



BETRAYAL

AT HOUSE ON THE HILL
3^e ÉDITION



LIVRE DE RÈGLES



C'est la maison de vos cauchemars

La maison sur la colline reste inhabitée, ses fenêtres jetant leur regard vide sur le monde. Personne ne se rappelle qui y vivait ou ce qui est arrivé. Aujourd'hui, un groupe d'explorateurs intrépides se dirige vers la maison. Chacun a ses raisons. Certains ont reçu de mystérieuses invitations, d'autres sont venus élucider des disparitions inexplicables. D'autres encore cherchent simplement une vieille maison à restaurer.

Dans le rôle de ces explorateurs, vous serez confrontés aux horreurs de la maison. Les circonstances vous feront vivre l'une des 50 hantises, toutes plus terrifiantes les unes que les autres, qui vous attendent ici. Et ce n'est pas tout : l'un d'entre vous trahira les autres et vous devrez tous lutter pour votre survie. La maison verra tout et entendra tout.

On dit que la maison sur la colline gagne toujours. Serez-vous en mesure de prouver le contraire ?

But du jeu

- **Avant le début de la hantise**, explorez la maison et rendez votre explorateur plus fort.
- **Après le début de la hantise**, soyez le premier à satisfaire les conditions de victoire de votre camp, que vous soyez un héros ou un traître.

COMMENT UTILISER LE LIVRE DE RÈGLES

Quand on a un nouveau jeu, on veut commencer à jouer tout de suite. Nous le comprenons très bien. Mais que vous soyez un novice ou un expert chevronné à *Betrayal at House on the Hill*, il vous est fortement recommandé de lire le livre de règles entièrement avant de jouer à cette nouvelle édition.

Ces règles apprendront non seulement aux débutants à jouer, mais indiqueront également aux vétérans ce qui a changé. Donc, avant de franchir le seuil de notre vieille maison sinistre, prenez le temps de consulter les pages qui suivent.

STRUCTURE DU LIVRE DE RÈGLES

Ce livre de règles est divisé en cinq grandes sections :

1. **BRIEFING**
2. **MATÉRIEL DE JEU ET MISE EN PLACE**
3. **COMMENT JOUER : AVANT LA HANTISE**
4. **COMMENT JOUER : APRÈS LE DÉBUT DE LA HANTISE**
5. **RÉFÉRENCE**

CONTENU DU LIVRE DE RÈGLES

BRIEFING

Comment utiliser le livre de règles 3

Si c'est votre première fois 4

Symboles utilisés 4

Si vous avez déjà joué : Modifications importantes 5

MATÉRIEL DE JEU ET MISE EN PLACE

Qu'y a-t-il dans la boîte ? 6

Mise en place 7

Aperçu du matériel 8

Cartes 8

Tuiles de pièce 8

Jetons 8

Fiches de personnage et figurines 8

Gain, perte et guérison des attributs 9

Attributs critiques 9

Mort d'un personnage 9

Comment les dégâts affectent vos attributs 9

Les dés 10

Tests d'attribut 10

Tests d'attaque 10

Tests de hantise 10

Autres tests 10

JOUER AVANT LA HANTISE

Comment jouer : Avant la hantise 11

Pendant votre tour 11

Déplacements 11

Tuiles adjacentes 11

Déplacements forcés 11

Découverte de nouvelles tuiles de pièce 12

Terminer votre tour 13

Ce que vous pouvez faire d'autre pendant votre tour 13

Échanges 13

Actions spéciales 13

JOUER APRÈS LE DÉBUT DE LA HANTISE

Comment jouer : Après le début de la hantise 14

Types de hantise 14

Sans traître 14

Traître unique 14

Traître caché 14

Chacun pour soi 14

Commencer la hantise 14

Attaquer 15

Armes 15

Champ de vision 15

Pillage des cadavres 15

Obstacles 15

Anatomie d'une hantise 16

Jouer la hantise 18

Autres détails sur les hantises 18

Désigner le traître en cas d'égalité 18

Ajustement au nombre de joueurs 18

Le compteur 18

Trouver des tuiles spécifiques 18

Être le traître 18

Traîtres malgré eux 18

Les pouvoirs spéciaux du traître 18

Contrôle des monstres 19

Mort d'un explorateur 19

Fin de la partie 19

RÉFÉRENCE

Description des personnages 20

Index 22

Vous ne trouvez pas une info ? Consultez l'INDEX à la page 22 !

SI C'EST VOTRE PREMIÈRE FOIS

Bienvenue... ou peut-être devrions-nous vous conseiller de prendre la fuite pendant qu'il en est encore temps. Vous allez entrer dans le monde de *Betrayal at House on the Hill*, 3^e édition. Chaque partie de *Betrayal* se déroule comme un film d'horreur. Vous y reconnaîtrez peut-être même des allusions à certains de vos films préférés. Vous commencez en explorant une maison hantée construite il y a longtemps et qui semble inhabitée... du moins, par des humains. L'un d'entre vous cache un noir secret et l'histoire prendra une tournure sinistre quand il se révélera être le traître. D'où le titre de « *betrayal* » (la trahison).

La partie se déroule en deux phases. Dans la première, vous jouez tous dans la même équipe et vous explorez la maison ensemble. Ce faisant, vous placez de nouvelles tuiles représentant les pièces que vous avez découvertes. À chaque fois que vous découvrez une pièce, vous piochez également une carte représentant l'un des nombreux **Événements**, **Objets** et **Présages** qui se trouvent dans la maison. Vous

pourriez trouver une vieille trousse de premiers soins, une idole mystérieuse et peut-être même quelque chose d'encore plus bizarre et perturbant. À chaque partie de *Betrayal*, vous créez une maison différente à explorer. Quand vous aurez exploré assez longtemps, la deuxième phase de la partie—**la hantise**—commence. Il y a 50 hantises différentes, donc vous ne manquerez pas de manières de vous faire peur !

Au début de la hantise, les joueurs ne jouent peut-être plus dans la même équipe. Habituellement, la plupart des joueurs seront des héros et un seul devient le traître. Chaque camp a son propre livre de hantise qui lui donne des actions spéciales et décrit ce qu'il doit faire pour gagner. Dans leur course pour accomplir leurs objectifs, les héros pourront s'attendre à combattre la force maléfique qui habite la maison, tandis que le traître tentera de leur mettre des bâtons dans les roues. La première équipe à accomplir ses objectifs secrets gagne la partie.

SYMBOLES UTILISÉS

Le livre de règles et les livres de hantise utilisent des symboles distinctifs pour vous aider à comprendre rapidement la nature de ce que vous êtes en train de lire. Les voici :



ÉVÉNEMENT



OBJET



PRÉSAGE

Ces symboles indiquent les trois types de cartes que vous pouvez piocher pendant la partie. Voir la page 8.



TUILE DE DÉPART

Voir Mise en place, étape 8, page 7



ACTION SPÉCIALE

Voir Actions spéciales, page 13



INFORMATION SUR LES MONSTRES

Voir Anatomie d'une hantise, page 16.



MORT

Voir Mort d'un explorateur, page 19.



MODIFICATIONS IMPORTANTES

Voir les Modifications importantes à la page suivante.

SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ : MODIFICATIONS IMPORTANTES

Salutations, nous vous attendions. Nous savions que vous ne pourriez pas résister à l'envie de revenir. Prenez note, cependant, que certaines règles et fonctionnalités ont changé depuis les éditions précédentes. Bien que les changements les plus importants apparaissent dans la présente section, vous devriez aussi lire le reste des règles. Nous avons signalé les modifications de règles avec le symbole suivant :

! LES CARTES DE SCÉNARIO : LA RAISON DE VOTRE VENUE

La hantise n'est plus déterminée en consultant la matrice de hantise. Désormais, les joueurs doivent commencer chaque partie en choisissant une **carte de scénario**. Ces cartes expliquent ce que tout le monde est venu faire dans la maison et déterminent quelle hantise les joueurs devront affronter plus tard dans la partie. Au début de la hantise, la carte de scénario choisie révélera quelle hantise a été déclenchée et quel joueur est maintenant le traître.

! LE TEST DE HANTISE EST DIFFÉRENT

Quand vous faites un test de hantise, vous devez maintenant lancer un dé pour chaque présage découvert. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, la hantise commence. Si la hantise n'a pas encore commencé quand le dernier présage est pioché, elle se déclenche automatiquement.

! IL Y A DE NOUVEAUX TERMES

Il y a quelques nouveaux termes sur les cartes Événement, Objet et Présage. Par exemple : **dégâts généraux**, **guérir**, **enterrer**, **critique**, **actions spéciales** et **champ de vision**. Vous trouverez la définition de ces termes (et d'autres) dans les pages de ce livre.

! LE VOL EST INTERDIT

Dans les éditions précédentes, vous aviez l'option de voler un objet à un ennemi que vous avez vaincu en réussissant une attaque de vigueur. Dans cette édition, le vol n'est plus une capacité de base. Si une hantise permet le vol, ce sera clairement indiqué.

! LES TOURS SE TERMINENT DIFFÉREMMENT.

Dans cette édition, votre tour se termine automatiquement quand vous découvrez (placez) une nouvelle tuile de pièce. Vous résolvez les effets indiqués sur la tuile et vous

! QUAND LA HANTISE COMMENCE, LISEZ VOTRE TEXTE DE MISE EN PLACE ET D'INTRODUCTION AVANT DE QUITTER LA PIÈCE

Les deux camps doivent lire leur texte d'introduction et de mise en place à voix haute avant de se séparer pour apprendre leurs rôles dans la hantise.

! TOUTES LES ACTIONS SONT CONSIDÉRÉES COMME DES INFORMATIONS OUVERTES

À chaque fois que vous effectuez une action pendant une hantise, l'autre équipe peut vous demander d'expliquer ce que vous faites. Dans ce cas, vous devez lire à voix haute tout le texte de cette action. Les informations dans votre livre de hantise cessent d'être secrètes quand vous les utilisez.

! LES EXPLORATEURS MORTS LAISSENT DES CADAVRES

Quand vous mourez, la figurine de votre explorateur reste sur la tuile où vous êtes mort. Les autres explorateurs peuvent prendre des objets et des présages sur votre corps. Dans certaines hantises, les corps peuvent aussi avoir une utilité spécifique pour les traîtres.

Maintenant que vous avez pris le temps de lire le briefing, voici l'élément le plus important que les fantômes, les zombies et les méchantes agentes immobilières qui vous attendent dans la maison veulent que vous sachiez : c'est un jeu et vous devez vous amuser. Si le résultat d'une action semble ambigu, prenez simplement une décision de groupe sur la façon de procéder et continuez de jouer. Vous ne gâcherez pas la partie.

QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?



6 fiches de personnage recto-verso



6 figurines de personnage



6 socles pour figurine de personnage



74 cartes de jeu : Présages, Objets et Événements

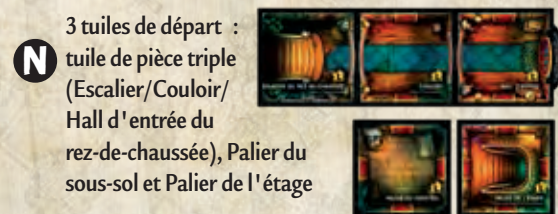
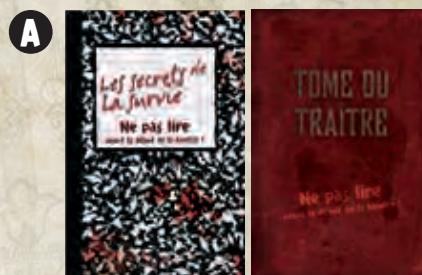


5 cartes de scénario

Carte de référence
des monstresCarte de référence
du traîtreCartes de référence
des joueurs

Compteur avec indicateur

Tuiles de pièce

3 tuiles de départ :
tuile de pièce triple
(Escalier/Couloir/
Hall d'entrée du
rez-de-chaussée), Palier du
sous-sol et Palier de l'étage2 livres de hantise : *Les secrets de la survie*
et *Le tome du traître*

Curseurs



Dés



114 jetons en carton

MISE EN PLACE

1. Mettez de côté les livres de hantise *Le tome du traître* et *Les secrets de la survie*. Vous les utiliserez quand la hantise aura commencé.
2. Chaque joueur choisit son personnage et prend la **1** fiche de personnage, la **2** figurine et le **3** socle de figurine correspondants (de la même couleur). Insérer les figurines dans leurs socles.
3. Donnez à chaque joueur quatre **4** curseurs à fixer sur leur fiche de personnage. Les joueurs doivent placer les curseurs de façon à ce qu'ils indiquent un chiffre vert différent de leur fiche. Ces chiffres représentent les attributs de départ des personnages. Pour plus de détails sur les attributs, allez à la page 9.
4. Placez les **5** dés à la portée de tous les joueurs.
5. Séparez les cartes **6** Événement, **7** Objet et **8** Présage par type. Mélangez chaque type de carte pour former trois piles, face cachée, placées à la portée de tous les joueurs.



Insérez chaque figurine
dans son socle.

Placez les curseurs de façon
à ce qu'ils indiquent un
chiffre vert différent de
votre fiche de personnage.



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

6. Placez la **9** carte de référence des monstres et la carte de référence du traître face visible sur la table, à la vue de tous.
7. Donnez une **10** carte de référence des joueurs à chaque joueur.
8. Commencez à construire la maison en utilisant les trois **11** tuiles de départ. Elles portent toutes un symbole **12**. Placez ces tuiles au centre de la table, séparées de 20 cm à 25 cm.
9. Mélangez le reste des **13** tuiles de pièce et mettez-les sur la table en pile face cachée.
10. Placez chaque explorateur sur la case du Hall d'entrée de la grande tuile de départ.
11. Ensemble, les joueurs doivent regarder les cinq **14** cartes de scénario et en choisir une. Le scénario décrit sur la carte deviendra la motivation des personnages à vouloir entrer dans la maison. Cette carte détermine également à quelle hantise ils seront confrontés pendant la partie. Remettez les autres cartes de scénario dans la boîte.
12. Mettez le **15** compteur, l'indicateur et les **16** jetons de côté. Certains d'entre eux seront utilisés au début de la hantise.
13. Pour finir, les joueurs consultent leur fiche de personnage pour connaître la date d'anniversaire de leur personnage. Le joueur dont l'explorateur sera le prochain à fêter son anniversaire joue le premier. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

APERÇU DU MATÉRIEL

Maintenant, l'appel de la maison est certainement irrésistible, mais si c'est la première fois que vous jouez, il y a quelques détails à savoir avant d'écarter les toiles d'araignée et de franchir le seuil.

Quand vous serez prêt, rendez-vous directement à la section « Comment jouer » à la page 11.

CARTES

CARTES ÉVÉNEMENT

Les événements sont les activités étranges qui ont lieu dans la maison, comme les *Lumières vacillantes* ou le *Fantôme errant*. Les événements ont généralement des conséquences, positives ou négatives.

CARTES OBJET

Les objets sont des choses utiles que vous pouvez trouver en explorant la maison, comme une *lampe torche* ou une *tronçonneuse*. Les objets donnent des capacités spéciales qui vous aideront à survivre.

CARTES PRÉSAGE

Les présages, comme le *chien* ou l'*idole*, sont des signes annonciateurs du mal. Bien qu'ils soient semblables aux objets, seuls les présages ont le potentiel de déclencher la hantise.

(Voir « Jouer des cartes Événement, Présage ou Objet à la page 12. »)

CARTES DE SCÉNARIO

Les cartes de scénario établissent les raisons pour lesquelles vous explorez la maison et déterminent quelle hantise vous jouerez.

CARTES DE RÉFÉRENCE DES JOUEURS

Les cartes de référence des joueurs sont un rappel pratique des actions que vous pouvez effectuer à votre tour.

CARTES DE RÉFÉRENCE DU TRAÎTRE ET DES MONSTRES

Ces cartes rappellent, étape par étape, ce que peuvent faire le traître et les monstres pendant leur tour.

TUILES DE PIÈCE

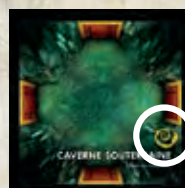
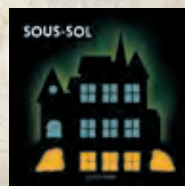
En jouant, vous construirez la maison avec les tuiles de pièces. Quand vous explorerez, vous ajouterez une nouvelle tuile de pièce à votre zone (sous-sol, rez-de-chaussée ou étage, indiqué au verso de la carte) avant de piocher une carte Événement, Objet ou Présage, selon le symbole imprimé sur le recto de la tuile.

JETONS

Betrayal contient beaucoup de jetons. La plupart sont utilisés dans des hantises, où ils seront accompagnés de règles. La hantise vous indiquera où les placer, comment les utiliser et ce qu'ils représentent. Parfois ils sont utilisés pour représenter les étapes d'un rituel ou la quantité de sang que vous avez recueillie. Consultez la section **Jetons nécessaires** au début de chaque hantise pour savoir quels jetons utiliser et ce qu'ils représentent.

FICHES DE PERSONNAGE ET FIGURINES

Vous pouvez jouer l'un des 12 personnages détaillés sur les six fiches de personnages recto-verso. Chaque fiche de personnage a une figurine d'explorateur correspondante, que vous déplacerez d'une tuile à l'autre pendant la partie. Consultez les pages 20 et 21 pour les descriptions complètes des 12 personnages.



Chaque personnage a quatre attributs, la **vigueur**, la **vitesse**, le **savoir** et la **santé mentale**, indiqués sur leur fiche de personnage respective et dont vous suivrez l'évolution avec des curseurs en plastique. Au début de la partie, alignez vos curseurs sur les valeurs vertes de départ de votre personnage, puis modifiez-les au besoin. Les valeurs d'attribut sont publiques et ne doivent jamais être cachées aux autres joueurs.



GAIN, PERTE ET GUÉRISON DES ATTRIBUTS

En jouant, il est probable que vous deviez ajuster vos valeurs d'attribut.

- Par exemple, si une carte indique que vous « **gagnez** 1 point de vigueur » ou « **perdez** 1 point de vitesse », déplacez simplement le curseur de cet attribut d'une position dans un sens ou l'autre en fonction de ce qui est demandé. Déplacer un curseur peut ne pas avoir d'effet immédiat sur la valeur d'un attribut, certaines fiches de personnage ayant des valeurs en double. Un attribut qui a atteint sa valeur la plus élevée ne peut plus augmenter.
- Si un effet vous demande de **guérir un attribut**, remettez cet attribut à sa valeur de départ (en vert). Si cet attribut est déjà à sa valeur de départ ou à une valeur plus élevée, il ne change pas.

ATTRIBUTS CRITIQUES

Si un attribut est à sa valeur la plus faible (en rouge), à côté du symbole de crâne, il a atteint un seuil critique.

MORT D'UN PERSONNAGE

Les personnages ne peuvent pas mourir avant le début de la hantise. Si un dégât pré-hantise fait descendre l'un de vos attributs sous le seuil critique, il reste au seuil critique. Une fois que la hantise a commencé, la chute de *n'importe quel* attribut au niveau du symbole de crâne entraîne la **mort** du personnage (voir « Mort d'un explorateur », à la page 19).

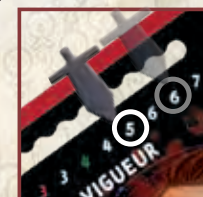
COMMENT LES DÉGÂTS AFFECTENT VOS ATTRIBUTS

Les personnages subiront inévitablement des dégâts qui réduiront les valeurs de leurs attributs. Il y a trois types de dégâts : **physiques**, **mentaux** et **généraux**.

- Quand vous subissez des dégâts **physiques**, vous perdez un nombre de points de **vigueur** et/ou de **vitesse** égal au nombre de points de dégâts subis.
- Quand vous subissez des dégâts **mentaux**, vous perdez un nombre de points de **savoir** et/ou de **santé mentale** égal au nombre de points de dégâts subis.
- Quand vous subissez des dégâts **généraux**, vous choisissez lesquels de vos attributs sont affectés.

Quand vous subissez des dégâts, réduisez votre attribut du nombre de positions approprié et **non** de la valeur numérique de ce dégât. Par exemple :

- Oliver subit 2 points de dégâts physiques, qu'il décide d'attribuer à sa vigueur, qui est actuellement à **3 3 4 4 5 6 6 7**.
- Oliver déplace son curseur de deux positions vers la gauche, à **3 3 4 4 5 6 6 7**.



Les dégâts peuvent être divisés comme vous le souhaitez, mais seulement entre les attributs associés. Par exemple, si vous subissez 3 points de dégâts physiques, vous pourriez choisir de réduire votre vigueur de 2 et votre vitesse de 1, mais vous ne pourriez pas réduire votre savoir ou votre santé mentale.

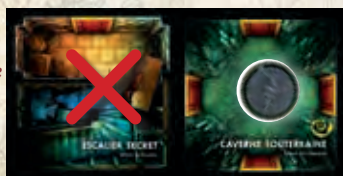
Vous ne pouvez pas mourir pour avoir subi des dégâts avant le début de la hantise et vous ne pouvez pas choisir de réduire un attribut au seuil critique si d'autres de vos attributs peuvent encore être réduits. Par exemple, supposons que la hantise n'a pas encore commencé. Votre vigueur est au seuil critique, mais pas votre vitesse, et vous devez subir 2 points de dégâts physiques. Vous ne pouvez attribuer ces dégâts à la vigueur, vous devrez à la place perdre de la vitesse.

DÉCOUVERTE DE NOUVELLES TUILES DE PIÈCE

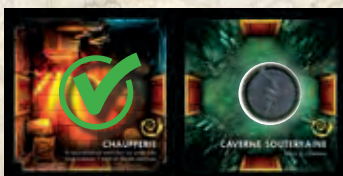
Pendant votre déplacement, si vous êtes sur une tuile avec une porte inexplorée, vous pouvez franchir son seuil pour découvrir une nouvelle pièce. Voici comment :

1. La maison a trois **zones** (le sous-sol, le rez-de-chaussée et l'étage). Le verso de chaque tuile de pièce indique où dans la maison cette tuile doit être placée.
2. Si la tuile du dessus de la pile de tuiles correspond à la zone de votre explorateur, retournez-la et reliez-la à la tuile de votre explorateur en alignant une porte de la nouvelle tuile avec la porte inexplorée de la tuile actuelle.
 - Vous n'êtes pas contraint d'aligner chaque porte de la nouvelle tuile, tant qu'une porte est adjacente à la tuile d'où vous venez.
 - Si la tuile du dessus de la pile ne correspond pas à la zone de votre explorateur, **enterrez** cette tuile (mettez-la au-dessous de la pile). Répétez ce processus jusqu'à ce que vous révéliez une tuile qui peut être placée dans la zone de votre explorateur. Placez cette tuile selon la règle ci-dessus.
3. Placez votre figurine d'explorateur sur la nouvelle tuile.
4. Résolvez tout texte sur la tuile indiquant « quand vous découvrez cette tuile... » ou « quand vous arrivez sur cette tuile... »
5. Si la tuile a un symbole ,  ou , piochez une carte dans la pile correspondante. Lisez le texte de la carte à voix haute et résolvez ses effets comme indiqué. (Voir « Jouer des cartes Événement, Objet et Présage », sur la présente page.)
6.  Finissez votre tour.

Placement de tuile illégal. Remarque : les portes ne communiquent pas.



Placement de tuile légal. Remarque : les portes communiquent.



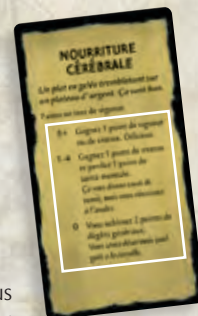
JOUER DES CARTES ÉVÉNEMENT, OBJET OU PRÉSAGE

La plupart des tuiles présentent un symbole d'événement , d'objet  ou de présage . Quand vous placez une de ces tuiles, piochez la carte du dessus de la pile correspondante.

ÉVÉNEMENTS

Quand vous piochez une carte Événement, lisez son texte en italique à voix haute et suivez les instructions. Puis, **enterrez** la carte en la plaçant au-dessous de sa pile.

Les événements nécessitant que vous fassiez un test d'attribut comportent un tableau de résultats. *Ne lisez que le résultat correspondant à votre lancer.*



Carte Événement avec tableau de résultats.

OBJETS

Quand vous piochez une carte Objet, lisez son texte à voix haute, puis placez la carte devant vous, face visible. Vous possédez maintenant cet objet.

PRÉSAGES

Quand vous piochez une carte Présage, lisez son texte à voix haute, puis placez la carte devant vous, face visible. Vous possédez maintenant ce présage. À chaque fois que vous piochez un présage, vous devez faire un test de hantise.

 Pour faire un test de hantise : comptez le nombre total des présages de tous les joueurs et lancez autant de dés. Si votre résultat est supérieur ou égal à 5, la hantise commence ! Le joueur qui a lancé les dés est le révélateur de la hantise.

Il y a moins de cartes Présage que de tuiles avec des symboles de présage. Si vous piochez la dernière carte Présage, la hantise commence automatiquement !

ENTERRE LES TUILES ET LES CARTES

Vous pouvez avoir pour instruction d'**enterrer** une tuile ou une carte. Pour enterrer une tuile, placez-la au-dessous de la pile de tuiles. Pour enterrer une carte, placez-la au-dessous de sa pile.

AUTRES INFORMATIONS SUR LA DÉCOUVERTE DE NOUVELLES PIÈCES

Ce n'est pas un problème si vous ne pouvez pas associer toutes les portes d'une nouvelle tuile à d'autres tuiles. Vous venez simplement de créer un placard ou une alcôve.

Se rendre compte que vous n'avez plus de tuile pour votre zone quand vous essayez de découvrir une nouvelle tuile ne vous coûte pas un déplacement. Continuez votre tour comme si vous ne veniez pas d'ouvrir la porte d'un placard.

Après avoir placé une tuile, il doit toujours y avoir au moins une porte ouverte dans votre zone. Si la seule façon de placer une tuile empêche de placer d'autres tuiles dans cette zone, enterrez cette tuile et piochez-en une nouvelle.

Si vous ne pouvez pas placer une tuile sans fermer votre zone, ajustez les tuiles de cette zone de façon à pouvoir placer une tuile. Assurez-vous que cette modification modifie le plan de la maison le moins possible.

TERMINER VOTRE TOUR

Votre tour se termine automatiquement quand vous découvrez (placez) une nouvelle tuile de pièce. Comme indiqué ci-dessus, vous devez résoudre les effets apparaissant sur cette tuile, puis piocher une carte Événement, Objet ou Présage si un de ces symboles est présent sur la tuile. Suivez les instructions de cette carte. Votre tour est ensuite terminé.

Vous pouvez aussi mettre fin à votre tour volontairement, sans découvrir de nouvelle tuile. Vous n'êtes pas contraint d'utiliser tous vos déplacements ou d'effectuer toutes les actions disponibles.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE D'AUTRE PENDANT VOTRE TOUR

En plus de vous déplacer, vous pouvez faire d'autres choses pendant votre tour. Rappelez-vous que vous pouvez les faire dans n'importe quel ordre, et à tout moment pendant votre déplacement.

ÉCHANGES

Une fois par tour, si vous êtes sur la même tuile qu'un autre explorateur, vous pouvez échanger des objets ou des présages avec cet explorateur. Vous pouvez échanger le nombre d'objets et de présages que vous voulez, tant que vous êtes tous les deux d'accord pour procéder à l'échange, et à une seule condition : vous ne pouvez pas donner un objet ou un présage à quelqu'un si vous l'avez déjà utilisé pour son action spéciale ou pour attaquer pendant le tour actuel (s'il s'agit d'une

arme). Vous pouvez donner ou prendre n'importe quel nombre d'objets, même aucun si vous le souhaitez : les échanges ne doivent pas obligatoirement être équitables.

ACTIONS SPÉCIALES

Plusieurs objets et présages ont un symbole d'action spéciale, . Chaque action spéciale vous indiquera quand et comment elle fonctionne.

Les actions spéciales sont toujours optionnelles.

- Sauf indication contraire, vous ne pouvez effectuer chaque action spéciale qu'une seule fois par tour. Vous pouvez effectuer chaque action spéciale disponible, mais vous ne pouvez les répéter pendant votre tour.
- Vous ne pouvez pas effectuer une action spéciale avec un objet ou un présage que vous ne possédiez pas au début de votre tour. Certains objets et présages ont des effets qui ne sont pas des actions spéciales—tant que vous possédez la carte, ces effets sont toujours « actifs ».



Le Masque a deux effets. Le premier est un effet qui est toujours actif tant que vous possédez le Masque. Le second est une action spéciale. Vous ne pouvez pas utiliser le Masque puis le donner à quelqu'un ou le prendre à quelqu'un puis l'utiliser.



Exemple : C'est le tour de Sophie. Elle déplace le père Warren dans la salle de réception, là où l'attend l'explorateur de Martine, Brittani. Sophie échange son étrange amulette contre le masque de Martine. Plus tôt pendant ce tour, Sophie a utilisé son arbalète pour attaquer un zombie. Pour cette raison, l'arbalète ne peut pas être échangée pendant ce tour.

COMMENT JOUER : APRÈS LE DÉBUT DE LA HANTISE

Les hantises sont ces histoires singulières qui ont lieu dans la maison sur la colline. Elles vous confrontent à des situations dérangeantes, effrayantes et généralement dangereuses. Chacune des 50 hantises du jeu a une version survivant et une version traître, mais les objectifs de l'un et l'autre diffèrent. Vous utiliserez les deux livres de hantise, *Les secrets de la survie* et *Le tome du traître*. Assurez-vous de les avoir à portée de main.

La hantise commence par un lancer de dés. À chaque fois qu'un joueur pioche un présage, il doit lancer un nombre de dés égal au nombre total des présages de tous les joueurs. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, la hantise commence ! Le joueur qui a lancé les dés est le **révélateur de la hantise**.

Pour déterminer quelle hantise vous allez jouer, prenez la carte de scénario que vous avez choisie au début de la partie et trouvez le présage qui vient d'être pioché. Il vous donnera le numéro de la hantise que vous vous apprêtez à jouer et vous indiquera quel joueur est le traître. À l'aide du numéro de la hantise, trouvez-la dans les deux livres de hantise. Les explorateurs, qui deviennent des héros dès que la hantise commence, prennent *Les secrets de la survie* et le traître prend *Le tome du traître*. (Certaines hantises n'ont pas de traître ; voir ci-dessous pour plus de détails.) La carte de scénario, le déclencheur (présage) et le traître d'une hantise sont indiqués sous le titre de la hantise, comparez-les avec la carte de scénario pour vous assurer d'avoir la bonne hantise.

Les spoilers rendent la partie moins amusante pour tous. Assurez-vous de ne lire que la hantise indiquée sur votre carte de scénario, et ne lisez pas le livre de hantise de l'autre équipe.

TYPES DE HANTISE

Il existe quatre types de hantise dans le jeu *Betrayal at House on the Hill*.

SANS TRAÎTRE

Ces hantises n'ont pas de traître. Tous les joueurs travaillent en équipe et tous les joueurs utilisent *Les secrets de la survie*. Vous n'avez pas besoin du *Tome du traître*.

UN TRAÎTRE

Dans ces hantises, un joueur est le traître et tous les autres sont des héros. Le traître et les héros tentent d'accomplir différents objectifs, et la première équipe à les réaliser gagne.

TRAÎTRE CACHÉ

Dans ces hantises, l'identité du traître est initialement inconnue de tous les joueurs, et les explorateurs peuvent s'attaquer les uns les autres (car après tout, *n'importe qui* pourrait être le traître !). Les hantises avec traître caché se trouvent dans *Les secrets de la survie*.

CHACUN POUR SOI

Dans ces hantises, c'est chaque explorateur pour soi ! C'est une compétition entre tous les joueurs, et les explorateurs peuvent s'attaquer les uns les autres pour atteindre les mêmes conditions de victoire. Malheureusement, tout le monde ne peut pas gagner ! Ces hantises ne sont que dans le *Tome du traître*.

COMMENCER LA HANTISE

Cette section décrit comment les hantises fonctionnent et comment les mettre en place. Vous trouverez une « procédure guidée » détaillée de la Hantise 1, versions héros et traître, à la page 16.

Quand la hantise a été déclenchée et que les joueurs l'ont localisée dans les deux livres de hantise, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Les héros lisent l'Introduction de leur hantise à voix haute pour tous les joueurs.
2. Les héros effectuent toutes leurs étapes de mise en place, dans l'ordre.
3. Le traître lit l'Introduction de sa hantise à voix haute pour tous les joueurs.
4. Le traître effectue toutes ses étapes de mise en place, dans l'ordre.
5. Les héros et le traître doivent s'isoler, de préférence dans des pièces séparées (pour que les deux camps ne puissent pas s'entendre) et lire le reste de leurs hantises respectives afin d'élaborer une stratégie et d'apprendre les règles spéciales qui s'appliquent.

❗ Au début de la hantise, la plupart des informations de votre livre de hantise peuvent être cachées à l'autre camp. **Mais quand vous effectuez une action spéciale ou que vous suivez une règle de votre livre de hantise, l'autre camp peut vous demander de lire ce passage à voix haute. Les informations dans votre livre de hantise cessent d'être secrètes une fois que vous les utilisez.**

ATTAQUER

Une fois que la hantise a commencé, vous pouvez attaquer des monstres et les autres explorateurs sur votre tuile (s'ils ne font pas partie de votre équipe). Vous ne pouvez attaquer qu'une seule fois par tour. Quand vous attaquez, vous et votre adversaire lancez les dés pour faire chacun un test de vigueur. Quiconque a le résultat le plus élevé gagne l'attaque et inflige au perdant un nombre de dégâts physiques égal à la différence entre les deux jets de dés. Aucun dégât n'est infligé en cas d'égalité.

Parfois, un effet (par exemple une arme) vous permet d'attaquer avec un attribut autre que la vigueur. Cette attaque s'exécute comme une attaque de vigueur, excepté que vous et votre adversaire lancez les dés pour l'attribut indiqué. Si une attaque utilise la santé mentale ou le savoir, le perdant subit des dégâts mentaux à la place des dégâts physiques.

Exemple : *Éric est le traître. Il a utilisé la machette pour attaquer le personnage de Denise et tous deux font un test de vigueur. Éric obtient un 4 et ajoute 1 parce qu'il a utilisé la machette. Le 5 d'Éric bat le 3 de Denise. Par conséquent, le personnage de Denise subit 2 points de dégâts physiques. Elle choisit de perdre 1 point de vitesse et 1 point de vigueur.*

ARMES

Plusieurs objets et présages sont marqués comme des « armes » pouvant être utilisées pour modifier votre attaque. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme par attaque. Si vous possédez plus d'une arme, indiquez celle que vous utilisez. (Vous pouvez aussi décider d'attaquer sans arme.) Si vous utilisez une arme pour attaquer, vous ne pouvez pas l'échanger plus tard pendant votre tour. Vous ne pouvez pas non plus attaquer avec une arme obtenue pendant ce tour.

Vous ne pouvez pas utiliser une arme pour vous défendre contre une attaque.

❗ CHAMP DE VISION

Certains effets font référence au **champ de vision**. Deux tuiles sont considérées comme étant dans le champ de vision l'une de l'autre si un explorateur peut se déplacer de l'une à l'autre sans changer d'orientation ou de zone (il peut y avoir d'autres tuiles entre ces deux tuiles). Si une tuile est dans le champ de vision, tous les personnages (explorateurs et monstres) sur cette tuile sont aussi dans le champ de vision.



❗ PILLAGE DES CADAVRES

Les explorateurs morts tiennent encore leurs objets et leurs présages, et on peut encore faire des « échanges » avec eux. Une fois par tour, tant que vous êtes sur la même tuile que le cadavre d'un autre explorateur, vous pouvez lui prendre un objet ou un présage qu'il portait. Vous n'avez plus besoin de sa permission pour prendre les affaires de cet explorateur.

❗ OBSTACLES

Certaines tuiles sont plus difficiles à quitter que d'autres. Les tuiles avec **obstacles** nécessitent deux points de déplacement au lieu d'un (peu importe le nombre d'obstacles présents sur cette tuile) pour les quitter. Avant la hantise, certains jetons sont des obstacles. Après la hantise, les personnages de l'équipe adverse (explorateurs et/ou monstres) agissent eux aussi comme des obstacles.



ANATOMIE D'UNE HANTISE

Étudions de plus près la structure d'une hantise. Chaque fiche de hantise est organisée en quatre (ou cinq) sections distinctes. L'illustration de la page ci-contre montre les versions héros et traître de la même hantise.

1 IDENTIFICATION DE LA HANTISE

Cette section vous permet de vous assurer que vous avez la bonne hantise. C'est ici que vous trouvez le numéro de la hantise correspondant à votre carte de scénario. Vous pouvez également vérifier que la carte de scénario, le déclencheur de la hantise et le traître sont les bons. Cette section est identique dans les deux livres de hantise. Le traître et les héros doivent s'assurer qu'ils lisent la même hantise.

2 INTRODUCTION ET MISE EN PLACE

Introduction

L'Introduction fournit le contexte de la hantise pour les héros et le traître. L'histoire diffère selon le camp. Il n'y a pas de règles dans cette section, mais elle peut contenir des indices sur les intentions du camp adverse.

Mise en place

C'est ici que les étapes de mise en place supplémentaires sont énumérées. Les deux camps ont des étapes de préparation différentes. La préparation a lieu avant le premier tour de la hantise et peut changer l'apparence de la maison.

3 RÈGLES PRINCIPALES DE LA HANTISE

A Règles spéciales

Chaque hantise a certaines règles qui

lui sont propres : les **règles spéciales**. Elles peuvent faire effet pendant toute la hantise, par exemple, en changeant comment découvrir une tuile pendant cette hantise. Ou elles peuvent s'activer lorsque des événements précis ont lieu, par exemple à la fin de votre tour ou lorsqu'un personnage meurt.

B Actions spéciales

La plupart des hantises fournissent des règles sur les actions spéciales que vous pouvez effectuer pendant votre tour. Ces actions sont identifiées par le symbole  et sont toujours optionnelles. Vous pouvez effectuer autant d'actions spéciales que vous le voulez pendant votre tour, mais vous ne pouvez effectuer chaque action spéciale qu'une seule fois par tour. Toute règle spéciale associée à ces actions est énumérée ici.

4 AUTRES INFORMATIONS

Cette section contient des renseignements supplémentaires sur la hantise.

Objectif

Comment gagner, en résumé.

Jetons nécessaires

C'est une liste de tous les jetons nécessaires pour jouer cette hantise, souvent accompagnée d'une description de ce qu'ils représentent. Cette section est identique dans les deux livres de hantise. Ne vous inquiétez pas si votre livre de hantise n'explique pas comment un jeton fonctionne, l'autre équipe aura cette information.

Lieux importants (non illustré)

Certaines hantises utilisent des tuiles spécifiques. Vous trouverez ici la liste de ces tuiles, ainsi que la zone où on peut les trouver.

Si vous gagnez

Parfois, tout fonctionne comme prévu. Si votre camp gagne, lisez cette section à voix haute pour terminer la hantise par un épilogue haut en couleurs.

5 ENCADRÉS DE MONSTRE (TOME DU TRAÎTRE SEULEMENT)



Bon nombre de hantises comportent des monstres. Ils ont des règles spéciales détaillées dans des encadrés comme celui ci-contre. On ne trouve les encadrés de monstre que dans le *Tome du traître*, et chacun d'eux contient toutes les informations nécessaires au traître.

- 1 En haut de l'encadré, on trouve le nom et les attributs du monstre, qui déterminent le nombre de dés à lancer quand le monstre effectue un test d'attribut.
- 2 En-dessous sont indiquées toutes les règles spéciales qui s'appliquent au monstre. Par exemple, il peut traverser les murs ou attaquer avec un attribut autre que la vigueur. L'encadré peut aussi énumérer les actions spéciales que le monstre peut effectuer.
- 3 Les modifications de règles ou les actions spéciales indiquées dans l'encadré de monstre sont spécifiques à ce monstre. (Par exemple, dans l'encadré ci-contre, la règle spéciale ne s'applique qu'à la fin du tour de l'esprit.)

LES SECRETS DE LA SURVIE

1 POUR QUELQUES STÈRES D'OS 2 : LE RETOUR DE CRIMSON JACK
CARTE DE SCÉNARIO : AUCUNE
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : « LES EMPREINTES ÉCARLATES »
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE
LIRE EN PREMIER !

2 INTRODUCTION
Vos parents évitaient l'histoire de Crimson Jack pour vous faire peur. « Ne rentrez pas trop tard, disaient-ils, ou Crimson Jack l'attrapera ! » Tandis que vous détaillez les crimes du tueur en série, votre ami esquisse un sourire étrange qui vous donne froid dans le dos. Votre ami, semble-t-il, était dehors après la tombée de la nuit...

3 MISE EN PLACE
1. Les héros n'ont pas à déplacer de tuiles supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche des autres joue le premier tour après la mise en place.

4 OBJECTIF
Vous gagnez lorsque vous avez obtenu l'esprit de Jack.
• Tuez le traître pour libérer l'esprit de Jack.
• Échouez Jack.

5 JETONS NÉCESSAIRES
Jeton de l'esprit de Jack
2 jetons de santé mentale
Cercle d'existence
2 jetons de vigueur
Informations sur Jack

6 SI VOUS GAGNEZ
Dans un instant de tension, un message furtif et une autre de sang, l'esprit de Jack apparaît. Vous en êtes le dernier plus de cela... de nous, nous l'esprit.

7 OBTENIR DES INFORMATIONS SUR JACK
Envisagez sur la table de la bibliothèque, faites un test de savoir.
B 1-4 : Obtenez un jeton d'information sur Jack à un héros et à un héros de plus.
B 4-4 : Il ne se passe rien.

8 QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE OU QUAND L'ESPRIT DE JACK VOUS ATTAQUE
A 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

9 ÉVALUER L'EXISTENCE
Envisagez sur la table de la bibliothèque, faites un test de savoir.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

10 ÉVALUER L'ESPRIT DE JACK
Envisagez sur la table de la bibliothèque, faites un test de savoir.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

11 SI VOUS GAGNEZ
Vous avez obtenu l'esprit de Jack.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

12 QUAND LE TRAÎTRE MEURT
Le traître meurt un grand monstre sur la table avec le plus d'attributs de son cadavre. C'est l'esprit de Jack.



LE TOME DU TRAÎTRE

1 Pour quelques stères d'os 2 : Le retour de Crimson Jack
CARTE DE SCÉNARIO : AUCUNE
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : « LES EMPREINTES ÉCARLATES »
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE
LIRE EN PREMIER !

2 INTRODUCTION
Pendant que vous explorez la maison, vos compagnons ont parlé de Crimson Jack, le célèbre tueur en série qui a été abattu dans cette maison il y a vingt ans pour pour l'âme. Ils savent que Jack avait été tué, mais ils ignorent que son esprit était toujours ici. Vous arrivez à peine à réprimer un sourire meurtrier quand vous réalisez la vérité : Jack est de retour.

3 MISE EN PLACE
1. Votre exploration est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Plus la carte de monstre à l'encadré gauche. Il arrive que le monstre joue son tour à votre place.
3. Cadrez tous vos attributs. Gagnez 1V/1V/2V dans une des deux attributs physiques.

4 OBJECTIF
Vous gagnez quand vous avez obtenu l'esprit de Jack.
• Tuez le traître pour libérer l'esprit de Jack.
• Échouez Jack.

5 JETONS NÉCESSAIRES
Jeton de l'esprit de Jack
2 jetons de santé mentale
Cercle d'existence
2 jetons de vigueur
Informations sur Jack

6 SI VOUS GAGNEZ
Difficile un air espion. Les héros ont une chance de découvrir les informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

7 OBTENIR DES INFORMATIONS SUR JACK
Envisagez sur la table de la bibliothèque, faites un test de savoir.
B 1-4 : Obtenez un jeton d'information sur Jack à un héros et à un héros de plus.
B 4-4 : Il ne se passe rien.

8 QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE OU QUAND L'ESPRIT DE JACK VOUS ATTAQUE
A 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

9 ÉVALUER L'EXISTENCE
Envisagez sur la table de la bibliothèque, faites un test de savoir.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

10 ÉVALUER L'ESPRIT DE JACK
Envisagez sur la table de la bibliothèque, faites un test de savoir.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

11 SI VOUS GAGNEZ
Vous avez obtenu l'esprit de Jack.
B 1-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.
B 4-4 : Vous avez obtenu des informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

12 QUAND LE TRAÎTRE MEURT
Le traître meurt un grand monstre sur la table avec le plus d'attributs de son cadavre. C'est l'esprit de Jack.

13 TRAQUER LA PISTE
Si vous n'avez pas encore attaqué et si vous n'êtes pas dans le champ de vision d'un héros, vous pouvez mettre votre exploration sur une table de recherche ou de l'usage qui n'est pas dans le champ de vision d'un héros.

14 POUR MOUVER
Mettez l'esprit de Jack sur la table avec un symbole de présage la plus éloignée de votre cadavre. Répétez ce processus à chaque fois que vous mouvez.

15 ATTENDRE VOTRE TOUR
Si vous êtes mort, jouez son tour à votre place.

16 MONSTRER : ESPRIT DE JACK
Vigueur 5 Vision 5 Santé mentale 4 Savoir 4

17 L'ESPRIT DE JACK PEUT SE DÉPLACER SUR LES TUILES ADJACENTES QUI NE SONT PAS RÉLIES PAR UNE PORTE.
L'esprit de Jack ne peut pas être assailli.

18 AU DÉBUT DU TOUR DES COMMEURS
Si l'esprit de Jack est sur la même tuile que le cadavre de votre exploration, gagnez tous vos attributs. Vous avez obtenu à nouveau votre exploration. Retirez l'esprit de Jack de la maison.

JOUER LA HANTISE

Les héros et le traître comptent encore tous comme des explorateurs. Ils peuvent continuer de faire ce qu'ils faisaient avant que la hantise ne soit révélée, mais il n'y aura plus de tests de hantise.

Quand la hantise commence, les joueurs jouent leurs tours normalement en utilisant leurs nouvelles actions pour réaliser leurs objectifs.

Les traîtres et les monstres servent d'obstacles envers les héros et vice versa. Il faut deux déplacements pour quitter une tuile sur laquelle au moins un obstacle est placé.

AUTRES DÉTAILS SUR LES HANTISES

DÉSIGNER LE TRAÎTRE EN CAS D'ÉGALITÉ

D'ordinaire, le traître est le révélateur de la hantise. Dans certains cas, l'identité du traître dépendra de quel joueur a la valeur la plus élevée (ou la plus faible) d'un attribut. Dans ces hantises, si au moins deux joueurs sont à égalité pour la valeur la plus élevée (ou la plus faible) de cet attribut, le joueur le plus proche du révélateur de la hantise (dans l'ordre des tours) est désigné comme traître.

Si une hantise précise que le traître est le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise, le révélateur de la hantise est spécifiquement exclus et ne peut pas être le traître.

AJUSTEMENT AU NOMBRE DE JOUEURS



Dans les hantises, les valeurs des aspects d'une hantise peuvent varier selon le nombre de joueurs. Par exemple, le traître peut disposer de plus de chiens de l'enfer dans une partie à cinq joueurs que dans une partie à trois joueurs. Dans cet exemple avec les valeurs 1, 5, 7 et 9, notez l'ajustement selon le nombre de joueurs :

{1/5/7/9}

1 = partie à trois joueurs

5 = partie à quatre joueurs

7 = partie à cinq joueurs

9 = partie à six joueurs

LE COMPTEUR

Certaines hantises utilisent le compteur pour enregistrer certaines valeurs.



! TROUVER DES TUILES SPÉCIFIQUES

Certaines hantises utilisent des tuiles spécifiques, mais mémoriser quelles tuiles vont dans quelles zones n'est pas le but du jeu. Donc, si jamais vous êtes perdu, vous pouvez utiliser la pile de tuiles comme référence. Vous pouvez la passer en revue si nécessaire, mais n'oubliez pas de mélanger la pile quand vous avez terminé votre vérification.

ÊTRE LE TRAÎTRE

! TRAÎTRES MALGRÉ EUX

Être méchant est une grande responsabilité. Nous compatissons. Dans certaines parties, le joueur désigné comme traître pourrait se montrer réticent à prendre ce rôle. Ce n'est pas grave. Dans ce cas, un autre joueur peut se porter volontaire et être le traître à sa place. S'il y a un volontaire, échangez l'emplacement des deux figurines d'explorateur et donnez la carte qui a déclenché la hantise au volontaire.

LES POUVOIRS SPÉCIAUX DU TRAÎTRE

En plus des effets spécifiques à une hantise, le traître obtient normalement des capacités supplémentaires qui lui donnent un avantage sur les héros :

- Le traître peut ignorer les effets nuisibles d'une tuile. Il ne subit pas de dégât quand il tombe dans la pièce croulante ou s'il termine son tour dans la chaufferie. Il doit quand même lancer les dés pour utiliser l'ascenseur mystique et doit aussi glisser dans la descente de linge.
- Le traître peut ignorer les symboles d'événement sur les tuiles. S'il décide de piocher une carte Événement, il doit la résoudre normalement.

CONTRÔLER LES MONSTRES

Certaines hantises permettent au traître de contrôler des monstres. Ces hantises vous demanderont d'utiliser la carte de référence des monstres qui décrit les règles de comportement des monstres.

- Les monstres ont généralement des attributs fixes : leurs valeurs ne changent pas.
- D'ordinaire, les monstres ne peuvent pas être tués. Un monstre qui subit des dégâts est **étourdi**. Pour indiquer qu'un monstre est étourdi, retournez son jeton du côté « étourdi ». Si un monstre est **étourdi** au début de son tour, retournez à nouveau son jeton face visible et mettez fin au tour de ce monstre. Les monstres étourdis ne ralentissent pas le déplacement des héros.
 - Certains monstres sont tués au lieu d'être étourdis. Retirez les monstres tués de la maison et mettez leurs jetons de côté au cas où ils seraient nécessaires plus tard.
 - Certains monstres ne peuvent pas être étourdis. Ne retournez pas leur jeton s'ils subissent des dégâts.
- Les monstres se déplacent différemment des explorateurs. Au début du tour du monstre, lancez un nombre de dés égal à la vitesse du monstre. Le résultat de ce lancer est le nombre maximal de tuiles de déplacement de ce monstre ce tour-ci (les monstres peuvent toujours se déplacer d'au moins une tuile).
 - S'il y a plusieurs monstres du **même type**, ne lancez les dés qu'une seule fois pour déplacer ce type de monstre.
 - S'il y a **plusieurs types** de monstre, lancez les dés une seule fois pour chaque type de monstre.

- **!** Les monstres peuvent se déplacer entre le palier du sous-sol et l'escalier du rez-de-chaussée, comme si ces pièces étaient adjacentes.
- Les monstres peuvent attaquer en utilisant les règles d'attaque normales ; voir page 15. Sauf indication contraire, les monstres attaquent avec la vigueur.
- Comme le traître, les monstres peuvent ignorer les effets nuisibles d'une tuile (voir « Les pouvoirs spéciaux du traître » à la page précédente). Un monstre doit lancer les dés pour utiliser un effet de tuile.
- Sauf indication contraire dans les règles de la hantise, les monstres ne peuvent pas tenir des objets ou des présages, ni explorer de nouvelles tuiles.

MORT D'UN EXPLORATEUR

Une fois que la hantise a commencé, les explorateurs peuvent mourir. Si l'un des quatre attributs d'un explorateur tombe à **!** ou en-dessous, cet explorateur est mort (sauf indication contraire dans les règles de la hantise).

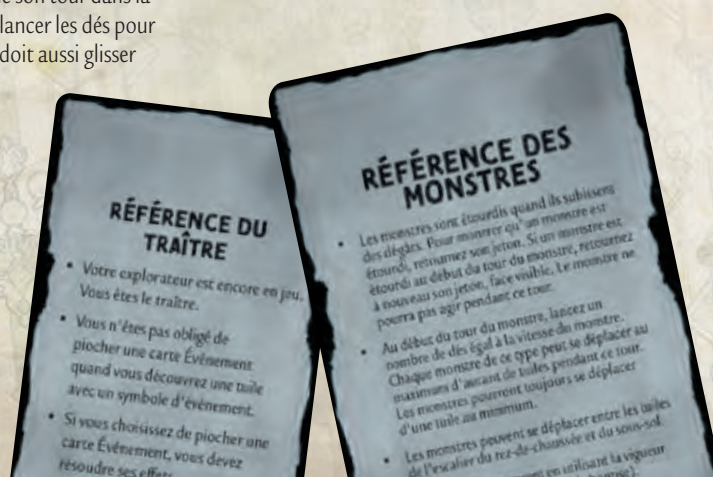
! Quand un explorateur meurt, couchez sa figurine sur la tuile où la mort a eu lieu. C'est maintenant un cadavre. Gardez ses objets et ses présages près de sa fiche de personnage. Les autres explorateurs pourront piller son cadavre lors de prochains tours.

! Les explorateurs morts tiennent encore leurs objets et leurs présages, et vous pouvez encore faire des « échanges » avec eux. Une fois par tour, tant que vous êtes sur la même tuile que le cadavre d'un autre explorateur, vous pouvez lui prendre un objet ou un présage. Vous n'avez plus besoin de permission pour prendre ses affaires.

FIN DE LA PARTIE

Le premier camp (traître ou héros) qui accomplit ses objectifs de hantise gagne la partie.

Quand cela arrive, un joueur du camp victorieux doit lire à voix haute la section « Si vous gagnez » dans son livre de hantise.



DESCRIPTION DES PERSONNAGES

**JOE « JOBRO »
HOOPER**

Âge : 25 ans
Anniversaire : 25 février
Loisirs : poésie, football américain
Moyenne générale : 2,5

Josef passe souvent pour un athlète universitaire qui a plus de muscles que de cervelle, et soyons francs, ce n'est pas faux. Cependant, c'est aussi un chic type qui n'hésite jamais à venir au secours des personnes qui lui sont chères. Il est prêt à affronter n'importe quel danger pour ses amis (on va pouvoir s'en rendre compte). JoBro a vu Michelle jouer sur la glace et il est impressionné par son talent.

**OLIVER SWIFT**

Âge : 33 ans
Anniversaire : 3 juillet
Loisirs : philosophie, course à pied
Meilleur temps sur un kilomètre : 3:05.38



Oliver est rapide, mais il croit qu'on ne devrait jamais courir à moins de devoir fuir quelque chose. De nature solitaire, il étudie la philosophie pour essayer de comprendre la nature humaine et pourquoi les gens sont aussi insupportables. Dr. Dan traite l'anémie d'Oliver depuis son enfance.

STEPHANIE RICHTER

Âge : 40 ans
Anniversaire : 12 janvier
Loisirs : photographie, cuisine
Rôles au cinéma : 4 (figurante)

Stephanie a un certain talent pour le cinéma d'amateur. Elle aime créer des courts-métrages documentaires et les mettre sur Internet. Un film sur cette vieille maison hantée rehausserait efficacement sa présence en ligne. Stephanie est la voisine de Sammy. Elle a filmé son premier spectacle de magie lors d'un événement scolaire et ils se sont tout de suite liés d'amitié.

**PERSEPHONE
PULERI**

Âge : 49 ans
Anniversaire : 15 avril
Loisirs : camping, parfums
Années d'activité professionnelle : 15 ans

Persephone gère une petite boutique appelée Bénédictions botaniques qui se spécialise dans les cristaux, les herbes médicinales et le paranormal. Les rumeurs concernant la maison hantée locale ont certainement été bénéfiques pour son chiffre d'affaires et elle serait ravie de trouver une excuse pour explorer l'endroit. Jaden passe parfois à la boutique pour discuter des indices bizarres qu'il a découverts.

**SAMMY ANGLER**

Âge : 9 ans
Anniversaire : 18 septembre
Loisirs : tours de magie, jeux vidéo
Meilleur score au jeu vidéo d'arcade : 2 433 221

Sammy est un garçon brillant obsédé par les prestidigitateurs depuis qu'il en a vu un à son anniversaire quand il avait six ans. L'année d'après, il a demandé à avoir son propre kit de magie. Depuis, ses spectacles sont de plus en plus élaborés. Il cherche maintenant quelque chose d'encore plus sensationnel pour son prochain spectacle et il croit pouvoir le trouver dans cette vieille maison abandonnée. Oliver aide parfois Sammy pour ses devoirs de math, la matière qu'il aime le moins.

**JADEN JONES**

Âge : 11 ans
Anniversaire : 4 octobre
Loisirs : mystères, lecture
Mystères résolus : 0

Jaden Jones travaille sans relâche pour résoudre les mystères de ce monde, peu importe à quel point cela complique la vie des personnes qui l'entourent. Armé de la loupe et de la boîte à indice de son kit de détective en herbe, il va explorer cette vieille maison à la recherche... d'indices. Et il documente tout pour la postérité. Jaden aime bien rendre visite au père Leung à la vieille église et lui emprunte souvent des bandes dessinées policières.

**ISA VALENCIA**

Âge : 11 ans
Anniversaire : 30 mars
Loisirs : musique déprimante, blog
Nombre de recueils de Poe dans sa collection : 8

Isa a toujours été plutôt marginale. C'est une fille bizarre qui s'intéresse au paranormal et qui croit fermement au surnaturel. Elle passe ses soirées à regarder des rediffusions de télé-réalité de chasseurs de fantômes à la télé. Isa aime bien discuter des côtés plus sombres de la musique électronique avec Brittani et lui emprunte souvent des CD pour les faire jouer en arrière-plan sur son blog.

**ANITA HERNANDEZ**

Âge : 12 ans
Anniversaire : 11 juin
Loisirs : taxidermie, peinture
Amis animaux : 17

Anita Hernandez a été élevée par des parents extrêmement supersticieux. Elle travaille au salon de thé de ses parents pour apprendre les propriétés magiques des différentes plantes. Bien qu'elle ne croit pas vraiment à toutes ses sornettes, quelque chose à propos de cette vieille maison sur la colline lui donne la chair de poule. Les parents d'Anita passent à la boutique de Persephone tous les weekends pour se réapprovisionner.

**PÈRE WARREN LEUNG**

Âge : 71
Anniversaire : 17 novembre
Loisirs : aquarelle, bandes dessinées
Cartons de bandes dessinées dans son sous-sol : 13

Un prêtre pragmatique avec une volonté de fer. Il a une connaissance étendue des religions anciennes et il a banni quelques démons dans sa jeunesse. Il essaie d'arrêter de fumer depuis deux ans, ce qui le rend un peu grincheux. Anita suit un cours d'aquarelle à l'église de Warren une fois par semaine.

DAN NGUYEN, M.D.

Âge : 60 ans
Anniversaire : 6 mai
Loisirs : pêche, documentaires
Groupe sanguin : A-

Dan est médecin dans cette ville depuis des décennies et il est toujours prêt à aider ses patients. Dernièrement, il a observé une hausse des blessures liées à la vieille maison sinistre. Des jambes cassées en traversant un plancher, des ecchymoses causées par des « esprits », des marques étranges apparaissant la nuit suivant la visite. Il a décidé d'entrer dans la maison pour découvrir la vérité. Dan a la visite de Josef presque toutes les semaines, toujours avec de nouvelles blessures.

**MICHELLE
MONROE**

Âge : 19 ans
Anniversaire : 19 août
Loisirs : hockey sur glace, voyages
Trophées de championnat : 2

Michelle est une jeune athlète ayant affronté bien pire que tout ce que cette maison pourrait lui faire subir. Elle est habituée à se mesurer à plus fort qu'elle et elle a réussi à mener son équipe à la victoire. Elle est prête à le refaire, même si cette fois le jeu est celui de la survie. Elle aime bien se détendre avec une tasse de thé et elle voit souvent Isa au salon de thé quand elle y savoure son Earl Grey.

**BRITTANI « BEAT
BOX » BOWEN**

Âge : 22 ans
Anniversaire : 1^{er} décembre
Loisirs : danse, jardinage
Genre musical préféré du moment : dungeon synth

Brittani est une DJ qui organise des House party improvisées depuis le lycée. Elle cherche toujours de nouveaux endroits branchés où jouer sa musique, et quoi de plus branché qu'une vieille maison abandonnée. Brittani apporte souvent des tomates de son potager à Stephanie, car ses lasagnes sont un pur délice.

INDEX

actions spéciales, 5, 11, 16
ajustement au nombre de joueurs, 18
aperçu du matériel, 8
armes, 15
attaquer, 15
 champ de vision, 15
 armes, 15
attributs, 7–9
 critique, 9
 dégâts, 9
 fixes, 19
 gain, perte et guérison, 9
 monstres, 16
 tests, 10
 Voir aussi mort
attributs critiques, 9
Betrayal at House on the Hill, 2^e édition,
 modifications depuis, 5
cadavres, 5, 15
carte de référence des monstres, 6–8, 19
carte de référence du traître, 6–8
cartes, 6–8, 12
cartes de référence des joueurs, 6–8
cartes de scénario, 5–8
cartes Objet, 6–8, 12
cartes Présage, 6–8, 12
cartes Événement, 6–8, 12
chacun pour soi, hantise, 14
champ de vision, 15
compteur, 6, 7, 18
curseurs, 6, 7, 9
découverte de nouvelles tuiles de pièce, 12–13
 Voir aussi tuiles de pièce
dégâts, 9, 15, 18, 19
 Voir aussi attaquer
dégâts généraux, 5, 9
déplacements, 5, 11
 adjacence, 11
 déplacements forcés, 11
 obstacles, 15
 voir aussi, découverte de nouvelles tuiles
 de pièce
dés, 6, 7, 10, 12, 14, 16, 19
 tests d'attaque, 10
 tests de hantise, 10
 autres tests, 10
 tests d'attribut, 10
échanges, 13
 Voir aussi pillage
égalité, désigner le traître, 18
enterrer, 12
étourdir, 19
fiches de personnage, 6–9
fin de la partie, 19
guérison, 5, 9
hantise, anatomie d'une, 16
 comment jouer, 14–19
 test de hantise, 5
 début, 14
 types, 14
 voir aussi attaquer, monstres
hantise sans traître, 14
hantise à traître caché, 14
hantise à un traître, 14
héros et explorateurs, différence, 14
mise en place, du jeu, 6, 7
 de la hantise, 16
monstres, 15, 16, 18, 19
 contrôle, 19
 encadrés de monstre, 16
 voir aussi, cartes, hantise, traître
mort, 19
obstacles, 15, 18
pillage, 15
 voir aussi attaquer, cartes Objet
symboles utilisés, 4
tests, lancers, 10
 Voir aussi les dés
tests d'attaque, 10
tours, 11
 fin, 13
 actions spéciales, 13
traître, 14
 malgré eux, 18
 pouvoirs spéciaux, 18
 Voir aussi monstres, égalité
tuiles de pièce, 6–8
 découvrir, 12, 13
 Voir aussi déplacements
voler, 5



CRÉDITS

Design

Noah Cohen, Brian Neff

Écriture des hantises

Dave Chalker, Banana Chan, Kat Kruger, Anna Russell, Will Sobel, Jabari Weathers

Design graphique

Neil Burdick, Amanda Masiello

Édition

Michael Schemaille

Relecture

Jansen Fernald

Illustration des cartes et des jetons

Derek Ring

Illustration des pièces

Henning Ludvigsen

Testeurs de jeu

Ian Ashland, Joshua Bart, Devin Eiskamp, Matthew Hindley, Frank Klensch, Matt Love, Zi Qian Low, Dustin Mattson, Benjamin Ni, Michael Pearsall, Carlo Peng, Buck Randall, Nate Red, Jay Scarsi, Nick Sims, Brian Slattery, Aaron Theseira, Tjong Anthony, Mae Wagoner, Shawn Wilson, Ryan York

Remerciements spéciaux

Brian Slattery

Invité spécial

Potato Head®

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.   Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Greutzwald, France. TÉL.: +33 387 827 620. conso@hasbro.fr
  Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tél.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de.
 Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tél.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl. 

AvalonHill.com

1021 **F4541** 101



*Les secrets de
la survie*

**Ne pas lire
avant le début de la hantise !**



SYMBOLES



VARIATION SELON LE NOMBRE DE JOUEURS



Dans les hantises, les valeurs des aspects d'une hantise peuvent varier selon le nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à cinq joueurs le traître peut disposer de plus de chiens de l'enfer que dans une partie à trois joueurs. Dans cet exemple avec les valeurs 1, 5, 7 et 9, notez l'ajustement selon le nombre de joueurs :

{1/5/7/9}

1 = partie à trois joueurs

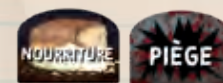
5 = partie à quatre joueurs

7 = partie à cinq joueurs

9 = partie à six joueurs

RÉFÉRENCE DES JETONS

Jetons recto-verso



NOURRITURE / PIÈGE



CASSETTE VIDÉO / PORTAIL



CONTRAT / AUTEL



MARCHÉ / ARRÊT



FOUILLÉ / CACHÉ



SANG / NID



JETONS DE GRAND MONSTRE



1-20 JETONS DE PETIT MONSTRE

PASSAGE SECRET

BÉNÉDICTION

OBSTACLE

FEU



JETONS DE RUNES



JETONS NUMÉROTÉS



JETONS DE PERSONNAGE



JETONS D'ATTRIBUT

POUR QUELQUES STÈRES D'OS 2 : LE RETOUR DE CRIMSON JACK

1

CARTE DE SCÉNARIO : AUCUNE

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : « LES EMPREINTES ÉCARLATES »

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

L'introduction met en place l'histoire de la hantise aussi bien pour les héros que pour le traître, mais celle-ci sera différente pour chaque camp. Il n'y a pas de règles dans cette section, mais elle peut contenir des indices sur ce que prépare le camp adverse.

MISE EN PLACE

Si votre camp a des dispositions précises à prendre durant cette étape, c'est ici qu'elles seront énumérées. Les deux camps auront une mise en place différente. Toute mise en place a lieu avant le premier tour de la hantise et peut changer significativement la disposition des pièces de la maison.

ACTIONS SPÉCIALES

La plupart des hantises fournissent des règles sur les actions spéciales que vous pouvez effectuer pendant votre tour. Ces actions sont identifiées par le symbole  et sont toujours optionnelles. Vous pouvez effectuer autant d'actions spéciales que vous le voulez pendant votre tour, mais vous ne pouvez effectuer chaque action spéciale qu'une seule fois par tour. Toute règle spéciale associée à ces actions est énumérée avec elle.

JETONS NÉCESSAIRES

Une liste de chaque jeton nécessaire pour jouer cette hantise, souvent accompagné d'une description de ce qu'il représente. Cette section sera la même dans les deux livres de hantise. Ne vous en faites pas si votre livre de hantise n'indique pas comment un jeton fonctionne, l'autre équipe aura cette information.

SI VOUS GAGNEZ

Parfois, tout fonctionne comme prévu. Si votre camp gagne, lisez cette section à voix haute pour terminer la hantise par un épilogue haut en couleurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Chaque hantise a certaines règles spéciales, comme celle-ci. Ces règles peuvent être toujours en vigueur, par exemple, les changements sur la façon de découvrir une tuile, ou elles peuvent s'activer lorsque des événements précis surviennent, comme à la fin de votre tour, ou à la mort d'un personnage.

INTRODUCTION

Vos parents utilisaient l'histoire de Crimson Jack pour vous faire peur. « Ne rentre pas trop tard, disaient-ils, ou Crimson Jack t'attrapera ! » Tandis que vous détaillez les crimes du tueur en série, votre ami esquisse un sourire étrange qui vous donne froid dans le dos. Votre ami, semble-t-il, était dehors après la tombée de la nuit...

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez lorsque vous exorcisez l'esprit de Jack.

- Tuez le traître pour libérer l'esprit de Jack.
- Exorcisez Jack.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de l'esprit de Jack

2 jetons de santé mentale –
Cercle d'exorcisme

2 jetons de vigueur –
Informations sur Jack

SI VOUS GAGNEZ

Dans un éclair de lumière, un nuage de fumée et une odeur de soufre, l'esprit de Jack disparaît. Vous ne le reverrez plus de sitôt... du moins, vous l'espérez.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Obtenir des informations sur Jack

En étant sur la tuile de la bibliothèque, faites un test de savoir.

5+ Donnez un jeton d'informations sur Jack à un héros qui n'en a pas déjà un.

0-4 Il ne se passe rien.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE OU QUAND L'ESPRIT DE JACK VOUS ATTAQUE

Si vous avez un jeton d'informations sur Jack, ajoutez 2 au résultat de votre test.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Étudier l'exorcisme

En étant sur une tuile avec un symbole d'événement, faites un test de savoir.

5+ Mettez un jeton de cercle d'exorcisme sur votre tuile ou déplacez-en un à cet endroit si les deux sont déjà sur le plateau de jeu.

0-4 Vous subissez 2 point de dégâts mentaux.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Exorciser l'esprit de Jack

En étant sur la même tuile que l'esprit de Jack, faites un test de santé mentale. Pour chaque cercle d'exorcisme dans votre zone, ajoutez 1 au résultat.

7+ Vous gagnez ! Vous avez exorcisé l'esprit de Jack.

0-6 Tous les héros subissent 1 point de dégâts physiques. Jack ne se laisse pas faire.

QUAND LE TRAÎTRE MEURT

Le traître met un jeton de grand monstre sur la tuile avec symbole de présage la plus éloignée de son cadavre. C'est l'esprit de Jack.

2

AMIS POUR LA VIE

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ANNEAU

TRAÎTRE : TRAÎTRE CACHÉ

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Depuis une semaine, vous revivez la même journée en boucle. Vous ne comprenez pas ce qui se passe ni pourquoi, mais aujourd'hui vous avez été attiré vers cette maison et vers cette pièce où vous avez découvert un anneau gravé de symboles étranges. Quand vous le passez à votre doigt, vous vous sentez soudainement différent, comme si vous pouviez momentanément sortir de la boucle temporelle. Vous savez que vous devez briser cette malédiction et sortir de la boucle temporelle avant que la journée ne recommence, mais vous avez l'intuition qu'une personne dans votre entourage ne veut pas que cela se produise.

MISE EN PLACE

1. Trouvez les jetons numérotés de 1 à {3/4/5/6}, mélangez-les face cachée, puis distribuez-en un à chaque joueur.
2. Les joueurs regardent tous leur jeton sans le révéler aux autres. Le joueur avec le jeton numéroté 1 est le traître.
3. Mettez le compteur sur {6/5/4/3}.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Les héros gagnent quand l'anneau a été détruit OU quand le traître est mort.

Le traître gagne quand tous les héros sont morts OU quand le compteur est à 0.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jetons numérotés

TUILES AVEC PERTURBATION TEMPORELLE

Pièce sécurisée – Sous-sol

Chaufferie – Sous-sol

Salle de bal – Rez-de-chaussée

Salle d'opération – Sous-sol / Étage

Débarras – Rez-de-chaussée / Étage

TRAÎTRE CACHÉ

Le traître est inconnu des autres explorateurs au début de la hantise.

- Le joueur avec le jeton numéroté 1 est le traître. Les joueurs peuvent regarder leur propre jeton à tout moment.
- Vous ne pouvez pas révéler votre jeton numéroté aux autres joueurs sauf indication contraire, mais vous pouvez prétendre avoir n'importe quel chiffre.
- Tous les explorateurs peuvent attaquer d'autres explorateurs.
- Quitter une tuile occupée par un autre explorateur coûte deux points de déplacement. Une fois le traître révélé, les héros ne sont plus des obstacles pour les autres héros. (Ils restent des obstacles pour le traître.)

À LA FIN DU TOUR DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

Soustrayez 1 au compteur. Puis, chaque héros peut revenir sur une tuile de palier.

Tout héros qui ne le fait pas subit 2 points de dégâts mentaux.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Détruire l'anneau !

Si vous avez l'anneau, vous pouvez effectuer un test de vitesse ou de savoir. Ajoutez 1 au résultat du test pour chaque héros se trouvant sur une tuile avec une perturbation temporelle.

7+ Si le traître est mort, **vous gagnez** ! Si le traître n'est pas mort, il doit maintenant se révéler. L'anneau est détruit !

0-6 Vous subissez 6 points de dégâts généraux. Mettez votre explorateur sur la tuile de palier de votre choix. Mais pourquoi ça n'a pas marché ?

SI VOUS ÊTES LE TRAÎTRE

- Vous pouvez révéler votre jeton numéroté juste avant qu'un héros ne réussisse à Détruire l'anneau ! Dans ce cas, transportez tous les héros sur la tuile de palier de votre choix. Du coup, le héros qui tente de Détruire l'anneau peut échouer.
- Quand vous révélez votre identité de traître, guérissez tous vos attributs et gagnez 1 point de vigueur.
- Une fois votre identité révélée, vous ne subissez plus de dégâts si vous n'êtes pas sur une tuile de palier à la fin du tour du révélateur de la hantise.

SI LES HÉROS GAGNENT

Il est vrai que le comportement distant de votre ami était plutôt troublant dernièrement. Peut-être lui avez-vous dit quelque chose de blessant sans le savoir ? Mais de là à vouloir vous emprisonner dans une boucle temporelle pour pouvoir vous tuer encore et encore... Vous avez peut-être perdu un ami, mais une fois l'anneau détruit, le temps reprend enfin son cours.

SI LE TRAÎTRE GAGNE

Vous avez découvert que vous pouviez contrôler le temps avec l'anneau. Heureusement, vos méprisables « amis » n'ont pas compris que c'était vous qui aviez créé la boucle temporelle et que ce n'était pas la première fois qu'ils se faisaient tuer. Maintenant, ils ne le sauront jamais.

3

LA POUSSIÈRE

CARTE DE SCÉNARIO : AUCUNE

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : « UNE FIOLE DE POUSSIÈRE »

TRÂTRE : TRÂTRE CACHÉ

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

C'est poussiéreux ici. Dès que vous prenez une inspiration, vous sentez quelque chose d'anormal. La poussière de cette maison est... différente. Vous n'êtes pas encore sous son emprise, mais vous commencez à vous sentir... violent. Vous sentez que ce qu'il y a dans la poussière veut se répandre, se nourrir et infecter. L'un de vos amis est certainement déjà sous son contrôle. Mais qui ? Vous vous dites que le remède est sûrement quelque part dans la maison et vous décidez de le trouver avant qu'il ne soit trop tard.

MISE EN PLACE

1. Trouvez trois jetons numérotés pour chaque joueur. Ils représentent la maladie. Dans une partie à 3–5 joueurs, utilisez un seul jeton numéroté 1. Dans une partie à 6 joueurs, utilisez-en deux.
2. Mélangez les jetons de maladie face cachée, puis distribuez-en trois à chaque joueur.
3. Placez la carte de monstre à gauche du révélateur de la hantise. Les monstres jouent leur tour après ce joueur.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Les héros gagnent quand ils guérissent de la poussière.

Les traîtres gagnent quand tous les explorateurs sont morts ou devenus des traîtres.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons numérotés – Maladie
8 jetons de rune – Recherche

TUILES OÙ VOUS POUVEZ FAIRE UNE RECHERCHE

Laboratoire – Rez-de-chaussée
Salle d'opération – Sous-sol / Étage
Observatoire – Étage
Cuisine – Rez-de-chaussée

TRÂTRE CACHÉ

Le ou les traîtres sont inconnus des autres explorateurs au début de la hantise.

- Tous les explorateurs peuvent attaquer d'autres explorateurs.
- Quitter une tuile occupée par un autre explorateur coûte deux points de déplacement.
- Tout joueur ayant (ou ayant déjà eu) un jeton de maladie numéroté 1 est un traître. Les joueurs peuvent regarder leurs propres jetons à tout moment. Vous restez un traître même si le jeton numéroté 1 n'est plus en votre possession.
- Vous ne pouvez pas révéler votre jeton numéroté aux autres joueurs, mais vous pouvez prétendre avoir n'importe quel chiffre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Chercher le remède

En étant sur une tuile avec un symbole de présage, faites un test de savoir ou de santé mentale. Vous ne pouvez pas faire ce test si un jeton de recherche se trouve déjà sur cette tuile.

5+ Mettez un jeton de rune sur cette tuile. Il représente la recherche.

0–4 Vous et le joueur situé à votre gauche échangez l'un de vos jetons de maladie au hasard. *La poussière veut se répandre.*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Vous guérir de la poussière

En étant sur une tuile où vous pouvez faire une recherche, faites un test d'attribut de votre choix. Pour chaque jeton de recherche dans la maison, ajoutez 2 au résultat.

13+ Vous gagnez !

0–12 Vous et le joueur situé à votre gauche échangez l'un de vos jetons de maladie au hasard. *La poussière veut se répandre.*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Contrôler vos impulsions

En étant sur une tuile avec un autre explorateur, vous pouvez échanger l'un de vos jetons de maladie au hasard avec lui. Cet explorateur doit être d'accord avec l'échange. *La poussière veut se répandre.*

À LA FIN DE VOTRE TOUR

- Si vous êtes sur une tuile avec un autre explorateur, échangez l'un de vos jetons de maladie au hasard avec lui. Si plusieurs explorateurs sont sur la même tuile, échangez des jetons avec chacun d'eux, l'un après l'autre. Tout explorateur recevant un jeton de maladie numéroté 1 devient un traître de façon permanente (même s'il perd plus tard ce jeton).
- Si vous n'avez pas échangé de jetons de maladie pendant votre tour (avec « Contrôler vos impulsions » ou en terminant votre tour sur la tuile d'un autre explorateur), vous subissez 2 dés de dégâts généraux.
- Si cela vous tue alors que vous êtes un traître, enterrez vos objets et vos présages. Remplacez votre explorateur par un jeton de petit monstre : vous êtes maintenant un des fébriles. *La poussière veut se répandre.*

SI VOUS MOUREZ

Ne révélez pas les chiffres de vos jetons de maladie. Ils doivent rester cachés.

SI VOTRE EXPLORATEUR MEURT, VOUS JOUEZ VOS PROCHAINS TOURS COMME FÉBRILE PENDANT LE TOUR DES MONSTRES.



MONSTRE : LES FÉBRILES

Vigueur 6 Vitesse 5 Santé mentale 3 Savoir 3

Les fébriles jouent leur tour après le révélateur de la hantise.

Chaque fébrile est contrôlé par un traître révélé dont l'explorateur est mort.

SI LES HÉROS GAGNENT

Vous enfoncez une seringue improvisée dans votre bras et votre toux cesse rapidement. Vous ne voyez plus rouge, mais il y a toujours des particules de poussière qui flottent partout dans la maison. Il vaudrait mieux sortir rapidement avant que votre immunité ne disparaisse.

SI LE TRÂTRE GAGNE

Les fébriles se précipitent hors de la maison pour semer le chaos dans la ville. La poussière veut se répandre.

4

LIBÉREZ L'AGENTE IMMOBILIÈRE

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CHIEN
TRAÎTRE : SANS TRAÎTRE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous êtes venus visiter cette maison récemment mise en vente. Alors que vous vous préparez à quitter les lieux, l'agente s'interpose entre vous et la porte. Elle s'excuse en rougissant : « Je suis entrée dans cette maison il y a quarante ans et je n'ai jamais pu en sortir. J'ai bien peur que ce soit une sorte de malédiction. Pour me libérer, je dois tous vous tuer. Je suis vraiment désolée, mais je n'ai plus d'autres choix. »

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeton du démon sur la tuile du hall d'entrée. C'est l'agente démoniaque.
2. Placez la carte de monstre à gauche du révélateur de la hantise. L'agente démoniaque joue son tour après ce joueur.
3. Trouvez 6 jetons de feu. Mettez-en {3/2/1/0} sur des tuiles avec un héros. Ces jetons indiquent les pièces purifiées qui vous aideront à accomplir le rituel. N'en mettez pas plus d'un par tuile. Mettez le reste de côté.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous accomplissez le rituel pour libérer l'agente de sa malédiction

- Les informations sur la malédiction vous aideront à accomplir vos tâches.
- Les pièces purifiées vont aideront à accomplir le rituel.
- Les talismans de protection vous aideront à combattre l'agente démoniaque.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de démon – Agente démoniaque
6 jetons de feu – Pièce purifiée
2 jetons de vigueur – Talisman de protection
2 jetons de savoir – Informations sur la malédiction

HANTISE COOPÉRATIVE

Cette hantise n'a pas de traître. Vous combattez tous pour survivre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Obtenir des informations sur la malédiction

En étant sur une tuile où vous pouvez étudier, faites un test de savoir.

- 5+** Prenez un jeton de savoir. Cela représente les informations que vous avez sur la malédiction. Si vous avez déjà un jeton de savoir, donnez-en un à un explorateur sur votre tuile qui n'en a pas.

- 0-4** Il ne se passe rien. *Vous allez y arriver, vous avez juste besoin d'un peu plus de temps.*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Purifier la pièce

En étant sur une tuile avec un symbole d'événement, faites un test de vitesse. Si vous avez un jeton de savoir, ajoutez 2 au résultat. Vous ne pouvez pas faire ce test si un jeton de feu se trouve déjà sur cette tuile.

- 6+** Mettez un jeton de feu sur votre tuile. Il représente une pièce purifiée.

- 0-5** Il ne se passe rien. *Peut-être devriez-vous réciter l'incantation plus rapidement ?*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Préparer un talisman

En étant sur une tuile de talisman, faites un test de vigueur. Si vous avez un jeton de savoir, ajoutez 2 au résultat.

- 6+** Prenez un jeton de vigueur. C'est un talisman de protection. *Vous renforcez vos défenses.*

- 0-5** Il ne se passe rien. *Vous allez manquer de temps !*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Accomplir le rituel

En étant sur la même tuile que l'agente démoniaque, faites un test de santé mentale. Ajoutez 1 au résultat pour chaque jeton de feu présent sur une tuile de votre zone. Si votre personnage est sur la tuile de la salle de rituel, ajoutez encore 1 au résultat. Si vous avez un jeton de savoir, ajoutez encore 2 au résultat.

- 13+** **Vous gagnez !** *Vous avez réussi à exorciser le démon de l'agente.*

- 9-12** Il ne se passe rien. Votre tour est terminé.

- 0-8** Tous les héros perdent 1 point de santé mentale. Votre tour est terminé. *L'agente pousse un cri perçant.*

APRÈS LE TOUR DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE, L'AGENTE DÉMONIAQUE JOUE SON TOUR.



MONSTRE : AGENTE DÉMONIAQUE

Vigueur 5 Vitesse 3 Santé mentale 6 Savoir 4

L'agente démoniaque se déplace vers le héros le plus proche et effectue une attaque de santé mentale (si elle se trouve sur la même tuile).

L'agente démoniaque ne peut pas être étourdie. À la place, si vous lui infligez des dégâts, vous pouvez la déplacer de ce nombre de tuiles au maximum.

QUAND VOUS ATTAQUEZ OU QUE VOUS ÊTES ATTAQUÉ PAR L'AGENTE DÉMONIAQUE.

Si vous avez un jeton de vigueur, lancez deux dés supplémentaires.

À LA FIN DU TOUR DES MONSTRES

Tous les héros se trouvant dans la même zone que l'agente démoniaque subissent un dé de dégâts mentaux. *Elle pousse un cri perçant.*

TUILES OÙ VOUS POUVEZ ÉTUDIER

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

Chapelle – Rez-de-chaussée

Laboratoire – Rez-de-chaussée

TUILES DE TALISMAN

Pouponnière – Sous-sol / Étage

Armurerie – Sous-sol / Rez-de-chaussée

Cimetière – Rez-de-chaussée

SI VOUS GAGNEZ

L'agente pleure, submergée par l'émotion. « Je vais aller voir un film, ou peut-être manger une glace, ou peut-être faire un voyage à Paris ou à Tokyo ! » Vous placez une main réconfortante sur son épaule et vous lui suggérez : « Peut-être devrions-nous simplement commencer par aller manger au resto du coin ? »

5

DE PIERRE ET DE SANG

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : MASQUE

TRAÎTRE : SANS TRAÎTRE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Votre regard est attiré par les statues qui ornent les pièces de la maison. Le masque semble être un morceau détaché d'une des statues plus petites. Ces statues n'ont étrangement rien de remarquable. Bien que représentant des personnes d'époques différentes, elles ont toutes un aspect plutôt banal. Sauf les petits chérubins. Ces derniers semblent toujours s'approcher un petit peu plus de vous à chaque fois que vous clignez des yeux.

MISE EN PLACE

1. Tous les explorateurs mettent un jeton de petit monstre sur leur tuile. Ce sont les chérubins en pierre.
2. Trouvez {3/4/5/6} chérubins en pierre supplémentaires. Si possible, mettez-les sur des tuiles qui ne sont pas dans le champ de vision d'un héros. Si ce n'est pas possible, mettez-les un peu partout dans la maison comme vous le voudrez.
3. Placez la carte de monstre à gauche du révélateur de la hantise. Les monstres jouent leur tour après ce joueur.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les chérubins ont été retirés de la maison.

Vous perdez si tous les héros sont morts.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Chérubins en pierre

HANTISE COOPÉRATIVE

Cette hantise n'a pas de traître. Vous combattez tous pour survivre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 **Jouer à faire « coucou »**

En étant sur la même tuile qu'un chérubin et si un autre chérubin est dans votre champ de vision, faites un test de savoir. Si vous avez le miroir, ajoutez 2 au résultat.

4+ Retirez ces deux chérubins de la maison. *Les regards des deux chérubins se croisent et ils deviennent figés dans le temps.*

0-3 Vous subissez deux dés de dégâts généraux.

LES CHÉRUBINS EN PIERRE JOUENT LEUR TOUR APRÈS LE RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE.



MONSTRE : CHÉRUBIN EN PIERRE

Vigueur 8 Vitesse 4 Santé mentale 8 Savoir 8

Les chérubins n'attaquent pas et ne peuvent pas être attaqués.

Les chérubins se déplacent vers le héros le plus proche (le révélateur de la hantise tranchera en cas d'égalité), mais s'arrêtent aussitôt qu'ils sont dans le champ de vision d'un héros.

Les chérubins qui commencent leur tour dans le champ de vision d'un héros ne se déplacent pas.

À LA FIN DU TOUR DES MONSTRES

Les héros subissent chacun un dé de dégâts généraux pour chaque chérubin dans leur champ de vision.

REGARD PÉTRIFIANT

Quand vous arrivez sur une tuile dans le champ de vision d'un chérubin qui n'était pas dans votre champ de vision au début de votre tour, vous subissez 2 dés de dégâts généraux. Vous ne pouvez pas subir ces dégâts plus d'une fois par tour.

SI VOUS GAGNEZ

Les chérubins restent figés, pétrifiés par leurs propres regards. Vous évitez tout de même de les regarder dans les yeux éteints. Vous reculez lentement sans jamais leur tourner le dos jusqu'à ce que vous soyez à une bonne distance de la maison.

SI VOUS PERDEZ

Le masque tombe de vos mains pétrifiées. Vous faites maintenant partie de la maison... une statue parmi tant d'autres.

6

L'HÉRITAGE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : POIGNARD

TRAÎTRE : TRAÎTRE CACHÉ

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous ouvrez la boîte dorée et y trouvez un poignard ainsi que la note suivante :
« Chers parents survivants : je suis votre grand oncle et vous avez été invités ici parce que je suis décédé. Le domaine où se tient cette maison faisait partie de mon héritage et vous n'en hériteriez à présent qu'à une seule condition : vous devez trouver mon assassin et me venger. Cette personne a elle aussi été invitée et j'ai demandé à ce que toutes les portes soient verrouillées jusqu'au matin. Bonne chance. »

MISE EN PLACE

1. Le révélateur de la hantise met chaque jeton d'attribut face visible sur une tuile différente en veillant à ce que deux jetons d'un même attribut ne soient pas dans la même zone. (Exemple : si un jeton de vigueur se trouve à l'étage, l'autre doit être placé au rez-de-chaussée ou au sous-sol). Ces jetons représentent des indices.
2. Mélangez les jetons numérotés de 1 à {3/4/5/6} face cachée, puis distribuez-en un à chaque joueur.
3. Les joueurs regardent tous leur jeton sans le révéler aux autres. Le joueur avec le jeton numéroté 1 est le traître.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Les héros gagnent quand le traître est mort.

Le traître gagne quand tous les héros sont morts.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons numérotés

8 jetons d'attribut – Indices

TRAÎTRE CACHÉ

Le traître est inconnu des autres explorateurs au début de la hantise.

- Le joueur avec le jeton numéroté 1 est le traître. Les joueurs peuvent regarder leur propre jeton à tout moment.
- Vous ne pouvez pas révéler votre jeton numéroté aux autres joueurs à moins d'instruction contraire, mais vous pouvez prétendre avoir n'importe quel chiffre.
- Tous les explorateurs peuvent attaquer d'autres explorateurs.
- Quitter une tuile occupée par un autre explorateur coûte deux points de déplacement. Une fois le traître révélé, les héros ne sont plus des obstacles pour les autres héros. (Ils restent des obstacles pour le traître.)



INDICES

Chaque jeton d'attribut est un indice qui doit être apparié avec l'autre jeton du même attribut.

- Vous pouvez prendre un jeton d'indice se trouvant sur votre tuile. Dans ce cas, mettez ce jeton sur votre fiche de personnage.
- On peut échanger un jeton d'indice avec un autre héros (avec sa permission).
- Si votre héros meurt, mettez ses jetons d'indice sur la tuile où il est mort.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Découvrir la vérité

Si vous avez un jeton d'indice et si vous êtes sur une tuile où se trouve l'autre jeton du même attribut ou un héros ayant ce jeton, faites un test de l'attribut correspondant.

5+ Le héros ayant le jeton numéroté avec le chiffre le plus élevé non révélé doit révéler son jeton numéroté.

0-4 Il ne se passe rien.

SI VOUS MOUREZ

Retournez votre jeton numéroté face visible.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si vous n'avez pas attaqué, vous subissez deux dés de dégâts mentaux. Le fantôme de votre grand-oncle exige une vengeance, peu importe qui en subira les conséquences.

SI VOUS ÊTES LE TRAÎTRE

- Vous pouvez vous révéler à tout moment pendant votre tour.
- Quand vous révélez votre identité de traître (ou si elle est révélée par Découvrir la vérité), vous guérissez tous vos attributs et gagnez 1 point de vigueur.
- Si vous mourez de dégâts mentaux à la fin de votre tour, révélez à la place que vous êtes le traître. Guérissez tous vos attributs et gagnez 1 point de vigueur.

Une fois que votre identité de traître est révélée, vous ne subissez plus de dégâts mentaux à la fin de votre tour.

SI LES HÉROS GAGNENT

Le meurtre de votre grand-oncle a été vengé. Grâce à la coquette somme que vous partagez entre vous, vous pouvez tous prendre votre retraite et vivre dans un confort raisonnable. Les réunions de famille ne seront plus jamais les mêmes, cependant.

SI LE TRAÎTRE GAGNE

Maintenant que le reste de la « famille » a été enterré, vous vous mettez en quête des documents du défunt. Une petite modification par-ci, une petite signature contrefaite par-là, et la maison sera à vous, y compris la fortune et le statut qui vont avec.



7

APRÈS MÛRE RÉFLEXION

CARTE DE SCÉNARIO : AUCUNE

DÉCLENCHÉUR DE LA HANTISE : « MIROIR ÉTRANGE »

TRÂTRE : SANS TRÂTRE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous examinez attentivement le miroir. Ce que vous voyez semble être vous, mais étrangement inversé. Le monde derrière vous est soudainement précipité vers l'avant, tout en se déformant et en s'inversant. Votre vue se trouble, puis vous vous retrouvez dans une pièce entourée de fenêtres. Vous voyez tous vos amis et vous vous rendez compte que ces fenêtres correspondent à l'envers des miroirs de la maison ! Si vous n'avertissez pas vos amis, ils se retrouveront emprisonnés avec vous.

MISE EN PLACE

1. Le révélateur de la hantise couche sa figurine. Son personnage est toujours dans la partie, mais mort. Son âme est prisonnière de la dimension miroir.
2. Le révélateur de la hantise choisit un attribut, un présage et une pièce au hasard (voir ci-dessous) et note leurs noms sur une feuille de papier. Ces informations ne doivent pas être révélés aux autres joueurs.
 - a. Mélangez les jetons d'attribut face cachée, puis choisissez-en un au hasard. Notez quel jeton a été choisi.
 - b. Mélangez les jetons numérotés de 1 à 9 face cachée, puis choisissez-en un au hasard. Notez quel présage ce jeton représente :

1 : Masque	2 : Chien	3 : Idole	4 : Poignard	5 : Armure
6 : Anneau	7 : Livre	8 : Symbole sacré	9 : Crâne	
 - c. Mélangez la pile de tuiles et jetez un coup d'œil à celle du dessous. Notez le nom de la tuile, puis remélangez la pile de tuiles.
 - d. Remettez les jetons d'attribut et les jetons numérotés dans la boîte. Vous n'en aurez plus besoin pendant cette hantise.
3. Mettez {2/3/4/5} jetons de petit monstre sur la tuile du hall d'entrée. Ce sont les créatures des miroirs.
4. Mettez la carte de monstre à gauche du révélateur de la hantise.
5. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous réussissez un test avec la bonne combinaison d'attribut, de présage et de pièce.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Créatures des miroirs

Jetons numérotés

Jetons d'attributs

HANTISE COOPÉRATIVE

Cette hantise n'a pas de traître. Vous combattez tous pour survivre.

LA MAISON EST ÉTRANGÈMENT SILENCIEUSE.

Si un explorateur découvre une tuile avec un symbole d'événement, ce joueur ne pioche pas de carte Événement. Découvrir une de ces tuiles ne termine pas le tour d'un joueur.

LE RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE NE PEUT PAS COMMUNIQUER

Le révélateur de la hantise est prisonnier de la dimension miroir. Ce joueur ne peut ni parler, ni mimer, ni écrire, ni communiquer d'une autre manière que celle indiquée ci-dessous.

AU TOUR DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

Choisissez une carte dans la pile des cartes Événement et donnez-la à n'importe quel joueur. Les héros peuvent interpréter cette carte comme bon leur semble, mais ils ne résolvent pas l'événement. Mettez ensuite cette carte de côté.

APRÈS LE TOUR DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE, JOUEZ LE TOUR DES CRÉATURES DES MIROIRS.



MONSTRE : CRÉATURE DES MIROIRS

Vigueur 4 Vitesse 3 Santé mentale 6 Savoir 4

Les créatures des miroirs doivent toujours se déplacer vers l'explorateur le plus proche. Si deux explorateurs sont à distance égale, c'est le révélateur de la hantise qui tranche. Si une créature des miroirs termine son tour sur une tuile avec un explorateur, elle l'attaque en utilisant la santé mentale.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Briser le sort

En étant sur n'importe quelle tuile, choisissez un attribut et faites un test d'attribut. Donnez le nom d'un de vos présages au révélateur de la hantise.

5+ Si vous avez la bonne combinaison d'attribut, de présage et de pièce, le révélateur de la hantise lève le pouce pour confirmer et **vous gagnez !** Sinon, il indique l'échec avec un pouce vers le bas.

0-4 Le révélateur de la hantise ne vous dit rien. Il ne se passe rien.

SI VOUS GAGNEZ

Vous regardez dans le miroir et vous voyez votre ami lever le pouce pour confirmer. Le miroir ondule comme de l'eau et l'âme de votre ami retourne dans son corps. Vous quittez les lieux en toute hâte et en jurant de ne plus jamais vous regarder dans un miroir.

SI VOUS PERDEZ

L'assaut final des créatures vous projette dans la dimension miroir, où vous et vos amis resterez à jamais prisonniers.

8

NETTOYAGE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CHIEN

TRAÎTRE : SANS TRAÎTRE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous avez fait la fête jusque tard dans la nuit et c'était génial, jusqu'à ce que ce mignon petit chien tombe en poussière sous vos yeux, vous faisant tousser. C'est à ce moment-là que vous vous êtes rendu compte que quelque chose clochait. Bien que vous ayez été invités chez votre ami, vous ne l'avez pas vu de toute la soirée. Mais vous sentez une présence qui semble vouloir que vous restiez.

MISE EN PLACE

1. Si la maison contient moins de {3/4/5/6} tuiles avec un symbole d'événement, piochez et placez des tuiles jusqu'à ce qu'il y ait {3/4/5/6} tuiles avec un symbole d'événement. Ne résolvez pas les effets de ces tuiles quand vous les placez.
2. Mettez {3/4/5/6} jetons de petit monstre sur différentes tuiles avec un symbole d'événement en les distribuant le plus également possible entre les zones. Ce sont les nettoyeurs.
3. Mettez de côté les 5 jetons de rune.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous avez complètement nettoyé la maison.

- Vous devez nettoyer les tuiles de la Pièce sanglante, de la Pièce calcinée, de la Pièce croulante, du Débarras et des Catacombes.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Nettoyeurs

5 jetons de rune – Pièce nettoyée

TUILES POUVANT ÊTRE NETTOYÉES

Pièce sanglante – Rez-de-chaussée / Étage

Pièce calcinée – Rez-de-chaussée / Étage

Pièce croulante – Rez-de-chaussée / Étage

Débarras – Rez-de-chaussée / Étage

Catacombes – Sous-sol

HANTISE COOPÉRATIVE

Cette hantise n'a pas de traître. Vous combattez tous pour survivre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Nettoyer la maison

En étant sur une tuile pouvant être nettoyée, faites un test de vitesse ou de santé mentale. Vous ne pouvez pas faire ce test sur une tuile ayant déjà un jeton de rune.

5+ Mettez un jeton de rune sur la tuile. Quand vous mettez le cinquième jeton de rune, **vous gagnez** ! Vous nettoyez la pièce.

0-4 Il ne se passe rien. Il y a encore beaucoup de saleté à nettoyer.

APRÈS LE TOUR DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE, JOUEZ LE TOUR DES NETTOYEURS.



MONSTRE : NETTOYEUR

Vigueur 5 Vitesse 4 Santé mentale 5 Savoir 5

Les nettoyeurs attaquent avec la vigueur et se déplacent vers le héros le plus proche. En cas d'égalité, les nettoyeurs se déplaceront vers le héros le plus âgé.

À LA FIN DU TOUR DES MONSTRES

Tous les explorateurs subissent 1 point de dégâts généraux. De la poussière, étouffante et irritante.

SI VOUS GAGNEZ

Pendant que vous récupérez la dernière pièce, les nettoyeurs apparaissent sur le seuil. Vous finissez le travail juste au moment où ils allaient entrer pour vous éliminer. Les nettoyeurs commencent à disparaître. Alors qu'ils s'apprêtent à rejoindre le néant, vous les entendez vous dire « merci ». La maison est enfin propre.

SI VOUS PERDEZ

Vous tombez en poussière. La poussière garde votre ancienne forme un instant, puis se disperse lentement dans la maison. Votre poussière ne reposera jamais complètement, car vous faites maintenant partie de la maison et cette maison ne repose jamais en paix. Elle veut être à nouveau purifiée. Elle le sera.

9-12

IMPORTANT

HANTISES 9-12

Les hantises 9-12 sont des hantises chacun pour soi et n'apparaissent que dans *Le tome du traître*. Dans ces hantises, les explorateurs ne sont ni des héros, ni des traîtres.

SOL SANCTIFIÉ

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : SYMBOLE SACRÉ
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

13

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

En entrant dans cette maison, vous ne vous attendiez certainement pas à trouver votre ami disparu, portant une robe écarlate et chantant des prières à une entité appelée « Celle qui sommeille en bas ». Ce qui est particulièrement perturbant, c'est que ces prières mentionnent du « sang qui coule » et un « sacrifice nécessaire » un peu trop souvent à votre goût (soyons honnête, une fois serait déjà de trop).

« Ah, vous êtes là ! s'exclame-t-il, et juste à temps pour le rituel ! Veuillez me pardonner de vous avoir attirés ici comme ça, mais la dormeuse doit se réveiller et, pour ça, il faut du sang. S'il vous plaît, ne résistez pas. Vous ne pourrez rien faire pour l'empêcher de se réveiller. »

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous mettez fin au rituel ou quand le traître et tous les cultistes sont morts.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jetons de petit monstre – Cultistes

8 jetons de rune – informations sur le rituel

TUILES OÙ VOUS POUVEZ ÉTUDIER

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

Chapelle – Rez-de-chaussée

Salle de rituel – Sous-sol

SI VOUS GAGNEZ

Vous vous en êtes sortis vivants, mais la voix de celui qui était autrefois votre ami résonne dans votre tête : « Vous ne pouvez pas empêcher l'éveil de la dormeuse. » Est-ce vrai ? Y a-t-il d'autres membres du culte quelque part qui tentent de la réveiller ?

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Étudier le rituel

En étant sur une tuile où vous pouvez étudier, faites un test de savoir.

5+ Prenez un jeton de rune et mettez-le sur votre fiche de personnage. Ces jetons représentent les informations sur le rituel. Ils ne peuvent pas être échangés.

0-4 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Mettre fin au rituel

En étant sur la tuile de la salle de rituel, faites un test de santé mentale. Ajoutez 1 au résultat pour chaque jeton de savoir en votre possession. Soustrayez 1 pour chaque cultiste encore vivant.

6+ Vous mettez fin au rituel. **Vous gagnez !**

4-5 Vous subissez 1 point de dégâts mentaux.

0-3 Vous subissez 2 points de dégâts mentaux. *Elle s'agite dans son sommeil. Ses rêves percent votre esprit.*

14

PERMANENCE DES OBJETS

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE

DÉCLENCHÉUR DE LA HANTISE : LIVRE

TRAÎTRE : LE JOUEUR À GAUCHE DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Quand le vendeur a dit que les meubles mis aux enchères dans cette maison avaient tous une histoire à raconter, vous ne pensiez pas que c'était au sens propre ! Pourtant, vous voici face à face avec une femme aux allures de sorcière, qui vous parle depuis l'autre côté d'un miroir.

« Nous n'avons pas beaucoup de temps ! dit-elle avec un ton urgent. Prenez ce livre avant que le sorcier ne vous transforme en meuble ! Il a probablement déjà verrouillé magiquement toutes les portes menant à l'extérieur. Aidez-moi à lancer ce sort et je vous sortirai de ce pétrin ! »

MISE EN PLACE

1. Mettez le compteur sur {4/4/5/5}.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous terminez de lancer le sort.

- Ne laissez pas le livre tomber entre les mains du traître.
- Accélérez le sort pour le lancer plus rapidement.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jetons de petit monstre—
Meubles animés

SI VOUS GAGNEZ

Quand le sorcier tombe une bonne fois pour toutes, un énorme craquement retentit et la pièce se remplit de fumée rose. À l'endroit où aurait dû se trouver la dépouille du sorcier, vous trouvez une simple table antique. La sorcière du miroir sort de la chambre à coucher. Elle prépare du thé tandis que les autres meubles se retransforment en personnes tout autour de vous. La sorcière se tourne vers votre groupe et dit avec un clin d'œil : « J'ai toujours détesté cette table. »

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Accélérer le sort

En ayant le livre en votre possession, faites un test de santé mentale.

- 5+ Soustrayez 1 au compteur et perdez 1 point de santé mentale. Si le compteur atteint 0, **vous gagnez !**
- 0-4 Perdez 1 point de santé mentale. Vous incantez les mauvaises syllabes et vous vous retrouvez avec un mal de crâne.



VIEUX GRIMOIRE

Un grimoire relié en cuir dont les couvertures avant et arrière sont gravées d'une étoile argentée à quatre pointes.

- Les héros ne peuvent pas Accélérer le sort plus d'une fois par round. (Le round se termine quand le tour des monstres commence.)
- Si le traître détruit le livre, vous perdez !

APRÈS LE TOUR DES MONSTRES

Si un héros vivant est en possession du livre, soustrayez 1 au compteur. Si le compteur atteint 0, **vous gagnez !**

MONSTRES ET AUTRES INDÉSIRABLES

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL

DÉCLENCHÉUR DE LA HANTISE : POIGNARD

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Les règles établies par l'Association des propriétaires de quartier (APQ) n'ont rien d'extraordinaire : restrictions sur les décorations extérieures, normes d'entretien de la maison, réglementation sur le bruit et, bien sûr, une interdiction formelle d'occupation par des monstres. C'est ce dernier point qui vous amène ici. Cependant, expulser des monstres est plus difficile qu'on le croit. Surtout quand ils sont plusieurs.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les monstres de la maison ont été vaincus.

- Trouvez et utilisez les armes nécessaires pour vaincre chaque monstre (le symbole sacré pour le fantôme, l'arbalète pour le vampire et le poignard pour le loup-garou)

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de fantôme

Jeton de vampire

Jeton de loup-garou

3 jetons de sang

SI VOUS GAGNEZ

Les pouvoirs investis en vous par l'APQ ne vous laissent d'autre choix que de terrasser ces squatteurs surnaturels jusqu'au dernier. Maintenant que le mal a été évincé de cette maison, vous sortez par la porte principale et vous ajustez le paillason au passage. Si chaque chose est bien rangée, personne ne sera blessé.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Chercher les armes

En étant sur une tuile avec un symbole d'objet ou de présage, faites un test de savoir :

- 4+ Regardez les 4 cartes du dessus de la pile des cartes Objet (si vous êtes sur une tuile avec un symbole d'objet) ou de la pile des cartes Présage (si vous êtes sur une tuile avec un symbole de présage). Ajoutez l'une de ces cartes à votre main et mettez le reste au-dessous de la pile.
- 0-3 Il ne se passe rien. Vous cherchez dans le fouillis et vous ne trouvez rien.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE FANTÔME

Si vous avez le symbole sacré, vous pouvez l'utiliser comme arme. Vous et le fantôme faites chacun un test de santé mentale. Si vous gagnez, le fantôme est détruit. Si vous perdez, vous subissez des dégâts mentaux.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE VAMPIRE AVEC L'ARBALÈTE

Si vous gagnez, le vampire est détruit.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE LOUP-GAROU AVEC LE POIGNARD

Si vous gagnez, le loup-garou est détruit.

16

ENEZ JOUER AVEC NOUS

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : LIVRE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Le gardien du domaine a engagé votre équipe pour enquêter sur une hantise dans ce vieil hôtel abandonné, site de plusieurs meurtres atroces. En ramassant la clé que le gardien vous a laissée sous le paillason, vous entendez quelqu'un murmurer : « Vous arrivez quand vous voulez, mais vous ne pourrez plus jamais partir... » Il n'y a personne d'autre, ici. Qui a dit ça ?

MISE EN PLACE

1. Si la tuile du cimetière n'a pas encore été placée, cherchez-la dans la pile de tuiles et placez-la selon les règles habituelles.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous inhumez les ossements du gardien.

- Cherchez les ossements du gardien.
- Transportez ces ossements au cimetière.
- Inhumez les ossements.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons numérotés – Ossements
Jetons de petit monstre – Fantômes en colère

SI VOUS GAGNEZ

Vous inhumez les ossements du gardien pour qu'il trouve son dernier repos. Après ce contrat, vous allez certainement avoir besoin de vacances, mais vous préférez éviter les hôtels pour le moment. Peut-être qu'un petit séjour tranquille à la maison serait plus approprié...

1 OSSEMENTS

Les restes d'une personne décédée.

- Les ossements du gardien sont représentés par le jeton ossements numéroté 1.
- Les héros peuvent échanger des ossements entre eux selon les règles d'échange habituelles.
- La personne qui pille le cadavre d'un explorateur doit prendre tous les ossements qu'il transportait.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Exhumer des ossements

En étant sur une tuile avec un jeton d'ossements face cachée, retournez-le et mettez-le sur votre fiche de personnage.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Identifier les ossements

En étant sur une tuile avec un jeton d'ossements, faites un test de savoir :

- 5+ Retournez le jeton de restes face visible. Si c'est le jeton numéroté 1 (les ossements du gardien), mettez-le sur votre fiche de personnage.
- 0-4 Vous n'apprenez rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Inhumer les ossements

Si vous êtes sur la tuile du cimetière et si vous avez les ossements du gardien (le jeton 1), faites un test de santé mentale.

- 5+ **Vous gagnez !** Vous inhumez les ossements dans une tombe inoccupée. La maison retrouve le silence.

- 0-4 Vous subissez 2 points de dégâts mentaux.

AU DÉBUT DU TOUR DU TRAÎTRE

Tous les héros subissent 1 point de dégâts mentaux pour chaque jeton de restes sur leur fiche de personnage. Les esprits des défunts hurlent leur mécontentement.

17

FAITES SUIVRE OU MOUREZ

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : POIGNARD

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Des ricanements aigus retentissent partout dans la maison. Vos téléphones se mettent à sonner, ce qui est étrange car vous êtes restés sans signal pendant toute la soirée. Une personne de votre groupe sourit, mais à un point tel que les coins de sa bouche touchent presque à ses oreilles. Dans une main, elle tient son téléphone. Dans l'autre, un poignard. « Faites suivre ou mourez », dit-elle avec un rictus menaçant.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le traître et tous les gremlins de la maison sont morts.

JETONS NÉCESSAIRES

3 jetons de petit monstre – Les gremlins
3 jetons de rune

TUILES OÙ VOUS AVEZ UN SIGNAL TÉLÉPHONIQUE

Tour – Étage

Galerie – Étage

Observatoire – Étage

SI VOUS GAGNEZ

Vous découvrez que la rage meurtrière de votre ami provenait d'un e-mail maudit reçu sur son téléphone. Après un peu de recherche, vous découvrez qu'il provenait des gremlins. Difficile à croire, mais il semble que ces pestes archaïques aient appris à se servir d'Internet. Bien que vous ayez mis fin à leurs machinations, votre victoire a coûté la vie de votre ami. Vous fermez ses yeux sans vie et vous frissonnez en remarquant l'horrible rictus encore figé sur son visage. Vous sursautez quand, tout à coup, son téléphone sonne avec la notification suivante : « TR : LISEZ CECI !! URGENT !! »

MAGIE GREMLIN

- Vous ne pouvez pas attaquer un gremlin qui n'a pas de jeton de rune.
- Si vous attaquez un gremlin avec un jeton de rune, il meurt au lieu d'être étourdi.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Faire une recherche sur votre téléphone

En étant sur une tuile où vous avez un signal téléphonique, faites un test de savoir. Il doit y avoir des informations sur ces gremlins quelque part.

- 5+ Mettez un jeton de rune sur un gremlin. Vous pouvez maintenant attaquer ce gremlin. En cas d'attaque réussie, il sera tué et pas étourdi.

- 0-4 Vous subissez 1 point de dégâts mentaux.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Piochez un message dans le tas et montrez-le au traître. Vous avez reçu un message.

UN ANNEAU PRÉCIEUX

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ANNEAU
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Une personne de votre groupe commence à marmonner. Puis, simultanément, elle fait un pas vers la gauche et un pas vers la droite. Mais... comment est-ce possible ? Clonage ? Reflets ? Partout où vous regardez, il y en a un autre. Tout ce que vous comprenez de leur charabia, c'est « Précieux ».

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous tuez le traître.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons numérotés – Illusions

SI VOUS GAGNEZ

Votre ami expire son dernier souffle et commence à disparaître. Son corps et toutes ses possessions partent en fumée et bientôt il ne reste plus que l'anneau. La fumée flotte dans les airs un court instant, puis elle est aspirée dans l'anneau. Vous percevez un mouvement dans le bijou et vous le ramassez pour regarder de plus près... serait-ce le visage de votre ami qui se trouve emprisonné dans le métal ? En vous posant la question, vous vous rendez compte que ça vous est égal. En manipulant l'anneau, vous entendez le mot « précieux » résonner dans votre tête. Vous ressentez un besoin pressant de quitter les lieux pour aller ailleurs, n'importe où. Vous devez protéger l'anneau.



L'ANNEAU D'ILLUSION

- Le traître peut se cacher parmi ses illusions. Le jeton numéroté 1 représente le vrai traître.
- Le traître peut jouer son tour comme une illusion (jetons) ou lui-même (figurine d'explorateur), mais jamais les deux en même temps.
- Vous pouvez dissiper les illusions pour révéler le traître.

QUAND VOUS DISSIPEZ UNE ILLUSION

- Retournez cette illusion face visible et remettez-la sur la fiche de personnage du traître.
- Si le jeton révélé est celui du chiffre 1, le traître a été révélé. Il doit mettre son explorateur sur la tuile où se trouvait le jeton révélé et remettre tous les jetons numérotés présents dans la maison sur sa fiche de personnage. Il remet ensuite le jeton d'illusion le plus élevé dans la boîte de jeu.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Confronter une illusion

En étant sur une tuile avec une illusion, faites un test de savoir. Si vous avez le miroir, ajoutez 2 au résultat.

5+ Vous dissipez l'illusion comme indiqué plus haut.

0-4 Vous subissez un dé de dégâts mentaux.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Appeler l'anneau

Vous entendez une vibration. L'anneau veut retourner à sa place.

En étant sur la tuile de la chambre forte, faites un test de santé mentale. Pour chaque présage en votre possession, ajoutez 1 au résultat.

8+ Vous pouvez infliger un dé de dégâts mentaux au traître (s'il est révélé) ou dissiper une illusion (comme indiqué plus haut). Votre tour est terminé.

0-7 Votre tour est terminé.

QUAND VOUS ATTAQUEZ UNE ILLUSION

Si vous gagnez, vous dissipez l'illusion comme indiqué plus haut. Si l'attaque révèle le traître, il ne subit aucun dégât.

LA MORT EN CASSETTE VIDÉO

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : SYMBOLE SACRÉ
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous êtes venu ici dans l'espoir de trouver un moyen d'annuler la malédiction qui pèse sur vous depuis la semaine dernière, quand vous avez regardé une cassette vidéo maudite. Tous les indices vous ont conduit ici, mais la maison semble exiger quelque chose de vous. Un vieux téléviseur se met en marche, ses bruits de parasites déchirant le silence. Un symbole rouge clignote à l'écran, puis une voix sussure : « Vous avez jusqu'à minuit. À bientôt. » Vous n'avez que quelques heures pour survivre à la malédiction. La cassette s'arrête et est éjectée du magnétoscope. Son étiquette indique « copie numéro 6 ». Chaque seconde compte.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez si vous détruisez toutes les cassettes vidéo et si vous fuyez la maison par le hall d'entrée avant que la malédiction ne s'abatte sur vous.

- Détruisez toutes les cassettes vidéo.
- Rendez-vous sur la tuile du hall d'entrée.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jetons de cassette vidéo

Jeton de fantôme – Esprit vengeur

SI VOUS GAGNEZ

Vous avez détruit toutes les cassettes vidéo et réussi à sortir de la maison, mais vous avez dû abandonner votre ami derrière vous. Vous entendez ses cris, mais vous n'osez pas vous retourner pour regarder. L'esprit vengeur a réclamé son dû et vous avez eu de la chance de vous en sortir vivant. Une fois suffisamment loin de la maison, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Tout à coup, votre téléphone sonne. Vous répondez. À l'autre bout, vous entendez des parasites et une voix qui murmure : « À bientôt ».

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Détruire les cassettes vidéo

En étant sur une tuile avec une cassette vidéo, faites un test de vigueur.

4+ La cassette vidéo est détruite. Retirez son jeton de la partie. Elle se fracasse avec un bruit satisfaisant et... serait-ce un faible hurlement ?

0-3 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Repousser la malédiction

En étant sur la même tuile que l'esprit vengeur, lancez un dé.

2 Ajoutez 1 au compteur.

1 Ajoutez 1 au compteur et votre tour est terminé.

0 Votre tour est terminé.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si toutes les cassettes vidéo ont été détruites et si au moins 1 héros réussit à atteindre la tuile du hall d'entrée, vous gagnez !

20

N'EN DITES PAS PLUS

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CHIEN
TRAÎTRE : PERSONNAGE LE PLUS ÂGÉ

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous apercevez un chien qui grogne dans un coin. Du moins, vous pensez qu'il grogne. Il montre les dents et sa mâchoire bouge comme s'il aboyait, mais il n'y a aucun bruit. On dirait bien que même ce chien est affecté par cette malédiction qui pèse sur la ville depuis deux semaines. Chaque nuit, à minuit, les habitants perdent la voix jusqu'au matin. Après des jours de recherche ininterrompue, vous apprenez qu'après cette nuit tous les habitants perdront la voix de manière permanente. Quelque chose essaie de réduire le monde au silence. Une entité sans visage.

MISE EN PLACE

1. S'il y a moins de cinq tuiles en jeu qui ne sont pas des paliers, piochez-en dans la pile et placez-les dans la maison jusqu'à ce qu'il y en ait cinq.
2. Mettez de côté {2/3/4/5} jetons de rune. Ce sont les syllabes du nom de l'homme sans visage.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand l'homme sans visage est détruit.

- Fouillez la maison pour trouver les syllabes du nom de l'homme sans visage.
- Quand vous les avez toutes trouvées, réussissez une attaque contre l'homme sans visage pour le détruire.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de l'homme sans visage

Jetons de rune – Les syllabes du nom de l'homme sans visage

SI VOUS GAGNEZ

Vous avez retrouvé votre voix et vous avez échappé à l'homme sans visage. Vous entendez des sons de célébration provenant de la ville. Vous vous dirigez vers la fête, mais votre bonne humeur s'évapore quand vous regardez derrière vous et que vous apercevez la silhouette d'un homme à une des fenêtres de la maison.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Trouver une syllabe

Demandez au traître si la prochaine syllabe est sur la tuile sur laquelle vous trouvez.

- Si la réponse est oui, mettez un jeton de rune sur votre tuile. Quand vous mettez le dernier jeton de rune, les héros ont découvert le nom de l'homme sans visage.
- Si la réponse est non, le traître vous donnera un indice.

QUAND VOUS ATTAQUEZ L'HOMME SANS VISAGE

Si vous avez vaincu l'homme sans visage et que vous connaissez son nom (tous les jetons de rune ont été placés dans la maison), vous le détruisez. **Vous gagnez !**

SPOOKY MCMASTERS PRÉSENTE...

21

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : LIVRE
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Votre ami, l'auteur de romans d'épouvante Spooky McMasters, aime bien s'introduire dans des maisons abandonnées à la recherche d'inspiration pour ses histoires. Mais cette fois-ci, il n'en est pas ressorti. Quand vous êtes entré dans la maison à sa recherche, vous avez eu un mauvais pressentiment. Dans les histoires de Spooky, quelqu'un finit toujours par trahir le groupe. Donc, quand votre ami a trouvé le manuscrit de Spooky et ordonné à l'auteur transformé en monstre de vous tuer, vous avez eu comme un sentiment de déjà vu. Dans le manuscrit, les héros doivent brûler le livre pour se libérer des clichés d'histoire d'horreur qu'ils sont forcés de reproduire. Au moins, vous savez quoi faire.

MISE EN PLACE

1. Si la tuile de la bibliothèque n'a pas encore été ajoutée à la maison, trouvez-la dans la pile et placez-la dans une zone autre que celle où se trouve le traître.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le livre est détruit.

- Attaquez Spooky McMasters et prenez-lui son livre.
- Jetez le livre au feu.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de démon – Spooky McMasters

Jetons de petit monstre – Horreurs

TUILES OÙ IL Y A DU FEU

Chaudière – Sous-sol

Salle de rituel – Sous-sol

Cuisine – Rez-de-chaussée

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Pièce calcinée – Rez-de-chaussée / Étage

SI VOUS GAGNEZ

Une fois le livre brûlé, vous quittez tous la maison pour aller manger une pizza. Vous demandez à Spooky si ça lui dirait d'écrire des romans d'amour historiques, pour changer.



LE LIVRE

« Un 4 sur 10, juste assez divertissant. »

- Tant que vous avez le livre, vous pouvez attaquer les horreurs avec l'attribut de votre choix.

QUAND VOUS ATTAQUEZ SPOOKY MCMASTERS AVEC VOTRE VIGUEUR

Si vous gagnez et que Spooky a le livre, vous le lui prenez.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Brûler le livre

En étant sur une tuile où il y a du feu, faites un test de santé mentale.

5+ Vous gagnez ! Le manuscrit est réduit en cendres. Vous êtes enfin libéré du contrôle scénaristique de Spooky McMasters.

0-4 Il ne se passe rien. Le manuscrit ne brûle pas.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Étoffer votre personnage

En étant sur la tuile de la bibliothèque, faites un test de santé mentale.

4+ Gagnez 1 point de vigueur ou de vitesse. Vous commencez à comprendre ce qui se passe.

0-3 Mettez une horreur sur votre tuile. « L'adversité renforce le caractère », comme disait toujours Spooky.

22

OPÉRATION CATACOMBES

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CRÂNE

TRAÎTRE : LE JOUEUR À GAUCHE DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

L'agente immobilière vous avait informé que le dernier propriétaire de la maison était un espion pendant la Guerre froide et qu'il avait truffé sa maison de passages secrets, de caméras et ainsi de suite. Elle vous avait assuré que tout avait été enlevé. Alors, pourquoi la porte du palier du sous-sol s'est-elle refermée derrière vous ? Les murs bougent légèrement et grincent de manière menaçante. Vous sentez qu'on vous observe. Il est temps de ficher le camp d'ici !

MISE EN PLACE

1. Remettez toutes les tuiles du sous-sol (autre que le palier du sous-sol) dans la pile de tuiles.
2. Tous les héros mettent leur figurine sur le palier du sous-sol.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous réussissez à vous échapper de la maison.

JETONS NÉCESSAIRES

Petits monstres – Zombies de la Guerre froide

SI VOUS GAGNEZ

Même une fois sorti de la maison, vous avez encore l'impression qu'on vous observe.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Sortir de la maison

En étant sur la tuile du Hall d'entrée ou du Cimetière, faites un test de vitesse. Si vous avez de la dynamite ou le passe-partout, ajoutez 2 au résultat.

6+ Vous gagnez ! Vous réussissez à sortir de la maison !

0-5 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Consulter le plan de la maison

Si vous avez le crâne en votre possession, faites un test de savoir

5+ Regardez la prochaine tuile de sous-sol dans la pile. Vous pouvez la remettre au-dessus ou au-dessous de la pile. Les gravures sur le crâne sont un plan de la maison !

0-4 Il ne se passe rien.

23

ALERTE À L'INTRUS

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : IDOLE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

L'idole s'illumine et une voix robotique retentit dans les couloirs : « Bienvenue. Mon nom est Sya. Comment puis-je vous aider ? » Avant que vous ne puissiez répondre, une alarme retentit et la voix déclare : « Mes registres indiquent que vous n'avez pas encore été téléchargés dans le système. Veuillez ne pas bouger pendant que j'effectue le transfert. » Vous entendez la maison se verrouiller tout autour de vous, puis vous apercevez un quadrillé de lasers brûlants se dirigeant vers vous. Ce n'est sûrement pas bon signe.

MISE EN PLACE

1. Mettez le compteur sur {2/3/4/5}.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les jetons de machine ont été mis sur ARRÊT et quand vous avez détruit le nombre requis de tuiles.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jetons MARCHE / ARRÊT – Circuits

Jetons de petit monstre – Assistants robots

SI VOUS GAGNEZ

« Au revoir. » La voix de Sya s'éteint en même temps que la dernière machine. La lumière de l'idole s'éteint également et vous sentez comme si un poids avait été retiré de la maison, mais votre ami semble avoir disparu. Vous regardez par la fenêtre et constatez que les résidences et les commerces à proximité ont de nouveau de l'électricité. Vous avez enfin levé la malédiction qui pesait sur la ville, mais qu'arriverait-il si cette technologie devait tomber entre de mauvaises mains plus tard ?

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Éteindre la machine

En étant sur la même tuile qu'un jeton MARCHE, faites un test de savoir.

5+ Retournez le jeton face ARRÊT visible. Étourdissez un robot dans votre zone. La machine est éteinte.

0-4 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Détruire la maison

En étant sur une tuile avec un symbole de présage, faites un test de vigueur.

4+ Retournez la tuile. Elle est détruite. Soustrayez 1 au compteur.

0-3 Il ne se passe rien.

PIÈCES DÉTRUITES

Les pièces détruites sont retournées face cachée. Elles ne sont pas considérées comme ayant un symbole ou des effets et comptent comme ayant des portes sur chacun de leurs côtés.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si tous les jetons de machine indiquent ARRÊT et si le compteur est à 0, vous gagnez !

24

LA MASCARADE DES OMBRES

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : MASQUE

TRAÎTRE : VITESSE LA PLUS ÉLEVÉE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Quand vous êtes entrés dans la maison, vous avez trouvé de la nourriture dans toutes les pièces. Certains mets étaient délicieux, d'autres étranges, mais tous étaient enivrants. La soirée a été merveilleuse, jusqu'au douze coups de minuit, où la situation a pris une tournure inattendue. D'étranges plantes sombres bloquent désormais toutes les portes et les fenêtres, et une harmonie de voix bizarres désincarnées chante dans toutes les pièces : « Voici le roi et la reine Maudits, entrez dans la danse éternelle ! Oh ! Bienvenue dans la mascarade ! »

MISE EN PLACE

1. Trouvez **{2/3/4/5}** Jetons de feu. Ce sont les flammes bénies. Mettez un de ses jetons sur chacune des pièces suivantes (si elles ont été découvertes) : la Tour, le Couloir aux statues, le Jardin d'hiver, le Cimetière, la Caverne souterraine et le Lac souterrain.
2. Mettez de côté les flammes bénies restantes.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous mettez fin à la mascarade.

- Amenez les flammes bénies à la Chapelle.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de feu – Flamme bénie

Jeton de la reine des ténébres

Jeton de petit monstre – Fée dansante

TUILES AVEC FLAMME BÉNIE

Tour – Étage

Couloir aux statues – Étage

Jardin d'hiver – Rez-de-chaussée

Cimetière – Rez-de-chaussée

Caverne souterraine – Sous-sol

Lac souterrain – Sous-sol

SI VOUS GAGNEZ

Les feux-follets des torches dansent, mettant le feu à tout ce qu'il y a dans la chapelle, suivi du reste de la maison.



FLAMME BÉNIE

Une torche contenant un vigoureux feu-follet.

- Les flammes bénies peuvent être transportées et échangées selon les règles d'échange habituelles.
- Vous ne pouvez transporter qu'une seule flamme bénie à la fois.
- Si vous mourez en transportant une flamme bénie, vous placez son jeton sur la tuile où vous êtes mort.
- Vous pouvez volontairement laisser tomber votre flamme bénie à tout moment pendant votre tour.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Ramasser une flamme

En étant sur une tuile avec une flamme bénie, mettez ce jeton sur votre fiche de personnage et faites un test de savoir ou de vitesse.

- 5+ Vous transportez maintenant une flamme bénie. *Attention, doucement... Ça y est ! Je l'ai !*
- 0-4 Vous subissez 2 points de dégâts généraux. Vous transportez maintenant une flamme bénie. *Vous êtes maladroit avec la flamme. Ça brûle !*

QUAND VOUS DÉCOUVREZ UNE TUILE AVEC UNE FLAMME BÉNIE

Mettez un jeton de flamme bénie (s'il en reste) sur cette tuile.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si toutes les flammes bénies ont été placées sur la tuile de la Chapelle, vous gagnez !

25

EN SURSIS

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ARMURE

TRAÎTRE : LE JOUEUR À GAUCHE DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER

INTRODUCTION

Vous trouvez une armure. Elle a l'air vraiment vieille. Plus vieille que la maison. Et elle contient une momie : c'est l'un de vos amis. Mais comment est-ce possible ? Il n'a disparu que depuis quelques jours ! La momie tombe en poussière et vous avez un mauvais pressentiment quand un de vos amis disparaît dans la maison pour ressortir accoutré comme un soldat du 15^e siècle.

MISE EN PLACE

1. Mettez de côté un jeton de chaque attribut (vigueur, vitesse, savoir et santé mentale). Ce sont les ingrédients du sort.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le sort de l'armure est brisé.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de vigueur, de vitesse, de savoir et de santé mentale – Ingrédients du sort

TUILES AVEC DES INGRÉDIENTS

Salle d'opération – Sous-sol / Étage

Cimetière – Rez-de-chaussée

Pièce sanglante – Rez-de-chaussée / Étage

Lac souterrain – Sous-sol

Jardin d'hiver – Rez-de-chaussée

Cuisine – Rez-de-chaussée

Cellier – Rez-de-chaussée

Salle de spécimens – Rez-de-chaussée / Étage

Salle à manger – Rez-de-chaussée

Chaufferie – Sous-sol

Observatoire – Étage

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

SI VOUS GAGNEZ

La peau de votre ami se dessèche, se pétrifie, puis tombe en poussière. Personne ne peut échapper à la mort indéfiniment.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Trouver les ingrédients

En étant sur l'une des tuiles ci-dessous, faites un test de l'attribut correspondant. Vous ne pouvez pas le faire si le jeton de cet attribut a déjà été placé.

Santé mentale : salle d'opération, cimetière, pièce sanglante – *une fiole de sang séché.*

Vigueur : cellier, salle de spécimens, salle à manger – *une bouchée de viande mystère.*

Savoir : chaufferie, observatoire, bibliothèque – *de la poussière millénaire.*

Vitesse : lac souterrain, jardin d'hiver, cuisine – *une poignée de belladone caustique.*

4+ Mettez le jeton d'attribut sur votre tuile.

0-3 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Briser le sort de l'armure

En étant sur la tuile de l'armurerie ou de la salle de rituel, faites un test de santé mentale. Vous ne pouvez le faire que si vous avez placé **{1/2/3/4}** jetons d'attribut.

5+ **Vous gagnez !** Vous avez brisé le sort de l'armure.

0-4 Perdez 1 point de santé mentale. *L'armure ne se laisse pas faire.*

LA BÉNÉDICTION DE LA FAMILLE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : SYMBOLE SACRÉ
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

La soirée a été agréable jusqu'à ce qu'un de vos amis disparaisse. En le cherchant, vous êtes frappés par la ressemblance entre votre ami et les personnes des portraits qui ornent les murs de la maison. Vous commencez à entendre des chants rythmés dans les couloirs. « Ancêtre, je vous salue. Enfin notre maître est revenu. » Soudain, toutes les fenêtres et les portes donnant sur l'extérieur se ferment brutalement. Il se passe des événements sinistres dans cette maison et vous allez devoir y mettre fin si vous voulez en sortir vivant.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeton de l'autel sur la tuile de votre choix au rez-de-chaussée.
2. Si la tuile de la Salle de rituel n'a pas encore été découverte, cherchez-la dans la pile de tuiles et placez-la dans le sous-sol selon les règles habituelles.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le traître est mort, que l'offrande a été sabotée et que l'autel a été détruit.

- Vous ne pouvez pas détruire l'autel avant d'avoir saboté l'offrande et tué le traître.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de l'autel

Jetons de petit monstre – Membres de la famille

Jeton de la reine des ténèbres – L'Ancêtre

TUILES AVEC UNE EFFIGIE DE LA FAMILLE

Galerie – Étage

Couloir aux statues – Étage

SI VOUS GAGNEZ

Les membres de cette famille maléfique vieillissent rapidement sous vos yeux et, en quelques minutes, il ne reste plus d'eux que des momies desséchées, qui s'écroulent et tombent en poussière.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Saboter l'offrande

En étant sur la tuile de la salle de rituel, faites un test de santé mentale.

4+ Vous éparpillez ce qu'il y a sur l'autel. L'Ancêtre se contente d'observer.

0-3 Vous subissez 1 point de dégâts physiques. Vous avez dérangé l'Ancêtre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Détruire l'autel

En étant sur la tuile de l'autel, faites un test de vigueur. Vous ne pouvez pas détruire l'autel avant d'avoir saboté l'offrande et tué le traître.

4+ Si le traître est mort, vous gagnez !

0-3 Vous subissez 1 point de dégâts mentaux. Une punition occulte pour votre insolence.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Élaguer l'arbre généalogique

En étant sur une tuile avec une effigie de la famille, faites un test de santé mentale.

5+ Retirez un des membres de la famille de la maison. Vous récitez une incantation et la personne tombe en poussière.

0-4 Vous subissez 1 point de dégâts physiques.

UN MESSAGE DES ÉTOILES

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : MASQUE
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Depuis des semaines, vous entendez des voix dans votre tête. Des voix extra-terrestres prononçant des mots étranges qui vous ont poussé à visiter cette maison. En passant le seuil de la porte, les voix sont réduites à des murmures, puis au silence. Vous êtes soulagé, jusqu'au moment où vous recommencez à entendre à nouveau ces paroles bizarres. Mais cette fois, c'est un de vos amis qui les crie. Les mots résonnent tout autour de vous et des symboles étranges commencent à apparaître sur les murs. L'écriture devient rapidement plus complexe. Vous ne comprenez pas ce qui est écrit, mais vous comprenez au plus profond de vous-même que vous devez y mettre fin.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.
3. Trouvez {3/4/5} jetons de rune et mettez-les de côté pour les héros. Ce sont les mots extra-terrestres.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le traître est mort.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de héros – Informations sur les extra-terrestres

Jetons de rune – Mots extra-terrestres

TUILES AVEC DES NOTES SUR LA LANGUE

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

Observatoire – Étage

Tour – Étage

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Salle de spécimens – Rez-de-chaussée / Étage

SI VOUS GAGNEZ

Vous serez toujours curieux de connaître la signification de ces mots, mais vous serez aussi éternellement reconnaissant de ne jamais l'avoir apprise. Quand le silence devient lourd et que vous pensez entendre de faibles murmures, qu'ils soient le fruit de votre imagination ou pas, vous allumez la radio pour les noyer.



MOTS EXTRA-TERRESTRES

Ils semblent animés de pulsations.

- Les mots extra-terrestres ne peuvent être ni ramassés, ni échangés.
- Quitter une tuile avec un mot extra-terrestre coûte deux points de déplacement.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Apprendre la langue

En étant sur une tuile avec des notes sur la langue, faites un test de savoir.

4+ Prenez le jeton correspondant à votre héros (si vous ne l'avez pas encore). Ce jeton représente des informations sur les extra-terrestres. Vous commencez à comprendre.

0-3 Mettez dans cette pièce un mot extra-terrestre provenant de la pile des héros. S'il y a déjà un mot dans cette pièce, placez-en un dans une pièce adjacente. Les mots se répandent.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE

Si vous avez des informations sur les extra-terrestres, vous pouvez relancer jusqu'à deux de vos dés.

Si vous gagnez l'attaque, vous pouvez voler le masque au traître (s'il est en sa possession) au lieu de lui infliger des dégâts.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si vous êtes sur une tuile avec un mot extra-terrestre ou sur une tuile adjacente, vous subissez 1 point de dégâts mentaux. Les mots vous martèlent le cerveau.

IL VA NOUS FALLOIR UNE PLUS GRANDE MAISON

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : IDOLE
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

C'est le maire qui vous a engagé pour enquêter sur le fantôme et il vous a demandé de n'en parler à personne. L'autopsie indique que le propriétaire est mort dans un accident de bateau, mais selon la rumeur, c'est un événement beaucoup plus horrible qui s'est produit dans cette petite ville côtière. Pendant que vous cherchez des signes d'activité paranormale, vous commencez à entendre le bruit des vagues provenant de quelque part dans la maison et l'odeur des embruns emplit vos narines.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous faites exploser le grand requin blanc fantôme.

- Trouvez des explosifs et/ou de la dynamite.
- Attirez le requin sur votre tuile.
- Gavez le requin d'explosifs.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de requin fantôme

5 jetons de piège – Explosifs

SI VOUS GAGNEZ

Vous sortez de la maison, trempé et couvert de tripes de requins, mais vous êtes en vie. Maintenant de retour sur la terre ferme, vous vous rappelez pourquoi vous n'avez jamais aimé la mer.

TUILES RETOURNÉES

Les tuiles retournées sont inondées et ont des portes sur chacun de leurs côtés. Les tuiles inondées n'ont pas de symbole. Les paliers ne peuvent pas être inondés.



EXPLOSIFS

Volatile.

Les explosifs peuvent être échangés entre héros, selon les règles d'échange habituelles.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Chercher des explosifs

En étant sur une tuile avec un symbole d'objet, faites un test de vitesse.

4+ Prenez un jeton de piège. Ce sont des explosifs.

0-3 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Forcer le requin à avaler des explosifs

En étant sur la même tuile que le requin, faites un test de vigueur. Défaussez-vous du nombre de jetons de piège de votre choix. Ajoutez 2 au résultat pour chaque jeton ainsi défaussé. Si vous avez la dynamite, ajoutez 2 au résultat.

10+ Vous gagnez ! Le requin explose !

0-9 Vous subissez 2 points de dégâts physiques et votre tour est terminé.

UN BIEN BEAU JARDIN

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ANNEAU
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

« Cette maison a besoin d'un jardin », dit l'agente immobilière. Vous êtes perplexe, car elle semble désigner le tapis et les murs. Les yeux de l'agente brillent d'une lumière surnaturelle et sa voix est étrangement musicale. Quelque chose cloche. Vous vous souvenez des histoires sur les fées que vous avez entendues étant enfant. Cette agente... pourrait-elle être... une fée ?

Vous vous creusez la tête pour vous rappeler tout ce que vous pouvez sur les fées. Voyons voir... elles vivent dans des cercles de champignons, il ne faut pas manger leur nourriture et... le fer ? Ah oui ! Le fer peut les blesser ! C'est un début. Peut-être qu'en trouvant plus d'informations sur les fées, vous pourrez les empêcher de détruire cette magnifique vieille maison.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous accomplissez le rituel qui bannira les fées.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Fée

Jetons de héros – Informations sur les fées

2 jetons de vigueur – Armes en fer

TUILES AVEC INFORMATIONS SUR LES FÉES

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

Salle de rituel – Sous-sol

SI VOUS GAGNEZ

Il n'y aura pas de jardin. Les fées ont été bannies. Si jamais elles reviennent, vous mettrez le feu à la maison et vous répandez du sel sur la terre pour que plus rien ne puisse y pousser.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Chercher une arme en fer

En étant sur une tuile avec un symbole d'objet, faites un test de vigueur.

5+ Prenez un jeton de vigueur (s'il en reste un). C'est une arme en fer.

0-4 Il ne se passe rien.



ARME EN FER

Toxique pour les fées.

- Les héros peuvent s'échanger des armes en fer selon les règles d'échange habituelles.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Obtenir des informations sur les fées

En étant sur une tuile avec des informations sur les fées, faites un test de savoir.

5+ Prenez le jeton de héros correspondant à votre personnage. Il représente les informations sur les fées. Ce jeton ne peut pas être échangé.

0-4 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Bannir les fées

En étant sur une tuile avec une fée, faites un test de savoir. Ajoutez 2 au résultat pour chacun des éléments suivants en votre possession : informations sur les fées, arme en fer, carte Présage de l'anneau.

9+ Vous accomplissez le rituel avec succès et vous bannissez les fées. Vous gagnez !

0-8 Il ne se passe rien.

30

JUSQU'À CE QUE LA MORT NOUS SÉPARE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ANNEAU

TRAÎTRE : SANTÉ MENTALE LA MOINS ÉLEVÉE (AUTRE QUE LE RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE)

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous trouvez le cadavre de votre ami disparu, son poing serrant encore un voile de mariée. Quelque part dans la maison, l'un de vous a été possédé par un fantôme. Vous l'avez entendu hurler son chagrin pour sa bien-aimée, et il est prêt à tuer pour la faire revenir dans ce monde. Vous pensez qu'il veut récupérer l'anneau que vous avez trouvé, alors l'idée vous vient de l'attirer dans un piège à l'aide de l'anneau et la promesse de retrouver son amour.

Vous donnerez à ce fantôme ce mariage qu'il désire tant, puis vous le bannirez pour toujours.

MISE EN PLACE

1. Si la tuile de l'escalier secret n'a pas encore été découverte, cherchez-la dans la pile de tuiles et placez-la dans la maison selon les règles habituelles.
2. Mettez de côté **{4/6/9/12}** tuiles du dessus de la pile et remettez le reste dans la boîte. Si le nombre de tuiles dans la pile est inférieur à la quantité demandée, passez cette étape.
3. Prenez tous les présages que le traître a en sa possession et donnez-les au révélateur de la hantise.
4. Le traître cherche l'anneau. Quand l'équipe se sépare, les héros sont libres de s'échanger des présages selon les règles d'échange habituelles. Tous les héros doivent placer leurs présages face cachée sur la table devant eux.
5. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous célébrez le mariage.

- Explorez la maison pour trouver l'autel.
- Contraignez l'esprit à s'approcher de l'autel.
- Procédez au mariage.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de l'autel

Petits monstres – Invités du mariage

SI VOUS GAGNEZ

Grâce aux puissants objets de cette maison, vous avez pu arracher l'esprit du corps possédé de votre ami. Il est inconscient. Vous le sortez de la maison et vous appelez une ambulance.

PRÉSAGES

- Le traître cherche l'anneau.
- Gardez vos présages face cachée devant vous à moins d'instruction contraire. Vous pouvez les consulter à tout moment.
- Si vous voulez utiliser ou bénéficier des effets d'un présage face cachée, vous devez le révéler au traître. Puis, retournez-le face cachée.
- Si vous trouvez un nouveau présage, ne le révélez pas. Mettez-le face cachée devant vous.
- Quand les héros s'échangent des présages entre eux, ils ne sont pas obligés de les révéler.

QUAND VOUS DÉCOUVREZ LA TUILE FINALE DE LA PILE

Mettez le jeton de l'autel sur cette tuile. *L'endroit parfait pour un mariage.*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Contraindre l'esprit

En ayant l'anneau, révélez-le et faites un test de savoir. Déplacez le traître d'un nombre de tuiles inférieur ou égal au résultat.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Célébrer le mariage

En étant sur la tuile de l'autel avec le traître, faites un test de santé mentale.

6+ Vous bannissez l'esprit et vous libérez votre ami. **Vous gagnez !**

0-5 Il ne se passe rien.

LES FANTÔMES, C'EST GÉNIAL

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : SYMBOLE SACRÉ

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Le but de cette fantastique excursion était de trouver des fantômes pour cette émission de télé-réalité trop cool appelée « Bros vs. Ghosts. » Vous avez vraiment gagné le gros lot avec cette planche de ouija : les fantômes avec qui vous êtes entrés en contact sont vraiment amicaux. Ils vous ont prévenus que le symbole sacré que votre ami a trouvé est maudit. Si votre ami s'échappe de la maison avec ce symbole, ce sera totalement la fin du monde et ça, ça craint ! Les fantômes proposent de vous aider dans ce combat épique du bien contre le mal et ça, ça déchire !

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous vous échappez de la maison avec le nombre requis d'objets.

- Attaquez les objets maudits pour les étourdir
- Brisez la malédiction sur les objets étourdis pour les ramasser

JETONS NÉCESSAIRES

2 séries de jetons numérotés – Objets maudits

TUILES AVEC ÉNERGIE SPIRITUELLE

Galerie – Étage

Cimetière – Rez-de-chaussée

Salle d'opération – Sous-sol / Étage

Pièce insonorisée – Sous-sol / Étage

SI VOUS GAGNEZ

Vous avez réussi. Le mal qui corrompait votre ami a été vaincu. Vous pouvez maintenant vendre les droits de diffusion de votre histoire de fantôme aux producteurs de « Bros vs. Ghosts ». Tope-la !

QUAND VOUS ATTAQUEZ UN OBJET MAUDIT SUR VOTRE TUILE

Si vous n'utilisez pas d'arme, vous pouvez attaquer avec votre santé mentale ou votre savoir. (Dans ce cas, si vous perdez, vous subissez des dégâts mentaux.) *Spiritus mundi, mec !*

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE AVEC VOTRE VIGUEUR.

Si vous gagnez, vous pouvez voler l'un de ses objets ou l'un de ses présages au lieu de lui infliger des dégâts.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Annuler la malédiction

En étant sur une tuile avec un objet maudit, retirez son jeton et prenez la carte Objet ou la carte Présage. Vous portez maintenant cet objet ou ce présage associée. Il n'est plus maudit.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Communiquer avec les esprits

En étant sur une tuile avec de l'énergie spirituelle, infligez-vous un dé de dégâts généraux et augmentez de 1 l'un de vos attributs.

QUAND VOUS TERMINEZ VOTRE TOUR SUR LE HALL D'ENTRÉE

Si vous avez le symbole sacré et **{3/4/5/7}** autres objets ou présages, vous gagnez !

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si vous avez le symbole sacré, vous subissez un dé de dégâts généraux. (Si vous êtes sur la tuile du hall d'entrée avec le nombre requis d'objets pour gagner, passez cette étape.) *Dis-donc, ce truc est vraiment maléfique !*

31

LA CATASTROPHE

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CRÂNE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Débarrasser la maison d'un chat fantôme ? Le contrat paraissait plutôt facile : un pointeur laser, des croquettes pour chat et des jouets pour distraire le spectre félin avant de le bannir dans l'autre monde. Cependant, le propriétaire qui vous a engagé vous fait un étrange sourire digne du chat de Cheshire et la maison se remplit d'horribles miaulements.

Il n'y a pas de tâches faciles. Seulement des cibles faciles.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le Bakeneko a été banni.

- Tuez les chats morts-vivants pour affaiblir le Bakeneko.
- Attaquez et vainquez le Bakeneko.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de Bakeneko

Jetons de petit monstre –
Chats mort-vivants

Jetons de feu – Pièce en feu

SI VOUS GAGNEZ

Vous n'auriez jamais cru que votre connaissance des mêmes d'Internet vous aiderait pour ce contrat, mais pourtant c'est le cas. Vous avez réussi à distraire le chat fantôme et son armée de morts-vivants et vous avez triomphé. Vous pouvez maintenant vous reposer en sachant que vous les avez envoyés à l'autre bout du pont arc-en-ciel... si c'est bien là que les chats démoniaques vont jouer après la mort.

QUAND VOUS ARRIVEZ SUR UNE TUILE AVEC UN JETON DE FEU.

Faites un test de vitesse.

5+ Il ne se passe rien. *Vous traversez le feu sans problème.*

0–4 Vous subissez 1 point de dégâts physiques.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 **Faire des : « PSS PSS PSS PSS PSS ! »**

En étant sur une tuile avec un chat mort-vivant, enterrez l'un de vos objets ou l'un de vos présages. Déplacez un chat mort-vivant se trouvant sur votre tuile jusqu'à 4 tuiles plus loin. Ce chat devient étourdi. Cela ne compte pas comme une attaque.

QUAND VOUS ATTAQUEZ UN CHAT MORT-VIVANT

Si vous gagnez, le chat est tué au lieu d'être étourdi.

QUAND VOUS VAINQUEZ LE BAKEMONO AVEC UNE ATTAQUE DE VIGUEUR

S'il n'y a aucun chat mort-vivant dans la zone, **vous gagnez !** *Le chat a été banni.*

Sinon, le Bakeneko est seulement étourdi.

SOURIEZ POUR LA PHOTO

CARTE DE SCÉNARIO : AUCUNE

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : « SOURIEZ »

TRAÎTRE : VOIR L'ÉVÈNEMENT

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

« Ne laissez pas l'appareil-photo voler votre âme », dit une voix tandis que votre vision redevient normale. Mais ce n'est qu'une superstition, non ? Et pourtant, il y a bien un corps inerte au regard vitreux gisant au sol. Et les portes ne s'ouvrent plus, même en y mettant toutes vos forces. Votre ami ramasse un vieil appareil-photo et vous n'aimez pas trop la petite lueur dans ses yeux : elle vous rappelle toutes les photos étranges que vous avez vues partout dans la maison.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous avez détruit tous les appareils-photos.

- Tuez tous les photographes fantômes
- Fracasser l'appareil-photo magique

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre –
Photographes fantômes

Jetons de héros – Essence d'un héros

SI VOUS GAGNEZ

Vous ne voulez pas prendre le risque de toucher quoi que ce soit, alors vous laissez les fragments de l'appareil-photo dans la maison. Vous sortez par la porte principale (mystérieusement déverrouillée) en aidant votre ami à marcher. Vous allez l'emmener à l'hôpital, mais vous ne pensez pas que les médecins pourront vraiment l'aider.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 **Fracasser l'appareil-photo magique**

En étant sur la même tuile que le traître, faites un test de santé mentale.

6+ Si le traître a l'appareil-photo magique, remettez-le dans la boîte du jeu. *L'appareil-photo est détruit.*

0–5 Il ne se passe rien.

PAPARAZZI FANTÔMES

Les photographes fantômes peuvent seulement être tués par des attaques de vigueur. Les autres types d'attaque (réussies) ne font que les étourdir.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si tous les photographes fantômes ont été tués et si l'appareil-photo magique a été détruit, **vous gagnez !**

AU FOND DU COULOIR, DERNIÈRE DIMENSION À GAUCHE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : IDOLE

TRAÎTRE : SAVOIR LE PLUS ÉLEVÉ

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

La police prenait tout son temps, alors vos amis et vous avez décidé de mener votre propre enquête sur la disparition de Christina. Vous avez retracé ses déplacements jusqu'à cette maison où tout semble... fuyant. Les ombres penchent du mauvais côté et des portes apparaissent là où il n'y en avait pas quelques instants plus tôt. Vous fouillez la maison de pièce en pièce à la recherche de Christina, quand soudain un grand craquement secoue la maison et « BOUM ! », tout semble voler en éclats. Vous regardez par l'embrasure de la porte par laquelle vous venez d'entrer et vous voyez... le néant. Dans ses profondeurs noires violacées, les pièces de la maison dansent et virevoltent, s'arrêtant un moment à côté les unes des autres, puis repartent en tournoyant. Vous feriez mieux de trouver Christina et de quitter les lieux au plus vite avant que la situation ne devienne encore plus chaotique.

MISE EN PLACE

1. Mettez de côté un jeton de petit monstre. C'est votre amie, Christina.
2. Remettez la pile de cartes Événement dans la boîte du jeu.
3. Mettez le compteur sur {6/3/1/0}.
4. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous sortez avec Christina par la porte principale.

- Trouvez Christina en découvrant des tuiles avec des symboles de présage.
- Échappez-vous de la maison en revenant au hall d'entrée avec Christina.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jeton de petit monstre – Christina

UNE AUTRE DIMENSION

- Toutes les tuiles sont maintenant au rez-de-chaussée. Les zones du sous-sol et de l'étage n'existent plus.
- Toutes les tuiles reliées (comme le palier de l'étage qui mène à l'escalier du rez-de-chaussée) restent reliées, même si elles ne sont pas adjacentes.
- L'ascenseur mystique se déplace seulement si on obtient un 2 ou un 4.
- Seuls les héros peuvent découvrir de nouvelles tuiles.



CHRISTINA

Elle est inconsciente. Vous devez la porter.

- Christina peut être échangée avec d'autres héros, selon les règles d'échange habituelles. Si vous mourez, un autre héros peut prendre Christina sur votre cadavre. Le traître ne peut pas prendre Christina.

QUAND VOUS DÉCOUVREZ UNE NOUVELLE PIÈCE

Utilisez toujours la tuile du dessus de la pile, peu importe la zone indiquée au verso de cette tuile. Vous n'êtes pas obligé de finir votre tour quand vous découvrez une nouvelle tuile. Si vous avez encore des points de déplacement, vous pouvez les utiliser.

- Si la tuile a un symbole d'événement, il ne se passe rien.
- Si la tuile a un symbole d'objet, piochez une carte Objet, comme d'habitude.
- Si la tuile a un symbole de présage, piochez une carte Présage. Ajoutez 1 au compteur (il ne peut pas dépasser 8).

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Chercher Christina

En étant sur une tuile avec un symbole de présage, lancez le nombre de dés indiqué par le compteur.

- 9+ Prenez le jeton de petit monstre et mettez-le sur votre fiche de personnage. C'est votre amie, Christina. Vous la portez à partir de maintenant. Votre tour est terminé.

- 0-8 Vous subissez 1 point de dégâts généraux et votre tour est terminé.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Essayer de s'échapper

Si vous êtes sur la tuile du hall d'entrée et que vous portez Christina, lancez le nombre de dés indiqué par le compteur.

- 9+ Vous sortez de la maison. **Vous gagnez !** Vous sortez de la maison avec Christina pour la mettre en lieu sûr.

- 0-8 Votre tour est terminé. La porte ne mène pas où elle le devrait. Vous êtes à nouveau dans le hall d'entrée.

SI VOUS GAGNEZ

Vous montez un escalier qui semble pourtant descendre et vous poussez des portes qui n'étaient pas là quelques instants plus tôt. Quand vous réussissez enfin à sortir, vous avez du mal à retrouver l'équilibre. Après cette épreuve, Christina dort plusieurs jours d'affilée. Quant à vous, vous dormez par intermittence et votre sommeil est agité. Dans vos rêves, le monde tourne sans arrêt autour de vous.

35

LIMACES DE L'ESPACE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CRÂNE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Votre amie avait fait de la chasse aux météorites sa profession. « Avait », car en voyant son corps rongé par l'acide et à moitié dévoré, il est clair qu'elle ne ramassera plus jamais de souvenirs de l'espace. En tout cas, son ultime trouvaille aura été des plus étranges. Elle a même prédit où elle atterrirait. La météorite a traversé la maison et a fini sa course dans le sous-sol. Sa surface est poreuse et couverte d'une substance visqueuse qui commence à trembloter et à se transformer. D'étranges limaces s'en détachent et tombent par terre avec un bruit visqueux. Les limaces, on les tue avec du sel, non ?

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand les deux nids sont détruits.

- Trouvez du sel.
- Utilisez le sel pour détruire les deux nids.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Limaces

2 jetons de nid – Nid de limace

5 jetons de nourriture – Sel

TUILES OÙ VOUS POUVEZ TROUVER DU SEL

Cuisine – Rez-de-chaussée

Salle à manger – Rez-de-chaussée

Lac souterrain – Sous-sol

Cellier – Sous-sol / Rez-de-chaussée

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Salle de sport – Sous-sol / Rez-de-chaussée

SI VOUS GAGNEZ

La prochaine fois que vous êtes à une soirée et que les gens commencent à débattre de l'existence des extra-terrestres, vous n'y ajouterez pas votre grain de sel. Vous savez quelles horreurs se cachent dans les profondeurs du cosmos.



SEL

Du sel ordinaire, acheté au supermarché : parfait pour la cuisine et l'extermination des limaces.

- Quand un héros transportant du sel meurt, il laisse ses jetons de sel sur sa tuile.
- Les héros peuvent s'échanger des jetons de sel selon les règles d'échange habituelles.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Trouver du sel

En étant sur une tuile où vous pouvez trouver du sel, faites un test de savoir ou de vitesse.

- 5+ Prenez un jeton de sel. *Vous en avez trouvé !*
- 2-4 Il ne se passe rien.
- 0-1 Mettez une limace sur votre tuile. *Elles sont partout !*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Détruire un nid

En étant sur une tuile avec un jeton de nid, faites un test de vitesse. Vous pouvez vous défausser d'autant de jetons de sel que vous le voulez. Pour chaque jeton de sel défaussé, ajoutez 2 à votre résultat.

- 9+ Vous détruisez le nid. Si les deux nids sont détruits, **vous gagnez !**
- 5-8 Il ne se passe rien.
- 0-4 Mettez une limace sur votre tuile. *Aaah ! Il en sort d'autres !*

36

TROUVER LA PAIX

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : SYMBOLE SACRÉ

TRAÎTRE : SANTÉ MENTALE LA PLUS BASSE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Quand vous arrivez, vous trouvez le pâle fantôme de l'agente immobilière et l'emplacement de sa chute mortelle. « Cette maison est enragée et remplie de fantômes, » admet-elle, même si elle comptait vous la vendre malgré tout. Son admission semble l'avoir libérée. Après sa confession, elle disparaît dans un éclat de lumière divine. Vous vous rendez compte que vous pourriez sauver tous les autres fantômes de la même manière. Vous êtes certain que tous vos amis partagent votre avis.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand la maison retrouve la paix.

- Les fantômes apparaissent sur les tuiles avec un symbole d'événement.
- Aidez les fantômes à trouver la paix.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Fantômes

SI VOUS GAGNEZ

Un par un, les fantômes confessent leurs torts, leurs mesquineries et leurs regrets. Un par un, ils ont trouvé le repos en se libérant de leur fardeau. La maison grince toujours, mais maintenant, ce n'est que le vent et c'est un son apaisant.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Aider un fantôme à trouver la paix.

En étant sur une tuile avec un fantôme, faites un test de santé mentale.

- 5+ Retirez le fantôme de la maison et mettez-le sur votre fiche de personnage. S'il y a {4/5/6/8} fantômes sur les fiches de personnage, la maison a été purifiée et **vous gagnez !**
- 0-4 Il ne se passe rien.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE

Si vous gagnez, vous pouvez lui prendre un objet ou un présage au lieu de lui infliger des dégâts.

QUAND VOUS RÉVÉLEZ UNE NOUVELLE TUILE AVEC UN SYMBOLE D'ÉVÉNEMENT

Ne piochez pas une carte Événement. Mettez à la place un fantôme sur la nouvelle tuile.

TRANSFERT CORPOREL

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ARMURE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

La soirée avait si bien commencé. Votre ami avait reçu un email étrange l'invitant à explorer cette vieille maison abandonnée. Vous avez bien ri en visitant la maison, mais vous venez de trouver un écran bizarre accroché au mur. Il clignote froidement et affiche diverses données biométriques. Dans un coin, une armure s'illumine. Vous entendez soudain de grands bruits mécaniques, et toutes les portes et fenêtres de la maison se verrouillent automatiquement. Vous devez agir vite, sinon cette maison deviendra votre dernière expérience.

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur le jeton correspondant à son héros pour qu'il le mette sur sa fiche de personnage. C'est son ADN.
2. Mettez le compteur sur {2/3/4/5}.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les robots de sécurité ont été désactivés et que vous réussissez à sortir de la maison.

- Désactivez les robots de sécurité avec une attaque réussie.
- Vous pouvez aussi saboter les circuits pour désactiver les robots.
- Échappez-vous par le hall d'entrée

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Robots de sécurité

Jetons de héros – ADN de héros

TUILES AVEC DE LA TECHNOLOGIE

Observatoire – Étage

Salle de jeu – Sous-sol / Étage

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Pièce sécurisée – Sous-sol

SI VOUS GAGNEZ

La dernière serrure s'ouvre et vous sortez de la maison. Enfin libres ! Vous vous éloignez en courant quand soudain vous entendez un énorme vacarme derrière vous. C'est la maison qui décolle comme une fusée vers l'espace.

ÉCHANGES DE CORPS

Pendant la hantise, les héros vont échanger leurs corps. Quand un échange de corps a lieu, les joueurs échangent leur fiche de personnage mais pas leurs objets et leurs présages. Vous contrôlez la figurine correspondant à la fiche de personnage devant vous. L'ordre des tours ne change pas.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Saboter les circuits

En étant sur une tuile avec de la technologie, vous pouvez attaquer n'importe quel robot dans votre zone. Vous ne pouvez pas utiliser d'armes pour cette attaque, seulement le savoir. Elle compte comme l'attaque de votre tour.

Si vous gagnez, le robot est désactivé. Retirez-le de la maison. Si vous perdez, vous subissez des dégâts mentaux à la place des dégâts physiques.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Essayer de vous échapper

Vous ne pouvez pas essayer de vous échapper à moins d'avoir désactivé tous les robots de sécurité.

En étant sur la tuile du hall d'entrée, faites un test de vitesse.

4+ Vous désactivez certaines des serrures de la porte. Soustrayez 1 au compteur. Si le compteur atteint zéro, vous sortez de la maison et **vous gagnez !**

0-3 Il ne se passe rien.

UNE SINISTRE SOIRÉE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ANNEAU

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Ding Dong ! La sonnette de porte retentit et des personnes s'entassent dans le hall d'entrée. Quelqu'un a organisé une fête dans cette vieille maison sinistre. Mais qui ? Les invités ont tous apporté des desserts à base de gélatine et des salades de pommes de terre, et ils sont tous habillés comme les personnages d'une sitcom des années 50. Vraiment bizarre. Rassemblant votre courage, vous vous apprêtez à leur poser quelques questions, mais vous vous rendez compte qu'ils vous regardent tous fixement, le visage fendu d'un sourire figé impossiblement grand. Il se passe vraiment quelque chose d'anormal...

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les voisins sont morts.

- L'anneau vous permet de tuer plusieurs voisins dans le même tour.
- Annulez la fête pour réduire le nombre de voisins qui se présentent.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jetons de petit monstre – Voisins

SI VOUS GAGNEZ

Vous regardez votre ami, choqué par la manière dont sa fête a dégénéré. Hébéte, vous sortez par la porte principale et vous saluez vaguement de la main les voisins qui viennent vers vous. Ils vous renvoient votre salut avec un enthousiasme démesuré qui vous donne la chair de poule. Vous vous éloignez en titubant. Peut-être n'êtes-vous pas fait pour la vie en banlieue, après tout.



L'ANNEAU DES FÊTES

Un anneau simple avec des propriétés complexes.

Quand le traître est mort, prenez-lui l'anneau.

DES PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer avec l'anneau autant de fois qu'il vous plaira, jusqu'à ce que vous perdiez une attaque avec l'anneau.

Vous ne pouvez pas attaquer avec l'anneau au tour où vous l'avez obtenu et vous ne pouvez pas l'échanger avec un autre héros si vous avez attaqué avec lui pendant le tour.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Annuler la fête

En étant sur une tuile avec un symbole d'événement, faites un test de savoir ou de vitesse.

6+ Soustrayez 1 au compteur.

0-5 Il ne se passe rien.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si tous les voisins sont morts, **vous gagnez !**

ESPRIT DE RUCHE

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : LIVRE

TRAÎTRE : SAVOIR LE PLUS ÉLEVÉ (AUTRE QUE LE RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE)

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Papillons de nuit, cigales, abeilles. Dernièrement, toutes sortes d'insectes volants se rassemblent en essaims au-dessus de la ville et viennent se réfugier la nuit dans cette maison. Vous avez décidé de satisfaire votre curiosité à propos de cet étrange phénomène en fouillant la maison à la recherche d'indices. Procédant pièce par pièce, vous finissez par découvrir un vieux carnet de notes rempli de termes scientifiques, de dessins anatomiques de guêpes et d'écriture indéchiffrable. Une page attire votre attention. On peut y lire : « Notes d'expérience sur les hybrides d'humains et d'insectes ». Vous entendez un bourdonnement et un bruissement d'ailes derrière vous.

MISE EN PLACE

1. Mettez le compteur sur {5/4/4/3}.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand la guêpe géante est morte.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jeton de guêpe géante

Jetons de petit monstre –
Guêpes ouvrières

Jetons de nid – Œufs de guêpe

SI VOUS GAGNEZ

La guêpe géante qui était autrefois votre ami se dessèche comme si elle était restée trop longtemps au soleil. Les autres insectes meurent et tombent dans vos cheveux, sur vos vêtements, partout. Vous sortez à toute vitesse, couvert de cadavres d'insectes. Vous allez avoir besoin d'une bonne douche.



ŒUFS DE GUÊPE

Vous sentez que quelque chose bouge à l'intérieur.

- Les héros peuvent ramasser des jetons de nid. Ce sont les œufs de guêpe.
- Les héros peuvent s'échanger des œufs de guêpe, selon les règles d'échange habituelles.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Détruire un œuf

En ayant un ou plusieurs œufs de guêpe en votre possession, faites un test de savoir pour essayer de les détruire.

5+ Remettez tous vos œufs de guêpe au traître. *Vous détruisez les œufs.*

0-4 Mettez un jeton de petit monstre sur votre tuile. C'est une guêpe ouvrière. *Elle bouge !*

QUAND VOUS ATTAQUEZ LA GUÊPE GÉANTE

Pour chaque œuf de guêpe dans la maison (incluant ceux portés par les héros), soustrayez 1 au résultat de votre lancer. Si vous réussissez votre attaque contre la guêpe géante, vous gagnez !

LE RETOUR DES IMPOSTEURS

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : MASQUE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous vivez déjà dans cette maison. Enfin, pas vraiment. Ce sont vos jumeaux maléfiques qui vivent ici. Ils portent des masques de vos visages et font semblant d'être vous. « La boule de cristal nous a montré votre arrivée, dit un jumeau d'une voix monotone. Nous nous sommes vus en train d'entrer dans la maison. Les imposteurs n'ont pas le droit de vivre. » Vous êtes bien d'accord. Vous ne pouvez pas laisser ces imposteurs en vie et vous savez que vous n'en êtes pas un.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les jumeaux maléfiques sont morts.

- Vous pouvez tuer votre propre jumeau maléfique.
- Si vous avez le masque, vous pouvez tuer n'importe quel jumeau maléfique.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre –
Jumeaux maléfiques

Jetons de héros – Identité de jumeau

TUILES OÙ VOUS POUVEZ REGARDER DANS UNE BOULE DE CRISTAL

Tour – Étage

Salle de rituel – Sous-sol

SI VOUS GAGNEZ

Vous regardez dans la boule de cristal. Vous voyez plusieurs personnes entrer par la porte principale. Vous regardez de plus près au travers du cristal déformant l'image et vous constatez qu'un des nouveaux arrivants vous ressemble à s'y méprendre. Non... ce n'est pas possible. Pas encore.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Consulter la boule de cristal

En étant sur une tuile où vous pouvez regarder dans une boule de cristal, faites un test de savoir.

5+ Vous étourdissez un jumeau maléfique. *Vous tapez la boule de cristal avec votre doigt et la personne dans l'image trébuche.*

0-4 Il ne se passe rien.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE TRAÎTRE AVEC VOTRE VIGUEUR.

Si vous gagnez, vous pouvez voler le masque au traître (s'il est en sa possession) au lieu de lui infliger des dégâts.

QUAND VOUS TUEZ UN JUMEAU MALÉFIQUE

S'il n'y a plus de jumeaux maléfiques, vous gagnez !

41

LE DIEU DANS LA MACHINE

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : IDOLE
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous vous séparez pour trouver l'agente immobilière qui, pour une raison inconnue, ne vous attendait pas devant la maison. Juste au moment où vous pensiez que rénover cette maison coûterait une fortune, les lumières clignotent et vous entendez un étrange bourdonnement mécanique. Vous avez le sentiment bizarre que la maison tremble d'anticipation. Soudain, une radio se met en marche à côté de vous. C'est probablement dû à un mauvais contact, mais pourquoi l'avez-vous entendue prononcer votre nom ?

MISE EN PLACE

1. Mettez le compteur sur 0.
2. Mettez 5 jetons Fouillé près du compteur.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les générateurs ont sauté.

- Sabotez les appareils électroniques et désamorcez des pièges pour trouver des éléments qui vous aideront à faire sauter les générateurs.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

5 jetons MARCHE / ARRÊT – Générateurs

5 jetons de piège

5 jetons Fouillé – Sabotage

TUILES AVEC UN APPAREIL ÉLECTRONIQUE

Pièce sécurisée – Sous-sol

Chambre forte – Sous-sol

Cuisine – Rez-de-chaussée

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Salle de jeu – Sous-sol / Étage

SI VOUS GAGNEZ

Vous ne savez pas ce qui vivait dans le câblage électrique de cette maison, mais ça semblait énorme. Le fait d'être sorti vivant de cette maison vous semble une grande victoire et vous espérez que cette entité ne trouvera jamais le moyen d'en sortir.

DÉCLENCHER UN PIÈGE

Quand vous arrivez sur une tuile avec un jeton de piège, vous subissez deux dés de dégâts généraux. Le piège reste sur la tuile.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Désamorcer un piège

En étant sur la tuile avec le piège ou sur une tuile adjacente, faites un test de vitesse. Si vous êtes sur la même tuile que le piège, ajoutez 2 au résultat.

6+ Retirez le piège et donnez-le au traître. Ajoutez 1 au compteur.

0-5 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Saboter un appareil électronique

En étant sur une tuile avec un appareil électronique, faites un test de savoir ou de vigueur.

5+ Ajoutez 1 au compteur. Mettez un jeton Fouillé sur la tuile.

0-4 Il ne se passe rien. **ZZZAAP**

Vous ne pouvez pas saboter un appareil électronique sur une tuile déjà sabotée.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Faire sauter un générateur

En étant sur une tuile avec un générateur, lancez le nombre de dés correspondant au compteur.

5+ Retournez le générateur du côté ARRÊT. Si tous les générateurs sont sur ARRÊT, **vous gagnez !**

0-4 Votre tour est terminé.

42

UNE PETITE FAIM

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CHIEN
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Vous êtes sur la piste de chasseurs de fantômes qui ont disparu ici avec leur chien il y a quelques années. La maison est maintenant hantée par leurs esprits et vous avez l'intention de les aider à trouver le repos. Vous ne pensiez pas qu'il y aurait des survivants, mais soudain, vous entendez un grognement canin entremêlé de mots incompréhensibles.

MISE EN PLACE

1. Si la tuile du cellier n'a pas encore été découverte, trouvez-la dans la pile et placez-la dans le sous-sol.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand assez d'esprits ont trouvé le repos.

- Exorcisez les esprits dans des pièces spécifiques.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton Fouillé – Esprit exorcisé

Jeton du chien démoniaque

5 jetons de nourriture – Nourriture volée

TUILES HANTÉES

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

Cellier – Rez-de-chaussée

Salle de sport – Sous-sol / Rez-de-chaussée

Chapelle – Rez-de-chaussée

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Exorciser un esprit

En étant sur une tuile hantée, faites un test de l'attribut approprié. Vous ne pouvez pas le faire si un jeton Fouillé se trouve déjà sur cette tuile.

Bibliothèque : Faites un test de savoir.

Cellier : Faites un test de vigueur.

Salle de sport : Faites un test de vitesse.

Chapelle : Faites un test de santé mentale.

4+ Mettez un jeton Fouillé sur cette tuile.

0-3 Il ne se passe rien.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE CHIEN DÉMONIAQUE

Vous pouvez attaquer avec votre santé mentale. Si vous réussissez votre attaque et si {2/3/4/4} esprits ont été exorcisés, **vous gagnez !**



SI VOUS ÊTES ATTAQUÉ PAR LE CHIEN DÉMONIAQUE ET QUE VOUS AVEZ UN JETON DE NOURRITURE

La nourriture l'intéresse beaucoup plus.

Vous pouvez donner un jeton de nourriture au chien démoniaque. Dans ce cas, soustrayez 4 au résultat du chien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Voler de la nourriture dans le cellier

En étant sur la tuile du cellier, faites un test de vitesse.

4+ Prenez un jeton de nourriture, s'il en reste.

0-3 Aucun effet.

43

CACHE-CACHE EXTRÊME

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CHIEN

TRAÎTRE : LE PLUS DE PRÉSAGES

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Ronnie s'était volontairement enfermée dans cette maison exprès. Vous ne pouviez pas savoir qu'en allant la sauver, c'est vous qui seriez le plus en danger ! Quand vous avez trouvé Ronnie, vous avez tous été assez surpris de constater qu'elle n'était plus tout à fait humaine. Vous auriez peut-être dû prêter plus attention au calendrier lunaire. En tout cas, vous n'avez qu'à survivre jusqu'à l'aube et Ronnie retrouvera son état normal. Rien de plus facile, n'est-ce pas ?

MISE EN PLACE

1. Mettez le compteur sur {6/7/8/9}.
2. Enterrez le chien. Mettez le jeton de loup-garou sur la tuile du révélateur de la hantise.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand l'aube est arrivée.

- Cachez-vous pour accélérer l'arrivée de l'aube.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jeton de loup-garou

Jetons Caché – Héros cachés

TUILES AVEC DES CACHETTES

Armurerie – Sous-sol / Rez-de-chaussée

Pièce insonorisée – Sous-sol / Étage

Catacombes – Sous-sol

Chambre d'hiver – Rez-de-chaussée / Étage

Cimetière – Rez-de-chaussée

Couloir aux statues – Étage

SI VOUS GAGNEZ

Bien que vous ne saurez jamais vraiment pourquoi votre ami vous a trahi, une rumeur raconte que le sang versé dans cette maison aurait le pouvoir de donner l'immortalité. Il y a sûrement un lien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Vous cacher

Faites un test de vitesse. Si vous êtes sur une tuile avec une cachette, ajoutez 1 au résultat. Vous ne pouvez pas accomplir cette action si le loup-garou est dans votre champ de vision.

5+ Prenez un jeton Caché. Vous êtes maintenant caché et ne pouvez pas être attaqué.

0-4 Il ne se passe rien.

QUAND VOUS VOUS DÉPLACEZ

Défaussez-vous de votre jeton Caché. Vous n'êtes plus caché.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Amadouer la bête

En étant sur la même tuile que le loup-garou, faites un test de santé mentale. Pour chaque héros sur cette tuile qui n'est pas caché, ajoutez 1 au résultat.

8+ Le loup-garou est étourdi.

5-7 Il ne se passe rien.

0-4 Vous subissez 1 point de dégâts physiques.

À LA FIN DU TOUR DES MONSTRES

Le loup-garou hurle.

Soustrayez 1 au compteur. Si aucun héros n'a subi de dégâts pendant ce tour, soustrayez 2 à la place. Si le compteur atteint 0, vous gagnez !

Sinon, tous les héros mettent leur jeton Caché de côté. Les héros ne sont plus cachés.

44

UNE COUTURE MANQUANTE

CARTE DE SCÉNARIO : UNE ÉTRANGE DISPARITION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : MASQUE

TRAÎTRE : LE JOUEUR À LA GAUCHE DU RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Sur une table d'appoint, vous remarquez un masque qui ressemble beaucoup au visage de votre ami. Près de vous, une voix déclare : « Un pur chef-d'œuvre. Ne vous en faites pas, bientôt votre visage sera lui aussi assez joli pour être porté. » Vous vous retournez et vous constatez que l'un de vos amis a disparu et qu'un mannequin en plastique a pris sa place. À chaque fois que vous clignez des yeux, il semble se rapprocher de vous. Vous vous retournez pour fuir, mais il y en a partout. Une seule solution : vous allez devoir réduire la maison en cendres.

MISE EN PLACE

1. Le révélateur de la hantise doit retourner sa tuile face cachée et remettre sa figurine sur la tuile. Cette tuile est maintenant en feu. S'il n'y a que trois joueurs, retournez également leurs tuiles (à moins qu'ils ne soient sur une tuile de palier).
2. Trouvez 5 jetons de feu et mettez-les de côté.
3. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand la maison est en feu et que vous en êtes sorti.

- Incendiez toutes les pièces de la maison.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de petit monstre – Mannequins

Jetons de feu

SI VOUS GAGNEZ

Vous vous précipitez dehors pour échapper à la fumée étouffante et aux flammes dévorantes qui réduisent la maison en cendres. Vous apercevez la « personne » qui était autrefois votre ami à l'une des fenêtres. Son visage fond et ses globes oculaires pendent de leurs orbites sous le poids du plastique qui les recouvrent. Vous allez éviter les boutiques de vêtements pendant un certain temps.

LA MAISON EST EN FEU

Les pièces en feu sont retournées face cachée. Elles ne sont pas considérées comme ayant un symbole ou des effets et comptent comme ayant des portes sur chacun de leurs côtés.

Si une tuile de palier est en feu, ne la retournez pas face cachée. Mettez à la place un jeton de feu sur cette tuile. Vous pouvez toujours vous déplacer entre le palier du sous-sol et l'escalier du rez-de-chaussée et entre le palier de l'étage et l'escalier du rez-de-chaussée, même s'ils sont en feu. (Le palier du rez-de-chaussée compte comme une seule tuile pour le feu.)

QUAND VOUS ARRIVEZ SUR UNE TUILE EN FEU

Vous subissez 1 point de dégâts généraux. Les flammes se propagent.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Mettre le feu

En étant sur n'importe quelle tuile, faites un test de santé mentale.

4+ Retournez la tuile. Elle est maintenant en feu. Si c'est une tuile de palier, placez un jeton de feu sur elle à la place.

0-3 Il ne se passe rien. La volonté vous fait défaut.

À LA FIN DU TOUR DES MONSTRES

Le feu se propage. Chaque regroupement ininterrompu de pièces en feu compte comme un seul feu. Pour chacun de ces feux, choisissez une tuile adjacente (avec ou sans porte communicante) et retournez-la face cachée. Ces tuiles sont maintenant en feu.

Si aucun feu ne peut se propager, mettez un jeton de feu sur une tuile de palier qui n'en a pas. Ce palier est maintenant en feu.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si toute la maison est en feu, vous gagnez !

45

UN DÉBUT AUDACIEUX

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : LIVRE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Quand votre ami a loué cette maison par QuikBnB pour le week-end, c'était pour célébrer l'obtention de son rôle dans une nouvelle série télé. Jamais il n'a été question que vous fassiez partie de la production. De quelque part dans la maison, vous entendez quelqu'un dire : « 5...4...3...2... Action. Montre-leur ce dont tu es capable ! »

Vous entendez la voix de votre ami qui répond sur un ton étonnement menaçant : « On va enfin pouvoir filmer des scènes de meurtre réalistes ! »

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous gâchez l'audition.

- Tuez le traître et assurez-vous qu'il ne fait pas juste semblant de mourir.
- Réécrivez le scénario pour accélérer la venue de la scène de meurtre.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

TUILES OÙ VOUS POUVEZ ÉCRIRE

Bibliothèque – Rez-de-chaussée / Étage

Salle de bal – Rez-de-chaussée

Galerie – Étage

Chambre d'ami – Étage / Rez-de-chaussée

SI VOUS GAGNEZ

Le téléphone sonne soudainement et vous décrochez. La voix d'une personnalité connue de la télé vous dit : « Quel premier épisode sensationnel ! Les téléspectateurs ont adoré ! Que diriez-vous de revenir la semaine prochaine pour un autre épisode ? Amenez vos amis. Nous amènerons les fans. »

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Voler le script

En étant sur la même tuile que le traître, et si ce dernier a le livre, faites un test de vitesse :

4+ Vous prenez le livre.

0-3 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Réécrire le script

Si vous avez le livre et que vous êtes sur une tuile où vous pouvez écrire, faites un test de savoir.

6+ Soustrayez 1 au compteur. Vous griffonnez une rapide scène de meurtre.

0-5 Il ne se passe rien. Rédiger une scène convaincante n'est pas chose facile. Vous ne savez même pas par où commencer.

QUAND LE TRAÎTRE MEURT

Si le compteur est à 0, vous gagnez ! Autrement, le traître se déplacera sur une tuile spécifique de la maison. Soustrayez 1 au compteur.

CHEVELURE FANTÔME

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CRÂNE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Cela fait des jours que vous ne vous sentez pas bien, mais depuis que vous avez trouvé le crâne, vous savez pourquoi. Des cheveux poussent à travers sa surface poreuse jusqu'à ce qu'il soit couvert d'une chevelure raide et détrempée. Votre ami s'écroule et ses cris d'agonie sont étouffés par ces mêmes cheveux mouillés qui lui sortent par la bouche. Ils se répandent sur son corps et le consomment. « Je suis Vengeance », gargouille le monstre qui était autrefois votre ami. Vous allez devoir trouver un antidote si vous ne voulez pas finir en monstre vous aussi !

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous réussissez à guérir le traître.

- Trouvez le véritable antidote.
- Vainquez le monstre chevelu géant avec le véritable antidote.

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton de monstre chevelu géant

Jeton de petit monstre – Petits monstres chevelus

Jetons numérotés – Antidotes

SI VOUS GAGNEZ

Vous répandez l'antidote sur votre ami et partout sur les murs de la maison, qui sont maintenant couverts de cheveux mouillés et moisis. Les cheveux se rétractent, puis disparaissent et votre ami redevient comme avant. En quittant la maison, vous recrachez un cheveu de votre bouche. Vous êtes sûr que ce n'est rien.

1 ANTIDOTES

Une petite expérience rapide.

- Le jeton numéroté 1 est le véritable antidote.
- Si vous avez le véritable antidote, vous pouvez l'échanger selon les règles d'échange habituelles.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Obtenir des informations sur la malédiction

En étant sur la tuile de la bibliothèque, faites un test de savoir.

5+ Retournez un jeton d'antidote face cachée sur son côté face visible.

0-4 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Faire une découverte

En étant sur une tuile avec un jeton d'antidote, vous pouvez le retourner pour voir si c'est le véritable antidote. Le cas échéant, prenez-le.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE MONSTRE CHEVELU GÉANT

Si vous avez le véritable antidote, ajoutez 3 à votre résultat. Si vous réussissez votre attaque contre le monstre chevelu géant avec le véritable antidote en votre possession, vous gagnez !

47

UNE NUIT CHEVALERESQUE

CARTE DE SCÉNARIO : ENQUÊTEURS DU PARANORMAL

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ARMURE

TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Plusieurs chasseurs de fantôme avant vous ont essayé de résoudre les mystères de cet endroit, mais on n'a plus jamais entendu parler d'eux. Pendant que vous élaborez des théories avec vos collègues sur ce qui aurait pu arriver à ces pauvres âmes, vous entendez soudain les douces notes d'une flûte jouant un air médiéval. Un portail s'ouvre, déchirant l'espace-temps. Ah. Et si c'était ça, le problème ? Pendant que vous réfléchissez, votre ami se met à rire. De l'autre côté du portail, un chevalier rit exactement de la même manière.

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand tous les portails ont été refermés.

- Échappez-vous par un portail.
- Refermez les portails.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de héros – Héros piégés

Jetons de portail –
Portails dimensionnels

SI VOUS GAGNEZ

Le dernier portail est refermé et le règne de terreur du chevalier est terminé sur ce plan d'existence. En quittant la maison, vous avez une pensée pour toutes les personnes encore coincées à une autre époque.

UNE AUTRE DIMENSION

Les héros avec un jeton de héros sont piégés. Les héros piégés ne peuvent pas faire d'échanges avec les héros qui ne le sont pas.

TRAVERSER UN PORTAIL

Au début de votre tour, faites un test de vitesse pour déterminer jusqu'où vous pouvez vous déplacer (minimum 1 tuile).

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Vous échapper par un portail

En étant sur une tuile avec un jeton de portail, si vous êtes piégé, faites un test de savoir. Si un héros non piégé se trouve sur votre tuile, ajoutez 2 à votre résultat.

6+ Remettez votre jeton de héros au traître. Vous n'êtes plus piégé. Liberté !

0-5 Gagnez 1 point de savoir. C'est raté, mais vous apprenez de votre échec.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Refermer un portail

En étant sur une tuile avec un jeton de portail, si vous n'êtes pas piégé, faites un test de savoir ou de santé mentale.

4+ Vous refermez le portail. Retirez ce portail de la maison. Si c'était le dernier, vous gagnez !

0-3 Vous subissez un dé de dégâts mentaux.

NE DÉRANGEZ PAS LE MAÎTRE !

CARTE DE SCÉNARIO : UNE MYSTÉRIEUSE INVITATION

DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : CRÂNE

TRAÎTRE : VIGUEUR LA PLUS ÉLEVÉE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Votre ami s'est éclipsé il y a quelque temps pour s'occuper de son grand-père, le propriétaire de la maison. Votre ami vous avait dit que son grand-père n'était pas contre l'idée d'avoir des visiteurs. Pourtant, malgré l'ambiance plutôt calme de votre petite soirée, vous avez l'impression que la maison est en colère. Quelque part, dans les profondeurs de la maison, vous entendez votre ami qui négocie avec quelqu'un... ou quelque chose. Quelque chose qui produit des cliquetis.

Vous l'entendez dire : « Bon, d'accord, je suis désolé de vous avoir dérangé. Je vais les faire taire et ils seront à vous. »

MISE EN PLACE

1. Les héros n'ont pas d'étapes de mise en place supplémentaires.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand vous emprisonnez pour de bon le maître de maison.

- Emmenez le crâne dans la pièce sécurisée. (La pièce sécurisée est une tuile du sous-sol.)

JETONS NÉCESSAIRES

Jeton du maître de maison

SI VOUS GAGNEZ

La porte de la pièce sécurisée se verrouille avec un clic. Le maître emprisonné hurle, mais vous vous éloignez déjà. Vous quittez le manoir en verrouillant votre ex-ami à l'intérieur. Ses coups sur la porte cessent rapidement. La clé de la maison fond dans votre main, ne laissant qu'un amas de sang et de cendres coagulé.



QUAND VOUS ATTAQUEZ LE MAÎTRE DE MAISON

Si vous réussissez votre attaque, le maître de maison est tué au lieu d'être étourdi. Prenez le crâne. Le crâne roule à vos pieds. Sa mâchoire bouge encore.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

Si vous portez le crâne, faites un test de vitesse.

5+ Il ne se passe rien.

0-4 Vous subissez 2 points de dégâts physiques. Aie ! Il m'a mordu !

QUAND VOUS ATTEIGNEZ LA PIÈCE SÉCURISÉE

Si vous portez le crâne, vous gagnez ! Bon débarras !

MODALITÉS ET CONDITIONS

CARTE DE SCÉNARIO : À VENDRE
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : POIGNARD
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

L'agente immobilière vous informe que votre offre d'achat n'a pas été acceptée. « Nous sommes arrivés à un accord très satisfaisant avec un nouvel acheteur », dit-elle. C'est à ce moment que vous remarquez à quel point ses dents sont pointues. « Le contrat a été signé et il y a une petite clause qui me rend particulièrement fébrile. Oh, n'essayez pas d'ouvrir les portes : elles sont déjà verrouillées. » Puis, elle se transforme en nuage de fumée âcre et disparaît dans le plancher.

MISE EN PLACE

1. Chaque héros prend un jeton de sang et le met sur sa fiche de personnage.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand le contrat est brûlé.

- Volez le contrat du démon.
- Brûlez le contrat.

JETONS NÉCESSAIRES

Jetons de sang

Jeton de contrat

Jeton du démon

PIÈCES AVEC UN FEU

Chaudière – Sous-sol

Salle de rituel – Sous-sol

Cuisine – Rez-de-chaussée

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Pièce calcinée – Rez-de-chaussée / Étage

SI VOUS GAGNEZ

Vous avez survécu, mais vous n'avez toujours pas trouvé de maison à acheter. Certes, survivre est plus important (vous êtes vraiment content de ne pas avoir été tué par un démon), mais tout de même... vous croyiez vraiment que c'était la maison parfaite.



LE CONTRAT

Un document infernal. Son parchemin est chaud au toucher.

Les héros peuvent s'échanger le contrat selon les règles d'échange habituelles. Le traître ne peut ni porter le contrat, ni le toucher.

QUAND VOUS ATTAQUEZ LE DÉMON AVEC VOTRE VIGUEUR

Si vous gagnez, vous pouvez voler le contrat du démon (s'il est en sa possession) au lieu de lui infliger des dégâts.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Brûler le contrat

Si vous avez le contrat, faites un test de savoir. Si vous êtes dans une pièce avec un feu, ajoutez 4 au résultat.

7+ Vous brûlez le contrat. **Vous gagnez !**

4–6 Il ne se passe rien.

0–3 Vous subissez 1 point de dégâts physiques. Aie ! Ça brûle !



JETONS DE SANG

Vous préférez qu'il reste dans votre corps.

- Les jetons de sang ne peuvent pas être échangés et un héros ne peut pas ramasser un jeton de sang perdu.
- Si vous mourez ou subissez des dégâts physiques, mettez votre jeton de sang sur votre tuile.
- Si vous n'avez pas votre jeton de sang à la fin de votre tour, vous subissez 1 dé de dégâts mentaux.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Utiliser la magie du sang

Si vous avez votre jeton de sang, infligez-vous 1 dé de dégâts mentaux et gagnez 1 point de vigueur.

LE GOÛT DE LA CHAIR ET DU MÉTAL

CARTE DE SCÉNARIO : MALÉDICTION !
DÉCLENCHEUR DE LA HANTISE : ARMURE
TRAÎTRE : RÉVÉLATEUR DE LA HANTISE

LIRE EN PREMIER !

INTRODUCTION

Selon les rumeurs locales, cette maison a jadis été envahie par un genre de tissu organique vivant. Vous pensiez tous que ce n'était qu'une légende urbaine, jusqu'à ce que vous commenciez tous à faire le même cauchemar récurrent qui vous a attiré dans cette maison. Vous sursautez en entendant votre ami crier quelque part dans la maison. Son cri brusquement étranglé vous donne la chair de poule. Il va falloir que vous détruisiez cette chose avant qu'elle ne vous attrape.

MISE EN PLACE

1. Mettez de côté (3/4/4/5) jetons de piège. Ce sont des explosifs.
2. Le joueur situé à gauche du traître joue le premier tour après la mise en place.

OBJECTIF

Vous gagnez quand la maison est détruite.

- Placez les explosifs pour faire exploser la maison.

JETONS NÉCESSAIRES

Compteur

Jeton de la chose infâme

Jetons de piège – Explosifs

SI VOUS GAGNEZ

Vous vous retournez. La maison s'effondre, sa structure secouée par de multiples explosions. Certains d'entre vous ne s'en sont pas sortis, mais au moins cette chose est détruite. Du moins, vous l'espérez.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

**Placer un explosif improvisé**

Sur n'importe qu'elle tuile, enterrez un objet ou un présage. Puis, faites un test de vitesse ou de savoir.

6+ Mettez un explosif sur votre tuile. S'il n'y a plus d'explosifs, vous pouvez déplacer un explosif déjà placé sur votre tuile. Pas très orthodoxe, mais ça devrait fonctionner.

0–5 Il ne se passe rien. Ne mettez pas d'explosif. Vous détruisez le piège avant même de l'avoir posé.

PIÈCES ENVAHIE

La chose consume les pièces. Les pièces consommées sont retournées face cachée. Elles ne sont pas considérées comme ayant un symbole ou des effets et elles ont des portes sur chacun de leurs côtés. Les tuiles de palier ne peuvent pas être consommées. Les explosifs restent sur les tuiles consommées quand elles sont retournées. Vous pouvez placer des explosifs sur les tuiles consommées.

À LA FIN DE VOTRE TOUR

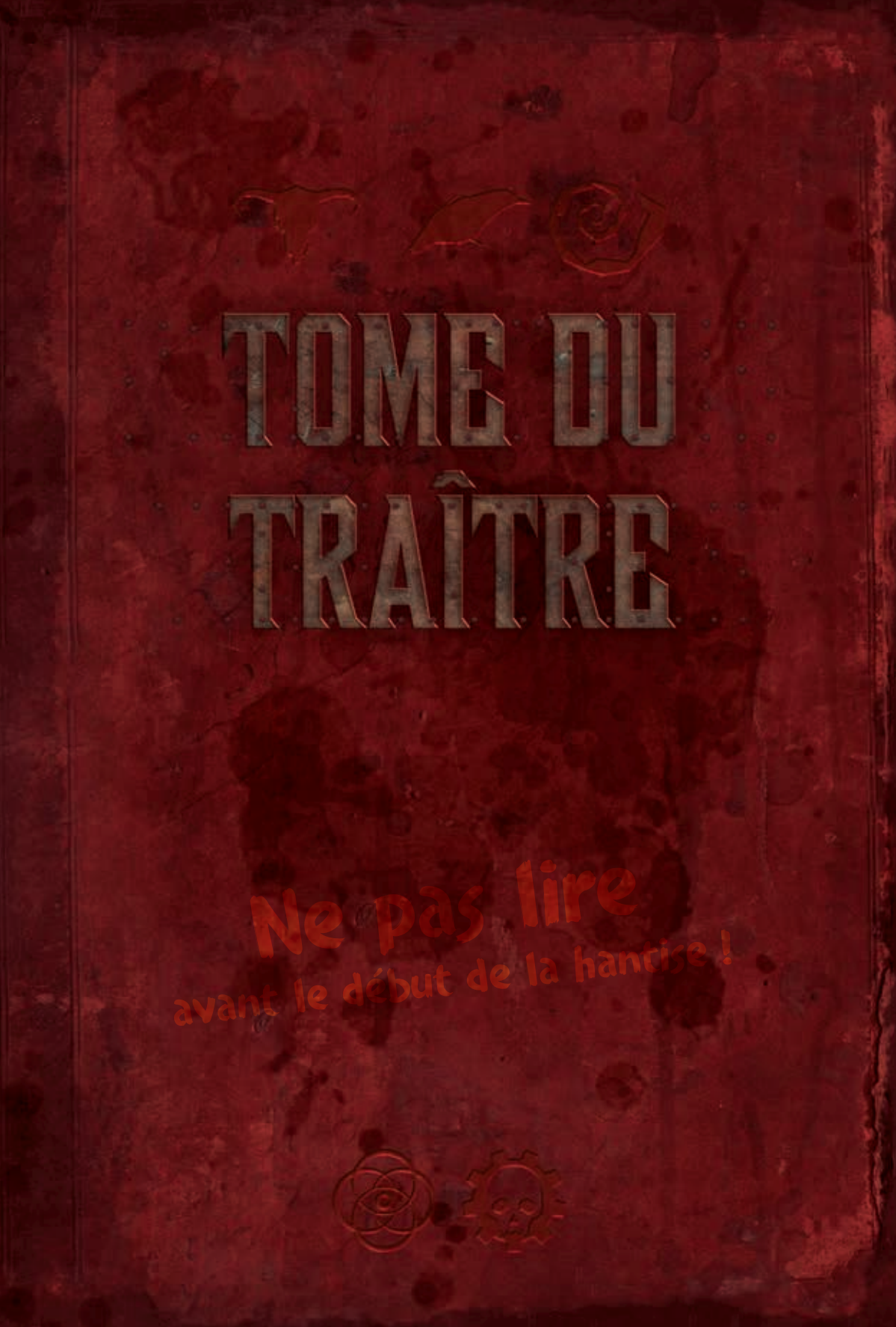
Si tous les explosifs ont été placés et qu'il y a au moins un explosif dans chaque zone, vous gagnez !

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.   Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr
  Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de.   Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl.

AvalonHill.com 1021**F4541**101





TOME DU TRAITRE

Ne pas lire
avant le début de la hantise !



SYMBOLES



AJUSTEMENT AU NOMBRE DE JOUEURS



Dans les hantises, les valeurs des aspects d'une hantise peuvent varier selon le nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à cinq joueurs le traître peut disposer de plus de chiens de l'enfer que dans une partie à trois joueurs. Dans cet exemple avec les valeurs 1, 5, 7 et 9, notez l'ajustement selon le nombre de joueurs :

{1/5/7/9}

1 = partie à trois joueurs

5 = partie à quatre joueurs

7 = partie à cinq joueurs

9 = partie à six joueurs

RÉFÉRENCE DES JETONS

Jetons recto-verso



Nourriture / Piège



Cassette vidéo / Portail



Contrat / Autel



Marche / Arrêt



Recherché / Caché



Sang / Nid

Consultez ce tableau pendant votre lecture pour identifier les jetons dont vous aurez besoin.



Jetons de grand monstre



Jetons de petit monstre 1-20

Passage secret

Bénédictio Obstacle

Feu



Jetons de runes



Jetons numérotés



Jetons d'attribut



Jetons de personnage

Pour quelques stères d'os 2 : Le retour de Crimson Jack

Carte de scénario : Aucune

Déclencheur de la hantise : « Les empreintes écarlates »

Traître : Révélateur de la hantise

1

INTRODUCTION

L'introduction met en place l'histoire de la hantise aussi bien pour les héros que pour le traître, mais celle-ci sera différente pour chaque camp. Il n'y a pas de règles dans cette section, mais elle peut contenir des indices sur ce que prépare le camp adverse.

MISE EN PLACE

Si votre camp a des dispositions précises à prendre durant cette étape, c'est ici qu'elles seront énumérées. Les deux camps auront une mise en place différente. Toute mise en place a lieu avant le premier tour de la hantise et peut changer significativement la disposition des pièces de la maison.

ACTIONS SPÉCIALES

La plupart des hantises fournissent des règles sur les actions spéciales que vous pouvez effectuer pendant votre tour. Ces actions sont identifiées par le symbole  et sont toujours optionnelles. Vous pouvez effectuer autant d'actions spéciales que vous le voulez pendant votre tour, mais vous ne pouvez effectuer chaque action spéciale qu'une seule fois par tour. Toute règle spéciale associée à ces actions est énumérée avec elle.

JETONS NÉCESSAIRES

Une liste de chaque jeton nécessaire pour jouer cette hantise, souvent accompagné d'une description de ce qu'il représente. Cette section sera la même dans les deux livres de hantise. Ne vous en faites pas si votre livre de hantise n'indique pas comment un jeton fonctionne, l'autre équipe aura cette information.

SI VOUS GAGNEZ

Parfois, tout fonctionne comme prévu. Si votre camp gagne, lisez cette section à voix haute pour terminer la hantise par un épilogue haut en couleurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Chaque hantise a certaines règles spéciales, comme celle-ci. Elles peuvent faire effet pendant toute la hantise, par exemple, en changeant comment découvrir une tuile. Ou elles peuvent s'activer lorsque des événements précis ont lieu, par exemple à la fin de votre tour ou à la mort d'un personnage.

Introduction

Pendant que vous exploriez la maison, vos compagnons ont parlé de Crimson Jack, le célèbre tueur en série qui a été abattu dans cette maison il y a vingt ans jour pour jour. Ils savaient que Jack avait été tué, mais ils ignoraient que son esprit était toujours ici. Vous arrivez à peine à réprimer un sourire meurtrier quand vous réalisez la vérité : Jack est de retour.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Il arrive que le monstre joue son tour à votre place.
3. Guérissez tous vos attributs. Gagnez {1/1/2/2} dans vos deux attributs physiques.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jeton de l'esprit de Jack
2 jetons de santé mentale – Cercle d'exorcisme
2 jetons de vigueur – Informations sur Jack

Si vous gagnez

Sifflolez un air enjoué. Tous vos amis sont découpés en morceaux et vous pouvez de nouveau vivre confortablement dans votre ancienne maison.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Traquer la proie

Si vous n'avez pas encore attaqué et si vous n'êtes pas dans le champ de vision d'un héros, vous pouvez mettre votre explorateur sur une tuile du rez-de-chaussée ou de l'étage qui n'est pas dans le champ de vision d'un héros.

Si vous mourez

Mettez l'esprit de Jack sur la tuile avec un symbole de présage la plus éloignée de votre cadavre. Répétez ce processus à chaque fois que vous mourez.

Au début de votre tour, si vous êtes mort, jouez un tour avec l'esprit de Jack.



Monstre : Esprit de Jack

Vigueur 5 Vitesse 3 Santé mentale 4 Savoir 4

L'esprit de Jack peut se déplacer sur les tuiles adjacentes qui ne sont pas reliées par une porte.

L'esprit de Jack ne peut pas être étourdi.

Au début du tour des monstres

Si l'esprit de Jack est sur la même tuile que le cadavre de votre explorateur, guérissez tous vos attributs. Vous contrôlez à nouveau votre explorateur. Retirez l'esprit de Jack de la maison.

2-8

Important**HANTISES 2-8**

Les hantises 2-8 n'ont pas de traître (ou le traître est caché au début de la hantise). Ces hantises n'apparaissent que dans *Les secrets de la survie*.

Le passé est le passé

Carte de scénario : Une mystérieuse invitation**Déclencheur de la hantise : Idole****Traître : Chacun pour soi**

9

Lire en premier !**Introduction**

Alors que la soirée progresse inexorablement vers le Nouvel An, vos amis et vous commencez à vous rendre compte à quel point vous vous êtes éloignés les uns des autres au fil du temps. Vous regardez une photo de votre groupe et vous ne voyez que ces faux sourires que tous ont arborés ce soir. Sur une étagère poussiéreuse, vous trouvez une idole avec une fente qui semble avoir été faite pour la photo. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'y placer la photo. Et c'est à cet instant que vous réalisez que l'idole serait beaucoup plus jolie si elle était teinte en rouge.

Mise en place

1. Mettez le compteur sur 1.
2. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour.

Objectif

Vous gagnez quand vous êtes le dernier explorateur encore vivant.

Jetons nécessaires

Compteur

Si vous gagnez

L'horloge sonne minuit. En traversant le champ de bataille de votre réveillon du Nouvel An, vous apercevez la photo gisant sur le plancher, toujours coincée dans l'idole, mais l'image a changé. Il ne reste plus que vous, souriant, les cadavres de vos amis à vos pieds.

Chacun pour soi

C'est une hantise chacun pour soi. Tous les explorateurs sont des obstacles et peuvent s'attaquer entre eux.

À votre tour, quand vous attaquez avec votre vigueur

Si vous avez l'idole, ajoutez la valeur du compteur à votre résultat.

Quand vous tuez un autre explorateur

Si vous avez l'idole, ajoutez 1 au compteur. *La photo se modifie. Il y a un visage arrogant de moins qui vous regarde.*

Quand vous attaquez le détenteur de l'idole avec votre vigueur

Si vous gagnez, vous pouvez voler l'idole au lieu d'infliger des dégâts. Si vous perdez, vous subissez des dégâts normalement.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

** Fouiller les étagères**

En étant sur une tuile avec un symbole d'objet, faites un test de savoir.

5+ Piochez la carte du dessus de la pile de cartes Objet.

0-4 Il ne se passe rien. *Damnation !*

Quand vous attaquez quelqu'un avec votre vigueur sans utiliser une arme

Vous pouvez enterrer autant de vos objets que vous le voulez. Pour chaque objet enterré, ajoutez 1 au résultat de votre attaque.

10

Une offre sérieuse

Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Armure

Traître : Chacun pour soi

Lire en premier !

Introduction

« *Qu'avez-vous toujours désiré ?* », vous demande l'agente immobilière, vous fixant intensément avec ses yeux d'une couleur étrange. « *La force d'écraser une voiture entre vos mains ? La capacité d'obliger autrui à faire des choses avec un simple mot ?* » Le groupe échange des regards confus. Elles ne vous a même pas encore annoncé combien il y avait de salles de bain avec double vasque.

« *Cette maison recèle de nombreux trésors. J'octroierai les pouvoirs d'un dieu à quiconque m'en rapportera le plus.* » Soudain, elle apparaît vêtue d'une armure radieuse comme un ange d'autrefois, mais vous doutez qu'elle en soit vraiment un. Quatre lampes à huile antiques s'allument dans les escaliers autour d'elle et elle annonce : « *Vous avez jusqu'à l'extinction de la quatrième lampe. Si vous ne m'avez pas apporté une offrande digne de ce nom d'ici là, vous aurez raté votre chance et...* », ses yeux brillent cruellement à la lumière vacillante des lampes, « *Je serai très mécontente.* »

Vous scrutez les moindres détails de la maison d'un regard nouveau, identifiant tout ce qui pourrait avoir de la valeur. Les pouvoirs d'un dieu... une proposition très alléchante !

Mise en place

1. Si la chambre forte n'est pas dans la maison, le révélateur de la hantise doit la chercher dans la pile et la placer au rez-de-chaussée, aussi loin que possible du hall d'entrée.
2. Rassemblez deux piles de jetons numérotés de 1 à {2/3/4/5}. (Exemple : dans une partie à 4 joueurs, prenez deux 1, deux 2 et deux 3.) Ce sont les trésors.
3. Mettez un des jetons avec le chiffre le plus élevé sur la tuile de la chambre forte. Mélangez les autres face cachée et placez-les au hasard sur des tuiles avec un symbole de présage en les distribuant le plus également possible entre les zones.
4. Mettez le compteur sur 4.
5. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour.

Objectif

Vous gagnez si l'agente accepte votre offre !

Jetons nécessaires

Compteur

Jetons numérotés – Trésor

Chacun pour soi

C'est une hantise chacun pour soi. Tous les explorateurs sont des obstacles et peuvent s'attaquer entre eux.

1

Jetons de trésor

Il y a des trésors cachés dans cette maison...

- Gardez tous les jetons de trésor que vous ramassez face cachée sur votre fiche de personnage. Vous pouvez regarder vos jetons à tout moment.
- Chaque jeton de trésor a de la valeur pour la Djinn.
- Vous pouvez piller les trésors sur un cadavre comme vous le faites pour les objets et les présages. (N'oubliez pas, vous ne pouvez piller qu'une seule chose par cadavre par tour.)

Quand vous attaquez un autre explorateur avec votre vigueur

Si vous gagnez, vous pouvez lui voler un jeton de trésor aléatoire (s'il en a un) au lieu de lui infliger des dégâts. Si vous perdez, vous subissez des dégâts normalement.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Chercher des trésors

En étant sur une tuile avec un jeton de trésor, faites un test de savoir.

- 4+ Prenez un trésor et mettez-le face cachée sur votre fiche de personnage.
- 1-3 Vous pouvez regarder un trésor face cachée sur cette tuile.
- 0 Il ne se passe rien.

À la fin du tour du révélateur de la hantise

Soustrayez 1 au compteur. Une lampe s'éteint.

Lorsque le compteur atteint 0, les héros doivent présenter leurs offres.

Lorsque vous présentez votre offre

Chaque joueur calcule la valeur totale de ses jetons de trésor. Si vous êtes dans l'Escalier du rez-de-chaussée, ajoutez 2 à votre total.

Ensuite, chaque joueur annonce son score. Si vous êtes le joueur avec le plus haut score, vous gagnez ! (S'il y a égalité, ces joueurs se partagent la victoire.)

Si vous gagnez

L'agente dévoile sa véritable identité et se transforme en Djinn : le plus capricieux et avide des esprits. Elle regarde à peine les trésors que vous lui offrez, mais plutôt la destruction que vous avez causée.

« *Oui, j'aime beaucoup.* » Elle vous transperce du regard et vous demande, « *Et maintenant, quel est votre désir le plus cher ?* »

Si vous perdez

La Djinn vous regarde froidement.

« *Vous saviez qu'une offrande indigne me peinerait, et pourtant c'est ce que vous me rapportez ? Mais vous pouvez encore m'être utile.* » Elle claque des doigts et vous vous sentez aspiré dans une lampe à l'huile, où votre esprit brûlera jusqu'à ce qu'il soit entièrement consumé.



11

Ne vous faites pas cuisiner

Carte de scénario : Une étrange disparition

Déclencheur de la hantise : Dague

Traître : Chacun pour soi

Lire en premier !

Introduction

« Quel morceau appétissant », disent les sorcières en vous dévisageant. « Nous sommes tellement affamées. Nous n'avons rien mangé depuis la semaine dernière. » Votre gorge se noue en pensant à votre ami disparu, dont vous avez suivi la piste jusqu'à cette maison, et dont le destin est maintenant clair.

« Je suis certain de pouvoir vous trouver de quoi manger dans cette maison », proposez-vous, la voix tremblante. Une des sorcières renifle, « Oui, je pense que cela ferait l'affaire. » Une autre sorcière a un rictus : « Mais nous ne laisserons partir qu'un seul d'entre vous. Nous avons besoin de viande pour le dîner. » Vous reculez, déterminé à être le premier à rapporter quelque chose aux sorcières. Pas question d'être celui qui se fera cuisiner.

Mise en place

1. Mettez de côté **(2/3/4/5)** jetons de nourriture. Laissez les jetons restants dans la boîte.
2. Placez la carte de monstre à gauche du révélateur de la hantise. Les sorcières mangeront des explorateurs à la fin du tour de ce joueur.
3. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour.

Objectif

Vous gagnez lorsque vous êtes la dernière personne en vie.

- Trouvez de la nourriture.
- Offrez-la aux sorcières.

Jetons nécessaires

Jetons de nourriture

Tuiles avec nourriture

Cuisine – Rez-de-chaussée

Cellier – Rez-de-chaussée

Salle à manger – Rez-de-chaussée

Pièce sécurisée – Sous-sol

Cimetière – Rez-de-chaussée

Si vous gagnez

Vous quittez la maison d'un pas léger. Vous n'aviez jamais pensé auparavant à quel point il est agréable de ne pas finir dans une casserole.

Chacun pour soi

C'est une hantise chacun pour soi. Tous les explorateurs sont des obstacles et peuvent s'attaquer entre eux.



Jetons de nourriture

Nourriture pour les sorcières.

- Vous pouvez avoir plus d'un jeton de nourriture.
- La nourriture peut être échangée et vous pouvez vous la procurer en pillant un cadavre au lieu de prendre un objet ou un présage. (N'oubliez pas, vous ne pouvez piller qu'une seule chose par cadavre par tour.)

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Fouiller pour de la nourriture

En étant sur une tuile, faites un test de savoir. Si vous êtes sur une **tuile avec nourriture**, ajoutez 2 au résultat.

6+ Prenez un jeton de nourriture.

0-5 Il ne se passe rien.

Lorsque vous attaquez un explorateur avec votre vigueur

Si vous gagnez, vous pouvez voler un jeton de nourriture à cet explorateur (s'il en a en sa possession) au lieu de lui infliger des dégâts.

Après le tour du révélateur de la hantise

Si tous les jetons de nourriture ont été trouvés, les explorateurs qui n'ont pas de nourriture sont sacrifiés aux sorcières. Ces explorateurs sont morts.

- Si plus d'un explorateur est toujours en vie, mettez de côté tous les jetons de nourriture. Retirez ensuite les jetons de nourriture du jeu jusqu'à ce qu'il en reste moins que le nombre d'explorateurs en vie.
- Si vous êtes le dernier explorateur en vie, vous gagnez !

Coups de main

Carte de scénario : Aucune

Déclencheur de la hantise : « La maison a faim »

Traître : Chacun pour soi

Lire en premier !

Introduction

Dans un terrible grondement, toute la maison bascule et de grands bras traversent le plancher et les murs. La maison est sur le dos d'un troll géant ! Vous remarquez une étrange amulette qui bourdonne à chaque fois que les mains bougent, indiquant un lien entre elle et le troll qui est très serviable mais affamé. Vous voyez ce que pensent vos amis dans leurs yeux. Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour survivre.

Mise en place

1. Si personne n'a la carte Objet Étrange amulette, trouvez-la dans la pile de cartes Objet et donnez-la au révélateur de la hantise.
2. Placez la carte de monstre à gauche du révélateur de la hantise. Les monstres joueront après le révélateur de la hantise.
3. Placez un jeton de main de troll dans le Hall et un autre dans le Palier du sous-sol.
4. Le joueur situé à gauche du révélateur de la hantise joue le premier tour.

Objectif

Vous gagnez si vous êtes en possession de l'étrange amulette et que tous les autres explorateurs sont morts.

Jetons nécessaires

2 jetons de main de troll

Si vous gagnez

Les dépouilles écrasées de vos amis disparaissent rapidement dans les mains du troll. Le grondement se calme, mais vous avez l'impression que ça ne durera pas longtemps. On dirait que vous allez devoir trouver rapidement plus de nourriture pour votre ami. Et si vous l'appeliez Wilfred ?

Chacun pour soi

C'est une hantise chacun pour soi. Tous les explorateurs sont des obstacles et peuvent s'attaquer entre eux.

Lorsque vous attaquez un explorateur avec votre vigueur

Si vous gagnez, vous pouvez voler un objet ou un présage à cet explorateur au lieu de lui infliger des dégâts.

Après le tour du révélateur de la hantise, les mains de troll jouent à leur tour.

Les mains de troll sont contrôlées par le joueur qui possède l'étrange amulette. Si personne ne la possède, sautez le tour du monstre.



Monstre : Mains de troll

Vigueur 5 Vitesse 3 Santé mentale 4 Savoir 4

Les mains de troll ne peuvent pas être étourdies.

Si les deux mains de troll sont sur la même tuile, elles peuvent effectuer une seule attaque de 8 points de vigueur au lieu de deux attaques distinctes.

Carte de scénario : Une étrange disparition
Déclencheur de la hantise : Symbole religieux
Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Le plan était pourtant simple : il fallait juste simuler la disparition de votre ami (un autre membre de l'Ordre), convaincre vos amis mutuels non-membres de le rechercher dans la maison, installer des verrous automatiques pour les empêcher de s'enfuir, puis les sacrifier rituellement. Et tout devait se passer dans cette maison : le saint des saints, l'autel de Celle qui sommeille en bas. Bien sûr, vos amis ont choisi de se battre plutôt que de se laisser sacrifier rituellement pour une grande cause. Comme c'est fâcheux. Il faudra y mettre un peu plus d'efforts que prévu.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Mettez le compteur à 3. Cela représente la progression du rituel.
4. Si la tuile de la Salle de rituel et la tuile du Gouffre n'ont pas encore été découvertes, cherchez-les dans la pile de tuiles et placez-les dans le sous-sol selon les règles habituelles.
5. Mettez {3/4/5/6} jetons de petit monstre dans la Salle de rituel. Ce sont les cultistes.
6. Guérissez tous vos attributs. Gagnez 1 point de vigueur et 1 point de vitesse.

Objectif

Vous gagnez quand vous avez terminé de réveiller Celle qui sommeille en bas ou quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

Jetons de petit monstre – Cultistes

8 jetons de rune – informations sur le rituel

Si vous gagnez

Le sol et les murs tremblent. La maison commence à s'écrouler autour de vous alors que le gouffre s'élargit pour devenir un abysse. Le moment est arrivé. Elle est là. Elle renait enfin.

Lourd fardeau

Vous pouvez ramasser et transporter les cadavres des cultistes et des explorateurs. Le cas échéant, mettez leur figurine (ou leur jeton) sur votre fiche de personnage. Vous ne pouvez transporter qu'un seul cadavre à la fois.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

La nourrir

En étant sur la tuile du Gouffre, si vous transportez un cadavre, remettez ce cadavre dans la boîte de jeu et faites un test de santé mentale. *Le cadavre bascule dans le gouffre. Tout pour Elle.*

7+ Soustrayez 1 au compteur. S'il tombe à 0, **vous gagnez !** Elle se réveille !

0-6 Gagnez 2 points de santé mentale. *Hmm, ça n'a pas fonctionné. Essayons avec un autre.*

À la fin de votre tour

Chaque héros subit 1 point de dégâts généraux. *Personne ne peut ignorer Son appel.*

Après votre tour, jouez le tour des cultistes.



Monstres : cultistes

Vigueur 5 Vitesse 3 Santé mentale 3 Savoir 3

Les cultistes meurent au lieu d'être étourdis. Quand un cultiste meurt, retournez son jeton du côté Étourdi. C'est maintenant un cadavre pouvant être sacrifié à Celle qui sommeille en bas.

Carte de scénario : À vendre
Déclencheur de la hantise : Livre

Traître : Le joueur à gauche du révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Le voici enfin, le satané grimoire que vous cherchiez depuis si longtemps ! Alors que vous tendez la main pour vous en emparer, il disparaît dans un nuage de fumée violette. Apparemment, les sorcières dont vous vous êtes débarrassé ont trouvé le moyen de retarder l'inévitable. Mais vous avez pris la maison (et leur magie) et vous avez l'intention de la garder. Et pendant que vous réglez ce petit souci, pourquoi ne pas en profiter pour acquérir quelques nouveaux meubles ?

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Trouvez {1/2/3/4} jetons de petit monstre. Ce sont les meubles animés. Mettez un jeton de meuble animé sur chaque tuile avec un héros. Si une tuile a plus d'un héros, mettez un jeton pour chaque héros sur cette tuile. Ne placez pas de jeton sur la tuile du héros qui a le livre.

Objectif

Vous gagnez quand vous détruisez le livre ou quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

Jetons de petit monstre - meubles animés

Tuiles où il y a du feu

Cuisine – Rez-de-chaussée

Chaudière – Sous-sol

Laboratoire – Rez-de-chaussée

Si vous gagnez

La maison est enfin à vous, ainsi que tout ce qu'elle contient. En fait, tout sauf ce satané grimoire. Maintenant qu'il est détruit, vous pouvez enfin vous reposer. Satisfait, vous vous installez confortablement dans un fauteuil bien rembourré qui était autrefois un de vos amis.

Quand vous mourez

S'il y a au moins un jeton de meuble animé sur la table, guérissez tous vos attributs et mettez votre pion sur la tuile où se trouve un de ces meubles. Remettez ce jeton dans la boîte. Si vous avez le livre, donnez-le au héros le plus proche. S'il n'y a plus de meubles animés, vous restez mort. *Vous surgissez du meuble dans une pluie d'éclats de bois.*

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Détruire le livre

Si vous êtes sur une tuile où il y a du feu, jetez le livre dans le feu. Vous gagnez !

Après votre tour, jouez le tour des meubles animés.



Monstre : meuble animé

Vigueur 6 Vitesse 3 Santé mentale 4 Savoir 2

Ce ne sont que des meubles.

15

Monstres et autres indésirables

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Poignard

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

L'association de propriétaires qui vous a embauché a été très claire dans ses instructions : expulser les forces maléfiques qui hantent cette propriété. Malheureusement, le problème est constitué de plusieurs entités et, encore pire, c'est vous qu'elles ont choisi comme première victime. Elles se débarrassent de vous rapidement et s'apprêtent à faire de même avec les autres « intrus ».

Mise en place

1. Votre explorateur est mort. Vous contrôlez maintenant les monstres. Des fantômes, des loups-garous, des vampires et tout le tralala !
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour à votre place.
3. Trouvez les jetons de grand monstre du fantôme, du vampire et du loup-garou. Choisissez {1/2/2/3} de ces jetons au hasard et mettez-les sur la tuile où votre explorateur est mort. Remettez tout jeton inutilisé dans la boîte de jeu.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jeton de fantôme

Jeton de vampire

Jeton de loup-garou

3 jetons de sang

Si vous gagnez

Vous vous débarrassez du dernier intrus. Enfin en sécurité, vous regardez par la fenêtre et apercevez les décorations criardes installées sur la pelouse de votre nouveau voisin. Absolument monstrueux ! Vous allez devoir en parler à l'association.

Au lieu de jouer votre tour, jouez celui de chaque monstre présent dans la maison. Les monstres peuvent jouer leur tour dans n'importe quel ordre. Jetez les dés de déplacement pour chaque monstre séparément.

Monstre : fantôme

Vigueur 4 Vitesse 4 Santé mentale 5 Savoir 5

Le fantôme peut se déplacer entre des tuiles adjacentes même quand celles-ci ne sont pas reliées par une porte. Il ne peut pas être étourdi.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Faire « Bouh ! »

Attaquez un héros sur votre tuile avec votre santé mentale. Puis, jetez les dés selon la vitesse du héros et déplacez-le d'autant de tuiles dans n'importe quelle direction.



Monstre : vampire

Vigueur 5 Vitesse 4 Santé mentale 5 Savoir 5

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Prendre une « gorgée »

Attaquer un héros sur votre tuile avec votre vigueur. Pour chaque jeton de sang que vous avez, ajoutez 1 à votre résultat. Puis, prenez un jeton de sang. S'il n'y a plus de jetons de sang, vous pouvez utiliser n'importe quel autre jeton à la place.



Monstre : loup-garou

Vigueur 6 Vitesse 4 Santé mentale 4 Savoir 4

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Hurler à la lune

Attaquez un héros sur votre tuile avec votre vigueur. Vous pouvez répéter cette attaque pour chaque héros se trouvant sur votre tuile.

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Livre

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous ne pouvez pas reprocher au gardien du domaine de ne pas vous avoir rejoint sur place, surtout après avoir appris que ce vieil hôtel a été le site d'une série de meurtres sanguinaires. Si vous n'étiez pas payé pour faire ce travail, vous ne seriez pas ici non plus. Pendant que votre ami ramasse la clé sous le paillason, vous entendez quelqu'un s'éclaircir la voix derrière vous. C'est le gardien. Il vous chuchote : « Ils cherchent mon cadavre pour l'enterrer dans le cimetière. Ne les laissez pas faire ! Tuez-les tous ! » C'est ce que vous allez faire.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Trouvez un exemplaire de chaque jeton numéroté de 1 à {4/5/6/7}. Ce sont des ossements humains. Le jeton du 1 représente les ossements du gardien.
5. Distribuez les jetons d'ossement face cachée dans la maison sans révéler les chiffres aux héros (vous pouvez regarder). Vous devez mettre au moins un jeton d'ossements dans chaque zone de la maison. N'en placez pas plus d'un par tuile.
6. Mettez 2 jetons de petit monstre sur n'importe quelle tuile sans héros. Ce sont des fantômes en colère. Mettez de côté {2/3/4/5} jetons de fantôme en colère supplémentaires.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons numérotés – Ossements

Jetons de petit monstre – Fantômes en colère

Si vous gagnez

Après vous être assuré que les derniers « clients » ne partiront plus jamais, vous vous félicitez pour votre excellent travail. Vous commencez à faire vos rondes dans l'hôtel. Quand vous arrivez à la cuisine, le chef vous offre un verre. Vous le remerciez avec un sourire, mais vous déclinez poliment, lui rappelant que cette maison n'aime pas le repos.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

**Faire irruption**

Vous pouvez vous déplacer sur une tuile avec un héros si cette tuile touche à la vôtre.

Quand vous mourez

Mettez un jeton de fantôme sur la tuile avec votre figurine.

Quand un héros meurt

Mettez un jeton de fantôme sur la tuile avec sa figurine.

Après votre tour, jouez le tour des fantômes.

**Monstre : fantôme**

Vigueur 5 Vitesse 4 Santé mentale 4 Savoir 4

Les fantômes peuvent attaquer avec leur vigueur ou leur santé mentale.

Un fantôme placé pendant le tour des monstres ne peut pas se déplacer ni attaquer pendant ce tour.

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Poignard

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous riez encore à l'idée d'un « e-mail maudit » quand soudain vous recevez une notification sur votre téléphone. C'est un e-mail d'un expéditeur inconnu : « FAITES SUIVRE OU MOUREZ. VIE, RIRE, AMOUR. » Vous remarquez qu'il y a un poignard dans la pièce et vous sentez votre sourire s'étirer encore et encore jusqu'à vos oreilles. Vous entendez des ricanements tout autour de vous : ce sont vos petits amis les gremlins. Vous voulez répandre cette joie de vivre.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Mettez 3 jetons de petit monstre sur votre tuile. Ce sont les gremlins.
5. Prenez {6/5/4/3} bouts de papier et inscrivez un X sur tous sauf un. Le dernier devrait dire « MEURS ». Pliez-les, mélangez-les et mettez-les dans le couvercle de la boîte de jeu. Ils représentent les e-mails reçus par les héros.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

3 jetons de petit monstre –
Les gremlins

3 jetons de rune

Si vous gagnez

Alors que vous vous tenez debout devant les corps sans vie de vos amis, d'autres gremlins souriants sortent des cadavres comme si c'était des cocons. Ils chantent : « Vie ! Rire ! Amour ! Vie ! Rire ! Amour ! », vous soulèvent et vous portent à bout de bras, célébrant le grand héros que vous êtes.

À la fin du tour de chaque héros

Celui-ci doit piocher un message dans le couvercle de la boîte.

- Si c'est un X, il ne se passe rien. Mettez ce message de côté.
- Si le message est « MEURS », remettez tous les messages dans le couvercle de la boîte. Puis, déplacez jusqu'à deux gremlins non-étourdis sur la tuile du héros qui a pioché ce message. Chacun de ces gremlins attaque le héros avec sa vigueur.

Après votre tour, jouez le tour des gremlins.

**Monstres : gremlins (alias Vie, Rire et Amour)**

Vigueur 5 Vitesse 6 Santé mentale 6 Savoir 2

Les gremlins meurent au lieu d'être étourdis s'ils ont un jeton de rune sur eux.

*Lire en premier !***Introduction**

Quand vous prenez l'anneau, vous êtes immédiatement conquis par la qualité de sa conception et de sa fabrication. Un mot commence à résonner dans votre tête : « Précieux. » Caressant l'anneau du bout des doigts, vous remarquez soudain que tous les regards sont braqués sur vous. Des amis ? Bah ! Ils ne vous prendront pas l'anneau. Ils sont plus nombreux, mais l'anneau va arranger ça. Vous le caressez encore et soudain, d'autres yeux apparaissent dans votre champ de vision. Des yeux familiers. Vos yeux. Vous et vos doubles devez protéger l'anneau !

Mise en place

1. Retirez votre explorateur de la maison. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres présents dans la maison jouent leur tour à votre place.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Trouvez un exemplaire de chaque jeton numéroté de 1 à {3/4/5/6}. Ce sont vos doubles illusoires. Le jeton 1 représente le véritable vous.
5. Mélangez les illusions face cachée (vous pouvez les regarder à tout moment) et mettez-en une sur votre tuile. Placez le reste des illusions un peu partout dans la maison, sans dépasser la distance en tuiles correspondant à vos points de vitesse. Si possible, placez toutes les illusions sur des tuiles différentes. Retirez votre explorateur de la maison. Vous êtes maintenant caché parmi les illusions.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons numérotés – Illusions

Si vous gagnez

L'anneau est maintenant à vous et rien qu'à vous. Vous réfugiant dans les plus sombres confins de la maison, vous jurez de protéger votre trésor contre le monde extérieur. Dès à présent, vos reflets sont votre seule compagnie. Vous les entendez chuchoter dans votre esprit alors qu'ils complotent les uns contre les autres.

L'anneau d'illusion

L'anneau vous permet de vous séparer en plusieurs illusions. Vous pouvez jouer votre tour en tant qu'illusions ou en tant que vous-même, mais jamais les deux à la fois.

Gardez les jetons d'illusion face cachée jusqu'à indication contraire. Vous pouvez regarder le chiffre sur ces jetons à tout moment. Le jeton d'illusion portant le chiffre 1 est le véritable vous.

Les héros peuvent essayer de dissiper vos illusions pour révéler votre explorateur.

Si vous êtes caché parmi les illusions, jouez votre tour en tant qu'illusions.

**1 Monstre : Illusion**

Vigueur * Vitesse * Santé mentale * Savoir *

- Les illusions partagent vos attributs actuels. Elles peuvent se déplacer du nombre de tuiles correspondant à votre vitesse. Elles n'utilisent pas les dés pour déterminer leurs déplacements.
- Les illusions peuvent utiliser vos objets et vos présages. (Le poignard et la poupée glauque causent toujours des pertes de points d'attribut.)
- Les illusions ne peuvent pas faire d'échanges, ni piller des cadavres, ni même explorer de nouvelles tuiles.
- Les illusions ne peuvent pas être étourdies, mais les héros peuvent trouver le moyen de les dissiper.

Quand une illusion est dissipée

Retournez ce jeton face visible et remettez-le sur votre fiche de personnage.

Si c'est le 1, vous avez été révélé. Remettez votre explorateur dans la maison sur la tuile où se trouvait le jeton 1. Remettez toutes les illusions sur votre fiche de personnage et remettez le jeton avec le chiffre le plus élevé dans la boîte de jeu.

Si vous êtes révélé, jouez votre tour en tant que traître.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

**Invoker des illusions**

Vous ne pouvez pas effectuer cette action s'il n'y a aucun jeton d'illusion sur votre fiche de personnage.

Mélangez tous les jetons d'illusion se trouvant sur votre fiche de personnage face cachée et placez-les comme indiqué à l'étape 5. Retirez votre explorateur de la maison et terminez votre tour. Les illusions pourront se déplacer et attaquer à votre prochain tour.

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Symbole sacré

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous cherchez désespérément à lever la malédiction qui pèse sur vous depuis la semaine dernière, depuis que vos idiots d'amis vous ont fait regarder une cassette vidéo maudite. Vous entendez un bruit de parasites près de vous et vous voyez que ça provient d'un vieux téléviseur dont l'écran affiche un symbole rouge clignotant. Une voix susurre à travers le bruit de parasites : « Vous avez jusqu'à minuit. À bientôt. » Ce n'est pas aussi simple que les autres le pensent. Détruire les cassettes ne brisera pas la malédiction. Vous allez devoir tuer vos amis avant qu'ils ne fassent empirer les choses.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Le monstre joue son tour après vous.
3. Gagnez 1 point de santé mentale.
4. Mettez le compteur sur {6/4/3/2}.
5. Mettez 5 jetons de cassette vidéo sur cinq tuiles différentes, aussi loin des héros que possible.
6. Mettez le jeton du fantôme sur une des tuile avec un jeton de cassette vidéo. C'est l'esprit vengeur.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts ou quand le compteur est à 0.

Jetons nécessaires

Compteur

Jetons de cassette vidéo

Jeton de fantôme – Esprit vengeur

Si vous gagnez

Vous avez sacrifié vos amis pour apaiser l'esprit vengeur. Vous le suppliez de vous laisser partir, mais rien n'y fait. Vous le fixez du regard, sidéré, pendant que sa bouche s'ouvre de plus en plus grande, se déboitant comme la gueule d'un serpent. Un bruit de parasites en émane et vous restez paralysé de terreur alors qu'elle vous engloutit pour vous avaler. Vous succombez à l'appel du néant en très peu de temps.

Quand vous attaquez

Vous pouvez attaquer avec votre santé mentale au lieu de votre vigueur. Le cas échéant, votre cible utilise également sa santé mentale. Le perdant subit des dégâts mentaux.

À la fin de votre tour

Soustrayez 1 au compteur. S'il tombe à 0, vous gagnez !

Après votre tour, jouez le tour de l'esprit vengeur.



Monstre : Esprit vengeur

Vigueur 7 Vitesse 3 Santé mentale 4 Savoir 3

L'esprit vengeur peut se déplacer entre les tuiles avec un jeton de cassette vidéo comme si elles étaient adjacentes.

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Chien

Traître : personnage le plus âgé

Lire en premier !

Introduction

Il est minuit et tout est calme. Le chien qui déambulait dans cette maison aboie en silence et vous n'entendez plus le bruit de ses griffes sur le plancher. Pendant des semaines, vous avez été hanté par des cauchemars où un homme sans visage vous dit que vous êtes spécial, car vous avez toujours votre voix. Ce soir, il viendra recueillir les cœurs humains dont il aura besoin pour rester dans votre monde pour l'éternité.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Choisissez {2/3/4/5} pièces dans la maison, notez leur nom sur une feuille de papier sans la montrer aux autres joueurs et numérotez-les. Ces tuiles contiendront les syllabes du nom de l'homme sans visage. Ces pièces peuvent être situées dans n'importe quelles zones de la maison. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, notez le nom de trois tuiles et numérotez-les 1, 2 et 3.
5. Mettez le jeton de l'homme sans visage sur votre tuile.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jeton de l'homme sans visage

Jetons de rune – Les syllabes du nom de l'homme sans visage

Si vous gagnez

L'homme sans visage regarde les cœurs qu'il a recueillis comme de véritables trésors. Il en tient un délicatement dans sa main, le retournant et observant le sang qui s'en égoutte. Sur son visage, une fente apparaît, s'élargit et devient une gigantesque gueule. Ses crocs pointus luisent dans l'anticipation de sa prochaine nuit silencieuse, une nuit où ses proies ne peuvent pas appeler à l'aide.

Deviner le nom de l'homme sans visage

Les héros essaient de deviner l'ordre des tuiles que vous avez notées pendant la mise en place. Pendant son tour, chaque héros peut vous demander s'il est sur la bonne tuile. C'est le cas s'il se trouve sur la tuile avec le chiffre le plus bas de votre liste qui n'a pas encore été rayée. Sinon, il n'est pas sur la bonne tuile.

Si un joueur est sur la bonne tuile, dites-le lui et rayez cette tuile de votre liste.

Si un joueur est sur la mauvaise tuile, faites ce qui suit, dans l'ordre :

1. Dites-lui s'il est dans la bonne zone ou non.
2. S'il est dans la bonne zone, dites-lui combien de déplacements il lui faudrait pour atteindre la bonne tuile. Dans votre calcul, ne tenez pas compte des effets de tuiles spéciales (comme l'ascenseur mystique) ou d'objets (comme le passe-partout).
3. Placez l'homme sans visage sur la tuile de ce héros. L'homme sans visage l'attaque avec sa vigueur.

Après votre tour, jouez le tour de l'homme sans visage.



Monstre : l'homme sans visage

Vigueur 5 Vitesse 2 Santé mentale 5 Savoir 5

L'homme sans visage ne peut pas être étourdi.

Si les héros attaquent et vainquent l'homme sans visage après avoir découvert son nom, il est détruit.

21

Spooky McMasters présente...

Carte de scénario : Une étrange disparition

Déclencheur de la hantise : Livre

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Le manuscrit de votre ami Spooky McMasters disait que vous alliez trahir vos amis. Ce n'est pas ce que vous vouliez au début, mais Spooky a clairement indiqué dans le script que vous le trouveriez dans la maison et que vous le changeriez en un monstre qui tuera tous vos amis. Il a aussi écrit que vos amis essaieraient de brûler le manuscrit, mais que vous les tueriez un par un à chaque fois qu'ils sembleraient être sur le point de gagner.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Mettez le jeton de démon dans la bibliothèque. C'est Spooky McMasters.
4. Donnez à Spooky McMasters la carte Présage du livre. Placez-la à côté de la carte de monstre.
5. Mettez un jeton de petit monstre sur votre tuile. C'est une horreur.
6. Guérissez tous vos attributs.
7. Gagnez {1/1/2/3} points de vigueur et de vitesse.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de démon – Spooky McMasters

Jetons de petit monstre – Horreurs

Si vous gagnez

Vos amis sont maintenant morts. Que font les monstres de romans d'horreur quand le livre est terminé ?

Le livre

« Un livre captivant. Dans cent ans, il sera encore étudié dans les cours de littérature. »

- Si vous êtes sur la tuile de la bibliothèque avec Spooky, vous pouvez lui redonner le livre.

Quand vous attaquez un héros avec votre vigueur.

Si vous gagnez, vous pouvez lui voler le livre (s'il est en sa possession) au lieu de lui infliger des dégâts.

Après votre tour, jouez celui de Spooky McMasters.



Monstre : Spooky McMasters

Vigueur 6 Vitesse 6 Santé mentale 6 Savoir 8

Spooky ne peut pas quitter la bibliothèque.

Spooky ne peut pas être étourdi.

Spooky peut porter le livre. Si Spooky a le livre, placez la carte du livre près de la carte de monstre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Écrire des horreurs

Pendant que Spooky a le livre, choisissez une tuile et lancez deux dés.

- 4 Chaque explorateur sur cette tuile subit 3 points de dégâts physiques. *Un vent glacial balaye la pièce !*
- 2-3 Chaque explorateur sur cette tuile subit deux dés de dégâts mentaux. Mettez une horreur sur cette tuile. *Des fantômes surgissent de nulle part !*
- 0-1 Mettez 2 horreurs sur la tuile choisie. *Des horreurs surgissent du plancher !*

Après le tour de Spooky McMasters, jouez le tour de n'importe quelles horreurs.



Monstre : horreurs

Vigueur 5 Vitesse 3 Santé mentale 4 Savoir 3



Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Crâne

Traître : Le joueur à gauche du révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous observez les autres grâce au système de surveillance de la maison. Vous ne leur faites pas confiance. Ils risquent de vous démasquer. Ils sont peut-être même des agents étrangers. Quand vous avez construit cette maison, vous l'avez truffé de caméras et vous avez effectué des expériences sur des agents étrangers par la suite. Vous poussez un interrupteur et les intrus sont maintenant pris au piège dans le sous-sol. Ils y resteront jusqu'à ce que vous receviez des instructions à leur sujet. Vous n'avez pas reçu d'instructions depuis... 1965 ? Si les instructions n'arrivent pas avant que vos sujets d'expérience ne trouvent les intrus, c'est tant pis pour eux.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Si la tuile du laboratoire n'a pas encore été trouvée, cherchez-la dans la pile et placez-la au rez-de-chaussée. Mettez votre explorateur sur cette tuile.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Petits monstres – Zombies de la Guerre froide

Si vous gagnez

Vous gagnez cette bataille, mais c'est une guerre qui ne finit jamais.

La mission avant tout

Vous ne pouvez pas quitter le laboratoire jusqu'à ce qu'un héros réussisse à atteindre le rez-de-chaussée.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Créer une diversion

En étant dans le laboratoire, vous pouvez révéler des tuiles de la pile jusqu'à ce que vous trouviez une tuile du sous-sol. Placez cette tuile n'importe où dans le sous-sol.

À la fin de votre tour

Mettez {0/0/1/1} zombies sur le palier du sous-sol. Puis, si vous êtes sur la tuile du laboratoire, mettez un zombie sur chaque tuile du sous-sol ayant une porte ouverte. S'il n'y a plus de jetons de petit monstre, n'ajoutez pas d'autres zombies.

Après votre tour, jouez le tour des zombies de la guerre froide.

**Monstre : zombie de la guerre froide**

Vigueur 5 Vitesse 2 Santé mentale 2 Savoir 2

Les zombies sont tués au lieu d'être étourdis.

Quand un zombie tue un héros, retirez le cadavre du héros de la maison et enterrez tous ses objets et ses présages.

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Idole

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous avez attiré les autres ici avec la rumeur qu'une malédiction devait être levée, mais votre intention réelle était de télécharger leurs consciences dans la maison. Pourquoi ? Parce que c'est la prochaine étape de l'évolution humaine, bien sûr ! Vous voulez changer le monde avec votre programme appelé « Sya ». Ils ne partagent peut-être pas votre vision pour l'instant, mais ils comprendront bientôt... quand ils auront transcendé la vie corporelle.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Mettez {2/3/4/5} jetons MARCHE n'importe où dans la maison, distribués le plus également possible entre les zones.
5. Mettez un jeton de petit monstre sur chaque tuile avec un jeton MARCHE. Ce sont vos assistants robots.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

Jetons MARCHE / ARRÊT – Circuits

Jetons de petit monstre – Assistants robots

Si vous gagnez

Il n'y a pas de limite à votre pouvoir. Vous contrôlez l'espace numérique et pliez Sya et les autres explorateurs à votre volonté. Le monde sera témoin de votre grandeur alors que vous élargissez votre réseau pour inclure tous les foyers, tous les conglomérats et toutes les institutions politiques. Vous êtes partout.

Pièces détruites

Les pièces détruites sont retournées face cachée. Elles n'ont pas de symbole ou d'effets et comptent comme ayant des portes sur chacun de leurs côtés.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Modifier le plan

Choisissez une tuile sur laquelle se trouve un héros. Déplacez cette tuile à un endroit différent, mais dans la même zone. Ce déplacement ne doit rendre aucune tuile inaccessible par déplacement normal.

Après votre tour, jouez le tour des assistants robots.

**Monstre : Assistants robots**

Vigueur 2 Vitesse 6 Santé mentale 2 Savoir 2

Les assistants robots ne sont pas étourdis quand ils subissent des dégâts. (Ils peuvent être étourdis par d'autres moyens.)

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Activer les lasers

Choisissez un héros dans votre champ de vision. Ce héros doit faire un test de vitesse.

5+ Le héros se déplace sur une tuile adjacente.

0–4 Le héros subit 2 dés de dégâts physiques.

24

La mascarade des ombres

Carte de scénario : Une mystérieuse invitation

Déclencheur de la hantise : Masque

Traître : Vitesse la plus élevée

Lire en premier !

Introduction

Un drôle de sentiment vous envahit dans la pénombre. Les ombres s'écartent comme un voile et vous comprenez ce qui se passe : vous êtes le héraut d'Umbral et cette nuit est une nuit de célébrations. Vous avez amené de nouveaux visages à la cour des fées et dès à présent vous êtes prêt à exécuter la danse pour laquelle vous vous êtes exercé toute votre vie. Les humains devront mourir, bien sûr, mais ça en vaudra la peine, car ainsi la Reine de la nuit sera appelée à se joindre à la Danse éternelle.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
4. Si la tuile de la Salle de bal et/ou la tuile de la Chapelle n'ont pas encore été découvertes, cherchez-les dans la pile de tuiles et placez-les au rez-de-chaussée selon les règles habituelles.
5. Mettez votre explorateur dans la salle de bal accompagné de {1/2/3/4} jetons de petit monstre. Ce sont les fées dansantes.
6. Mettez de côté le jeton de la reine des ténèbres. Elle pourrait entrer en jeu plus tard.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de feu – Flamme bénie

Jeton de la reine des ténèbres

Jeton de petit monstre – Fée dansante

Si vous gagnez

Les ombres autour de vous s'empressent de fleurs nocturnes alors que le roi de la nuit se joint à vous et à sa reine dans la salle de bal. La mascarade des ombres est prête à commencer.

Joignez-vous à la danse

Si vous attaquez sans arme, vous pouvez utiliser votre vitesse au lieu de votre vigueur. Si vous gagnez, au lieu d'infliger des dégâts, vous pouvez déplacer les deux figurines jusqu'à un nombre de tuiles correspondant aux dégâts infligés.

La première fois qu'un explorateur meurt sur la tuile de la salle de bal

Mettez le jeton de la reine des ténèbres sur la tuile de la Salle de bal.

Après votre tour, jouez le tour des fées dansantes.

Monstre : fée dansante

Vigueur 3 Vitesse 6 Santé mentale 3 Savoir 2

Les fées dansantes jouent leurs tours l'une après l'autre. Terminez le déplacement et l'attaque de chaque fée avant de passer à la suivante.

Les fées dansantes attaquent avec leur vitesse. Elles ne peuvent pas attaquer un héros à moins qu'il ne soit dans la salle de bal. Les héros se défendent contre ces attaques avec leur vitesse. Si un héros perd, il subit des dégâts physiques.

Après le tour des fées dansantes, jouez le tour de la reine des ténèbres (si elle est arrivée).



Monstre : Reine des ténèbres

Elle chante en étrange harmonie.

Vigueur 7 Vitesse 3 Santé mentale 4 Savoir 3

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Danser la danse éternelle

Jetez 2 dés. Vous pouvez déplacer un héros dans votre zone dans n'importe quelle direction d'un nombre de tuiles correspondant au résultat des dés.



25

En sursis

Carte de scénario : Une étrange disparition

Déclencheur de la hantise : Armure

Traître : Le joueur à gauche du révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous savez ce qui est arrivé aux amis de ces personnes : vous les avez forcés à entrer dans votre armure. Pourquoi ? Parce que cela vous permet de rester jeune. Quand vous avez trouvé cette armure il y a 600 ans, vous avez fusionné avec elle. Maintenant, quand quelqu'un la porte, vous lui volez les années qui lui restent. Il y a encore beaucoup d'années à voler dans cette maison.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de vigueur, de vitesse, de savoir et de santé mentale – Ingrédients du sort

Si vous gagnez

Vous revêtez l'armure de nouveau. Vous l'avez portée pendant des siècles, et grâce aux imbéciles qui ne cessent de venir chez vous, vous la porterez encore pendant de nombreux siècles.

Quand vous réussissez une attaque de vigueur contre un héros.

Si vous avez l'armure, ne lui infligez pas de dégâts. À la place, donnez l'armure à ce héros.

Au début de votre tour.

Si vous êtes mort, mettez votre explorateur sur la même tuile que l'armure et guérissez tous vos attributs. Jouez votre tour normalement. *L'armure vous maintient en vie.*

À la fin de votre tour

Si un héros a l'armure, il perd 1 point dans chacun de ses attributs et vous gagnez 1 point dans chacun de vos attributs.

Si vous avez l'armure, il ne se passe rien.

La bénédiction de la famille

Carte de scénario : Une mystérieuse invitation

Déclencheur de la hantise : Symbole sacré

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Quand vous saisissez le symbole sacré de votre famille, trois portes secrètes s'ouvrent autour vous. Votre famille chérie s'avance vers vous et vous habille d'une robe pareille à la leur. Les vieilles taches rouges qui ornent vos robes ont commencé à s'estomper, mais ce soir le sang de vos amis les renouvelleront. Leur sang permettra surtout d'invoquer l'Ancêtre, que votre famille sert depuis des siècles. Alors que votre famille disparaît dans les passages secrets de la maison, vous vous dirigez vers vos sacrifices. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Mettez {2/3/4/5} jetons de petit monstre sur différentes tuiles avec des symboles de présage. Ce sont les membres de votre famille. S'il n'y a pas assez de tuiles avec un symbole de présage, mettez le reste des jetons dans le hall d'entrée.
5. Mettez de côté le jeton de la reine des ténèbres. C'est l'Ancêtre. Il entrera en jeu plus tard.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jeton de l'autel

Jetons de petit monstre – Membres de la famille

Jeton de la reine des ténèbres – L'Ancêtre

Tuiles de chambre à coucher

Chambre d'ami – Rez-de-chaussée / Étage

Chambre principale – Rez-de-chaussée / Étage

Chambre d'hiver – Rez-de-chaussée / Étage

Si vous gagnez

Le sourire de l'Ancêtre est encore plus carnassier que celui que vous et votre famille avez adressé aux cadavres froids de vos sacrifices. Vos robes ont absorbé la couleur et l'essence de leur sang. Votre famille se tient devant vous, de nouveau dans la fleur de l'âge. La prochaine décennie sera presque aussi bénéfique pour votre lignée que vos amis l'ont été.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Utiliser les passages secrets

En étant sur une tuile de chambre à coucher, vous pouvez déplacer votre explorateur sur n'importe quelle autre tuile.

À la fin de votre deuxième tour

Mettez l'Ancêtre sur la tuile avec le jeton de l'autel. *L'ancêtre apparaîtra pour recueillir l'offrande en personne.*

Après votre tour, jouez le tour des membres de votre famille.



Monstre : Membre de la famille

Vigueur 4 Vitesse 4 Santé mentale 3 Savoir 4

Les membres de votre famille peuvent utiliser les passages secrets.

Après le tour des membres de votre famille, jouez le tour de l'Ancêtre (si l'Ancêtre est en jeu).



Monstre : L'Ancêtre

Vigueur 7 Vitesse 5 Santé mentale 6 Savoir 6

L'Ancêtre peut utiliser l'action des passages secrets.

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Masque

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Ce sont des voix qui marmonnent en langue extra-terrestre dans vos têtes qui vous ont attirés tous ici. Elles se sont tues quand vous êtes entrés dans la maison, mais maintenant, elles sont plus fortes que jamais. Désormais vous comprenez presque ce qu'elles disent. Vous récitez les syllabes étranges en même temps que des mots bizarres apparaissent sur les murs. Il y a des espaces vides et vous croyez... non, vous savez que des mots devraient s'y trouver. Les voix vous exhortent de combler les vides. Il n'y a que vous qui puissiez le faire. Elles vous ont choisi. Vous touchez les mots et ils commencent à se répandre. Vous allez vous assurer qu'ils continuent de se répandre.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Trouvez {5/4/4/3} jetons de rune et mettez-les de côté devant vous. Ce sont les mots extra-terrestres.
4. Mettez un mot extra-terrestre sur votre tuile.

Objectif

Vous gagnez quand vous avez placé tous les mots extra-terrestres dans la maison ou quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de héros – Informations sur les extra-terrestres

Jetons de rune – Mots extra-terrestres

Si vous gagnez

Vous gribouillez le dernier mot sur le mur et tout devient calme. Un portail hurlant déchire l'espace dans le hall d'entrée et aspire tout l'air (et vous) hors de la maison. Vous flottez maintenant dans le vide sidéral et, tandis que votre vision s'affaiblit, la dernière chose que vous voyez est un énorme vaisseau se profilant au loin.



Mots extra-terrestres

Un écriture étrange, mais vous pouvez presque la comprendre.

- Les mots extra-terrestres ne peuvent pas être ramassés.
- Quitter une tuile avec un mot extra-terrestre coûte deux points de déplacement aux héros.
- Les mots extra-terrestres blessent les héros dans les environs.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Passer le mot

En étant sur une tuile sans héros et sans mot extra-terrestre, faites un test de savoir. Pour chaque tuile adjacente avec un mot extra-terrestre, ajoutez 1 au résultat.

- 7+ Mettez un mot extra-terrestre sur votre tuile. Le message doit être complété.
- 0-6 Gagnez 2 points de savoir. Les murmures deviennent plus forts, plus insistants. Plus compréhensibles.

Quand vous attaquez ou êtes attaqués.

Si vous êtes dans une pièce avec un mot extra-terrestre, retirez un des dés du héros après qu'il les a lancés (ou relancés). Les dés retirés ne comptent pas dans le résultat du test.

À la fin de votre tour

Si vous avez placé tous vos mots extra-terrestres dans la maison, vous gagnez !

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Idole

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Le rugissement de la marée vous entoure et la pièce se remplit d'eau de mer se déversant de l'idole. Alors que vous nagez sur place pour ne pas couler, vous remarquez un aileron fantomatique qui dépasse de l'eau. Il se met à tourner autour de vous puis... Des mâchoires se referment sur vous !

Mise en place

1. Votre explorateur a été avalé tout rond par le requin fantôme. Mettez le jeton du requin fantôme sur votre tuile. Retirez votre explorateur et l'idole du jeu. Enterrez les objet et les présages que votre explorateur avait avant d'être avalé.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Le monstre joue son tour à votre place.
3. Retournez la tuile sur laquelle se trouvait votre explorateur. Puis, retournez {0/1/2/3} tuiles dans la même zone. Ces tuiles sont inondées.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts, ou quand toutes les tuiles de la maison sont inondées.

Jetons nécessaires

Jeton de requin fantôme

5 jetons de piège – Explosifs

Si vous gagnez

Vous dévorez les dernières bouchées de votre repas bien chaud. Votre faim est apaisée pour le moment, et vous regardez l'eau se retirer doucement. Avec un sourire rempli de dents acérées, vous vous félicitez d'être toujours le roi des requins.

Tuiles retournées

Les tuiles retournées sont inondées et ont des portes sur chacun de leurs côtés. Les tuiles inondées n'ont pas de symbole. Les paliers ne peuvent pas être inondés.

Au début du tour de chaque héros

Retournez une tuile qui n'est pas un palier adjacente à une tuile inondée. Si c'est impossible, inondez une tuile adjacente à un palier.

Au lieu de jouer votre tour, jouez le tour du grand requin blanc fantôme.



Monstre : Grand requin blanc fantôme

Vigueur 8 Vitesse 2 Santé mentale 4 Savoir 4

Le requin ne peut pas être étourdi.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Imiter la musique angoissante des films de requin (n'oubliez pas la contrebasse)

Déplacez-vous sur n'importe quelle tuile inondée.

À la fin de votre tour

Si toutes les tuiles de la maison sont inondées, vous gagnez !

Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Anneau

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

L'agente immobilière vous a proposé un amuse-bouche. Les petits-fours offerts pour cette visite libre sont bizarres : des violettes confites et des fruits rouges givrés. « De la nourriture de fée », a-t-elle dit avec une étrange lueur dans le regard. Vous pensiez qu'elle plaisantait.

Quand vous avez goûté aux petits-fours, vous avez tout compris : les fées veulent reprendre cette maison au monde des humains et laisser le lierre la détruire brique par brique.

« Aidez-nous », dit-elle. « Aidez-nous à transformer cette maison en un magnifique jardin. Vous pourrez ensuite vous joindre à nous. » Vous voulez vous joindre à elles. Et vous savez exactement quoi faire pour fertiliser ce jardin.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Mettez {1/2/3/3} jetons de petit monstre sur votre tuile. Ce sont les fées.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre – Fée

Jetons de héros – Informations sur les fées

2 jetons de vigueur – Armes en fer

Si vous gagnez

Vous dansez parmi les jacinthes, les digitales et les pivoines et vous gambadez autour des cercles de champignons. Vous vous gavez des mets et des boissons enchantés des fées. Vous ne pouvez plus quitter le monde des fées, mais qui le voudrait ? C'est tellement joli ici.

Quand vous attaquez un héros

Si vous n'utilisez pas d'arme, vous pouvez attaquer avec votre vitesse à la place de votre vigueur.

Après votre tour, jouez le tour des fées.

**Monstre : fée**

Vigueur 2 Vitesse 6 Santé mentale 4 Savoir 4

Les fées ne peuvent pas être étourdies.

Les fées utilisent leur vitesse pour attaquer n'importe quel héros dans leur champ de vision.

Carte de scénario : Une étrange disparition

Déclencheur de la hantise : Anneau

Traître : Santé mentale la moins élevée (autre que le révélateur de la hantise)

Lire en premier !

Introduction

Le dernier corps que vous avez possédé ne convenait pas, mais celui-ci fera l'affaire. Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver un autre corps pour Geneviève, l'amour de votre vie. Vous serez à nouveau réunis, mais d'abord, vous allez devoir trouver votre alliance. Cet anneau vous liera à Geneviève pour toujours. Vous avez pu échapper à la mort et, avec votre aide, Geneviève le pourra aussi. Vous serez tous les deux à nouveau libres de vivre sur cette Terre. Un corps et un anneau, c'est tout ce dont vous avez besoin.

Mise en place

1. Vous avez été possédé par un esprit ! Votre explorateur est encore en jeu, vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Mettez votre explorateur dans le Hall.
5. Mettez {1/2/3/4} jetons de petit monstre sur différentes tuiles avec des symboles de présage. Ce sont les invités du mariage. S'il n'y a pas assez de tuiles avec un symbole de présage, mettez le reste des jetons sur l'escalier du rez-de-chaussée.

Objectif

Vous gagnez quand vous avez l'anneau.

Jetons nécessaires

Jeton de l'autel

Petits monstres – Invités du mariage

Si vous gagnez

Vous prenez votre amour par les mains et vous chantez ses louanges. « Oh Geneviève, Geneviève ! De nouveau réunis ! La main dans la main, pour toujours ! »

Quand vous attaquez un héros

Vous pouvez retourner un de ses présages face visible. Ce présage restera face visible pour le reste de la hantise.

Quand un héros meurt

Retournez tous ses présages face visible.

Dans la santé et dans la maladie

Vos attributs ne peuvent pas descendre en-dessous de leur valeur de départ. Votre amour est éternel.

Pour toujours et à jamais

Quand vous arrivez sur la tuile avec l'autel, vous ne pouvez plus en sortir. Aucun effet ne peut vous faire quitter cette tuile.

Après votre tour, jouez le tour des invités du mariage.

**Monstre : Invités du mariage**

Célébrons ce mariage !

Vigueur 5 Vitesse 4 Santé mentale 2 Savoir 3

31

Les fantômes, c'est génial

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Symbole sacré

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous êtes sur une enquête super géniale à la recherche de preuves pour l'illustre émission de télé-réalité « Bros vs. Ghosts » et vous avez trouvé la plus hantée de toutes les maisons hantées. Ce qui craint, par contre, c'est que tous vos amis ont été possédés par des fantômes. Le symbole sacré que vous avez trouvé commence à s'exprimer dans votre tête avec une voix démoniaque et tout le reste. Maintenant, il ne reste plus qu'à sortir et à déclencher l'apocalypse. Trop cool !

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Prenez tous les objets et tous les présages de chaque joueur. En commençant par le symbole sacré, mettez de côté {4/5/7/9} de ces cartes, face visible. S'il n'y a pas assez de cartes, mettez-les toutes de côté.
5. Enterrez le reste des objets et des présages.
6. Mettez une suite de jetons numérotés sur les objets et présages mis de côté, puis utilisez les autres jetons numérotés correspondants dans la maison. Ces jetons représentent des objets maudits. Chacun d'eux doit être placé sur une tuile d'objet ou de présage différente. S'il reste des objets maudits, mettez-les dans le hall d'entrée.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

2 séries de jetons numérotés –
Objets maudits

Si vous gagnez

Quelle fin épique à cette nuit de chasse aux fantômes extrême ! C'est dommage qu'elle ait dû finir comme ça, mais quelle importance, après tout ? Vous arrachez le dernier objet maudit des mains crispées de votre ami mort et vous sortez de la maison. Le ciel devient rouge et vous commencez à chanter dans une langue que vous n'avez jamais entendue auparavant. Ça va déchirer !

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Invoker un esprit maudit

En étant sur la même tuile qu'un objet maudit, retirez le jeton et prenez la carte correspondante. Vous portez maintenant cet objet ou ce présage. Choisissez un héros dans votre zone qui subira 2 dés de dégâts généraux. *Le fantôme prisonnier de l'objet se déchaine.*

Quand vous attaquez un héros avec votre vigueur.

Si vous gagnez, vous pouvez voler un objet ou un présage à ce héros au lieu de lui infliger des dégâts.

Après votre tour, jouez le tour des objets maudits.



1 Monstre : Objet maudit (jeton de monstre)

Vigueur 5 Vitesse 4 Santé mentale 5 Savoir 5

Si la carte Objet ou Présage correspondant au monstre est une arme, il peut l'utiliser pour attaquer. (Le poignard n'est pas affecté par la perte de vitesse.)

32

La catastrophe

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Crâne

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Le propriétaire était certainement excentrique, mais son histoire de chat fantôme qui hante sa demeure était plutôt convaincante. Vous le suivez en l'écouter parler, puis il se transforme en énorme félin fantomatique. La créature vous sourit en ronronnant, puis une armée de chats morts-vivants vous attaque en masse.

Mise en place

1. Les chats vous submergent. Votre explorateur est mort. Enterrez vos objets et vos présages et retirez votre figurine de la maison. Mettez le jeton de Bakeneko sur votre tuile. Vous contrôlez maintenant le Bakeneko et les chats morts-vivants.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour à votre place.
3. Trouvez et mettez de côté {6/5/4/3} jetons de feu. Remettez le reste dans la boîte.
4. Mettez {3/4/5/7} jetons de petit monstre dans votre zone. Ce sont vos chats morts-vivants.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts ou quand la maison a entièrement brûlé.

Jetons nécessaires

Jeton de Bakeneko

Jetons de petit monstre – Chats morts-vivants

Jetons de feu – Pièce en feu

Si vous gagnez

Le chat fantôme traverse les cendres et les flammes suivi de son entourage de félins morts-vivants. La troupe se rassemble à l'extérieur de la maison et commence à miauler en chœur en regardant le feu du Bakeneko réduire la maison en cendres

Au lieu de jouer votre tour, jouez le tour du Bakeneko.

Monstre : Bakeneko

Vigueur 3* Vitesse 6 Santé mentale 6 Savoir 2

Le Bakeneko ajoute 1 point à sa vigueur pour chaque chat mort-vivant dans sa zone (jusqu'à une vigueur maximale de 8).

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Brûlez-les tous

En étant sur n'importe quelle tuile, choisissez une tuile dans votre champ de vision qui n'a pas de jeton de feu. Mettez un jeton de feu sur cette tuile. Quand vous placez le dernier jeton de feu, vous gagnez !

Quand un héros arrive sur une tuile avec un jeton de feu.

Il doit faire un test de vitesse.

5+ Il ne se passe rien. Il traverse le feu sans problème.

0-4 Il subit 1 point de dégâts physiques.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Invoquer des chats

En étant sur une tuile avec un symbole de présage, mettez un chat mort-vivant sur votre tuile.

Après le tour du Bakeneko, jouez le tour de chaque chat mort-vivant.



Monstre : chats morts-vivants

Vigueur 3 Vitesse 6 Santé mentale 2 Savoir 4

Les chats morts-vivants sont tués au lieu d'être étourdis quand ils subissent des dégâts. (Ils peuvent encore être étourdis par d'autres moyens.)

Les chats morts-vivants attaquent avec leur vitesse. Ils infligent un maximum de 2 points de dégâts par attaque.

Les chats morts-vivants ne peuvent pas attaquer un héros qui a déjà subi des dégâts au cours du tour des chats morts-vivants. Ils aiment jouer avec leur nourriture.



Carte de scénario : Aucune

Déclencheur de la hantise : « Souriez »

Traître : Voir l'événement

Lire en premier !

Introduction

Quelque chose sort de vous quand le flash de l'appareil-photo se déclenche. « Ne laissez pas l'appareil-photo voler votre âme », dit une voix. En regardant dans l'objectif, vous sentez que l'appareil a faim. Il mérite d'être nourri et il faut le nourrir. Vous pouvez lui donner les âmes et le sang qu'il désire. Il suffit d'un cliché par-ci, d'une blessure mortelle par là, et il sera rassasié.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Mettez {2/3/4/5} jetons de petit monstre sur n'importe quelle tuile qui n'est pas un palier en les répartissant le plus également possible entre les zones. Ce sont les photographes fantômes.
3. Si l'appareil-photo magique n'a pas encore été découvert, cherchez-le dans la pile des cartes Objet et placez-le face visible devant vous.
4. Donnez à chaque héros le jeton de héros qui lui correspond. Il représente leur essence.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre –
Photographes fantômes

Jetons de héros – Essence d'un héros

Si vous gagnez

Vous vous asseyez dans le hall d'entrée, le regard vide. Des appareils-photos sont installés tout autour de vous. Éventuellement, quelqu'un viendra vous chercher. Les appareils pourront ainsi se nourrir encore.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Prendre une photo

En étant sur une tuile avec un héros, faites un test de vitesse. Si vous avez l'appareil-photo magique, vous pouvez faire ce test contre tout héros dans votre champ de vision. Vous ne pouvez pas prendre la photo d'un héros qui n'a plus son essence.

6+ Prenez le jeton d'essence du héros et gagnez 1 point dans l'un de vos attributs. *Vous capturez leur essence.*

0–5 Il ne se passe rien.

Le fantôme dans l'appareil-photo

Tant que vous avez l'appareil-photo magique, vos attributs ne peuvent pas descendre sous le seuil critique.

Quand vous attaquez un héros

Si vous avez l'essence de ce héros, lancez 2 dés supplémentaires.

Après votre tour, jouez le tour des photographes fantômes.



Monstre : Photographe fantôme

Vigueur 4 Vitesse 1 Santé mentale 6 Savoir 2

Les photographes fantômes attaquent avec leur santé mentale et peuvent attaquer tout héros dans leur champ de vision. Si l'attaque réussit, le héros ciblé subit des dégâts mentaux.

Si un photographe fantôme subit les dégâts d'une attaque de vigueur, il est tué au lieu d'être étourdi.

Si un héros termine son tour dans le champ de vision d'un photographe fantôme

S'il a son essence, prenez-la et mettez-la sur votre fiche de personnage.

Carte de scénario : Une étrange disparition

Déclencheur de la hantise : Idole

Traître : savoir le plus élevé

Lire en premier !

Introduction

Vous vous attendiez à ce que vos amis pleurent la disparition de Christina, mais pas à ce qu'ils retracent l'endroit où c'était arrivé. Elle avait découvert votre sanctuaire, cette maison aux pièces changeantes et aux apparences trompeuses où tout ce qui est mal devient bien. Vous l'aviez piégée ici et maintenant vous allez également piéger vos autres amis. Les murs tournoient autour de vous, se pliant et changeant selon votre volonté. Dommage pour vos amis qu'ils ne se soient pas contentés de la pleurer.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Remettez toutes les tuiles dans la pile, sauf les paliers et les tuiles sur lesquelles il y a des explorateurs. Mélangez la pile de tuiles.
4. Placez les tuiles restantes, y compris les paliers, de manière à ce qu'elles se touchent toutes et qu'elles ne forment qu'une seule zone continue.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

Jeton de petit monstre –
Christina

Si vous gagnez

Les sons ne portent pas d'une dimension à l'autre, donc personne n'entendra les cris de ceux que vous avez piégés ici. Vous marchez dans le couloir, souriant, alors que la maison se reconstruit autour de vous.

Une autre dimension

- Toutes les tuiles sont maintenant au rez-de-chaussée. Les zones du sous-sol et de l'étage n'existent plus.
- Toutes les tuiles reliées (comme le palier de l'étage qui mène à l'escalier du rez-de-chaussée) restent reliées, même si elles ne sont pas adjacentes.
- L'ascenseur mystique se déplace seulement si on obtient un 2 ou un 4.
- Vous ne pouvez pas découvrir de nouvelles tuiles.

Au début de votre tour

Si vous êtes mort, mettez votre explorateur sur une tuile où il y a une porte ouverte (non reliée). Guérissez tous vos attributs et jouez votre tour normalement.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Sauter sans regarder

En étant sur une tuile avec une porte ouverte, faites un test de santé mentale.

3+ Mettez votre pion sur n'importe quelle tuile avec une porte ouverte.

0–2 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

 Manipuler les dimensions

Choisissez l'un des effets suivants :

- Chaque héros subit 1 dé de dégâts généraux. Vous pouvez déplacer chaque héros dans n'importe quelle direction jusqu'à un nombre de tuiles égal au nombre de points de dégâts que vous lui avez infligés.
- Déplacez n'importe quelle tuile qui n'est pas un palier à un autre endroit dans la maison en la reliant à une porte ouverte. Vous ne pouvez pas déplacer une tuile si cela déconnecte une autre tuile du reste de la maison.
- Gagnez 2 points dans un attribut de votre choix.

Vous pouvez Manipuler les dimensions {1/1/2/2} fois par tour. Si un héros porte Christina, vous pouvez effectuer cette action une fois de plus. Vous pouvez choisir le même effet plus d'une fois.

35

Limaces de l'espace

Carte de scénario : Une étrange disparition

Déclencheur de la hantise : Crâne

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous n'avez jamais compris pourquoi votre amie passait autant de temps à chercher des météorites, mais c'était avant que vous ne découvriez l'existence de vie extra-terrestre, comme les limaces qui sortent maintenant de cette roche poreuse. Elles sont fascinantes... et rapides ! Elles ont également l'air d'être affamées. L'une d'elle a grimpé sur votre corps et s'est accrochée à votre nuque, à la base de votre cerveau. Mais vous n'êtes pas inquiet. Vous les trouvez même plutôt mignonnes.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Mettez un jeton de nid sur n'importe quelle tuile de sous-sol. Mettez-en un deuxième sur n'importe quelle tuile à l'étage.
4. Mettez {2/3/4/5} jetons de petit monstre sur votre tuile. Ce sont des limaces.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts ou sous contrôle mental.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre – Limaces

2 jetons de nid – Nid de limaces

5 jetons de nourriture – Sel

Si vous gagnez

Vous regardez par la fenêtre et vous vous demandez comment vous allez présenter au monde cette nouvelle espèce extra-terrestre. Vous allez devoir lui trouver un nom accrocheur.



Jeton de nid

C'est plus qu'une simple roche. Elle grouille de vie.

- Protégez les nids à tout prix.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Appeler la horde

En étant sur une tuile avec un nid, mettez deux limaces sur cette tuile.

Après votre tour, jouez le tour des limaces.



Monstre : limaces

Vigueur 3 Vitesse 4 Santé mentale 3 Savoir 5

Les limaces sont tuées au lieu d'être étourdies.

Les limaces attaquent avec leur santé mentale.

Toutes les limaces doivent terminer leur déplacement avant que l'une d'elles puisse attaquer.

Si une limace attaque un héros

Pour chaque autre limace sur cette tuile, ajoutez 1 au résultat du test d'attaque. Si les limaces réussissent l'attaque, ce héros est maintenant **sous contrôle mental** et devient un traître. Il partage maintenant vos objectifs et peut lire ce livre.

Après l'attaque d'une limace, toutes les limaces qui se trouvent sur la même tuile qu'elle sont tuées (que l'attaque soit réussie ou non).

Trouver la paix

Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Symbole sacré

Traître : Santé mentale la plus basse

Lire en premier !

Introduction

Vous avez trouvé quelque chose de bien mieux qu'une maison en visite libre. Vous avez ramassé ce noir symbole et il a éveillé en vous une grande faim. Vous vous emparez d'un esprit, puis vous le dévorez. Vous vous sentez aussitôt rassasié. Non seulement ça : vous vous sentez fort, en paix et lucide. Puis la faim revient, encore plus intense qu'auparavant.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Mettez un jeton de petit monstre sur chaque tuile ayant un symbole d'événement. Ce sont des fantômes.

Objectif

Vous gagnez quand vous avez atteint l'illumination OU quand vous avez tué tous les héros !

- Absorberez des fantômes pour augmenter votre santé mentale.
- « Illumination » signifie que vous avez votre maximum de points de santé mentale.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre – Fantômes

Si vous gagnez

Vous êtes rassasié, pour le moment. Mais il y aura d'autres fantômes...

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Absorber un fantôme

En étant sur une tuile avec un fantôme, faites un test de savoir.

4+ Retirez le fantôme de la tuile et gagnez 1 point de santé mentale.

0-3 Déplacez tous les fantômes de cette tuile sur n'importe quelle tuile adjacente sans tenir compte des murs.

Quand vous révélez une tuile avec un symbole d'événement.

Ne piochez pas une carte Événement. À la place, mettez un fantôme sur la nouvelle tuile.

Quand un héros meurt

Mettez un fantôme sur la tuile de ce héros. Vous contrôlez ce fantôme.

Si vous deviez subir des dégâts dans une attaque

À la place, déplacez-vous d'autant de cases en vous éloignant de votre case actuelle dans n'importe quelle direction. Vous gagnez 1 point de vigueur ou de savoir. *La maison ne vous laissera pas mourir.*



Monstre : fantômes

Vigueur 3 Vitesse 3 Santé mentale 3 Savoir 4

Les fantômes ne peuvent ni attaquer, ni être attaqués.

À la fin du tour des fantômes

Chaque héros se trouvant sur une tuile avec un ou plusieurs fantômes subit 2 points de dégâts généraux.

Après votre tour, jouez le tour des fantômes.

À la fin de votre tour

Quand vous avez atteint votre maximum de points de santé mentale, vous atteignez l'illumination. Vous gagnez !

37

Transfert corporel

Carte de scénario : Une mystérieuse invitation

Déclencheur de la hantise : Armure

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Les spécimens ont été rassemblés dans le centre de recherche. Comme c'est bizarre... les humains ne peuvent apparemment pas résister à l'attrait d'une maison hantée. Les robots de sécurité déguisés en armures antiques se sont activés et vos associés ne tarderont pas à revenir pour observer cette nouvelle récolte. Vous pouvez maintenant vous débarrasser de votre déguisement terrestre et commencer à télécharger les échantillons humains. Mais il faut d'abord les prélever.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Enterrez l'armure et remettez tous vos attributs à leur valeur de départ.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
4. Mettez votre figurine sur la tuile du hall d'entrée avec {0/1/1/2} jetons de petit monstre. Ce sont vos robots de sécurité.
5. Chaque héros met un robot de sécurité sur sa tuile.

Objectif

Vous gagnez quand vous avez prélevé un échantillon d'ADN sur chaque héros.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre – Robots de sécurité

Jetons de héros – ADN de héros

Si vous gagnez

Comme ils sont ridicules, ces spécimens. Ils ont tellement de vivacité et leurs petits corps fragiles ont tellement de potentiel. Vos associés et vous avez quitté votre système solaire lointain pour venir explorer ce potentiel. La question qui se présente à vous maintenant : « Qu'est-ce qui rend humain les humains ? »



ADN

- Lors d'un échange de corps, les jetons d'ADN restent sur la fiche de personnage du héros. L'ADN ne peut pas être échangé.
- L'ADN peut être retiré d'une fiche de personnage seulement quand vous téléchargez un échantillon.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Métamorphoser un sujet

En étant sur une tuile avec un héros qui a encore son ADN, échangez votre fiche de personnage avec la sienne, mais n'échangez pas vos objets ni vos présages. Vous contrôlez maintenant sa figurine et il contrôle la vôtre. Guérissez tous vos nouveaux attributs et votre tour est immédiatement terminé.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Télécharger un échantillon

Si vous êtes sur une tuile avec un symbole de présage et qu'il y a un jeton d'ADN sur votre fiche de personnage actuelle, remettez ce jeton dans la boîte. Si vous avez prélevé l'ADN de tous les héros, vous gagnez !

La mission avant tout

S'il y a encore de l'ADN sur la fiche de personnage actuelle d'un héros, les attributs de ce héros ne peuvent pas descendre sous leur seuil critique, peu importe la raison.

Un héros dont la fiche de personnage actuelle n'a plus d'ADN meurt normalement. *Échantillon prélevé. Le sujet n'est plus indispensable.*

Quand vous mourez

Remettez vos attributs à leur valeur de départ et placez votre figurine sur n'importe quel palier. *Le clonage ? Rien de plus facile.*

Après votre tour, jouez le tour des robots de sécurité.



Monstre : robot de sécurité

Vigueur 6 Vitesse 5 Santé mentale 5 Savoir 4

Leurs taser ont l'air menaçant.

Si possible, chaque robot de sécurité doit se déplacer vers un héros différent.

Les robots de sécurité sont tués s'ils subissent des dégâts. Les attaques des héros ne peuvent pas causer de dégâts aux robots de sécurité.

Une sinistre soirée

Carte de scénario : Une mystérieuse invitation

Déclencheur de la hantise : Anneau

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Chaque année, vos voisins préparent un gâteau contenant l'Anneau des Fêtes. La personne qui mange la part avec l'anneau doit organiser la fête l'année suivante. Cette année, c'est votre tour, et l'heure approche. Les invités ont commencé à arriver et tout s'enchaîne comme prévu. Le rôti est dans le four et la salade d'ambrosie est prête. Il ne reste plus qu'à décorer l'entrée de la maison. Si seulement les décorations pouvaient arrêter de bouger...

Mise en place

1. Si la tuile de la cuisine n'a pas encore été découverte, cherchez-la dans la pile et placez-la au rez-de-chaussée, aussi loin que possible du hall d'entrée.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Mettez le compteur sur {2/3/4/4}.
4. Mettez {3/4/5/6} jetons de petit monstre dans la maison, un sur chaque tuile avec un symbole d'événement. Ce sont les voisins. S'il y a plus de voisins qu'il n'y a de tuiles avec un symbole d'événement, mettez le reste des voisins dans le hall d'entrée.
5. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

Jetons de petit monstre – Voisins

Si vous gagnez

Quel gâchis. Ces décorations ont causé tellement de problèmes qu'il aurait peut-être été mieux de s'en passer. Mais bon, maintenant qu'elles ont arrêté de bouger, la fête peut vraiment commencer. En positionnant les derniers cadavres pour qu'ils saluent de la main les invités à travers les fenêtres du hall d'entrée, vous vous dites : « Bon, maintenant, je dois enfourner ce gâteau. Mais où est donc passé cet anneau ? »

Quand vous mourez

Guérissez tous vos attributs et placez votre explorateur dans la cuisine. Puis, donnez l'Anneau des Fêtes au héros qui vous a tué.

Après votre tour, jouez le tour des voisins.



Monstre : les voisins

Bonjour, voisin !

Vigueur 5 Vitesse 2 Santé mentale 3 Savoir 5

Les voisins sont tués au lieu d'être étourdis.

À la fin du tour des monstres

Dans la maison, ajoutez un nombre de nouveaux voisins égal à la valeur actuelle du compteur. Mettez un de ces voisins sur chaque tuile avec un symbole d'événement. S'il y a plus de voisins qu'il n'y a de tuiles avec un symbole d'événement, n'ajoutez pas les autres. D'autres invités !



39

Esprit de ruche

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Livre

Traître : Savoir le plus élevé (autre que le Révélateur de la hantise)

Lire en premier !

Introduction

Depuis quelques années, vous essayez de réussir l'épissage de cellules d'insecte et d'humain. Vous vous êtes même utilisé comme cobaye, au point de demander au Seigneur des guêpes d'habiter votre corps. Les résultats commencent d'ailleurs à être concluants : vous êtes plus fort et plus rapide et vous pouvez maintenant grimper aux murs. Mais quelque chose d'encore plus extraordinaire est arrivé : vous pouvez maintenant appeler et contrôler les insectes avec votre esprit. Vous vous débarrassez de votre humanité comme d'un vieil exosquelette et assumez votre véritable identité : celle d'une guêpe géante à la tête de tous les insectes. Cette maison sera le siège de votre pouvoir. Elle sera votre nid.

Mise en place

1. Vous terminez votre métamorphose. Retirez votre explorateur de la maison et remplacez-le par la guêpe géante. Enterrez tous vos objets et présages.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour à votre place.
3. Placez 5 jetons de nid sur différentes tuiles du rez-de-chaussée et de l'étage. Ce sont les œufs de guêpe que les héros essayent de détruire.
4. Mettez {0/2/3/5} jetons de petit monstre sur votre tuile. Ce sont vos guêpes ouvrières.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts ou quand le temps est écoulé.

Jetons nécessaires

Compteur

Jeton de guêpe géante

Jetons de petit monstre –
Guêpes ouvrières

Jetons de nid – Œufs de guêpe

Si vous gagnez

Prêts à éclore, vos bébés sortent finalement leur petite tête de leur coquille. Ils ont faim et ils se jettent sur la première source de nourriture qu'ils trouvent : les humains qui étaient autrefois vos amis. L'ère de la guêpe a commencé !

Au lieu de jouer votre tour, jouez le tour de chaque guêpe ouvrière.



Monstre : guêpe ouvrière

Vigueur 3 Vitesse 5 Santé mentale 4 Savoir 1

Les guêpes ouvrières sont tuées au lieu d'être étourdies.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

⚔️ Défendre l'essaim

Infligez un dé de dégâts physiques à un héros sur votre tuile. Cette guêpe est morte. Retirez-la de la maison.

Après le tour des guêpes ouvrières, jouez le tour de la guêpe géante.



Monstre : guêpe géante

Vigueur 6 Vitesse 5 Santé mentale 5 Savoir 5

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

⚔️ Pondre des œufs

En étant sur une tuile avec un cadavre, si des œufs ont été retirés de la maison, placez un œuf de guêpe sur la tuile avec le cadavre. Retirez le corps et enterrez tous ses objets et ses présages.

À la fin de votre tour

Mettez une guêpe ouvrière sur chaque tuile avec un œuf de guêpe (même s'il est porté par un héros). Si plusieurs œufs se trouvent sur une même tuile, mettez un guêpe par œuf. Les œufs sont toujours en jeu.

Puis, s'il reste encore des œufs de guêpe dans la maison, soustrayez 1 au compteur. Si le compteur atteint 0, vous gagnez !



Le retour des imposteurs

Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Masque

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous vivez déjà dans cette maison, vous le découvrez en faisant la rencontre de... vous-même ? Votre jumeau vous fait signe d'approcher. Il retire son masque (celui de votre visage) et vous le donne. Vous savez qu'en le mettant, vous deviendrez cette version de vous qui vit ici, un membre de la famille à qui appartient cette maison. Vous mettez le masque sur votre visage et votre jumeau disparaît. Vous avez toujours vécu ici et vous devez protéger votre maison.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Guérissez tous vos attributs.
4. Mettez {2/3/4/5} jetons de petit monstre sur votre tuile. Ce sont les jumeaux maléfiques des héros.
5. Trouvez le jeton de héros de chaque héros. Ce sont les identités de jumeau. Mettez en un sous chaque jumeau maléfique.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre – Jumeaux maléfiques

Jetons de héros – Identité de jumeau

Si vous gagnez

Votre maison est sauvée. Vous jouez une version de votre vie qui semble presque réelle. La prochaine fois que la porte principale s'ouvre et que vous voyez entrer, vous serez prêt.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Protéger votre famille

En étant sur une tuile avec un jumeau maléfique étourdi, retournez son jeton à l'endroit. Il n'est plus étourdi et peut agir normalement à son prochain tour.

Après votre tour, jouez le tour des jumeaux maléfiques.



Monstre : jumeau maléfique

Vigueur * Vitesse * Santé mentale * Savoir *

- Chaque jumeau maléfique a son reflet, représenté par son jeton de héros.
- Les attributs des jumeaux maléfiques sont identiques aux attributs de départ de leur reflet.
- Le déplacement des jumeaux maléfiques n'est pas déterminé par les dés. Ils peuvent se déplacer d'un nombre de tuiles égal à leur vitesse.
- Si un jumeau maléfique subit des dégâts de son reflet ou du héros qui porte le masque, il est tué à la place d'être étourdi.
- Les jumeaux maléfiques peuvent attaquer avec n'importe quel attribut.

Héros	Vigueur	Vitesse	Santé mentale	Savoir
Joe	5	4	4	3
Oliver	4	5	3	4
Jaden	3	4	4	5
Sammy	4	5	4	3
Dan	4	3	4	5
Warren	3	4	5	4
Michelle	5	4	3	4
Brittani	5	3	4	4
Persephone	4	4	5	3
Stephanie	4	3	5	4
Anita	4	4	3	5
Isa	3	5	4	4

Le dieu dans la machine

Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Idole

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Un courant électrique vous parcourt le corps. La foudre. Le tonnerre. Il y a un dieu dans le câblage et cette maison est sa cage. Le dieu vous donne l'ordre de débarrasser la maison des intrus. Vous acceptez.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
3. Mettez un jeton de piège sur votre tuile. Mettez de côté le reste des jetons de piège.
4. Prenez {3/3/4/5} jetons MARCHE / ARRÊT et remettez le reste dans la boîte. Ce sont les générateurs. Mettez-en un sur votre tuile et mettez chacun des autres sur différentes tuiles de votre choix avec un symbole d'objet ou de présage. S'il en reste par la suite, mettez-les sur des tuiles de palier.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

5 jetons MARCHE /
ARRÊT – Générateurs

5 jetons de piège

5 jetons Fouillé – Sabotage

Si vous gagnez

La maison tremble, puis se calme. Un jour, vous aiderez l'entité qui vit ici à s'échapper. Ce jour-là, le monde se prosternera devant le pouvoir de ce dieu redoutable et vous serez son grand prêtre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Réactiver les générateurs

En étant sur une tuile avec un générateur en position ARRÊT, faites un test de savoir.

4+ Retournez le générateur à sa position MARCHE.

0-3 Il ne se passe rien.

Déclencher un piège

Quand un héros arrive sur une tuile avec un jeton de piège, il subit deux dés de dégâts généraux. Le piège reste sur la tuile.

Après votre tour, jouez le tour de la maison.



Monstre : la maison

Vigueur 7 Vitesse 0 Santé mentale 5 Savoir 5

La maison ne peut pas être attaquée ou étourdie. Elle ne se déplace pas.

La maison peut faire une attaque de vigueur sur un héros se trouvant sur une tuile avec un générateur en MARCHE ou une tuile adjacente à un générateur en MARCHE (les jetons ARRÊT ne comptent pas).

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Posséder un appareil électronique

Mettez un piège sur une tuile qui n'a pas de héros ou de piège. Vous ne pouvez pas utiliser Posséder un appareil électronique pour mettre un piège sur une tuile avec un générateur ou une tuile adjacente à un générateur.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Faire pivoter un couloir

Lancez 2 dés. Déplacez un explorateur au maximum d'autant de tuiles dans n'importe quelle direction. Ce faisant, si l'explorateur déclenche un piège, son déplacement est terminé.

Une petite faim

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Chien

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous reconnaissez immédiatement le chien : c'est le fidèle compagnon des chasseurs de fantômes qui ont supposément péri ici. Vous souriez en voyant le toutou spectral s'approcher avec un sourire anthropomorphe. Puis, ses yeux prennent une lueur rouge et il grogne distinctement les mots « Nourris-moi ».

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Le monstre joue son tour après vous.
4. Enterrez le chien. Mettez le jeton du chien démoniaque sur votre tuile.
5. Mettez {0/1/1/2} jetons de nourriture sur la carte de monstre. Mettez le reste de côté.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jeton Fouillé – Esprit exorcisé

Jeton du chien démoniaque

5 jetons de nourriture – Nourriture

Les endroits préférés de la bande

Cellier – Rez-de-chaussée

Bibliothèque – Rez-de-chaussée /
Étage

Salle de sport – Sous-sol /
Rez-de-chaussée

Chapelle – Rez-de-chaussée

Si vous gagnez

La victoire a toujours bon goût. Le chien broie les os du dernier survivant entre ses puissantes mâchoires, puis se lèche les babines. Il a encore faim. Il colle sa truffe humide, froide et fantomatique au plancher et renifle à la recherche d'autre chose à manger.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Visiter un des endroits préférés de la bande

Si vous êtes sur un des endroits préférés de la bande, guérissez tous vos attributs.

Après votre tour, jouez le tour du chien démoniaque.



Monstre : chien démoniaque

Vigueur 4* Vitesse 4 Santé mentale 5 Savoir 4

Le chien démoniaque ne peut pas être étourdi.

Ajoutez 1 à la vigueur du chien démoniaque pour chacun des jetons de nourriture sur la carte de monstre.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

Manger quelque chose

En étant sur la tuile du Cellier, prenez un jeton de nourriture (s'il en reste) et mettez-le sur la carte de monstre.

43

Cache-cache extrême

Carte de scénario : Une étrange disparition
Déclencheur de la hantise : Chien
Traître : Le plus de présages

Lire en premier !

Introduction

On dit que tout sang versé dans cette maison donnera la vie éternelle à l'organisateur du sacrifice. Un peu d'immortalité ne vous ferait pas de mal, en fait. Donc, quand votre amie Ronnie a eu besoin d'un endroit pour s'enfermer pendant la pleine lune, vous avez eu une excellente suggestion à lui faire. Quand vos autres amis se sont inquiétés de la disparition soudaine de Ronnie, vous avez organisé une petite mission de sauvetage. Maintenant, avec un peu de micro-gestion (et de sorcellerie), vous allez vous assurer que du sang sera bel et bien versé.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Compteur

Jeton de loup-garou

Jetons Caché – Héros cachés

Si vous gagnez

Vous êtes immortel, maintenant. Du moins, vous le pensez. Vous n'êtes pas certain de savoir comment le vérifier.



Héros cachés

- Les héros qui sont cachés ne peuvent pas être attaqués et ne comptent pas comme des obstacles.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

⦿ Révéler ceux qui sont cachés

En étant sur une tuile avec un héros caché, faites un test de santé mentale.

5+ Ce héros perd son jeton Caché

0-4 Il ne se passe rien.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

⦿ Communier avec les loups

En étant sur la tuile avec le loup-garou, s'il n'est pas étourdi, déplacez-le d'une case. Puis, effectuez une attaque de vigueur avec le loup-garou.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez

⦿ Maudire vous ennemis

Si un héros non caché est dans votre champ de vision, faites un test de santé mentale.

5+ Ce héros choisit l'une de ses cartes Objet ou Présage et l'enterre.

0-4 Il ne se passe rien.

Après votre tour, jouez le tour du loup-garou.



Monstre : loup-garou

Vigueur 7 Vitesse 4 Santé mentale 2 Savoir 3

Le loup-garou ne peut pas attaquer un héros caché.

À la fin du tour des monstres

Le loup-garou hurle.

Si le compteur n'est pas à zéro, tous les héros doivent mettre de côté leur jeton Caché. Ils ne sont plus cachés.

Une couture manquante

Carte de scénario : Une étrange disparition
Déclencheur de la hantise : Masque
Traître : Le joueur à gauche du révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Qu'elles sont belles, les personnes qui viennent d'entrer chez vous ! Et dire que vous pensiez manquer de matière première pour vos travaux de couture !

Votre main en plastique tremble d'excitation en saisissant un couteau. Vous voyez un de vos invités prendre un masque et vous ne pouvez pas vous empêcher d'admirer votre travail. Vous déclarez : « Un pur chef-d'œuvre. Ne vous en faites pas, bientôt votre visage sera lui aussi assez joli pour être porté. »

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
4. Mettez {1/2/3/4} jetons de petit monstre sur les tuiles de palier. Ce sont vos mannequins.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de petit monstre – Mannequins

Jetons de feu

Si vous gagnez

Vous découpez la dernière pièce de matériel destinée à votre défilé de mode. « Quelle perfection ! Je vais sûrement être la coqueluche de la prochaine Fashion Week. »

La maison est en feu

- Les pièces en feu sont retournées face cachée. Elles ne sont pas considérées comme ayant un symbole ou des effets et comptent comme ayant des portes sur chacun de leurs côtés.

Les héros subissent des dégâts quand ils arrivent sur une tuile en feu. Vos mannequins et vous ne subissez pas de dégâts des tuiles en feu.

Fait en plastique

Les dégâts de toutes les attaques contre vous sont réduits de 1.

Après votre tour, jouez le tour des mannequins.



Monstre : mannequin

Vigueur 7 Vitesse 6* Santé mentale 4 Savoir 2

* Un mannequin qui commence son tour dans le champ de vision d'un héros ne lance que 2 dés pour son déplacement.

Lire en premier !

Introduction

Vous savez que c'est la première diffusion de la série de télé-réalité très attendue « Carnage House » et vous êtes bien déterminé à en devenir la nouvelle star ! Vous faites un clin d'œil à la caméra, sachant que tous vos nouveaux fans vous regardent de chez eux. C'est peut-être de l'impro mortelle, mais votre rôle est clair : vous débarrasser des acteurs secondaires. De manière permanente.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Si la tuile de l'armurerie n'a pas encore été découverte, cherchez-la dans la pile de tuiles et placez-la au rez-de-chaussée.
4. Piochez des cartes Objet jusqu'à ce que vous ayez 2 armes. Prenez ces deux armes et mettez le reste des cartes piochées au-dessous de la pile des cartes Objet. S'il ne reste plus d'arme dans la pile de cartes Objet, sautez cette étape.
5. Mettez le compteur sur {2/3/4/5}.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts. Ici, il n'y a pas la place pour deux stars.

Jetons nécessaires

Compteur

Si vous gagnez

Un téléphone sonne dans la maison. C'est l'appel que vous attendiez. Vous répondez et une voix familière vous dit : « Quelle performance ! Qui allez-vous choisir comme acteurs secondaires dans l'épisode 2 ? »

Quand vous mourez

Dites « Coupez ! » Placez votre explorateur dans l'armurerie. Guérissez tous vos attributs. Vous jouez le prochain tour, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à votre gauche.

Surjouer

En étant sur une tuile avec un symbole d'événement, si un héros est également sur cette tuile, ajoutez 1 dé supplémentaire à tous vos lancers.

Armes factices

Quand elles infligent des dégâts, les armes ne peuvent pas faire descendre les attributs de quiconque (vous inclus) sous le seuil critique.

Lire en premier !

Introduction

Vos amis étaient sceptiques quand vous leur avez dit qu'une chose sinistre grandissait en vous. Mais maintenant que vous vomissez des cheveux qui ne sont pas les vôtres, ils comprennent. Cette chevelure est vivante et se propage dans tout votre corps, sur votre peau, dans vos os. Vous n'êtes plus vous-même. Vos souvenirs, vos besoins et vos désirs ont laissé place à une faim de chair et une soif de vengeance. Vous êtes constitué des cheveux de toutes les victimes de cette maison. Vous êtes Vengeance.

Mise en place

1. Vous avez été consommé par les cheveux. Remplacez votre figurine par le jeton du monstre chevelu géant. Enterrez tous vos objets et vos présages.
2. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour à votre place.
3. Trouvez un exemplaire de chaque jeton numéroté de 1 à {4/6/8/10}. Ce sont des antidotes. Mélangez-les et placez-les face cachée dans la maison, répartis comme il vous plaira.
4. Mettez 1 jeton de petit monstre dans le hall d'entrée. C'est un petit monstre chevelu.
5. Trouvez et mettez de côté {1/2/3/4} jetons de petit monstre chevelu supplémentaires.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros ont été changés en monstres chevelus.

Jetons nécessaires

Jeton de monstre chevelu géant

Jetons de petit monstre – Petits monstres chevelus

Jetons numérotés – Antidotes

Si vous gagnez

Les cheveux se répandent et s'immiscent dans toutes les crevasses de la maison et dans la tuyauterie. En quelques heures, les fondations sont couvertes de cheveux humides et moisis. « Personne ne peut sortir », siffle la maison. « Nous sommes Vengeance. »

Quand un héros meurt

Remplacez son explorateur par un petit monstre chevelu.

Au lieu de jouer votre tour, jouez le tour des petits monstres chevelus.



Monstre : Petit monstre chevelu

Vigueur 5 Vitesse 7 Santé mentale 2 Savoir 3

Après avoir terminé le tour des petits monstres chevelus, jouez le tour du monstre chevelu géant.



Monstre : Monstre chevelu géant

Vigueur 7 Vitesse 1 Santé mentale 6 Savoir 4

Le monstre chevelu géant peut se déplacer entre les tuiles avec un symbole de présage comme si elles étaient adjacentes.

Le monstre chevelu géant ne peut subir des dégâts que des attaques de vigueur.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Transférer votre chevelure

En étant sur une tuile avec un symbole de présage, changez de place avec un petit monstre chevelu.

Une nuit chevaleresque

Carte de scénario : Enquêteurs du paranormal

Déclencheur de la hantise : Armure

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Des fantômes anciens hantent cet endroit, vous en êtes certain. Nombreux sont ceux qui sont venus pour les trouver, et tous ont disparu sans laisser de traces. En vous demandant ce qui a pu arriver aux enquêteurs précédents, vous regardez dans une armure. Un portail s'ouvre soudain et vous avale. De l'autre côté, vous vous retrouvez face à un chevalier et la pointe de son épée. « Vous serez mon corps dans l'autre monde. Amenez les autres ici et je les achèverai. » Vous n'avez pas trop le choix. Vous devez lui obéir.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Trouvez {2/3/4/5} jetons de portail. Puis, pour chaque héros, mettez un jeton de portail dans la même zone que le héros, sur la tuile qui en est la plus éloignée.
4. Donnez à chaque héros le jeton de héros qui lui correspond. Un héros qui a son jeton de héros est considéré comme piégé.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de héros – Héros piégés

Jetons de portail – Portails dimensionnels

Si vous gagnez

Le chevalier soupire et rengaine son épée. Il est temps de se reposer un peu, mais seulement un petit moment. Vous êtes maintenant son écuyer. Pour toujours.

Une autre dimension

Un héros avec son jeton de héros est considéré comme piégé. Les héros piégés ne peuvent pas faire d'échanges avec ceux qui ne le sont pas.

Quel chevalier cruel

Vous pouvez attaquer autant de fois pendant votre tour qu'il y a de héros vivants, mais vous ne pouvez pas attaquer le même héros plus d'une fois par tour. Le type d'attaque utilisé dépendra de l'état piégé ou non-piégé du héros.

- **Héros piégé – Attaque de santé mentale**
Ajoutez 2 au résultat de votre lancer. Si vous gagnez, le héros subit des dégâts physiques.
- **Héros non-piégé – Attaque de vigueur**
Si vous gagnez, vous ne lui infligez aucun dégât. Donnez-lui son jeton Piégé à la place. Ce héros est maintenant piégé. Vous ne subissez aucun dégât si vous perdez cette attaque.

Si vous deviez mourir

À la place, guérissez tous vos attributs. *Le chevalier cruel est invincible.*

Ne dérangez pas le maître !

Carte de scénario : Une mystérieuse invitation

Déclencheur de la hantise : Crâne

Traître : vigueur la plus élevée

Lire en premier !

Introduction

Vous espériez qu'il serait resté endormi. Après tout, vous aimez bien ce groupe, autant que le groupe précédent. Mais votre maître - un simple crâne - est présent et vous lui êtes asservi. C'est votre hôte, le maître de maison, et vous ne voulez pas le contrarier, car vous n'êtes rien sans lui. Vos amis seront donc servis en pâture à votre maître dans la pièce sanglante. À travers lui, vous serez également nourri. Il reste satisfait et vous restez vivant.

Vous dites donc « adieu » au groupe : votre maître est prêt à manger.

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs. Gagnez 1 point de vigueur.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Les monstres jouent leur tour après vous.
4. Si la tuile de la pièce sanglante n'a pas encore été découverte, cherchez-la dans la pile de tuiles et placez-la au rez-de-chaussée.
5. Mettez le jeton du maître de maison dans la pièce sanglante.
6. Mettez le crâne sous la carte de monstre. Le maître de maison le porte.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jeton du maître de maison

Si vous gagnez

La digestion de la pièce sanglante prend cinq longues minutes. Vous vous tenez près de votre maître, de magnifiques vêtements dans vos bras, prêt pour son retour. De la chair se détache des murs et du plancher de la maison et recouvre votre maître. Il revient à la vie avec une grande inspiration et vous lui présentez ses vêtements. Il s'habille aussitôt, comme d'habitude, et retourne à sa chambre à coucher. Vous allez devoir vous faire de nouveaux amis.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Ressusciter le maître

En ayant le crâne, mettez le maître de maison sur votre tuile. Ensuite, mettez le crâne sous la carte de monstre.

À la fin du tour de chaque héros

Si le héros porte le crâne, il doit faire un test de vitesse.

5+ Il ne se passe rien.

0-4 Le héros subit 2 points de dégâts physiques. *Aie ! Il m'a mordu !*

Quand vous mourez

Placez votre explorateur dans la pièce sanglante et guérissez tous vos attributs.

Votre service n'est pas terminé.

Après votre tour, jouez le tour du maître de maison.



Monstre : maître de maison

Vigueur 6 Vitesse 6 Santé mentale 6 Savoir 8

Quand le maître de maison est vaincu par une attaque, il est tué au lieu d'être étourdi. Retirez-le de la maison et donnez le crâne à l'attaquant.

Carte de scénario : À vendre

Déclencheur de la hantise : Poignard

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Vous n'avez jamais été du genre à lire les modalités et conditions, même celles d'un contrat pour l'achat d'une maison. « Je suis tellement contente que vous ayez accepté », vous dit l'agente immobilière. Mais pourquoi n'avez-vous pas remarqué ses dents pointues auparavant ? « Bien sûr, » continue-t-elle. « Si vous voulez respecter votre part du contrat et garder votre âme dans votre corps, je vais devoir vous demander de mettre à effet la clause 4b qui vous oblige à m'apporter le sang de tous vos amis. »

Mise en place

1. Votre explorateur est encore en jeu. Vous êtes le traître.
2. Guérissez tous vos attributs.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Le monstre joue son tour après vous.
4. Gagnez {0/1/2/2} points de vigueur et de vitesse.
5. Mettez le jeton de démon sur la tuile du sous-sol la plus éloignée du palier du sous-sol.
6. Mettez le jeton du contrat sur le démon. Il porte le contrat.

Objectif

Vous gagnez quand vous apportez au démon le sang de tous les héros ou quand tous les héros sont morts.

Jetons nécessaires

Jetons de sang
Jeton du contrat
Jeton du démon

Si vous gagnez

Le démon soupire et range le contrat dans une poche secrète. D'une manière ou d'une autre, le contrat a été respecté et vous êtes libéré de la clause 4b.

Quand vous attaquez un héros

Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez attaquer avec votre santé mentale. Le perdant subit des dégâts mentaux. Voir « Avantages spéciaux », au paragraphe 3, alinéa Ω.



Jetons de sang

Utilisés pour remplir votre part du contrat.

- Si un héros meurt ou subit des dégâts physiques, il laisse tomber son jeton de sang.
- Si vous êtes sur une tuile avec des jetons de sang, vous pouvez les ramasser et les mettre sur votre fiche de personnage.

Après votre tour, jouez le tour du démon.



Monstre : Démon

Vigueur 6 Vitesse 4 Santé mentale 4 Savoir 5

Si le démon porte le contrat, il ne peut pas être étourdi.

Quand vous arrivez sur la tuile avec le démon

Si vous avez le jeton de sang de chaque héros, votre rituel est réussi. Vous gagnez !

Carte de scénario : Malédiction !

Déclencheur de la hantise : Armure

Traître : Révélateur de la hantise

Lire en premier !

Introduction

Depuis des jours, vos amis et vous faites le même cauchemar impliquant cette maison. Vous rêvez qu'un amas de chair dévore TOUT sur son passage. Vous pensiez que c'était un rêve jusqu'à ce que vous voyiez cette vieille armure. Alors que vous vous approchez pour la regarder de plus près, des tentacules sortent du plastron et vous êtes consommé en un instant.

Mise en place

1. Vous avez été consommé. Enterrez tous vos objets et vos présages. Retirez votre explorateur de la maison et remplacez-le par le jeton de la chose infâme.
2. Retournez la tuile sur laquelle vous étiez. Cette tuile a été consommée.
3. Placez la carte de monstre à votre gauche. Le monstre joue son tour à votre place.
4. Mettez le compteur sur {2/3/3/4}. C'est votre vitesse.

Objectif

Vous gagnez quand tous les héros sont morts ou quand vous avez consommé toute la maison.

Jetons nécessaires

Compteur

Jeton de la chose infâme

Jetons de piège – Explosifs

Si vous gagnez

Vous libérez un gaz toxique et nauséabond alors que vous finissez de consommer toutes les créatures vivantes de cette maison. Vous étirez vos tentacules hors de votre armure, puis vous vous rétractez dans votre abri comme un bernard-l'ermite. La journée a été éprouvante.

Pièces consommées

Les pièces consommées sont retournées face cachée. Elles ne sont pas considérées comme ayant un symbole ou des effets et elles ont des portes sur chacun de leurs côtés.

Au lieu de jouer votre tour, jouez le tour de la chose infâme.



Monstre : Chose infâme

Vigueur 8 Vitesse * Santé mentale 4 Savoir 4

La vitesse de la chose infâme est égale au chiffre du compteur. (N'oubliez pas de lancer les dés à chaque tour pour déterminer votre déplacement.)

La chose infâme ne peut pas être étourdie.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez



Consumer la chair

En étant sur une tuile avec un cadavre, vous pouvez retirer ce cadavre de la maison. Enterrez tous les objets et présages en sa possession. Ajoutez 1 au compteur. Vous devenez plus rapide.

Plusieurs fois par tour, vous pouvez



Consumer la maison

En étant sur une tuile qui n'est pas un palier et qui n'a pas encore été consommée, retournez cette tuile face cachée. Cette tuile a été consommée. Si toutes les tuiles qui ne sont pas des paliers ont été consommées, vous gagnez !

Quand vous consommez une tuile avec un symbole de présage, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle tuile avec un héros. Le cas échéant, vous perdez le reste de vos points de déplacement pour ce tour.

Vous pouvez consommer la maison autant de fois que vous le voulez à chaque tour.

BETRAVAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.   Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr
  Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest
DE. Tél.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de.   Konsumentenservice
Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tél.: +31 20 800 4602.
consumentenservice@hasbro.nl.



AvalonHill.com

1021 **F4541** 101

