

Escape from Arkalion

Escape from Arkalion

La journée avançait tranquillement dans la Citadelle d'Arkalion. Le roi Uthar VII faisait les comptes des dernières avancées des forces qu'il avait envoyées pour réprimer la rébellion. Soudain, son chambellan fit irruption dans la salle du trône. Ses talons claquant sur le parquet lustré, il s'inclina profondément devant son roi et se mit à parler d'une voix forte.

-Votre Majesté, des rebelles ont réussi à s'infiltrer dans la Citadelle et ont volé des documents secrets !

-Et bien qu'attends-tu, imbécile, envoie la garde et fais-les exécuter !

-Ce n'est pas aussi simple... ils ont embarqué à bord du dirigeable personnel de Sa Majesté.

Entendant ces mots, les yeux du roi s'embrasèrent d'une lueur qui fit vaciller le fidèle serviteur. Il reprit bien vite ses esprits.

-Mais... je croyais qu'il était bloqué à quai pour ravitaillement ?

-Vous avez raison, mais ils ont l'intention de le redémarrer, et je ne peux pas donner l'ordre d'attaquer le dirigeable royal sans l'ordre de sa Grâcieuse Éminence...

-Très bien. Le roi poussa un long soupir qui n'augurait rien de bon. J'ordonne que l'on stoppe ces vils criminels par tous les moyens possibles. Envoyez toutes les forces disponibles, empêchez-les de voler ce dirigeable, même s'il faut le réduire en pièces ! Et surtout, apportez-moi les corps sans vie de ces abjects rebelles, ils serviront d'exemple ! Et si vous échouez... je crains devoir trouver un autre exemple à montrer, termina-t-il en fusillant le chambellan du regard.

Ce dernier déglutit bruyamment, puis s'inclina encore plus profondément et quitta la salle du trône d'un pas pressé.

SOMMAIRE

- ⚙ **Contenu de la boîte** : Page 3
- ⚙ **Mise en place** : Page 4
- ⚙ **Déroulement de la partie** : Page 5
 - Phase des Héros : Page 5
 - Phase des Ennemis : Page 7
- ⚙ **Fin de partie** : Page 7
- ⚙ **Les Héros** : Page 7
- ⚙ **Les Cartes** : Page 8
- ⚙ **Les Ressources** : Page 9

BUT DU JEU

Bienvenue dans *Escape from Arkalion*, un jeu coopératif de 4 à 6 joueurs où les héros doivent endurer l'attaque des troupes royales tout en protégeant le dirigeable qui leur permettra de s'enfuir...

VICTOIRE ! OU DÉFAITE...

Les joueurs remportent la partie si aucun ennemi n'a réussi à monter sur le dirigeable et que l'Armure mobile a été détruite.

En revanche, ils perdent si l'une de ces conditions est remplie :

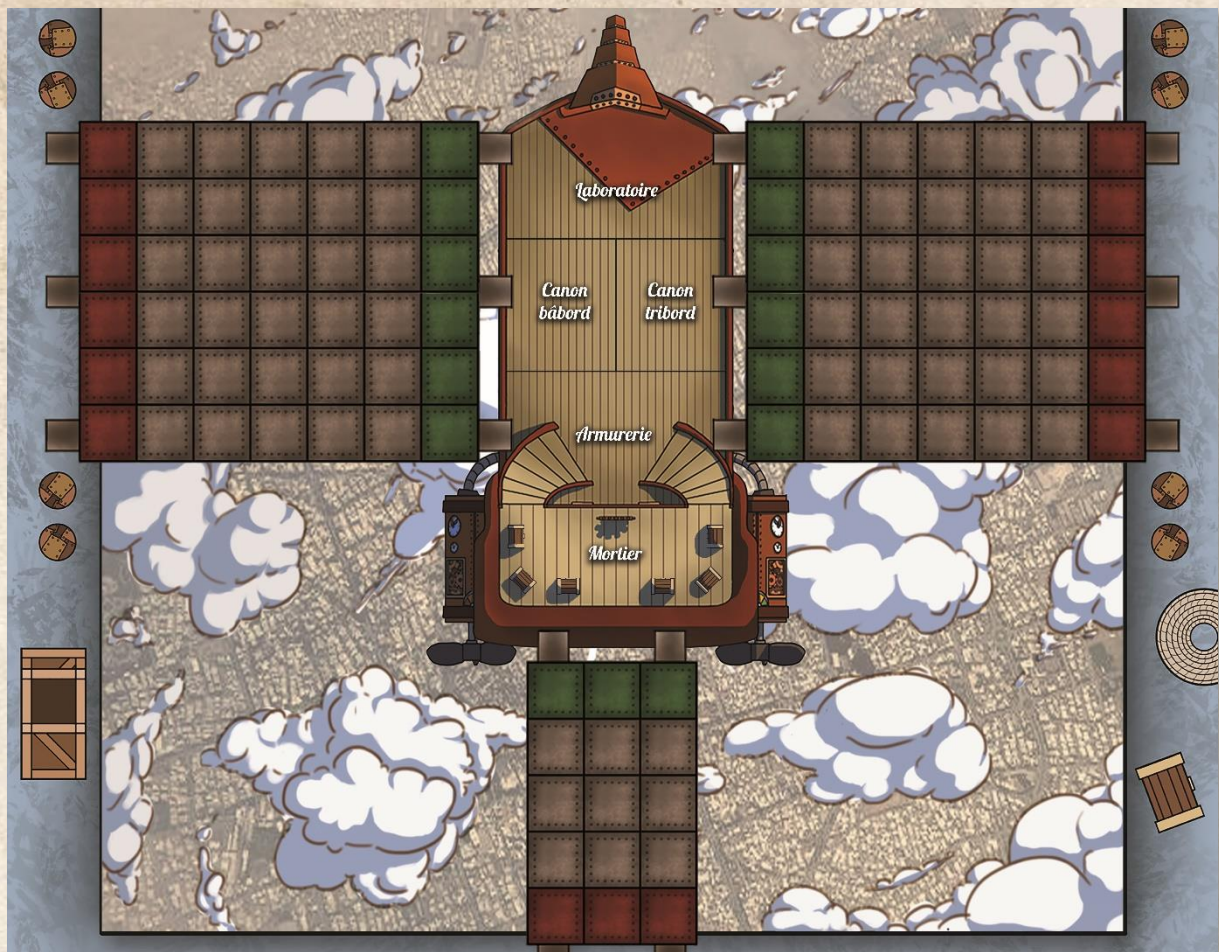
- ⚙ Un ennemi a réussi à aborder le dirigeable
- ⚙ Tous les héros sont tués
- ⚙ Au moins cinq stations sont endommagées
- ⚙ L'Armure mobile a atteint le dirigeable

Contenu de la boîte



- | | | | |
|------------------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| ⚙ 1 Plateau Dirigeable | ⚙ 1 Jeton Horloge | ⚙ 4 Pions Héros | ⚙ 6 Jetons Poudre minérale |
| ⚙ 6 Fiches de Personnage | ⚙ 1 Jeton Premier Héros | ⚙ 1 Sac de ressources | ⚙ 14 Jetons Feuilles |
| ⚙ 1 Fiche de Fabrication | | ⚙ 69 Tuiles Terrain | ⚙ 14 Jetons Pièces d'armes |
| ⚙ 1 Plaque Compteur de tours | | | ⚙ 13 Jetons Verrerie |
| ⚙ 96 Cartes Ennemis (rouges) | | | ⚙ 4 Jetons Clé |
| ⚙ 24 Cartes Potions | | | ⚙ 7 Jetons Poudre à canon |
| ⚙ 6 Cartes Equipement | | | ⚙ 5 Jetons Métal |
| ⚙ 20 Pions Légionnaire (1) | | | ⚙ 4 Jetons Source d'Energie |
| ⚙ 20 Pions Fusillier (2) | | | ⚙ 1 Dé à 6 faces |
| ⚙ 5 Pions Grenadiers (3) | | | ⚙ 1 Dé à 4 faces |
| ⚙ 1 Pion Armure Mobile | | | |

Mise en place



- ⚙️ Déplier le plateau sur la table et sortir les tuiles terrain
- ⚙️ Placer les tuiles terrain aux emplacements indiqués sur le plateau
- ⚙️ Placer la Plaque Compteur de tours à côté du plateau
- ⚙️ Disposer les quatre pioches de Cartes Ennemis sur la Plaque Compteur
- ⚙️ Monter les pions Héros et Ennemis en insérant les images sur les socles
- ⚙️ Chaque joueur choisit un Héros et pose la Fiche de Héros correspondante devant lui, puis pose son pion Héros n'importe où sur le dirigeable
- ⚙️ Sortir de la boîte le Sac de Ressources et les jetons Premier Héros et Horloge

Début de la partie : Le joueur le plus jeune commence et prend le jeton Premier Héros.

Déroulement de la partie

Le jeu se découpe en quatre séquences qui durent chacune trois tours. L'avancement est mesuré avec le Compteur de tours. Au tour 1, le jeton Horloge est placé sur la case 1 du compteur. Chaque tour fait avancer le jeton d'une case.



Les séquences indiquent quelle pioche de cartes Ennemis utiliser.

Tours

Chaque tour est formé de deux phases :

- Phase des Héros
- Phase des Ennemis

Phase des Héros

Au cours de cette phase, les joueurs effectuent tour à tour une apparition d'ennemis suivie d'un maximum de cinq actions avec leur personnage. Le joueur avec le jeton de Premier Héros commence, et donne le jeton au premier joueur à sa gauche une fois que tous les joueurs ont agi.

Apparition des Ennemis

Tirez une ou deux cartes dans la pioche correspondante à l'avancement de la partie :

- Tour 1 : Pioche 1 (deux cartes)
- Tour 4 : Pioche 2 (deux cartes)
- Tour 7 : Pioche 3 (une carte)
- Tour 10 : Pioche 4 (une carte)

Sur chaque carte sont indiqués deux ennemis et leurs points d'apparition. Placez les pions correspondants en ligne 6. Si le point d'apparition est occupé, consultez la section Phase des Ennemis (p.7) pour en savoir plus.

Au tour 7, l'Armure Mobile apparaît. Consultez la section correspondante (p.7) pour en savoir plus.



Si vous êtes à cours de pions Ennemis, remplacez les ennemis manquants par d'autres :

- Si il manque un Légionnaire, un Fusilier apparaît
- Si il manque un Fusilier, un Grenadier apparaît
- Si il manque un Grenadier, deux Légionnaires apparaissent

Si vous êtes à court de pions, l'ennemi manquant n'apparaît pas.

Actions

Lors de leur tour, les joueurs peuvent accomplir les actions suivantes :

- Se déplacer
- Attaquer un ennemi
- Utiliser une carte
- Utiliser une station
- Echanger des ressources avec les autres joueurs

IMPORTANT :

- Si la Capacité d'un Héros entre en contradiction avec l'une des règles ci-dessous, elle est prioritaire)
- En dehors de Mécano, chaque joueur ne peut utiliser sa Capacité qu'une fois par tour, contre une action.

Se déplacer

Le plateau se divise en deux parties : Les zones extérieures et le dirigeable. Ce dernier est composé

de cinq zones, définies par l'emplacement des stations. Chaque déplacement d'une zone à l'autre nécessite une action. Les joueurs peuvent aussi sortir du dirigeable. Dans ce cas, chaque déplacement d'une case à l'autre coûte une action. Il peut y avoir plusieurs joueurs dans une même zone sur le dirigeable mais un seul joueur par case. Les joueurs doivent contourner les cases dont les tuiles ont été retirées.

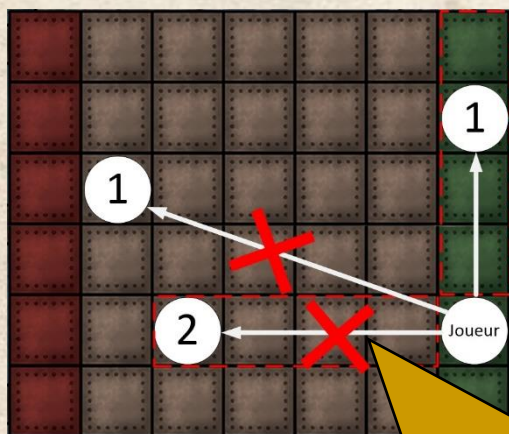
Attaquer un ennemi

Les joueurs ont plusieurs façons de se défendre : utiliser les canons, le mortier... mais le plus important reste les armes des Héros. Chaque arme possède trois caractéristiques : Puissance, Portée et Précision.

Lorsqu'un joueur veut détruire un ennemi, il doit d'abord s'assurer que la Puissance de l'arme est supérieure ou égale à la Résistance de l'ennemi. Ensuite, ce dernier doit être à portée de l'arme et se trouver en ligne droite par rapport au joueur. Enfin, le joueur doit réussir le jet de dés pour toucher l'adversaire.

Tuer des ennemis permet d'acquérir des Ressources. Se référer à la section Ressources (p.9) pour en savoir plus.

Exemple : Le joueur possède une arme avec Puissance : 1, Portée : 4, Précision : 3+



Le joueur ne peut pas tuer l'ennemi en C6 car il est trop loin, même si l'arme est assez puissante. De plus, ils ne sont pas alignés. Il ne peut pas tuer l'ennemi en E5 car l'arme n'est pas assez puissante même si l'ennemi est à portée de tir. Il peut tuer l'ennemi en B1 car son arme est assez puissante et à portée de tir. Pour tuer l'ennemi, il devra obtenir un résultat supérieur ou égal à 3.

Utiliser une carte

Les cartes obtenues aux stations peuvent être utilisées gratuitement. Seules les cartes Equipement (bleues) ne sont pas défaussées après usage et coûtent un point d'action à l'usage. Pour les détails d'utilisation, consulter directement les cartes.

Utiliser une station

Les stations sont réparties dans les différentes zones. Elles permettent d'effectuer différentes actions en échange de ressources. À l'exception du Mortier et des Canons, l'usage d'une station ne requiert pas d'action.

- ⚙ Mortier : Tire un puissant explosif n'importe où sur le terrain, tuant tous les ennemis dans une zone de 3x3 cases et inflige 1 point de dégâts à l'Armure mobile. Pour l'utiliser, deux joueurs doivent se trouver simultanément dans la zone du Mortier. Au tour suivant, le premier Héros utilise un point d'action pour activer le Mortier. Il est impossible d'utiliser le Mortier plusieurs fois pendant un tour de joueur ou un tour de table.
- ⚙ Canons : Tirent un projectile meurtrier n'importe où dans la zone bâbord (à gauche) ou tribord (à droite). Tue tous les ennemis sur une colonne de 1x3 cases et inflige 1 point de dégâts à l'Armure mobile. Peut être utilisé comme le Mortier mais seul un joueur doit se trouver sur la zone pour l'activer.
- ⚙ Coffres : Utiliser une Clé pour ouvrir un coffre, puis poser le jeton sur ce dernier pour indiquer qu'il a déjà été ouvert. Tirer ensuite le dé à quatre faces. Le résultat indique quelle arme est obtenue (dans l'ordre de passage du tour).
- ⚙ Laboratoire : Permet de concocter des potions aux choix contre des ressources. Se référer à la section Potions (p.8) pour plus de détails.
- ⚙ Armurerie : Permet de fabriquer des cartes Equipement au choix contre des ressources. Se référer à la section Cartes Equipement (p.8) pour plus de détails.

Echanger des ressources

Un joueur peut donner et/ou demander autant de ressources qu'il veut à un autre joueur. Les joueurs

qui s'échangent des ressources doivent se trouver dans la même zone sur le dirigeable ou sur des cases adjacentes. L'échange ne coûte pas d'action.

Phase des Ennemis

Après le tour des joueurs, c'est aux ennemis d'agir.

Chaque ennemi attaque les joueurs à leur portée. S'il n'y en a aucun, ils avancent en direction du dirigeable. Chaque ennemi avance d'une case par tour, sauf le Légionnaire qui avance de deux cases. Si un ennemi arrive en zone verte et y passe un tour, la partie est perdue.

Quand un ennemi attaque, il touche obligatoirement sa cible, qui perd un Point de Vie (PV).

Quand un ennemi avance sur une case déjà occupée, il pousse l'autre ennemi en avant.

Si aucune case n'est libre autour de lui, l'ennemi qui occupait la case tombe et meurt et l'arrivant prend sa place.

IMPORTANT : Les ennemis sautent par-dessus les cases vides.

Il existe trois types d'ennemis (Portée/Résistance) :

- ✿ **Légionnaires (1/1)** : Infanterie légère. Si un joueur se trouve sur une case adjacente, il l'attaquera au corps-à-corps.
- ✿ **Fusilier (4/2)** : Soldats qui tirent sur tous les joueurs à portée et en ligne droite. Ils sont limités aux zones en face d'eux (s'ils sont à tribord, ils ne peuvent tirer que dans les zones à tribord). Si deux joueurs se trouvent à portée de tir, ils attaquent deux fois.
- ✿ **Grenadier (6/3)** : Unités d'artillerie qui tirent sur le dirigeable. Ils attaquent la zone en face d'eux (un grenadier en colonne A ou B attaque le laboratoire). Si un joueur se trouve sur la station, c'est lui qui encaisse les dégâts. Les mêmes dégâts sont infligés à tous les joueurs se trouvant dans la zone d'attaque.

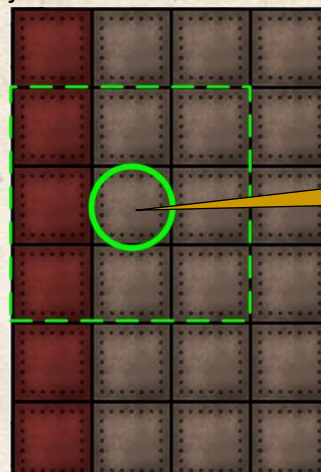
L'Armure mobile

Cet ennemi spécial apparaît au tour 7 sur une des deux zones latérales, en ligne 6. Elle occupe neuf

cases, son emplacement est celui de la case centrale. À chaque tour, elle avance d'une case vers le dirigeable en poussant les ennemis sur son chemin.

Elle possède 10 PV, et une Résistance de 4. Chaque attaque avec des armes, le Canon ou le Mortier lui enlève 1 PV. Une fois arrivé à 0, l'Armure est détruite.

Si l'Armure arrive en zone verte et y passe un tour, la partie est perdue. Sinon, c'est la victoire des joueurs.



L'armure se trouve en C6.

Fin de partie

À la fin du tour 12, si l'Armure est détruite et qu'aucun ennemi ne se trouve en zone verte, la partie est gagnée et les Héros réussissent à s'enfuir.

Dans le cas contraire, les troupes royales abordent le dirigeable est le glas sonne pour les Héros.

IMPORTANT : La partie se termine dès que l'Armure mobile est détruite.

Les Héros

Au début de la partie, les joueurs peuvent choisir un des six héros. Les détails se trouvent sur leur Fiche de Personnage respectives.

Le Justicier

Brave et courageux, ce combattant n'abandonne jamais.

Arme améliorée : Scie de poignet

L'Artilleuse

Déjantée et caractérielle, elle sait se servir de beaucoup d'armes.

Arme améliorée : Canon à main

Le Mécano

Petit et grincheux, il manipule les machines à une vitesse hallucinante.

Arme améliorée : Poing-canon

Le Chevalier

Fier et Imposant, ce solide bretteur connaît peu de combattants lui arrivant à la cheville.

Arme améliorée : Marteau de combat

L'Aventurière

Débrouillarde et solitaire, elle a bien des tours dans son sac.

Arme améliorée : Fusil de précision

Le Technomancien

Sage et puissant, il est capable d'utiliser ses manipulations corporelles pour contrôler la foudre.

Arme améliorée : Dynamo ravageuse

La mort

Les Héros ne sont pas immortels. Leurs PV sont indiqués sur leur Fiche de Héros. Quand un Héros perd tous ses PV, le joueur prend sa fiche et la mélange avec les fiches non utilisées, puis en tire une au sort.

- ✿ Si le joueur tire sa fiche, il récupère son personnage et toute sa progression.
- ✿ Si une autre fiche est tirée, le joueur recommence avec ce nouveau Héros et tous les objets du Héros mort sont remis dans les pioches. Le joueur place ensuite la fiche du Héros défunt dans la boîte, et ce Héros ne pourra plus être tiré.

Si un Héros meurt et qu'il n'y a plus de fiches non utilisées, il disparaît définitivement.

Dans tous les cas, le joueur passe son tour et fait apparaître les ennemis, et réapparaît ou non au tour suivant.

Les Cartes

Les joueurs ont à leur disposition deux types de cartes :

Équipement (bleues)

Ces cartes s'obtiennent à l'Armurerie ou dans les coffres. Chaque joueur peut fabriquer l'arme qui est indiquée sur sa Fiche de Personnage une fois qu'il a amassé les ressources nécessaires.

Les cartes Equipement sont gérées par les mêmes règles que les armes basiques.

CONSEIL : Ne négligez pas la fabrication d'arme, ou vous ne pourrez infliger de dégâts ni aux Grenadiers ni à l'Armure mobile !

Potions (vertes)

Ces cartes s'obtiennent au Laboratoire. Elles permettent de se soigner ou d'améliorer ses performances en échange de ressources. Les détails se trouvent sur les cartes. Elles peuvent être utilisées n'importe quand et gratuitement pendant le tour du joueur.

Usage des cartes

- ✿ Les cartes Potions sont toutes à usage unique.
- ✿ L'utilisation des cartes est gratuite, sauf les cartes Equipement qui fonctionnent comme les armes de base.
- ✿ Les joueurs peuvent s'échanger des cartes de la même manière que pour les ressources.
- ✿ Un joueur ne peut utiliser que les cartes Equipement qui sont sur sa Fiche de Personnage.
- ✿ Quand une carte est défaussée, elle est remplacée dans la pioche.

Les Ressources

Feuilles	Métal	Poudre minérale	Clé	Source d'énergie
				
Pièces d'armes	Poudre à canon	Verrerie	Racines	
				

À l'exception des zones vertes, chaque case du plateau en dehors du dirigeable est amovible.

Lorsqu'un ennemi est tué à distance, la tuile sous lui est retirée et le joueur pioche un jeton de Ressources.

Si un autre ennemi est tué à distance sur cette case, le joueur ne pioche pas de jeton.

En revanche, si un ennemi est tué au corps-à-corps, la tuile sous lui n'est pas retirée et le joueur pioche autant de jetons de Ressources que la valeur de Résistance de l'ennemi.

