

LA TORTIONNAIRE

Mécanique : A. J. Porfirio **Illustrations :** Agnieszka Dabrowiecka **Version française :** Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi **Direction éditoriale :** Sébastien Rost **Chef de projet :** Nicolas Badoux
Maquette : Vincent Joassin **Traduction :** Matthieu Emont **Relecture :** Thomas Demongin

« Lorsqu'on a débarqué là-bas, c'était... des lambeaux de chair, beaucoup de viscères...
 Ces pièges étaient conçus dans l'idée même de créer cette souffrance... »

— Douglas Furlong, Inspecteur en chef, responsable de l'affaire

CONTENU



3 cartes Finale



3 cartes Pouvoir Maléfique



2 cartes Survivante



1 plateau Tueur



1 carte Pouvoir
Maléfique Légendaire



16 cartes Terreur



17 jetons divers



4 cartes Piège
Mortel Survivante



7 cartes Piège
Mortel Victime



MISE EN PLACE SPÉCIALE

- * La **Tortionnaire** NE DÉMARRE PAS la partie sur le plateau.
- * Comme dans les règles standards, gardez la carte **Disposition** face visible au-dessus du plateau **Lieu** pour vous y référer ultérieurement. Gardez les cartes **Disposition** à proximité.
- * Mélangez les cartes **Piège Mortel Victime** et placez le paquet face cachée sur la zone de jeu. Faites de même pour les cartes **Piège Mortel Survivante**.
- * Placez une **Victime** sur la zone où le **Tueur** devrait démarrer () et résolvez une carte **Piège Mortel Victime** pour cette **Victime** (Voir **Prise au piège** plus loin).

RÈGLES SPÉCIALES

LA TORTIONNAIRE

La **Tortionnaire** tant que la carte **Finale** n'est pas révélée. Jusqu'à ce moment, les **Actions Tueur** ( & ) sur les cartes **Terreur** sont ignorées. Appliquez également les règles suivantes tant que la **Tortionnaire** ne se trouve pas sur le plateau :

- * Placer un jeton, ou considérer une distance vis-à-vis du **Tueur** - Révélez une **Disposition** aléatoire et utilisez la zone marquée d'un  pour résoudre cet effet. Remélangez la carte **Disposition** dans son paquet.
- * Placer le **Tueur** - Ignorez cet effet.

Une fois que la carte **Finale** a été révélée, la **Tortionnaire** sera placée sur le plateau au début de la PROCHAINE phase **Tueur**. Révélez alors une carte **Disposition** aléatoire et placez la **Tortionnaire** sur la zone  indiquée de la carte **Disposition**. La **Tortionnaire** exécute alors les **Actions Tueur** sur la carte **Finale** et la partie continue. La **Tortionnaire** reste sur le plateau pour la partie.

PRISE AU PIÈGE



Un **Piège Mortel** sera installé à chaque fois qu'un des symboles ci-dessus apparaît. Il s'agit des pièges tordus que la **Tortionnaire** a préparés pour vous et ses **Victimes**.

Lorsque vous devez résoudre un **Piège Mortel**, piochez une carte **Piège Mortel** du paquet approprié. Puis, placez le jeton **Piège Mortel** correspondant sur la zone de la cible, et placez son meeple sur la première case de la carte **Piège Mortel**. Cette cible est désormais **Piégée**.

Les personnes **Piégées** ne sont plus ciblées par la **Tortionnaire**, sauf mention contraire. Les personnes **Piégées** ne peuvent pas se déplacer et ignorent tous les effets de Déplacement, Panique compris (sauf les Déplacements qu'elles peuvent utiliser pour se libérer). Lorsque vous êtes **Piégée**, vous ne pouvez pas jouer de carte **Réaction**, fouiller, ni attaquer les **Ennemis**. Si

un effet vous demande si une cible **Piégée** se trouve sur une zone ou sur le plateau, référez-vous aux **Règles ambiguës** pour y répondre au mieux. Si le doute persiste, considérez la cible **Piégée** comme hors du plateau.

LE PIÈGE SE RENFORCE



Lorsque vous voyez ce symbole , avancez tous les meeples sur des cartes **Piège Mortel** actives sur la case suivante et appliquez l'effet de cette case. Ainsi, s'il y a 3 **Victimes Piégées** et que 2 avancent sur une case , tandis qu'une avance sur une case , augmentez deux fois le **Niveau d'Horreur** et perdez 2 Temps.

Lorsqu'une **Victime** avance sur la case finale de sa carte **Piège Mortel** , celui-ci se referme. La **Victime** est tuée (oui, la **Soif de sang** augmente) et vous devez appliquer les effets d'**Échec**.

Lorsque le meeples de la **Survivante** avance sur la case finale d'un **Piège Mortel**, vous mourez instantanément et perdez la partie, sans révéler votre jeton **Dernier PV**. Ne vous laissez pas faire !
Remarque ! Si votre Santé tombe à zéro avant la case finale, votre jeton **Dernier PV** est révélé normalement. Si vous récupérez de la Santé, vous restez dans le **Piège Mortel**.

Lors de la phase **Panique**, les **Victimes** se trouvant sur une case avec un **Piège Mortel** complété paniqueront. Lors de la phase **Maintenance**, les jetons et cartes des **Pièges Mortels** complétés sont retirés du jeu.

TENTATIVES DE LIBÉRATION

Pour chaque **Piège Mortel**, vous pourrez effectuer une série de Tentatives qui permettront de vous libérer si vous arrivez au bout. Lorsque vous vous trouvez sur la zone d'une **Victime** prise dans un **Piège Mortel** (ou si vous y êtes enfermée vous-même !), vous pouvez effectuer des **Tentatives de libération**. Il s'agit de dépenser du Temps, d'infliger des Dégâts, d'effectuer un Déplacement, etc.

Les **Tentatives de libération** doivent être effectuées dans l'ordre, de haut en bas. Lorsqu'une **Tentative** est résolue, placez-y un marqueur Usage et passez à la prochaine, le cas échéant. Lorsque la dernière **Tentative** est complétée, le sujet peut s'échapper. Remplacez son meeples sur la zone où se trouve le jeton **Piège Mortel**. Puis, retirez le jeton et la carte **Piège Mortel** du jeu.

Quelques éléments à propos des **Tentatives de libération** :

- * Si une **Tentative de libération** nécessite que vous dépensiez du Temps, vous ne pouvez le faire que si le marqueur Temps ne passe pas sous la barre du 0.



- * Tant que vous vous trouvez sur la même zone, tout effet (peu importe la source) peut être utilisé pour accomplir les **Tentatives de libération**.
- * Utiliser des cartes **Action** ou **Objet** pour compléter les **Tentatives de libération** ne vous permet pas d'utiliser également l'effet normal. Tout effet en excès non résolu est perdu. Les autres effets résultant de l'usage de cartes **Action** ou **Objet** restent applicables.

Ainsi, si une **Tentative de libération** indique « Déplacement de 1 zone » et que vous obtenez un Succès double au **Sprint** qui vous permettrait de vous déplacer de **3** zones, vous pouvez utiliser ce résultat pour résoudre la **Tentative de libération**, mais ne pouvez pas utiliser les 2 zones restantes pour une autre **Tentative de libération**, ni pour vous déplacer sur le plateau. Cependant, vous perdrez néanmoins 1 Temps à cause de cet effet.

- * Vous pouvez jouer plusieurs cartes pour résoudre une **Tentative de libération**. Cependant, vous devez compléter intégralement une Tentative avant la fin de la phase **Action**, ou vos progrès seront perdus. Par exemple, s'il vous faut **2**  pour compléter une Tentative, mais que vous ne pouvez infliger que **1** , ce Dégât sera perdu à la fin de la phase **Action**.
- * Si vous êtes prise dans un **Piège Mortel**, vous ne pouvez pas résoudre de **Tentative** pour les **Victimes** de votre zone.
- * Collaborez ! Si au moins 1 **Victime** non **Piégée** se trouve sur votre zone, vous pouvez ajouter +1  à votre **Jet d'Horreur** lorsque vous résolvez des cartes **Action** pour une **Tentative**. S'il y a plusieurs **Victimes** non **Piégées** sur votre zone, n'ajoutez toujours que +1 .

REPLACER UNE CARTE TERREUR AU BAS DU PAQUET

Lorsque cette icône apparaît  sur une carte **Terreur**, placez celle-ci face cachée sous le paquet **Terreur**. S'il s'agit de la dernière carte ou si vous créeriez ainsi une boucle infinie, défaussez-la.

CARTE FINALE AUCUNE ISSUE

Lorsque la carte **Aucune issue !** est révélée, la **Tortionnaire** va tenter de verrouiller toutes les zones . Lorsqu'une  est **Verrouillée**, aucune **Victime** ne peut y être sauvée. Dans certains Lieux (comme l'**Entrepôt Marrek**), vous pouvez **Déverrouiller** les . Si une zone **Verrouillée** est **Déverrouillée**, retirez-en le jeton **Verrouillée** . La **Tortionnaire** devra y retourner pour réessayer de la verrouiller.