



Return to
DARKTOWER

EXTENSION ALLIANCES

Quatre guildes exercent depuis longtemps une emprise sur les quatre royaumes : les Éclaireurs ésotériques repèrent les dangers dissimulés, l'Ordre des paladins protège les territoires, le Cercle des druides donne forme à la terre, et la Confrérie des voleurs fait circuler la monnaie.

Mais la Tour a corrompu ces guildes. Le peuple tremble devant ceux qui devraient le défendre, et une étrange magie affecte les terres : les villes se couvrent de gel en plein été, des incendies éclatent sans signe avant-coureur et les épées tombent en poussière.

Désormais, il ne s'agit plus seulement d'affronter l'adversaire. Vous devez employer votre influence à convaincre les guildes de s'allier de nouveau à vous.

Matériel



2 fiches Héros



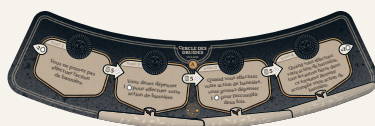
2 figurines Héros
et leurs socles



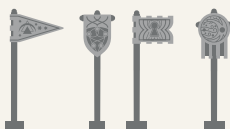
4 pions
Fortification



4 substituts
d'actions héroïques



4 plateaux Guilde



4 drapeaux de guilde



4 marqueurs Guilde



6 tuiles Vertu



12 cartes Compagnon



20 cartes Trésor



1 marqueur Quête



32 crânes d'infortune

8 crânes corrosifs
8 crânes fatidiques
8 crânes incendiaires
8 crânes givrants



1 réceptacle d'influence



25 pions Influence



1 sac en tissu

Mise en place du jeu

Suivez la mise en place du jeu de base avec les modifications suivantes :

- 1 Substituts d'actions héroïques :** donnez à chaque joueur un substitut à placer sur la section Actions héroïques de sa fiche Héros.
- 2 Plateaux Guilde :** choisissez entre utiliser la face « A » plus facile ou la « B » plus difficile de chaque plateau Guilde (vous pouvez opter pour une combinaison des deux). Ensuite, attribuez une guilde au hasard à chaque royaume.
- 3 Marqueurs Guilde :** placez un marqueur Guilde sur la case « Rang 1 » de chaque plateau Guilde.
- 4 Drapeaux de guilde :** chaque guilde a installé son siège dans un bâtiment spécifique. Insérez le drapeau de chacune d'elles sur le bâtiment spécifié du royaume auquel elle est rattachée.

| | | |
|--|------------------------|------------|
| | Éclaireurs ésotériques | Citadelle |
| | Ordre des paladins | Sanctuaire |
| | Cercle des druides | Village |
| | Confrérie des voleurs | Bazar |

- 5 Compagnons :** chaque guilde possède 3 compagnons distincts. Triez les 12 nouvelles cartes Compagnon par guilde associée, mélangez-les et posez-les face visible sur leurs emplacements au-dessous des cases de rangs 2, 3 et 4 (au bas des plateaux Guilde).
- 6 Trésors :** mélangez les 20 nouvelles cartes Trésor pour constituer le paquet Trésor. Au moment de créer le marché, révélez 4 cartes (au lieu de 3).
- 7 Influence :** ajoutez tous les pions Influence à la réserve générale. Piochez-en 8 et placez-les sur le réceptacle d'influence pour constituer le pot d'influence de départ.
- 8 Crânes :** placez les 24 crânes classiques dans le sac en tissu. En fonction de l'adversaire et des ennemis sélectionnés, l'application vous indiquera d'en remplacer certains par des crânes d'infortune. Remettez tous les crânes inutilisés dans la boîte.



Pot d'influence de départ des héros

Aperçu du jeu

Alliances est une extension pour *Return to Dark Tower* qui rend le jeu coopératif encore plus difficile. Raliez les guildes à votre cause et affrontez les forces apocalyptiques de la corrosion, de la fatalité, du feu et du gel.

Héros

Incarnez deux héros inédits : la Bâtisseuse et l'Ermite hantée. Vous pouvez les mélanger aux héros du jeu de base selon la combinaison de votre choix, que vous utilisiez ou non le reste de cette extension.



2 nouveaux héros

Trésors

Vingt nouveaux trésors viennent renouveler le paquet éponyme et agrémenter le marché d'une carte supplémentaire. Avec le jeu de base, vous ne pouvez utiliser vos objets que pendant votre tour. Cependant, la plupart des trésors de cette extension possèdent des effets passifs qui se déclenchent à d'autres moments (comme à la fin du mois).



20 nouveaux trésors

Influence

Une nouvelle ressource fait son apparition : l'influence, que vous utilisez pour rallier les guildes à votre cause. À l'inverse des guerriers et de l'énergie (que chaque joueur garde dans son inventaire personnel), l'influence est conservée dans un pot commun à tous les héros.

Placez le pot commun sur le réceptacle d'influence. Quand vous gagnez de l'influence, prenez-la dans la réserve et ajoutez-la au pot commun. Quand vous en dépensez, prenez-la sur le réceptacle et remettez-la dans la réserve.

À la fin du mois, les héros gagnent autant d'influence que le nombre de bâtiments sans crâne. L'application vous le rappellera le moment venu.

Cette ressource est illimitée ; si les pions Influence viennent à manquer, utilisez un élément de substitution.

◆ ACTION D'INFLUENCE ◆



Quand vous êtes au siège d'une guilde, vous pouvez gagner 2 influences de la réserve en effectuant la nouvelle action d'**influence**. Il s'agit d'une action héroïque, et vous gagnez donc également 2 énergies après l'avoir accomplie.



Pot commun des héros (réceptacle d'influence)







Réserve d'influence

Crânes d'infortune

Découvrez quatre nouveaux types de crânes, appelés collectivement « crânes d'infortune », dont les effets additionnels entravent les héros au fil de leurs déplacements dans les quatre royaumes. Pendant la mise en place, l'application vous indique combien de crânes d'infortune de chaque type utiliser.

La réserve de crânes est à présent conservée dans le sac en tissu, pour garantir qu'ils apparaîtront de manière aléatoire. Quand vous devez prendre un crâne dans la réserve, piochez-en un au hasard dans le sac.


Quand vous entrez dans une région qui contient un crâne d'infortune, que ce soit par un déplacement classique ou un autre moyen, résolvez son effet ; celui-ci vous fait perdre des ressources ou des équipements. Si vous ne pouvez pas résoudre l'intégralité des pertes requises par l'effet d'un crâne, appliquez-en autant que possible et gagnez une corruption. Si votre déplacement n'était pas terminé, vous pouvez alors le poursuivre normalement.

| Type de crâne | Effet de crâne |
|--|--|
|  Corrosif (vert) | Perdez 1 objet quand vous entrez dans une région qui contient un crâne corrosif. |
|  Fatidique (violet) | Perdez 1 influence quand vous entrez dans une région qui contient un crâne fatidique. |
|  Incendiaire (rouge) | Perdez 4 guerriers quand vous entrez dans une région qui contient un crâne incendiaire. |
|  Givrant (bleu) | Perdez 1 énergie quand vous entrez dans une région qui contient un crâne givrant. |

Quand vous entrez dans une région qui contient plusieurs crânes d'infortune, résolvez chacun de leurs effets l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez ainsi être amené à recevoir autant de corruptions que de pertes que vous ne pouvez pas résoudre en intégralité.

Si un crâne d'infortune est ajouté à un bâtiment de la région où se trouve déjà votre héros, ne résolvez pas son effet.



Exemple : vous incarnez l'Ermite hantée et vous entrez dans le Désert hurlant. La citadelle de cette région contient trois crânes : un classique, un corrosif et un incendiaire. L'effet du crâne corrosif vous force à perdre 1 objet, et vous défaussez donc le Talisman de laiton. Celui du crâne incendiaire requiert que vous perdiez 4  ; n'en ayant que 2, vous les perdez et gagnez une corruption.



Guildes

◆ RANGS DE GUILDE ◆

Chaque guildes compte quatre rangs (1 à 4). Elles commencent toutes la partie au rang 1, mais celui-ci peut augmenter ou diminuer grâce aux actions effectuées par les héros ou à d'autres effets de jeu, notamment l'issue des quêtes. Quand le rang d'une guildes augmente ou diminue, déplacez son marqueur Guildes d'un cran vers la droite ou la gauche en conséquence.

Vous pouvez augmenter le rang d'une guildes en effectuant l'action de renforcement à son siège et en dépensant 5 influences. Vous ne résolvez pas l'effet habituel de ce bâtiment (par exemple, gagner de l'équipement ou un trésor dans un bazar). Cela compte néanmoins comme une action de renforcement ; vous pouvez d'abord lancer le dé Marchandage et recevoir d'autres bénéfices provenant d'objets, de vertus ou de compagnons.

Si le rang d'une guildes doit dépasser 4, le marqueur n'avance pas mais chaque héros qui se trouve dans le royaume auquel cette guildes est rattachée gagne 2 énergies. S'il doit être réduit en deçà de 1, le marqueur ne recule pas mais chaque héros dans le royaume de cette guildes perd 2 énergies (et gagne une corruption s'il ne peut pas résoudre l'intégralité de cette perte).

Si un siège de guildes est détruit, défaissez tous les compagnons restants et remettez le marqueur Guildes sur le rang 1. Le rang de cette guildes ne peut plus jamais augmenter, mais certains effets (comme l'issue d'une quête) peuvent toujours déclencher sa pénalité en cas de réduction.

◆ EFFETS DE GUILDE ◆

Chaque guildes possède un effet continu qui s'applique à tous les héros **tant qu'ils se trouvent dans son royaume**, et qui varie en fonction du rang de cette guildes. Les rangs faibles entraînent des effets négatifs, tandis que les plus élevés octroient des effets positifs.




Exemple : vous incarnez la Bâtisseuse et vous êtes dans le royaume de l'Ouest, où se trouve le siège de l'Ordre des paladins. Cette guildes est actuellement au rang 2. Vous décidez d'effectuer l'action de purification afin de retirer les crânes d'un village de ce royaume. Pour ce faire, vous devez d'abord dépenser 1 influence à cause de l'effet de guildes.




◆ COMPAGNONS DE GUILDE ◆

Chaque guildes possède 3 compagnons spécifiques que les héros peuvent recruter. Au début de la partie, ces compagnons sont répartis au hasard sur les emplacements au bas du plateau Guildes correspondant.


Quand vous augmentez votre rang de guildes et qu'un compagnon se trouve sur l'emplacement situé au-dessous du nouveau rang, vous le recrutez immédiatement. Placez sa carte près de votre fiche Héros, cliquez sur le bouton  dans l'application et indiquez quel compagnon vous venez de recruter, afin que les événements correspondants soient activés.

Si le rang d'une guildes diminue, puis augmente de nouveau vers un rang dont l'emplacement correspondant est vide, aucun compagnon n'est recruté. Chaque guildes ne peut fournir que 3 compagnons au maximum : un au rang 2, un au rang 3 et un au rang 4.

◆ QUÊTES DE GUILDE ◆



 Chaque mois, l'application propose une quête de guildes en supplément des quêtes de compagnon et d'adversaire. Si vous parvenez à accomplir la quête de guildes avant la fin du mois, vous gagnez une récompense ; sinon, vous subissez une pénalité qui entraîne souvent la diminution du rang de la guildes associée.

Exemple : à la fin du troisième mois, échouer dans une quête de guildes entraîne la diminution du rang du Cercle des druides. Cette guildes étant actuellement au rang 1, le marqueur ne peut pas reculer davantage.

Par conséquent, le Seigneur de guerre brutal et l'Héritière orpheline (qui se trouvent tous les deux dans le royaume de cette guildes) doivent perdre 2  chacun. Puisque l'Héritière orpheline n'en possède aucune, elle gagne une corruption à la place.



Bouton Compagnon de guildes

Exemple : vous vous trouvez au siège des Éclaireurs ésotériques. Vous utilisez votre action de renforcement et dépensez 5  pour que le rang de cette guildes augmente de 1 à 2. Le compagnon dans l'emplacement qui correspond à ce nouveau rang est Oola la Nomade, que vous recrutez immédiatement. Récupérez sa carte et cliquez sur le bouton  pour en informer l'application.

Vous bénéficiez désormais des capacités et des événements d'Oola.

Crédits et remerciements

Développement de l'extension : Callin Flores

Conception du jeu de base : Rob Daviau, Isaac Childres, Noah Cohen, Justin D. Jacobson, Brian Neff

Illustrations des personnages : Qistina Khalida

Illustrations des trésors : Garrett Kaida, Nastya Lehn, Qistina Khalida

Conception graphique : Lindsay Daviau, Jason Taylor

Gestion de projet : Suzanne Sheldon, Tim Burrell-Saward

Modélisation 3D : Hakan Diniz, Chad Hoverter

Modélisation des figurines : Punga Miniatures

Révision des règles : Dustin Schwartz

Mise en page des règles : Jason D. Kingsley





→ Remerciements tous particuliers à nos centaines de bêta-testeurs et à nos milliers de backers.

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Maïlys Lejosne (FAE Traduction)

Maquette : Sandra Tessieres (Good Heidi)

Responsable éditoriale : Elodie Nelow

| Type de crâne | Effet de crâne |
|--|--|
|  Corrosif (vert) | Perdez 1 objet quand vous entrez dans une région qui contient un crâne corrosif. |
|  Fatidique (violet) | Perdez 1 influence quand vous entrez dans une région qui contient un crâne fatidique. |
|  Incendiaire (rouge) | Perdez 4 guerriers quand vous entrez dans une région qui contient un crâne incendiaire. |
|  Givrant (bleu) | Perdez 1 énergie quand vous entrez dans une région qui contient un crâne givrant. |

Pour des astuces de dépannage, des vidéos et des documents à télécharger, rendez-vous sur :

returntodarktower.com/support (en anglais)

<https://quack.at/rdt-fr> (en français)

© 2021 Restoration Games, LLC. Tous droits réservés. Return to Dark Tower, Restoration Games, le logo Restoration Games, le slogan « Every Game Deserves Another Turn » et toutes les marques afférentes sont TM de Restoration Games, LLC, 12717 W Sunrise Blvd #244, Sunrise, FL 33323, USA. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

