

DES QUESTIONS ?

Support.Wizards.com

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

États-Unis.

1-800-324-6496

(depuis les États-Unis)

1-425-204-8069

(depuis le reste du monde)

Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, États-Unis. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Suisse. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, Pays-Bas. Wizards of the Coast, son logo et *Betrayal at House on the Hill* sont des marques commerciales déposées de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

©2010 Hasbro. Avalon Hill, Hasbro et leurs logos respectifs sont des marques commerciales déposées de Hasbro, Inc. et utilisées avec leur permission. © indique un dépôt auprès de l'U.S. Pat. & TM Office.

Tous droits réservés. FABRIQUÉ EN CHINE.

30026633101001 FR



À PARTIR DE 12 ANS

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

Un jeu de stratégie de Bruce Glassco - 2e édition

LIVRET DES RÈGLES

Une traque pour 3 à 6 explorateurs.

TABLE DES MATIÈRES

Présentation du jeu	3
Matériel de jeu	3
Objectif d'une partie	3
Mise en place	3
Déroulement du jeu	5
Se déplacer	6
Découvrir une nouvelle pièce	6
Piocher les cartes Événement, Objet et Présage	10
Utiliser les cartes Objet et les cartes Présage	11
Effectuer un test	12
Attaquer	13
La hantise	15
Effectuer un test de hantise	15
Découverte de la hantise	15
Mise en place de la hantise	16
Jouer la hantise	16
Nouvelles capacités du traître	17
Règles des monstres	18
Gagner la partie	19
Glossaire	20
Encadrés	
Caractéristiques	5
Pièces spéciales	7
Règle optionnelle : Choix de la hantise	16
Cas non couverts par les règles	23

CRÉDITS DE LA SECONDE ÉDITION

Conception : Bruce Glassco

Développement : Bruce Glassco et Bill McQuillan

Nouvelles hantises : Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert

Parties de test supplémentaires : Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa et Elinor Glassco, Sylvia et Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Piciocci, John Warner

Relecture : Jennifer Clarke Wilkes

Direction artistique : Jon Schindehette et Ryan Sansaver

Conception graphique : Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver

Gestion de la production : Godot Gutierre et Raini Applin Rosta

Illustration de la boîte : Shelly Wan

Gestion des marques : Brian Hart

CRÉDITS DE LA PREMIÈRE ÉDITION

Conception : Bruce Glassco avec la participation de Rob Daviau

Développement : Mike Selinker, Brian « Chainsaw » Campbell, Bruce Glassco, Mons Johnson, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill McQuillan, Bill Slavicsek, Brian Tinsman, et Teeuwynn Woodruff

Merci à tous les membres de notre équipe de projet et à toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce produit, trop nombreuses pour être toutes mentionnées.

PRÉSENTATION DU JEU

Dans *Betrayal at House on the Hill*, chaque joueur choisit un **explorateur** qu'il guidera dans la découverte d'une vieille maison inquiétante. Au fur et à mesure de votre exploration, vous découvrirez de nouvelles pièces. Chaque fois que vous pénétrez dans une pièce inconnue, vous pouvez trouver quelque chose. . . à moins que quelque chose ne vous trouve. Les explorateurs changent au fil de la partie, renforcés ou affaiblis par les surprises que leur réserve la maison. Celle-ci est construite différemment à chaque nouvelle expédition.

Durant la partie, l'un des explorateurs déclenche tôt ou tard un scénario appelé une **hantise**. Quand la hantise est révélée, l'un des explorateurs devient un **traître** dont l'objectif est de vaincre ses anciens compagnons. Les autres explorateurs deviennent des **héros** s'efforçant de survivre aux événements. La fin de la partie est un affrontement, souvent à mort, entre le traître et les héros.

Le jeu propose cinquante hantises, qui racontent toutes une histoire différente. À vous de les découvrir, si vous êtes prêt à risquer votre vie dans la maison de la colline.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 Livret des règles
- 2 Livrets des Hantises (*Le Livret du traître et Les Secrets de la survie*)
- 44 tuiles représentant des pièces
- 1 tuile Hall/Vestibule/Grand escalier
- 6 figurines d'explorateur en plastique
- 6 cartes de personnage recto verso
- 30 attaches en plastique
- 8 dés
- 1 compteur de tours/blessures
- 13 cartes Présage
- 22 cartes Objet
- 45 cartes Événement
- 149 jetons, dont :
 - 12 grands jetons circulaires Monstre
 - 91 petits jetons circulaires Monstre (*rouges, orange, jaunes, verts, bleus, violets, magenta*)
 - 14 jetons carrés Événement et Pièce
 - 14 jetons pentagonaux Objet
 - 18 jetons triangulaires Test de Caractéristique

OBJECTIF D'UNE PARTIE

Explorez la maison et renforcez votre explorateur jusqu'à ce que la hantise commence. Votre objectif devient alors de remplir la condition de victoire de votre camp, traître ou héros, avant le camp adverse.

MISE EN PLACE

- **Mettez de côté les livrets des hantises : Le Livret du traître et Les Secrets de la survie.** Vous les utiliserez une fois la hantise révélée.
- **Chaque joueur choisit une carte de personnage.** Chaque face d'une carte de personnage présente un explorateur différent. Choisissez-en un.

Caractéristiques physiques
Force, Rapidité

Caractéristiques mentales
Santé mentale, Savoir

Description
Âge, poids, taille

Portrait

Nom

Anniversaire, passe-temps



- **Placez 4 attaches en plastique sur votre carte d'explorateur.** Les attaches sont placées sur les valeurs initiales de Force, de Rapidité, de Savoir et de Santé mentale de l'explorateur. Les valeurs initiales sont imprimées en vert.

4

RÈGLES

- **Mélangez** les cartes Présage pour constituer une pioche. Placez-les, face cachée, à portée de tous les joueurs. Faites de même avec les cartes Objet et les cartes Événement.
- Trouvez les tuiles **Palier du sous-sol**, **Hall/Vestibule/Grand escalier**, et **Palier de l'étage**. Posez-les de gauche à droite, en laissant un espace raisonnable entre elles.



- **Mélangez le reste des tuiles qui représentent les pièces**, et placez-les en pile, face cachée. (Ne vous souciez pas de l'étage figurant au dos des tuiles.)
- **Chaque joueur place la figurine en plastique de son explorateur dans le Hall.** (La figurine d'explorateur a la même couleur que le fond de sa carte de personnage.)
- **Rassemblez les dés** à portée de tous les joueurs. Vous en aurez besoin pendant toute la partie.
- **Déterminez qui joue en premier.** L'explorateur dont le prochain anniversaire est le plus proche commence la partie. (L'anniversaire d'un explorateur figure sur sa carte de personnage.) Après le premier explorateur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.



Voici à quoi la table devrait ressembler à la fin de la mise en place.



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur puis en tournant vers sa gauche, chaque joueur explore la maison à son tour.

Un point de terminologie : Pour simplifier, ces règles emploient le terme « vous » pour désigner le personnage qui effectue une action ou qui est affecté par une carte ou une tuile, qu'il s'agisse d'un explorateur (ce qui inclut les héros et le traître) ou d'un monstre. Les règles qui n'affectent qu'un type donné de personnage (un explorateur, par exemple) utilisent le terme correspondant.

Caractéristiques

Tous les explorateurs possèdent quatre **caractéristiques**, représentées par des séries de chiffres sur leur carte de personnage : **la Force, la Rapidité, le Savoir et la Santé mentale**. La Force et la Rapidité sont des caractéristiques **physiques**, tandis que le Savoir et la Santé mentale sont des caractéristiques **mentales**.

De nombreuses cartes, tuiles et effets de jeu améliorent ou diminuent vos caractéristiques. Quand un effet modifie une caractéristique, faites glisser l'attache en plastique du nombre de crans indiqué. Par exemple, la Force initiale de Zoé Ingstrom est de 3. Si un effet augmente sa Force de 2, décalez l'attache de 2 crans vers sa valeur maximale, pour la passer à 4. Chaque caractéristique possède une **valeur maximale**, le nombre le plus élevé de sa ligne. Elle ne peut jamais être dépassée, même si un effet demande de l'augmenter.

maximum

après

avant



Un symbole de **crâne** ☠ figure aussi après le nombre le plus bas de la ligne de chaque caractéristique. Une fois la hantise commencée, si l'une de vos caractéristiques tombe jusqu'au symbole du crâne, votre explorateur meurt. Avant le début de la hantise, personne ne peut mourir. Si une caractéristique tombe en dessous du nombre le plus bas de sa ligne, elle reste au niveau de ce nombre minimal.

La Santé mentale de Zoé est de 5. Si un effet diminue sa Santé mentale de 2, décalez l'attache de 2 crans vers le symbole du crâne, pour la passer à 3. (Si sa Santé mentale chute de plus de 2, Zoé mourra à moins que la hantise n'ait pas encore commencé.)



Blessures : De nombreuses cartes, tuiles et effets de jeu peuvent infliger des blessures à votre explorateur. Quand vous subissez des **blessures physiques**, vous pouvez les répartir librement entre votre Force et votre Rapidité. Décalez les attaches de ces caractéristiques d'un nombre total de crans égal aux Blessures subies.

Les attaques contre votre Santé mentale ou votre Savoir infligent des **blessures mentales**. Le principe est le même que pour les blessures physiques. Mais cette fois, les blessures sont réparties entre la Santé mentale et le Savoir, au lieu de la Force et de la Rapidité.

PENDANT VOTRE TOUR. . .

. . . vous pouvez accomplir autant de fois que vous le voulez les actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

- **Se déplacer.**
- **Découvrir** une nouvelle pièce.
- **Utiliser** les cartes Objet et les cartes Présage.
- **Effectuer un test.**
- **Attaquer** (après le début de la hantise, une seule fois durant votre tour).

Tant que la hantise n'a pas commencé, vous devez effectuer un **test de hantise** à la fin de votre tour si vous avez pioché une carte Présage (cf. « Tests de Hantise », page 15). Une fois la hantise révélée, quelques règles changent (cf. « La hantise », page 15).

Se déplacer

Durant votre tour, vous pouvez vous déplacer au maximum d'un nombre de cases égal à la **Rapidité** actuelle de votre personnage. Vous pouvez effectuer des actions (utiliser un objet ou attaquer, par exemple) au beau milieu de votre déplacement. Par contre, dès qu'un effet de jeu vous fait piocher une carte, quelle qu'en soit la raison, vous ne pouvez plus vous déplacer jusqu'à la fin de votre tour.



Exemple de déplacement

Dans cet exemple, si votre explorateur a une Rapidité de 3, vous pouvez vous déplacer du **Hall** au **Vestibule**, puis du **Vestibule** à la **Cuisine**, et enfin de la Cuisine à la **Salle à manger**. Si vous êtes d'humeur audacieuse, vous pouvez aussi franchir l'une des portes vides du **Hall** ou du **Vestibule**, et découvrir une nouvelle pièce. Si cette nouvelle pièce ne vous demande pas de piocher une carte, vous pouvez poursuivre votre chemin. . . mais dans le cas contraire, vous devez vous arrêter.

Découvrir une nouvelle pièce

Étages possibles

Quand votre explorateur franchit une porte alors qu'il n'y a pas de pièce de l'autre côté, regardez la première tuile de la pile de pièces. Si elle porte le nom de l'étage où vous êtes (**rez-de-chaussée**, **sous-sol** ou **premier étage**), retournez-la et raccordez-la à la porte que vous venez d'ouvrir. Entrez ensuite dans la pièce que vous venez de la découvrir.

Ajoutez chaque nouvelle tuile de la façon la plus logique possible, en ajoutant des pièces adjacentes raccordées autant que possible aux **portes**. S'il est impossible de raccorder toutes les portes, créez à la place une **fausse ouverture**, comme une porte murée ou une fenêtre condamnée (elles sont assez fréquentes dans une maison hantée).



Pièces spéciales

Certaines tuiles comportent des règles résumant leur effet. Cette section contient des règles supplémentaires ou des explications détaillées pour la plupart d'entre elles. Un astérisque (*) se trouve près du nom des tuiles concernées.

Gouffre, Souterrains, Chambre forte et Tour

Toutes ces pièces sont des **pièces à obstacle**. Une pièce à obstacle est composée de deux parties, séparées par un obstacle qui peut vous empêcher de passer d'un côté à l'autre. Franchir une barrière exige un **test de caractéristique**, indiqué sur la tuile (Force, Rapidité, Santé mentale ou Savoir). Vous ne pouvez tenter ce test qu'une fois durant votre tour. Franchir une barrière ne compte pas comme un déplacement d'une case. Si vous manquez ce test, votre déplacement prend fin. À votre prochain tour, vous pourrez effectuer un nouveau test pour passer, ou revenir sur vos pas.

Les explorateurs ne peuvent pas combattre ou interagir avec un explorateur se trouvant dans la même pièce, mais de l'autre côté de l'obstacle. Les monstres ignorent toujours les obstacles, mais si l'un d'entre eux termine son déplacement dans une pièce à obstacle, le traître doit décider de quel côté il se trouve.

Si une tuile ou une carte vous envoie dans une pièce à obstacle, choisissez de quel côté de la pièce vous arrivez. Si vous devez placer un jeton carré dans la nouvelle pièce en arrivant (comme avec la Pièce écroulée ou le Passage secret), ce jeton est situé de façon permanente du côté de la pièce que vous avez choisie.

Hall, Vestibule et Grand escalier

Le Hall, le Vestibule et le Grand escalier sont situés tous sur la même tuile mais comptent comme trois pièces distinctes. Passer d'une pièce à une pièce adjacente sur cette tuile compte comme un déplacement de 1 case. Le Grand escalier et le Palier de l'étage sont deux pièces séparées.

Glissière à charbon

Quand vous entrez sur cette tuile, vous rejoignez immédiatement le Palier du sous-sol. Entrer dans la Glissière à charbon et glisser jusqu'au Palier du sous-sol compte comme un déplacement de 1 case. Un personnage ne peut pas terminer son tour sur la tuile de la Glissière à charbon.

Pièce écroulée

Seul l'explorateur qui découvre la Pièce écroulée doit effectuer le test de Rapidité indiqué sur la tuile. Par la suite, les explorateurs qui entrent dans la pièce peuvent ignorer l'effet de la pièce, ou l'utiliser volontairement pour se rendre au sous-sol. Tomber dans le sous-sol ne compte pas comme un déplacement d'une case, mais l'explorateur subit quand même les blessures.

Seul le premier explorateur qui tombe au sous-sol depuis la Pièce écroulée pioche une tuile de sous-sol et la place. Placez le jeton carré Sous la pièce écroulée sur la pièce où il atterrit. Placez la nouvelle tuile de sous-sol de façon à ce qu'elle soit adjacente à une pièce de sous-sol déjà en jeu. S'il n'y en a pas, elle doit être adjacente au Palier du sous-sol. Si toutes les tuiles du sous-sol ont déjà été placées, choisissez celle où vous tombez.

Si le premier personnage qui entre dans la Pièce écroulée est un monstre, ne piochez pas de nouvelle tuile. Choisissez une pièce du sous-sol déjà en jeu et placez-y le jeton du monstre.

Pièce encombrée

Si cette pièce réduit votre Rapidité lorsque vous en sortez, mais que votre Rapidité modifiée ne vous laisse plus assez de cases de déplacement pour la quitter, sortez tout de même. Votre déplacement s'arrête sur la tuile adjacente à la Pièce encombrée.

Ascenseur mystique

Cette tuile se déplace dès que vous y entrez. Lancez 2 dés et placez-la de façon à ce qu'elle soit adjacente à une porte inexplorée de l'étage indiqué.

Pièces spéciales (suite)

(S'il n'y en a pas, laissez la tuile où elle est.)
Si votre test indique l'étage où se trouve l'Ascenseur mystique, vous pouvez déplacer la tuile vers une autre porte inexplorée de cet étage. Vous ne pouvez utiliser l'ascenseur qu'une fois par tour.

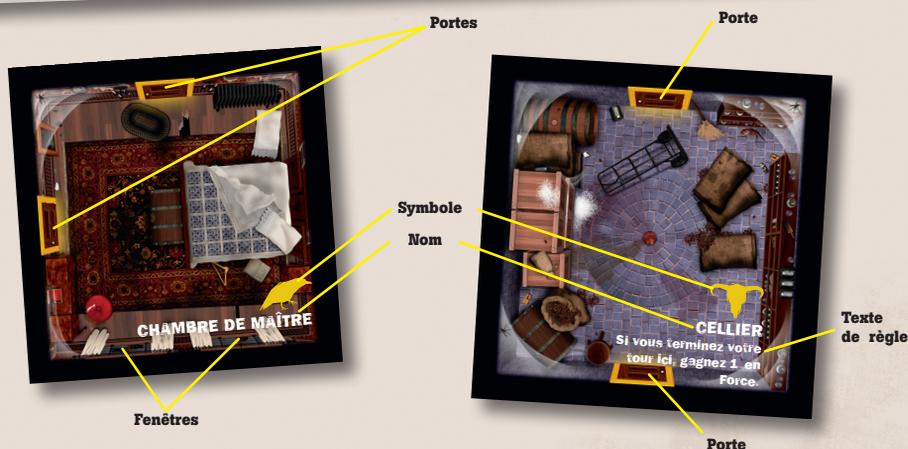
Les monstres et le traître peuvent utiliser l'Ascenseur mystique pour aller où ils veulent, sans lancer les dés. Cependant, la tuile ne se déplace toujours qu'une seule fois pendant la séquence tour du traître/tour des monstres, la première fois que le traître ou un monstre y entre. Autrement dit, si le traître utilise l'Ascenseur mystique pendant son tour, celui-ci ne fonctionnera pas si un monstre y entre à son tour. Un héros doit lancer les dés pour déterminer l'étage de destination lors de chaque tour où il entre dans l'Ascenseur mystique, et à la fin de chaque tour complet passé sur cette tuile sans se déplacer.

Si un explorateur se trouve déjà dans l'Ascenseur mystique, qu'un autre explorateur y entre et que le résultat de son test est un 0, tous les explorateurs présents dans l'ascenseur subissent les blessures indiquées.

Si l'effet d'une autre tuile ou d'une carte envoie un personnage dans l'Ascenseur mystique (la Pièce écroulée ou le Passage secret, par exemple), le jeton placé par cet effet reste sur la tuile Ascenseur mystique, même si elle se déplace.

Chambre forte

Si une tuile ou une carte (comme la Pièce écroulée) vous envoie dans cette pièce, vous arrivez du côté extérieur de la porte verrouillée. Une fois la chambre forte ouverte, placez le jeton carré Chambre forte vide dessus. Le traître n'ouvre pas automatiquement la porte de la chambre forte : il doit réussir un test pour l'ouvrir.



Découvrir une nouvelle pièce (suite)

Les fausses ouvertures ne peuvent pas être franchies. Les effets des cartes et des hantises ne considèrent pas les fenêtres condamnées comme de véritables fenêtres, à moins qu'une hantise ne précise le contraire.

Si la première tuile de la pile ne peut pas être placée à l'étage où vous vous trouvez, placez-la face cachée dans une pile de défausse. Continuez à défausser des tuiles jusqu'à ce que vous en trouviez une qui correspond à votre étage. (Certaines tuiles peuvent être placées à plusieurs étages.)

Vous pouvez franchir une porte si elle est raccordée à la porte d'une pièce adjacente. Les portes sont toujours ouvertes. La seule exception est la **porte d'entrée**, qui est toujours fermée. Vous ne pouvez pas quitter la maison ou franchir la porte d'entrée, sauf si une hantise précise le contraire. (Les pièces « à l'extérieur » comme le Patio font quand même partie de la maison.)

Des escaliers relient les différents étages. Le **Grand escalier** se raccorde toujours au **Palier de l'étage**. L'**Escalier du sous-sol** se raccorde toujours au **Vestibule** par une porte secrète. (Il est impossible d'utiliser l'Escalier du sous-sol tant que cette pièce n'a pas été découverte depuis le sous-sol.)

Puis-je condamner un étage en plaçant une tuile ?

Vous n'avez pas le droit de placer une tuile de telle manière qu'elle condamne un étage (c'est-à-dire qu'elle ne laisse aucun moyen de raccorder d'autres pièces à cet étage). Si la seule façon de placer une tuile condamne un étage, défaussez-la et piochez-en de nouvelles, jusqu'à ce que vous en obteniez une qui laisse une porte accessible. Si toutes les tuiles restantes d'un étage le condamnent forcément, le joueur dont c'est le tour réorganise l'étage de façon à libérer plus de portes.

Un déplacement de l'Ascenseur mystique risque de condamner un étage, même s'il repart ensuite vers un autre étage. Si le déplacement de l'Ascenseur mystique le contraint à condamner un étage, la tuile n'est pas bougée.

Sur certaines tuiles figurent des symboles représentant une carte Présage, une carte Objet ou une carte Événement (cf. « Piocher des cartes Événement, Objet et Présage » page suivante). Des règles peuvent aussi être imprimées sur une tuile. Elles s'appliquent alors à chaque fois qu'un explorateur y entre (ou dans certains cas, s'il en sort). S'il y a à la fois une règle et un symbole sur une tuile, piochez d'abord la carte correspondant au symbole. Suivez ensuite les instructions de la tuile.

Certaines pièces affectent les déplacements. De nombreuses pièces possèdent des règles supplémentaires, détaillées dans l'encadré « Pièces spéciales » pages 7-8.

Que se passe-t-il si la pile de pièces est épuisée ?

Si vous arrivez à la fin de la pile de pièces, mélangez celles que vous avez mises de côté dans la pile de défausse et constituez une nouvelle pile. Continuez la partie avec cette nouvelle pile. Si vous tombez à court de tuiles pour l'un des étages de la maison (rez-de-chaussée, sous-sol ou premier étage), vous ne pouvez plus découvrir de nouvelle pièce. Vous avez déjà trouvé tout ce qu'il y avait à voir à cet étage.

Piocher des cartes Événement, Objet et Présage

Des **symboles** correspondant à ceux des cartes    figurent sur certaines pièces. Lorsque vous découvrez une pièce ayant un symbole et y entrez pour la première fois, vous devez terminer votre déplacement dans cette pièce puis piocher une carte correspondant au symbole indiqué. Seul le premier joueur à découvrir la pièce pioche la carte (et met fin à son déplacement).

Si la pièce a un symbole **Événement** (une spirale ), piochez une carte Événement. Lisez-la à voix haute. Suivez ses instructions, qui peuvent vous demander d'effectuer un test. Défaussez ensuite la carte, à moins qu'elle ne précise le contraire ou n'ait un effet durable.

Si la pièce a un symbole **Objet** (une tête de taureau ), piochez une carte Objet. Lisez-la à voix haute. Placez-la devant vous, face visible ; cet objet est maintenant en votre possession. (Vous le portez sur vous.) Vous pouvez utiliser l'objet immédiatement et une fois à chacun de vos tours, sauf si la carte précise le contraire.

Si la pièce a un symbole **Présage** (un corbeau ), piochez une carte Présage. Lisez-la à voix haute. Placez-la devant vous, face visible ; le présage est maintenant en votre possession. Vous devrez peut-être faire quelque chose immédiatement. À la fin de votre tour, si la hantise n'a pas encore commencé, vous devez faire un test de hantise (cf. « Test de Hantise », page 15).

Si vous découvrez une nouvelle pièce grâce à l'effet d'une tuile ou d'une carte, et que cette nouvelle pièce comporte un symbole, piochez la carte correspondante. Si une pièce est ajoutée au plateau de jeu par un autre moyen (les instructions d'une hantise, par exemple), le premier joueur qui entre dans la pièce ne pioche pas de carte.

Même si votre déplacement prend fin lorsque vous piochez une carte, vous pouvez encore effectuer d'autres actions durant ce tour (comme utiliser un objet).



Utiliser les cartes Objet et les cartes

Présage

Tous les explorateurs peuvent **utiliser** les objets. Certains monstres le peuvent aussi, si les règles de la hantise le permettent. Vous ne pouvez utiliser un objet qu'une seule fois durant votre tour, à n'importe quel moment du tour. **La plupart des cartes Présages fonctionnent comme des objets** : vous gardez la carte devant vous et l'utilisez exactement comme un objet. Il n'existe aucune limite au nombre d'objets que vous pouvez porter.

Une seule fois durant son tour, un explorateur (ou un monstre pouvant posséder un objet) peut effectuer **chacune** des actions suivantes :

- **Échanger un objet** avec un autre explorateur situé dans la même pièce (s'ils sont tous les deux d'accord).
- **Lâcher autant d'objets que désiré.** (Dans ce cas, placez un jeton pentagonal Pile d'objets dans la pièce en question.) Par la suite, un explorateur peut ramasser tout ou une partie des objets de la pile (ce peut être vous).
- **Ramasser un ou plusieurs objets** d'une pile d'objets. Retirez le jeton Pile d'objets si tous les objets ont été ramassés.

Certains objets ne peuvent pas être échangés (ni chapardés), mais peuvent être lâchés ou ramassés. Le texte d'une carte Objet précise quelles actions sont possibles avec cet objet.

Les cartes Morsure, Chien, Jeune fille et Fou furieux ne sont pas des objets et ne peuvent pas être lâchés, chapardés ou échangés. (Leur carte le précise.)

Pour chaque objet, un explorateur (ou un monstre pouvant posséder des objets) peut effectuer **une seule** des actions suivantes pendant son tour.

- **Utiliser** l'objet.
- **Échanger** l'objet avec un autre explorateur.
- **Lâcher** l'objet.
- **Chaparder** l'objet (cf. « Attaques spéciales » page 13).
- **Ramasser** l'objet.

Utiliser un objet signifie effectuer une attaque ou un test grâce à lui, ou n'importe quelle action où il est impliqué. Par exemple, un explorateur ne peut pas attaquer avec la Lance puis l'échanger avec un autre explorateur au cours du même tour.

Si un objet augmente l'une de vos caractéristiques au-dessus de sa valeur maximale indiquée sur votre carte de personnage, notez de combien de points il fait « dépasser » la caractéristique. Si vous perdez l'objet, réduisez cette valeur « dépassée », et non votre valeur maximale. Par exemple, si un objet ajoute 2 points à votre Force, mais que 1 point suffit à atteindre votre maximum, vous ne perdrez que 1 point de votre valeur maximale de Force lorsque vous le perdrez.



Jetons Objet

De nombreuses hantises placent dans la maison un ou plusieurs **jetons Objet**, dont l'utilisation est régie par des règles spéciales. Sauf précision contraire dans la hantise, les jetons Objet peuvent être échangés, lâchés ou chapardés exactement comme les cartes *Objet* et les cartes *Présage*.

Armes : La Hache, la Dague vampire, le Revolver, la Lance et la Dague sacrificielle sont des armes. Les armes ne peuvent être utilisées que lorsque vous attaquez, jamais quand vous vous défendez (cf. « Effectuer une attaque », page 13). Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme par attaque, mais vous pouvez en porter plusieurs. L'utilisation d'une arme lors d'une attaque est optionnelle.

Compagnons : Les cartes *Présage Chien*, *Jeune fille* et *Fou furieux* sont des compagnons, et suivent l'explorateur qui en a la **garde**. Les compagnons des cartes *Présage* n'ont pas de caractéristiques physiques ni mentales.

Que se passe-t-il si les règles du Livret des règles et les règles d'une carte se contredisent ?

Dans ce cas, utilisez les règles de la carte.

Effectuer un test

À de nombreux moments de la partie, vous devrez lancer un ou plusieurs **dés** pour effectuer des tests. Chaque dé a des faces marquées de 0, 1 ou 2 points, comme le montre la photo.

Il n'existe aucune limite au nombre de tests que vous pouvez effectuer durant un tour. Par exemple, vous devrez peut-être effectuer un test lorsque vous piochez une carte en arrivant sur une tuile, qui elle-même demande un test. Cependant, vous ne pouvez pas tenter le même test plusieurs fois par tour. (Par exemple, vous ne pouvez pas effectuer plusieurs tests dans le même tour pour tenter d'ouvrir la Chambre forte.)

Si une carte, une tuile ou un autre effet de jeu vous indique de lancer un nombre spécifique de dés, faites-le et additionnez les points obtenus sur chaque dé pour déterminer le **résultat** du test. Suivez ensuite les instructions de l'effet pour le résultat obtenu.

Tests de blessure : si un effet vous dit « vous subissez 1 dé de blessures physiques », lancez un dé. Répartissez librement un nombre de blessures égal au nombre de points indiqués sur le dé entre votre Force et votre Rapidité. Pour les effets infligeant plusieurs dés de blessure, additionnez simplement les points de tous les dés lancés. Les blessures mentales fonctionnent de la même façon, mais les blessures sont réparties librement entre votre Savoir et votre Santé mentale.

Tests de caractéristique : parfois, une carte, une tuile ou une hantise vous demande d'effectuer un test de l'une des caractéristiques de votre explorateur (Force, Rapidité, Savoir ou Santé mentale). Dans ce cas, lancez autant de dés que la valeur *actuelle* de la caractéristique de votre explorateur. Par exemple, s'il doit effectuer un test de Santé mentale, et qu'il a actuellement une Santé mentale de 4, lancez 4 dés et additionnez les points obtenus pour déterminer le résultat. Le texte de la carte ou de la tuile indique les conséquences de votre réussite ou de votre échec. Un test d'attaque n'est pas un test de caractéristique, même s'il utilise la Force ou une autre caractéristique (cf. « Attaquer » ci-après).



Tests de tâche : certaines hantises exigent un test précis pour réussir une tâche donnée (comme un exorcisme). Durant votre tour, vous ne pouvez effectuer qu'un seul test de cette nature. Cela reste vrai même si différents types de test permettent de réaliser cette tâche (par exemple, un test de Savoir ou de Santé mentale pour réussir un exorcisme).

Attaquer

Vous ne pouvez attaquer personne avant le début de la hantise.

À chacun de vos tours, vous pouvez attaquer une fois un **adversaire** situé dans la même pièce que vous. (Un adversaire est un explorateur ou un monstre qui veut interrompre votre déplacement ou vous mettre des bâtons dans les roues.) Quand vous effectuez une attaque, lancez un nombre de dés égal à votre Force. Votre adversaire fait de même. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne le combat et inflige des **blessures physiques** à son adversaire. Le nombre de blessures est égal à la différence entre les deux tests. (Par exemple, si vous obtenez 6 et votre adversaire 5, vous lui infligez 1 blessure physique.) En cas d'égalité, personne n'est blessé.

Parfois, un effet vous permet d'effectuer une attaque avec une autre caractéristique que la Force. Cela fonctionne de la même façon qu'une attaque de Force, mais votre adversaire et vous utilisez l'autre caractéristique. Par exemple, si vous effectuez une attaque de Rapidité, votre adversaire et vous lancez autant de dés que votre Rapidité respective. Les attaques de Rapidité infligent aussi des blessures physiques.

Quand un effet vous permet d'attaquer en utilisant votre Savoir ou votre Santé mentale, vous infligez des **blessures mentales**.

Vous ne pouvez pas utiliser une caractéristique pour attaquer un adversaire qui ne possède pas cette caractéristique. Par exemple, si un monstre n'a pas de Santé mentale, vous ne pouvez pas effectuer d'attaque de Santé mentale contre lui.

Parfois, quand vous gagnez un combat contre un adversaire, vous pouvez faire autre chose que lui infliger des blessures. Par exemple, vous pourriez lui chaparder un objet (cf. « Attaques spéciales », ci-après).

Les monstres ne sont qu'**étourdis** et ne sont pas tués quand vous gagnez le combat, à moins qu'une hantise ne précise le contraire (cf. « Règles des monstres », page 18). Vous pouvez attaquer un monstre étourdi si cela vous apporte quelque chose (comme lui chaparder un objet ou le tuer grâce à un objet spécial). Les monstres étourdis lancent toujours des dés pour se défendre, mais si le héros qui l'attaque est vaincu, il ne subit aucune blessure.

Durant votre tour, vous pouvez effectuer à la fois une **action spéciale de hantise** (décrite dans les règles de la hantise) et une attaque.

Attaques spéciales

Attaques à distance : la capacité spéciale du Revolver est un exemple d'attaque à distance. Elle vous permet d'attaquer quelqu'un situé dans une autre pièce et étant dans votre **ligne de vue** (une ligne droite ininterrompue traversant une série de portes). Vous ne subissez pas de blessure si vous perdez le combat lors de votre attaque à distance. Certains monstres peuvent aussi effectuer des attaques à distance.

Chaparder un objet : si vous attaquez quelqu'un et que vous infligez au moins 2 blessures physiques, vous pouvez lui **chaparder** un objet ou un présage échangeable au lieu de lui infliger des blessures. (Si l'objet ou le présage ne peut pas être échangé, sa carte le précise.) Vous ne pouvez pas chaparder un objet ou un présage grâce à une attaque à distance. Certaines hantises ont des règles spéciales sur le chapardage d'objets.



Exemple de combat

Imaginons que votre exploratrice, Jenny LeClerc, attaque un Loup-garou. Elle a une Force de 4, vous lancez donc 4 dés pour son attaque. Vous obtenez 5 points sur votre test d'attaque. Le traître en obtient 8 pour le Loup-garou ! Jenny reçoit 3 blessures physiques. Vous décidez de diminuer sa Force de 2 crans (elle tombe à 3) et sa Rapidité de 1 cran (elle reste à 4), en faisant glisser les attaches en plastique jusqu'aux nouvelles valeurs. Jenny est toujours en vie, mais elle a pris un mauvais coup !

LA HANTISE

Quand la hantise commence, la partie change radicalement. C'est à présent une lutte sans merci pour gagner avant le camp adverse !

Effectuer un test de hantise

Avant le début de la hantise, vous devez lancer 6 dés à la fin de votre tour à chaque fois que vous piochez une carte Présage. Cela s'appelle un **test de hantise**. Si le résultat du test est inférieur au nombre total de cartes Présage tirées par les joueurs durant la partie, la hantise commence. Le joueur dont le test provoque le début de la hantise est appelé le **découvreur de la hantise**.

Par exemple, si vous piochez une carte Présage à votre tour et qu'il s'agit de la cinquième carte Présage tirée durant la partie, un résultat de 4 ou moins sur votre test de hantise indique que la hantise commence.

Après le début de la hantise, si vous découvrez une pièce avec un symbole Présage, vous piochez et conservez la carte Présage, mais vous ne faites plus de test de hantise.

Découvrir la hantise

Quand le test de hantise d'un joueur provoque le début de la hantise, il consulte le **tableau des hantises** des deux premières pages du *Livret du traître*. Le tableau indique quelle hantise vient d'être découverte, et qui est le traître.

TABLEAU DES		Morsure	Livre	Boute de cristal	Chien	Jeune fille
Pièce abandonnée	18	7	12	38	1	
Balcon	24	7	32	5	16	
Souterrains	4	7	23	46	1	
Pièce incendiée	24	33	23	38	30	

Dans cet exemple, le découvreur de la hantise possédait la carte Présage Jeune fille, et son explorateur se trouvait dans les Souterrains. Vous jouerez donc la hantise n° 1 : « Le Retour de la momie. »

Les colonnes du tableau listent les cartes Présage, et les lignes les différentes pièces. Cherchez la carte Présage piochée avant le test de hantise, et la pièce où le découvreur de la hantise se trouvait quand il l'a récupérée. Trouvez le numéro de hantise correspondant. C'est la hantise qui entre en jeu.

Sous le tableau de jeu, le numéro de la hantise désigne aussi le joueur qui devient le **traître**. Donnez-lui le *Livret du traître*. Le découvreur de la hantise n'est pas forcément le traître.

Cas particuliers : Si au moins deux personnes peuvent être le traître, et que l'une d'elles est le découvreur de la hantise, c'est lui qui devient le traître. Si aucune d'entre elle n'est le découvreur de la hantise, c'est le joueur le plus proche de celui-ci, sur sa gauche, qui devient le traître.

Règle optionnelle : Choix de la hantise

Cette règle optionnelle vous permet d'éviter de rejouer une hantise que vous connaissez déjà. Si en consultant le tableau vous obtenez une hantise que vous avez déjà jouée et que vous ne voulez pas la reprendre, utilisez une autre salle. Prenez celle ayant un symbole Présage  la plus proche du découvreur de la hantise. Associez dans le tableau cette salle au présage initial, pour obtenir un nouveau numéro de hantise. Continuez ainsi, de pièce en pièce, jusqu'à trouver une hantise que vous n'avez pas encore jouée. Si vous faites le tour de toutes les pièces en jeu sans succès, regardez la carte Présage en votre possession suivante, et faites de même.

Mise en place de la hantise

Au début de la hantise, appliquez les étapes suivantes.

- Le traître prend le *Livret du traître* et quitte la pièce. Il lit *uniquement* la hantise qui commence. Il doit aussi prendre connaissance des règles décrites dans le paragraphe « Nouvelles capacités du traître » (page 17) et « Règles des monstres » (page 18). Si le joueur ne connaît pas ces règles, il prend le *Livret des règles* en quittant la pièce et lit les paragraphes concernés (ou se les fait expliquer par un autre joueur).
- Les autres joueurs deviennent des **héros**. Ils consultent les pages de la hantise en jeu dans *Les Secrets de la survie*, et les lisent ensemble. (Les héros devraient aussi discuter brièvement de leur plan pour survivre.)
- Quand tout le monde est prêt (traître inclus), le traître revient dans la pièce. Les héros et le traître font tout ce qu'indique la hantise dans le paragraphe « Maintenant ». (Par exemple, vous devrez parfois placer certains jetons dans la maison ou piocher des cartes.)

Héros et secrets

Ne révélez pas vos objectifs au traître, sauf si vous êtes certains qu'il les connaît déjà, ou si vous faites quelque chose exigé par la hantise. Vous avez parfois un avantage sur le traître, car il ne sait pas ce que vous tentez de faire. Vous pouvez rejouer tout de même ces hantises quand tout le monde les connaît, mais jusque-là, les héros devraient garder pour eux Les Secrets de la survie de leur hantise.

Jouer la Hantise

Le premier tour commence toujours par le joueur placé à la gauche du traître, et continue dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur suivant est à la gauche du premier joueur, en s'éloignant du traître, et ainsi de suite). Chaque héros joue un **tour de héros**. Quand tous les héros ont joué leur tour, le traître joue son **tour du traître**. Après le tour du traître, tous les monstres contrôlés par le traître jouent durant le **tour des monstres**. (Le traître joue donc deux tours : un pour ses propres actions et l'autre pour les monstres.) Le premier héros à la gauche du traître joue ensuite son tour, et ainsi de suite.

Les héros et le traître restent tous des explorateurs. Ils peuvent faire tout ce qu'ils pouvaient faire avant la découverte de la hantise, mais ils n'effectuent plus de test de hantise (même si l'un d'eux pioche une carte Présage). Le traître doit indiquer aux héros ce qu'il fait à chaque tour, mais pas la raison pour laquelle il le fait ; la même règle s'applique aux héros.

Une fois la hantise commencée, les explorateurs peuvent mourir. Si l'une des quatre caractéristiques de votre explorateur arrive au symbole du crâne , il meurt. Parfois, durant une hantise, il arrive que la « mort » d'un héros le transforme en traître. Certaines hantises exigent que quelque chose soit effectué autant de fois qu'il y a d'explorateurs. Cela inclut tous les explorateurs morts.

Que se passe-t-il si les règles d'une hantise et les règles normales se contredisent ?

Dans ce cas, appliquez les règles de la hantise. Toutes les règles suivantes s'appliquent à moins qu'une hantise ne précise le contraire.

Parfois, le traître est transformé ou disparaît d'une façon ou d'une autre au début de la hantise. Mais il joue tout de même un tour après les héros. Même si le traître meurt, tant que les monstres peuvent atteindre les objectifs de la hantise, ils continuent à jouer leur tour (en étant contrôlés par le traître).

Pendant une hantise, si quelqu'un dans la maison effectue un test de Savoir pour apprendre quelque chose et le réussit, tous les autres héros obtiennent aussi l'information.

Contourner les adversaires

*Après le début de la hantise, un explorateur ou un monstre doit dépenser 1 case de déplacement supplémentaire pour **chaque** adversaire présent dans la pièce, s'il souhaite sortir de cette pièce. (Les héros ralentissent le traître et les monstres, et inversement.)*

Quelles que soient les pénalités subies, vous pouvez toujours vous déplacer d'au moins 1 case durant votre tour. Cette règle s'applique aussi à un monstre s'il obtient un 0 à son test de déplacement (cf. « Règles des monstres », page 18).

Les monstres étourdis ne ralentissent pas le déplacement d'un explorateur de cette façon.

Nouvelles capacités du traître

Quand votre explorateur devient un traître, si vous êtes handicapé par une carte Événement tirée plus tôt (comme Gravats ou Toiles d'araignée), vous êtes libéré de cet effet. De plus, vous pouvez utiliser les capacités suivantes (sauf précision contraire dans la description de la hantise).

- **Vous pouvez appliquer toutes les instructions favorables d'une tuile, et ignorer tous les effets néfastes.** Vous pouvez traverser le Mur pivotant sans faire de test. Vous pouvez choisir la destination de l'Ascenseur mystique quand vous l'utilisez. Vous glissez quand même jusqu'au Palier du sous-sol quand vous entrez dans la Glissière à charbon.
- **Vous pouvez choisir de ne pas être affecté par une carte Événement ou la carte Présage Morsure.** Si vous choisissez d'être affecté par une carte, vous devez le faire après l'avoir lue, mais avant d'effectuer les tests ou les actions mentionnés sur la carte. Vous devez alors accepter le résultat de ces tests, et les éventuelles pénalités qui en résultent.
- **Après avoir fini votre tour, vous déplacez les monstres et effectuez leurs attaques, s'il y en a sur le plateau de jeu.** Même si le traître meurt, vous contrôlez toujours les monstres. (Dans certaines hantises, les monstres peuvent encore atteindre les objectifs de la hantise après la mort du traître.)

Hantises avec un traître caché

Quelques hantises utilisent un **traître caché**, dont l'identité n'est pas connue des autres joueurs.

Quand une hantise utilise un traître caché, prenez de petits jetons Monstre de couleur, numérotés de 1 jusqu'au nombre de joueurs. Mélangez les jetons et distribuez-en un à chaque joueur, face cachée (face « É » apparente). Celui qui reçoit le jeton numéro 1 est le traître. Les tours de jeu continuent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par la personne située à gauche du découvreur de la hantise.

Les hantises à traître caché n'apparaissent pas dans le **Livret du traître**. Les objectifs et les capacités du traître sont expliqués dans la description de la hantise des **Secrets de la survie**, et sont lus par tous les joueurs.

Sauf précision contraire dans la hantise, le traître caché peut se révéler à tout moment en retournant le jeton numéro 1. (Par exemple, le traître peut se dévoiler face à un piège ou à un danger de la maison, pour éviter l'effet ou les blessures grâce aux habituelles règles du traître.)

Chaque fois qu'un explorateur meurt, le joueur retourne son jeton pour révéler son identité. Aucun autre joueur (traître excepté) ne peut retourner un jeton face cachée. Vous pouvez assurer aux autres joueurs que vous n'êtes pas le traître, mais ceux-ci devront vous croire sur parole.

Sauf précision contraire dans la hantise, un explorateur peut attaquer à tout moment un autre explorateur s'il le soupçonne d'être le traître (ou qu'il prétend le soupçonner). (Bien sûr, le traître a tout intérêt à semer le doute et la méfiance entre les autres explorateurs.)

Sauf précision contraire dans la hantise, les joueurs doivent discuter devant tout le monde. Ils ne peuvent pas s'isoler pour tenir une conversation secrète.

Règles des monstres

Les monstres se comportent un peu différemment des explorateurs. Toutes les règles suivantes s'appliquent, à moins qu'une hantise ne précise le contraire. Chaque monstre doit se déplacer et accomplir toutes ses actions avant que l'on passe au monstre suivant.

- **Les monstres se déplacent différemment.** Au début du tour d'un monstre, lancez autant de dés que sa valeur de Rapidité. Le résultat est le nombre de cases dont ce monstre peut se déplacer lors de ce tour. Pour les groupes de monstres de même type (comme les Chauves-souris ou les Zombis), ne faites qu'un test pour tout le groupe. Chaque monstre de ce type peut se déplacer de ce nombre de cases durant son tour.
- **La plupart des monstres ne peuvent pas être tués.** Si un monstre subit des blessures, il est en fait **étourdi** et passe son prochain tour. Quand un monstre est étourdi, retournez son jeton pour montrer la face « É ». À la fin de son prochain tour, retournez à nouveau le jeton. Les monstres étourdis ne ralentissent pas le déplacement d'un explorateur. Même si une hantise indique de faire autre chose aux monstres que les étourdir quand ils subissent des blessures, ils peuvent toujours être étourdis par des effets qui étourdissent spécifiquement les monstres.
- Comme les explorateurs, **un monstre ne peut attaquer qu'une fois durant son tour.** Les monstres utilisent souvent d'autres caractéristiques que la Force pour attaquer. Ils ne peuvent effectuer aucune des attaques spéciales décrites page 13 (sauf précision contraire dans une hantise).



- Comme le traître, **les monstres peuvent ignorer les effets néfastes des tuiles**. Un monstre glisse tout de même jusqu'au Palier du sous-sol quand il entre dans la Glissière à charbon. Il peut traverser le Mur pivotant sans faire de test. Les monstres peuvent se déplacer librement dans les deux sens par la Glissière à charbon et la Pièce écroulée, et peuvent grimper jusqu'à la Tribune. Cependant, les monstres ne bénéficient pas d'une instruction de tuile qui améliore une caractéristique (comme le Cellier ou la Salle de sport).
- **Les monstres peuvent utiliser les options spéciales de déplacement décrites sur les cartes** (comme l'Escalier secret ou le Passage secret).
- **Les monstres ne peuvent pas explorer de nouvelle pièce.**
- **Les monstres ne peuvent pas porter d'objet** (sauf si la hantise indique le contraire). Si un monstre pouvant porter des objets est étourdi, il les lâche tous ; placez un jeton Pile d'objets dans la pièce. Le monstre ne peut ramasser des objets que lors d'un tour où il n'est pas étourdi.
- Si un monstre est bloqué dans le sous-sol sans moyen de rejoindre les héros, le traître peut durant son tour chercher dans les tuiles l'Escalier du sous-sol, et le placer à côté d'une porte ouverte du sous-sol. (Mélangez ensuite la pile de pièces.) Cette règle ne s'applique pas si la hantise permet aux monstres d'explorer de nouvelles pièces.

Que devient mon équipement si je meurs ?

Si vous avez un **compagnon** (le Chien, la Jeune fille ou le Fou furieux), la carte et le jeton du compagnon (s'il en a) restent dans la pièce où votre explorateur est mort. Mettez cette carte Présage de côté. Si un autre explorateur entre dans la pièce, il prend la carte Présage et le compagnon le rejoint. Tous les autres objets tombent à terre. Placez un jeton **Pile d'objets** dans la pièce et mettez les cartes correspondantes de côté. Les autres explorateurs peuvent se rendre dans la pièce pour récupérer vos objets (et prendre leurs cartes).

GAGNER LA PARTIE

Le premier camp (traître ou héros) qui atteint ses objectifs de hantise gagne la partie. Les objectifs d'une hantise sont décrits dans le paragraphe « Vous gagnez si. . . » et ne nécessitent pas forcément de tuer le traître ou les héros.

Au moins un héros doit survivre pour que les héros gagnent. Par contre, les objectifs de certaines hantises permettent au traître de gagner la partie même s'il est mort. Les monstres contrôlés par le joueur peuvent, par exemple, être en mesure de gagner sans l'aide du traître.

Quand un camp atteint ses objectifs de hantise, un joueur du camp gagnant lit à voix haute le paragraphe « Si vous gagnez. . . » du livret de hantise de son camp.

GLOSSAIRE

Cette section définit certains termes de jeu employés dans le *Livret des règles*, les livrets de hantise et les diverses cartes et tuiles.

Un terme de règles spécifique est écrit en **gras** la première fois qu'il apparaît.

action spéciale de hantise : de nombreuses hantises demandent aux explorateurs d'accomplir des actions spéciales, comme un test d'exorcisme ou la destruction d'un objet. Durant votre tour, vous pouvez effectuer à la fois une action spéciale de hantise et une attaque.

adjacent : des pièces sont adjacentes si elles ont un côté commun. Deux pièces ne sont jamais adjacentes en diagonale.

adversaire : un adversaire est un explorateur ou un monstre qui veut interrompre votre déplacement ou vous mettre des bâtons dans les roues pendant une hantise. Les monstres et le traître sont les adversaires des héros, et vice versa. Après le début de la hantise, un explorateur ou un monstre doit dépenser 1 case de déplacement supplémentaire pour chaque adversaire présent dans la pièce, s'il souhaite sortir de cette pièce.

attaque : les explorateurs (et les monstres) ne peuvent pas attaquer avant le début de la hantise. Une seule fois pendant votre tour, et après le début de la hantise, vous pouvez effectuer un test d'attaque contre un adversaire.

attaque à distance : certaines armes et certains objets spéciaux d'une hantise vous permettent d'attaquer un adversaire situé dans une autre pièce et se trouvant dans votre **ligne de vue** (cf. « Ligne de vue », page 21). Vous ne subissez pas de blessure si votre test d'attaque est inférieur à celui de votre adversaire.

test d'attaque : votre adversaire et vous lancez autant de dés que votre valeur de Force. Celui qui obtient le plus haut résultat inflige autant de blessures physiques au perdant que la différence des deux tests (en cas d'égalité, personne n'est blessé). Cf. « Attaquer », page 13.

blessure : un combat perdu, ainsi de nombreuses cartes, tuiles et effets de hantise, peuvent infliger des blessures à un explorateur. Les blessures peuvent être physiques ou mentales. Pour chaque blessure subie, réduisez la caractéristique ou la combinaison de caractéristiques appropriées d'un cran sur votre carte de personnage.

blessures mentales : le Savoir et la Santé mentale sont des caractéristiques mentales. Répartissez librement les blessures mentales entre ces deux caractéristiques.

blessures physiques : la Force et la Rapidité sont des caractéristiques physiques. Répartissez librement les blessures physiques entre ces deux caractéristiques.

caractéristique : les explorateurs possèdent quatre caractéristiques, représentées par des séries de chiffres inscrits sur leur carte de personnage : La Force, la Rapidité, le Savoir et la Santé mentale. Chaque caractéristique possède une valeur initiale, indiquée en couleur, et une valeur maximale, la plus haute qu'elle puisse prendre. Cf. « Caractéristiques », page 4.

caractéristiques mentales : le Savoir et la Santé mentale sont des caractéristiques mentales.

caractéristiques physiques : la Force et la Rapidité sont des caractéristiques physiques.

carte : les cartes sont de trois types : Événement, Objet et Présage. Les explorateurs piochent des cartes quand ils découvrent de nouvelles pièces. Chaque fois que vous piochez une carte, lisez son texte à voix haute et suivez ses éventuelles instructions.

carte Événement : une carte Événement porte un symbole de spirale . Après avoir suivi ses instructions, défaussez la carte à moins qu'elle ne précise le contraire ou n'ait un effet durable.

carte Objet : une carte Objet porte un symbole de tête de taureau . Placez-la devant vous, face visible. Cet objet est maintenant en votre possession. Cf. « Utiliser les cartes Objet et les cartes Présage », page 11.

carte Présage : une carte Présage porte un symbole de corbeau . Placez-la devant vous, face visible. Le présage est maintenant en votre possession. Vous devrez peut-être faire quelque chose immédiatement. À la fin de votre tour, si la hantise n'a pas encore commencé, effectuez un test de hantise. La plupart des présages ressemblent à des objets.

carte de personnage : il existe six cartes de personnage dans le jeu. Chacune représente deux explorateurs différents (un sur chaque face de la carte).

Une carte de personnage comporte le nom, le portrait et les caractéristiques du personnage et d'autres informations.

chaparder : Si vous attaquez un adversaire et que vous lui infligez au moins 2 blessures physiques, vous pouvez lui chaparder un objet ou un présage échangeable au lieu de lui infliger des blessures. (Cf. « Attaques spéciales », page 13.)

compagnon : les cartes Présage Chien, Jeune fille et Fou furieux sont des compagnons, et suivent l'explorateur qui en a la garde. Les compagnons des cartes Présage n'ont pas de caractéristiques physiques ni mentales.

découverte : quand un explorateur franchit une porte qui n'est pas raccordée à une pièce, piochez une nouvelle pièce dans la pile et placez-la à côté de cette porte. L'explorateur entre ensuite dans la pièce et la découvre. Cf. « Découvrir une nouvelle pièce », page 6.

déplacement : à chaque tour, les explorateurs et les monstres peuvent se déplacer dans la maison. Un personnage peut se déplacer d'autant de cases (de pièces) que sa valeur de Rapidité actuelle. Les monstres lancent autant de dés que leur valeur de Rapidité et peuvent se déplacer d'autant de cases que le total des points obtenus. Vous pouvez effectuer des actions (utiliser un objet ou attaquer, par exemple) durant votre déplacement.

étourdi : sauf si une hantise indique le contraire, les monstres ne meurent pas quand ils perdent un combat. Si un monstre reçoit des blessures, il est en fait étourdi et passe son prochain tour. Les monstres étourdis ne ralentissent pas le déplacement de leurs adversaires.

explorateur : chaque joueur contrôle un personnage appelé explorateur. Une fois la hantise commencée, les explorateurs comprennent le traître et les héros.

fausse ouverture : il est parfois impossible de raccorder deux portes ou deux fenêtres de pièces adjacentes. Quand cela se produit, créez une fausse ouverture. Les fausses ouvertures ne peuvent pas être franchies. Les fausses fenêtres ne comptent pas comme des fenêtres.

fenêtre : certaines pièces ont des fenêtres sur un ou plusieurs côtés, en plus des portes. Il est impossible de traverser une fenêtre, mais certaines hantises disposent de règles spéciales qui les concernent. Les pièces dotées de fenêtres sont la Chambre, le Grand escalier, la Chambre de maître, la Chapelle et la Salle à manger.

figurine : chaque carte de personnage est associée à une figurine en plastique, dont la couleur correspond à celle du fond de son portrait, et qui représente l'explorateur sur le plateau de jeu.

hantise : un explorateur déclenche le scénario de la hantise sur un test de hantise réussi. La hantise décrit comment gagner la partie, contient de nouvelles règles, et introduit des monstres en jeu. Pendant la hantise, les explorateurs peuvent mourir. Cf. « La hantise », page 15.

héros : au début de la hantise, tous les explorateurs à l'exception du traître deviennent des héros. Ils luttent pour survivre aux périls de la maison et aux manigances du traître.

traître : une fois la hantise commencée, l'un des explorateurs devient un traître. Son objectif est de vaincre ses anciens compagnons. Quelques-unes des hantises utilisent un **traître caché**, dont l'identité n'est pas connue des autres joueurs (cf. « Hantises à traître caché », page 17).

jeton : les jetons sont des éléments en carton qui représentent des objets ou des effets particuliers.

les jetons Événement/Pièce sont carrés.

Ils représentent des éléments spéciaux créés par des cartes ou des tuiles, comme l'Escalier secret ou la Glissade mystique.

les jetons Monstre existent en sept couleurs et sont numérotés pour mieux les repérer. Les monstres spéciaux sont représentés par de grands jetons circulaires, sur lesquels est écrit le nom du monstre.

les jetons Objet sont pentagonaux et numérotés.

les jetons Test de caractéristique sont triangulaires. Ils permettent de suivre les tests d'une tâche spécifique durant les hantises.

ligne de vue : si vous pouvez tracer jusqu'à un adversaire une ligne droite ininterrompue traversant une série de portes, vous avez une ligne de vue vers lui.

objet : les explorateurs peuvent porter et utiliser des cartes Objet et de nombreuses cartes Présage. Les objets peuvent aussi être ramassés, lâchés, échangés ou chapardés. Cf. « Utiliser des cartes Objet et les cartes Présage », page 11.

arme : Les cartes Objet Hache, Dague vampire, Revolver et Dague sacrificielle, et la carte Présage Lance sont des armes. Vous ne pouvez utiliser une arme que lorsque vous attaquez, jamais quand vous vous défendez. (Cf. « Attaquer », page 13.) Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme par attaque, mais vous pouvez en porter plusieurs. L'utilisation d'une arme lors d'une attaque est optionnelle.

jeton Objet : de nombreuses hantises placent dans la maison un ou plusieurs jetons pentagonaux Objet, dont l'utilisation est régie par des règles spéciales. Sauf si la hantise indique le contraire, les jetons Objet peuvent être échangés, lâchés, ramassés ou chapardés exactement comme les cartes Objet et les cartes Présage.

personnage : les explorateurs, les monstres et les adversaires spéciaux de hantise (comme Dracula) sont tous des personnages.

pièce : la maison sur la colline se compose d'un certain nombre de pièces que vous découvrez et que vous traversez. Chaque pièce compte comme 1 case de déplacement. Les couloirs (comme le Couloir poussiéreux) et les zones extérieures (comme le Patio) sont aussi considérés comme des pièces.

Le nom d'un ou de plusieurs étages est inscrit au dos de chaque tuile : rez-de-chaussée, sous-sol ou premier étage. Vous pouvez placer la tuile dans toutes les positions autorisées par les règles à tous les étages indiqués.

Certaines tuiles comportent un texte de règles qui entre en jeu à chaque fois qu'un explorateur y entre, en sort ou y effectue une action spécifique. De nombreuses tuiles possèdent aussi des symboles correspondant aux symboles des cartes. Seul le premier explorateur qui découvre la pièce est affecté par ce symbole.

pièce à obstacle : Une pièce à obstacle est composée de deux parties, séparées par un obstacle qui peut vous empêcher de passer d'un côté à l'autre. Le Gouffre en est un exemple.

pile : les cartes et les tuiles sont mélangées et placées face cachée en piles, dans lesquelles piochent les joueurs.

porte : les portes relient les pièces entre elles. Vous pouvez franchir une porte si elle est raccordée à la porte d'une pièce adjacente. Les portes à l'intérieur de la maison sont toujours ouvertes.

porte d'entrée : contrairement aux autres portes, la porte d'entrée (dans le Hall) est toujours verrouillée. Vous ne pouvez pas quitter la maison ou franchir la porte d'entrée, sauf si la hantise indique le contraire.

symbole : un symbole figure sur toutes les cartes. Une silhouette de corbeau  représente un présage, une tête de taureau  un objet et une spirale  un événement. Des symboles correspondant à ceux des cartes figurent sur certaines tuiles. Le premier explorateur qui entre dans l'une de ces pièces doit arrêter son déplacement et piocher la carte correspondante.

test : de nombreuses cartes, pièces et règles de hantise exigent qu'un joueur effectue un test de X+ pour son explorateur, « X » étant un nombre variable. (Par exemple, vous pourriez devoir faire un test de Savoir de 4+.) Il n'existe aucune limite au nombre de tests que vous pouvez effectuer durant un tour, mais vous ne pouvez pas tenter le même test plusieurs fois par tour. Chaque dé a des faces marquées de 0, 1 ou 2 points. Lancez le nombre de dés indiqué et additionnez tous les points obtenus. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué, le test est réussi. Cf. « Effectuer un test », page 12.

test de caractéristique : ces tests dépendent de l'une des caractéristiques de l'explorateur (ou du monstre) : Force, Rapidité, Savoir ou Santé mentale. Lancez autant de dés que la valeur actuelle de cette caractéristique chez le personnage (n'utilisez pas sa valeur initiale si cette caractéristique a été modifiée).

test de tâche : certaines hantises exigent un test précis pour réussir une tâche donnée (comme un exorcisme). Durant votre tour, vous ne pouvez effectuer qu'un seul test de cette nature.



test de hantise : Avant le début de la hantise, vous devez effectuer un test de hantise à la fin de votre tour à chaque fois que vous avez découvert une pièce comportant le symbole Présage  Lancez autant de dés que le nombre de cartes Présage en jeu. Si le résultat est inférieur à ce nombre, la hantise commence.

découvreur de la hantise : le joueur dont le test déclenche la hantise est appelé « découvreur de la hantise ». Le découvreur de la hantise cherche la hantise qui entre en jeu sous le tableau des hantises, pour déterminer l'identité du traître.

tour : avant le début de la hantise, les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre, en commençant par celui dont l'explorateur sera le prochain à fêter son anniversaire. Continuez ensuite vers dans le sens horaire. Durant votre tour, vous pouvez vous déplacer, découvrir des pièces, utiliser des objets et effectuer des tests. Une fois la hantise commencée, vous pouvez aussi effectuer une attaque, une seule fois durant votre tour.

Une fois la hantise commencée, le premier tour commence par le joueur placé à la gauche du traître, et continue dans le sens horaire. Chaque héros joue un tour de héros. Quand tous les héros ont joué, le traître joue son tour du traître. Après le tour du traître, tous les monstres contrôlés par le traître jouent durant le tour des monstres.

utiliser : tous les explorateurs peuvent utiliser des objets (et la plupart des présages). Certains monstres en sont aussi capables. Utiliser un objet signifie effectuer une attaque ou un test grâce à lui, ou n'importe quelle action où il est impliqué. Vous ne pouvez utiliser un objet qu'une seule fois durant votre tour, à n'importe quel moment du tour.

Cas non couverts par les règles

De nombreuses heures ont été consacrées à tester ce jeu, mais il est possible que vous rencontriez certaines situations où les règles du jeu et les livrets de hantise ne répondent pas clairement à une question de règles. Ne perdez pas de temps dans ce genre de cas. Les joueurs se mettent alors d'accord sur ce qui leur semble le plus logique, et appliquent leur solution. (Si vous n'y parvenez pas, tirez à pile ou face pour trancher.) Continuez ensuite vos aventures dans la maison.