

E V A N D E R R I C K
R A F A Ł W O J D A - W O Ł K O W Y C K I



THE
DARK
QUARTER
CABAIES À LA NOUVELLE-ORLÉANS

LIVRET DE RÈGLES



BIENVENUE DANS *THE DARK QUARTER*

Nouvelle-Orléans, Louisiane, 1981. Trois mots suffisent à résumer l'atmosphère de la ville : musique, nourriture et magie. Les flaques sombres de la rue Bourbon reflètent le grésillement des néons. Les innovations du monde moderne se heurtent à d'antiques traditions implacables. Ici, les réponses ne s'obtiennent pas aisément... et lorsqu'un meurtre est commis, les apparences s'avèrent souvent trompeuses.

The *Dark Quarter* est un jeu d'aventure hybride numérique et coopératif. Sa campagne en plusieurs scénarios propose une histoire complète et dynamique, dans laquelle les joueurs seront confrontés à de terribles décisions qui affecteront à la fois leur personnage et l'issue du récit lui-même. Loin d'être de vulgaires incarnations remplaçables d'un récit à l'autre, les protagonistes font partie intégrante de la narration et leur destin est inextricablement lié à celui de la Nouvelle-Orléans.

Ce jeu vous fera découvrir un monde magique dans lequel des sortilèges sont vendus à chaque coin de rue. De puissantes ensorceleuses et des créatures de la nuit rôdent dans les ruelles sombres, et même les crimes les plus ordinaires ont un côté surnaturel.

BUT DU JEU

Les joueurs suivront un mystérieux fil conducteur tout en explorant les histoires intimes de leurs personnages. Chaque scénario propose une mission globale, par exemple « résolvez le meurtre de l'adjoint au maire », à laquelle les joueurs peuvent contribuer ensemble afin d'atteindre le dénouement du récit. Toutefois, chacun devra aussi entreprendre des objectifs propres à son personnage, que lui seul est capable d'accomplir. Bien qu'elles semblent plutôt anodines au départ, ces histoires personnelles finiront par rejoindre le récit principal lors d'une conclusion en apothéose.

ATTENTION AUX SPOILERS

Laissez le matériel numéroté dans l'ordre prévu et ne regardez rien à l'avance ! L'application vous indiquera à quel moment chaque élément doit entrer en jeu.

IMPORTANT : LES DEUX RÈGLES ESSENTIELLES

Le récit fait loi dans *The Dark Quarter*, qu'il s'agisse de l'histoire principale ou de celles des personnages. Avant de jouer, il est donc primordial de bien suivre les deux règles suivantes afin que tout le monde s'amuse. Si vous optez pour le mode Solo, vous pouvez ignorer cette section.

LISEZ TOUT À VOIX HAUTE !

Les joueurs se transmettent l'appareil au fil des tours. Bien que cela puisse sembler plus simple, ne lisez pas ce qui arrive à votre personnage dans votre tête avant d'en faire un résumé aux autres ! Le jeu a été conçu et écrit pour que toutes les informations de l'intrigue soient déclamées à voix haute, sans quoi certains joueurs pourraient manquer des événements et des indices importants. Résistez à la tentation de lire en silence afin d'aller plus vite : cela ne ferait que vous isoler et appauvrir l'expérience de tout le monde. *The Dark Quarter* est un récit coopératif à savourer en groupe !

INSTALLEZ-VOUS DANS UN ENDROIT CALME !

Jouer à *The Dark Quarter* dans un lieu bruyant ou bondé nuirait à la narration de l'histoire. Hurler pour se faire entendre ou tendre l'oreille pour comprendre ce que disent les autres s'avérerait au mieux frustrant, au pire catastrophique. Pensez à votre série préférée : auriez-vous envie d'en découvrir le dernier épisode dans une pièce remplie de monde, en percevant un mot sur dix ? C'est tout bonnement impensable ! Nous vous recommandons donc vivement de choisir un endroit aussi calme que possible.



FIGURINES DE PNJ

Ces figurines identifient les personnages non-joueurs (PNJ) les plus importants.



MARQUEURS PNJ

Ils identifient des PNJ dépourvus de figurines.



CARTES RÉCIT

Ces cartes sont toutes uniques et numérotées. Ensemble, elles constituent le paquet Récit.



CARTES CONSOMMABLE

Ces cartes sont numérotées mais peuvent exister en plusieurs exemplaires identiques. Ensemble, elles constituent le paquet Consommable.

L'APPLICATION

The Dark Quarter nécessite une application gratuite disponible dans l'App Store d'Apple, sur Google Play ou sur Steam (requiert actuellement Android 7.0 ou supérieur, iOS 13 ou supérieur – ces configurations sont susceptibles d'évoluer). Vous n'avez besoin de l'installer que sur un seul appareil électronique équipé d'un appareil photo. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, elle fonctionne sans connexion internet. La langue peut être définie dans l'application.



DISPONIBLE SUR
Google Play

Télécharger dans
l'App Store



MATÉRIEL



FIGURINES DE PERSONNAGE

Chaque personnage jouable possède une figurine unique.



PLATEAUX PERSONNAGE

Chaque personnage possède son propre plateau, qui sert surtout à suivre l'évolution de ses attributs mais comporte aussi une zone où stocker son matériel personnel. De façon générale, il permet aux joueurs d'organiser leur zone de jeu individuelle.

CARTES CAPACITÉ

Chaque personnage possède son propre paquet de cartes Capacité uniques.



CUBES ATTRIBUT

Ces cubes permettent de suivre l'évolution des attributs sur les plateaux Personnage. Ils existent en quatre couleurs, dont chacune correspond à l'un des quatre attributs.



MARQUEURS PERSONNAGE

Chaque joueur possède plusieurs marqueurs de la couleur associée à son personnage.

PLATEAU VILLE

Ce plateau principal représente le centre-ville de la Nouvelle-Orléans, ainsi qu'un zoom plus détaillé sur le célèbre quartier français. Il sert à se déplacer et à explorer ; des marqueurs Lieu et Point d'intérêt seront posés dessus.



CARTES LIEU

Ces cartes font office de zoom sur les lieux visités par les joueurs, et leurs illustrations fournissent parfois des indices visuels. Leur rôle principal est d'accueillir des points d'intérêt avec lesquels vous pouvez interagir.



PIONS EXPÉRIENCE

Ils permettent de comptabiliser l'expérience des personnages. Les petits valent 1 et les grands valent 5.



MARQUEURS LIEU

Ils permettent de situer des lieux sur le plateau Ville.



MARQUEURS POINT D'INTÉRÊT

Ils signalent des points d'intérêt autres que des PNJ.



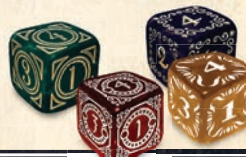
MARQUEUR DÉNOUEMENT

Il situe le point d'intérêt qui déclenche le Dénouement d'un scénario.



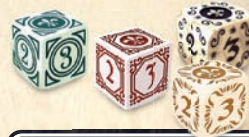
DÉS PRINCIPAUX

Chaque joueur possède 2 dés principaux de la couleur associée à son personnage.



DÉS EFFORT

Chaque joueur dispose de 3 dés Effort de la couleur associée à son personnage.



MISE EN PLACE

- 1 Posez le plateau Ville au centre de la zone de jeu.
- 2 Placez les paquets Récit, Consommable et Lieu face cachée à côté du plateau Ville.
- 3 Formez des réserves près du plateau Ville pour les pions Expérience, les cubes Attribut et les marqueurs Lieu, Point d'intérêt et Dénouement.
IMPORTANT : laissez les marqueurs et les figurines de PNJ dans la boîte afin de les identifier plus facilement.
- 4 Lancez l'application et choisissez la campagne à laquelle vous souhaitez jouer.
- 5 Définissez les paramètres qui vous conviennent, dont le niveau de **Contrainte de temps**.
- 6 Suivez les instructions fournies par l'application pour terminer la mise en place.

Il est temps de vous plonger dans *The Dark Quarter* !



INVENTAIRE D'ÉQUIPE

Cette zone spéciale doit se trouver près du plateau Ville et être accessible à tous les joueurs. C'est là que vous entreposerez les cartes Récit et les pions Expérience à usage commun.



CARTES RÉCIT

Contrairement aux consommables, qui n'appartiennent qu'à un seul personnage, les cartes Récit peuvent être à usage commun. Lorsque vous en gagnez une, l'application vous indique s'il faut la placer dans votre inventaire personnel ou dans celui de l'équipe. Les cartes Récit entreposées dans l'inventaire d'équipe peuvent être utilisées par n'importe quel joueur.

PIONS EXPÉRIENCE

La plupart des pions Expérience obtenus pendant la partie sont placés dans l'inventaire d'équipe. Cette expérience commune est répartie équitablement entre les joueurs lors des intermèdes.

PERSONNAGES JOUABLES ET ZONE DE JEU

Au cours des dernières étapes de mise en place (fournies par l'application), chaque joueur choisit d'incarner l'un des quatre personnages disponibles. Afin de se familiariser avec son histoire, il doit alors lire la courte présentation située au dos de son plateau.

Il est impossible de changer de personnage pendant l'aventure, pas plus que d'en ajouter ou d'en retirer entre les scénarios. Une fois la campagne commencée, ceux qui ont été sélectionnés au départ devront clore le récit !

IMPORTANT : en mode Solo, le joueur choisit au moins deux personnages. Cela permet de maintenir l'équilibre et la cohérence du récit. De façon générale, rien n'empêche un même individu de contrôler plusieurs protagonistes.

Chaque personnage possède son propre matériel :

- 1 Plateau Personnage
- 2 Paquet Capacité
- 3 2 dés principaux et 3 dés Effort
- 4 Marqueurs Personnage

Les marqueurs Personnage, les dés Effort épuisés et les cartes Capacité verrouillées (réunies en un paquet face cachée) sont placés au-dessus du plateau.

Les dés principaux, les dés Effort disponibles, les marqueurs Personnage et les pions Expérience du joueur sont stockés dans cette zone de son plateau, située au-dessus des jauges Attribut.

Les cartes Récit et Consommable du personnage sont posées à gauche de son plateau, face visible. Bien que tout le monde les voie, lui seul peut les jouer.

Astuce : même s'il est de différentes couleurs, le matériel des personnages est presque identique, à l'exception des cartes Capacités propres à chacun.

Chaque personnage possède quatre jauges Attribut. Leur progression est suivie grâce aux cubes Attribut, posés selon les instructions fournies par l'application.

Toutes les cartes Capacité déverrouillées par le personnage sont posées à droite de son plateau, face visible.



ATTRIBUTS ET CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Chaque personnage possède les **attributs** suivants, dont la maîtrise est définie par la position des cubes posés sur son plateau.



TALENT

Enquête, observation et agilité.



COMBAT

Attaque et défense.



ÉSOTÉRISME

Sorcellerie et connaissances occultes.



CHARISME

Attrait et communication, ce qui détermine souvent le nombre de questions qu'un personnage peut poser pendant un tour.


Au début de la partie, les joueurs placent trois cubes Attribut sur chacune de leurs jauges. Certains seront ajoutés ou retirés au fil du récit, mais **vous devez toujours en avoir entre un et quatre** par jauge.

DÉPLACER LES CUBES ATTRIBUT

Les cubes Attribut évoluent sur leurs jauges selon certains critères : le résultat des tests, les capacités de personnage et l'amélioration d'attribut qui se produit lors des intermèdes. Les décaler vers la gauche revient à **s'améliorer**, tandis que les déplacer vers la droite revient à **régresser**.

Pour résoudre un déplacement, faites avancer le cube d'une case dans la direction appropriée. Si vous devez en effectuer plusieurs, appliquez-les l'un après l'autre.



Chaque instance d'amélioration ou de régression correspond à **un seul déplacement** du cube concerné, à moins que l'effet n'indique explicitement d'en résoudre plusieurs ; par exemple, « faites régresser 1  » signifie que vous devez décaler 1 cube rouge d'une case vers la droite.

DÉPLACEMENT OBLIGATOIRE DE CUBE

L'application peut exiger que vous déplaciez des cubes Attribut par le biais des icônes suivantes :



Ces flèches de déplacement obligatoire s'appliquent **toujours au cube situé à l'extrémité droite (le plus faible) des jauges**.

La couleur du cube indique quelle jauge vous devez faire évoluer (par exemple, le rouge représente celle du **Combat**). S'il est gris, vous pouvez choisir n'importe laquelle.

Les **flèches bleues pointant vers la gauche** vous indiquent d'**améliorer** l'attribut indiqué, tandis que les **flèches rouges pointant vers la droite** imposent une **régression** sur la jauge correspondante. Vous devez résoudre autant de déplacements obligatoires que le nombre de flèches.

AMÉLIORER DES ATTRIBUTS

Les attributs peuvent être améliorés lors des **intermèdes** : dépensez des pions Expérience afin de déplacer n'importe quel cube vers la gauche, une case à la fois.

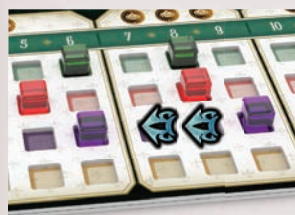
Le coût d'amélioration dépend de la case d'arrivée du cube :

- ✦ 4 points s'il termine sur une case entre les n°1 et 6 ;
- ✦ 3 points s'il est déplacé vers la case n°7, 8 ou 9 ;
- ✦ 2 points s'il atterrit sur la case n°10 ou 11 ;
- ✦ enfin, placer un nouveau cube sur la case n°12 coûte 2 points d'expérience.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT DES CUBES ATTRIBUT

1. Si le déplacement n'est *pas* obligatoire, vous pouvez choisir quel cube améliorer ou faire régresser.
2. Chaque case ne peut contenir qu'un seul cube.
3. Un cube ne peut pas « sauter » par-dessus une case occupée : il doit s'arrêter sur la case libre précédente, dans le sens du déplacement (amélioration ou régression).

Si un déplacement obligatoire doit faire atterrir le cube **le plus faible** d'une jauge sur une case occupée, celui-ci ne bouge pas. **À la place**, décalez le **prochain cube** en partant de la droite, ou le suivant si nécessaire. Continuez ainsi jusqu'à avoir résolu l'intégralité du déplacement obligatoire, ou annulez-le si aucun cube de cette couleur ne peut bouger.



***Exemple :** vous devez résoudre trois déplacements obligatoires sur la jauge d'Ésotérisme, mais le dernier ferait atterrir le cube situé le plus à droite (case n°9) sur une case occupée (n°6). Appliquez les deux premiers déplacements en décalant ce cube de deux cases vers la gauche, jusqu'à la n°7. Résolvez ensuite le déplacement restant en faisant avancer le prochain cube en partant de la droite (case n°6) d'une case vers la gauche.*

4. Si le cube **le plus à droite** régresse au point de quitter sa jauge par le côté droit, remettez-le dans la réserve commune. Le joueur a désormais un cube de moins sur cette jauge, mais il pourra le racheter lors d'un intermède.
5. Si le cube **le plus à gauche** se trouve sur la case n°1, il ne peut plus être amélioré.

CAPACITÉS DE PERSONNAGE

Chaque personnage possède des pouvoirs uniques décrits sur ses cartes Capacité, lesquelles sont différenciables à leurs graphismes de celles des autres protagonistes.



DÉVERROUILLER DES CAPACITÉS

Tant que les capacités ne sont pas **déverrouillées** au cours d'un **intermède**, elles n'ont aucun effet sur la partie.

Un joueur peut déverrouiller n'importe quelle(s) carte(s) Capacité **disponible(s)**, en payant pour chacune le coût indiqué de **3 pions Expérience** et en **défaussant une autre carte Capacité disponible et verrouillée**. Il place alors sa nouvelle capacité à droite de son plateau Personnage. La carte défaussée est définitivement retirée du jeu, et toutes les cartes verrouillées restantes retournent dans le paquet Capacité ; elles seront de nouveau accessibles lors de futurs intermèdes.

DISPONIBILITÉ

L'icône située dans le coin supérieur droit au verso d'une carte indique à **quel moment** cette capacité devient disponible pour la première fois.

✦ **D (capacité de départ)** : au début de la campagne, vous devrez choisir et déverrouiller une capacité parmi plusieurs cartes de départ. Les autres rejoindront alors la réserve de capacités disponibles et pourront être déverrouillées normalement pendant les intermèdes.



✦ **1 - 3** : capacité disponible à partir d'un certain scénario. Par exemple, les cartes indiquant 2 sont indisponibles lors du premier scénario mais pourront être déverrouillées dès le deuxième.

ANATOMIE DES CARTES CAPACITÉ



UTILISER DES CAPACITÉS DÉVERROUILLÉES


Les personnages peuvent utiliser leurs capacités afin de surmonter les défis rencontrés en cours de jeu. La plupart d'entre elles influencent les tests d'attribut.

- ✦ Seul le joueur actif (celui dont c'est le tour) peut utiliser des capacités. Toutefois, les cartes dotées d'une icône  ignorent cette restriction.
- ✦ Les capacités de personnage peuvent être utilisées en même temps que des cartes Consommable, mais chaque effet doit être résolu en entier avant d'en déclencher un autre.
- ✦ Les effets peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre, à ces exceptions près :
 - ✦ les capacités incluant l'icône « avant le lancer »  sont soumises à cette priorité ;
 - ✦ les effets qui induisent une manipulation physique des dés (relances, lancers supplémentaires, résultats modifiés) doivent être utilisés et résolus avant de déclencher d'autres effets liés au résultat final des dés.
- ✦ Chaque capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par déclenchement ou par test.
- ✦ Le résultat d'une combinaison d'effets vous semble ambigu ? Choisissez la résolution la plus favorable aux joueurs.


UNE FOIS PAR SCÉNARIO OU INTERMÈDE

Certaines cartes Capacité indiquent « Une fois par scénario ». Retournez-les face cachée après les avoir utilisées ; elles ne sont plus disponibles pour le restant du scénario (mais seront régénérées au début du prochain scénario). Il en va de même pour les cartes stipulant « Une fois par intermède », qui sont remises face visible pendant l'intermède suivant leur utilisation.

CAPACITÉS COOPÉRATIVES

En règle générale, seul le joueur actif peut utiliser ses capacités. Cependant, les cartes qui affichent l'icône  sont dites coopératives et peuvent être activées pendant le tour des autres joueurs. Certaines ne bénéficient qu'à leur propriétaire, tandis que d'autres indiquent précisément en quoi elles sont utiles à différents personnages.

ICÔNE « AVANT LE LANCER »


Plusieurs cartes Capacité et Consommable affichent l'icône . Elle signifie que vous devez choisir d'utiliser l'effet correspondant avant de lancer les dés, ou y renoncer.

CARTES OBJET

Il existe deux types de cartes Objet dans le jeu : les récits et les consommables.

CARTES RÉCIT




Ces cartes représentent divers éléments importants du récit, comme des indices trouvés sur les scènes de crime. Bien qu'elles n'aient aucun effet, il est possible de les scanner. Elles sont toutes numérotées et pourvues de l'icône suivante : .

Elles sont généralement ajoutées à l'inventaire d'équipe, mais il arrive que l'application vous demande de les placer dans celui d'un personnage. Le cas échéant, il devient **impossible** de les échanger ou transférer vers l'inventaire personnel d'un autre protagoniste.

CARTES CONSOMMABLE



Ces cartes représentent divers objets dont les personnages peuvent s'équiper afin de progresser dans l'enquête. Elles sont toutes numérotées et pourvues de l'icône suivante : . Vous pouvez les scanner, mais elles possèdent aussi un effet alternatif permettant de les utiliser autrement.


Les cartes Consommable sont **toujours** ajoutées à l'inventaire personnel des protagonistes, qui peuvent se les échanger à tout moment s'ils se trouvent dans le **même lieu**.

UTILISER L'EFFET ALTERNATIF DES CONSOMMABLES

Chaque carte Consommable possède un effet alternatif spécial, utilisable à n'importe quel moment du tour d'un joueur (le plus souvent, même après avoir constaté le résultat d'un lancer). Les règles suivantes doivent être appliquées.

- ✦ Si vous utilisez l'effet alternatif d'une carte Consommable, défaussez-la aussitôt et remettez-la dans son paquet d'origine.
- ✦ Seul le joueur actif peut utiliser ses cartes Consommable. Pendant son tour, il peut cependant en échanger avec d'autres personnages situés dans le même lieu que lui.
- ✦ Les cartes Consommable peuvent être utilisées en même temps que des capacités de personnage, mais chaque effet doit être résolu en entier avant d'en déclencher un autre.
- ✦ Vous pouvez utiliser autant de cartes Consommable que vous le souhaitez au cours d'un même événement.

✦ Les effets peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre, à ces exceptions près :

- ✦ les cartes Consommable affichant l'icône « avant le lancer »  sont soumises à cette priorité ;
- ✦ les effets qui induisent une manipulation physique des dés (relances, lancers supplémentaires, résultats modifiés) doivent être utilisés et résolus avant de déclencher d'autres effets liés au résultat final des dés.

✦ Le résultat d'une combinaison d'effets vous semble ambigu ? Choisissez la résolution la plus favorable aux joueurs.

MATÉRIEL LIMITÉ

La plupart des cartes Consommable existent en plusieurs exemplaires. Il est toutefois possible que l'application vous indique de récupérer une carte épuisée, car tous ses exemplaires sont déjà en possession des joueurs ; dans ce cas, vous ne gagnez rien. Afin que l'aventure se déroule dans les meilleures conditions, nous vous recommandons d'utiliser vos cartes plutôt que de les accumuler.

CONCEPTS IMPORTANTS

Avant de poursuivre, il est nécessaire de clarifier plusieurs concepts essentiels.

POINTS D'INTÉRÊT

Les points d'intérêt (PI) sont des éléments du monde avec lesquels les joueurs sont susceptibles d'interagir. Il peut s'agir de personnes avec qui discuter, d'objets à examiner ou de pièces entières dans lesquelles enquêter.

Les PI sont représentés sur la table (par des marqueurs ou des figurines de PNJ) et dans l'application. Puisque les marqueurs et les figurines fonctionnent de la même manière, le terme « PI » se rapporte aux deux.

Tous de forme hexagonale, les marqueurs PI sont répartis en quatre types et se distinguent par leur nature narrative.



Marqueur Dénouement : ce PI spécial et unique marque le début du Dénouement d'un scénario. Ses deux faces sont identiques.



Marqueurs PNJ : ces marqueurs recto verso représentent des PNJ spécifiques. Chacun affiche un numéro d'identification d'un côté et un portrait de l'autre.



Figurines de PNJ : certains PNJ particulièrement importants sont matérialisés par des figurines, identifiables au numéro inscrit sous leur socle.



Marqueurs PI : ces marqueurs génériques représentent tous les autres PI qui ne sont pas des PNJ. Leurs deux faces sont identiques.

LIEUX

Il existe deux types de lieux dans *The Dark Quarter* : ceux du plateau Ville et ceux des cartes. Ils fonctionnent de la même manière et sont tous référencés par le terme « lieu ». Ce concept est important dans le cadre de la **coopération**, car les personnages ne peuvent s'entraider qu'en se trouvant dans le même lieu.



Lieux du plateau Ville : chacun est représenté par un seul **marqueur PI générique** posé directement sur le plateau. Un personnage est dans ce lieu si sa figurine se trouve à côté du marqueur.



✦ **Marqueurs Lieu** : ils sont posés exclusivement sur le plateau Ville afin d'indiquer les endroits que les joueurs peuvent visiter, en faisant le lien entre ce plateau et les cartes Lieu. Leurs deux faces distinctes indiquent la situation du lieu correspondant : exploré ou inexploré.

Lieux des cartes : ce type de lieu est représenté par une ou plusieurs carte(s) Lieu contenant des marqueurs PI. Un personnage est dans ce lieu si sa figurine se trouve près de n'importe lequel des marqueurs PI posés sur l'une ou l'autre des cartes qui le composent.



Toutes les cartes Lieu ont un nom spécifique, lequel se répète sur chaque carte qui compose un même lieu (le cas échéant). Lorsqu'il vous est demandé de placer des cartes Lieu, posez-les à un endroit pratique pour tous les joueurs. Si elles doivent être adjacentes parce qu'elles font partie du même lieu, l'application vous indiquera comment les disposer.

Exemple :

bien que ces deux personnages soient placés sur deux cartes Lieu différentes, ils se trouvent dans le même lieu (le Parc Louis Armstrong).



PISTES



Lorsque de nouvelles informations importantes sont découvertes, comme un détail à propos du passé mystérieux d'un PNJ ou l'identité d'une faction inconnue, les joueurs reçoivent un message accompagné de l'icône Piste. Celle-ci indique généralement que des questions ont été débloquées, mais pas forcément à propos du PI où se trouvent actuellement les personnages !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre dans l'ordre indiqué par l'application et se transmettent l'appareil en conséquence. Pendant votre tour, vous êtes considéré comme le **joueur actif**. **Toutes les informations communiquées par l'application sont publiques et doivent être lues à voix haute !** Les tours s'enchaînent jusqu'au **dénouement** du scénario, qui fait office de conclusion. L'application vous expliquera quand et comment le résoudre, alors laissez-vous porter et profitez de l'aventure !

À votre tour, accomplissez les étapes suivantes dans l'ordre.

1. (Obligatoire, si possible) **Régénérez** 1 dé Effort.
2. (Optionnel) **Scannez** des cartes Objet.
3. (Obligatoire) **Interagissez** avec un point d'intérêt.

1. (OBLIGATOIRE) RÉGÉNÉREZ 1 DÉ EFFORT



Au début de votre tour, **régénérez** l'un de vos dés Effort en le remettant sur votre plateau Personnage. Ignorez cette étape si vos trois dés Effort sont déjà **disponibles**.

2. (OPTIONNEL) SCANNEZ DES CARTES OBJET

Choisissez une carte Objet (issue de votre inventaire personnel ou de celui d'équipe) et scannez-la. Vous ne pouvez pas scanner celles qui se trouvent dans l'inventaire d'autres personnages. Depuis l'aperçu du plateau Ville sur l'application, cliquez sur l'icône de scan dans le coin supérieur gauche de l'écran et dirigez l'objectif de l'appareil photo vers le QR code de la carte (Récit ou Consommable).



DÉS EFFORT

Chaque personnage dispose de 3 dés Effort de sa couleur, qui sont représentés par l'icône . Leurs résultats sont légèrement différents de ceux des dés principaux, car ils permettent notamment d'obtenir un succès automatique .



DISPONIBLE, ÉPUISÉ, RÉGÉNÉRÉ

Disponible : seuls les dés Efforts disponibles (posés sur le plateau Personnage) peuvent être utilisés lors des tests, et doivent être épuisés aussitôt après.

Épuisé : les dés Effort épuisés sont conservés au-dessus du plateau Personnage et ne peuvent pas être utilisés lors des tests.

Régénéré : un dé Effort épuisé redevient disponible (et retourne sur le plateau Personnage) lorsqu'il est régénéré.

La régénération se produit pour diverses raisons, parmi lesquelles :

- ✦ la régénération automatique d'un dé au début du tour d'un joueur ;
- ✦ les instructions reçues après avoir entrepris certaines actions ;
- ✦ les capacités de personnage ;
- ✦ les effets des cartes Consommable.

Scanner un objet aura des conséquences différentes en fonction de sa nature, du contexte lié au scénario et du personnage qui interagit avec lui. La plupart du temps, cela revient à examiner un indice de façon plus poussée afin de fournir davantage d'informations aux joueurs. Parfois, cela déclenche des interactions complexes sous forme d'événements, dont certains s'avèrent assez longs pour durer un tour entier, et nécessitent alors de se rendre sur un PI.

3. (OBLIGATOIRE) INTERAGISSEZ AVEC UN POINT D'INTÉRÊT

L'intrigue se dévoile principalement grâce aux interactions. Choisissez un point d'intérêt sur le plateau principal ou sur une carte Lieu, placez-y votre figurine et cliquez dessus dans l'application. Pour atteindre un PI posé sur une carte Lieu, vous devrez d'abord sélectionner le marqueur de ce lieu sur l'écran afin de le révéler, ainsi que le PI associé. Qu'importe où se trouvait votre figurine avant l'interaction : vous pouvez l'envoyer sur n'importe quel PI car rien ne restreint vos déplacements.

MARQUEURS PERSONNAGE

Au sein du scénario, certains récits peuvent être liés à un personnage spécifique. Dans ce cas, lui seul est en capacité d'interagir avec tel lieu ou tel PI, et l'application vous demande alors d'y adjoindre un marqueur Personnage de sa couleur.



CLIQUEZ SUR UN MARQUEUR LIEU



Si un joueur clique sur un lieu **exploré**, un aperçu zoomé apparaît à l'écran. Il doit alors sélectionner l'un des PI affichés et déplacer sa figurine jusqu'à lui.



S'il clique sur un lieu **inexploré**, l'application lui indique s'il doit placer d'autres PI ou cartes Lieu. Il doit alors sélectionner l'un des nouveaux PI affichés et déplacer sa figurine à proximité.

INTERAGIR AVEC UN POINT D'INTÉRÊT

Après avoir déplacé sa figurine près d'un PI et sélectionné ce dernier dans l'application, le joueur accède à une description des événements et à différentes actions possibles. En cas de doute, mieux vaut choisir l'option qui l'intéresse le plus ou correspond le mieux à son personnage. Il se peut que d'autres choix lui soient proposés par la suite, mais le plus souvent, son tour prend fin à l'issue du premier. Tout dépend du contexte de l'histoire : certaines décisions peuvent faire disparaître d'autres actions... ou en proposer davantage !

Lorsque vous interagissez avec un PI, les différentes options correspondent généralement à l'une de ces catégories :

- ✦ TESTS D'ATTRIBUTS (page 14)
- ✦ SCAN DE CARTES OBJET (page 15)
- ✦ INTERACTIONS (page 16)
- ✦ ACHATS (page 16)
- ✦ QUESTIONS (page 16)
- ✦ OBJETS EN QUESTION (page 17)
- ✦ INVESTIGATIONS (page 17)
- ✦ MOTS DE PASSE (page 17)
- ✦ INDICES (page 17)
- ✦ ACCÈS AU DÉNOUEMENT (page 17)

TESTS D'ATTRIBUTS

Un test d'attribut survient lorsque vous tentez d'effectuer une action sans en connaître l'issue. Quand vous le sélectionnez dans l'application, vous savez ce que vous souhaitez faire et avec quel attribut, mais vous ignorez la difficulté du test et les résultats possibles : il faudra les déduire à partir de la description.

Il existe quatre types de tests standards, sollicitant tous un attribut différent :



TALENT



COMBAT



ÉSOTÉRISME



CHARISME

Ces tests standards se déclinent aussi en plusieurs variantes.



TEST D'INVESTIGATION

Ce test de Talent spécifique est souvent utilisé pendant l'examen d'une scène de crime. Les succès obtenus déterminent le nombre d'actions Investigation que vous pourrez entreprendre à l'issue du test.



TEST D'INTERROGATION

Il s'agit d'un test de Charisme qui se déclenche souvent lors des interactions avec les PNJ. Les succès obtenus déterminent le nombre de questions que vous pourrez poser pendant ce tour.



TESTS CUMULATIFS

Ces tests fonctionnent de la même manière que ceux de Talent, de Combat, d'Ésotérisme et de Charisme, mais leurs résultats peuvent s'accumuler d'un tour à l'autre (en les effectuant plusieurs fois) jusqu'à obtenir un certain nombre de succès. Atteindre cet objectif met fin à l'interaction et prévient toute tentative ultérieure. Par exemple, creuser la terre est un processus qui ne se résume pas à une réussite ou un échec, mais plutôt à déterminer la profondeur du trou.


Certaines capacités de personnage et cartes Consommable affectent les tests liés à un attribut particulier et à ses différentes variantes. Si un attribut est indiqué, l'effet s'applique au test principal et aux variantes qui en découlent. Par exemple, les capacités affectant le Charisme peuvent être utilisées pour les tests standards de cet attribut, mais aussi pour les tests de Charisme cumulatifs et d'Interrogation.

En revanche, les effets associés à une variante particulière ne s'appliquent qu'à elle. Par exemple, une capacité affectant un test d'Interrogation ne peut pas servir pour d'autres tests de Charisme.

SÉLECTIONNER ET LANCER LES DÉS

Après avoir choisi un test, vous devez effectuer un lancer afin de savoir comment le personnage s'en sort.



Les joueurs utilisent **toujours** leurs **dés principaux** pendant **chaque** test. Ils sont représentés par l'icône . À cela, ils peuvent ajouter autant de leurs **dés Effort disponibles** qu'ils le souhaitent.

Les règles liées à la **coopération**, décrites dans une **section ultérieure (page 19)**, stipulent que d'autres personnages situés dans le même lieu peuvent prêter leurs propres dés Effort au joueur qui entreprend un test d'attribut. Ceci n'est toutefois pas obligatoire.

Il n'y a pas de limite au nombre de dés Effort que vous pouvez lancer lors d'un même test.



RÉSULTATS DES DÉS

Vous pouvez obtenir les résultats suivants.

- ❶ **CHIFFRE** : la valeur obtenue sur ces dés est ajoutée
- ❷ au total du lancer. Certaines capacités font référence
- ❸ aux « résultats chiffrés » et ne s'appliquent qu'à ces
- ❹ derniers.


★ **ÉTOILE** : les dés principaux comme les dés Effort possèdent un résultat Étoile. Sa valeur par défaut est égale à 0, mais plusieurs effets de cartes et capacités de personnages sont susceptibles de la modifier, voire de déclencher d'autres effets.

☺ **SUCCÈS AUTOMATIQUE** : chaque dé Effort possède une face Succès automatique. Ce résultat vaut 0 pour calculer le total du lancer, mais il ajoute 1 au nombre de succès obtenus.

CAPACITÉS DE PERSONNAGE ET CARTES CONSOMMABLE

Les joueurs peuvent modifier leurs résultats aux tests à différents moments, grâce à leurs capacités de personnage et aux effets des cartes Consommable.


PRIORITÉ DES EFFETS

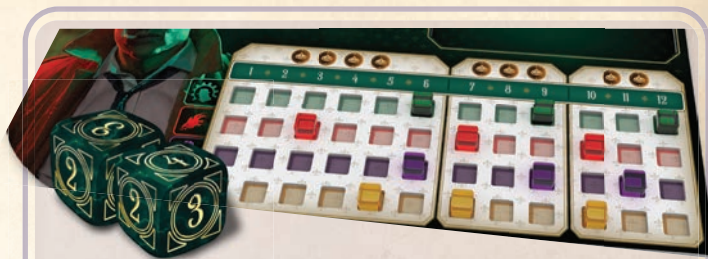
N'oubliez pas : les effets incluant l'icône  s'appliquent toujours en premier. Réolvez ensuite ceux qui induisent une manipulation physique des dés (relances, lancers supplémentaires, résultats modifiés) avant de déclencher d'autres effets liés au résultat final des dés.


RELANCES



Certaines capacités et cartes Consommable provoquent des relances. Lorsqu'un effet vous le permet, relancez les dés en même temps et pas l'un après l'autre.

CALCUL DU RÉSULTAT – TOTAL DU LANCER ET SUCCÈS

Après avoir lancé les dés et déclenché les effets souhaités, additionnez les résultats afin d'obtenir le **total**, puis comparez-le aux positions des cubes Attribut sur la jauge concernée. Vous obtenez **1 succès**  par cube situé sur une case dont le numéro est **inférieur ou égal** au total du lancer.




Exemple : John effectue un test de Combat et obtient un total de 7. Il vérifie combien de cubes sont sur les cases inférieures ou égales à cette valeur. Sa jauge de Combat comporte des cubes sur les cases n°3, 7 et 10 : John gagne donc 2 .

Le nombre de succès peut être modifié par des capacités de personnage, des cartes Consommable et des succès automatiques . Qu'importe sa source, un succès est toujours représenté par l'icône .

Une fois que vous avez déterminé le nombre final de succès, entrez-le dans l'application. Cela fera progresser l'histoire et vous dévoilera les conséquences de l'action entreprise. L'issue de la plupart des tests varie en fonction du nombre de succès obtenus.

SCAN DE CARTES OBJET

 Les joueurs ont souvent la possibilité de scanner leurs cartes Objet, qu'il s'agisse de consommables ou de récits. Elles peuvent provenir de leur propre inventaire ou de celui de l'équipe, mais **pas** de celui d'un autre personnage.

Les possibilités de scan dépendent de la situation. Il faudra faire appel à votre logique pour choisir l'objet adapté au contexte ou résoudre un problème donné. Selon les circonstances, les mauvaises décisions pourraient entraîner la perte des objets.

Sauf indication contraire dans l'application, scanner une carte Objet n'implique pas de la défausser.

INTERACTIONS




Les interactions permettent aux personnages d'entreprendre une action sans effectuer de test d'attribut. Il peut s'agir d'observer quelque chose de plus près, d'ouvrir une porte, de ramasser quelque chose, de poser une question à un PNJ sans test d'Interrogation préalable, etc. Restez néanmoins sur vos gardes, car ces interactions peuvent déclencher des tests : rien ne vous empêche d'entrer dans cette pièce sombre, mais vous pourriez y faire une mauvaise rencontre...

ACHATS



Les joueurs peuvent acheter des objets sur certains PI. S'ils choisissent cette option, ils obtiennent la liste de tous les articles disponibles. En général, chaque objet coûte 1 carte Argent.

Pour acheter l'une des cartes disponibles, défaussez 1 carte Argent  et ajoutez l'article choisi à l'inventaire du personnage (l'application vous guidera).

Il est possible d'effectuer n'importe quel nombre d'achats, jusqu'à épuisement de votre argent ou du stock de la boutique. S'il n'y a plus assez d'exemplaires d'un objet pour finaliser la transaction, vous pouvez récupérer votre carte Argent.



QUESTIONS



Certaines options apparaissent par le biais d'un **test d'Interrogation**. Le nombre de questions que vous pouvez poser à un PNJ est déterminé par les succès obtenus lors de ce test.

L'application indique le nombre de questions disponibles sous cette forme :

Questions restantes (3)

Les questions permettent d'obtenir davantage d'informations. Le plus souvent, vous en débloquez de nouvelles à mesure que vous découvrez des **pistes**.


Vous pouvez interroger un PNJ pour lui soutirer des réponses. S'il semble réservé, les joueurs ont alors le choix entre trois approches différentes pendant la conversation.

- ✦ **Convaincre** : tenter de persuader le PNJ d'en dire plus grâce à la manière douce.
- ✦ **Intimider** : tenter de l'obliger à répondre par la manière forte.

- ✦ **Jeter l'éponge** : laisser tomber la question.





Choisir la bonne approche en fonction du contexte est essentiel pour obtenir un maximum d'informations. Le PNJ est-il agressif ou amical ? Quelle relation entretient-il avec le personnage ? Sa première réponse ressemblait-elle à un mensonge ? Si vous comptez poser des questions distinctes à un même PNJ, il vous faudra peut-être adopter différentes approches. Le **convaincre** pourrait fonctionner s'il est à l'aise avec le sujet abordé, tandis que l'**intimider** aura plus d'effet dans d'autres cas.

N'oubliez pas : en fonction du contexte, votre approche n'aura pas les mêmes conséquences. Si les personnages interrogent un voyou qui vient de les attaquer et auquel ils ont mis une raclée, l'intimidation pourrait signifier qu'ils recourent à la torture. En revanche, s'ils conversent avec une gentille vieille dame, l'intimider peut revenir à lui poser des questions intrusives de façon bourrue plutôt qu'à la saisir violemment par le col.

Si vous choisissez la mauvaise option, les PNJ ne vous dévoileront pas tout. Comme il est impossible de poser une même question deux fois lors du même tour, les joueurs pourront y revenir ultérieurement et tenter une approche différente. Les **questions maladroites** sont signalées par une icône de dialogue unique : . Attention ! En cas d'erreur, certains PNJ réticents pourraient mettre un terme à la conversation, voire se muer en véritables ennemis si vous persistez. Ils refuseront alors de vous parler tant que vous ne les aurez pas apaisés, et certains sont même susceptibles de disparaître pour de bon !

TYPES DE QUESTIONS

Il existe quatre types de questions.

- ✦  **Non posées** : ce sont les questions que personne n'a encore posées au PNJ.
- ✦  **Déverrouillées** : ces questions ont été débloquentes, souvent en ayant découvert une **piste**. Comme les précédentes, elles n'ont pas encore été posées au PNJ.
- ✦  **Posées** : l'icône devient grise lorsque le PNJ répond à l'une de vos questions. Si vous la posez une deuxième fois, il vous fournira la même réponse.
- ✦  **Maladroites** : l'icône devient rouge si vous choisissez la mauvaise approche, indiquant qu'il vaut mieux redemander en adoptant une technique différente. Par exemple, si le joueur a cru qu'un PNJ mentait et a décidé à tort de l'**intimider**, l'icône virera au cramoisi. Lors des tours suivants, il sera possible de poser à nouveau cette question en le **convainquant**. Dans la plupart des cas, ce changement d'approche est récompensé par de précieuses informations.

OBJETS EN QUESTION



La plupart des PNJ peuvent également être interrogés à propos d'un objet. À l'instar des questions, cette option est accessible grâce à un **test d'Interrogation**, et votre demande compte dans le nombre de questions disponibles. Cela fonctionne de la même façon que le scan d'une carte Objet, mais un dialogue similaire à celui des questions apparaît à l'écran.

INVESTIGATIONS



Les joueurs devront très souvent enquêter sur des scènes de crime. Cette action est accessible au moyen d'un **test d'Investigation**, et les succès obtenus déterminent le nombre d'actions qui s'offrent à vous pendant ce tour ; l'application vous en informera.

MOTS DE PASSE



Cette option ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez écrire un mot de passe. En fonction du contexte, il peut s'agir de mots ou de chiffres. Chaque bonne réponse fait progresser l'histoire.

INDICES



Les indices ne sont disponibles que depuis votre base d'opération, un PI que l'application identifiera clairement dès qu'il entrera en jeu. Sélectionner cette option permet aux joueurs d'obtenir un indice sur la meilleure marche à suivre.

Sachez toutefois que Sophie Romero, la directrice de l'Agence Beaumont, voit l'incompétence d'un très mauvais œil et signalera sa déception aux joueurs sans mâcher ses mots.

ACCÈS AU DÉNOUEMENT



Cette option déclenche le dénouement : dès lors, aucun retour en arrière n'est possible. Dès qu'un joueur s'y engage, toute l'équipe est entraînée dans les événements qui s'ensuivent.

ÉVÉNEMENTS

Outre les éléments décrits précédemment, vous serez confrontés à des événements qui interrompent le déroulement habituel de la partie. Ils peuvent se déclencher à différents moments : au début du tour d'un joueur, en entrant dans un nouveau lieu, etc. Les dénouements étant bien plus dramatiques, beaucoup d'événements s'y produisent. Il peut s'agir d'un simple message affiché à l'écran, d'interactions forcées avec des PI prédéfinis, voire d'incidents en chaîne qui vous obligent à faire de nombreux choix et durent parfois un tour entier. Mais ne vous en faites pas : l'application est là pour vous guider. Laissez-vous porter et prenez des décisions lorsque c'est nécessaire.



CHOIX DÉCISIFS

Pendant la partie, les joueurs doivent parfois prendre des décisions cruciales en temps réel : les choix décisifs. Ils sont d'une importance capitale, car ils impactent la progression du personnage et l'histoire elle-même. Lorsqu'un choix décisif va survenir, l'application **prévient le joueur actif** et lui demande de se préparer avant de poursuivre. Il doit ensuite opter pour l'une des options qui s'offrent à lui dans un délai bien précis. Un compte à rebours démarre : le temps alloué dépend du niveau de **Contrainte de temps** sélectionné au début de la campagne.



- ✦ Les choix décisifs vous proposent deux ou trois options. Si vous n'en sélectionnez aucune avant la fin du temps imparti, l'application le fera pour vous !
- ✦ Ces choix sont permanents et irrévocables. Demandez-vous quel avenir vous souhaitez offrir à votre personnage, car les conséquences de votre décision impacteront tout autant son destin que celui de la Nouvelle-Orléans.
- ✦ Durant le dernier scénario de la campagne, alors que la fin se rapproche, ces dilemmes atteindront un point critique. Vous découvrirez le résultat de tous vos choix précédents et votre personnage agira de lui-même en fonction des décisions que vous aurez prises.

CONTRAINTE DE TEMPS

Pendant la mise en place au début de la campagne, les joueurs choisissent quel degré de pression ils subiront lors des choix décisifs, à savoir le temps imparti pour prendre une décision. Il existe trois niveaux possibles.



EN ÉBULLITION

Ce niveau est le plus adapté au jeu, mais il peut s'avérer trop difficile si vous ne maîtrisez pas bien la langue employée, si vous lisez lentement ou si vous n'appréciez pas ce genre de pression.



HAUTE TENSION

Il s'agit de la difficulté moyenne. Bien que les joueurs soient sous tension, ce n'est rien comparé au niveau précédent.




PAS DE STRESS

Les joueurs auront tout le temps de prendre une décision. Il s'agit de la meilleure option pour ceux qui ne maîtrisent pas bien la langue employée, qui lisent lentement ou qui trouvent les deux autres niveaux trop intenses.

Remarque : vous pouvez modifier cette option à tout moment à partir du menu. Si la Contrainte de temps vous semble inadaptée, n'hésitez pas à y remédier !

COOPÉRATION

Les personnages peuvent s'entraider de diverses façons : se prêter des dés Effort disponibles lors des tests, échanger des cartes Consommable, ou encore activer une capacité dotée d'une icône  (dont certaines influencent les tests des autres).

CHAMP D'ACTION

Sauf indication contraire d'une carte Capacité ou Consommable, **les personnages doivent se trouver dans le même lieu** pour coopérer selon différentes manières décrites ci-après. Cette règle est immuable.

ÉCHANGE DE CARTES CONSOMMABLE


Vous pouvez troquer autant de cartes Consommable que vous le souhaitez, et même en donner sans rien recevoir en retour. L'échange peut se produire à tout moment, y compris au cours d'un test d'attribut.

PRÊT DE DÉS EFFORT PENDANT LES TESTS D'ATTRIBUT

Les personnages peuvent s'entraider pendant les tests d'attribut en se prêtant autant de dés Effort **disponibles** qu'ils le souhaitent. Cette décision doit être prise **avant** le lancer. Il n'y a pas de limite au nombre de dés pouvant être prêtés ou lancés lors d'un même test.

Le joueur actif (qui a déclenché le test) lance les dés selon les règles habituelles et lui seul subit les conséquences, qu'elles soient positives ou négatives. Certains effets et capacités s'appliquent aux dés prêtés ou reçus, et sont résolus par le ou les personnage(s) indiqué(s).

CAPACITÉS DE PERSONNAGE ET COOPÉRATION

Les capacités accompagnées de l'icône  peuvent être utilisées par d'autres personnages afin d'influer sur le tour du joueur actif.

INTERMÈDE

À divers moments du scénario, y compris au terme du dénouement, l'application se met en pause et propose un intermède. Les joueurs sont alors guidés au travers de plusieurs étapes.

1. **Répartir l'expérience** : la plupart des pions Expérience gagnés se trouvent dans l'inventaire d'équipe, et les joueurs se les répartissent équitablement. Si besoin, ajoutez quelques pions afin que tout le monde en reçoive le même nombre. Il ne doit en rester aucun dans l'inventaire d'équipe à l'issue de cette étape.
2. **Piocher de nouvelles capacités** : cela ne s'applique qu'au premier intermède de chaque scénario. Récupérez les cartes Capacité dont l'icône de disponibilité correspond au numéro du scénario en cours (1 à 3) et ajoutez-les à votre paquet. Exemple : pendant le premier intermède du deuxième scénario, les joueurs ajoutent celles qui affichent « 2 » à leur paquet de cartes Capacité disponibles.
3. **Améliorer** : les joueurs peuvent à présent dépenser leur expérience afin d'améliorer leur personnage. S'il vous reste des pions après cette amélioration, laissez-les sur votre plateau : ils seront disponibles pour le prochain intermède (ne les remettez pas dans l'inventaire commun).

Les personnages peuvent être améliorés de deux manières, décrites dans chacune des sections dédiées (page 7) :

- ✦ Améliorer des attributs
- ✦ Déverrouiller des capacités

4. **Régénérer des capacités** : les capacités « Une fois par intermède » sont de nouveau disponibles. S'il s'agit du dernier intermède du scénario, régénérez également les capacités « Une fois par scénario ».

5. **Sauvegarder et quitter ou Continuer** : les scénarios de *The Dark Quarter* peuvent durer longtemps. À vous de voir si vous souhaitez faire une pause ou poursuivre l'histoire !

Si vous choisissez *Continuer*, l'application reprend là où vous en étiez et lance le tour du prochain personnage ou le scénario suivant.

Si vous sélectionnez *Sauvegarder et quitter*, l'application vous explique comment enregistrer votre progression. Chaque joueur doit alors noter la position de ses cubes Attribut, scanner les cartes Consommable en sa possession puis répertorier ses capacités déverrouillées, ses dés Effort disponibles et ses pions Expérience.

Remarque : vous pouvez également sauvegarder et quitter le jeu au début de chaque tour, en cliquant sur le bouton correspondant depuis l'écran « À votre tour » et en résolvant les mêmes étapes.



DÉNOUEMENT



Lorsqu'ils sont près d'atteindre l'objectif fixé par le scénario, les joueurs débloquent un dernier marqueur Point d'intérêt : le dénouement. N'importe qui peut interagir avec lui, mais il vaut mieux s'assurer que tout le monde soit d'accord car cette décision implique l'ensemble de l'équipe. À partir de là, tout devient beaucoup plus cinématique. Les joueurs sont cantonnés à un lieu spécifique ou confrontés à divers événements, jusqu'à une conclusion en apothéose qui déclenche la fin de la partie. Durant le dénouement, on considère que tous les personnages sont au même endroit : ils peuvent donc s'entraider.

FIN DE LA PARTIE

À la fin du dénouement, un épilogue s'affiche à l'écran. Il décrit où en sont les personnages et ce qui s'est produit à la fin du scénario.

À moins qu'il ne s'agisse de l'ultime scénario de la campagne, un dernier intermède est proposé. Les joueurs ont alors le choix entre continuer de jouer ou sauvegarder et quitter la partie pour la reprendre une prochaine fois.



CRÉDITS

Conception du jeu :	Evan Derrick
Direction :	Karol Górniak, Rafał Wojda-Wołkowycy
Rédaction et implémentation :	Evan Derrick, Rafał Wojda-Wołkowycy
Développement :	Karol Górniak, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański, Rafał Wojda-Wołkowycy
Direction artistique :	Mateusz Komada
Illustrations :	Piotr Arendzikowski, Jakub Chelstowski, Barbara Gołębiowska, Mateusz Komada, Kacper Kutrzeba, Magdalena Leszczyńska, Damien Mammoliti, Artur Mósca, Maryna Nesterova, Jarek Nocoń, Juliana K. Ponzio, Yelyzaveta Yuzepolska
Sculpture des figurines :	Medusa Project (Michał « Bafioz » Bafia, Jakub Kozłowski, Robert Orzoł)
Conception graphique :	Marek Baranowski, Agnieszka Jakimiec, Mateusz Komada, Magdalena Płoszaj
Musique :	Barry Doublet & The Balance Of Power
Chasse aux bugs :	Julie Ahern, Scott Beavers, Ryan Dunlap, Byron Jorjorian, Ryan Jorjorian, Larry Neal, Aaron Tomberlin, Andy Walker, Łukasz Zep
Révision des règles :	Jonathan Bobal, Tomasz Napierała, Rafał Wojda-Wołkowycy
Relecture :	Caesar Ink (Morgan Finley, Russ Williams)
Responsable de programmation :	Marcin Musiał
Programmation :	Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier
Expérience utilisateur de l'application :	Klaudia Skrodzka, Rafał Wojda-Wołkowycy
Interface utilisateur de l'application :	Mateusz Komada, Klaudia Skrodzka
Édition et amélioration de l'application :	Evan Derrick, Rafał Wojda-Wołkowycy
Consultation culturelle :	Omari Akil
Production :	A. J. Porfirio, Vincent Vergonjeanne
Gestion du projet :	Łukasz Cyran, Hubert Czerski, Dominika Kijuc, Karolina Pietras, Jan Raszyński
Responsable de production :	Radosław Milewski
Gestion du financement participatif :	Az Drummond, Michał Hartliński
Gestion de la logistique :	Théo Garnier, Léo Hubert, Ewelina Kalinowska
Traduction en cajan :	BJ Rozas, Elodie Nelow

Ce jeu s'inspire du concept de *Destinies*, par Michał Gołębiowski et Filip Miłunski.

© 2024 Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.













































VERSION FRANÇAISE

Traduction : Léna Geynet
Relecture et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow
Maquette : Marek Baranowski
Distribution : Davy Spychala
Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Guillaume Gigueux, Théo Vitte



RÉFÉRENCE DES ICÔNES

	Dé principal		Cube Attribut		Piste
	Dé Effort		Cube de Talent		Scan de carte Objet
	Succès		Cube de Combat		Interaction
	Talent		Cube d'Ésotérisme		Achat
	Combat		Cube de Charisme		Question non posée
	Ésotérisme		Amélioration de capacité		Question déverrouillée
	Charisme		Régression de capacité		Question posée
	Test d'Investigation		Carte Récit		Question maladroite
	Test d'Interrogation		Carte Consommable		Scan de question
	Tests cumulatifs		Carte Lieu		Investigation
			Marqueur PNJ		Mot de passe
			Figurine de PNJ		Indice
			Marqueur Lieu		Accès au dénouement
	Coopération		Marqueur Point d'intérêt		
	Avant le lancer		Marqueur Déroulement		

RÉSULTATS DE DÉS

