

TERRORSCAPE

LIVRET DE RÈGLES



TABLE DES MATIÈRES

Prologue	P.3	Conditions de victoire pour les 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 de l'assassin.....	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 la carte.....	P.9	• Utiliser une carte Capacité spéciale OU effectuer	P.22
• Lieux de la carte.....	P.9	2 actions.....	P.22
• Lieux spéciaux de la carte.....	P.9	• Utiliser une carte Capacité lente	P.23
• Niveau et force de l'assassin.....	P.10	• Piocher 3 cartes.....	P.23
• Blessures et élimination.....	P.10	Questions fréquentes.....	P.25-26
• Consulter la défausse.....	P.10	Variantes.....	P.27-29
• Lexique.....	P.11	• Cartes de personnalité et niveaux de difficulté.....	P.27
Tour des survivants.....	P.12-16	• Chemins séparés.....	P.28
• Retirer les jetons Bruit et vérifier les conditions de	P.12	• Plan de survie.....	P.29
victoire.....	P.12	Guide d'assemblage du manoir et de la tour à	P.30-34
• Échanger des objets.....	P.12	Conseils de rangement.....	P.35-38
• Actions supplémentaires.....	P.12	Crédits.....	P.39
• Actions.....	P.13-16		
• Peur insurmontable !.....	P.13		
• Types d'objets.....	P.16		
• Découvrir.....	P.17		
• Signaler les bruits.....	P.17		
Rencontre et attaque.....	P.18		



PROLOGUE

En pleine nuit et sous la tempête, des voyageurs infortunés se précipitent dans un manoir abandonné perdu au milieu de la forêt pour y trouver un abri. Pensant échapper à la pluie, ils viennent en réalité de pénétrer dans le terrain de chasse d'un tueur assoiffé de sang...

Terrorscape est un jeu en équipe sur le thème de l'horreur. Endossez le rôle d'un survivant, et cachez-vous pour échapper à l'assassin. Ou mettez-vous dans la peau de l'assassin pour traquer vos proies à travers le manoir ! Durant la partie, les survivants devront se cacher de l'assassin, utiliser des objets afin d'augmenter leurs chances de survie et, surtout, tenter de s'échapper du cauchemar dans lequel ils se sont eux-mêmes enfermés. L'assassin, quant à lui, se servira de ses capacités impitoyables pour traquer les survivants. Celles et ceux qu'il croisera devront l'affronter dans un combat sanglant pour sauver leur peau.

Grâce aux différents survivants et assassins disponibles, chaque partie offre une configuration inédite pour une nouvelle expérience de jeu. Chaque personnage possède ses propres capacités, un style de jeu unique et sa propre figurine. Assassin, bonne chasse ! Survivants, faites preuve de stratégie pour déjouer votre adversaire !

MATÉRIEL



1 manoir assemblé avec tour à dés intégrée (guide d'assemblage aux pages 30 à 34)



1 plateau Assassin avec carte



1 plateau Survivants avec carte



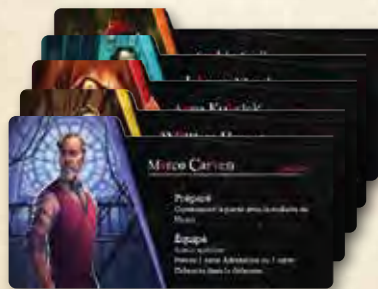
5 figurines Survivant avec leur socle de couleur correspondant



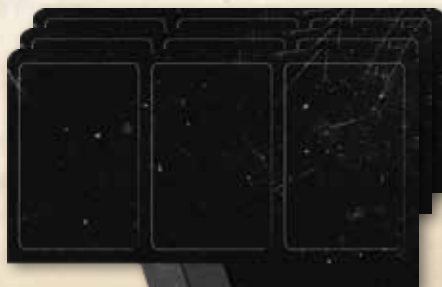
2 jeux de 3 figurines Assassin



1 plateau de niveau et de force de l'assassin



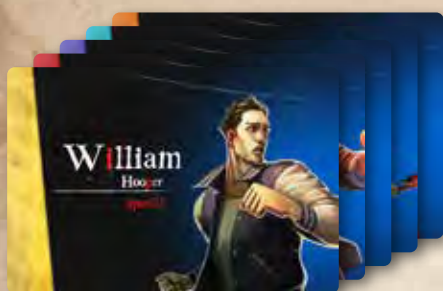
5 plateaux Survivant



3 plateaux Inventaire pour les survivants



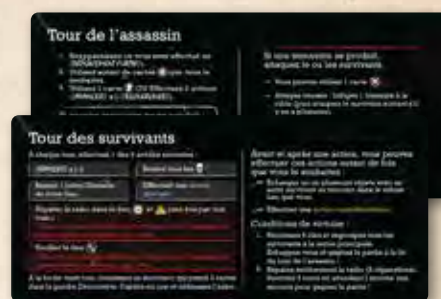
3 plateaux Assassin



5 tuiles Santé des survivants



5 cartes d'informations sur les survivants



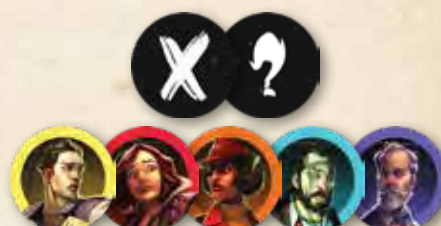
2 aides de jeu



39 cartes Capacité



45 cartes Objet



11 jetons Aide pour l'assassin



12 jetons Bruit (ces jetons sont les seuls à être illimités pendant la partie)



2 jetons Pétards



1 jeton Secours



5 jetons Réparation



14 jetons Obstacle



6 jetons Peur



1 marqueur de niveau



1 marqueur de force



1 marqueur de progression de réparation



2 jetons Déplacement furtif



4 dés Défense



1 jeton Piège

MATÉRIEL POUR LES VARIANTES

Variante 1 : Cartes de personnalité et niveaux de difficulté



20 cartes de personnalité pour les survivants



20 cartes de personnalité pour l'assassin

Variante 2 : Plan de survie



12 cartes Mission



1 jeton de progression de mission

Variante 3 : Chemins séparés



1 support Chemins séparés



1 jeton Premier joueur

MISE EN PLACE

Générale

- 1 Assemblez le manoir avec la tour à dés (guide d'assemblage aux pages 30-34).
- 2 Assemblez le manoir avec les plateaux Assassin et Survivants.
- 3 Désignez le joueur qui sera l'assassin. Ce joueur s'assied du côté Assassin du manoir. Tous les autres joueurs (les survivants) s'asseyent de l'autre côté du manoir.
- 4 Chaque équipe prend son casier correspondant. Placez le matériel suivant dans les casiers :

Assassin : cartes Capacité, tuiles Santé des survivants, cartes d'informations sur les survivants, jetons Aide, jeton Déplacement furtif, marqueur de progression de réparation, 1 jeton Pétards, 1 aide de jeu, marqueur de force, marqueur de niveau, 6 jetons Bruit, 7 jetons Obstacle.

Survivants : cartes Objet, plateaux Survivant, jeton Secours, 1 jeton Pétards, 1 aide de jeu, jeton Piège, 6 jetons Bruit, 7 jetons Obstacle, 6 jetons Peur.

- 5 Chaque camp choisit simultanément son ou ses personnages (1 assassin et 3 survivants). Une fois que tous les personnages ont été choisis, chaque camp annonce son ou ses choix.
- 6 Placez les casiers ainsi que le plateau de niveau et de force de l'assassin sur leur emplacement correspondant.

Assassin

- 1 Placez les tuiles Santé des survivants correspondants sur le toit du manoir.
- 2 Placez les cartes d'informations sur les survivants sur les emplacements correspondants à côté de la carte du manoir.
- 3 Prenez le plateau Assassin et la pioche correspondant au personnage que vous avez choisi. Prenez la carte Capacité comportant un cadenas dans son coin supérieur gauche et placez-la sur l'emplacement verrouillé à gauche.
- 4 Mélangez la pioche et placez-la face cachée à gauche du plateau Assassin. Piochez 2 cartes pour former votre main de départ.

- 5 Placez le marqueur de niveau sur l'emplacement « Niv. 1 ». Placez le marqueur de force en fonction de la force de départ de votre personnage.
- 6 Placez la figurine correspondant à votre personnage dans le lieu contenant la sortie cachée (G5 « Jardin » sur la carte du manoir).
- 7 Placez le marqueur de progression de réparation sur l'emplacement correspondant.

Survivants

- 1 Placez les figurines des survivants dans leur socle de couleur correspondant.
- 2 Placez les 5 jetons Réparation sur les 5 cercles à côté de la carte.
- 3 Placez les 4 dés Défense sur les 4 carrés à côté de la tour à dés.
- 4 Triez les cartes Objet en fonction de leur verso pour former des pioches distinctes. Placez chaque pioche face cachée sur son emplacement correspondant.
- 5 Mélangez les cartes Objet représentant une loupe pour former la pioche Découverte.
- 6 Mélangez les cartes Objet représentant une clé noire pour former la pioche Recherche. Placez la carte Objet représentant une clé de couleur sous cette pioche.
- 7 Placez les figurines correspondant à vos personnages dans le lieu contenant la sortie principale (R1 « Hall d'entrée » sur la carte du manoir).
- 8 Placez la figurine correspondant à l'assassin dans le lieu contenant la sortie cachée (G5 « Jardin » sur la carte du manoir).
- 9 Prenez chacun le plateau Survivant correspondant à votre personnage ainsi qu'un plateau Inventaire et placez-les devant vous. Prenez chacun vos objets de départ dans le paquet de cartes représentant un sac à dos, puis remettez les cartes restantes dans la boîte. Assurez-vous que les tuiles Santé sont positionnées dans le même ordre que les plateaux Survivant sur la table afin que l'assassin sache à quel joueur appartient chaque personnage.



PRÉSENTATION DU JEU

Terrorscape est un jeu en équipe. Lors d'une partie, vous incarnez soit un survivant, soit l'assassin. Votre objectif, la mise en place et les règles varient en fonction du camp dans lequel vous vous trouvez.

Assassin

L'assassin 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, l'assassin 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 les éliminer.

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



Survivants

Dans un combat, les survivants ne font pas le poids face à l'assassin. Heureusement pour eux, ce dernier ne sait pas où ils se trouvent. Ils doivent donc rester cachés et partir à la recherche des clés du manoir ou tenter de réparer la radio pour lancer un appel d'urgence. Mais ils doivent faire preuve d'une grande prudence ! En faisant du bruit, ils donnent à l'assassin 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 d'urgence.



Déroulement de la partie

La partie commence par le tour des survivants, suivi par le tour de l'assassin. Chaque camp joue ensuite à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des deux remporte la victoire.



CONCEPTS CLÉS

Zones de la carte



Chaque carte se divise en trois zones (rouge, bleue et verte). Certaines capacités de l'assassin peuvent affecter les survivants se trouvant dans l'une des zones.

Lieux de la carte



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 de la carte



Lieux contenant des objets : les survivants peuvent rechercher des objets uniquement dans ces lieux.



Lieu contenant la radio : les survivants peuvent réparer la radio uniquement dans ce lieu.



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 propre capacité à la place.) Les passages secrets permettent aux survivants de passer d'un lieu à un autre lieu contenant le même symbole de passage secret.



Bureau : uniquement pour la variante « Plan de survie ». Voir page 29 pour plus de détails.



Lieu mystique : uniquement pour la variante « Plan de survie ». Voir page 29 pour plus de détails.



Cabanon : uniquement pour la variante « Plan de survie ». Voir page 29 pour plus de détails.

Niveau et force de l'assassin

La force de l'assassin indique dans quelle mesure ce dernier est difficile à combattre pour les survivants. Le niveau de l'assassin indique l'effet spécial qu'il peut débloquer pendant la partie. Le niveau et la force de l'assassin sont des informations ouvertes qui doivent toujours être mises à jour sur le plateau correspondant. L'assassin a une force maximale de 10.



Blessures et élimination

Lorsqu'un survivant est blessé, retournez sa tuile Santé sur son côté blessé. Dans **Terrorscape**, chaque survivant ne possède que 2 points de vie. Si un survivant est blessé une seconde fois, il est éliminé et l'assassin gagne la partie.



Blessé



Blessé



**Le survivant est éliminé.
L'assassin gagne la partie.**

Consulter la défausse

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

Lexique

[AVANCER]

x 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 et que vous êtes un survivant, vous ne pouvez pas le franchir. Si vous êtes l'assassin, vous pouvez le franchir, mais le jeton Obstacle est alors retiré immédiatement du plateau.

[DÉTECTER]

Demandez 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 vous dire exactement qui se trouve dans cette zone ou ce lieu, ou à cette distance. L'assassin peut effectuer l'action [DÉTECTER] même s'il ne se trouve pas dans cette zone ou ce lieu, ou à cette distance.

[SOIGNER]

Choisissez un survivant (ce peut être votre propre personnage). Retournez sa tuile Santé sur son côté non blessé. Sauf indication contraire, la cible doit être un survivant blessé se trouvant dans le même lieu que vous.

[RECHERCHER]

Demandez aux survivants si au moins l'un d'entre eux se trouve dans le même lieu que l'assassin. Ils doivent vous répondre honnêtement. Si c'est le cas, l'assassin les attaque.

Portée
de N

Certaines capacités de l'assassin sont limitées à une certaine portée. La portée inclut le lieu actuel de l'assassin ainsi que tous les lieux se trouvant à une distance maximale de N lieux en partant de ce lieu, reliés par des lignes pointillées ou des portes.

[EFFRAYER]

Placez un jeton Peur sous la tuile Santé du survivant ciblé. S'il s'agit du troisième jeton, le survivant est effrayé et crie, révélant ainsi sa position. Cette action est expliquée en détail à la page 13.

[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. Si vous êtes l'assassin, vous devez indiquer aux survivants la porte sur laquelle vous avez placé un jeton Obstacle. Par exemple : « J'ai bloqué la porte entre la cuisine et le cellier ! » Si vous n'avez plus de jetons Obstacle, mais que vous souhaitez tout de même effectuer l'action [BLOQUER], vous devez retirer 1 jeton Obstacle ailleurs sur la carte pour pouvoir le faire.

[DÉPLACEMENT
FURTIF] x N

L'assassin avance 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 trouve l'assassin, puis placer la figurine de l'assassin sur le cercle DÉPLACEMENT FURTIF. L'assassin peut placer son jeton Déplacement furtif à côté de sa figurine pour se rappeler qu'il effectue un déplacement furtif.

Réappa-
raître

Au début de son tour, si l'assassin a effectué l'action [DÉPLACEMENT FURTIF] lors du tour précédent, il réapparaît dans son lieu actuel. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 20.

Communication pendant la partie

L'assassin 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 sa pioche). L'assassin doit garder à l'esprit les éléments suivants :

- Quand il effectue l'action [AVANCER], il doit informer les survivants de son itinéraire, lieu par lieu.
- L'assassin doit expliquer aux survivants les effets des cartes Capacité qu'il joue, et s'assurer que ceux-ci les ont compris.
- L'assassin doit immédiatement informer les survivants de toutes les modifications qu'il effectue sur la carte, comme l'ajout ou le retrait de jetons Obstacle.

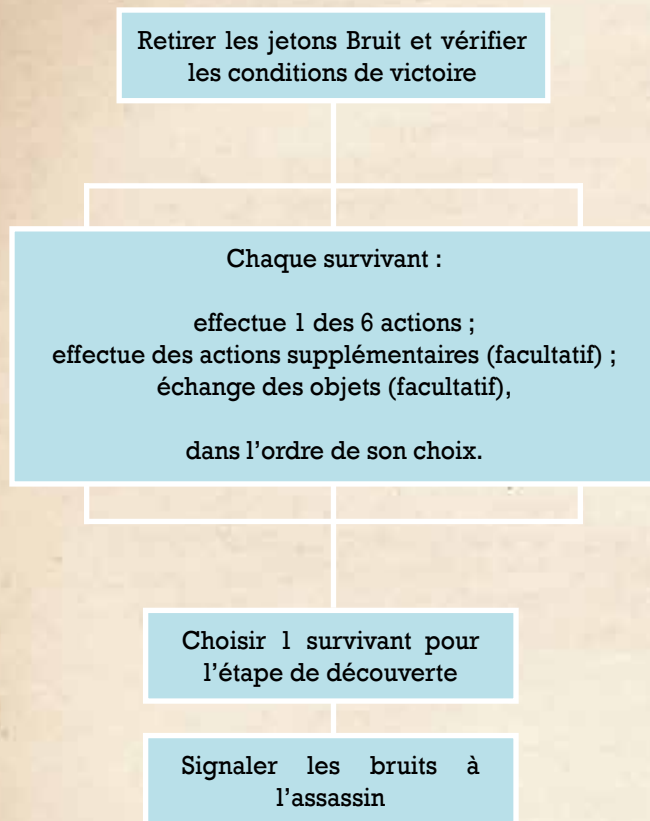
Les survivants peuvent communiquer librement, y compris en chuchotant, par gestes, ou en pointant des éléments sur la carte. Ils ont le droit d'ignorer les questions de l'assassin. Cependant, les survivants doivent donner à l'assassin des informations exactes dans certains cas :

- Ils doivent l'informer immédiatement quand ils enlèvent un jeton Obstacle.
- À la fin de leur tour, les survivants doivent donner à l'assassin l'emplacement de tous les jetons bruits (s'il y en a sur le plateau).
- Ils doivent en outre répondre sincèrement quand l'assassin effectue l'action [DÉTECTER], [RECHERCHER], ou qu'il applique l'effet d'une carte (en infligeant des dégâts directs, par exemple).

TOUR DES SURVIVANTS

Peu importe le nombre de joueurs, une partie se joue toujours avec 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 sont contrôlés par le même joueur.

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



Ces étapes sont expliquées plus en détail ci-après.

Retirer les jetons Bruit et vérifier les conditions de victoire

- Retirez tous les jetons Bruit du plateau.
- (Le cas échéant) Déplacez le jeton Secours d'une case vers la droite. Vous (les survivants) gagnez la partie si le jeton atteint la dernière case.
- (Le cas échéant) Vous gagnez la partie si vous vous trouvez tous dans le lieu contenant la sortie principale et que vous avez les 5 clés. Pour vous échapper par la sortie cachée, vous devez également avoir la carte secrète avec vous.

Échanger des objets (facultatif)

Vous pouvez échanger des objets avec d'autres survivants qui se trouvent dans le **même lieu** que vous.

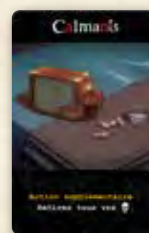
Dans cet exemple, Marco et Johnson se trouvent dans le même lieu (Hall d'entrée). Après réflexion, Marco décide de donner ses munitions à Johnson, car ce dernier possède déjà un revolver.



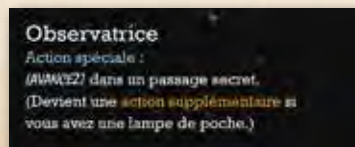
Actions supplémentaires (facultatif)

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

Si le texte « Action supplémentaire » est indiqué sur un objet, vous pouvez effectuer une action supplémentaire pour appliquer son effet et défausser cet objet pendant votre tour.



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



Effectuer 1 des 6 actions

Pour chaque survivant, effectuez 1 des 6 actions suivantes :

Action 1 : [AVANCER] x 1-2

Que ce soit pour vous cacher de l'assassin ou pour atteindre des objectifs afin de vous rapprocher de la victoire, vous devez impérativement avancer. Pour cela, déplacez un survivant d'un lieu à un lieu adjacent. Deux lieux sont adjacents s'ils partagent une ligne pointillée ou un rectangle blanc (une porte).

Exemple : Les joueurs choisissent de faire avancer Anna du cabanon au cimetière.



Exemple : Les joueurs choisissent de faire avancer 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 traverser. Les jetons Obstacle font partie des stratagèmes mis en œuvre par l'assassin pour traquer les survivants.

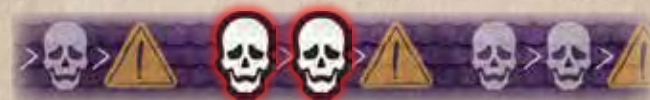
ATTENTION : Un jeton Obstacle empêche seulement les survivants de passer d'un lieu à un autre. Il n'empêche pas d'utiliser des objets (p. ex. une bouteille de whisky).



Action 2 : Retirer tous les jetons Peur

Retirez simplement tous les jetons Peur d'un survivant.

Peur insurmontable !



Lorsque l'assassin fait peur à un survivant, placez 1 jeton Peur sur la case vide la plus à gauche de la tuile Santé de ce survivant. Lorsqu'un survivant reçoit son troisième jeton Peur, il fait du bruit au lieu de prendre peur. Placez 1 jeton Bruit dans le lieu où se trouve le survivant et indiquez immédiatement à l'assassin 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 se produisent au même endroit pendant le tour des survivants.

(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 sa carte du manoir 1 jeton Pétards dans le lieu où se trouve l'assassin.)

Les jetons et sont dangereux pour les survivants. Certains assassins ont des capacités qui leur permettent d'utiliser ces jetons pour traquer les survivants.

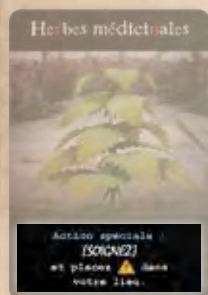
Exemple : Les joueurs choisissent de retirer tous les jetons Peur de William afin de lui éviter de faire du bruit s'il en reçoit un de plus.



Action 3 : Effectuer une action spéciale

Appliquez l'effet de l'action spéciale (et défaussez l'objet en question s'il ne porte pas le symbole ∞).

Exemples d'actions spéciales :



Action 4 : Retirer un jeton Obstacle de votre lieu

Les jetons Obstacle vous empêchent d'avancer et donc d'échapper à l'assassin pour survivre. Pour vous en sortir, à votre tour, vous pouvez retirer un jeton Obstacle de votre lieu.

Pour cela, retirez-le simplement de la carte. Indiquez immédiatement à l'assassin quel obstacle vous venez de retirer afin qu'il puisse le retirer lui aussi de sa carte.

Exemple : Le joueur qui contrôle Anna choisit de retirer le jeton Obstacle entre la cuisine et le cellier. Il indique immédiatement à l'assassin qu'il peut lui aussi retirer cet obstacle de sa carte.



Action 5 : Réparer la radio et faire du bruit ⚠

(ATTENTION : Vous ne pouvez pas effectuer cette action si l'assassin se trouve dans le même lieu que vous.)

Pour gagner, vous pouvez tenter de réparer la radio afin de lancer un appel d'urgence, puis rester en vie pendant 5 tours en attendant que les secours arrivent. Chaque carte possède un emplacement radio portant le symbole ⚙. Sur la carte du manoir, il s'agit du salon.

Pour pouvoir réparer la radio, un survivant doit se trouver dans le même lieu qu'elle. Réparer la radio augmente la progression de la réparation de 1 : pour le symboliser, placez un jeton Réparation sur l'emplacement représentant une roue dentée. Posez ensuite un jeton Bruit dans le lieu. Une fois que les 5 jetons Réparation ont été placés, la radio est réparée.



Attention :

Vous ne pouvez faire progresser la réparation de la radio qu'UNE SEULE FOIS par tour.

Utiliser une boîte à outils pour réparer la radio



Si vous utilisez une boîte à outils, la réparation progresse de 2 (ou de 3 si vous incarnez Johnson). Cependant, n'oubliez pas que vous déclencherez tout de même un bruit ⚠. D'autre part, vous ne pourrez pas effectuer d'autres réparations pendant ce tour, comme dans le cadre d'une réparation classique.

	progression de la réparation	⚠
Action de réparation normale	+1	✓
Réparation avec une boîte à outils	+2	✓
Réparation de Johnson avec une boîte à outils	+3	✓
Intelligent (pouvoir de George) (Extension : Lethal Immortals)	+1	✗

Appel d'urgence !

Une fois la radio réparée, placez le jeton Secours sur la case « 5 » au-dessus du manoir. Ce jeton indique que les secours arriveront dans 5 tours : déplacez-le d'une case vers la droite au début de chaque prochain tour des survivants. Lorsque les secours arrivent (le jeton Secours atteint la dernière case), les survivants gagnent la partie.



L'ASSASSIN VOUS EMPÊCHE DE RÉPARER LA RADIO ! ⚙

Vous ne pouvez pas réparer la radio si l'assassin se trouve dans le même lieu que vous !



Action 6 : Fouiller le lieu

(ATTENTION : Vous ne pouvez pas effectuer cette action si l'assassin se trouve dans le même lieu que vous.)

(ATTENTION : Si la pioche Recherche est vide, vous ne pouvez plus effectuer cette action.)

Pour survivre, vous devez faire bon usage des objets que vous trouvez. Vous pouvez effectuer cette action pour acquérir de nouveaux objets.

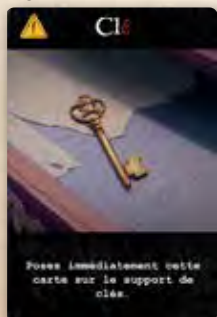
Un survivant doit se trouver dans un lieu portant le symbole  pour pouvoir rechercher des objets. Pour effectuer cette action, piochez 1 objet dans la pioche Recherche. Vous pouvez garder l'objet pioché ou le défausser.



Lorsque vous trouvez une clé, placez-la immédiatement sur le support correspondant au-dessus du manoir. Si vous piochez un objet autre qu'une clé, ajoutez-le à votre inventaire. Chaque survivant, à l'exception de Johnson, ne peut avoir que 3 objets au maximum dans son inventaire. Si vous dépassez cette limite, vous devez immédiatement choisir 3 objets à garder et défausser les autres dans une pile de défausse.



Si le symbole  est présent dans le coin supérieur gauche de la carte Objet que piochez, vous devez placer 1 jeton Bruit dans le lieu où se trouve le survivant au moment où vous la piochez (voir les cartes Boîte à outils et Clé ci-dessous). Que vous choisissiez de garder l'objet ou de le défausser, celui-ci fait obligatoirement du bruit.



L'ASSASSIN VOUS EMPÊCHE DE RECHERCHER DES OBJETS !



Vous ne pouvez pas rechercher des objets si l'assassin se trouve dans le même lieu que vous !

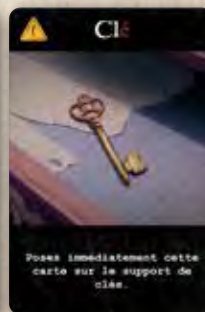


Types d'objets

Il existe différents types d'objets dans **Terrorscape**. Si une carte Objet comporte le symbole ∞ (p. ex. la carte Revolver), vous pouvez utiliser cet objet autant de fois que vous le souhaitez.

Si une carte Objet ne comporte pas le symbole ∞ (p. ex. la carte Boîte à outils), vous devez défausser cet objet immédiatement après l'avoir utilisé.

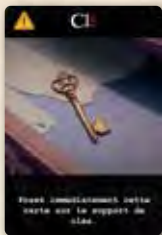
Les clés sont des objets spéciaux. Si vous piochez une clé, placez-la immédiatement sur le support au-dessus du manoir au lieu de l'ajouter à votre inventaire. Si vous piochez une clé alors qu'il y en a déjà 5 sur le support, vous pouvez tout de même la placer dessus, sur le même emplacement qu'une autre clé déjà présente.



Découvrir

Choisissez un survivant, qui prend 2 cartes dans la pioche Découverte. Vous pouvez en garder une et défausser l'autre. Certains objets peuvent faire du bruit ⚠. Que vous choisissiez de garder l'objet ou de le défausser, il fait toujours du bruit dans le lieu où se trouve actuellement le survivant.

(Conseil : La pioche Découverte ne contient que 2 clés. Vous devez fouiller les lieux pour trouver 5 clés et tenter de vous échapper !)



S'il n'y a plus qu'une carte dans la pioche Découverte, piochez uniquement cette carte.

Si la pioche Découverte est vide au début de cette étape, vous perdez immédiatement la partie, sauf si les secours sont déjà en route. Si le jeton Secours est déjà placé sur le manoir et que la pioche Découverte est vide, ignorez cette étape.

Signaler les bruits à l'assassin

À la fin de votre tour, vous devez indiquer à l'assassin où vous avez fait du bruit. L'assassin ne sait pas exactement où se trouvent les survivants : il se sert du bruit ⚠ qu'ils font pour deviner leur 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 sa carte 1 jeton Pétards ⚡ dans le lieu où se trouve l'assassin.)



Si vous le souhaitez, vous pouvez identifier un bruit effectué au cours du tour précédent en retournant le jeton Bruit correspondant sur son côté noir et blanc.

RENCONTRE ET ATTAQUE

Pendant son tour, l'assassin 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 l'assassin. Si c'est le cas, ils doivent lui indiquer lequel ou lesquels d'entre eux se trouvent dans le même lieu que lui. Il s'agit d'une **rencontre**. Pendant la rencontre, l'assassin lance des **attaques** contre les survivants jusqu'à ce que l'un d'entre eux parvienne à se défendre ou que tous les survivants échouent. Une **attaque** doit être résolue en suivant les étapes ci-dessous.

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

Au début de chaque attaque, l'assassin peut utiliser une carte Capacité « Attaque » ✖. Dans ce cas, il doit la montrer et expliquer son effet aux survivants. L'assassin doit également ajuster sa force sur son plateau de niveau et de force.

2 Choisir un survivant

L'équipe des survivants choisit UN survivant dans le lieu, qui doit se défendre contre l'assassin.

3 Utiliser un objet (facultatif)

Le survivant qui se défend peut utiliser UN objet pour améliorer sa défense (s'il choisit le revolver, il peut également utiliser les munitions).

4 Lancer les dés Défense

Le survivant lance un certain nombre de dés Défense (4 dés moins le nombre de jetons Peur qu'il possède).

5 Déterminer le résultat de l'attaque

Additionnez la valeur de défense de la carte Objet et le résultat des dés. (Conseil : Si les survivants ont placé un jeton Piège dans le lieu, ils peuvent l'activer et le retirer pour augmenter leur défense de 2.)

Comparez la somme de la défense avec la force de l'assassin. Si la défense est supérieure ou égale à la force, le survivant parvient à se défendre. Procédez alors aux étapes suivantes :

- L'assassin défausse 2 cartes de sa pioche.
- La rencontre se termine, même s'il reste dans le lieu des survivants qui n'ont pas été attaqués.

Si la défense est inférieure à la force de l'assassin, le survivant n'a pas réussi à se défendre. Procédez alors aux étapes suivantes :

- Le survivant en question est blessé. Si cela entraîne l'élimination du survivant, l'assassin remporte la partie.
- S'il reste dans le lieu des survivants qui n'ont pas encore été attaqués, l'assassin lance une nouvelle attaque. S'il n'y a pas d'autres survivants, la rencontre se termine.

Fuir après une rencontre (facultatif)

Après une rencontre, tous les survivants qui ont participé à la rencontre peuvent, s'ils le souhaitent, [AVANCER] x1.

Exemple de rencontre

Par exemple, 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.



Si le Boucher a trouvé Marco lors d'une action [RECHERCHER], 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.



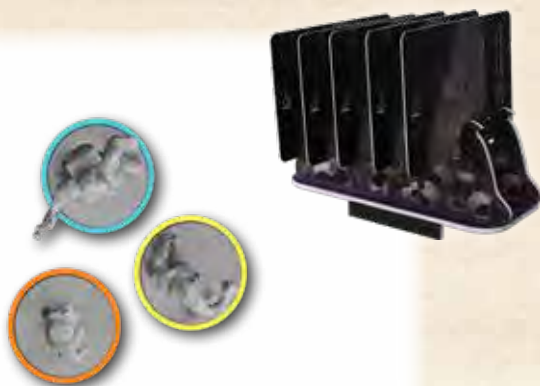
En additionnant le résultat des dés et la valeur de la carte, il obtient un total de 8 de défense, soit plus que la force du Boucher. Marco parvient donc à repousser le Boucher.

CONDITIONS DE VICTOIRE POUR LES SURVIVANTS

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

1^{re} méthode : S'échapper

Au début de leur tour, si les survivants ont trouvé 5 clés et qu'ils se trouvent tous les trois dans le lieu contenant la sortie principale, ils gagnent la partie.



S'ils ont trouvé 5 clés et que l'un d'entre eux possède la carte secrète, ils peuvent également s'échapper tous les trois depuis le lieu où se trouve la sortie cachée.



2^e méthode : Attendre les secours

Une fois la radio réparée, placez le jeton Secours sur la case « 5 » de l'emplacement correspondant sur le manoir.

Déplacez-le ensuite d'une case vers la droite 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 de l'**assassin**...

TOUR DE L'ASSASSIN

Peu importe le nombre de joueurs, il n'y a toujours qu'un seul assassin dans **Terrorscape**, et celui-ci joue contre tous les autres joueurs. Si c'est la première fois que vous jouez l'assassin, nous vous conseillons de choisir le Boucher, car c'est le personnage le plus simple à jouer.

Le déroulement du tour de l'assassin est résumé ci-dessous :



Ces étapes sont expliquées plus en détail ci-après.

Mise en place conseillée

Nous vous conseillons de toujours placer votre main de cartes sur la table, sous votre plateau Assassin.



Main de cartes de l'assassin

Réapparaître

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

1. Indiquez aux survivants où vous vous trouvez. Les survivants placent la figurine de l'assassin dans le lieu correspondant. Puis les deux camps retirent leur jeton Déplacement furtif.
2. Appliquez l'effet « au moment de réapparaître » de votre carte Capacité, le cas échéant
3. Effectuez une action [RECHERCHER] supplémentaire, qui ne compte pas comme une action. Si aucune rencontre ne se produit, continuez le tour de l'assassin. Si une rencontre se produit, le tour prend fin après la rencontre (le reste du tour est ignoré).



Par exemple, le Spectre utilise la carte Disparition au cours de son tour. Dans chaque camp, remplacez les figurines du Spectre par un jeton Déplacement furtif. Le Spectre peut alors avancer de 0 à 2 lieux sans donner de détails sur son déplacement aux survivants. Du côté des survivants, le jeton Déplacement furtif reste à sa place, car les survivants ne savent pas où le Spectre a effectué son action [DÉPLACEMENT FURTIF].



Au début du prochain tour de l'assassin, le Spectre commence par révéler sa nouvelle position. Les survivants placent alors la figurine du 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 1 jeton Peur, à cause de l'effet « au moment de réapparaître » de la carte Disparition. Enfin, le Spectre effectue une action [RECHERCHER] supplémentaire.



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 ».

Coût des cartes Capacité

Certaines cartes Capacité possèdent un symbole représentant une carte dans leur coin inférieur gauche. Il s'agit du coût 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 utiliser la capacité. Ce coût est obligatoire pour pouvoir utiliser la carte.



Lorsque vous utilisez une carte Capacité

Dès que vous utilisez une carte Capacité, montrez-la aux autres joueurs, lisez son effet à haute voix et laissez les survivants réagir à vos capacités. Par exemple, si vous effectuez une action [AVANCER], vous devez toujours indiquer aux survivants votre trajectoire afin qu'ils puissent déplacer la figurine de l'assassin sur leur carte 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 page 18.)



Utiliser une carte Capacité spéciale ⚡ OU effectuer 2 actions

Durant cette étape, vous pouvez SOIT utiliser une carte ⚡, SOIT effectuer 2 actions ([AVANCER] x 1 / [RECHERCHER]).

Option 1 : Utiliser une carte ⚡

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



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 normales ([AVANCER] x 1 OU [RECHERCHER]).

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

L'assassin peut [AVANCER] d'un lieu vers un lieu adjacent. Contrairement aux survivants, l'assassin peut franchir les jetons Obstacle, mais il doit les retirer sur son passage. Rappel : Vous devez indiquer aux survivants votre trajectoire lorsque vous avancez. Par exemple : « Je suis passé du bureau à la salle de réception. » ATTENTION : Si vous effectuez l'action [DÉPLACEMENT FURTIF], vous ne retirez PAS les jetons Obstacle.

Par exemple, le Boucher utilise sa première action pour avancer du bureau à la bibliothèque. Puis, il utilise sa deuxième action pour avancer 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 trouvez un survivant, une rencontre a lieu et vous devez l'attaquer. Pour plus de détails sur les rencontres, reportez-vous à la page 18. Si aucun survivant ne se trouve dans le même lieu que vous, passez à l'étape suivante.

Utiliser une carte Capacité lente

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

Si vous n'avez pas rencontré de survivant, vous pouvez utiliser une carte . Les cartes  vous permettent de mettre en place une stratégie pour vos prochains tours.



Deux exemples de cartes  : «Barricade» et «RESTEEEEZ!».

Piocher 3 cartes (et gagner un niveau)

Enfin, piochez 3 cartes et terminez votre tour. Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes en main : défaussez immédiatement les cartes que vous piochez une fois que votre main est pleine.

Si votre paquet est vide au moment où vous devez y piocher ou défausser des cartes, votre niveau augmente ! Après avoir appliqué les effets du gain de niveau, mélangez les cartes de votre défausse pour créer une nouvelle pioche. Terminez ensuite votre action de pioche ou de défausse.

Quand vous gagnez un niveau, indiquez-le aux survivants (ainsi que votre nouvelle valeur de force si celle-ci a été modifiée) à l'aide du plateau dédié. Si votre nouveau niveau débloque une carte Capacité, ajoutez-la à votre main. Si cette nouvelle carte vous fait dépasser la taille limite de votre main, défaussez immédiatement une carte afin de revenir à un maximum de 5.

Exemple :

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



Pioche

1. Piochez les 2 cartes restantes de votre paquet. N'oubliez pas qu'il vous restera encore une carte à piocher. Votre main étant limitée à 5 cartes, vous ne gardez que la première carte, et devez immédiatement défausser la deuxième.
2. 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 débloquez la carte « Fureur Brutale ». Bien que votre main soit pleine, vous avez le droit de défausser une carte de votre choix afin de faire de la place pour « Fureur Brutale ». Mélangez les cartes de votre défausse afin de former une nouvelle pioche.
4. Piochez la dernière carte (la troisième que vous deviez piocher à la fin de votre tour). Puisque votre main est pleine, cette carte est immédiatement défaussée.

RENCONTRE ET ATTAQUE

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

Votre tour se termine immédiatement après une rencontre !



Rappel : Après une rencontre, votre tour se termine immédiatement. Même si une carte Capacité possède un ou plusieurs effets 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 qu'assassin, vous devez deviner où se trouvent les survivants. Vous pouvez placer vos jetons Aide sur la carte 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 progression de réparation pour tenter de suivre le fil des réparations.



QUESTIONS FRÉQUENTES

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

Réponse :

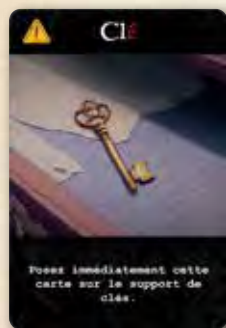
Non. Dans la plupart des cas, vous ne pouvez utiliser qu'un seul objet lors d'une rencontre. Le revolver est la seule exception à la règle : vous pouvez le montrer à l'assassin et défausser également des munitions pour augmenter votre défense.



Q2. L'assassin retire-t-il les jetons Obstacle qu'il franchit en effectuant l'action [DÉPLACEMENT FURTIF] ?

Réponse :

Non. Avec l'action [DÉPLACEMENT FURTIF], l'assassin peut toujours traverser les obstacles, mais sans retirer les jetons correspondants.



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

Réponse :

Oui, les clés ne sont pas ajoutées à votre inventaire.

Q5. Que signifie la capacité d'Anna (« L'assassin ne peut pas vous [DÉTECTER] ») ?

Réponse :

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



Q6. Pouvez-vous expliquer l'objet Morceaux de piège ?

Réponse :

Vous pouvez utiliser cet objet comme une action spéciale en plaçant un jeton Piège dans votre lieu. Si vous rencontrez l'assassin dans le lieu où se trouve le jeton Piège, vous devez lui indiquer que vous possédez un piège après avoir lancé les dés au moment de vous défendre. Défaussez ensuite le jeton et ajoutez +2 à votre défense.



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

Réponse :

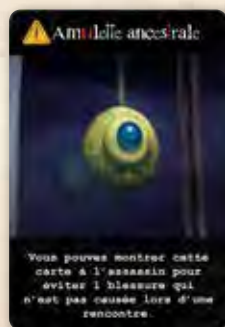
Oui, vous pouvez. Par exemple, si un jeton Obstacle est présent entre la cuisine et le cellier, vous pouvez tout de même jeter une bouteille de whisky d'une pièce à l'autre.



Q4. Dois-je placer un jeton Bruit dans tous les lieux lorsque j'utilise une carte Pétards ?

Réponse :

Non, vous n'êtes pas obligé de le faire. Placez simplement 1 jeton Pétards dans le lieu où se trouve l'assassin 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 sont donc couverts.



Q8. L'amulette ancestrale permet-elle de contrer la capacité « Semeur de mort » du Tueur ?

Réponse :

Non.



Q9. La capacité "Observatrice" de Sophia devient une action supplémentaire quand elle transporte une lampe de poche. Comment cela fonctionne-t-il ?

Réponse : "Observatrice", en tant qu'action supplémentaire, permet à Sophia d'utiliser les passages secrets autant de fois qu'elle le souhaite à n'importe quel moment de son tour.

Par exemple, avec la lampe de poche, elle peut réparer la radio dans le salon, effectuer l'action supplémentaire "Observatrice" pour se rendre au cimetière, échanger un objet avec William, puis retourner dans le salon.

Q10. En tant qu'assassin, dans quel ordre dois-je placer mes cartes dans ma défausse ?

Réponse :

Pour jouer une carte Capacité qui possède un coût, vous devez d'abord défausser le nombre de cartes requis. Utilisez ensuite la carte Capacité en appliquant ses effets, puis placez-la en dernier dans la défausse.

Q11. Dans l'équipe des survivants, si j'effectue une action dont l'assassin doit être informé (p. ex. retirer un jeton Obstacle), dois-je l'indiquer moi-même à l'assassin ?

Réponse :

Non, vos coéquipiers peuvent le faire pour vous. Vous pouvez désigner un joueur dans votre équipe qui se chargera de donner toutes les informations nécessaires à l'assassin afin d'éviter de lui donner plus de détails que nécessaire.

Q12. Si je dois prendre une ou plusieurs cartes dans une pioche, mes coéquipiers peuvent-ils m'aider à les piocher ?

Réponse :

Oui, mais souvenez-vous que votre équipe doit d'abord désigner le survivant qui effectue l'étape Découverte avant de piocher les cartes pour lui. Même si les membres de votre équipe peuvent piocher des cartes pour vous, ils ne peuvent pas désigner un autre survivant après avoir pris connaissance des 2 objets piochés.

Q13. Les survivants peuvent-ils savoir combien l'assassin a de cartes en main ?

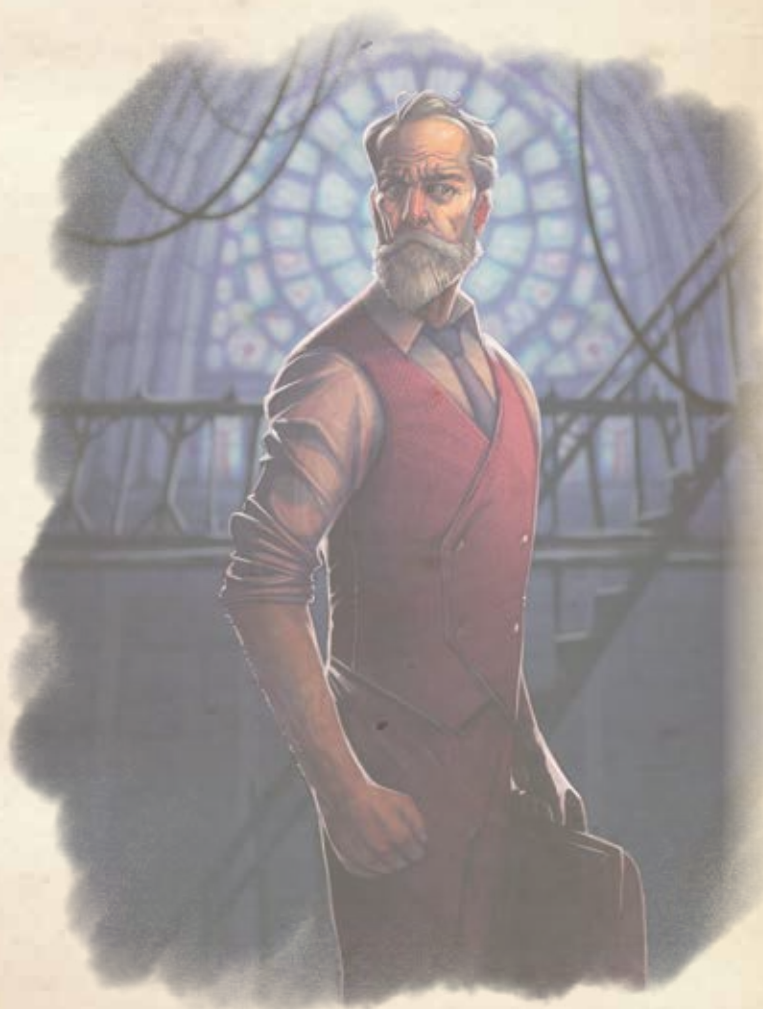
Réponse :

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 la pioche de l'assassin ?

Réponse :

Non. Ainsi, les survivants ne savent pas exactement quand l'assassin augmentera de niveau en piochant sa dernière carte.



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 de 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 l'assassin). Elle permet d'ajouter des cartes de personnalité au jeu afin d'apporter des capacités supplémentaires uniques aux personnages. Le nombre de cartes de 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 plusieurs cartes de personnalité en fonction du nombre défini en amont ou du niveau de difficulté souhaité.

Niveaux de difficulté :

Facile

Chaque survivant pioche 2 cartes de personnalité et en choisit 1. L'assassin ne pioche pas de carte de personnalité.

Normal

Chaque survivant pioche 2 cartes de personnalité et en choisit 1. L'assassin pioche 2 cartes de personnalité et en choisit 1. Une fois que chaque camp a choisi son trait de personnalité, l'assassin doit montrer celui qu'il a choisi. À tout moment pendant la partie, les survivants peuvent lui demander de leur montrer à nouveau la carte qu'il a choisie.

Difficile

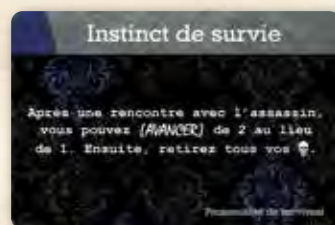
Chaque survivant pioche 2 cartes de personnalité et en choisit 1. L'assassin pioche 4 cartes de personnalité et en choisit 2. Une fois que chaque camp a choisi ses traits de personnalité, l'assassin doit montrer ceux qu'il a choisis. À tout moment pendant la partie, les survivants peuvent lui demander de leur montrer à nouveau les cartes qu'il a choisies.

Cauchemardesque

Chaque survivant pioche 2 cartes de personnalité et en choisit 1. L'assassin pioche 6 cartes de personnalité et en choisit 3. Une fois que chaque camp a choisi ses traits de personnalité, l'assassin doit montrer ceux qu'il a choisis. À tout moment pendant la partie, les survivants peuvent lui demander de leur montrer à nouveau les cartes qu'il a choisies.

Déroulement de la partie :

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



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 à l'assassin l'emplacement des bruits.



- Un survivant qui découvre une clé garde celle-ci sur son plateau Inventaire. Cela permet de savoir combien de clés possède un survivant, mais les clés n'occupent pas 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 une carte secrète).



- Les survivants 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 la pioche Recherche en récompense.

- Lorsqu'un survivant est éliminé, sa figurine est allongée et la partie continue. L'assassin gagne 1 niveau à chaque fois qu'il élimine un survivant.
- Les objets et les clés du survivant éliminé restent sur son plateau et dans son inventaire. Les autres survivants peuvent utiliser des actions supplémentaires pour récupérer des objets et des clés sur les corps des survivants éliminés qui se trouvent dans le même lieu qu'eux.



- Les survivants peuvent toujours échanger des objets entre eux s'ils le souhaitent.
- Si un survivant retire un jeton Obstacle, il doit en informer lui-même l'assassin.
- 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.
- L'assassin peut être considéré comme gagnant s'il parvient à éliminer au moins 2 survivants.
- S'il parvient à éliminer les 3 survivants, l'assassin remporte la victoire haut la main et décroche le titre « d'assassin imbattable ».



Variante 3 : Plan 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 l'assassin.

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 la condition en cours de l'une des cartes Mission. Si c'est le cas, avancez le jeton de progression de mission d'une case sur la carte Mission. Vous ne pouvez garder qu'une seule carte Mission. Aussi, si vous choisissez d'avancer sur une autre carte Mission par la suite, vous perdrez la progression effectuée sur votre carte actuelle. (Remarque : Si l'assassin vient d'effectuer un déplacement furtif, aucun lieu n'est considéré comme correspondant à sa position.)

Dans cet exemple, William se trouve dans le lieu requis à la fin du tour. Les survivants peuvent donc faire passer le jeton de progression de mission à l'étape suivante.



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

Certaines cartes Mission ont des effets qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Dans ce cas, retirez le jeton de la carte après l'avoir utilisé.



Vous devrez parfois placer le jeton de progression de mission sur la carte du manoir pour utiliser certains effets. Une fois le jeton placé, il ne peut plus être déplacé.



L'heure de la contre-attaque !

Certaines missions sont plus difficiles à accomplir que d'autres, mais offrent aux survivants une nouvelle manière de remporter la partie.



Combiner les variantes 2 et 3

- Lorsqu'un survivant remplit la condition en cours d'une carte Mission, le premier joueur peut décider de faire avancer ou non le jeton de progression de mission.
- Si les survivants remplissent la condition en cours des deux cartes, le premier joueur décide de la carte Mission sur laquelle il souhaite faire avancer le jeton de progression de 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. L'assassin est considéré comme perdant, même s'il a éliminé des survivants.

Annexe : GUIDE D'ASSEMBLAGE

PARTIE A - ÉTAPE 1



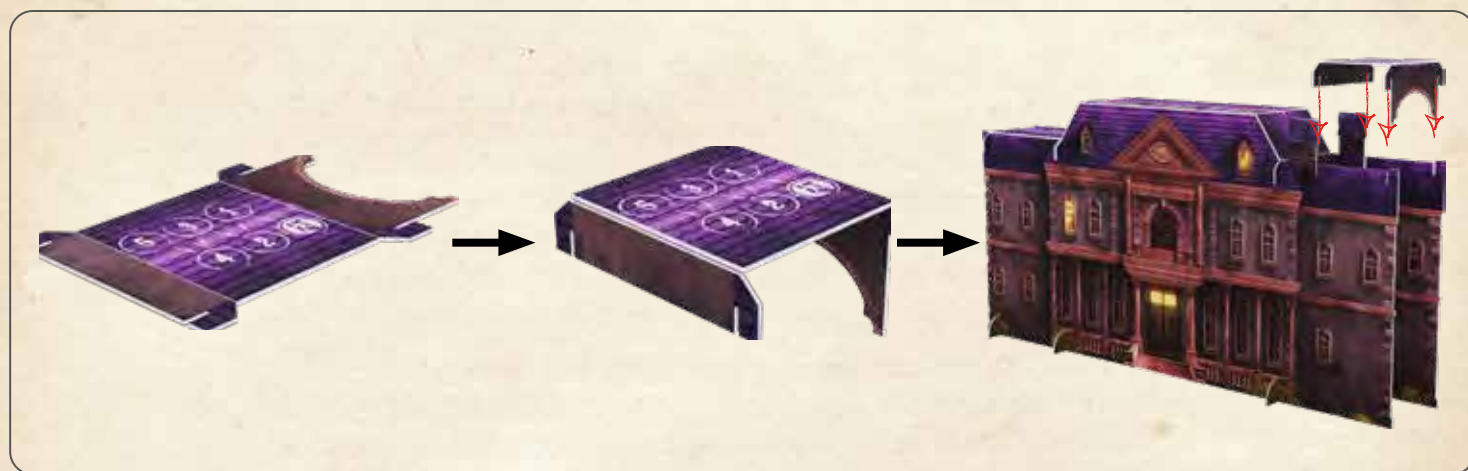
PARTIE A - ÉTAPE 2



PARTIE A - ÉTAPE 3



PARTIE A - ÉTAPE 4



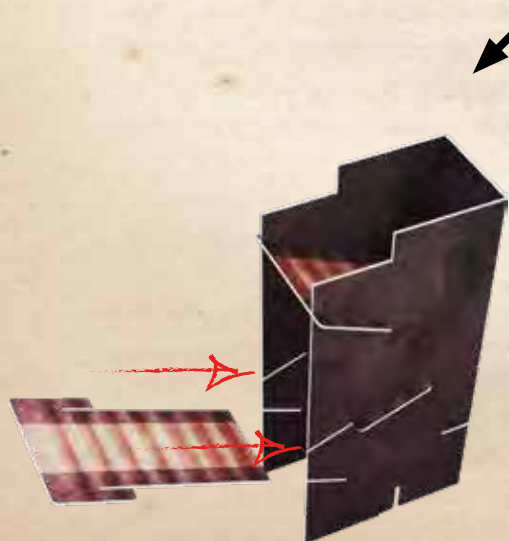
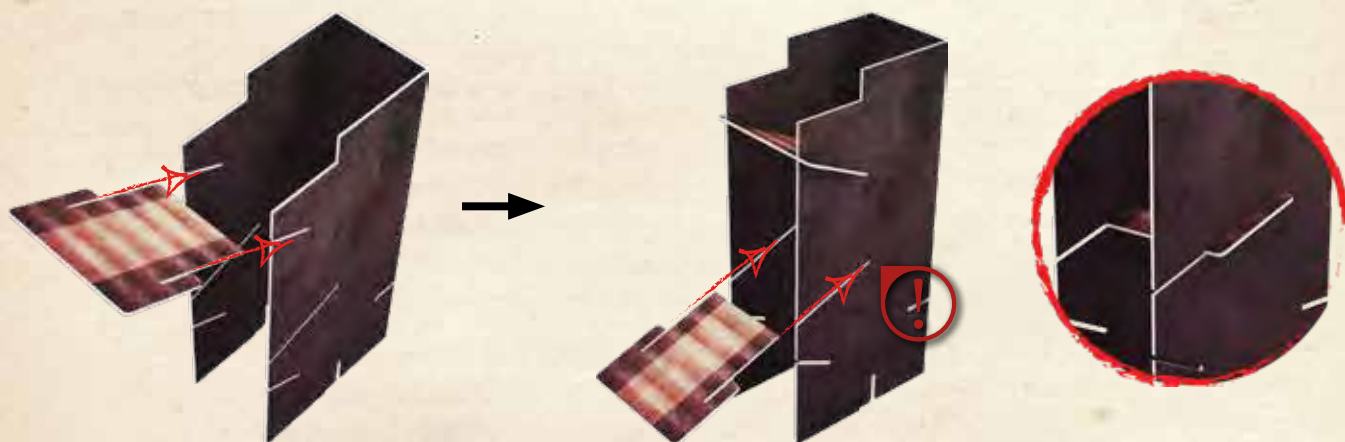
PARTIE A - TERMINÉ



PARTIE B - ÉTAPE 1



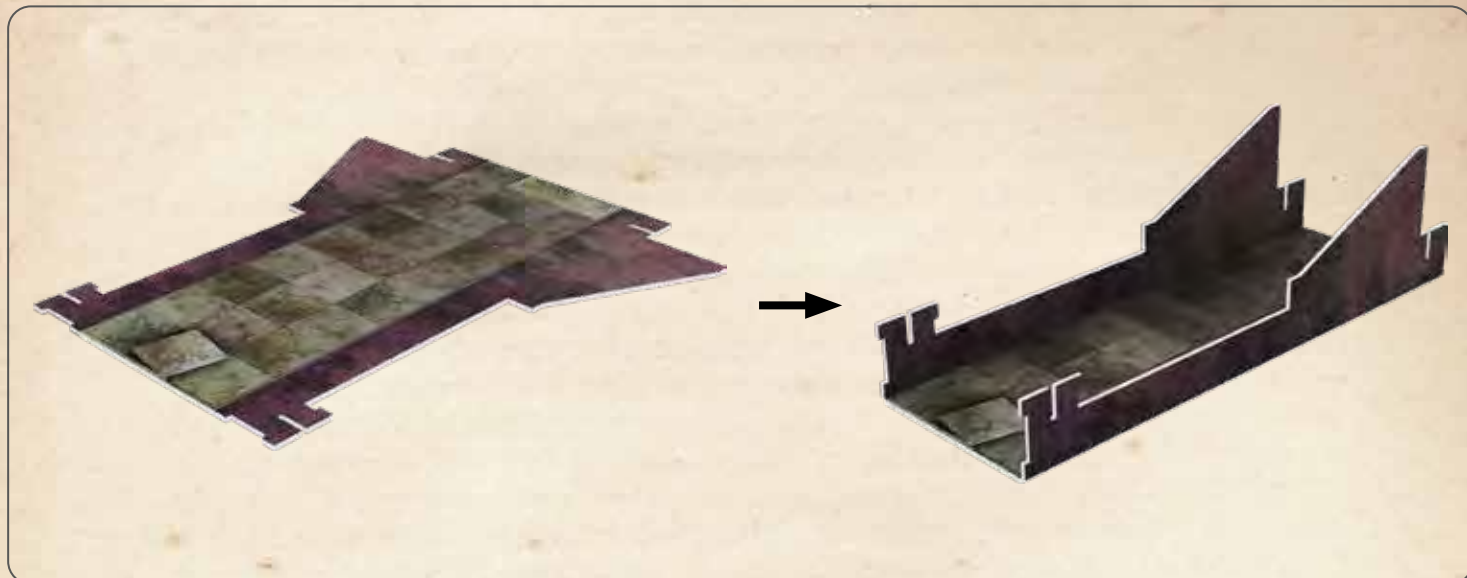
PARTIE B - ÉTAPE 2



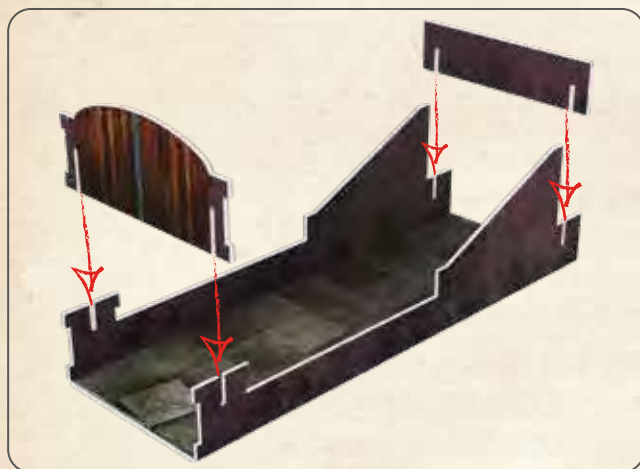
PARTIE B -
TERMINÉ



PARTIE C - ÉTAPE 1



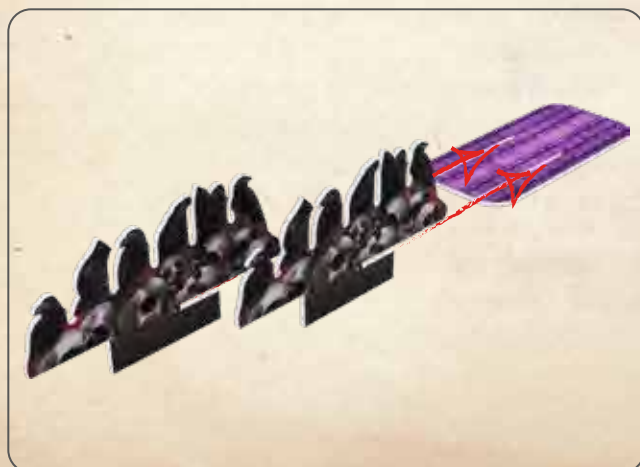
PARTIE C - ÉTAPE 2



PARTIE C - TERMINÉ



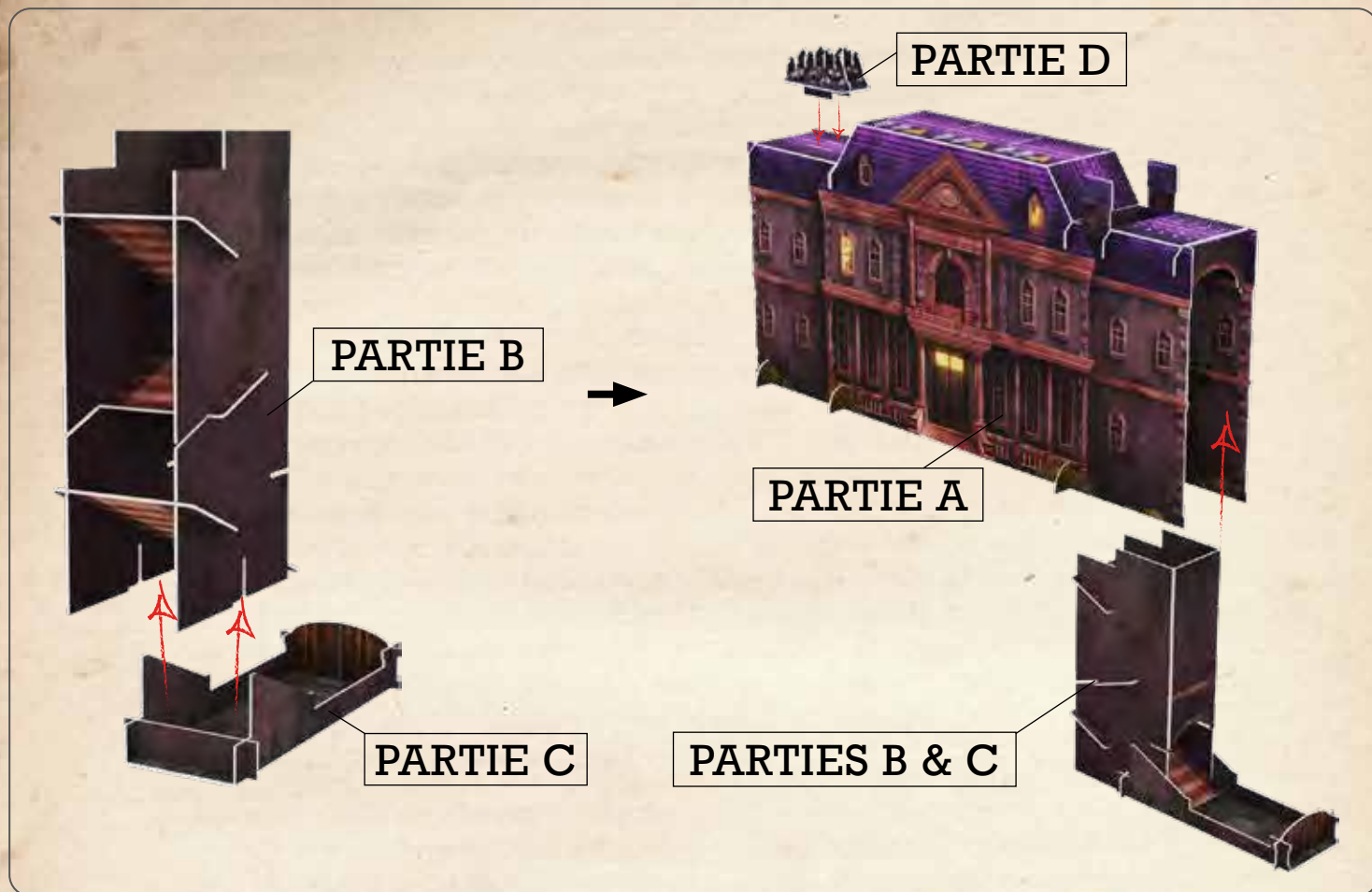
PARTIE D - ÉTAPE 1



PARTIE D - TERMINÉ

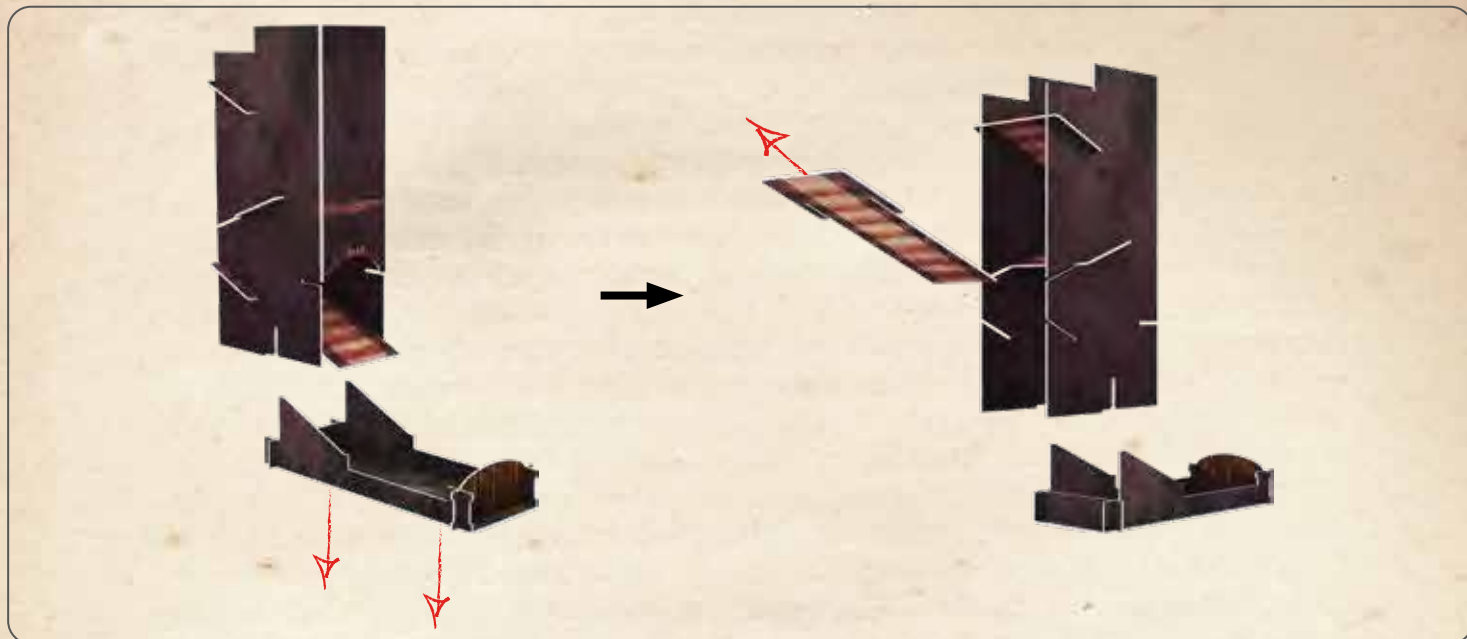


Annexe : ASSEMBLAGE DES DIFFÉRENTES PARTIES

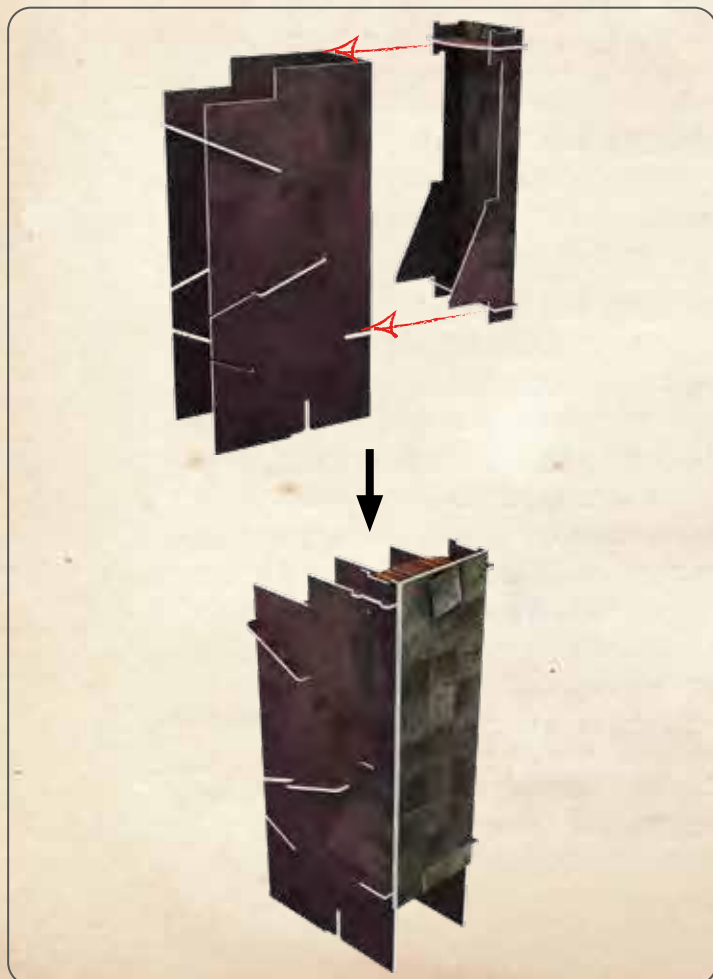


Annexe : CONSEILS DE RANGEMENT - TOUR À DÉS

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



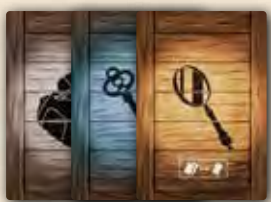
ÉTAPE 3



Annexe : CONSEILS DE RANGEMENT - CASIERS

CASIER DES SURVIVANTS



- ①  ②  x 4
- ③  Total = 45
- ④  x 6  x 5
 x 7  x 6
 x 1  x 1
- ⑤ - Plateaux Survivant
 - Plateaux Inventaire des survivants
 - 1 aide de jeu

CASIER DE L'ASSASSIN



- ① 
- ② 
- ③  x 6  x 1  x 1  x 1
 x 7  x 1  x 1
- ④ 
- ⑤ - Plateaux Assassin - 1 aide de jeu
 - Plateau de niveau et de force

CASIER À TOUR À DÉS



CASIER À FIGURINES

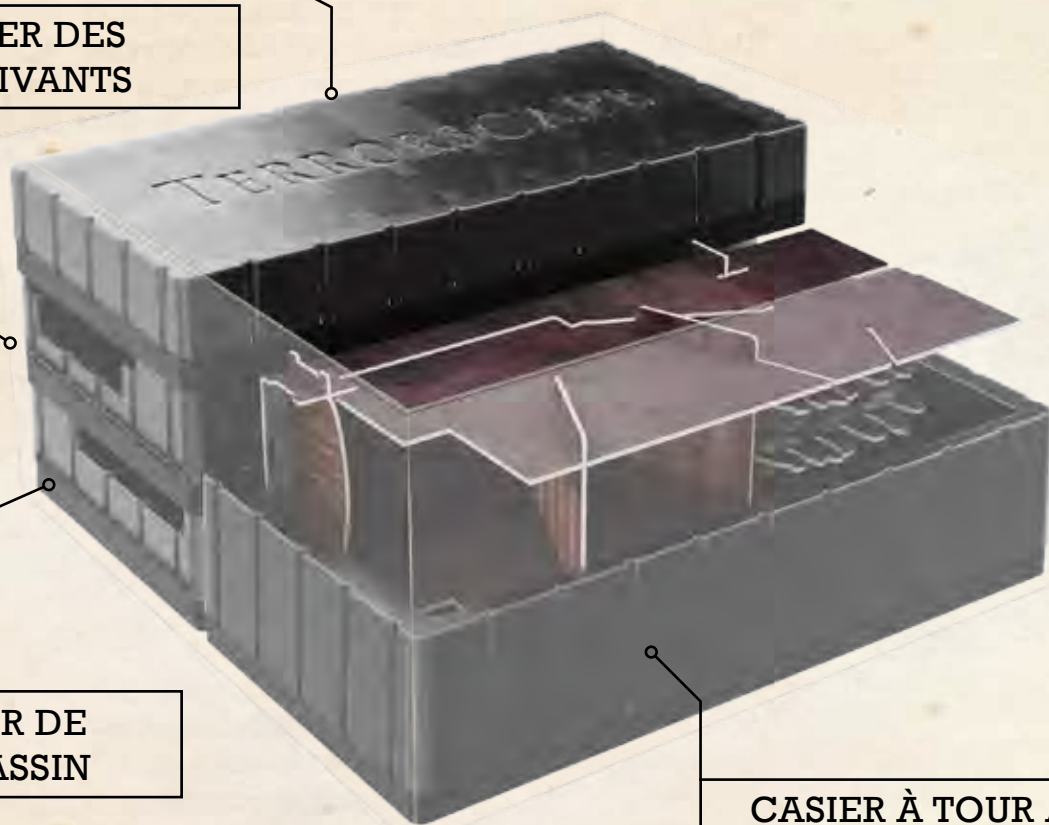


CASIER À FIGURINES

CASIER DES
SURVIVANTS

CASIER DE
L'ASSASSIN

CASIER À TOUR À DÉS



CRÉDITS

Concept et développement : Jeffrey CCH

Gestion de production et livret de règles : Isaac Chan

Assistant de production et édition : Alex Chan

Conception de produit : Herman Ying

Direction artistique : Roxy Dai

Illustrations de la boîte et des personnages : Samuel Horowitz

Conception graphique : Amanda Phelps, Domingo Pino, Arepko, TheGeekArtist, Herman Ying

Graphismes 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

Traduction française : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

Traduction Française pour la 2^{de} édition : Adrien Martel

Remerciements :

Kenneth YWN,

Daniel Giaquinto de Milan,

Domenico « Pepita » Fumagalli de Milan,

l'équipe de contenus de Tabletop,

Christoffer Alexander Damsø

Florence Lee



www.icemakesboardgame.com



@icemakes



@ice_makes



@Ice Makes



@ice_makes

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

