

THE
DARK
QUARTERLES
DÉMONS
DU PASSÉ

The Dark Quarter : Les démons du passé n'est pas un jeu indépendant, mais une extension qui nécessite la boîte de base.

Elle fonctionne avec la même application gratuite, téléchargeable sur l'App Store, Google Play et Steam. 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 n'aura besoin d'une connexion à internet que pour télécharger et mettre à jour les scénarios.



Nous vous conseillons de terminer la campagne de base avant de jouer aux *Démons du passé*.

Contrairement à ceux du jeu de base, les scénarios de *The Dark Quarter : Les démons du passé* ne sont pas interconnectés. Vous pouvez les jouer dans n'importe quel ordre, et la progression des personnages dans l'un d'eux n'est pas répercutée sur les autres.

RÈGLES

Cette extension n'introduit pas de nouvelles règles : utilisez celles du jeu de base. Les situations inédites auxquelles vous pourriez être confrontés seront expliquées dans l'application.



PERSONNAGES JOUABLES

Dans *The Dark Quarter : Les démons du passé*, vous incarnerez les personnages du jeu de base et utiliserez tout le matériel qui leur est associé, ainsi que les cartes Capacité incluses dans cette extension.

Les nouvelles capacités peuvent aussi être utilisées lorsque vous jouez la campagne de base, selon les règles habituelles.

MISE EN PLACE

Vous aurez besoin d'une partie du matériel de base pour jouer à *The Dark Quarter : Les démons du passé*. Effectuez la mise en place selon les instructions du livret de règles (page 4), en appliquant les changements suivants.

- À l'étape 2, ajoutez les cartes Capacité, Consommable, Récit et Lieu de l'extension à leurs paquets respectifs du jeu de base. N'oubliez pas de les ranger dans l'ordre afin de les trouver plus facilement.
- À l'étape 3, laissez également les marqueurs et les figurines de PNJ dans la boîte de l'extension.
- À l'étape 4, sélectionnez l'un des scénarios des *Démons du passé*.

Le matériel de cette extension se distingue de celui du jeu de base par sa numérotation en trois chiffres commençant par « 2 ». De plus, les cartes Consommable, Récit et Lieu affichent l'icône suivante :



Vous n'avez pas besoin du matériel de l'extension *Au plus noir de la nuit* pour jouer avec *Les démons du passé*.

MATÉRIEL



- 28** CARTES LIEU
- 22** MARQUEURS PNJ
- 35** CARTES RÉCIT
- 8** CARTES CAPACITÉ
- 4** FIGURINES
- 20** CARTES CONSOMMABLE



CRÉDITS

Conception du jeu :	Evan Derrick
Direction :	Karol Górniak, Rafał Wojda-Wółkowycki
Rédaction et implémentation :	Evan Derrick, Rafał Wojda-Wółkowycki
Développement :	Karol Górniak, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański, Rafał Wojda-Wółkowycki
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. Ponzo, Yelyzaveta Yuzepolska
Sculpture des figurines :	Medusa Project (Michał « Bafioz » Bafia, Jakub Kozłowski, Robert Orzoł)
Conception graphique :	Agnieszka Jakimiec, Mateusz Komada, Magdalena Płoszaj
Musique :	Barry Doublet & The Balance Of Power
Chasse aux bugs :	Łukasz Zep
Révision des règles :	Jonathan Bobal, Tomasz Napierała, Rafał Wojda-Wółkowycki
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-Wółkowycki
Interface utilisateur de l'application :	Mateusz Komada, Klaudia Skrodzka
Édition et amélioration de l'application :	Rafał Wojda-Wółkowycki
Consultation culturelle :	Omari Akil
Production :	A. J. Porfirio, Vincent Vergonjeanne
Gestion du projet :	Łukasz Cyran, Hubert Czerski, Dominika Kijuć, 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
VERSION FRANÇAISE	
Traduction :	Léna Geynet
Relecture et responsabilité éditoriale :	Elodie Nelow
Maquette :	Marek Baranowski
Distribution :	Davy Sychala
Marketing et événementiel :	Guillaume Poueys, Guillaume Gigueux, Théo Vitte

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.

