Trahison à la maison sur la colline

Règle du jeu complétée et améliorée en tenant compte des errata et précisions officiels

Une expérience envoûtante pour 3 à 6 joueurs

Table des matières

Présentation du jeu 3

Matériel 3

Mise en place 4

A votre tour

Se déplacer 5
Découvrir une nouvelle pièce 5
Tirer des cartes présage, objet et événement 6
Utiliser des cartes objet et présage 8
Faire un jet de dé 9
Faire une attaque 9

La Menace

Faire un jet de menace 10
Découvrir la menace 11
Mise en place de la menace 11
L'ordre des tours pendant la menace 11

Les nouveaux pouvoirs du traître 12

Comment fonctionnent les monstres 13

Gagner la partie 13

Encarts

Pièces spéciales 7
Attaques spéciales 10
Règle optionnelle : choisir la menace 12
Se déplacer à proximité des adversaires 12
Qu'arrive-t-il à mes trucs si je meurs ? 13
Les héros et leurs secrets 14

Notes concernant la traduction

Tout d'abord, une remarque générale : je ne suis pas traducteur professionnel, et mes compétences en anglais sont modestes. Mon objectif est de permettre au maximum de joueurs de profiter de ce jeu sans passer la moitié du temps de partie plongés dans le dictionnaire ! Les remarques, suggestions, etc., sont les bienvenues, afin d'améliorer ce travail. N'hésitez pas à m'envoyer un courrier électronique à l'adresse que voici : jeanphil.de.monneron@club-internet.fr ; mettez un titre en rapport avec le jeu pour que je ne détruise pas votre courrier ! Et adressez le à Philippe (si vous voulez être formel : Philippe de Monneron).

Cette traduction suit le texte du livret de règles fourni dans la boîte. Y sont ajoutés à l'endroit qui a semblé le plus pertinent les errata et précisions officiels concernant les pièces et les points de règle disponibles sur le site d'Avalon Hill fin 2005. Les errata et précisions officiels concernant les cartes se trouvent sur un autre document, celui qui comporte la traduction du texte des cartes.

Que faire quand il n'y a pas de règle pour ça ?

Le jeu a été testé pendant de nombreuses heures, mais il est toujours possible que vous rencontriez des situations où les règles du jeu ou les livres de menace ne répondent pas clairement à une question sur la partie en cours. Que ceci ne vous arrête pas. Dans des cas comme ceux-ci, parvenez à un accord sur ce qui semble le plus raisonnable et continuez à jouer sur cette base. (Si vous n'y arrivez pas, tirez à pile ou face pour trancher entre deux opinions.) Ensuite, poursuivez votre expérience dans la maison.

PRESENTATION DU JEU

Dans *Trahison à la maison sur la colline*, chaque joueur choisit un personnage afin d'explorer une vieille maison répugnante. Tandis que vous explorez la maison, vous découvrez de nouvelles pièces. Chaque fois que vous entrez dans une pièce, il est possible que vous trouviez quelque chose… ou que quelqu'un *vous* trouve. Les explorateur voient leur situation s'améliorer (ou empirer) en fonction de la façon dont ils s'y prennent avec les surprises que la maison leur révèle.

A un moment aléatoire de la partie, un explorateur déclenche un scénario appelé **menace (haunt)**. Quand la menace est révélée, un explorateur trahi les autres. Cet explorateur devient un **traître (traitor)** résolu à vaincre ses anciens compagnons. Le reste des explorateurs devient un groupe de **héros (heroes)** luttant pour survivre. A partir de ce moment-là, le jeu est une lutte entre le traître et les héros… souvent une lutte à mort.

Ce jeu comprend 50 menaces, et chacune raconte une histoire différente. A vous d'explorer chacune d'entre elles en vivant ou mourant dans la Maison sur la Colline.

MATERIEL DU JEU

1 règle du jeu

2 livres de menace (*Le Livre du Traître* et *Les Secrets de la Survie*)

44 tuiles de pièce

1 tuile Entrée (3 pièces)

6 figurines de personnage en plastique

30 marqueurs en plastique

8 dés

1 Piste de compte des Tours et des Dégâts

13 cartes présage

22 cartes objet

45 cartes événement

291 pions, comprenant :

- 12 pions de monstre circulaires de grande taille (avec une illustration)
- 204 pions de monstre circulaires
- 14 pions d'événement et de pièce carrés
- 43 pions objet pentagonaux
- 18 pions jet de caractéristique triangulaires

MISE EN PLACE

- **Mettez de côté le *Livre du Traître* et *Les Secrets de la Survie.*** Vous vous en servirez quand la menace sera révélée.

- **Chaque joueur choisit une carte personnage.** Il y a un explorateur différent des deux côtés de chaque carte. Choisissez-en une.

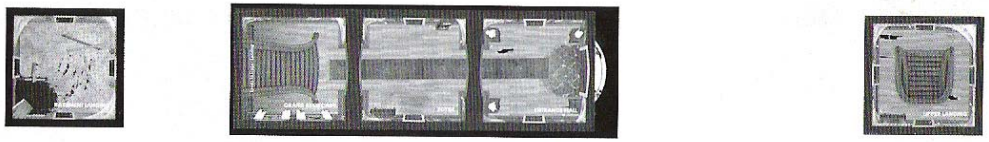


- **Placez 4 morceaux de plastique sur votre carte d'explorateur, de façon à ce que chacun pointe vers les chiffres VERTS, qui sont les chiffres de départ de cet explorateur** pour sa Vitesse, sa Puissance, sa Connaissance et sa Santé mentale.

- **Mélangez** les cartes présage (omen) et placez-les en pile à un endroit où chacun pourra les atteindre. Faites de même avec les cartes objet (item) et événement (event).



- Prenez les tuiles **Palier du sous-sol (Basement Landing), Entrée / Hall / Grand Escalier (Entrance Hall / Foyer / Great Staircase) et l'Escalier du premier étage (Upper Landing)**. Placez-les de gauche à droite écartées de façon raisonnable.



- **Mélangez <u>toutes</u> les autres tuiles de pièce et placez-les face cachée en pile.** (Ne vous occupez pas de l'étage qui est indiqué au dos.)



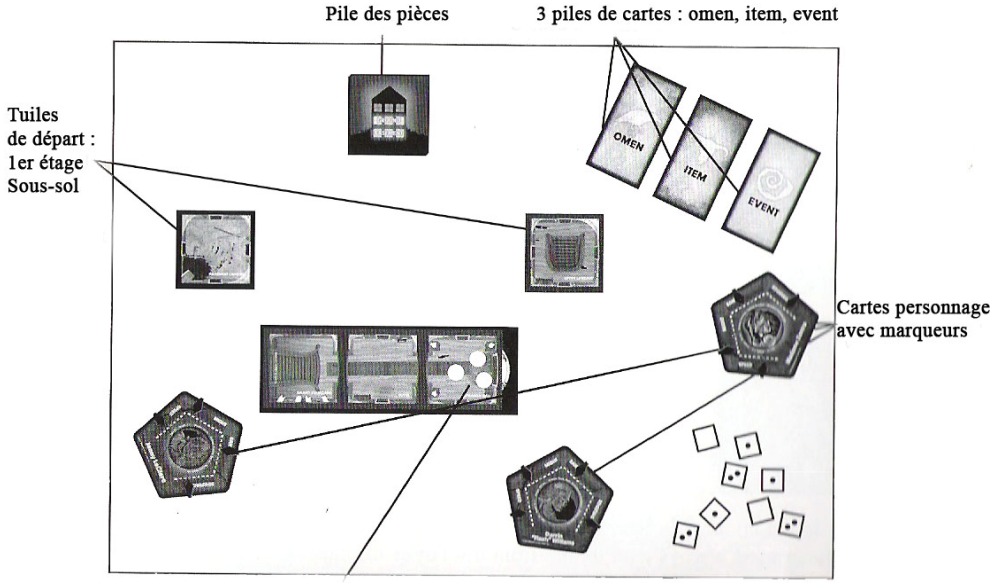
- **Chaque joueur doit placer la figurine en plastique de son explorateur dans l'Entrée.** (Chaque figurine d'explorateur correspond à la couleur de fond de l'illustration d'une carte de personnage ;)



- **Placez les dés en tas à un endroit accessible.** Vous en aurez besoin pendant le jeu.

- **Déterminez le premier joueur.** L'explorateur dont l'anniversaire est le prochain à arriver joue le premier. (Regardez sur la carte de votre explorateur pour savoir quel est son anniversaire.) Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Après la mise en place, la table devrait ressembler à cela :**



Tuile de départ : Hall d'entrée avec les personnages.

COMMENT JOUER

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour explore la maison.

A VOTRE TOUR…

… vous pouvez faire autant des actions suivantes que vous le désirez, **dans n'importe quel ordre :**

- Vous pouvez vous **déplacer**.
- Vous pouvez **découvrir de nouvelles pièces**.
- Vous pouvez **faire un jet de dé**.
- Vous pouvez **utiliser des cartes objet ou présage**.
- Vous pouvez **attaquer** (une fois pendant votre tour après le début de la menace).

Avant que la menace ne commence, vous devez faire **un jet de menace** à la fin de votre tour si vous avez tiré une carte présage (voir « Faire un jet de menace »). Le jeu a quelques changements après que la menace ait commencé (comme décrit dans « La Menace »).

Peut-on faire des actions (comme attaquer) au milieu de son déplacement ? Oui.

Quand on entre dans une pièce qui a une icône d'objet, de présage ou d'événement, mais qui a aussi un texte, comme le Gymnase, que doit-on faire en premier ? On termine son déplacement et on tire une carte en premier. Ensuite, on suit les instructions qui sont sur la tuile.

Se déplacer

Au tour de votre explorateur, vous pouvez vous déplacer d'un nombre d'espaces égal à la vitesse actuelle de votre personnage. Chaque fois qu'un point particulier du jeu vous fait tirer une carte, vous devez ARRETER de vous déplacer pour le reste de votre tour.

On doit arrêter de se déplacer quand on pioche une carte, mais peut-on faire autre chose ? Oui, on peut faire d'autres choses après avoir pioché une carte ; simplement, on ne peut plus se déplacer. Par exemple, le tour où l'on découvre la Chambre forte (et où l'on tire une carte événement), on peut aussi essayer d'ouvrir la Chambre forte.

Découvrir une nouvelle pièce

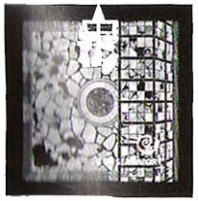
Quand votre explorateur passe une porte, et qu'il n'y a pas de pièce de l'autre côté, regardez la tuile du dessus de la pile des pièces. Si le niveau qui y est indiqué correspond à celui où vous vous trouvez (rez-de-chaussée, sous-sol ou étage), retournez-la et connectez-la au niveau de la porte par laquelle vous êtes passé. Ensuite, déplacez-vous dans cette pièce. Ajoutez chaque nouvelle tuile aussi logiquement que vous le pouvez, en créant des pièces adjacentes ayant des portes de communication. (Connectez les portes chaque fois que c'est possible.)

La règle indique : « Ajoutez chaque nouvelle tuile aussi logiquement que vous le pouvez, en créant des pièces adjacentes ayant des portes de communication. (Connectez les portes chaque fois que c'est possible.) » Et que faire si ce n'est pas possible, et que vous avez à placer une porte ou une fenêtre contre un mur ? Si deux tuiles connectées ne correspondent pas, alors vous avez créé une fausse porte ou une fausse fenêtre (pas si rares dans une maison hantée). Vous ne pouvez pas vous déplacer par ces fausses ouvertures. Les fausses fenêtres entre des pièces ne comptent pas comme des fenêtres en ce qui concerne les scénarios et les cartes.



Si la tuile du dessus ne peut pas se placer au niveau où vous vous trouvez, placez-la face cachée sur une pile de défausse. Continuez à mettre ainsi des tuiles de côté jusqu'à ce que vous en trouviez une qui convienne à votre niveau. (Certaines tuiles s'adaptent à plus d'un niveau.)

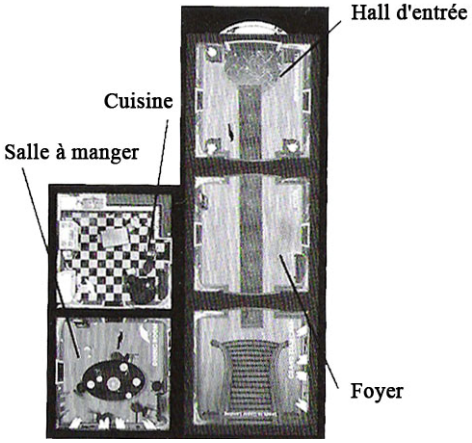
Que se passe-t-il si un niveau se retrouve fermé de telle façon qu'il n'y a plus de portes disponibles pour explorer et connecter des pièces alors que vous avez encore besoin d'ajouter une tuile de pièce ? Cela se produit rarement, mais c'est une possibilité. Pour la corriger, ajouter la règle suivante :
« Vous n'avez pas le droit de jouer une tuile de telle façon qu'elle ferme entièrement un niveau. Si une tuile ne peut être jouée que de façon à ce qu'un niveau soit complètement fermé sans porte libre, alors défaussez cette tuile et piochez-en de nouvelles jusqu'à ce que vous en trouviez une qui laisse libre une porte. Si toutes les pièces disponibles pour un niveau aboutissent à sa fermeture, alors la personne dont c'est le tour peut réarranger le niveau de manière à ce qu'il y ait plus de portes libres. L'Ascenseur Mystique compte comme fermant un niveau, même s'il peut ensuite le quitter. Si un jet de dé concernant le déplacement de l'Ascenseur Mystique entraînerait la fermeture d'un niveau, alors l'ascenseur ne se déplace pas. »



Un explorateur peut se déplacer au travers d'une porte si elle connecte avec une autre porte d'une pièce adjacente. Les portes sont toujours ouvertes. La seule exception est la **porte d'entrée**. Elle est toujours fermée. Vous ne pouvez pas quitter la maison ou utiliser la porte d'entrée tant qu'une menace ne dit pas le contraire. (Les pièces extérieures comme le Patio sont considérées comme une partie de la maison.)

Les **Escaliers (Staircases)** connectent les niveaux. Le **Grand Escalier (Grand Staircase)** connecte toujours au **Palier Supérieur (Upper Landing)**. Les **Escaliers du Sous-sol (Stairs from Basement)** conduisent toujours au **Hall (Foyer)** au travers d'une porte secrète. (Vous ne pouvez pas utiliser les **Escaliers du Sous-sol (Stairs from Basement)** tant que vous n'avez pas découvert cette pièce dans le sous-sol.)

Certaines pièces ont aussi des règles écrites sur elles, qui s'appliquent à votre explorateur chaque fois qu'il entre dans la pièce. Certaines pièces affectent le mouvement. Quelques pièces sont expliquées dans le texte en encart « Pièces Spéciales ».



Dans cet exemple, si votre explorateur a une vitesse de 3, vous pouvez vous déplacer de **l'Entrée** au **Foyer**, puis du **Foyer** à la **Cuisine**, et ensuite dans la **Salle à Manger**. Si vous vous sentez plus aventureux, vous pouvez passer une des portes vides dans **l'Entrée** ou le **Foyer** et découvrir une nouvelle pièce. Si la nouvelle pièce que vous trouvez ne vous demande pas de tirer une carte, vous pouvez continuer à avancer… mais si elle le *demande*, vous devez vous arrêter.

Tirer des cartes présage, objet et événement

Une pièce peut avoir un **symbole de carte** [corbeau, tête de taureau, spirale] sur elle. La première fois que vous découvrez une pièce avec un symbole de carte, vous devez terminer votre déplacement dans cette pièce et tirer la carte appropriée.

Pioche-t-on une carte seulement quand on découvre une nouvelle pièce, où chaque fois que l'on y entre ? Seulement quand on la découvre.

Que se passe-t-il si l'on découvre une nouvelle pièce à cause de la Pièce Effondrée ou en raison des effets d'une carte événement, comme Perdu ou Les Murs ? Si la nouvelle pièce comporte une icône, doit-on piocher une nouvelle carte ? Oui.

Qu'en est-il des pièces ajoutées au plateau de jeu par d'autres moyens (comme les instructions d'un scénario). Est-ce que le premier joueur à y entrer pioche une carte ? Non. Vous ne tirez une carte dans une pièce avec une icône que si votre personnage l'a découverte lui-même.



Si la pièce a une spirale comme symbole, tirez une **carte événement**. Lisez-la à voix haute. Suivez ses instructions, qui peuvent vous demander de faire des jets de dés. Ensuite, défaussez la carte, à moins qu'elle ne dise le contraire ou ait un effet durable.



Si la carte a une tête de taureau comme symbole, tirez une **carte objet**. Lisez-la à voix haute. Placez-la face visible devant vous ; vous l'avez désormais en votre possession. Vous pouvez vous en servir une fois tout de suite et une fois à chacun de vos tours, à moins que la carte ne dise le contraire.

Si on tire une carte Objet et que l'on décide que l'on n'en veut pas, doit-on la garder tout de même ? Oui. Le temps que l'on prenne conscience que c'est peut-être dangereux, il est trop tard.

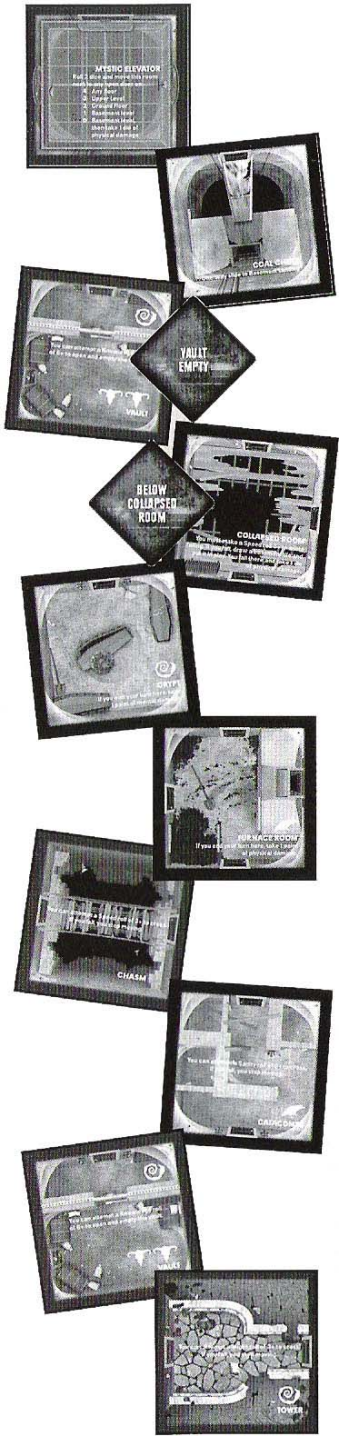


Si la pièce a un corbeau comme symbole, tirez une **carte présage**. Lisez-la à voix haute. Placez-la face visible devant vous ; vous l'avez désormais en votre possession. Il est possible que vous ayez quelque chose à faire immédiatement. A la fin de votre tour, vous *devez* faire un jet de **menace**. (Voir « Faire un Jet de Menace. »)

Que se passe-t-il si nous arrivons à la fin du paquet de tuiles de pièce ?

Si vous arrivez au bout du paquet de tuiles de pièce, mélangez les tuiles que vous avez mis de côté dans une pile de défausse, et ensuite reprenez la partie avec ce nouveau paquet. Si vous vous trouvez à court de tuiles de pièce pour un des niveaux de la maison (le sous-sol, le rez-de-chaussée ou l'étage), vous ne pouvez plus découvrir de nouvelles pièces à ce niveau – vous les avez toutes trouvées.

Pièces spéciales



Beaucoup de pièces ont des règles imprimées, mais certaines répondent aussi à des règles spéciales ; les voici :

L'Entrée (The Entrance Hall) : l'Entrée, le Hall et le Grand Escalier (Entrance Hall, Foyer, Grand Staircase) sont toutes sur la même tuile de pièce, mais ils comptent comme trois pièces différentes.

Se déplacer du hall au palier de l'étage en passant par le grand escalier compte-t-il pour un déplacement ou pour deux ? Pour dire les choses autrement, le grand escalier et le palier de l'étage sont-ils une seule pièce se trouvant sur deux niveaux ? Ce sont deux pièces différentes.

L'Ascenseur Mystique (The Mystic Elevator) : cette tuile se déplace aussitôt que vous y entrez. Jetez 2 dés et placez-la adjacente à une porte donnant sur le niveau approprié. (S'il n'y en a pas, laissez l'Ascenseur Mystique là où il est.) Si vous obtenez comme résultat d'aller au même niveau, vous pouvez déplacer l'ascenseur vers une autre porte au même niveau. Vous pouvez vous servir de l'ascenseur une fois par tour seulement.

- Un groupe de héros ou de monstres peut-il utiliser l'ascenseur en groupe pour attaquer leurs ennemis, puis pour se retirer en sécurité ? Non. Ajoutez les règles suivantes : 1. Les monstres et les traîtres peuvent utiliser l'Ascenseur pour aller où ils veulent sans jet de dé. Cependant, l'ascenseur ne peut être déplacé qu'une fois pendant une série entière de tours de traître et de monstre consécutifs. En d'autre termes, si l'e traître l'utilise pendant son tour, alors il ne fonctionnera pas lorsqu'un monstre y entrera ensuite. 2. Les héros doivent faire un jet pour déterminer leur niveau de destination à chaque fois qu'ils entrent dans l'ascenseur, ou à la fin de chaque phase de déplacement entière qu'ils ont passé dans l'ascenseur sans se déplacer.
- S'il y a déjà un ou plusieurs explorateurs dans l'Ascenseur Mystique quand un explorateur obtient un 0 à son jet de dé, est-ce que tous les explorateurs dans l'ascenseur subissent des dégâts ? Oui.
- Si la Pièce Effondrée, le Passage Secret, les Escaliers Secrets ou le Mur Pivotant conduisent à l'Ascenseur Mystique, est-ce que le marqueur y reste même quand l'ascenseur se déplace ? Oui. C'est mystique, après tout.

Le Conduit à Charbon (The Coal Chute) : entrer dans le **Conduit à Charbon** et se déplacer au **Palier du Sous-sol (The Basement Landing)** compte comme un espace de mouvement. Un tour ne peut pas se terminer avec un explorateur ou un monstre sur l'espace **Conduit à Charbon**. (Cette personne glissera toujours vers le **Palier du Sous-sol**.)

Si on utilise la Corde pour grimper jusqu'au Conduit à Charbon, peut-on achever son mouvement à cet endroit ? Non. Si l'on n'a pas assez de mouvement pour aller au-delà du Conduit à Charbon, on glisse de nouveau vers la pièce du bas. On doit avoir un espace de mouvement supplémentaire pour le passer.

La Chambre forte (The Vault) : Une fois que la **Chambre forte (Vault)** a été ouverte, placez-y le pion **Salle des Coffres Vide (Vault Empty)**.

- Est-ce que le traître doit faire un jet pour ouvrir la Chambre forte ? Oui.
- Peut-on entrer dans la Chambre forte en utilisant quelque chose comme le Toboggan Mystique ou la Pièce Effondrée ? Non. Tout ce qui vous amène dans la Chambre forte vous amène dans la partie située à l'extérieur de la porte.

La Pièce Effondrée (The Collapsed Room) : seul l'explorateur qui découvre le premier la **Pièce effondrée** a besoin de faire le jet de Vitesse indiqué ici. Ensuite, tout explorateur entrant dans la pièce peut ignorer la particularité de cette pièce ou s'en servir à dessein, auquel cas cet explorateur subit tout de même des dégâts. Tomber au sous-sol ne compte pas comme un espace de déplacement.

Seul le premier explorateur qui tombe au sous-sol depuis la Pièce Effondrée tire et place une tuile du sous-sol. Placez le pion **Sous la Pièce Effondrée (Below Collapsed Room)** dans la pièce où la première personne est tombée.

- Quand on tire une nouvelle pièce à laquelle mène la Pièce Effondrée, où place-t-on cette nouvelle pièce ? Adjacente à n'importe quelle pièce du sous-sol déjà en jeu. Si aucune pièce du sous-sol n'est en jeu, on la place à côté du Palier du Sous-sol.
- Si l'on atterrit dans une pièce comportant deux parties, comme le Gouffre, dans quelle moitié atterrit-on ? Si quoi que ce soit transporte quelqu'un dans une pièce barrière, il choisit de quel côté il atterrit. Si cette arrivée entraîne la pose d'un marqueur, comme avec la Pièce Effondrée ou le Passage Secret, alors ce marqueur est placé de manière permanente du côté qui a été choisi. Par contre, dans le cas de la Chambre forte, on arrive toujours à l'extérieur de la porte.
- Que faire si toutes les cartes du sous-sol ont déjà été placées quand la Pièce Effondrée est tirée ? Choisissez une pièce su sous-sol qui a déjà été explorée et placez-y le marqueur **Sous la Pièce Effondrée**.
- Est-ce qu'une pièce est tirée si le premier à passer dans la Pièce Effondrée est un monstre (qui normalement ne doit pas tirer de tuile) ? Si le premier à passer dans la Pièce Effondrée est un monstre, choisissez une pièce du sous-sol qui a déjà été explorée et placez-y le pion **Sous la Pièce Effondrée**.
- Un monstre ou un explorateur peut-il décider intentionnellement de tomber par la Pièce Effondrée afin de se rendre au sous-sol ? Oui. Un héros devrait alors faire un jet et encaisser des dégâts, un monstre ou un traître non.

La Crypte (The Crypt) : les monstres ignorent les règles spéciales de cette pièce.

La Pièce de la Chaudière (The Furnace Room) : les monstres ignorent les règles spéciales de cette pièce.

Le Gouffre, les Catacombes, la Salle des Coffres et la Tour (The Chasm, Catacombs, Vault, aud Tower) : ce sont des salles **barrière**. Une barrière vous empêche de vous déplacer de l'autre côté de la pièce. Traverser une barrière demande un jet de caractéristique indiqué sur la tuile de pièce (Puissance, Vitesse, Santé mentale ou Connaissance). Vous pouvez faire ce jet une fois pendant votre tour. Traverser la barrière ne compte pas comme un espace de mouvement. Si vous ratez ce jet, vous ne pouvez pas franchir la barrière, mais il vous est possible de revenir sur vos pas. Les Monstres ignorent toujours les barrières.

Autres errata et précisions concernant les pièces

- **Pourquoi le lac souterrain est-il à l'étage ?** Vous comprenez, il s'agit d'une sorte de lac en lévitation, et… D'accord, c'est une erreur d'impression. Appliquez la règle suivante : quand vous trouvez le lac souterrain à l'étage, le plancher s'effondre et vous tombez au travers du rez-de-chaussée jusqu'au lac qui est alors placé au sous-sol. Placez la tuile Lac Souterrain à côté de n'importe quelle porte du sous-sol (placez-le à côté du Palier du Sous-sol si aucune autre tuile n'a encore été jouée au sous-sol). L'endroit où vous étiez à l'étage quand vous avez tiré la tuile est toujours ouvert et utilisable pour une autre tuile. Vous vous trouvez maintenant au sous-sol sur la tuile du lac.
- **Catacombes, Gouffre, Tour – La règle indique « Si votre jet de dé est un échec, vous ne pouvez pas traverser la barrière, quoique vous puissiez revenir sur vos pas par l'itinéraire par lequel vous êtes arrivé. » Mais la tuile dit : « Si vous échouez, arrêtez votre déplacement .» Quelle est la règle correcte ?** Votre déplacement s'arrête si vous échouez à votre jet. A votre prochain tour, vous pouvez soit tenter de nouveau de traverser ou revenir par l'itinéraire par lequel vous êtes arrivé.
- **Catacombes, Gouffre, Tour – Un explorateur peut-il se battre ou interagir d'une façon ou d'une autre avec quelqu'un situé dans la même salle mais de l'autre côté de la barrière ?** Non.
- **Chapelle, Gymnase, Garde-manger, Bibliothèque – Peut-on rester dans une de ces pièces plusieurs tours pour améliorer une caractéristique ?** Non. Chaque personnage ne peut recevoir l'avantage lié à chaque salle qu'une fois par partie (une amélioration par caractéristique et par joueur, si les quatre pièces sont en jeu). La plupart des joueurs trouvent cela facile à mémoriser, mais si quelqu'un commence à discuter, garder une trace écrite de ce qui a été fait.
- **Chapelle, Gymnase, Garde-manger, Bibliothèque – Les monstres peuvent-ils utiliser ces pièces ?** Non. A moins qu'un monstre soit un traître transformé (un loup-garou, par exemple), ses caractéristiques ne changent pas.
- **Grenier, Cimetière, Débarras, Chambre du Pentacle – Si l'on échoue à son jet pour sortir d'une de ces pièces, doit-on arrêter de se déplacer en plus de subir les dégâts ?** Non. Vous pouvez sortir librement, si votre capacité de déplacement vous le permet. Le jet de dé est uniquement pour éviter les dégâts.
- **Grenier, Cimetière, Débarras, Chambre du Pentacle – Si quelque chose comme le Toboggan Mystique fait quitter une de ces pièces involontairement, fait-on tout de même un jet ?** Oui. On fait un jet quelle que soit la raison qui fait quitter la pièce.
- **Grenier, Cimetière, Débarras, Chambre du Pentacle – Si l'on échoue à son jet pour sortir d'une de ces pièces, peut-on choisir de rester dans la pièce et de refaire un jet au prochain tour plutôt que de subir les dégâts ?** Oui.
- **Grenier – Si cette pièce diminue la Vitesse lorsqu'on la quitte et que la nouvelle Vitesse serait insuffisante pour que l'on quitte la pièce, sort-on ou non ?** On sort.
- **Pièce Effondrée, Galerie – Si on utilise la Corde ou que l'on vole pour monter dans ces pièces, est-ce que cela compte pour un déplacement, sachant que cela ne compte pas pour un déplacement de descendre de ces pièces ?** Oui, cela prend un déplacement. Monter est toujours plus dur que descendre.
- **Galerie – Peut-on sauter de la Galerie au Balcon si le Balcon n'est pas en place ?** Non.

Utiliser des cartes objet et présage



Vous pouvez utiliser un objet n'importe quand pendant votre tour. La plupart des cartes présage (sauf la carte Morsure) sont elles aussi des objets que vous conservez avec vous, et elles s'utilisent comme d'autres objets.

Une fois pendant votre tour, vous pouvez faire les actions suivantes :

- Donnez un objet à un autre explorateur présent dans la même pièce (dans la mesure où vous êtes tous les deux d'accord).
- Déposez un nombre quelconque d'objets. (Si vous le faites, placez un pion **Tas d'Objets (Item Pile)** dans cette pièce.) Un autre explorateur (ou vous, en l'occurrence) peut par la suite ramasser tout ou partie des objets de ce tas, en enlevant le pion si tous les objets ont été ramassés.
- Prenez un ou plusieurs objets d'un tas d'objets.

S'il y a cinq héros et un monstre dans une pièce, est-ce que chaque héros peut utiliser, disons, la Lance, pour attaquer le monstre, puis la passer ensuite à la personne suivante ? Non. Ajoutez cette règle : « Pour chaque objet, pendant un tour, un explorateur ou un monstre pouvant porter des objets peut accomplir une des actions suivantes : utiliser l'objet, donner l'objet à un autre explorateur, déposer l'objet, voler l'objet ou ramasser l'objet. Utiliser l'objet signifie faire une attaque ou jeter un dé ou toute autre action dans laquelle l'objet est impliqué d'une façon ou d'une autre. »

Supposons qu'une de mes caractéristiques est déjà à son niveau le plus haut et que quelqu'un me donne un objet qui la ferait monter encore plus haut. Si jet perds ensuite cet objet, est-ce que cette caractéristique baissera, bien que je n'ai tiré aucun profit de l'objet ? Non. Marquez juste sur un papier à quel point vos caractéristiques ont « crevé le plafond », puis ajustez-les comme il convient quand elles descendront. [Ceci semble contradictoire…]

Certains objets, comme l'Armure (Armor), ne peuvent pas être donnés, mais ils peuvent être déposés et ramassés.

Le manuel indique : « Certains objets, comme l'Armure, ne peuvent pas être donnés, mais ils peuvent être déposés et ramassés. La carte Armure indique : « Cet objet ne peut pas être volé », mais elle ne mentionne rien au sujet du fait qu'elle ne puisse pas être donnée. Qu'est-ce qui est correct ? L'indication de la carte. Dans le doute, considérez que les cartes et les tuiles l'emportent sur la règle du jeu.

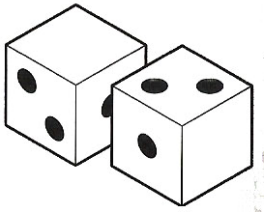


Certains présages, comme le chien, ne sont pas des objets. Ils ne peuvent être échangés ou déposés. Ces compagnons suivent l'explorateur qui en a la garde (custody). (Le Chien, la Fille et le Fou (The Dog, Girl, and Madman) fonctionnent tous de cette façon.)

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

Si cela se produit, utilisez les règles de la carte.

Faire un jet de dé



A plusieurs reprises pendant la partie, vous aurez à faire des jets de dés. Par exemple, vous pouvez avoir besoin de faire un jet de dés en raison d'une carte que vous avez tiré ou quand votre explorateur se déplace sur une tuile de pièce.

Si une carte vous dit de jeter un nombre précis de dés, faites ce qui est dit et additionnez le nombre de points de chaque dé pour obtenir le **résultat** du jet de dé. Ensuite, faites ce que la carte dit en fonction du résultat.



Parfois, une carte ou une tuile de pièce vous dit de faire un jet de dé basé sur une des caractéristiques de votre explorateur (Vitesse, Puissance, Santé mentale ou Connaissance). Quand ceci se produit, jetez autant de dés que la valeur actuelle de cette caractéristique de votre explorateur. Par exemple, si votre explorateur doit faire un jet de Santé mentale et qu'il a actuellement une Santé mentale de 4, jetez 4 dés et additionnez les points pour obtenir le résultat. Que vous réussissez ou échouez, la carte ou la tuile vous indiquera les conséquences de votre jet.

Peut-on faire plus d'un jet de dé pendant son tour ? Oui. Par exemple, si on découvre la Chambre forte et que la carte événement que l'on pioche à ce moment indique qu'il y a aussi un Coffre-fort, on peut tenter d'ouvrir les deux pendant son tour. On peut aussi utiliser autant d'objets qu'on le désire même après que son déplacement soit terminé.
On ne peut pas, cependant, faire le même jet de dé plus d'une fois par tour. Par exemple, on n'a pas le droit de continuer à jeter des dés pour ouvrir la Chambre forte jusqu'à ce que l'on réussisse. De même, on ne peut pas faire plus d'un jet d'un type particulier spécifié dans un scénario par tour. Par exemple, si une menace dit que l'on doit faire des jets d'exorcisme, on peut faire un jet de Connaissance pour la pièce dans laquelle on est, ou un jet de Santé mentale pour un objet possédé, mais pas les deux jets le même tour, ou jeter les dés pour deux pièces différentes ou pour deux objets différents.

Que signifie : « subissez un dé de dégâts physiques » ? Jetez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, votre personnage subit 1 ou 2 points de dégâts physiques. Si le résultat est 0, vous avez eu de la chance et n'avez subi aucun dégât.

Les objets Chandelle et Seringue d'Adrénaline, ainsi que les événements Bam Bam Bam, Fumée et Un moment d'espoir se réfèrent à des « jets de caractéristique ». Ces cartes peuvent-elle aussi influencer le combat ? Non. Le combat n'est pas considéré comme un jet de caractéristique, bien qu'il implique la Puissance ou une autre caractéristique.

Faire une attaque

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez attaquer un adversaire présent dans la même pièce. Vous ne pouvez attaquer personne tant que la menace n'a pas commencé.

Quand vous faites une attaque, jetez un nombre dés égal à votre Puissance. Votre adversaire fait de même. Celui qui obtient le résultat le plus élevé inflige des **dégâts physiques (physical damage)** à l'autre explorateur ou monstre. Ce joueur **bat (defeats)** son adversaire. La quantité de dégâts est égale à la différence entre les deux jets. (Par exemple, si vous obtenez un résultat de 6 et votre adversaire 5, vous infligez 1 point de dégâts physique.) S'il y a égalité, personne n'est blessé.

Quand vous subissez des dégâts physiques, vous baissez la Puissance de votre explorateur et / ou sa Vitesse d'un nombre d'espaces égal à la quantité de dégâts que vous avez subi.

Une fois que la menace a commencé, si certains de vos traits (Vitesse, Puissance, Santé mentale ou Connaissance) descendent au symbole de crâne, votre explorateur meurt. Avant que la menace ne commence, personne ne peut mourir – et donc, aucune caractéristique ne peut descendre sous le chiffre le plus bas de la liste (elle reste à sa valeur la plus basse).

Parfois, une carte ou une menace vous permet de faire des attaques avec une autre caractéristique que la Puissance. Cela est résolu de la même façon qu'une attaque de Puissance, sauf que votre adversaire et vous utilisez une autre caractéristique. Par exemple, si vous faites une attaque de Vitesse, vous et votre adversaire jetez des dés basés sur la Vitesse. Les attaques de Vitesse infligent des dégâts physiques comme les attaques de Puissance.

Quand une carte ou une menace vous permet d'attaquer avec la **Santé mentale (Sanity)** ou la **Connaissance (Knowledge)**, alors vous infligez des **dégâts mentaux (mental damage)**. Votre adversaire et vous descendez vos traits de Santé mentale et / ou de Connaissance.

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

Parfois, quand vous attaquez, vous infligez des dégâts d'une autre nature à votre adversaire. Par exemple, vous pouvez avoir la possibilité de lui voler un objet (voir « Attaques Spéciales »).

Les monstres sont assommés quand vous les battez, à moins qu'une menace n'indique autre chose.



Exemple de dégâts subis

Disons que votre explorateur, Jenny LeClerc, vient d'attaquer un Loup-garou. Elle a une Puissance de 4, donc vous jetez 4 dés pour son attaque. Vous obtenez un résultat de 5 avec votre jet d'attaque. Ensuite, le traître obtient 8 avec son Loup-garou ! Jenny encaisse donc 3 points de dégâts. Vous choisissez de baisser sa Puissance de 2 espaces et d'1 espace sa Vitesse (en glissant les marqueurs de plastique au niveau des nouveaux chiffres.) Jenny est toujours vivante, mais elle est blessée !

Attaques spéciales

Attaques à distance (distance attacks) : le Revolver vous autorise à attaquer quelqu'un situé dans une pièce qui est dans votre **ligne de mire (ligne of sight)** – un chemin qui passe au travers d'une ligne droite ininterrompue de portes. Vous ne subissez pas de dégâts si la cible de votre attaque à distance vous bat. Certains monstres peuvent aussi faites des attaques à distance.

Voler des objets (stealing items) : si vous attaquez quelqu'un et lui infligez 2 points de dégât physique ou plus, vous pouvez lui voler un objet échangeable au lieu de lui infliger des dégâts. Vous ne pouvez pas faire cela avec une attaque à distance.



Peut-on faire une action spécifique liée à la menace et également une attaque pendant le même tour ? Oui.

Lorsque l'on fait une attaque, que se passe-t-il si l'on utilise un objet qui assomme les monstres contre des créatures qui sont détruites quand elles sont battues ? De telles créatures n'ont pas le « S » indiquant qu'elles sont assommées au dos de leur pion. Les créatures seraient tout de même assommées, même si elles n'ont pas ce S. Souvenez-vous seulement de les retourner à la fin de leur tour.

Est-ce que toutes les attaques utilisent la Puissance à moins qu'une carte ou une capacité indique le contraire ? Oui.

LA MENACE

Faire un jet de menace

Avant que la menace (haunt) ne débute, vous devez tirer **6 dés** à la fin de chaque tour chaque fois que vous tirez une carte de présage. On appelle cela un jet de menace. **Si vous obtenez un résultat inférieur au nombre total de cartes Présage que tous les joueurs ont tirées pendant cette partie, la menace débute.** Le joueur qui a fait commencer la menace avec son jet de dé est appelé le **découvreur de la menace**.

Par exemple, si vous tirez une carte présage pendant votre tour, et que les joueurs ont déjà tiré un total de 4 cartes durant cette partie, vous avez besoin d'un résultat de 4 ou moins à votre jet de menace pour débuter la menace.

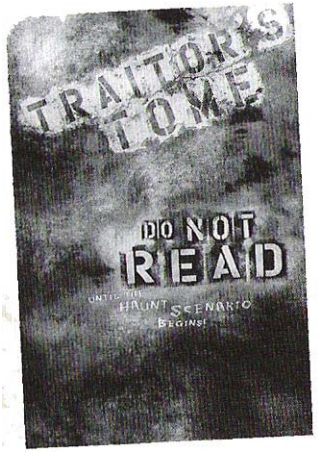
Que se passe-t-il si l'on découvre une pièce dotée du symbole présage après que la menace ait commencé ? Vous piochez et gardez la carte présage, mais vous ne faites pas de jet de menace.

Que se passe-t-il si l'on pioche une carte présage comme le Fou ou Morsure qui fait assez de dégâts pour tuer la personne l'ayant piochée, et que ce Présage déclenche aussi la Menace ? Est-on mort ou non ? On n'est pas mort ; les dégâts ont été faits avant que la Menace ne commence, donc on ne peut pas être tué.

Quand on fait un jet de menace, la règle indique que le jet doit être inférieur au nombre de cartes présage piochées, tandis que l'exemple indique inférieur ou égal. Laquelle des deux indications est la bonne ? Les deux. L'exemple indique que vous aviez quatre Présages sur la table quand vous en avez tiré un nouveau, et qu'un jet de quatre ou moins déclenchera la menace. C'est un peu déroutant, mais cinq Présages sont en jeu quand le jet est fait, donc l'exemple est correct.



Découvrir la menace

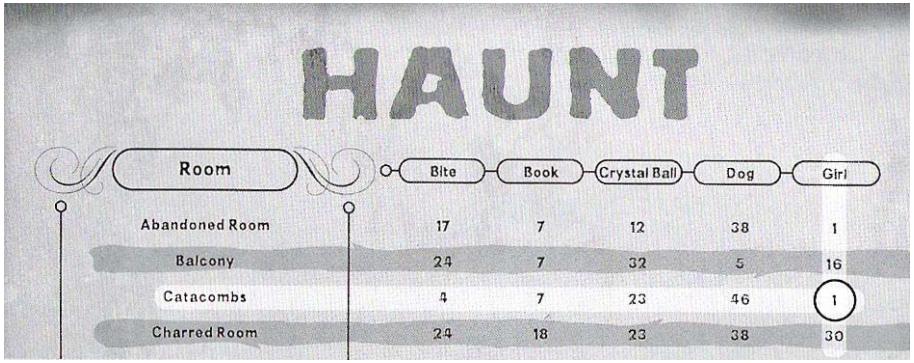


Quand un joueur fait un jet de menace et fait commencer la menace, ce joueur se reporte au deuxième de couverture des *Secrets de la Survie* ou du *Livre du Traître*. Une table de menace sur cette page indique quelle menace a été découverte… et qui est le **traître (traitor)**.

La table en question présente une liste des cartes présage (au sommet de la table) et une liste de pièces (sur le côté de la table). Regardez au croisement du nom de la carte qui a été tirée avant le jet de menace et du nom de la pièce où le présage a été tiré. Trouvez le **numéro de la menace (haunt number)** correspondant. C'est la menace que vous allez jouer.

Quand vous avez trouvé qui est le traître, donnez à ce joueur le *Livre du Traître*. Le découvreur de la menace (c'est à dire, le joueur qui a fait un jet réussi de menace) n'est PAS nécessairement le traître.

Cas particuliers : si deux personnes ou plus peuvent être le traître, et que l'un d'entre elles est le découvreur de la menace, alors cette personne est le traître. Si aucune des deux n'est le découvreur de la menace, alors le joueur le plus proche du découvreur de la menace sur sa gauche est le traître.


HAUNT

Room	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl
Abandoned Room	17	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs	4	7	23	46	1
Charred Room	24	18	23	38	30

Par exemple, si le découvreur de la menace avait la carte présage Fille, et que son explorateur était dans les Catacombes, vous joueriez la Menace n°1, « La momie marche ».

Mise en place de la menace

Faites ce qui suit au début de la menace :

- Le traître prend le *Livre du Traître* et quitte la pièce. Le traître lit seulement la menace qui commence maintenant.
- Le reste des joueurs deviennent des **héros**. Ils cherchent la menace ayant le même numéro dans *Les Secrets de la Survie* et la lise ensemble. (Les héros devraient aussi parler brièvement de leur plan de survie.)
- Quand chacun est prêt (dont le traître), le traître retourne dans la pièce. Les deux camps (les héros et le traître) font tout ce qui est indiqué dans la menace dans la section **Et maintenant**. (Par exemple, parfois vous aurez à placer des pions dans la maison ou à tirer des cartes.)

L'ordre des tours pendant la menace

Le premier tour commence toujours avec le joueur qui est à gauche du traître et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (en s'éloignant du traître). Chacun des héros dispose d'un **tour de héros (hero turn)**. Après que chaque héros ait eu son tour, le traître a son **tour de traître (traitor turn)**. Après le tour de traître, chaque monstre contrôlé par le traître dispose d'un **tour de monstre (monster turn)**. (Un joueur a donc deux tours : un pour le traître, un pour les monstres.) Ensuite, le premier héros à gauche du traître reprend, et ainsi de suite.

Les héros et le traître sont toujours des **explorateurs (explorers)**. Ils peuvent faire les mêmes choses qu'avant que la menace soit découverte, excepté qu'ils n'ont pas à faire de jets de menace désormais (même si l'un d'entre eux pioche une carte présage). Le traître doit dire aux héros ce qu'il fait à chaque tour, mais pas pourquoi ; les mêmes conditions s'appliquent aux héros.

Après que la menace ait commencé, *les explorateurs peuvent mourir*. Si une des 4 caractéristiques de votre explorateur descend jusqu'au symbole crâne, alors cet explorateur meurt. Parfois, pendant une menace, un héros deviendra en fait un traître s'il « meurt ».

Parfois le traître est transformé ou on s'en débarrasse au début de la menace, mais le traître a toujours un tour de traître après les héros. Même si le traître meurt, tant que les monstres peuvent accomplir l'objectif de la menace, les monstres ont toujours leur tour (et le traître les contrôle).

Règle optionnelle : choisir la menace

Si vous consultez la table et que vous obtenez une menace que vous avez déjà joué et que vous ne voulez pas jouer de nouveau, cherchez la pièce avec le symbole présage la plus proche du découvreur de la menace, autre que celle où il se trouve. Cherchez dans la salle en utilisant cette pièce, avec le même présage, pour trouver un nouveau numéro de menace. Faites ainsi en allant de pièce en pièce jusqu'à ce que vous trouviez une menace que vous n'avez pas déjà découverte. Si vous avez fait le tour de toutes les pièces déjà placées, cherchez le présage suivant que vous possédez, et faites la même chose. Avec cette règle optionnelle, vous pouvez jouer toutes les menaces sans répéter celles que vous avez déjà jouées.

Les nouveaux pouvoirs du traître

Quand votre explorateur devient un traître, vous pouvez utiliser les capacités suivantes (à moins qu'une menace ne dise le contraire) :

- Vous pouvez utiliser ou ignorer tous les effets des pièces ne provoquant pas de dégâts ou les cartes que vous tirez. Vous pouvez traverser le **Gouffre (Chasm)**, décider où l'**Ascenseur Mystique (Mystic Elevator)** se rend, quitter la **Débarras (Junk Room)** sans jeter de dé, etc.

- Vous pouvez choisir de ne pas être affecté par une carte événement. Si vous choisissez d'être affecté par l'une d'entre elles, cependant, vous devez accepter les jets de dé à faire et les pénalités liées.

- Après avoir fini votre tour, vous déplacez et attaquez avec tous les **monstres (monsters)**, s'il y en a. Même si le traître meurt, vous contrôlez toujours les monstres. Dans certaines menaces, les monstres sont toujours en mesure d'accomplir les conditions de victoire après la mort du traître.

« Les nouveaux pouvoirs du traître » et « Comment fonctionnent les monstres » indiquent que les traîtres et les monstres « ignorent tous les effets des pièces ne provoquant pas de dégâts ». Peut-on avoir quelques exemples de ces effets ne provoquant pas de dégâts ? Cela serait plus clair formulé ainsi : « Les traîtres les monstres peuvent utiliser tout texte profitable d'une tuile de pièce (comme ce qui concerne le mouvement dans le cas de la Pièce Effondrée ou de la Galerie) tout en ignorant tout texte comportant des inconvénients (tout dégât, comme dans ces deux pièces, ou la Pièce du Fourneau, la Crypte, le Débarras, ou le texte indiquant la fin du tour dans le cas du Gouffre et de la Tour). » Les traîtres et les monstres peuvent aussi passer par le Mur Pivotant sans jeter de dé. Ils tombent tout de même au Palier du Sous-sol quand ils vont dans le Conduit à Charbon. Les monstres, mais non les traîtres, peuvent grimper vers le Conduit à Charbon, la Pièce Effondrée et la Galerie sans faire de jet, et ainsi ils ne peuvent pas être enfermés à un niveau.

Que se passe-t-il si l'on est déjà embarrassé par des cartes événement tirées précédemment (comme Débris, Toiles, Lumière éteinte, ou Terre des Tombes) quand on devient le traître ? Quand on devient le traître, les effets négatifs durables venant d'événements comme ceux-ci disparaissent instantanément.

Les traîtres peuvent choisir de ne pas être affectés par les cartes événements ; est-ce que ceci s'applique aussi aux Présages comme la Morsure ? Oui.

Quand le traître doit-il décider d'être affecté ou non par une carte événement qu'il pioche ? Après avoir lu la carte mais avant d'avoir fait un jet de dé ou toute autre action indiquée sur la carte.

Quand un traître explore une nouvelle pièce dotée d'une icône, doit-il piocher une carte et ainsi s'arrêter, ou peut-il ignorer l'icône ? Il doit s'arrêter et piocher une carte.

Dans la mesure où le traître peut ignorer les cartes événements, est-ce que cela signifie qu'il ne peut pas être blessé par un joueur lui jetant de la Dynamite ? Non. La Dynamite est un objet, pas un événement.

Est-ce que le traître décide où va l'Ascenseur Mystique quand quelqu'un d'autre que lui l'utilise ? Non.

Est-ce que le traître se déplace comme un héros ou comme un monstre, c'est à dire, a-t-il à jeter un dé pour déterminer sa vitesse ? Le traître est toujours un explorateur, donc il ne jette pas de dés pour déterminer sa vitesse, il peut explorer de nouvelles pièces, ramasser des objets, etc., à moins que le scénario n'indique le contraire. S'il réussit à trouver ou à voler un objet dont les héros ont besoin, alors ils devront trouver un moyen de le récupérer.

Que se passe-t-il si un traître se fait tuer ? A moins que les Secrets de la Survie ne spécifie que les héros gagnent quand ils tuent le traître, le traître n'a pas besoin d'être vivant pour gagner. Un traître mort peut toujours déplacer les monstres, etc., pendant son tour.

Se déplacer à proximité des adversaires

Chaque fois qu'il y a un adversaire dans une pièce avec vous après le commencement de la menace, un explorateur doit dépenser un espace de déplacement de plus pour quitter cette pièce. Un **adversaire** est un explorateur ou un monstre qui veut vous empêcher de poursuivre votre déplacement. Quelles que soient les pénalités que vous avez déjà accumulées pendant un tour, vous pouvez toujours vous déplacer d'un espace au minimum.

Les monstres assommés ne ralentissent pas le déplacement des explorateurs de cette façon.

Les héros peuvent-ils ralentir les monstres et le traître en utilisant les règles sur le déplacement à proximité des adversaires ? Oui.

Comment fonctionnent les monstres

Les monstres se comportent un peu différemment des explorateurs. Toutes les règles qui suivent s'appliquent à moins qu'une menace ne dise le contraire.

- **Les monstres se déplacent différemment.** Au début du tour de monstre, jetez un nombre de dés égal à la Vitesse de chaque monstre. Le résultat est le nombre d'espaces que le monstre peut couvrir ce tour-ci. Pour les groupes de monstres du même type (Chauve-souris ou Zombis, par exemple), ne jetez les dés qu'une fois pour le groupe entier. Chaque monstre de ce type peut alors se déplacer de ce nombre d'espaces ce tour-ci.

- **La plupart des monstres ne peuvent pas être tués.** Si un monstre subit des dégâts, il est assommé et perd son tour. Quand un monstre est assommé, retournez son pion. A la fin de son prochain tour de monstre, retournez-le de nouveau. Les monstres assommés ne peuvent pas ralentir le déplacement d'un explorateur.

- **Comme les explorateurs, un monstre peut attaquer une seule fois pendant son tour.** Les monstres utilisent souvent des caractéristiques autres que la Puissance pour attaquer. Ils ne peuvent faire aucune des attaques spéciales indiquées page 9 (encore une fois, sauf si la menace spécifie le contraire).

- **Comme les traîtres, les monstres peuvent ignorer les particularités des pièces ne provoquant pas de dégâts.** Ils peuvent utiliser les tuiles **Conduit à Charbon, Pièce Effondrée, Galerie, Ascenseur Mystique** et escaliers (Coal Chute, Collapsed Room, Gallery, Mystic Elevator, stairs), avec les options de mouvement décrites sur les cartes (comme les Escaliers Secrets (Secret Stairs)), à moins que ces cartes ne précisent que seuls les explorateurs peuvent les utiliser. Il s ignorent les effets de la **Pièce du Fourneau (Furnace Room)** et de la **Crypte (Crypt)**.

- **Les monstres ne peuvent pas explorer de nouvelles pièces.**

- **Les monstres ne peuvent pas porter d'objets** (à moins que la menace ne spécifie le contraire). Si un monstre qui est autorisé à porter des objets est assommé, il laisse tomber tous ses objets et place un pion **Tas d'Objets (Item Pile)** dans la pièce. Le monstre ne peut pas ramasser les objets tant qu'il n'est pas à son propre tour.

Que se passe-t-il si un monstre se fait coincer dans le sous-sol sans chemin pour monter à un niveau supérieur ? Ce ne serait pas un vrai film d'horreur si les héros étaient parfaitement en sécurité. Ajoutez la règle suivante : « S'il n'y a aucun moyen pour un monstre situé au sous-sol d'atteindre des héros situés dans les niveaux supérieurs, ou pour un monstre situé dans les niveaux supérieurs d'atteindre des explorateurs situés au sous-sol, le traître peut pendant son tour chercher dans la pioche des Pièces la tuile **Escaliers du Sous-sol** et placez-la à côté d'une porte ouverte du sous-sol. » Cette règle ne s'applique pas si le scénario autorise les monstres à explorer de nouvelles pièces.

Que se passe-t-il si un monstre ne jette que des dés vides pour son déplacement ? Comme les règles l'indiquent page 12 sous le titre « Se déplacer à proximité d'adversaires », toutes les créatures pouvant se déplacer ont droit à un espace de mouvement quoi qu'il leur arrive.

Les monstres se déplacent-ils séparément ou tous en même temps ? Le traître doit déplacer un monstre et faire toutes ses actions, puis passer au suivant, comme pour les explorateurs.

Quand un scénario indique qu'un monstre est forcé de se déplacer vers un héros, va-t-il en ligne droite vers le héros ou prend-il le meilleur chemin ? Il choisit l'itinéraire amenant au héros par le plus petit nombre de déplacements.

Dans la mesure où un monstre peut ignorer les pièces barrières, le traître doit-il tout de même décider de quel côté de la barrière il se trouve si le monstre finit son déplacement dans une de ces pièces ? Oui.

Peut-on attaquer un monstre assommé ? Vous pourriez, mais cela n'aurait aucun effet supplémentaire. Un monstre assommé ne peut pas être assommé davantage. Cependant, si le monstre a des objets, vous pourriez lui en voler un en utilisant les règles sur le vol. Si un monstre peut être tué par un objet précis, vous pouvez toujours attaquer le monstre assommé avec cet objet pour détruire la bête à terre. Les monstres assommés jettent toujours leurs dés habituels pour se défendre, mais si le héros attaquant perd, il ne subit pas de dégâts.

Qu'arrive-t-il à mes trucs si je meurs ?

Si vous mourez et que vous avez un compagnon (le **Chien (Dog)**, la **Fille (Girl)** ou le **Fou (Madman)**), son pion reste dans la pièce où vous êtes mort. Mettez de côté la carte présage correspondante. Si un autre explorateur entre dans la pièce, il obtient la garde de ce compagnon (et prend cette carte présage). Quand vous mourez, tous les autres objets que vous avez tombent sur le sol. Placez un pion **Pile d'Objet** à cet endroit et mettez de côté ces cartes objet ou présage. Les autres joueurs peuvent aller dans la pièce pour ramasser vos objets (et prendre ces cartes).

Gagner la partie

Le premier camp (traître ou héros) qui remplit ses objectifs définis dans le cadre de la menace gagne la partie.

Un héros au moins doit survivre afin que les héros gagnent. En revanche, certaines menaces incluent des objectifs rédigés de telle sorte que le traître puisse tout de même gagner après qu'il soit mort. Dans ce cas, les monstres que le joueur contrôle peuvent gagner la partie sans l'aide du traître.

La partie s'achève quand un des camps remplit ses objectifs (indiqués dans la section de la menace intitulée « Vous gagnez quand »). Quand cela se produit, quelqu'un faisant partie du camp victorieux lit à voix haute la section « Si vous gagnez » du livre de menace de son camp.

Que se passe-t-il si une règle incluse dans la menace et une règle ordinaire sont en contradiction ?

Si cela se produit, utilisez les règles de la menace. Toutes les règles normales s'appliquent à moins que la menace ne spécifie le contraire.

Les héros et leurs secrets

Ne dites pas au traître quels sont vos objectifs, à moins que vous ne soyez sûr que le traître les connaisse déjà ou parce que vous faites quelque chose qui fait partie du scénario. Parfois, il vous arrive d'avoir un avantage sur le traître parce que celui-ci ne sait pas ce que vous essayer de faire. Vous pouvez toujours jouer ces menaces de nouveau, même si vous savez comment le scénario est bâti, mais avant que cela n'arrive, les héros ne devraient pas révéler les *Secrets de la Survie* se rapportant à la partie en cours.

Certains scénarios indiquent que certaines choses doivent être faites un nombre de fois égal au nombre des explorateurs. Ceci inclut-il les explorateurs qui se font tuer ? Oui.

Certains scénarios disent aux héros de chercher dans un paquet une carte Objet ou un Présage particulière. Qui décide quel héros reçoit cette carte ? Si tout le monde est d'accord pour dire qu'il serait meilleur qu'un explorateur précis l'ait, c'est lui qui la reçoit. Si vous n'avez pas à vous mettre d'accord, la carte va au découvreur de la menace, ou à la personne à sa gauche si le découvreur est le traître.

Si quelqu'un dans la maison fait un jet de connaissance pour découvrir une information (le nom d'une momie, une pièce qui doit être explorée, etc.), est-ce que tous les autres explorateurs connaissent cette information automatiquement ? Oui. Peut-être ont-ils des talkies-walkies.

Que se passe-t-il si le traître se fait tuer ? Tuer le traître n'aide pas les héros à gagner à moins que ce ne soit indiqué comme nécessaire dans les conditions de victoire des Secrets de la Survie.

Est-ce que les scores de caractéristique et les objets ou présages portés sont connus de tous, ou pouvez-vous refuser de répondre à certaines questions à leur sujet ? Ils sont connus de tous. Gardez visibles votre carte de personnage et vos objets et présages.

Quand les héros apprennent-ils les caractéristiques d'un monstre ? Quand le monstre doit faire un jet de caractéristique. Tous les jets de dés sont visibles par tout le monde.

Que devez-vous révéler de ce que vous êtes en train de faire à l'autre camp ? Vous devriez annoncer le but de toute action que vous entreprenez à l'autre camp – par exemple : « Je fais maintenant un jet d'exorcisme », ou « Ce jet de dé est pour voir si la maison explose. » Vous n'avez pas besoin de révéler quel chiffre vous devez obtenir à votre jet de dé.