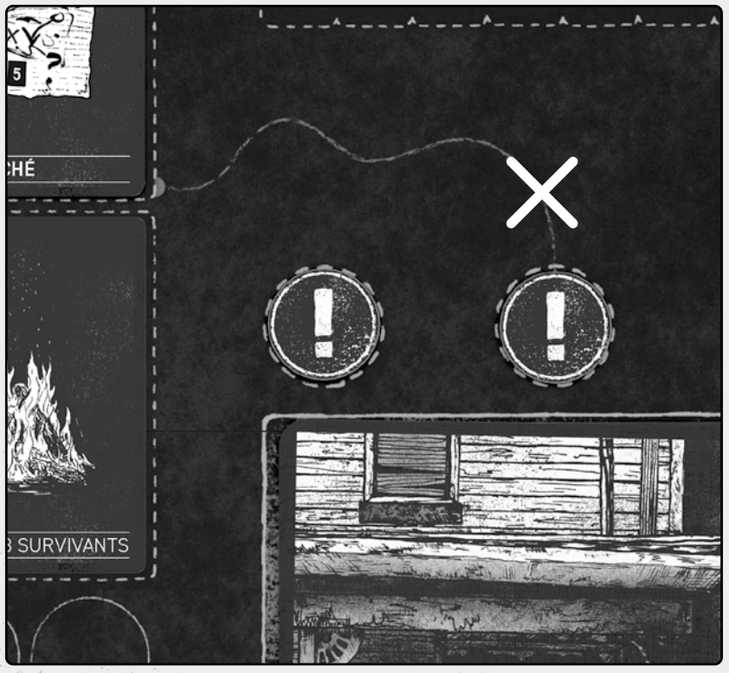
Si un Survivant voyage, placez son pion sur l'une des cases Survivant de la destination.

Si un Survivant voyage vers un lieu où se trouve une carte Camp non révélée, révélez-la immédiatement.

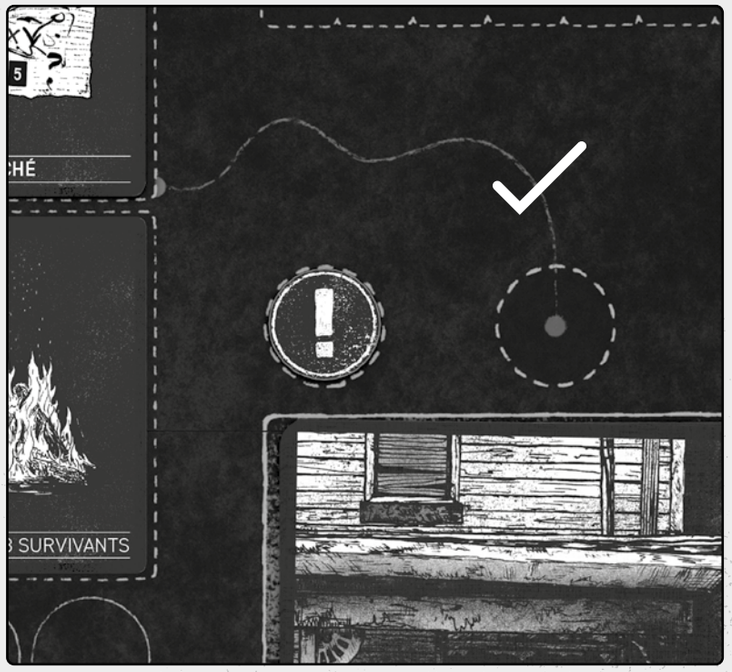
Une fois que tous les Survivants qui souhaitaient voyager ont terminé leur déplacement, commencez la Phase d'Actions.

ITINÉRAIRES BLOQUÉS

Certains itinéraires sont reliés à une case particulière sur la piste Menace d'un lieu. S'il y a un jeton Menace sur cette case, l'itinéraire est bloqué et **ne peut pas être utilisé** pour voyager tant que le jeton Menace n'est pas retiré (les cartes Chapitre vous indiquent quand les retirer).



ITINÉRAIRE BLOQUÉ



ITINÉRAIRE OUVERT

PHASE D'ACTIONS

ACTIONS QUOTIDIENNES

À chaque Phase d'Actions, dans l'ordre choisi par les joueurs, chaque Survivant peut effectuer une Action Quotidienne sur son lieu. Pour faciliter le suivi, une fois qu'un Survivant a effectué une Action Quotidienne (ou si vous décidez qu'il n'en effectue aucune ce jour-là), retournez son jeton **face noire** visible.

Vous avez le choix entre deux Actions Quotidiennes : **CAMPER** et **EXPLORER**.

- **CAMPER**

Choisissez une action sur la carte Camp du lieu, désignez le ou les Survivants présents qui vont effectuer cette action, puis résolvez son effet. Placez ensuite un jeton Menace, face  visible, afin de recouvrir cette action et ainsi indiquer qu'elle ne peut plus être utilisée lors de cette partie.

- **EXPLORER**

1. Choisissez combien de Survivants présents dans ce lieu EXPLORENT. L'action EXPLORER ne peut être effectuée qu'**une fois par Journée** dans chaque lieu, quel que soit le nombre de Survivants présents qui y participent. Une fois le groupe défini, il ne peut plus être modifié.
2. Désignez un Survivant du groupe d'exploration pour **Prendre la Tête**. Certains Chapitres sont dangereux à explorer, mais vous ne le saurez qu'après en avoir révélé la carte ! Chaque fois que le mot **VOUS** est écrit en lettres majuscules et en gras, l'effet ne s'applique qu'au Survivant qui Prend la Tête.
3. Le joueur contrôlant le Survivant désigné révèle la première carte Chapitre du lieu, puis lit à voix haute son texte en italique pour décrire la scène.
4. Suivez les instructions indiquées sur la carte pour terminer le Chapitre. Lorsque le texte d'une carte Chapitre fait référence à « tous les Survivants présents », cela désigne **uniquement** ceux qui effectuent ensemble l'action EXPLORER. Les autres Survivants présents dans le même lieu (effectuant l'action CAMPER ou n'effectuant aucune action) sont exclus des événements du Chapitre.
5. Défaussez la carte Chapitre (créez une défausse à proximité du plateau principal).

NETTOYER UN LIEU

Vous n'êtes pas obligé de terminer toutes les cartes Chapitre d'un lieu avant de passer au suivant. Toutefois, si vous le faites, vous êtes récompensé par des **Actions Bonus** de groupe. Les Actions Bonus peuvent être effectuées en plus de l'Action Quotidienne individuelle de chaque Survivant.

Lorsque la dernière carte Chapitre d'un lieu est défaussée, suivez les instructions figurant sur sa carte Lieu Nettoyé qui détaillent les Actions Bonus disponibles dans ce lieu. Les Actions Bonus ne peuvent être effectuées qu'**une seule fois** et sont effectuées **en groupe**. Si vous souhaitez effectuer les Actions Bonus, vous devez le faire immédiatement après avoir nettoyé le lieu. **Elles ne peuvent pas être conservées pour plus tard.**

Les Actions Bonus pour avoir nettoyé un lieu comprennent :

- **SE SOIGNER**

Chaque Survivant présent dans le lieu regagne des **PV**, comme indiqué.

- **RÉCUPÉRER**

Piochez des cartes dans le deck Objet, comme indiqué, et distribuez-les aux Survivants présents dans le lieu.

- **UTILISER L'ATELIER**

Vous pouvez soit AMÉLIORER, soit RECHARGER entièrement une Arme à Distance dans l'inventaire d'**un** Survivant présent dans le lieu.

Pour AMÉLIORER une Arme à Distance, défaussez-la, puis prenez la carte améliorée portant le même nom dans le deck Arme Améliorée. L'amélioration d'une arme la RECHARGE également entièrement.

Pour RECHARGER entièrement une Arme à Distance, placez des cubes sur la piste Munitions afin d'atteindre sa valeur de capacité (aucune carte Munitions n'est requise).

FOUILLER

Une fois terminées, certaines cartes Chapitre vous offrent la possibilité de FOUILLER le lieu que vous venez d'explorer.

Cela permet aux joueurs, en tant que groupe, d'effectuer immédiatement un total de **DEUX** Actions Bonus, ou de **QUATRE** s'ils choisissent de Perdre une Journée et d'ajouter un jeton Boss (voir ci-dessous). Vous pouvez effectuer la même Action Bonus plusieurs fois si vous le souhaitez, mais vous devez effectuer chaque Action entièrement avant de résoudre la suivante.

Les Actions Bonus lors de la fouille d'un lieu comprennent :

- **OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS**

Révélez la première carte non révélée du deck Objet Caché **de n'importe quel lieu**.

S'il s'agit d'une carte Événement, appliquez son effet **Révélation**.

S'il s'agit d'une carte Objet ou Arme, laissez-la face visible sur le deck Objet Caché de ce lieu.

- **PILLER LA CACHE**

Prenez n'importe quelle carte face visible du deck Objet Caché **du lieu que vous venez d'explorer** et placez-la dans l'inventaire de **n'importe quel** Survivant présent dans ce lieu.

- **FOUILLER À L'AVEUGLE**

Désignez **n'importe quel** Survivant présent dans ce lieu (même s'il n'a pas participé à l'action EXPLORER ce Jour-là), puis piochez la première carte **non révélée** du deck Objet Caché du lieu.

S'il s'agit d'une carte Événement, appliquez son effet **Si Piochée**. Certains Événements disposent d'effets **VOUS**, qui s'appliquent uniquement au Survivant désigné.

S'il s'agit d'une carte Objet ou Arme, vous pouvez soit :

La placer dans l'inventaire de **n'importe quel** Survivant présent dans le lieu.

OU

La laisser face visible sur le deck Objet Caché du lieu.

- **RÉCUPÉRER**

Piochez **une** carte dans le deck Objet et placez-la dans l'inventaire de **n'importe quel** Survivant présent dans le lieu.

PERDRE UNE JOURNÉE

Chaque fois que vous perdez une Journée, déplacez le marqueur Calendrier **Infectés** d'**une case vers la gauche** sur la piste Calendrier. Cela représente la progression des Infectés, qui réduit le peu de temps qu'il vous reste !

AJOUTER DES JETONS BOSS



Chaque fois que vous ajoutez un jeton Boss, placez-en un au hasard, face cachée, sur l'une des cinq cases marquées de ce symbole à côté de la carte Boss. Les jetons Boss sont révélés lorsque vous Combattez le Boss (page 17).

QUAND FOUILLER À L'AVEUGLE ?

L'Action Bonus FOUILLER À L'AVEUGLE est le moyen le plus rapide d'acquérir des armes, mais c'est aussi le plus risqué !

Le verso de chaque carte Objet Caché indique combien de cartes de ce deck sont sans danger (armes ou objets) et combien sont potentiellement dangereuses (Événements).

Les Événements sont toujours sans danger si vous les découvrez en utilisant l'Action Bonus OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS (vous appliquez l'effet Révélation), et toujours dangereux si vous les découvrez en Fouillant à l'aveugle (vous appliquez l'effet Si Piochée).



Le deck Objet Caché 1 compte 13 cartes au total, dont 8 sont des armes/objets et 5 sont des Événements.



Le deck Objet Caché 2 compte 9 cartes au total, dont 6 sont des armes/objets et 3 sont des Événements.

En prenant note du nombre d'Événements découverts pendant la partie, vous aurez une idée du nombre restant, ce qui vous permettra d'évaluer le risque que vous prenez à chaque fois que vous FOUILLEZ À L'AVEUGLE.

Mais n'oubliez pas que, lors de la mise en place, une carte de chaque deck Objet Caché est retirée de la partie : les informations dont vous disposez ne sont jamais parfaites. Choisissez judicieusement quand FOUILLER À L'AVEUGLE !

ACTIONS DE PRÉPARATION

Avant ou après l'Action Quotidienne d'un Survivant, vous pouvez également effectuer autant d'Actions de Préparation que vous le souhaitez.

Attention cependant, les Actions de Préparation **ne peuvent pas être effectuées pendant les Événements d'une carte Chapitre** : elles ne peuvent être effectuées qu'avant que la carte Chapitre ne soit révélée ou après qu'elle a été défaussée. Les Actions de Préparation peuvent également être effectuées pendant la Phase de Voyage.

- **ÉCHANGER**
  Déplacez des cartes de l'inventaire d'un Survivant vers celui d'un autre Survivant se trouvant **dans le même lieu**. Les armes échangées conservent le même niveau de munitions et de durabilité qu'avant l'échange.

- **FABRIQUER**
  Défaussez une combinaison possible de deux cartes MATÉRIAU DE FABRICATION pour FABRIQUER un objet (voir les CROQUIS DE FABRICATION sur l'aide de jeu). Ensuite, prenez la carte correspondante dans le deck Objet Fabriqué.

- **AMÉLIORER UNE ARME DE MÊLÉE**
  Pour AMÉLIORER une Arme de Mêlée, celle-ci doit avoir au moins un point de Durabilité restant.

  Défaussez une carte Adhésif, une carte Lame et la carte Arme de Mêlée que vous améliorez, puis prenez la carte améliorée portant le même nom dans le deck Arme Améliorée.

  Améliorer une Arme de Mêlée restaure également entièrement sa Durabilité : placez des cubes sur la piste Durabilité pour correspondre à sa nouvelle valeur de Durabilité.

- **RECHARGER**
  Défaussez une ou plusieurs cartes Munitions de l'inventaire d'un Survivant. Pour chaque carte défaussée, **ajoutez un cube** sur sa piste Munitions. Vous ne pouvez pas charger une arme au-delà de sa valeur de Capacité.

- **UTILISER UN OBJET**
  Défaussez une carte Objet pour appliquer son effet. *Par exemple : Défaussez une carte Barre Chocolatée pour restaurer **1 PV** à votre Survivant.*

FIN DE JOURNÉE

Lorsque tous les jetons Survivant ont été retournés face noire visible (ce qui signifie qu'ils ont chacun effectué une Action Quotidienne, ou que vous avez décidé qu'ils n'en effectueraient pas) et que plus personne ne souhaite effectuer d'autres Actions de Préparation, la Journée est terminée.

Pour commencer une nouvelle Journée :

1. Déplacez le marqueur Calendrier Survivants d'**une case vers la droite** sur la piste Calendrier.
2. Retournez les jetons de **tous les Survivants** face blanche visible.
3. Commencez la nouvelle Journée par la Phase de Voyage.



JOURNÉES DE L'ÉPIDÉMIE

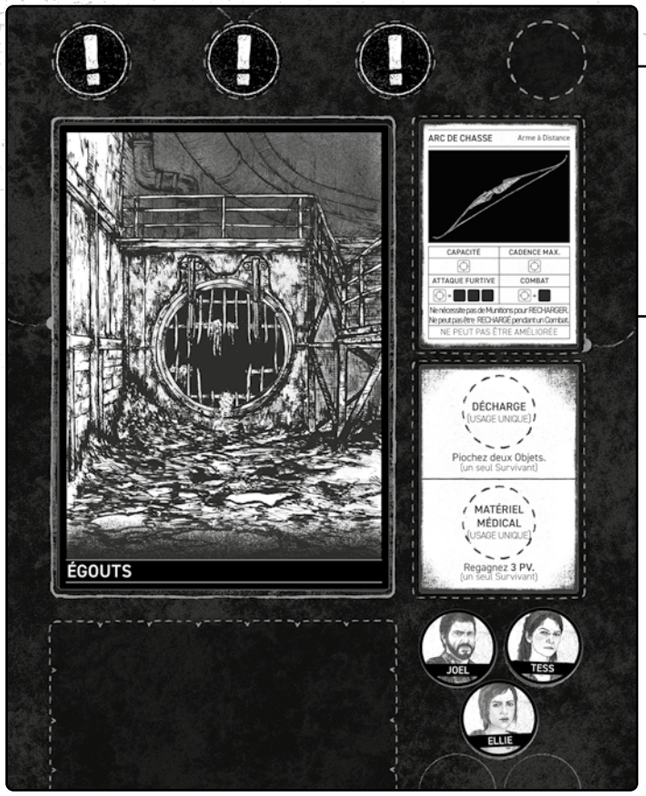
Certaines Journées sur la piste Calendrier sont marquées d'un ❗ indiquant une Épidémie : les infectés sont de plus en plus nombreux !

Lorsque le marqueur Calendrier Survivants est déplacé sur une case Épidémie :

> Ajoutez **immédiatement** un jeton Menace sur la piste Menace **de chaque lieu**, sauf si celle-ci en contient déjà un ou si le lieu a été nettoyé (auquel cas, ignorez ce lieu).



EXEMPLE D'UNE JOURNÉE

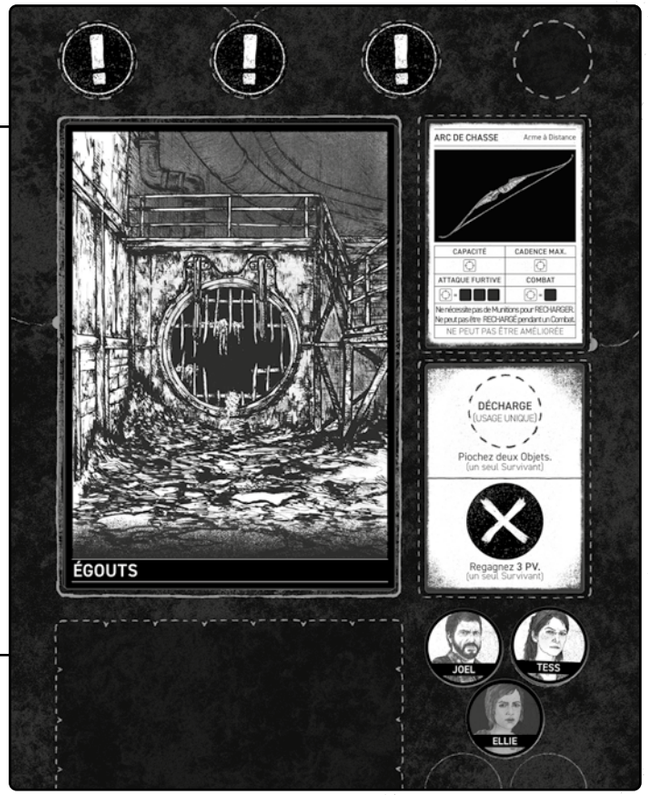


1

C'est le début d'une nouvelle Journée. Pendant la Phase de Voyage, Joel, Ellie et Tess se rendent tous dans les Égouts, où une utilisation antérieure d'OBTENIR DES INFORMATIONS a révélé qu'un Arc de Chasse y était caché. Ils veulent à tout prix cette arme! À leur arrivée, la carte Camp est révélée : ils ont découvert une Décharge et du Matériel Médical est également disponible dans ce lieu. La Phase de Voyage se termine et la Phase d'Actions commence.

2

Ellie a peu de **PV**. Elle choisit CAMPER pour son Action Quotidienne et utilise le Matériel Médical. Ellie regagne **3 PV**, un jeton ✕ est placé sur cette case Action pour indiquer qu'elle a été utilisée, et le jeton Survivant d'Ellie est retourné face noire visible pour indiquer que son Action Quotidienne a été effectuée.





3

Joel et Tess *pourraient* EXPLORER ensemble, mais ils préfèrent élaborer un autre plan. Tess choisit également de CAMPER comme Action Quotidienne, afin de tirer parti de la Décharge. Deux cartes sont piochées dans le deck Objet, comme indiqué. Tess récupère un Chiffon et un Alcool qu'elle place dans son inventaire. Ensuite, un jeton ✕ est placé sur la case Décharge et le jeton Survivant de Tess est retourné face noire visible pour indiquer que son Action Quotidienne a été effectuée.

Même si son Action Quotidienne a été effectuée, Tess effectue maintenant deux Actions de Préparation. D'abord, avec FABRIQUER, elle fabrique un Kit de Soin en défaussant ses cartes Chiffon et Alcool. Ensuite, elle ÉCHANGE, en déplaçant le Kit de Soin qu'elle vient de fabriquer de son inventaire vers celui de Joel.



4

Joel commence sa Journée en effectuant une Action de Préparation pour regagner **4 PV** en défaussant le Kit de Soin que Tess vient de lui donner. Il choisit ensuite EXPLORER comme Action Quotidienne, puis révèle la première carte Chapitre du deck. Joel tombe sur des pillards et doit les affronter seul ! Ellie et Tess ne sont pas présentes dans ce Chapitre (car elles n'ont pas choisi l'action EXPLORER) et ne peuvent donc pas lui venir en aide.



5

Un Combat a lieu (voir page 17). Joel parvient à vaincre les pillards et accomplit ainsi la carte Chapitre.

Comme indiqué sur la carte Chapitre, un jeton Menace est retiré de la piste Menace du lieu, et le groupe peut désormais le FOUILLER (page 12). Ils choisissent au total deux Actions Bonus de groupe dans la liste FOUILLER.

La première Action Bonus choisie est PILLER LA CACHE, qui leur permet de prendre la carte Arc de Chasse. Idéal pour les attaques FURTIVES, il est placée dans l'inventaire d'Ellie.

La deuxième Action Bonus choisie est FOUILLER À L'AVEUGLE et c'est Tess qui est désignée pour l'effectuer. Une carte non révélée du deck Objet Caché est piochée : elle a touché un Déclencheur et perd 2 PV ! La carte Événement est défaussée.

Le jeton de Joel est retourné face noire visible et la carte Chapitre est défaussée.

6

Tous les Survivants ont désormais effectué leur Action Quotidienne, gagné des Actions Bonus, effectué des Actions de Préparation et retourné leurs jetons face noire visible. La Journée est terminée.

Les Survivants ont récupéré des Objets, vaincus des ennemis, et le groupe a fait un pas de plus vers la sortie des Égouts.

Une nouvelle Journée est sur le point de commencer !

COMBAT

Lorsqu'une carte Chapitre vous demande de **Commencer le Combat**, cela s'applique à **tous les Survivants** du groupe effectuant l'action EXPLORER dans ce lieu, et pas seulement au Survivant désigné pour Prendre la Tête.

L'ennemi est représenté par une rangée, voire plusieurs rangées, de dés Chapitre. Plus il y a de dés Chapitre, plus le Combat sera ardu !

Le Combat se déroule en une série de rounds au cours desquels chaque Survivant effectue une Action de Combat, en tentant de TOUCHER l'ennemi et d'éliminer certains dés Chapitre. L'objectif est d'éliminer tous les dés Chapitre en un minimum de rounds. Lorsque tous les dés Chapitre ont été éliminés, l'ennemi est vaincu et le Combat prend fin.

MISE EN PLACE DU COMBAT

Les cartes Chapitre impliquant un Combat comportent une rangée de symboles dans leur partie inférieure représentant les caractéristiques de l'ennemi.

Pour mettre en place le Combat, placez une rangée de dés Chapitre sur l'emplacement dédié du plateau principa, en dessous de la carte Chapitre, selon les caractéristiques de l'ennemi.

S'il n'y a qu'**un seul Survivant** impliqué dans le Combat, placez les dés comme indiqué dans la section SOLO de la carte.

S'il y a **plus d'un Survivant** impliqué dans le Combat, placez les dés comme indiqué dans la section GROUPE de la carte.

SOLO	GROUPE
	

Un  signifie qu'il faut **lancer** autant de dés Chapitre que le **Niveau de Menace** actuel du lieu (le nombre de jetons Menace sur sa piste Menace) et les placer tels quels dans la rangée.

Chaque ,  ou  signifie qu'il faut placer un dé Chapitre dans la rangée en vous assurant que **la face indiquée** soit visible.

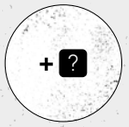
Chaque  signifie qu'il faut lancer un dé Chapitre et le placer dans la rangée **en conservant tel quel le résultat obtenu**.

Si des symboles apparaissent entre parenthèses avec , considérez que les caractéristiques de l'ennemi comportent autant de ces symboles qu'il y a de Survivants impliqués dans le Combat (voir l'exemple de mise en place d'un Combat de groupe ci-contre).

MISE EN PLACE DU COMBAT CONTRE UN BOSS



Lors de la mise en place d'un Combat contre un Boss, lorsque ce symbole apparaît dans les caractéristiques de l'ennemi, révélez tous les jetons Boss qui ont été placés au cours de la partie et appliquez-les à la mise en place du Combat, comme suit :





Lancez ce nombre de dés Chapitre **supplémentaires** et ajoutez-les à la rangée (ils ne sont pas multipliés par le nombre de Survivants dans le Combat).





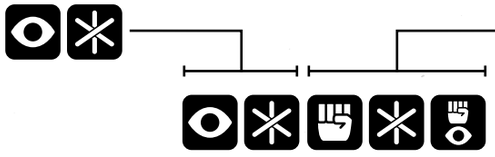
Ce Combat ne comporte pas de round d'ÉCOUTE, ou de round de FURTIVITÉ (peu importe ce qui est indiqué sur la carte Boss).

Exemple de mise en place d'un Combat en **SOLO**

*Imaginons un Survivant seul qui rencontre un ennemi dans un lieu dont le **Niveau de Menace est de deux**, le Combat est mis en place en utilisant la section SOLO, comme ceci :*



1. *Lancez **deux** dés Chapitre (car le niveau Menace de ce lieu est de deux) et alignez-les tels quels en dessous de la carte Chapitre. Par exemple :*



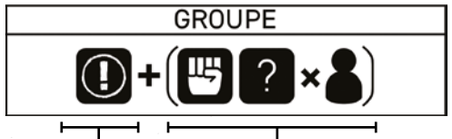
2. *Ajoutez ensuite un dé Chapitre indiquant FORCE, un autre indiquant SAGESSE, puis lancez-en un de plus et ajoutez-le à la rangée. Par exemple :*



En rassemblant tous les dés obtenus, vous obtenez une rangée de cinq dés au total.

Exemple de mise en place d'un Combat en **GROUPE**

Si un groupe de trois Survivants devait rencontrer ce même ennemi, dans ce même lieu, le Combat serait mis en place en utilisant la section GROUPE à la place :



1. *Lancez **deux** dés Chapitre (car le Niveau de Menace de ce lieu est de deux) et alignez-les tels quels en dessous de la carte Chapitre. Par exemple :*



2. *Pour chaque Survivant participant au Combat, placez un dé FORCE et lancez un dé Chapitre. Comme il y a trois Survivants dans ce Combat, cela signifie qu'il faut placer trois dés FORCE et lancer trois dés Chapitre. Par exemple :*





En rassemblant tous les dés obtenus, vous obtenez une rangée de huit dés au total.

AVANT LE COMBAT

Certaines cartes Chapitre offrent aux Survivants la possibilité d'effectuer un round d'ÉCOUTE et un round de FURTIVITÉ avant le début du premier round de Combat.

ÉCOUTE FURTIF Si elles sont disponibles, ces options d'avant Combat seront mises en évidence sur la carte, en bas à gauche.

~~ÉCOUTE~~ ~~FURTIF~~ Si une option est grisée et barrée, cela signifie qu'elle **n'est pas disponible**.

Lorsqu'ils sont disponibles, les rounds d'ÉCOUTE et de FURTIVITÉ sont toujours facultatifs : vous pouvez en ignorer l'un, l'autre, ou les deux si vous le souhaitez, et passer directement au Combat.

Il ne peut y avoir qu'un seul round de chaque type avant le Combat, et ils doivent se dérouler (ou être ignorés) dans cet ordre :

1. Round d'ÉCOUTE (facultatif)
2. Round de FURTIVITÉ (facultatif)
3. Rounds de Combat (obligatoires)

ROUND D'ÉCOUTE

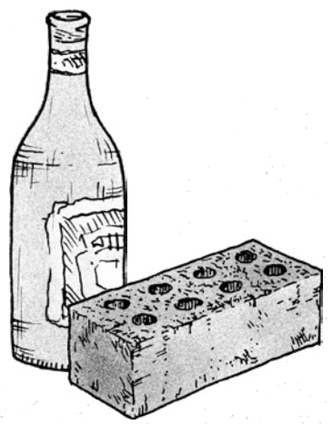
Cela signifie que les Survivants prennent un moment pour étudier discrètement les positions ennemies, dans l'espoir de modifier la configuration des dés Chapitre avant le début du Combat.

N'importe quel nombre de Survivants peut tenter d'ÉCOUTER, mais ils doivent le faire **l'un après l'autre**, et chacun ne peut tenter cette action qu'**une seule fois** par round d'ÉCOUTE.

Pour qu'un Survivant puisse ÉCOUTER, il doit réussir un test d'ÉCOUTE. Choisissez quel Survivant effectue le premier test d'ÉCOUTE et lancez son dé Survivant. Pour réussir le test d'ÉCOUTE, vous devez obtenir un résultat **SAGESSE (✳) ou un CRIT (CRITIQUE)**.

- **Si vous obtenez une SAGESSE :** c'est réussi ! Vous pouvez placer jusqu'à **trois** dés Chapitre sur les caractéristiques de votre choix.
- **Si vous obtenez un CRIT (CRITIQUE) :** c'est réussi avec brio ! Vous pouvez placer jusqu'à **cinq** dés Chapitre sur les caractéristiques de votre choix.
- **Si vous obtenez n'importe quel autre résultat :** c'est un échec ! **Lancez un dé Chapitre supplémentaire** et ajoutez-le à la rangée.

Après le premier test d'ÉCOUTE, quel que soit le résultat, choisissez soit de faire un autre test d'ÉCOUTE par un autre Survivant, soit de mettre fin au round d'ÉCOUTE.



ROUND DE FURTIVITÉ

Cela correspond à une situation où les Survivants utilisent la furtivité pour tenter de SE CACHER, puis de lancer une attaque FURTIVE sur l'ennemi, ce qui peut leur permettre d'éliminer certains dés Chapitre avant le début du Combat.

Il n'y a pas de limite au nombre de Survivants pouvant tenter de SE CACHER, mais ils doivent le faire **l'un après l'autre.**

Pour qu'un Survivant soit CACHÉ, il doit réussir un test de FURTIVITÉ. Choisissez quel Survivant effectue le premier test de FURTIVITÉ : il lance son dé Survivant. Pour réussir le test de FURTIVITÉ, vous devez obtenir un résultat **RUSE ( ) ou un CRIT (CRITIQUE).** Au lieu de lancer le dé, vous pouvez à la place défausser un objet Lançable pour distraire l'ennemi et réussir le test automatiquement !

- **Si vous obtenez une RUSE :** c'est réussi ! Ce Survivant s'est CACHÉ avec succès et pourra effectuer une attaque FURTIVE (voir ci-dessous).

- **Si vous obtenez un CRIT (CRITIQUE) :** c'est une réussite parfaite ! Le Survivant s'est CACHÉ et sa prochaine attaque FURTIVE éliminera **un dé Chapitre supplémentaire** si elle **TOUCHE**.

- **Si vous obtenez n'importe quel autre résultat :** c'est un échec ! Ce Survivant a été détecté et a révélé votre position. **Tous les Survivants** qui ont tenté un test de FURTIVITÉ lors de ce round de FURTIVITÉ (y compris ceux qui ont réussi et qui sont CACHÉS) subissent immédiatement autant de dégâts que la valeur d'attaque la plus élevée de l'ennemi. Le round de FURTIVITÉ se termine, **aucune attaque FURTIVE ne peut avoir lieu**, et le Combat commence.

Si le premier Survivant réussit son test de FURTIVITÉ, les joueurs doivent alors choisir entre :

- Effectuer un autre test de FURTIVITÉ avec **un autre Survivant** afin qu'il tente lui aussi de se CACHER.

OU

- Effectuez l'attaque FURTIVE uniquement avec le ou les Survivants qui sont **déjà** CACHÉS.

EFFECTUER UNE ATTAQUE FURTIVE

Lorsque les joueurs décident d'effectuer une attaque FURTIVE, dans l'ordre de leur choix, chaque Survivant CACHÉ effectue soit une attaque FURTIVE de Mêlée, soit une attaque FURTIVE à Distance :

Une attaque FURTIVE de **Mêlée** ne nécessite pas d'arme et **TOUCHE** automatiquement : **retirez un dé Chapitre** de votre choix (ou **deux dés** si le Survivant a obtenu un CRITIQUE lors de son test de FURTIVITÉ). Certaines cartes Arme et Objet peuvent infliger des **dégâts supplémentaires**, comme indiqué sur les cartes elles-mêmes. L'utilisation de ces cartes est facultative et vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte par Survivant.

Une attaque FURTIVE à **Distance** nécessite une Arme à Distance ou un Objet Lançable et **ne TOUCHE pas automatiquement.** Vous devez en effet lancer des dés Munitions pour voir si le Survivant **TOUCHE**, comme lors d'une action TIR ou LANCER lors d'un round de Combat normal (voir page 23). Pour chaque **TOUCHE** obtenue, infligez les dégâts indiqués sur la carte Arme ou Objet utilisée (en retirant un dé supplémentaire si le Survivant a obtenu un **CRITIQUE** lors de son test de FURTIVITÉ). Si tous les dés Munitions **RATENT** leur cible, l'attaque FURTIVE de ce Survivant n'a aucun effet.

L'ennemi ne Riposte jamais lors du round de FURTIVITÉ : il est pris par surprise !

ROUNDS DE COMBAT

APERÇU

Une fois que tous les rounds d'ÉCOUTE ou de FURTIVITÉ disponibles ont été effectués (ou ignorés), le Combat commence.

Le Combat se déroule en **une série de rounds**. À chaque round, chaque Survivant doit effectuer **une Action de Combat :**

MÊLÉE (action d'attaque) **TIR** (action d'attaque) **LANCER** (action d'attaque)

RECHARGE **FUITE** **CONTOURNEMENT**

Chacune des Actions de Combat est détaillée dans ce chapitre.

Les Survivants peuvent chacun effectuer l'action de leur choix, y compris tous effectuer la même action, ou tous des actions différentes.

IMPORTANT : Les dés pour **toutes les Actions des Survivants sont lancés en même temps**, mais vous pouvez ensuite résoudre les résultats de chaque action **l'un après l'autre**, dans l'ordre de votre choix.

À chaque round, après avoir résolu les Actions de Combat de **tous** les Survivants, si l'ennemi est toujours en vie, vérifiez s'il **Riposte** (voir page 23).

Une fois que tous les Survivants ont effectué l'Action de Combat qu'ils ont choisie, **et après avoir vérifié si l'ennemi riposte**, le round se termine. Commencez un nouveau round en demandant à chaque joueur de déclarer l'Action de Combat de son Survivant. Les rounds se répètent ainsi jusqu'à la fin du Combat.

Le Combat ne prend fin que lorsque l'une des situations suivantes se produit :

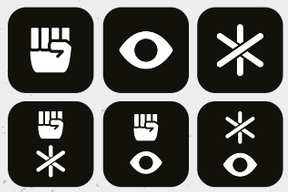
- L'ennemi est vaincu (tous les dés Chapitre ont été éliminés par les attaques des Survivants, ce qui termine le Chapitre).
- L'un des Survivants est tué (ses **PV** sont réduits à zéro, ce qui met fin à la partie).
- Les Survivants choisissent de FUIR ou de CONTOURNER (page 24).

Lorsque l'ennemi est vaincu, défaussez un jeton Menace de la piste Menace de ce lieu, puis FOUILLEZ le lieu (voir page 12).

SPÉCIFICITÉS DE COMBAT

Certains ennemis disposent d'une Spécificité de Combat, une capacité ou un effet expliqué sur leur carte Chapitre. Celles-ci dérogent souvent aux règles standard de manière sournoise, ce qui en fait des adversaires redoutables. Gardez les Spécificités de Combat à l'esprit lors de la résolution des Combats : elles sont faciles à oublier dans le feu de l'action !

DÉS CHAPITRE



Chaque dé Chapitre dispose de trois faces avec des caractéristiques **SIMPLES** et de trois faces avec des caractéristiques en **DUO**. Les **DUOS** indiquent que l'ennemi est difficile à **TOUCHER**, mais ils peuvent être éliminés ainsi :

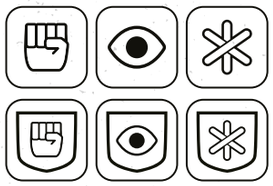
- Un Survivant effectue l'Action MÊLÉE et obtient un **DUO** correspondant ou un **CRIT** sur son dé Survivant.
- Deux Survivants effectent l'action MÊLÉE au cours du même round de Combat, obtiennent à eux deux les deux caractéristiques requises et appliquent le résultat combiné.
- Un Survivant inflige des dégâts avec une Arme à Distance, une Arme de Mêlée, un Objet Lançable ou une attaque FURTIVE qui lui permet d'éliminer un dé Chapitre de son choix (■).

MÊLÉE (ACTION D'ATTAQUE)

Pour effectuer cette action, un Survivant n'a pas besoin d'Arme : il peut se battre à mains nues !

Lancez son dé Survivant. Si le résultat correspond à l'un des dés Chapitre de l'ennemi, ce Survivant **TOUCHE** ! Éliminez les dés Chapitre comme suit :

Si vous obtenez un SIMPLE



Éliminez un dé Chapitre présentant la même caractéristique.

OU

Combinez-le avec le dé d'un autre Survivant pour éliminer un dé Chapitre **DUO**.

Vous avez : **Vous retirez :**



Vous avez : **Un allié a :** **Vous retirez :**



Si vous obtenez un DUO



Éliminez un dé Chapitre affichant un **DUO** correspondant.

OU

Retirez jusqu'à deux dés Chapitre affichant des **SIMPLES** correspondants.

Vous avez : **Vous retirez :**

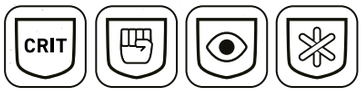


Si vous obtenez CRIT (CRITIQUE)



Éliminez un dé Chapitre de votre choix, quelles que soient la ou les caractéristiques qu'il affiche.

PARADE



Tout résultat comportant un symbole Bouclier compte également comme une **PARADE,** que l'attaque du Survivant **TOUCHE** ou non lors de ce round. Chaque Survivant ayant **PARÉ** ne subit aucun dégât lorsque l'ennemi Riposte (page 23).

RATÉ

Si votre lancer ne correspond à aucun dé Chapitre, l'attaque de ce Survivant a **RATÉ** et n'élimine aucun dé ce round-ci (mais il peut tout de même bénéficier d'une PARADE si son attaque présente un Bouclier).

ARMES DE MÊLÉE

Les Armes de Mêlée peuvent infliger des dégâts supplémentaires lorsque vous **TOUCHEZ.** Pour appliquer les dégâts supplémentaires d'une Arme de Mêlée, **retirez un cube** de sa piste Durabilité et appliquez les dégâts indiqués sur la carte Arme.

L'application des dégâts supplémentaires est toujours facultative. Chaque Arme ne peut être utilisée pour infliger des dégâts supplémentaires qu'**une seule fois** par Action MÊLÉE.

Lorsque le dernier cube de la piste Durabilité d'une Arme de Mêlée est retiré, défaussez la carte de cette arme.

TIRER (ACTION D'ATTAQUE)

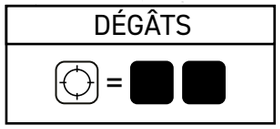
Pour effectuer cette action, le Survivant doit disposer d'une Arme à Distance dans son inventaire et d'au moins un cube sur sa piste de Munitions.

1. Vérifiez la Cadence Maximale de l'Arme, puis défaussez un nombre de cubes inférieur ou égal à celle-ci de la piste Munitions : prenez alors un même nombre de dés Munitions de la réserve.

2. Lancez les dés Munitions et appliquez les résultats obtenus comme ceci :

Pour **chaque**  obtenu, vous **TOUCHEZ** ! Appliquez l'effet Dégâts décrit sur la carte Arme.

Par exemple



signifie que **chaque TOUCHE** *obtenue vous permet d'éliminer deux dés Chapitre* **de votre choix**.

Si vous avez obtenu des faces **vierges**, elles n'ont aucun effet : ces tirs ont **RATÉ** leur cible !

3. Après avoir appliqué les résultats de tous les dés Munitions lancés, remettez-les tous dans la réserve : ces munitions **ont été utilisées** !

LANCER (ACTION D'ATTAQUE)

Pour effectuer cette action, le Survivant doit avoir un Objet Lançable dans son inventaire.

1. Choisissez l'objet que vous souhaitez LANCER, prenez un dé Munitions de la réserve et lancez-le.

Si vous obtenez , vous **TOUCHEZ** ! Appliquez le résultat décrit sur la carte Objet.

Si vous obtenez une face **vierge**, vous **RATEZ** et cela n'a aucun effet.

2. Quel que soit le résultat obtenu, défaussez la carte de l'Objet lancé, puis remettez le dé Munitions utilisé dans la réserve.

RIPOSTE DE L'ENNEMI !

Une fois que les attaques de **tous les Survivants** ont été résolues, si l'ennemi est toujours en vie (s'il reste des dés Chapitre sous la carte Chapitre), il riposte !

Les Survivants qui ont effectué une Action d'Attaque risquent de subir une attaque ennemie **du même type** (à distance ou de mêlée) :

Dégâts à Distance



Si un ennemi possède une valeur d'attaque À Distance, lancez un dé ATTAQUE pour **chaque Survivant ayant effectué l'action TIRER ou LANCER.**

Si  est obtenue, ce Survivant est **TOUCHÉ** et perd autant de **PV** que la valeur d'attaque À Distance de l'ennemi.

Si une face vierge est obtenue, l'ennemi a **RATÉ** ce Survivant : celui-ci ne subit aucun dégât.

Dégâts en Mêlée



Tous les ennemis ont une valeur d'attaque de Mêlée. Chaque Survivant ayant effectué l'action MÊLÉE et n'ayant pas obtenu une **PARADE** est **TOUCHÉ** : il perd autant de **PV** que la valeur d'attaque de Mêlée de l'ennemi.

RECHARGE

Pour effectuer cette action au cours d'un Combat, au moins un autre Survivant doit effectuer une Action d'Attaque au cours du même round afin de retenir l'ennemi. La Recharge pendant le Combat **compte comme l'unique Action de Combat du Survivant** pour ce round.

Le Survivant défausse une ou plusieurs cartes Munitions de son emplacement. Pour chaque carte défaussée, il ajoute un cube sur sa piste Munitions (vous ne pouvez pas charger une arme au-delà de sa valeur de Capacité).

FUITE

Pour effectuer cette action, tous les Survivants impliqués dans le Combat doivent accepter de le faire ensemble au cours d'un même round.

- Le Combat prend fin immédiatement sans que d'autres dégâts ne soient infligés.
- Retirez tous les dés Chapitre ennemis restants et remettez-les dans la réserve.
- Retournez les jetons Survivant qui fuient face noire visible.
- Contrairement à la victoire sur un ennemi, lorsque vous FUYEZ, vous laissez la carte Chapitre en place, face visible dans son emplacement. L'ennemi reste là, empêchant toute exploration ultérieure jusqu'à ce que les Survivants s'en occupent lors d'une prochaine Journée.

Si vous FUYEZ, vous ne pouvez pas défausser de jeton Menace ni FOUILLER l'emplacement.

Vous ne pouvez pas FUIR face à un Boss.

REPRENDRE LE COMBAT APRÈS UNE FUITE

Après votre FUITE, vous êtes libre de voyager vers un autre lieu le lendemain si vous le souhaitez, à condition que l'itinéraire ne soit pas bloqué. Vous pouvez également reprendre le Combat, soit avec les mêmes Survivants, soit avec d'autres Survivants venus en renfort. Choisissez EXPLORER comme Action Quotidienne pour ces Survivants, ignorez tous les effets VOUS de la carte Chapitre, et **commencez immédiatement le Combat**, en réinitialisant les dés Chapitre selon les caractéristiques de l'ennemi. Les rounds d'ÉCOUTE et de FURTIVITÉ sont à nouveau disponibles (si la carte les autorise) et toutes les Spécificités de Combat de l'ennemi continuent de s'appliquer.

CONTOURNEMENT

Pour effectuer cette action, tous les Survivants impliqués dans le Combat doivent accepter de le faire ensemble.

- Le Combat prend fin immédiatement. Défaussez la carte Chapitre et remettez tous les dés Chapitre ennemis restants dans la réserve.
- Défaussez **un** jeton Menace du lieu.
- Chaque Survivant ayant choisi de faire l'action CONTOURNEMENT perd **2 PV**.
- Retournez les jetons Survivant qui CONTOURNENT face noire visible.
- Perdez une Journée.
- Ajoutez un jeton Boss.

Si vous CONTOURNEZ, vous ne pouvez pas FOUILLER le lieu.

Vous **ne pouvez pas** CONTOURNER le Boss.

EXEMPLE DE COMBAT



1

Une nouvelle Journée dans les Égouts commence pour Joel et Ellie. Ils ne peuvent pas voyager, car l'itinéraire est bloqué par un jeton Menace. Ils décident donc d'ignorer la Phase de Voyage et de passer directement à la Phase d'Actions.

Les deux Survivants choisissent d'EXPLORER comme Action Quotidienne, et Joel est désigné pour Prendre la Tête. La première carte Chapitre est révélée : le duo est acculé par des pillards! La carte demande au groupe de **Commencer le Combat...**

MISE EN PLACE

GROUP
! + ✊ ? × 👤

Comme il y a plus d'un Survivant présent, les caractéristiques de GROUPE sont utilisées pour mettre en place le Combat.

Le Niveau de Menace actuel du lieu est de trois, donc trois dés Chapitre sont lancés. Ensuite, comme il y a deux Survivants présents, deux dés Chapitre indiquant FORCE sont placés et deux autres sont lancés.

Au total, l'ennemi dispose de sept dés!

2

AVANT LE COMBAT – ROUND D'ÉCOUTE

La carte Chapitre indique que les actions d'ÉCOUTE et de FURTIVITÉ sont toutes deux disponibles pour ce Combat. Les joueurs n'apprécient guère tous ces **DUOS** sur les dés Chapitre, ils choisissent donc de commencer par un round d'ÉCOUTE (dans l'espoir d'en modifier certains).

LISTEN
SNEAK

Joel est désigné pour tenter le premier test d'ÉCOUTE : il lance son dé Survivant. Il obtient **SAGESSE** : il réussit son test d'ÉCOUTE! Il peut donc placer trois dés Chapitre sur les faces de son choix. Les joueurs choisissent de transformer les trois **DUOS** en **SIMPLES**, ce qui sera plus facile à gérer par la suite.

Ellie pourrait maintenant tenter elle aussi un test d'ÉCOUTE, mais les joueurs sont satisfaits des dés Chapitre et choisissent de ne pas prendre le risque d'en ajouter d'autres, ce qui arriverait si elle échouait à son test d'ÉCOUTE.

Le round d'ÉCOUTE se termine.





3

AVANT LE COMBAT – ROUND DE FURTIVITÉ

Les joueurs pourraient renoncer à faire preuve de FURTIVITÉ et passer directement au Combat, mais ils souhaitent tenter d'infliger des dégâts avant le Combat via une attaque FURTIVE. Ils entament donc un round de FURTIVITÉ.

Ellie est désignée pour effectuer le premier lancer de FURTIVITÉ et lance son dé Survivant. Elle obtient **RUSE** : elle réussit son test de FURTIVITÉ et parvient à se CACHER ! Joel pourrait également effectuer un test pour tenter de se CACHER, ce qui augmenterait les dégâts de la prochaine attaque FURTIVE s'il réussissait, mais les joueurs décident de ne pas le faire : la **RUSE** est la caractéristique la plus faible de Joel et s'il échouait au test de FURTIVITÉ, toute l'attaque furtive échouerait et les deux Survivants subiraient des dégâts.

Ellie fait donc cavalier seul, bondissant de l'ombre pour effectuer une attaque FURTIVE de Mêlée !

Cette attaque FURTIVE de Mêlée lui permet d'éliminer un dé Chapitre de votre choix. Ellie brandit son fidèle Couteau Automatique ce qui lui permet de retirer un dé Chapitre supplémentaire : les joueurs peuvent retirer au total deux dés Chapitre de leur choix.

Ils choisissent de retirer un dé **SAGESSE** et un dé **FORCE**.

Les rounds d'avant Combat sont terminés. Sur les sept dés, il n'en reste plus que cinq, et tous les redoutables **DUOS** ont disparu. C'est un bon début, mais le premier round de Combat s'annonce maintenant !

4

COMBAT – **ROUND 1**

Au premier round, Ellie choisit l'action TIR. La Cadence Maximale de son Fusil de Chasse est de un. Elle défausse donc un cube de sa piste Munitions et prend un dé Munitions. Joel choisit l'action MÊLÉE. Il prend donc son dé Survivant.

Les dés des deux actions sont lancés **en même temps** : les deux attaques **TOUCHENT** !

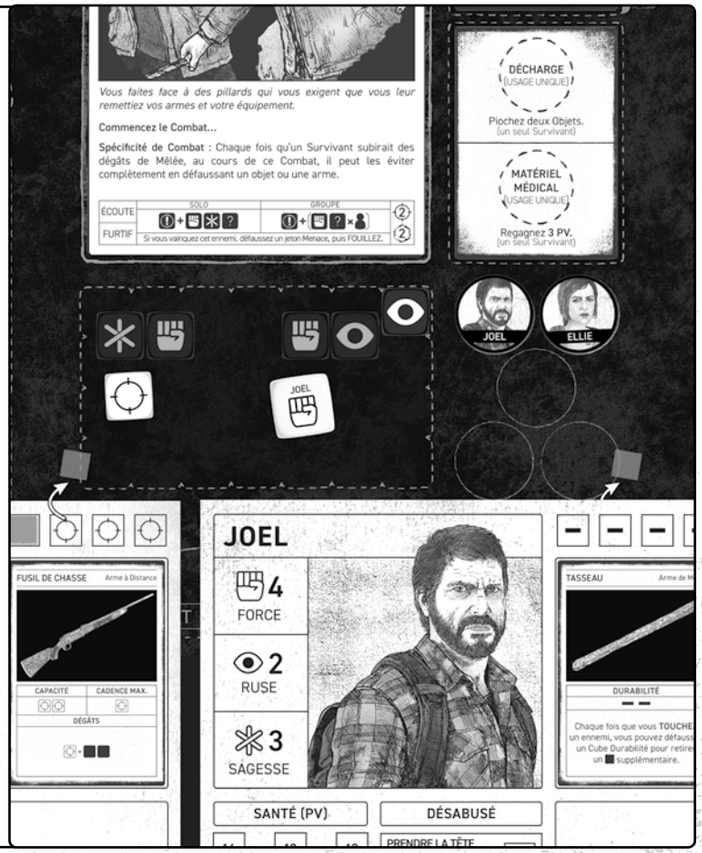
La section Dégâts de la carte Fusil de Chasse d'Ellie indique que, pour chaque **TOUCHE** obtenue, elle peut éliminer deux dés Chapitre de son choix. Elle décide d'éliminer un dé **SAGESSE** et un dé **FORCE**.

Le résultat **FORCE** obtenu sur le dé de Joel correspond au dé Chapitre indiquant **FORCE** : il élimine donc ce dé Chapitre. De plus, les joueurs choisissent de retirer un cube de la piste Durabilité de Joel pour activer les dégâts supplémentaires de son Arme de Mêlée (un Tasseau) et retirent donc un dé supplémentaire de leur choix : une RUSE.

Quatre des cinq dés restants ont été éliminés au premier round, super ! Cependant, comme il reste encore un dé, l'ennemi n'est pas vaincu et celui-ci riposte !

Comme Ellie a effectué l'action TIRER et que cet ennemi possède une valeur d'attaque À Distance, il riposte. Un dé **ATTAQUE** est lancé, et l'ennemi **TOUCHE** ! Ellie perd **2 PV** (la valeur d'attaque À Distance de l'ennemi).

Comme Joel a effectué l'action MÊLÉE et n'a pas **PARÉ**, il est **TOUCHÉ** automatiquement et perd **2 PV** (la valeur d'attaque de Mêlée de l'ennemi).





5

COMBAT – ROUND 2

Un nouveau round commence. Il ne reste plus qu'un seul dé à l'ennemi !

Joel et Ellie choisissent tous deux une attaque de MÊLÉE et lancent leurs dés simultanément. Aucun des deux n'obtient de résultat correspondant. Ils RATENT donc tous les deux leur attaque.

Toujours pas vaincu, l'ennemi riposte une nouvelle fois. Comme les deux Survivants ont choisi de lancer une attaque de MÊLÉE, l'ennemi répond à chacune d'elles par une attaque de MÊLÉE ! Joel a obtenu une **PARADE**, il ne subit donc aucun dégât ce tour-ci. Ellie n'a pas obtenu de PARADE et devrait donc perdre 2 PV (la valeur de l'attaque de MÊLÉE de l'ennemi).

Cependant, cet ennemi dispose d'une Spécificité de Combat : *« Chaque fois qu'un Survivant subirait des dégâts de Mêlée lors de ce Combat, il peut les éviter complètement en défaussant une carte Objet/Arme/Munitions. »*

Ellie choisit de défausser une carte Objet (Sucre) de son inventaire d'Ellie et évite ainsi de subir des dégâts ce round-ci.

6

COMBAT – ROUND 3

Un nouveau round commence. Une fois de plus, les deux Survivant choisissent l'action MÊLÉE.

Joel **RATE**. Heureusement, Ellie **TOUCHE**. Elle retire le dernier dé : l'ennemi est vaincu !

Le Chapitre est terminé.

Comme indiqué au bas de la carte Chapitre, les joueurs retirent un jeton Menace de la piste Menace de ce lieu et le groupe peut désormais passer à la FOUILLE. Enfin, ils défaussent la carte Chapitre, retournent leurs jetons Survivant face noire visible et terminent la Journée.



FIN DE PARTIE

Continuez à jouer, une Journée après l'autre, jusqu'à ce que vous remportiez la partie ou que vous la perdiez.



Vous **GAGNEZ** si :

- Vous battez le Boss à Jackson et que **tous les Survivants** sont encore en vie.

Vous **PERDEZ** si :

- Les **PV** de l'un des Survivants tombent à zéro : il n'a pas survécu !

  OU

- Le marqueur Calendrier des Survivants et celui des Infectés se retrouvent sur **la même case** de la piste Calendrier : vous n'avez plus assez de temps !

  OU

- Un **sixième** jeton Boss est placé à côté de la carte Boss (sur la case marquée d'un ⊗) : Jackson a été envahi !

CRÉDITS

Escape the Dark™, un jeu de : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton
Développement : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton, Jean-Duval Du Toit
Illustrations et Graphisme : Alex Crispin
Scénario : Thomas Pike
Édition : Pedro Latro
Traduction : MeepleRules.fr [avril 2026]

The Last of Us™ ©2024 Sony Interactive Entertainment. Créé et développé par Naughty Dog LLC. «PlayStation Family Mark» est une marque ® ou ™ de Sony Interactive Entertainment Inc. The Last of Us: Escape the Dark, Escape the Dark et Themeborne sont ® ou ™ et/ou © 2024 de Themeborne Ltd, enregistrées au Royaume-Uni. Tous droits réservés. Toute reproduction de ce jeu ou de son matériel sans autorisation préalable est interdite. Visuels non contractuels. Themeborne Ltd est basée au 205 Kirkham House, Norwich, NR3 2AG UK. Fabriqué en Chine. www.themeborne.com



ESCAPE THE DARK CASTLE : ECHAPPEZ-VOUS DE L'OBSCURITÉ...

Escape the Dark Castle
Durée: 30min / 1-4 joueurs / 14 ans+

Après des années de captivité dans les profondeurs du Dark Castle, vous parvenez enfin à vous échapper de votre cachot. Vous devez désormais faire face à d'innombrables dangers dans votre quête désespérée pour vous échapper...

Escape the Dark Castle est un jeu d'aventure fantasy dans lequel l'accent est mis sur l'atmosphère, la narration et la coopération des joueurs – le jeu idéal pour de nouveaux amateurs de jeux de plateau.

Vous jouerez le rôle de prisonniers et devrez travailler ensemble, utilisant dés et cartes pour surmonter les nombreuses horreurs, les pièges et les défis que le Château mettra sur votre chemin !

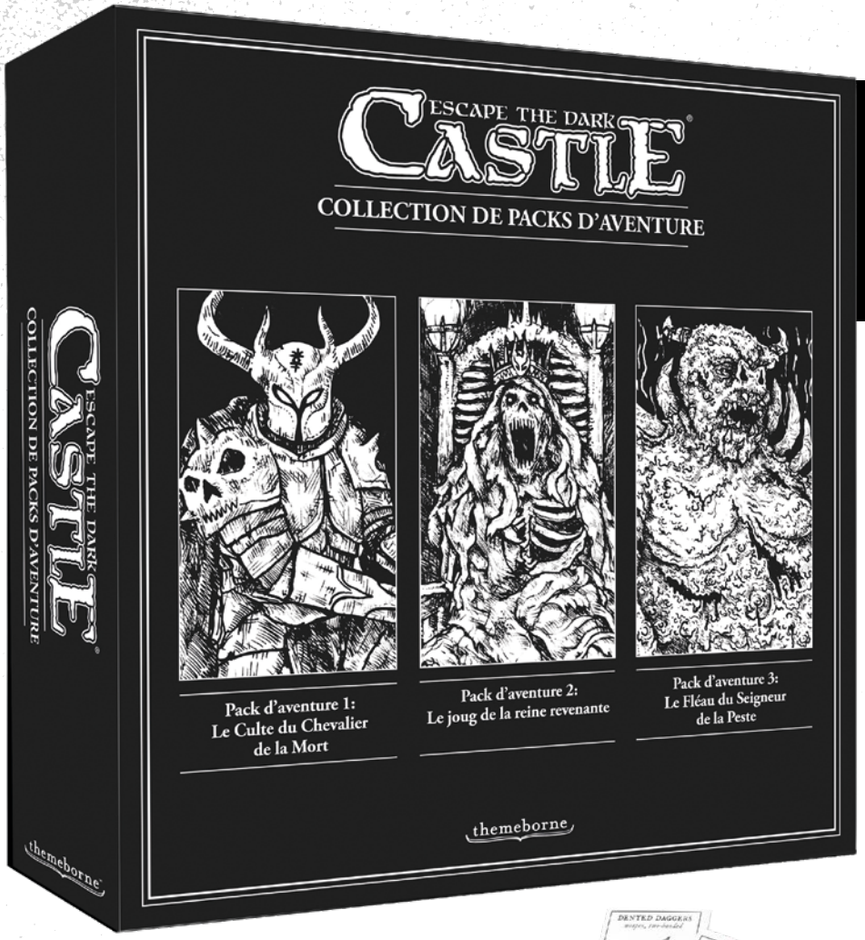


Liste du matériel :

45 cartes chapitre, 35 cartes objet, 1 carte de début d'aventure, 9 dés de chapitre, 6 dés de personnage, 6 cartes de personnage, 1 bloc note, 4 crayons à papier, 5 cartes boss.

Carcatéristiques du jeu :

- Règles simples, facile à apprendre
- Social, coopératif
- 2 minutes de mise en place
- Des aventures variées à forte ambiance
- Choisissez votre chemin vers la liberté
- Un Château différent à chaque fois



DÉCOUVREZ LE PACK DE 3 EXTENSIONS POUR LE JEU ESCAPE THE DARK CASTLE !



Extension 1 : Le culte du Chevalier de la Mort

Soyez les bienvenus, prisonniers, pour une nouvelle ère du Dark Castle.

Le Chevalier de la Mort a gagné en notoriété !

Son culte sombre apporte de nouveaux dangers et ses malédictions tourmentent ceux qui cherchent à s'échapper.

Extension 2 : Le joug de la Reine Revenante

Dévorant les innombrables âmes torturées du château, la Reine revenante exerce désormais son emprise sur les profondeurs obscures de celui-ci. Se soulevant contre elle, de nouveaux compagnons se rallient - des alliés puissants pour vous assister dans votre quête désespérée.

Extension 3 : Le Fléau du Seigneur de la Peste

Bienvenue dans le domaine du Seigneur de la Peste, une monstrueuse masse consciente dotée de pustules purulentes.

Sa récente prise de pouvoir a apporté un danger d'un genre nouveau, une menace plus terrifiante que n'importe quelle créature : la Peste...





CRÉDITS

Escape the Dark™, un jeu de : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton
Développement : Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton, Jean-Duval Du Toit
Illustrations et Graphisme : Alex Crispin
Scénario : Thomas Pike
Édition : Pedro Latro
Traduction : MeepleRules.fr (avril 2026)

© 2023 Sony Interactive Entertainment LLC. The Last of Us est une marque déposée de Sony Interactive Entertainment. "PlayStation Family Mark" est une marque ® ou ™ de Sony Interactive Entertainment Inc. Créé et développé par Naughty Dog LLC. The Last of Us: Escape the Dark, Escape the Dark et Themeborne sont ® ou ™ et/ou © 2024 Themeborne Ltd, enregistrées au Royaume-Uni. Tous droits réservés. Toute reproduction de ce jeu ou de son matériel sans autorisation préalable est interdite. Visuels non contractuels. Themeborne Ltd est basée au 205 Kirkham House, Norwich, NR3 2AG UK. Fabriqué en Chine – themeborne.com