

TERRORSCAPE

LIVRET DE RÈGLES



TABLE DES MATIÈRES

Prologue	p. 3	Conditions de victoire des survivants	p. 19
Matériel	p. 3-5	• S'échapper	p. 19
Mise en place	p. 6-7	• Attendre les secours	p. 19
Présentation du jeu	p. 8	Tour du tueur	p. 20-24
• Déroulement de la partie	p. 8	• Réapparaître	p. 20
Concepts clés	p. 9-11	• Utiliser des cartes Capacité rapide 🟡	p. 21
• Zones de couleur du plan	p. 9	• Utiliser une carte Capacité spéciale 🟦 OU effectuer 2 actions données	p. 22
• Lieux du plan	p. 9	• Utiliser une carte Capacité lente 🟢	p. 23
• Lieux spéciaux du plan	p. 9	• Piocher 3 cartes	p. 23
• Niveau et force du tueur	p. 10	• Rencontres et attaques	p. 24
• Blessures et élimination	p. 10	FAQ	p. 25-26
• Défausses	p. 10	Variantes	p. 27-29
• Termes du jeu	p. 11	• Cartes Personnalité et niveaux de difficulté	p. 27
• Communication pendant la partie	p. 11	• Chemins séparés	p. 28
Tour des survivants	p. 12-16	• Mission de survie	p. 29
• Retirer les jetons Bruit et vérifier si les conditions de victoire sont remplies	p. 12	Guide d'assemblage du paravent Manoir et de la tour à dés	p. 30-34
• Effectuer 1 des 6 actions	p. 13-16	Conseils de rangement	p. 35-38
• Actions facultatives	p. 17	Crédits	p. 39
• Effectuer l'étape de découverte	p. 17		
• Signaler les bruits au tueur	p. 17		
Rencontres et attaques	p. 18		

Conseil : Avant de vous lancer dans une partie de *Terrorscape*, nous vous conseillons de désigner au moins un joueur qui prendra le temps de lire attentivement les règles une première fois. Il pourra alors aider à expliquer le jeu aux autres avant la première partie.

Remarque : Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le masculin. Nous nous adressons évidemment à toutes et à tous lorsque nous l'utilisons.



PROLOGUE

Un orage éclate, faisant tomber précipitamment la nuit. Des promeneurs infortunés se précipitent alors vers un manoir abandonné pour y trouver refuge. Pensant échapper à la pluie, ils viennent en réalité de s'aventurer sur le terrain de chasse d'un tueur assoiffé de sang...

Terrorscape est un jeu d'angoisse en équipe. Endossez le rôle des survivants et faites tout pour échapper au tueur, ou mettez-vous dans la peau du tueur et pourchassez vos proies à travers le manoir !

Durant la partie, les survivants devront se cacher du tueur, utiliser des objets afin d'augmenter leurs chances de survie et, surtout, tenter de sortir du cauchemar dans lequel ils se sont retrouvés plongés. Le tueur, quant à lui, se servira de ses capacités impitoyables pour traquer les survivants. Celles et ceux qu'il croisera devront l'affronter au cours de combats sanglants, s'ils veulent sauver leur peau...

Grâce aux différents survivants et tueurs disponibles, chaque partie offre une configuration inédite pour une expérience renouvelée. Chaque personnage a ses propres caractéristiques et un style de jeu unique. Alors, vous êtes prêts ? Tueur, bonne chasse ! Survivants, faites preuve de stratégie et d'instinct de survie... Que le meilleur gagne !



MATÉRIEL



1 paravent Manoir avec sa tour à dés à assembler (guide d'assemblage aux pages 30 à 34)



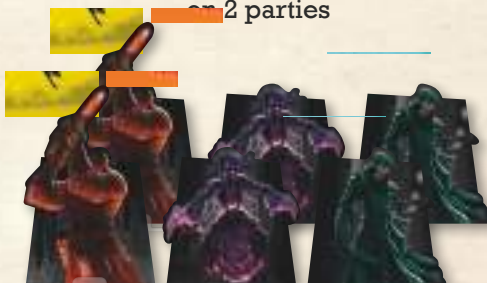
1 plateau Plan (tueur)
en 2 parties



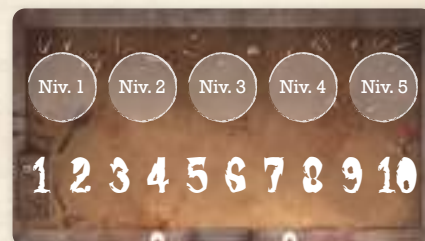
1 plateau Plan (survivants)
en 2 parties



5 personnages Survivant
et leurs socles colorés



2 lots de 3 personnages Tueur
et leurs 2 socles transparents



1 plateau Niveau et Force
du tueur



5 fiches Survivant



3 fiches Inventaire



3 fiches Tueur



5 tuiles Statut des survivants



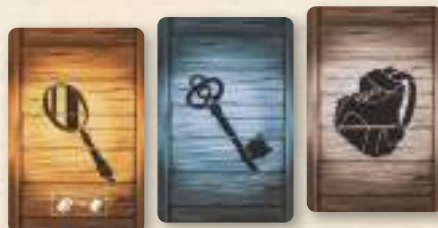
5 cartes Aperçu des survivants



2 aides de jeu



39 cartes Capacité



45 cartes Objet
(Découverte, Recherche
et Objets personnels)



11 jetons Repère
(pour le tueur)



12 jetons Bruit
(Ces jetons sont les seuls
à être illimités.)



2 jetons Pétard



1 jeton Secours



5 jetons Réparation



14 jetons Obstacle



6 jetons Peur



2 jetons Déplacement furtif



4 dés Défense



1 jeton Piège



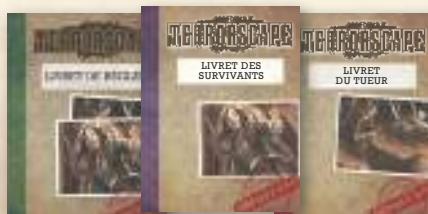
1 marqueur de niveau



1 marqueur de réparation



1 marqueur de force



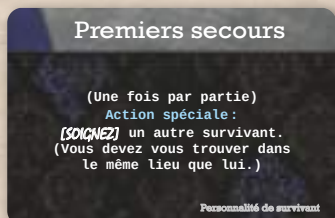
3 livrets de règles
(un général et un spécifique
à chaque équipe)



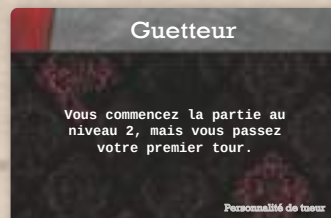
1 guide de survie
(pour les survivants)

MATÉRIEL POUR LES VARIANTES

Variante 1 : Cartes Personnalité et niveaux de difficulté



20 cartes Personnalité
pour les survivants



20 cartes Personnalité
pour le tueur

Variante 2 : Chemins séparés



1 support Chemins séparés

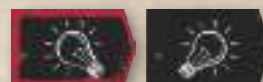


1 jeton Premier joueur

Variante 3 : Mission de survie



16 cartes Mission



1 jeton Mission

MISE EN PLACE

Mise en place commune

- 1 Assemblez le paravent Manoir et la tour à dés (voir « Guide d'assemblage » p. 30-34).
- 2 Placez les plateaux Plan (tueur et survivants) de part et d'autre du paravent Manoir.
- 3 Choisissez ensemble le joueur qui sera le tueur. Ce joueur s'assied du côté du paravent où se trouve le plateau Plan du tueur. Tous les autres (les survivants) s'asseyent de l'autre côté.
- 4 Chaque équipe prend sa boîte de rangement correspondante. Placez-y le matériel suivant :

Tueur : les cartes Capacité, les tuiles Statut des survivants, les cartes Aperçu des survivants, les jetons Repère, le marqueur de réparation, le marqueur de niveau, le marqueur de force, 1 jeton Déplacement furtif, 1 jeton Pétard, 1 aide de jeu, 6 jetons Bruit, 7 jetons Obstacle, les fiches Tueur, le plateau Niveau et Force.

Survivants : les cartes Objet, les fiches Survivant, le jeton Secours, le jeton Piège, 1 jeton Pétard, 1 jeton Déplacement furtif, 1 aide de jeu, 6 jetons Bruit, 7 jetons Obstacle, 6 jetons Peur, 5 jetons Réparation, les fiches Inventaire et une aide de jeu.

- 5 Chaque camp choisit simultanément son ou ses personnages (respectivement 1 tueur et 3 survivants). Une fois que tous les personnages ont été choisis, chaque camp annonce quel(s) personnage(s) il incarne.
- 6 Placez les boîtes de rangement ainsi que le plateau Niveau et Force du tueur aux endroits indiqués.

Mise en place selon vos rôles

(détaillée dans vos livrets respectifs)

Tueur

- 1 Placez les tuiles Statut des survivants choisis sur le toit du manoir.
- 2 Placez les cartes Aperçu des survivants sur les emplacements correspondants à côté de votre plan.
- 3 Prenez la fiche Tueur et le paquet correspondant au personnage choisi. Prenez la carte Capacité ayant un cadenas dans son coin supérieur gauche et placez-la sur l'emplacement verrouillé à gauche de votre plan.
- 4 Mélangez votre paquet de cartes et placez-le à gauche de votre fiche Tueur. Piochez 2 cartes pour former votre main de départ.

- 5 Sur le plateau Niveau et Force du tueur, placez le marqueur de niveau sur la case « Niv. 1 », puis le marqueur de force sur la case qui correspond à la force de départ de votre personnage (voir p. 10).
- 6 Insérez votre personnage dans son socle transparent et placez-le sur le lieu de la sortie cachée (V5 « Jardin » sur votre plan).
- 7 Placez le marqueur de réparation sur la case 0 de la piste Réparation, à côté de votre plan.
- 8 Placez les jetons Repère représentant les Survivants choisis au niveau de la sortie principale (R1 « Hall d'entrée » sur votre plan).

Survivants

- 1 Insérez les personnages Survivant que vous avez choisis dans leur socle de couleur correspondant.
- 2 Placez vos personnages (survivants) au niveau de la sortie principale (R1 « Hall d'entrée » sur votre plan).
- 3 Placez les 5 jetons Réparation sur les 5 cercles à côté de votre plan.
- 4 Placez les 4 dés Défense sur les 4 carrés à côté de la tour à dés.
- 5 Triez les cartes Objet en fonction de leur verso pour former deux paquets distincts. Placez-les face cachée sur leurs emplacements dédiés, à droite de votre plan.
- 6 Mélangez les cartes Objet représentant une loupe : c'est le paquet **Découverte**.
- 7 Mélangez les cartes Objet représentant une clé : c'est le paquet **Recherche**. Prenez la carte Objet dont la clé au dos est **colorée**, et placez-la tout en dessous du paquet, toujours face cachée.
- 8 Placez le personnage du tueur choisi dans le lieu de la sortie cachée (V5 « Jardin » sur le plan).
- 9 Prenez chacun la **fiche Survivant** correspondant à votre personnage ainsi qu'une **fiche Inventaire** et placez-les devant vous. Si vous jouez avec Marco ou Sophia, prenez aussi leur objet respectif dans le paquet **Objets personnels** (avec un sac à dos au verso) puis remettez les cartes restantes dans la boîte. Assurez-vous que les **tuiles Statut**, sur le toit, sont positionnées dans le même ordre que vos fiches Survivant sur la table afin que le tueur sache à quel joueur appartient quel personnage.



PRÉSENTATION DU JEU

Terrorscape est un jeu en équipe. Vous incarnez soit un survivant, soit le tueur. Votre objectif, la mise en place et les règles varient en fonction de votre rôle.

Tueur

Le tueur agit seul contre les survivants. Mais grâce à ses capacités et à sa force, ces pauvres âmes égarées sont pour lui des proies faciles !

Malgré sa cruauté impitoyable, il lui manque toutefois quelques informations pour repérer les survivants dans le manoir. Pour les trouver, le tueur doit se fier à ses capacités et au bruit que font les survivants. Une fois leur position percée à jour, il ne lui reste plus qu'à choisir comment et qui éliminer...

L'objectif du tueur est de **trouver les survivants et d'éliminer l'un d'entre eux.**



Le Boucher - Le Spectre - L'Assassin



Sophia - Marco - Anna - William - Johnson

Survivants

Dans toute autre circonstance, les survivants ne feraient pas le poids face au tueur. Heureusement pour eux, ce dernier ne sait pas où ils se trouvent dans la bâtisse. Ils doivent donc rester cachés et partir à la recherche des clés du manoir ou tenter de réparer la radio pour lancer un appel aux secours. Mais ils doivent faire preuve d'une grande prudence ! S'ils font du bruit, ils donnent au tueur des indices précieux sur leur position.

L'objectif des survivants est de **trouver 5 Clés pour s'échapper du manoir OU de réparer la radio pour émettre un appel aux secours et attendre leur arrivée.**

Déroulement de la partie

La partie commence par le tour des survivants, suivi par le tour du tueur. Chaque camp joue ensuite à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des deux finisse par remplir l'une de ses conditions de victoire.



CONCEPTS CLÉS

Zones du plan



Le plan se divise en trois zones (rouge, bleue et verte). Certaines capacités du tueur peuvent cibler les survivants se trouvant dans une zone en particulier.

Lieux du plan



Un lieu est identifié par un code (p. ex. «B5») et un nom (p. ex. «Salle de réception»). Il n'y a aucune limite au nombre de personnages pouvant se trouver dans un même lieu.

Lieux spéciaux du plan



Lieux contenant des objets : Les survivants peuvent chercher des objets uniquement dans les lieux portant ce symbole (à savoir : B4 «Cellier», R2 «Galerie» et V4 «Serre»).



Lieu contenant la radio : Les survivants peuvent réparer la radio uniquement dans ce lieu (à savoir : B1 «Salon»).



Passages secrets : Les survivants peuvent emprunter les passages secrets en se servant de l'objet **Lampe de poche**. (Sophia n'a pas besoin de la **Lampe de poche** et peut utiliser sa capacité «Observatrice» à la place.) Les passages secrets permettent aux survivants de passer d'un lieu à un autre lieu sans qu'ils soient adjacents. Ils doivent seulement partager le même symbole de passage secret (I ou II) (par exemple, de B1 «Salon» à V2 «Cimetière»).

Lieux spéciaux des variantes



Bureau : Uniquement pour la variante «Mission de survie». Voir p. 29 pour plus de détails.



Cimetière : Uniquement pour la variante «Mission de survie». Voir p. 29 pour plus de détails.



Cabanon : Uniquement pour la variante «Mission de survie». Voir p. 29 pour plus de détails.

Niveau et force du tueur

La **force** du tueur indique dans quelle mesure ce dernier est **difficile à combattre** pour les survivants. Le **niveau** du tueur indique les **effets qu'il peut débloquer** au cours de la partie. Le niveau et la force du tueur sont des informations accessibles aux deux camps qui doivent toujours être mises à jour sur le plateau correspondant. Le tueur a une force maximale de 10.



Blessures et élimination

Lorsqu'un survivant est blessé, retournez sa tuile Statut sur son côté blessé. Dans *Terrorscape*, chaque survivant ne possède que 2 points de vie. Ainsi, si le même survivant est blessé une seconde fois, il est éliminé et le tueur gagne la partie.



Blessé



Blessé

Ce survivant est éliminé.
Le tueur gagne la partie.

Défausses

Les joueurs des deux camps peuvent consulter leur défausse à tout moment.

Termes du jeu

Adjacent	Deux lieux sont adjacents s'ils partagent une ligne pointillée ou un rectangle blanc (une porte).	[DÉTECTER]	Le tueur demande si des survivants se trouvent dans une zone ou un lieu , ou à une certaine distance , selon l'effet indiqué. À part Anna, les survivants doivent répondre honnêtement et lui dire exactement qui se trouve à l'endroit ciblé. Le tueur n'a pas besoin de se trouver dans l'endroit ciblé pour y [DÉTECTER] des survivants.
[BLOQUER]	Placez 1 jeton Obstacle sur une porte (représentée par un rectangle blanc entre deux lieux) de votre lieu actuel. Vous pouvez choisir de bloquer une porte déjà bloquée. Dans ce cas, vous ne placez pas de jeton Obstacle supplémentaire par-dessus le jeton déjà présent. Vous devez indiquer aux survivants la porte sur laquelle vous avez placé un jeton Obstacle. <i>Par exemple: «J'ai bloqué la porte entre la cuisine et le cellier!»</i> Si vous n'avez plus de jetons Obstacle, mais que vous souhaitez tout de même effectuer l'action [BLOQUER], vous devez d'abord retirer 1 jeton Obstacle ailleurs sur votre plan et l'indiquer aux survivants.	[EFFRAIER]	Les Survivants placent 1 jeton Peur sous la tuile Statut du survivant ciblé. S'il s'agit du troisième jeton Peur sous ce survivant, ce dernier est effrayé et crie, révélant ainsi sa position. (Plus d'explications en p. 13.)
[SE DÉPLACER] × N	Déplacez-vous de votre lieu actuel vers un lieu adjacent. Vous pouvez répéter cette action N fois. Si un jeton Obstacle bloque le passage aux survivants, ils ne peuvent pas le franchir. Le tueur peut en revanche le franchir, mais le jeton est alors immédiatement retiré du plateau.	Portée de N	Certaines capacités du tueur sont limitées à une certaine portée. La portée inclut le lieu où se trouve le tueur ainsi que tous les lieux se trouvant à une distance maximale de N lieux reliés à ce lieu par des lignes en pointillé ou des portes.
[DÉPLACEMENT FURTIF] × N	Le tueur se déplace vers un lieu adjacent sans le dire aux survivants. Il peut répéter cette action N fois. Les survivants peuvent placer leur jeton Déplacement furtif dans le lieu où se trouvait le tueur avant cette action, puis placer le personnage du tueur sur le cercle Déplacement furtif (à droite de leur plan). Le tueur peut placer son jeton Déplacement furtif à côté de son personnage pour se rappeler qu'il effectue un déplacement furtif.	Réapparaître	Au début de son tour, si le tueur a effectué l'action [DÉPLACEMENT FURTIF] lors du tour précédent, il réapparaît dans son lieu d'arrivée. Pour plus de détails, reportez-vous à la p. 20.
		[RECHERCHER]	Le tueur demande aux survivants si au moins l'un d'entre eux se trouve dans le même lieu que lui. Ils doivent lui répondre honnêtement. Si c'est le cas, le tueur les attaque.
		[SOIGNER]	Un survivant choisit 1 personnage de son camp (le sien ou un autre), puis il en retourne la tuile Statut sur son côté non blessé. Sauf indication contraire, le survivant bénéficiant du soin doit être un survivant blessé se trouvant dans le même lieu que vous.

Communication pendant la partie

Le tueur doit donner des informations exactes aux survivants (sauf concernant un [DÉPLACEMENT FURTIF], le nombre et le détail de ses cartes en main, ou le nombre de cartes qu'il reste dans son paquet). Le tueur doit communiquer :

- Lorsqu'il utilise l'action [SE DÉPLACER], en informant les survivants de son trajet et des lieux qu'il traverse.
- Lorsqu'il utilise l'effet d'une carte Capacité, en s'assurant que les survivants comprennent ce que l'effet implique.
- Lorsqu'il modifie des choses sur son plan, comme l'ajout ou le retrait de jetons Obstacle.

Les survivants peuvent communiquer librement, y compris en chuchotant, par gestes, ou en pointant des éléments sur leur plan. Ils ont le droit d'ignorer les questions du tueur. Cependant, les survivants doivent lui donner des informations exactes :

- Lorsqu'ils retirent un jeton Obstacle.
- À la fin de leur tour, les survivants doivent transmettre au tueur l'emplacement de tous les jetons Bruit (s'il y en a).
- Lorsque le tueur attend une réponse après avoir effectué une action [RECHERCHER], [DÉTECTER] ou qu'il a utilisé l'effet d'une carte Capacité (en infligeant des dégâts directs, par exemple).

TOUR DES SURVIVANTS *(récapitulé dans le livret des survivants)*

Quel que soit le nombre de joueurs, une partie comptera **toujours 3 survivants**. S'il y a moins de trois joueurs dans le camp des survivants, les joueurs doivent contrôler plusieurs survivants à la fois. Ainsi, dans une partie à deux joueurs, les trois survivants seront contrôlés par le même joueur.

Le déroulement du tour des survivants est résumé ci-dessous :

A. Retirer les jetons Bruit et vérifier si les conditions de victoire sont remplies

B. Chaque survivant, dans l'ordre de son choix :

- Effectue 1 des 6 actions.
- Effectue des actions supplémentaires (facultatif).
- Échange des objets (facultatif).

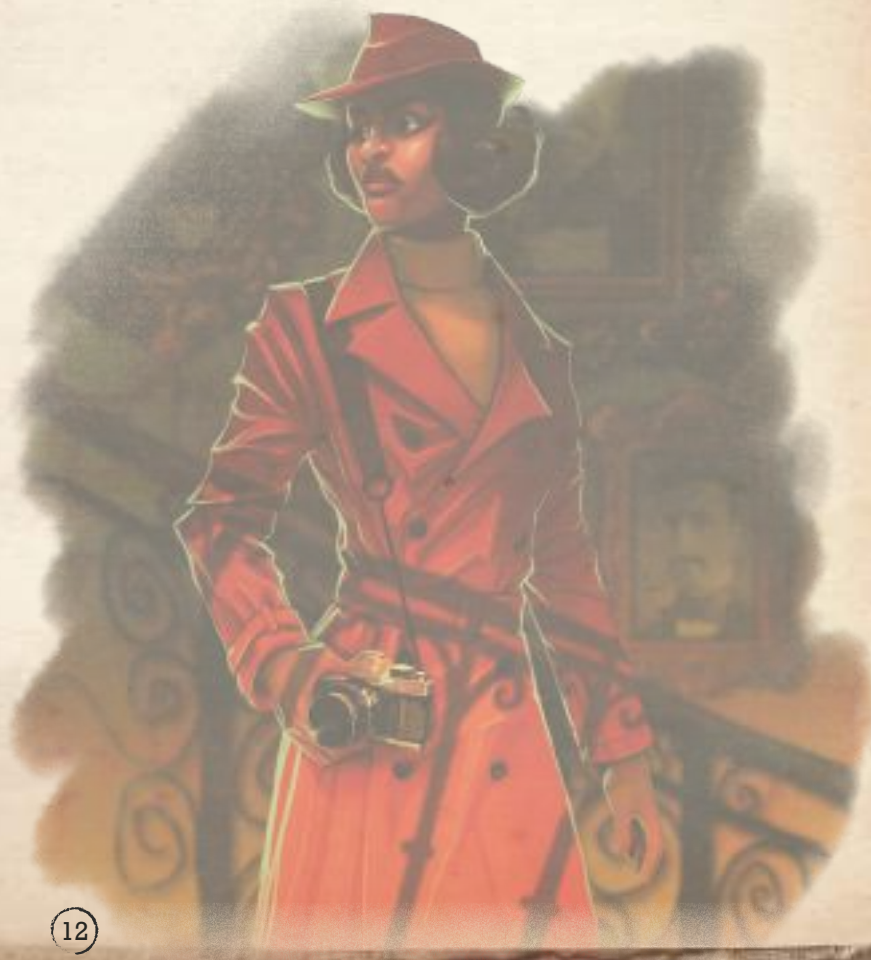
C. Choisir 1 survivant pour effectuer l'étape de découverte

D. Signaler les emplacements des jetons Bruit au tueur

Ces étapes sont expliquées plus en détail ci-après.

A. Retirer les jetons Bruit et vérifier si les conditions de victoire sont remplies

- Retirez tous les jetons Bruit de votre plan.
- Si la radio a été réparée : Déplacez le jeton Secours d'une case vers la droite. Vous (les survivants) gagnez la partie si le jeton atteint la dernière case.
- Vous gagnez la partie si vous vous trouvez tous dans le lieu de la **sortie principale** et que vous avez les **5 Clés**. Pour vous échapper par la **sortie cachée**, vous devez également avoir le **Plan secret** avec vous.



B. Effectuer 1 des 6 actions

Pour chaque survivant, effectuez 1 des 6 actions suivantes :

Action 1 : [SE DÉPLACER] × 1-2

Si un survivant effectue cette action, déplacez-le du lieu où il se trouve vers un lieu adjacent. Deux lieux sont adjacents s'ils sont reliés par une **ligne pointillée** ou un **rectangle blanc** (une porte).

Exemple : Les survivants choisissent de déplacer Anna du cabanon au cimetière.



Exemple : Les survivants choisissent de déplacer William de la salle à manger à la cuisine.



VOUS NE PASSEREZ PAS !

Si un jeton Obstacle se trouve entre deux lieux, vous ne pouvez pas le franchir. Ce sont des jetons que le tueur peut placer pour vous piéger. Quand le tueur place un jeton Obstacle, il vous le dit pour que vous le placiez également sur votre plan.

ATTENTION : Un jeton Obstacle empêche seulement de passer d'un lieu à un autre. Il n'empêche pas d'utiliser des objets d'un lieu à l'autre (p.ex. une **Bouteille de whisky**).

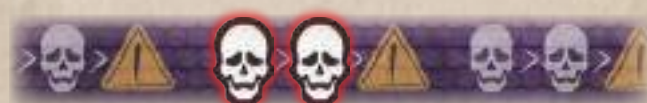


Action 2 : Retirer vos propres jetons

Peur

Retirez simplement tous les jetons Peur se trouvant sous la tuile Statut du survivant qui joue l'action.

Peur insurmontable !



Lorsque le tueur [EFFRAIE] un survivant, placez 1 jeton Peur sur la case vide la plus à gauche sous la tuile Statut de ce survivant.

Lorsqu'un survivant devrait recevoir un 3^e jeton Peur, il fait du bruit : au lieu d'ajouter 1 jeton Peur sous sa tuile, placez 1 jeton Bruit dans le lieu où se trouve le survivant et indiquez **immédiatement** au tueur d'où vient le bruit. L'effet de peur insurmontable dure jusqu'au début du prochain tour des survivants.

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Bruit par lieu, même si plusieurs bruits s'y produisent pendant le tour des survivants.

Les pétards vous permettent de faire du bruit dans tous les lieux, afin de couvrir le bruit que vous faites.

Les jetons et sont dangereux, car certains tueurs peuvent s'en servir pour vous traquer.

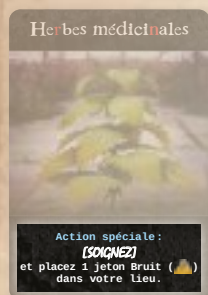
Exemple : Les joueurs choisissent de retirer tous les jetons Peur de William afin de lui éviter de faire du bruit s'il en reçoit un de plus.



Action 3: Effectuer 1 action spéciale

Appliquez l'effet de « action spéciale » de l'un de vos éléments de jeu (puis, s'il s'agit d'une carte Objet sans symbole ∞, défaussez-la).

Exemples d'actions spéciales:



Action 4: Retirer 1 jeton Obstacle de votre lieu

Les jetons Obstacle vous empêchent de vous rendre d'un lieu à un autre. À votre tour, vous pouvez retirer 1 jeton Obstacle de votre lieu.

Pour cela, retirez-le simplement de votre plan. Indiquez immédiatement au tueur quel jeton Obstacle vous venez de retirer afin qu'il puisse lui aussi le retirer de son plan.

Exemple: Le joueur qui contrôle Anna choisit de retirer le jeton Obstacle entre la cuisine et le cellier. Il indique immédiatement au tueur qu'il peut lui aussi retirer cet obstacle de son plan.



Action 5: Réparer la radio et faire du bruit ⚠

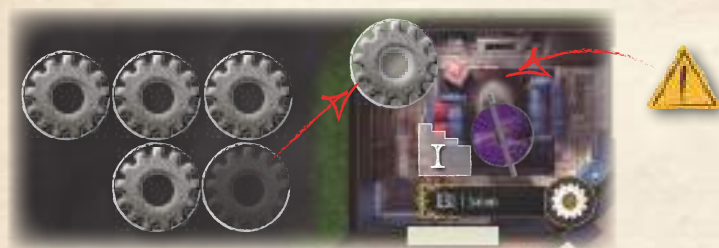
ATTENTION: Vous ne pouvez pas effectuer cette action si le tueur se trouve dans le même lieu que vous.

En outre, vous ne pouvez réparer la radio qu'une seule fois par tour.

Pour gagner, vous pouvez tenter de **réparer la radio** afin de lancer un appel aux secours, puis de **rester en vie pendant 5 tours** le temps de leur arrivée.

Sur le plan, l'emplacement de la radio est indiqué par le symbole 📻 (dans le salon). Cette action doit donc être effectuée dans le **salon**. Réparer la radio augmente de 1 le niveau de réparation : pour le symboliser, placez l'un de vos 5 jetons Réparation sur la case prévue à cet effet, dans le salon. Placez ensuite 1 jeton Bruit dans le salon.

Une fois que les 5 jetons Réparation ont été empilés sur la case du salon, la radio est réparée.



LE TUEUR VOUS EMPÊCHE DE RÉPARER LA RADIO ! 📻

Vous ne **pouvez pas réparer la radio** si le tueur se trouve dans le même lieu que vous !



Appel aux secours !

Une fois la radio réparée, placez le jeton Secours sur la case «5» sur le toit du manoir.

À partir de maintenant, les secours arriveront dans 5 tours : déplacez alors le jeton de 1 case (5, puis 4, puis 3, etc.) au début de chacun des prochains tours des survivants.

Lorsque les secours arrivent (c'est-à-dire lorsque le jeton Secours atteint la dernière case), les survivants gagnent la partie.



Utiliser une Boîte à outils pour réparer la radio



Si vous utilisez une **Boîte à outils** pour effectuer cette action, vous placez 2 jetons Réparation dans le salon au lieu de 1. Vous déclencherez tout de même un bruit ⚠ et ne pouvez pas, là non plus, effectuer d'autres réparations pendant ce tour.

	Niveau de la réparation	⚠
Réparation standard	+1	✓
Réparation avec une Boîte à outils	+2	✓
Réparation de Johnson avec une Boîte à outils (spécificité de ce personnage)	+3	✓

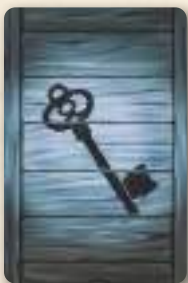
Action 6 : Fouiller un lieu

ATTENTION : Vous ne pouvez pas effectuer cette action si le tueur se trouve dans le même lieu que vous.

En outre, si le **paquet Recherche** est vide, vous ne pouvez plus effectuer cette action.

Vous pouvez effectuer cette action dans un lieu de type pour acquérir de nouveaux objets.

Si vous effectuez cette action, piochez 1 carte du paquet Recherche. Vous pouvez garder l'objet pioché ou le défausser.



Si vous piochez une **Clé**, placez-la immédiatement sur le support de clés, sur le toit du manoir.

Si vous piochez un autre objet et décidez de le garder, ajoutez-le à votre inventaire. Les survivants sont limités à 3 objets chacun dans leur inventaire (sauf Johnson qui peut en avoir jusqu'à 6). Si vous dépassez cette limite, vous devez immédiatement choisir 3 objets à garder et défausser les autres dans la pile de défausse (à gauche, sur votre plateau).



LE TUEUR VOUS EMPÊCHE DE FOUILLER !

Vous ne pouvez pas fouiller le lieu à la recherche d'objets si le tueur se trouve dans le même lieu que vous !



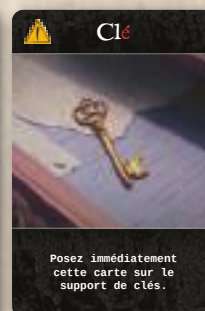
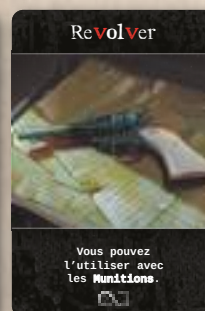
Symboles des cartes Objet

⚠ : Quand vous piochez une carte avec ce symbole, placez 1 jeton Bruit dans le lieu où se trouve le survivant qui fait l'action. Que vous gardiez l'objet ou non, celui-ci fait du bruit quand vous le trouvez.

Par défaut, les cartes Objet sont à **usage unique** : défaussez-les après utilisation (p. ex. la carte **Boîte à outils**). Les cartes avec un ∞ sont des exceptions (voir ci-dessous).

∞ : Vous pouvez utiliser cet objet autant de fois que vous le souhaitez (p. ex. la carte **Revolver**).

Clés : Placez immédiatement chaque **Clé** que vous trouvez sur le support de clés, sur le toit du manoir (et ce même s'il y en a déjà 5).



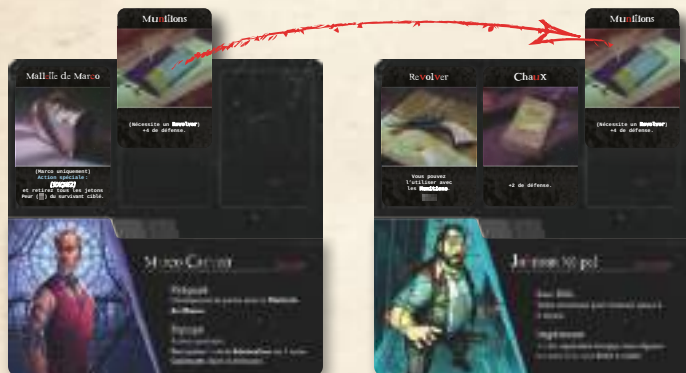
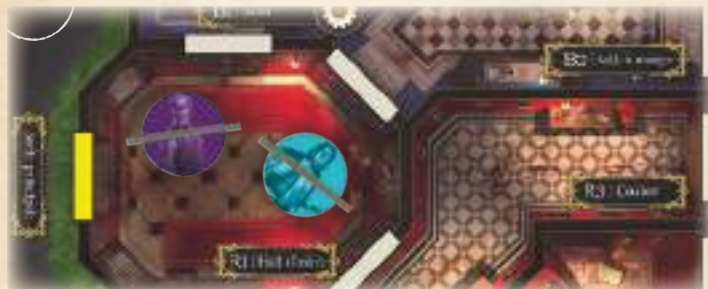
Actions facultatives

Les actions suivantes peuvent être effectuées autant de fois que vous le souhaitez et à tout moment durant votre tour.

1. Échanger des objets

Vous pouvez échanger un ou plusieurs objets avec un autre survivant s'il se trouve dans le **même lieu** que vous.

Exemple : Marco et Johnson se trouvent dans le même lieu (Hall d'entrée). Après réflexion, Marco décide de donner ses **Munitions** à Johnson, car ce dernier possède un **Revolver**.

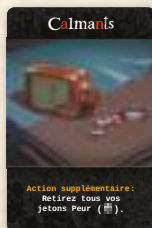


2. Effectuer une action supplémentaire

Vous pouvez également effectuer autant d'actions supplémentaires que vous le souhaitez.

Si la mention « **action supplémentaire** » est indiquée sur une carte Objet, vous pouvez en appliquer l'effet et défausser cet objet pendant votre tour, en plus de votre action principale.

La capacité « Observatrice » de Sophia peut devenir une action supplémentaire si elle possède une **Lampe de poche**.



C. Étape de découverte

Choisissez 1 survivant pour qu'il pioche 2 cartes dans le paquet Découverte. Il choisit s'il en garde une et défausse l'autre ou s'il défausse les deux.

Certains objets peuvent faire du bruit ⚠ dans le lieu du survivant qui les pioche (qu'il les garde ou non).

(Conseil : Le paquet Découverte ne contient que 2 **Clés**. Vous devez fouiller le manoir pour arriver aux 5 **Clés** dont vous avez besoin et tenter de vous échapper !)



D. Signaler les bruits au tueur

À la fin de votre tour, vous devez indiquer au tueur où vous avez fait du bruit. Le tueur ne sait pas exactement où vous vous trouvez, alors il se sert du bruit ⚠ pour essayer de deviner votre position. Vous devez être honnêtes pour assurer la jouabilité du jeu.

(Conseil : Les pétards ⚡ vous permettent de faire du bruit dans tous les lieux, afin de couvrir le bruit que vous faites. Au lieu de placer des jetons Bruit dans tous les lieux, chaque camp place sur son plan 1 jeton Pétards dans le lieu où se trouve le tueur.)



Vous pouvez distinguer les bruits générés lors d'un tour précédent de ceux du tour en cours en retournant les jetons Bruit du tour précédent sur leur face noire.

RENCONTRES ET ATTAQUES

Pendant son tour, le tueur peut effectuer l'action [RECHERCHER]. Dans ce cas, les survivants doivent vérifier si l'un d'entre eux se trouve dans le même lieu que le tueur. Si c'est le cas, ils doivent lui indiquer l'identité du survivant concerné. Il s'agit d'une **rencontre**. Le tueur lance alors des **attaques** contre le ou les survivants se trouvant dans le même lieu que lui jusqu'à ce que l'un d'entre eux parvienne à se défendre, ou que tous échouent. Une **attaque** doit être résolue en suivant les étapes ci-dessous.

1 Utiliser une carte Capacité «Attaque» ✖ (facultatif)

Au début de chaque attaque, le tueur peut utiliser 1 carte Capacité «Attaque» ✖. Dans ce cas, il doit la montrer et expliquer son effet aux survivants. Le tueur doit également ajuster sa force sur son plateau Niveau et Force.

2 Choisir un survivant

Si plusieurs survivants se trouvent dans le même lieu que le tueur, l'équipe choisit quel survivant se défendra contre lui.

3 Utiliser un objet (facultatif)

Le survivant qui se défend peut utiliser UN objet offrant un bonus de défense (s'il choisit le **Revolver**, il peut également utiliser les **Munitions**).

4 Lancer les dés Défense

Le survivant lance un nombre de dés bien défini : les 4 dés moins le nombre de jetons Peur placés sous sa tuile Statut.

5 Déterminer le résultat de l'attaque

Le survivant additionne la valeur de défense de son éventuel objet et le résultat de ses dés, puis compare la somme de sa défense avec la force du tueur.

Si sa défense est supérieure ou égale à la force du tueur, **le survivant parvient à se défendre**. Procédez alors aux étapes suivantes :

- Le tueur défausse 2 cartes de son paquet.
- La rencontre prend fin, même s'il y a encore dans le lieu des survivants qui n'ont pas été attaqués.

Si sa défense est inférieure à la force du tueur, **le survivant n'est pas parvenu à se défendre**. Procédez alors aux étapes suivantes :

- Le survivant en question subit 1 blessure. Si cela entraîne son élimination, le tueur remporte la partie.
- S'il y a encore dans le lieu des survivants qui n'ont pas été attaqués, **le tueur lance une nouvelle attaque**. S'il n'y a pas d'autres survivants, la rencontre prend fin.

6 Fuir après une rencontre (facultatif)

Après une rencontre, tous les survivants y ayant participé peuvent, s'ils le souhaitent, [SE DÉPLACER] × 1.

7 Le tour du tueur prend fin

Après une rencontre, le tueur pioche toujours 3 cartes (étape E. de son tour), puis son tour prend fin immédiatement.

Exemple de rencontre

Le Boucher est au niveau 4 et a une force de 6. Il n'a pas utilisé de carte Capacité «Attaque» pour augmenter sa force.



Le Boucher a effectué une action [RECHERCHER], obligeant Marco à dévoiler sa position : tous deux dans le même lieu, une rencontre se produit. Le Boucher attaque et Marco doit se défendre.



Marco choisit d'utiliser l'objet **Chaux** pour augmenter sa défense de 2. Il lance ensuite les 4 dés, car il n'a reçu aucun jeton Peur.



En additionnant le résultat des dés et la valeur de défense de sa carte, il obtient un total de 8 de défense, soit plus que la force du Boucher. Marco parvient donc à repousser le Boucher.

CONDITIONS DE VICTOIRE DES SURVIVANTS

Les survivants peuvent gagner la partie de deux manières : en trouvant 5 **Clés** pour s'échapper, ou en réparant la radio pour appeler les secours.

1^{re} méthode : S'échapper

Si les survivants ont réussi à réunir 5 **Clés** et qu'ils se trouvent tous les 3 dans le lieu de la **sortie principale**, ils gagnent la partie au **début de leur prochain tour**.



Si les survivants ont réussi à réunir 5 **Clés** et que l'un d'entre eux possède le **Plan secret**, ils peuvent également s'échapper tous les trois depuis la **Sortie cachée**.



2^e méthode : Attendre les secours

Une fois la radio réparée, placez le jeton Secours sur la case «5» sur le toit du manoir.

Déplacez-le ensuite d'une case en suivant les flèches au début de chaque tour des survivants. Lorsque le jeton quitte la case 1, les secours arrivent et vous gagnez la partie.



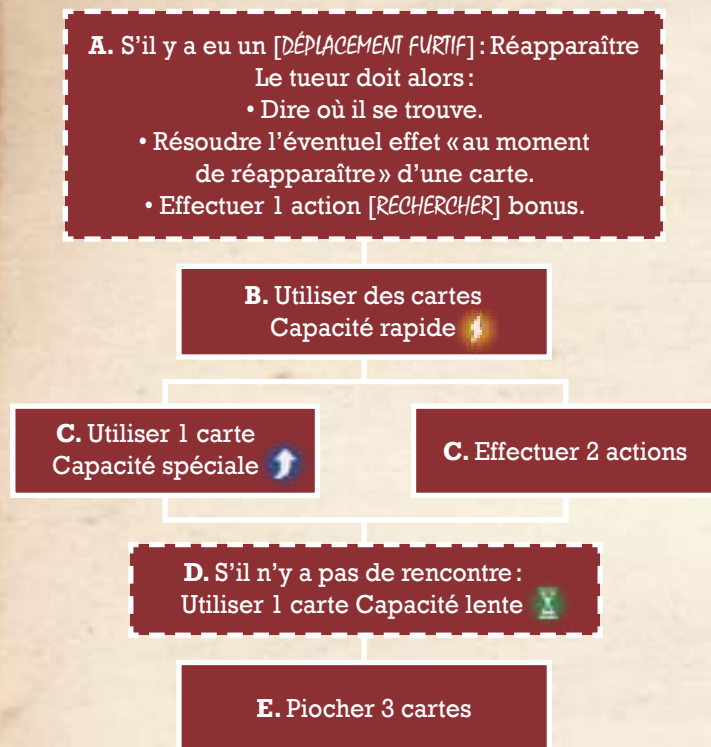
À présent, il est temps de nous mettre dans la peau du **tueur...**

TOUR DU TUEUR (récapitulé dans le livret du tueur)

Quel que soit le nombre de joueurs, une partie ne comptera **toujours qu'un seul tueur**, et celui-ci joue contre tous les autres joueurs (les survivants).

Si c'est la première fois que vous jouez le tueur, nous vous conseillons de choisir le Boucher, car c'est le tueur le plus simple à prendre en main.

Le déroulement du tour du tueur est résumé ci-dessous :



Ces étapes sont expliquées plus en détail ci-après.

Mise en place conseillée

Nous vous conseillons de toujours placer vos cartes « en main » sur la table, sous votre fiche Tueur.



« Main » du tueur

A. Réapparaître (s'il y a eu un [DÉPLACEMENT FURTIF])

Au début de votre tour, si vous avez effectué un [DÉPLACEMENT FURTIF] lors du tour précédent, vous réapparaissiez dans votre lieu d'arrivée en suivant les étapes ci-dessous :

1. **Indiquez aux survivants où vous vous trouvez.** Ils placeront le personnage Tueur dans le lieu correspondant de leur plan. Puis les deux camps retirent leur jeton Déplacement furtif.

2. Appliquez l'effet « au moment de réapparaître » d'une carte Capacité, le cas échéant.

3. **Effectuez une action [RECHERCHER] bonus**, qui ne compte pas comme une action. Si aucune rencontre ne se produit, continuez le tour du tueur. En revanche, si une rencontre se produit, suivez les étapes de rencontre (voir p. 18), **puis votre tour prend fin. Passez alors directement à l'étape E.**



Par exemple, le Spectre utilise la carte **Disparition** au cours de son tour. Dans les deux camps, remplacez le personnage du Spectre par un jeton Déplacement furtif. Le Spectre peut alors se déplacer de 0 à 2 lieux sans en informer les survivants. Du côté des survivants, le jeton Déplacement furtif reste à sa place, car les survivants ne savent pas vers où le Spectre a effectué son action [DÉPLACEMENT FURTIF].

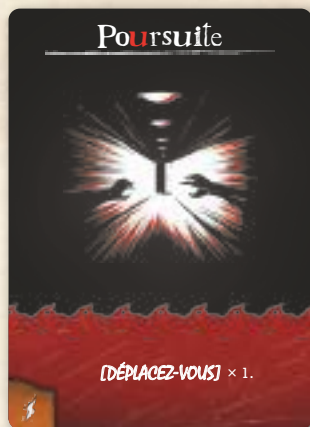


Au début de son tour suivant, le Spectre commence par révéler sa nouvelle position. Les survivants placent alors le Spectre dans son nouveau lieu, et chaque camp retire son jeton Déplacement furtif. Puis les survivants se trouvant à une portée de 1 ou moins reçoivent chacun 1 jeton Peur, à cause de l'effet « au moment de réapparaître » de la carte **Disparition**. Enfin, le Spectre effectue une action [RECHERCHER] bonus.



B. Utiliser des cartes Capacité rapide

Pendant cette étape, vous pouvez utiliser autant de cartes que vous le souhaitez.



Deux exemples courants de cartes : **Détection** et **Poursuite**.

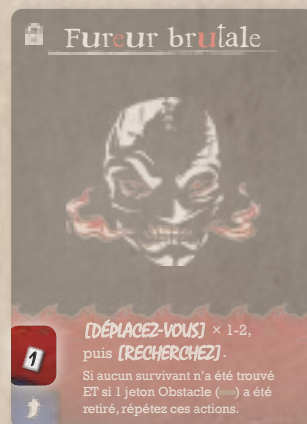
Utiliser une carte Capacité

Dès que vous utilisez une carte Capacité, montrez-la aux survivants, lisez son effet à voix haute, puis laissez-les réagir à vos capacités. Par exemple, si vous effectuez une action [SE DÉPLACER], vous devez toujours indiquer aux survivants votre trajectoire afin qu'ils puissent déplacer votre personnage sur leur plan en conséquence.

Vous devez appliquer tous les effets d'une carte Capacité que vous utilisez. Vous ne pouvez pas ignorer certains effets, sauf dans le cas d'une rencontre. (Pour plus de détails sur les rencontres, reportez-vous à la p. 18.)

Coût des cartes Capacité

Certaines cartes Capacité possèdent un symbole représentant une carte numérotée dans leur coin inférieur gauche. Il s'agit du coût **obligatoire** à payer pour utiliser cette carte : vous devez défausser le nombre de cartes indiqué (qui ne peut inclure la carte Capacité elle-même) pour pouvoir l'utiliser.

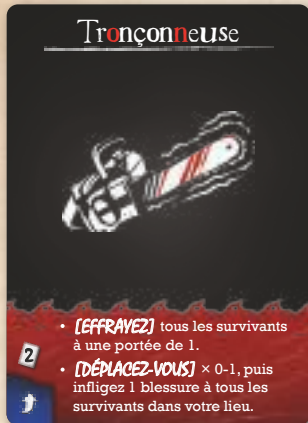


C. Utiliser 1 carte Capacité spéciale OU effectuer 2 actions

Durant cette étape, vous pouvez utiliser 1 carte  OU effectuer 2 actions ([SE DÉPLACER] × 1 et/ou [RECHERCHER]).

Option 1 : Utiliser 1 carte

Les cartes  sont très utiles. Mais utilisez-les judicieusement, car vous ne pouvez pas effectuer d'actions de base lorsque vous les utilisez.



Deux exemples de cartes  : **Tronçonneuse** et **Souffle spectral**.

Option 2 : Effectuer 2 actions

Si vous choisissez de ne pas utiliser de carte , vous pouvez effectuer 2 actions de base : [SE DÉPLACER] × 1 et/ou [RECHERCHER].

Vous pouvez choisir d'effectuer deux fois la même action.

Vous pouvez [VOUS DÉPLACER] d'un lieu vers un lieu adjacent. Contrairement aux survivants, vous pouvez franchir les jetons Obstacle, mais ces derniers doivent être retirés sur votre passage.

Rappel : Vous devez toujours indiquer aux survivants votre trajectoire lorsque vous [VOUS DÉPLACEZ]. Par exemple : « Je suis passé du bureau à la salle de réception. »

ATTENTION : Si vous effectuez l'action [DÉPLACEMENT FURTIF], ne retirez PAS les jetons Obstacle que vous franchissez.

Exemple : Le Boucher utilise sa première action pour se déplacer du bureau à la bibliothèque. Puis, il utilise sa deuxième action pour se déplacer vers la serre.



Vous pouvez effectuer l'action [RECHERCHER] pour demander si des survivants se trouvent dans le même lieu que vous. Les survivants doivent répondre honnêtement.

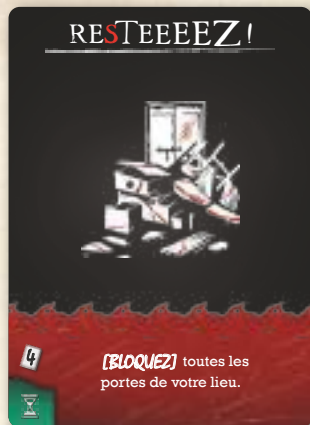
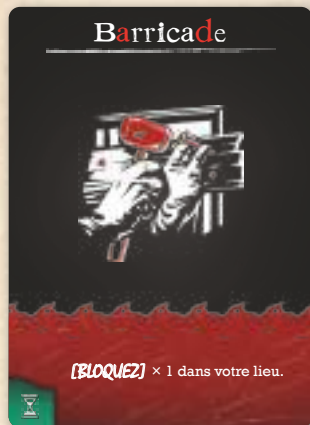
Si vous tombez sur un survivant, vous déclenchez une rencontre et vous devez l'attaquer. Pour plus de détails sur les rencontres, reportez-vous à la p. 18.

Si aucun survivant ne se trouve dans le même lieu que vous, passez à l'étape suivante.

D. Utiliser 1 carte Capacité lente

ATTENTION : Vous pouvez effectuer cette action uniquement si vous n'avez pas rencontré de survivants pendant ce tour.

Ces cartes vous permettent de mettre en place une stratégie pour vos prochains tours.



Deux exemples de cartes : **Barricade** et **RESTEEEEEZ!**.

E. Piocher 3 cartes (et passer au niveau supérieur)

Enfin, piochez 3 cartes et terminez votre tour.

Vous ne pouvez **jamais avoir plus de 5 cartes en main** : défaussez immédiatement les cartes que vous piochez lorsque votre main est pleine.

Gain de niveau

Si votre paquet est vide au moment où vous devez piocher des cartes ou en défausser, **votre niveau augmente!** Après avoir appliqué les effets du gain de niveau (voir ci-dessous), mélangez les cartes de votre défausse pour former un nouveau paquet, puis continuez à piocher/défausser.

Ensuite, ajustez le marqueur de niveau (et éventuellement de force) sur le plateau dédié. Si votre nouveau niveau débloquent votre carte Capacité cadencassée, prenez-la de l'emplacement verrouillé et ajoutez-la à votre main. Si cela vous fait dépasser la taille limite de votre main, défaussez immédiatement 1 carte afin de revenir au maximum de 5.

Exemple : Vous incarnez un Boucher de niveau 2. Vous avez 4 cartes « en main » et il en reste 2 dans votre paquet. À la fin de votre tour, vous devez piocher 3 cartes, mais il n'en reste pas assez dans votre paquet. Vous suivez alors les étapes suivantes :



«Main»

1. Piochez les 2 cartes restantes. (Vous piocherez la 3^e plus tard.) Votre main étant limitée à 5 cartes, vous ne gardez que la première carte, et devez immédiatement défausser la deuxième.
2. Votre paquet est vide, donc votre niveau augmente. Déplacez votre marqueur de niveau de la case «Niv. 2» vers la case «Niv. 3».
3. En atteignant le niveau 3, vous débloquent la carte **Fureur brutale**. Même si votre main est pleine, vous pouvez défausser 1 carte pour y ajouter **Fureur brutale**.
4. Mélangez les cartes de votre défausse et formez un nouveau paquet.
5. Piochez la 3^e et dernière carte que vous deviez piocher en fin de tour. Comme votre main est pleine, vous devez la défausser.

RENCONTRES ET ATTAQUES

Si des survivants se trouvent dans le même lieu que vous lorsque vous effectuez une action [RECHERCHER], vous les trouvez et vous les attaquez. Pour plus de détails sur les rencontres, reportez-vous à la p. 18.

Votre tour se termine immédiatement après une rencontre !



Même si une carte Capacité possède un ou plusieurs effets à appliquer après une action [RECHERCHER], vous devez les ignorer et terminer votre tour si une rencontre a eu lieu pendant l'action [RECHERCHER].

Outils de déduction

En tant que tueur, vous devez deviner où se trouvent les survivants. Vous pouvez placer vos jetons Repère sur votre plan pour faciliter vos recherches.



De même, vous ne savez pas exactement où en sont les survivants dans la réparation de la radio. Vous pouvez utiliser le marqueur de réparation pour tenter de suivre le fil des réparations.

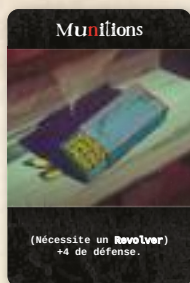
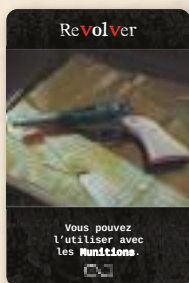
Estimation du niveau
de réparation



FAQ

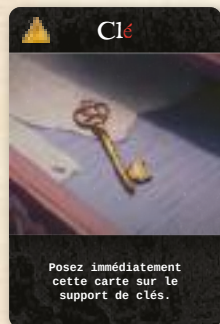
Q1. En tant que survivant, puis-je utiliser 2 objets pour augmenter ma défense ?

Non. Dans la plupart des cas, vous ne pouvez utiliser qu'un seul objet lors d'une rencontre. Le **Revolver** est la seule exception à la règle : vous pouvez le montrer au tueur et défausser également des **Munitions** pour augmenter votre défense.



Q2. Le tueur retire-t-il les jetons Obstacle qu'il franchit lorsqu'il effectue une action [DÉPLACEMENT FURTIF] ?

Non. L'action [DÉPLACEMENT FURTIF] permet toujours au tueur de passer outre les obstacles, sans besoin de retirer les jetons correspondants.



Q3. Puis-je prendre une Clé si mon inventaire est déjà plein ?

Oui, les cartes **Clé** ne sont pas ajoutées à votre inventaire.

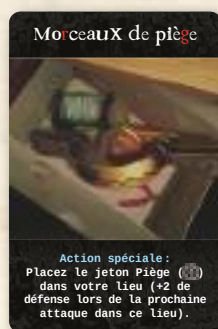


Q4. Dois-je placer des jetons Bruit dans tous les lieux lorsque j'utilise la carte Pétards ?

Non, vous n'êtes pas obligé de le faire. Placez simplement 1 jeton Pétard dans le lieu où se trouve le tueur et dites à ce dernier de faire de même. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Bruit dans chaque lieu. Grâce aux **Pétards**, tous vos autres bruits seront couverts.

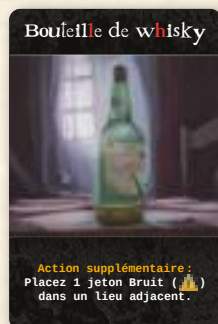
Q5. Que signifie la capacité « Profil bas » d'Anna (« Le tueur ne vous [DÉTECTE] jamais ») ?

Cela signifie qu'Anna n'est pas obligée de répondre lorsque le tueur utilise l'action [DÉTECTER]. Par exemple, si Anna est seule dans la zone rouge et que le tueur utilise l'action [DÉTECTER] pour savoir si des survivants se trouvent dans cette zone, les survivants doivent répondre « Non ». De même, si William et Sophia se trouvent dans la zone, les survivants doivent répondre « William et Sophia », mais ne doivent pas dire « Anna ».



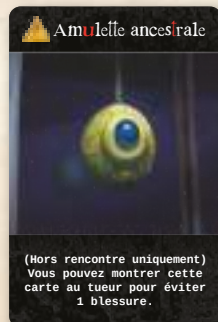
Q6. Comment fonctionne l'objet Morceaux de piège ?

Vous pouvez utiliser cet objet comme une action spéciale en plaçant le jeton Piège dans votre lieu. Si le tueur vous attaque dans le lieu où se trouve le jeton Piège, vous devez lui indiquer que vous possédez un piège après avoir lancé les dés pour vous défendre. Retirez alors le jeton et ajoutez +2 à votre défense.



Q7. Puis-je lancer une Bouteille de whisky à travers un obstacle ?

Oui. Par exemple, si un jeton Obstacle a été placé entre la cuisine et le cellier, vous pouvez tout de même lancer une **Bouteille de whisky** d'une pièce à l'autre.



Q8. L'amulette ancestrale permet-elle de contrer la carte Semeur de mort de l'Assassin ?

Non.



Q9. La capacité «Observatrice» de Sophia devient une action supplémentaire quand elle a une Lampe de poche. Comment cela fonctionne-t-il ?

Sa capacité «Observatrice» utilisée en action supplémentaire permet à Sophia d'emprunter les passages secrets autant de fois qu'elle le souhaite et à n'importe quel moment de son tour.

*Par exemple, avec la **Lampe de poche**, Sophia peut réparer la radio dans le salon, utiliser sa capacité «Observatrice» en tant qu'action supplémentaire pour emprunter un passage secret et se rendre au cimetière, y échanger un objet avec William, puis revenir dans le salon.*

Q10. En tant que tueur, dans quel ordre dois-je placer mes cartes dans ma défausse ?

Pour jouer une carte Capacité possédant un coût, vous devez d'abord défausser le nombre de cartes requis. Révélez ensuite la carte Capacité voulue, puis appliquez ses effets. Enfin, placez-la, en dernier, dans votre défausse.

Q11. Dans le camp des survivants, si j'effectue une action dont le tueur doit être informé (p. ex. retirer un jeton Obstacle), est-ce forcément moi qui dois l'indiquer au tueur ?

Non, vos coéquipiers peuvent le faire pour vous. Au sein de votre équipe, vous pouvez même désigner un joueur qui se chargera de transmettre toutes les informations indispensables au tueur afin d'éviter de lui donner plus de détails que nécessaire.

Q12. Si je dois piocher des cartes, mes coéquipiers peuvent-ils le faire pour moi ?

Oui, mais souvenez-vous que votre équipe doit surtout désigner le survivant qui effectuera l'étape de découverte. Cela intervient donc avant de piocher des cartes pour vous. Ainsi, même si les membres de votre équipe piochent pour vous, c'est votre personnage qui prendra les 2 objets piochés. De plus, après avoir pris connaissance de ces objets, votre équipe ne peut plus changer de survivant désigné.

Q13. Les survivants peuvent-ils savoir combien le tueur a de cartes en main ?

Non. Toutefois, si les survivants jouent pour la première fois à ce jeu, nous vous conseillons de partager cette information, si les deux camps sont d'accord.

Q14. Les survivants peuvent-ils savoir combien il reste de cartes dans le paquet du tueur ?

Non. Ainsi, les survivants ne savent pas exactement quand le tueur passera au niveau supérieur en piochant sa dernière carte.

Q15. Que se passe-t-il s'il n'y a plus qu'une seule carte ou plus aucune carte dans le paquet Découverte à l'étape de découverte du tour des survivants ?

Dans ce cas, le survivant ne pioche que la carte restante.

Si le paquet Découverte est vide dès le début de l'étape de découverte, les survivants **perdent immédiatement la partie**.

Toutefois, si les secours sont déjà en route (c'est-à-dire si le jeton Secours est déjà sur sa piste), ignorez simplement l'étape de découverte.



VARIANTES

Nous vous proposons trois variantes pour jouer à *Terrorscape*. Ces variantes apportent des changements au niveau de la mise en place et du déroulement du jeu, pour une expérience différente. Avant la mise en place, les joueurs peuvent décider d'intégrer une ou plusieurs variantes de leur choix au jeu.

Variante 1 : Cartes Personnalité et niveaux de difficulté

Cette variante s'adresse aux joueurs qui souhaitent **augmenter la difficulté d'un camp** (par exemple, pour rendre le jeu plus difficile pour les survivants chevronnés, ou au contraire plus facile pour les nouveaux joueurs, en augmentant la difficulté pour le tueur). Elle permet d'ajouter des **cartes Personnalité** au jeu afin d'apporter des capacités supplémentaires et spécifiques aux personnages. Le nombre de cartes Personnalité à ajouter peut être choisi par les joueurs, ou déterminé en fonction des niveaux de difficulté ci-dessous.

Mise en place :

Immédiatement après la mise en place, chaque camp pioche et choisit autant de cartes Personnalité que défini entre vous ou suggéré par les niveaux de difficulté ci-dessous.

Niveaux de difficulté :

Facile

Chaque survivant pioche 2 cartes Personnalité et en choisit 1. Le tueur ne pioche pas de cartes Personnalité.

Normal

Chaque survivant pioche 2 cartes Personnalité et en choisit 1. Le tueur pioche 2 cartes Personnalité et en choisit 1. Une fois que chaque camp a fait son choix, le tueur doit montrer la carte qu'il a choisie. À tout moment pendant la partie, les survivants peuvent lui demander de la leur montrer à nouveau.

Difficile

Chaque survivant pioche 2 cartes Personnalité et en choisit 1. Le tueur pioche quant à lui 4 cartes Personnalité et en choisit 2. Une fois que chaque camp a fait son choix, le tueur doit montrer les cartes qu'il a choisies. À tout moment pendant la partie, les survivants peuvent lui demander de les leur montrer à nouveau.

Cauchemardesque

Chaque survivant pioche 2 cartes Personnalité et en choisit 1. Le tueur pioche quant à lui 6 cartes Personnalité et en choisit 3. Une fois que chaque camp a fait son choix, le tueur doit montrer les cartes qu'il a choisies. À tout moment pendant la partie, les survivants peuvent lui demander de les leur montrer à nouveau.

Déroulement de la partie :

Suivez les règles du jeu de base. Les survivants ne sont pas obligés de signaler au tueur quand ils utilisent une carte Personnalité, sauf si la carte en question les y oblige. Certaines cartes Personnalité ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours de la partie : retournez-les après utilisation.

Instinct de survie

Après une rencontre avec le tueur, vous pouvez **[VOUS DÉMAGER]** × 1-2 au lieu de seulement × 1. Ensuite, retirez tous vos jetons Peur (☹).

Personnalité de survivant

Intentions criminelles

Si vous avez **[DÉTECTÉ]** un ou plusieurs survivants, vous pouvez défausser 1 carte pour les **[EFFRAIER]**.

Personnalité de tueur



Variante 2 : Chemins séparés (4 joueurs uniquement)

Cette variante apporte une dimension semi-coopérative au jeu. Les survivants ne forment plus une équipe soudée et peuvent gagner la partie individuellement.

Mise en place :

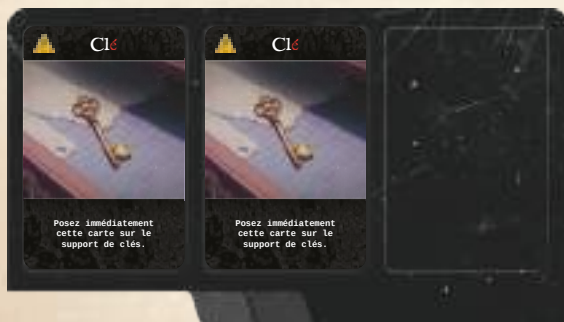
- Remplacez le support de clés par le support Chemins séparés.
- Désignez aléatoirement le survivant qui effectuera l'étape de découverte en premier. Ce joueur prend le jeton Premier joueur.

Déroulement de la partie :

- À chaque tour, seul le survivant qui possède le jeton Premier joueur effectue l'étape de découverte. Après cette étape, ce joueur passe le jeton Premier joueur au prochain survivant encore en vie dans le sens horaire.
- Le survivant qui possède le jeton Premier joueur est celui qui indique au tueur l'emplacement des bruits.



- Un survivant qui découvre une **Clé** la garde sur sa fiche Inventaire. Cela permet de savoir combien de **Clés** possède un survivant sans qu'elles occupent d'emplacements dans l'inventaire. Dans cette variante, **un survivant qui possède 3 Clés peut remporter la partie tout seul** en s'échappant par la **sortie principale** (ou par la sortie cachée s'il possède également un **Plan secret**).



- Si l'un des survivants s'échappe seul, les autres encore en vie peuvent également **remporter la partie ensemble en appelant les secours**. Chaque survivant qui effectue une réparation sur la radio (en posant 1 jeton Réparation sur l'emplacement correspondant) prend 1 carte dans le paquet Recherche en récompense.

- Lorsqu'un survivant est éliminé, son personnage est allongé sur les deux plans et la partie continue. Le tueur gagne 1 niveau à chaque fois qu'il élimine un survivant.
- Les objets et les clés du survivant éliminé restent dans son inventaire. Les autres survivants peuvent utiliser des actions supplémentaires pour récupérer les objets et les clés d'un survivant éliminé lorsque son corps se trouve dans le même lieu qu'eux.



- Les survivants peuvent toujours s'échanger des objets entre eux s'ils le souhaitent.
- Lorsqu'un survivant retire un jeton Obstacle, il doit en informer **lui-même** le tueur.
- La partie prend fin lorsque chaque survivant a gagné ou a été éliminé.

Victoire :

- Il peut y avoir plusieurs gagnants avec cette variante.
- Un survivant est considéré comme gagnant s'il parvient à s'échapper seul ou à appeler les secours.
- Un survivant éliminé n'est jamais considéré comme gagnant.
- Le tueur est considéré comme gagnant s'il parvient à éliminer au moins 2 survivants.
- S'il parvient à éliminer les 3 survivants, le tueur remporte la victoire haut la main et décroche le titre de « tueur impitoyable ».



Variante 3 : Mission de survie

Cette variante apporte des **missions secondaires** aux survivants. Après avoir accompli une mission, les survivants peuvent obtenir de nouvelles capacités, et même parfois avoir une chance d'éliminer le tueur.

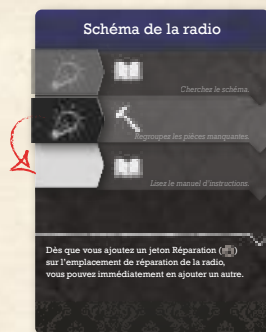
Mise en place :

- Après la mise en place générale, les survivants piochent 2 cartes Mission.

Déroulement de la partie :

À la fin de l'étape de découverte des survivants, vérifiez si un survivant remplit l'étape en cours de la carte Mission sur laquelle se trouve le jeton Mission. Généralement, un survivant (n'importe lequel) doit être placé dans un lieu précis, désigné soit par un texte, soit par un symbole (que vous retrouvez sur vos plans). Certaines étapes concernent tous les survivants. Si c'est le cas, avancez le jeton Mission d'une case sur sa carte. Attention, vous n'avez qu'un seul jeton Mission. Aussi, si vous choisissez d'avancer sur une autre carte Mission par la suite, vous perdrez la progression effectuée sur la carte où se trouvait initialement le jeton Mission. (Remarque : Si le tueur vient d'effectuer un déplacement furtif, il est considéré comme n'étant dans aucun lieu.)

Exemple : William se trouve ici dans le lieu requis à la fin du tour (symbole ↖). Les survivants peuvent donc faire passer le jeton Mission à l'étape suivante.



Une fois toutes les étapes d'une mission validées, la mission est terminée. Les survivants obtiennent leur nouvelle capacité qui peut être utilisée pour le reste de la partie. Retournez l'autre carte Mission : vous ne pouvez plus valider d'étapes de cette mission.

Certaines cartes Mission ont des effets à usage unique. Dans ce cas, placez le jeton Mission à côté de cet effet, puis retirez-le de la carte après l'avoir utilisé.

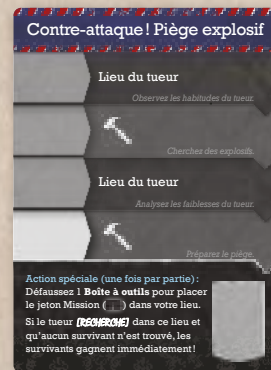
Vous devrez parfois placer le jeton Mission sur votre plan pour utiliser certains effets. Une fois le jeton placé, il ne peut plus être déplacé.

Action spéciale (une fois par partie) :
Défaussez l'Annelette ancestrale pour piocher 3 cartes dans le paquet Recherche.
(Vous ne pouvez pas échanger d'objets avec les autres survivants au moment de piocher ces cartes.)



L'heure de la contre-attaque !

Les cartes Mission marquées de rouge sont plus difficiles à accomplir que les autres, mais elles offrent aux survivants une nouvelle manière de remporter la partie.



Combinaison des variantes 2 et 3

- Lorsqu'un survivant valide l'étape en cours d'une carte Mission, le premier joueur décide de faire avancer ou non le jeton Mission.
- Si les survivants valident les étapes en cours des 2 cartes, le premier joueur décide sur quelle carte il fait avancer le jeton Mission.
- Si une mission terminée offre un effet ou une action, chaque survivant a le droit de l'utiliser. S'il s'agit d'un effet ou d'une action à usage unique : premier arrivé, premier servi !
- Sur les cartes Mission, « tous les survivants » signifie « tous les survivants encore en vie ».
- Si une mission permet à tous les survivants de gagner la partie, seuls les survivants encore en vie sont considérés comme gagnants. Le tueur est considéré comme perdant, même s'il a éliminé des survivants.

Annexe : GUIDE D'ASSEMBLAGE

LE PARAVENT MANOIR - ÉTAPE 1



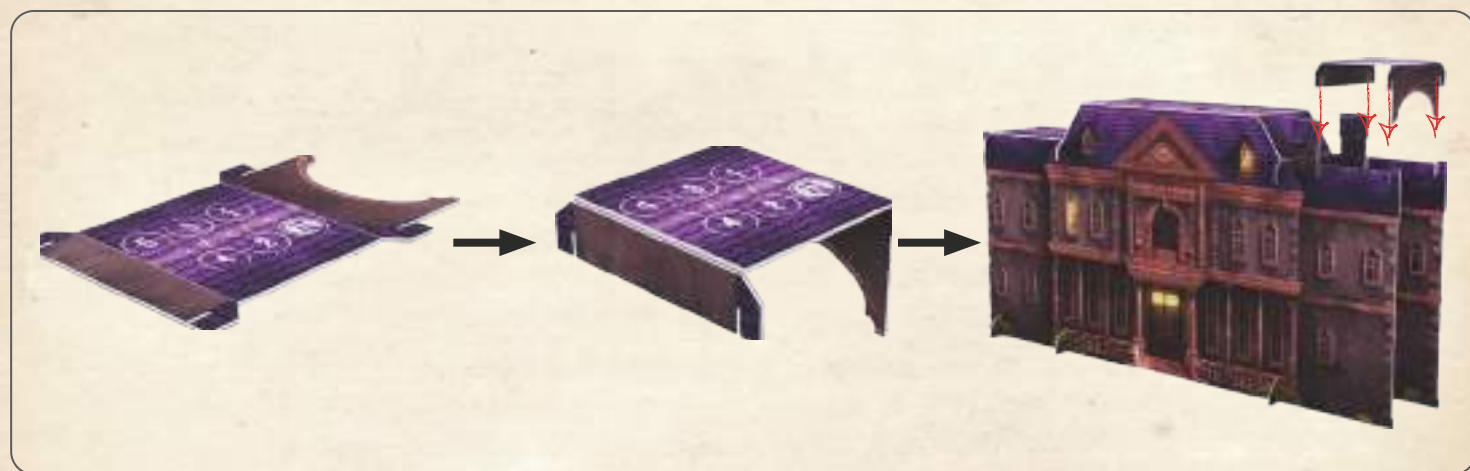
LE PARAVENT MANOIR - ÉTAPE 2



LE PARAVENT MANOIR - ÉTAPE 3



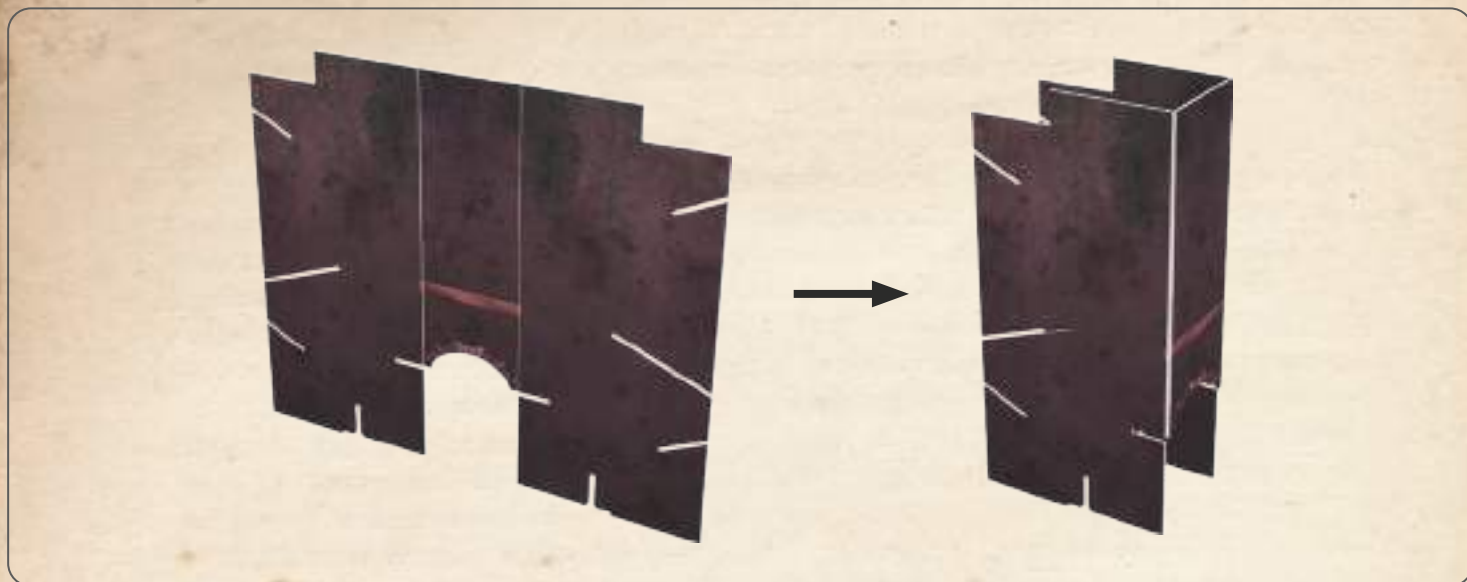
LE PARAVENT MANOIR - ÉTAPE 4



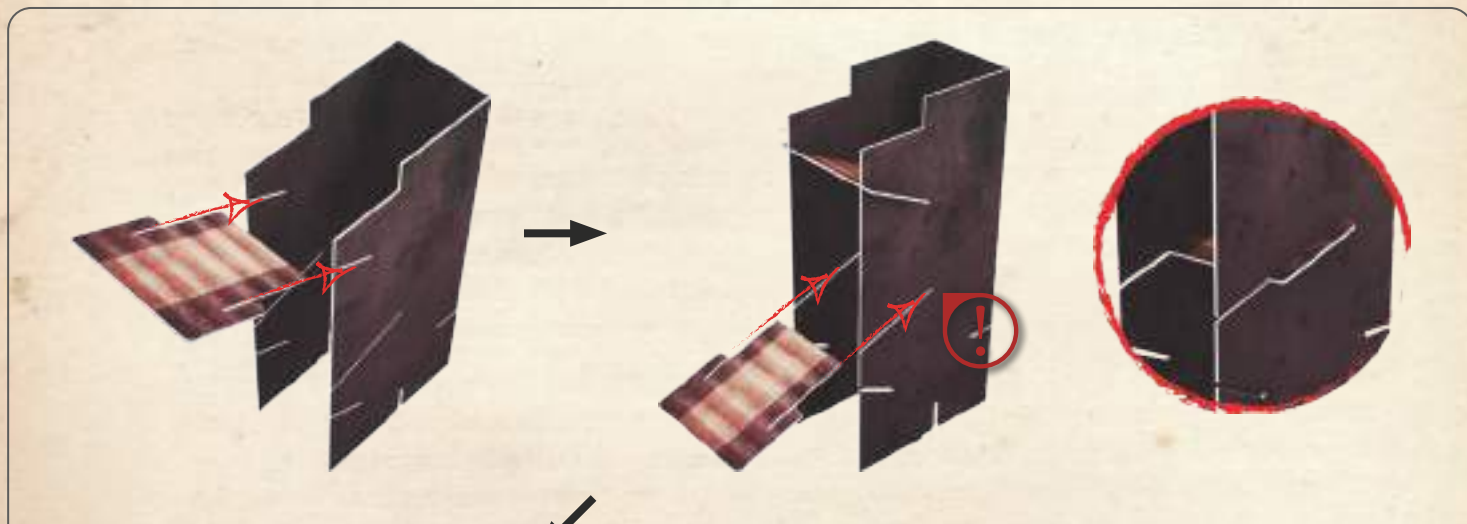
LE PARAVENT MANOIR - FIN



LA TOUR À DÉS - ÉTAPE 1



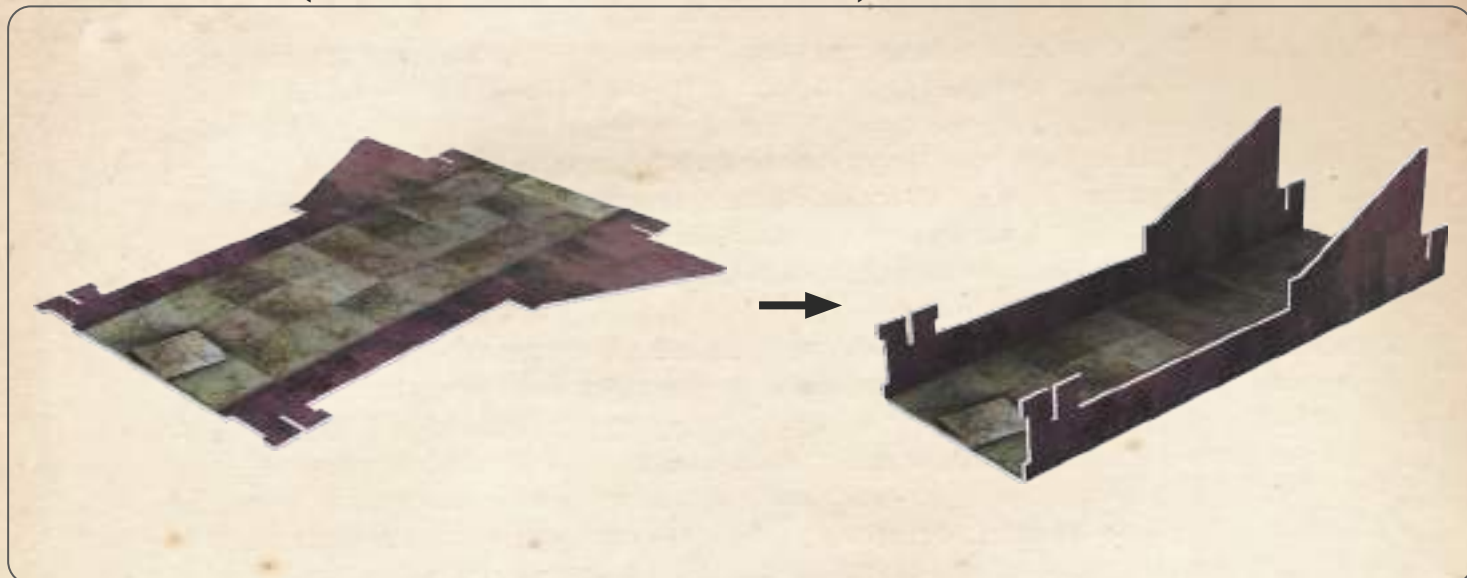
LA TOUR À DÉS - ÉTAPE 2



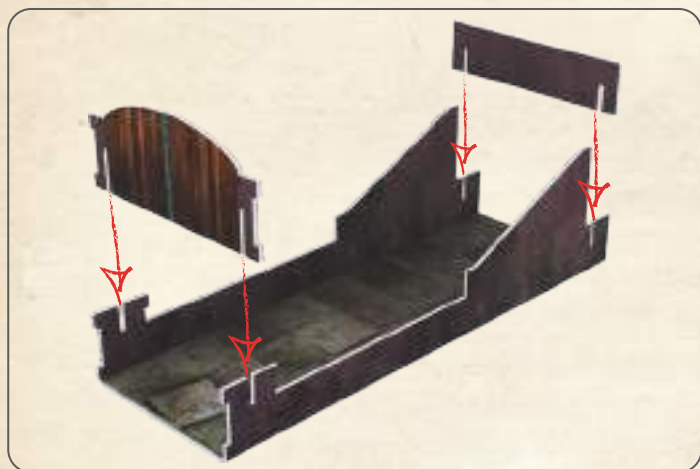
LA TOUR À DÉS - FIN



LE PORTAIL (BAS DE LA TOUR À DÉS) - ÉTAPE 1



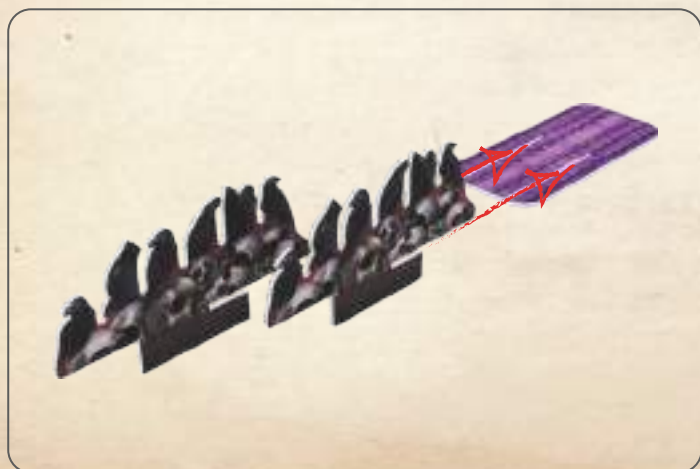
LE PORTAIL - ÉTAPE 2



LE PORTAIL - FIN

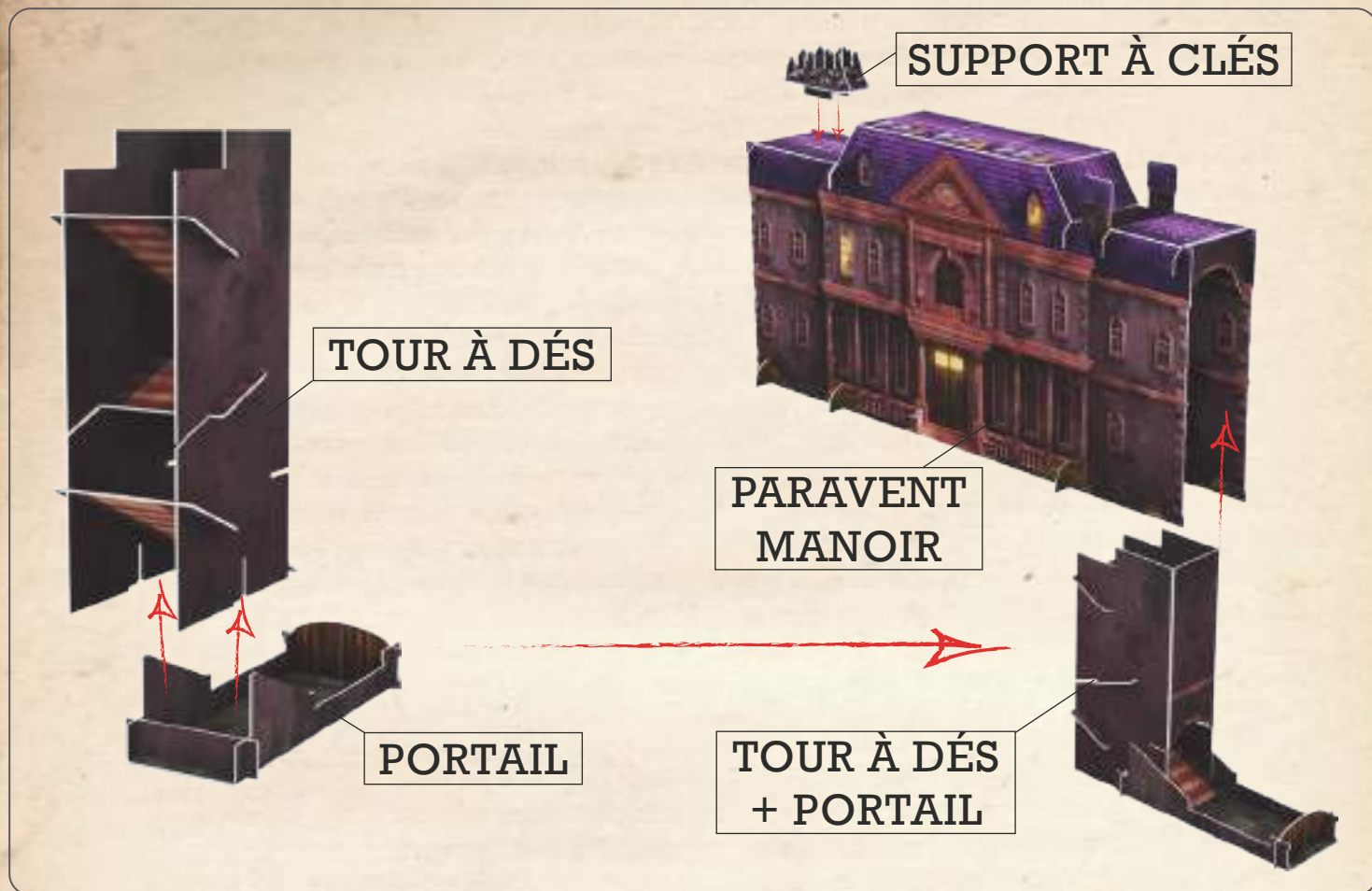


LE SUPPORT À CLÉS - ÉTAPE 1



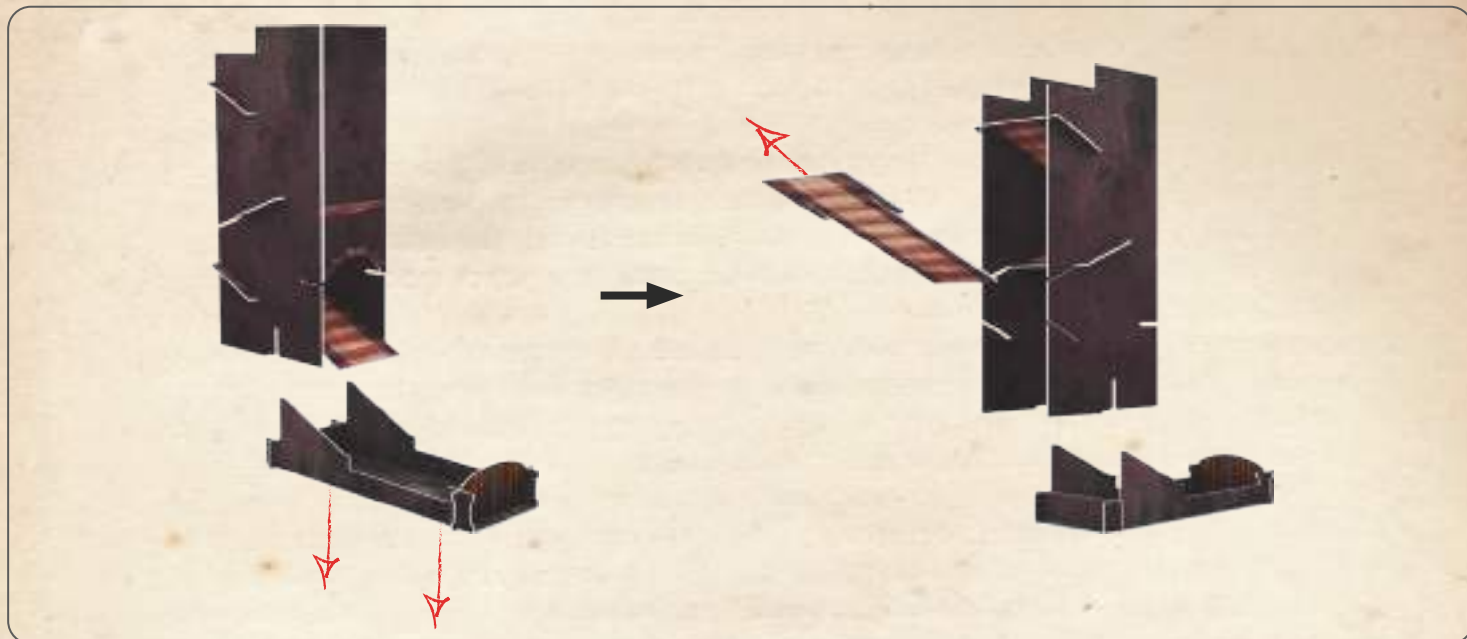
LE SUPPORT À CLÉS - FIN



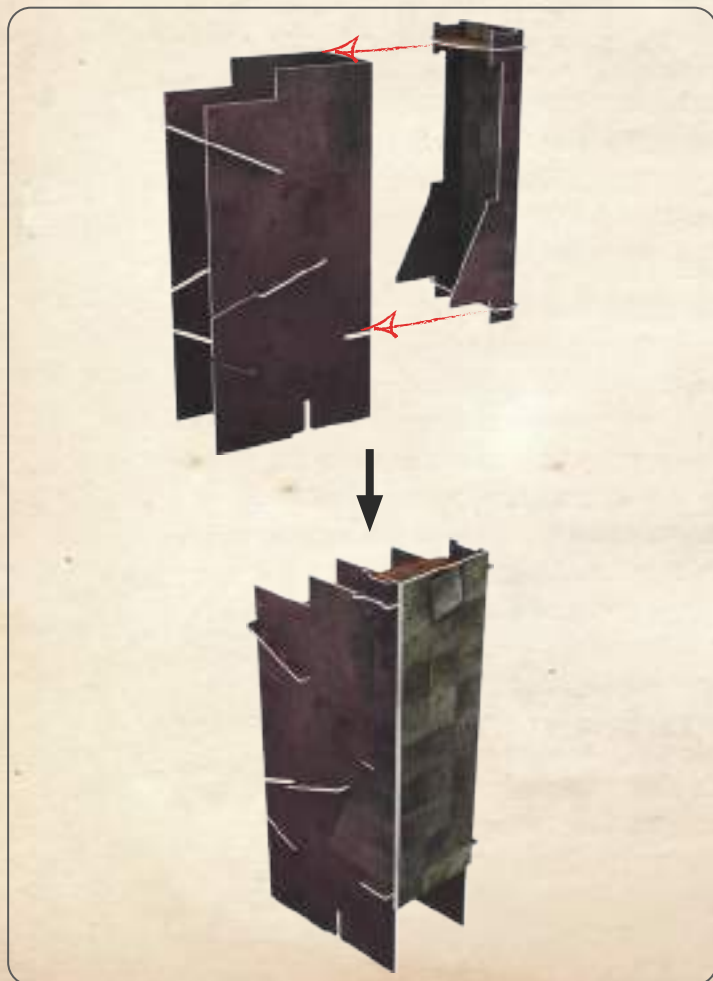


Annexe : CONSEILS DE RANGEMENT - TOUR À DÉS

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2

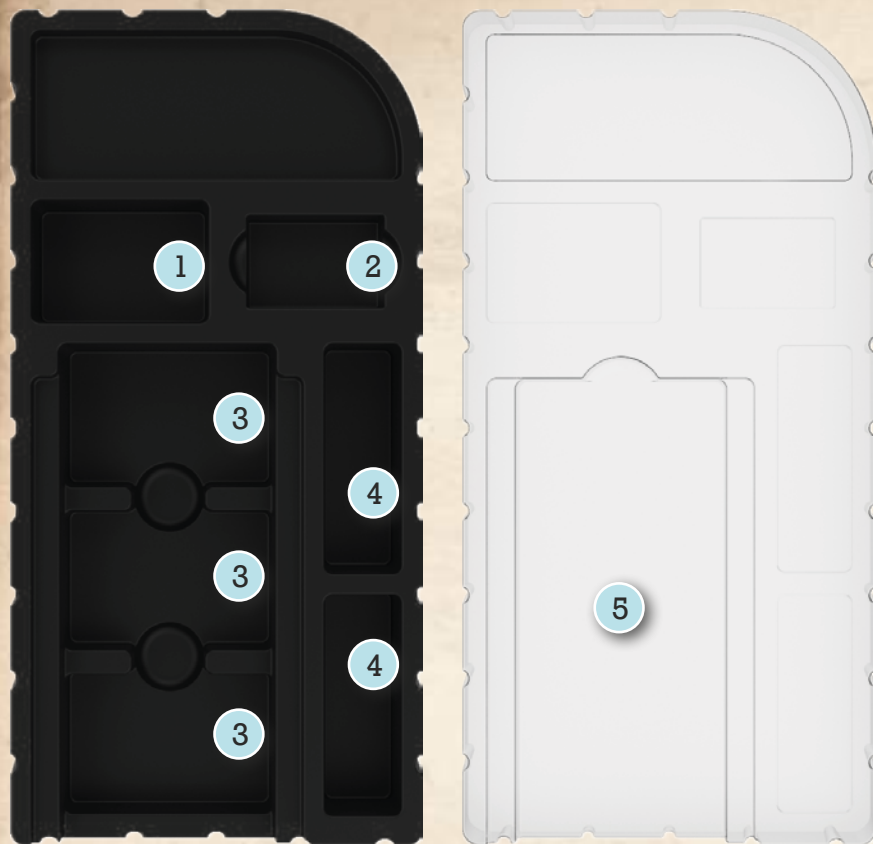


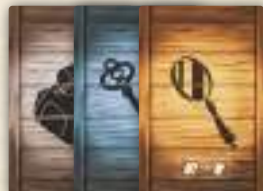
ÉTAPE 3



Annexe : CONSEILS DE RANGEMENT - BOÎTES

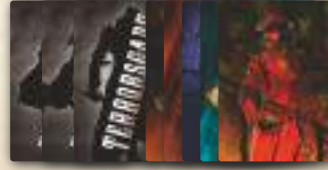
BOÎTE DE RANGEMENT DES SURVIVANTS

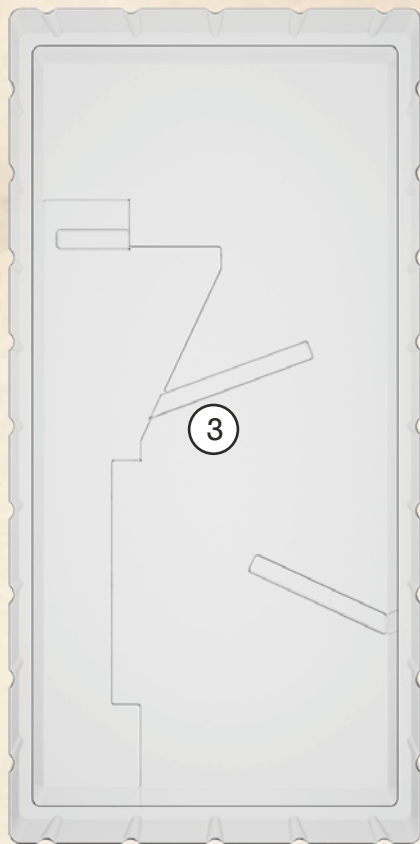


- 1 
- 2  × 4
- 3  Total = 45
- 4  × 6  × 5  × 6  × 1
 × 7  × 1  × 1
- 5 - Fiches Survivant × 5
 - Fiches Inventaire × 3
 - Aide de jeu × 1

BOÎTE DE RANGEMENT DU TUEUR



- 1  Total = 11
- 2  Total = 5
- 3  × 6  × 1  × 1  × 1
 × 7  × 1  × 1
- 4 39 cartes Capacité
 + 5 cartes Aperçu des survivants
 Total = 44
- 5 - Fiches Tueur × 3 - Aide de jeu × 1
 - Plateau Niveau et Force × 1

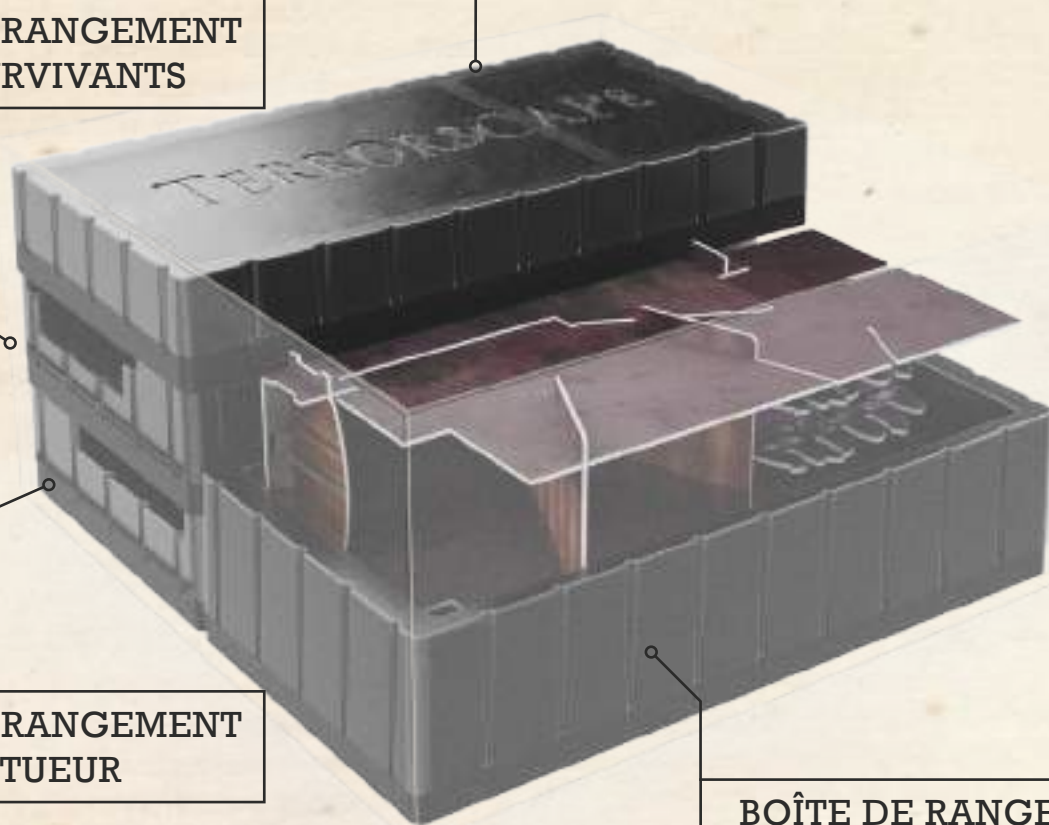


BOÎTE DE RANGEMENT DES
PERSONNAGES ET LEURS SOCLES

BOÎTE DE RANGEMENT
DES SURVIVANTS

BOÎTE DE RANGEMENT
DU TUEUR

BOÎTE DE RANGEMENT
DE LA TOUR À DÉS



CRÉDITS

Concept et développement : Jeffrey CCH

Gestion de production et livrets de règles : Isaac Chan

Assistance de production et édition : Alex Chan

Conception produit : Herman Ying

Direction artistique : Roxy Dai

Illustrations de la boîte et des personnages : Samuel Horowitz

Conception graphique : Amanda Phelps, Domingo Pino, Arepko, The Geek Artist, Herman Ying

Graphisme du titre : Cold Castle Studios

Design 3D : Gino Lai

Gestion de campagne : Zoe W.

Design marketing : Roxy Dai, Claudia Lau

Relecture des règles : Emanuela et Robert Pratt

IELLO pour la version française

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen, puis Adrien Martel (ajouts 2^e édition)

Relecture : Thomas Provoost, Maëva Debieu Rosas

Tests : Vianney Courot

Graphisme : Claire Wach

Remerciements :

Kenneth YWN,

Daniel Giaquinto de Milan,

Domenico « Pepita » Fumagalli de Milan,

l'équipe de Tabletop,

Christoffer Alexander Damsø,

Florence Lee



icemakesgames.com



@icemakes



@ice_makes



@Ice Makes



@ice_makes

© 2023 Ice Makes. Tous droits réservés.
Aucun élément de ce jeu ne peut être
reproduit sans autorisation préalable.



iello.fr

SUIVEZ-NOUS SUR :



© 2025 IELLO SAS.

