



BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL (AVALON HILL)

LUDOVox.FR
LA VOIX DES JOUEURS



OSEREZ-VOUS FRANCHIR LE SEUIL DE CETTE MAISON HANTÉE ? DÉPLACEZ-VOUS DANS LA DEMEURE, DÉCOUVREZ DE NOUVELLES PIÈCES, RÉCUPÉREZ DES OBJETS MAIS GARE AUX PRÉSAGES QUI POURRAIENT RÉVÉLER LES VÉRITABLES INTENTIONS DE L'UN D'ENTRE VOUS. SELON LE SCÉNARIO DÉCLENCHÉ, VOUS SEREZ AMENÉ À INCARNER UN TRAITRE CONTRE LE RESTE DE L'ÉQUIPE OU JOUER CHACUN POUR SOI AFIN DE SORTIR VIVANT DE LA MAISON. GÉREZ BIEN VOS ATTRIBUTS ET RÉSOUEZ LES MISSIONS QUI VOUS ATTENDENT...

1 / MISE EN PLACE



- Mettez de côté les livres de *Hantise*.
- Choisissez un **personnage**. Récupérez sa **fiche**, sa figurine et le socle à la couleur du personnage.
- Insérez les 4 **curseurs** sur votre **fiche personnage** pour qu'il pointe sur le **chiffre vert** des différentes capacités.
- Formez une réserve avec les **dés**.
- Formez 3 pioches distinctes avec les cartes *Événement*, *Objet* et *Présage*.



- Placez les cartes **référence de Monstres** et **référence du Traître** à proximité.
- Donnez à chaque joueur une carte **référence des joueurs**.
- Placez sur la table les 3 **tuiles de départ** pour former la *Maison*, en les espaçant de **20 cm** entre elles.
- Formez une pile face **cachée** avec les tuiles *Pièce* restantes.
- Placez chaque *Explorateur* sur la tuile du *Hall d'entrée*.
- Choisissez ensemble une **carte Scénario** parmi les 5 proposées.
- Formez une réserve avec le **Compteur** et son **indicateur** ainsi que les jetons cartonnés.
- Déterminez un premier joueur.

2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE SE JOUE EN DEUX PHASES, UNE PREMIÈRE A LIEU AVANT L'APPARITION DE LA HANTISE. CETTE PHASE CONSISTE À DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE POUR DÉCOUVRIR DES SALLES ET LES CARTES ÉVÉNEMENTS QUI LUI SONT ASSOCIÉES. UNE FOIS LA PHASE HANTISE DÉCLENCHÉE, LES JOUEURS VONT CONNAÎTRE LEUR RÔLE (TRAITRE/HÉROS) AINSI QUE LA MISSION À ACCOMPLIR POUR REMPORTE LA PARTIE.

AVANT LA HANTISE

- Lors de votre tour, vous pouvez vous **déplacer**, **échanger** des *Objets* et effectuer des *Actions spéciales*, dans l'ordre de **votre choix**.

DÉPLACEMENTS

- Vérifiez votre **valeur de Vitesse** sur votre fiche personnage pour connaître votre capacité **maximum** de déplacement.
- Vous pouvez vous déplacer sur une tuile **adjacente** si votre tuile de départ et la tuile d'arrivée sont **reliées** par une *Porte*. Exception faite de certaines tuiles comme *l'Escalier* qui mène directement au *Palier de l'Étage*.
- Certaines tuiles contiennent des **Obstacles** et nécessitent **deux points** de déplacement pour les quitter.

- **DÉCOUVERTE D'UNE PIÈCE** : Lors de votre déplacement, vous pouvez franchir une *Porte inexplorée* pour découvrir une **nouvelle Pièce** :

- Vérifiez la tuile sur le **dessus** de la pile tuiles de *Pièces* :
 - » Si elle **correspond** à la zone de votre personnage (*Sous-sol*, *Rez de chaussée* ou *Étage*) placez-la de façon à faire **coïncider** une de ses *Portes* avec la *Porte inexplorée*.
 - » Si elle ne **correspond pas** à la zone où se trouve votre personnage, défaussez cette carte en la plaçant sous la pile. Répétez cette action jusqu'à obtenir une tuile **correspondant** à la zone où se situe votre personnage.

- Placez votre personnage sur la **nouvelle** tuile.
- Résolez les actions indiquées sur la tuile correspondant à la découverte d'une tuile. Si la tuile possède un **symbole** , ou piochez la première carte du **paquet correspondant**.
- Lorsque vous piochez une carte *Présage*, vous devez faire un **test de Hantise**. Lancez **autant de dés** que de cartes *Présage* **jusqu'à présent** piochées par l'ensemble des joueurs. Si le résultat obtenu est **égal** ou **supérieur** à 5, la *Hantise* **commence**. De même, si vous piochez la **dernière carte Présage**, la *Hantise* **commence**.



- **Votre tour se termine** dès que vous avez découvert une nouvelle *Pièce* et résolu son éventuel *Événement*.
- **DÉGÂT** : Si vous êtes amené à recevoir des dégâts, baissez le **marqueur concerné** sur votre fiche personnage. Les dégâts *Physiques* concernent la *Vigueur* et la *Vitesse*, les dégâts *Mentaux*, le *Savoir* et la *Santé Mentale*, alors que les dégâts *Généraux* concernent les 4 attributs. Vous ne pouvez pas descendre en dessous du **seuil critique** (chiffre rouge) avant que la phase *Hantise* soit enclenchée.

ÉCHANGER DES OBJETS/PRÉSAGES :

- Une fois par tour, si vous **partagez** une tuile avec un **autre personnage**, vous pouvez échanger des *Objets* ou des *Présages* avec celui-ci selon les conditions qui conviennent aux deux parties. Vous ne pouvez pas échanger des *Objets/Présage* si vous les avez **déjà utilisés** ce tour-ci.

ACTIONS SPÉCIALES

- Les *Actions spéciales* sont présentes sur certaines cartes *Objet* et *Présage*.
- Vous pouvez réaliser les *Actions spéciales* des cartes que vous possédez en début de tour, **une seule fois** chacune par tour.



APRÈS LA HANTISE

- **IDENTIFICATION DE LA HANTISE** : Lorsque la *Hantise* est déclenchée, vérifiez quelle *Hantise* vous allez jouer sur la *carte de Scénario*. Le *type* de *Présage* qui a déclenché la *Hantise* vous indique qui sera l'éventuel *Traître* ainsi que le *numéro* de la *Hantise* à jouer.



A MYSTERIOUS INVITATION		
Class	Number	Book
Gold	9	House of All
Amber	37	House of Knowledge
Blue	38	House of Knowledge
Dark	6	House of Knowledge
Black	8-0	

- **INTRODUCTION ET MISE EN PLACE** : L'éventuel *Traître* et les héros restants prennent chacun le *livre de Hantise* qui correspond à leur statut et lisent *secrètement* le *Scénario* correspondant. Chaque partie lit à *voix haute* l'*introduction* de leur *Hantise* puis effectue toutes les étapes de mise en place indiquées dans le *Scénario*. Toutes les autres informations restent *secrètes* jusqu'à ce que vous soyez obligé de les dévoiler en faisant une *Action spéciale*.



TOUR DE JEU : Vous pouvez effectuer les *mêmes actions* qu'avant la *Hantise*. Certaines règles évoluent cependant :

- Il faut **2 points** de déplacement pour quitter une tuile avec un *Ennemi*.
- Vous pouvez récupérer 1 *Objet* ou 1 *Présage* sur un personnage *mort* se trouvant dans votre *Pièce*.
- Vous pouvez jouer les *Actions spéciales* mentionnées dans votre livre.

-**ATTAQUER** : Vous pouvez attaquer un *Ennemi sur votre tuile*. Faites chacun un *test* de *Vigueur*. Celui ayant obtenu le résultat le plus *faible* reçoit des dégâts *Physiques* correspondants à la *différence* de *points* entre les deux résultats. Aucun dégât n'est attribué en cas *d'égalité*. Si le curseur de l'un des attributs descend sur le symbole *Tête de mort* , l'explorateur concerné *meurt*. Couchez alors le personnage qui devient un *Cadavre*. Le joueur qui incarne ce personnage ne participe plus à la partie.

 Vous pouvez utiliser une *seule Arme* en votre possession pour modifier votre attaque. Vous ne pouvez pas utiliser une *Arme* que vous venez d'acquérir *ce tour* ni échanger une *Arme* que vous venez d'utiliser *ce tour*.

- **MONSTRES (LIVRE DU TRÂITRE UNIQUEMENT)** : prenez la carte de *référence des Monstres* qui décrit les capacités d'attaque et de mouvement des *Monstres* de ce *Scénario*. Les *Monstres* ne peuvent pas être *tués* (sauf exception), ils deviennent *étourdis* après une attaque adverse réussie. Retournez alors le jeton sur sa face *Étourdi* jusqu'au *prochain* tour du monstre. Lancez un nombre de dés égal à la *valeur* de *Vitesse* pour connaître la capacité de déplacement du type de *Monstre* ciblé pour ce tour-ci. Sauf indication contraire, les *Monstres* ne *peuvent pas explorer* de nouvelles *Pièces*, ni posséder *d'Objets* ou de *Présage*.



3 / FIN DE PARTIE



- Le premier camp (traître ou héros) à accomplir ses objectifs, remporte la partie.
- Le camp victorieux lit alors le chapitre "si vous gagnez" dans son livre pour conclure la partie.