

**Transylvania : Curses & Traitors
(Transylvanie : Malédictions et traîtres)**

Par Loren & James Cunningham – éditeur WIBAI (www.wibaigames.com)

**Livret de règles officiel, traduit par Brice
& un appendice supplémentaire
pour la traduction des cartes**

Transylvania : Curses & Traitors

Un jeu d'aventure et d'exploration pour **3-6 joueurs** durant de **45 à 60 minutes**.

A l'ère victorienne, la Transylvanie a succombé à une terrible malédiction. La campagne est envahie de monstres et les citoyens sont terrorisés, craignant de sortir de chez eux. La situation est devenue terrible pour tous les habitants de la région. Dans une tentative désespérée de sauver la Transylvanie, le gouvernement local a lancé un appel au secours, sollicitant de courageux aventuriers pour les délivrer de leur sort. La récompense promise est suffisamment conséquente pour attirer les meilleurs et les plus braves du monde entier.



C'est votre chance d'endosser le rôle d'un de ces aventuriers sans peur. Explorez les terres maudites de Transylvanie à la recherche du savoir nécessaire pour briser la malédiction qui souille le pays. Mais attention, la Transylvanie est un endroit dangereux. Vous pouvez vous transformer en un des monstres que vous cherchiez à éradiquer. Enfin, si vous parvenez seulement à en réchapper.



Comment Gagner

Il y a 3 manières possibles de gagner à « Transylvania : Curses & Traitors » :

1 – Vaincre la malédiction. Soyez le premier aventurier à revenir à la tuile Eglise avec 5 cartes de savoir. Vous devez posséder au moins une carte de savoir par type de monstre (voir page 6). Ces cartes proviennent de votre main ou de vos cartes Examinées (voir page 13). Le jeu prend fin quand vous atteignez la tuile Eglise.

2 – Se transformer en un monstre et tuer les aventuriers. Si vous vous transformez en vampire ou loup-garou ou zombi, vous devez tuer un nombre d'aventuriers égal à la moitié des joueurs du jeu.
(NDT : voir Etre un Monstre : le Guide, page 17).

3 – Attaquer et tuer un monstre.

Matériel du jeu

- 1 livret de règles (NDT : et cette traduction en 1 livret supplémentaire)
- 16 tuiles plateau
- 20 tuiles Aventurier à enficher
- 3 tuiles Monstre à enficher
- 9 supports
- 2 pions Miroir
- 12 dés
- 3 cartes d'information Monstre
- 6 cartes d'information Aventurier
- 10 cartes Aptitudes de l'Aventurier [NDT : Ability a été traduit par Aptitude]
- 10 cartes de personnages Aventurier
- 3 cartes de personnages Monstre
- Pile de 69 cartes Découverte
- Pile de 62 cartes Evénement
- 20 pions Cadenas
- 57 pions Découverte
- 18 pions Caractéristiques (6 Psychisme, 6 Intelligence, 6 Attaque) [NDT : Trait a été traduit par Caractéristiques]
- 5 pions Zombi
- 13 pions Eclaboussure Sanglante
- 9 attaches pour cartes Aventurier



Mise en place du jeu

1 – Tuile de départ : Trouvez la tuile Eglise. Placez-là au centre de la table et mélangez alors le reste des tuiles en les plaçant face cachée à proximité. [NDT : pour une partie rapide ou avec des débutants, on peut retirer 4 tuiles (évituez celles avec des passages secrets) – voir faq Wibai]

2 – Choisissez un Aventurier : Mélangez la pile de cartes Aptitudes de l'Aventurier. Chaque joueur en tire une au hasard. C'est l'Aventurier utilisé par chaque joueur au début du jeu et la description de ses Aptitudes. Prenez la tuile Aventurier correspondante et son support. Les autres tuiles Aventurier et supports sont mis de côté. Utilisez une des attaches pour indiquer le niveau de Santé de départ à 6 sur la piste Santé de la carte Aventurier.

3 – Déterminez le premier joueur : La personne qui a le plus récemment lu un livre, regardé un film/série, ou joué à un jeu de plateau concernant des vampires, loups-garous ou zombies commence.

4 – Choisissez un emplacement de départ : Dans l'ordre du tour, chaque joueur place son personnage (tuile et support) sur l'une des empreintes de pas de la tuile Eglise.

5 – Préparez les piles : Mélangez indépendamment les piles Découverte et Evénement et placez près de la zone de jeu.

6 – Empilez les pions : Mélangez puis empilez les pions Découverte, face cachée près du plateau (le côté roue dentée et empreinte de pas doit être visible).

7 – Piochez une carte Découverte : En commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche dans l'ordre une carte Découverte avant le début du jeu pour former leur main de départ.

Note : Dans une partie à 5-6 joueurs, les 5^{ème} et 6^{ème} joueurs piochent 2 cartes et en choisissent une. L'autre carte est défaussée.



Les cartes

Les cartes Aventurier

Chaque carte décrit le rôle que vous allez jouer et a une série de caractéristiques représentées par une icône et un chiffre.

La valeur de Mouvement est le nombre d'Empreintes de pas(emplacements) que vous pouvez parcourir à votre tour.

Les valeurs d'Attaque, Intelligence et Psychisme sont le nombre de dés que vous pourrez jeter lors d'un test dans cette caractéristique. Ceci est appelé un jet de caractéristique. Ces caractéristiques peuvent être augmentées ou diminuées par des des cartes Découverte ou Evénement.



Descriptif de la carte : (de haut en bas)

- Í le type d'aventurier (ici l'inventeur)
- Í son potentiel de mouvement (ici 6)
- Í sa caractéristique d'attaque (ici 4)
- Í son intelligence (ici 4)
- Í son psychisme (ici 4)
- Í sa santé (ici 6 de départ, le cœur est plus gros pour l'indiquer)

Les cartes Aptitude de l'Aventurier



Chaque Aventurier du jeu possède sa propre aptitude unique basée sur son histoire et son expertise dans son domaine de prédilection.

Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une fois par jeu et seulement à votre tour.

Une fois l'aptitude utilisée, remettez la carte dans la boîte.

Les cartes Découverte

Il y a 3 types de cartes Découverte : Connaissance (K), Objet, et Transformation (T)

Les cartes Connaissance

Les cartes Connaissance sont identifiées par l'icône dans le coin en haut à gauche de la carte.

Il y a une carte Connaissance pour chaque type de Monstre présent dans le jeu, (Zombi, Vampire, Loup-garou) ainsi que des cartes Connaissance Générale.



Note : Vous gagnez le jeu en retournant à la tuile Eglise avec 5 cartes Connaissance dont une pour chaque type de Monstre (une carte Connaissance Générale peut remplacer n'importe laquelle des cartes Connaissance Monstre individuelles)



Les cartes Objet

Les objets ont des effets positifs ou négatifs qui prennent effet dès que la carte devient Examinée.

Descriptif d'une carte :

- Í en haut à gauche, le type de carte
- Í en haut à droite, le modificateur de caractéristique
- Í premier texte en noir, descriptif
- Í **texte en vert**, les effets immédiats
- Í deuxième texte en noir, les informations supplémentaires
- Í **texte en rouge**, les effets conditionnels

Les cartes Transformation

Il y a une carte Transformation associée à chaque type de Monstre (Zombi, Vampire, Loup-garou).

Les cartes Transformation ne peuvent pas être examinées, défaussées ou échangées (à moins qu'une carte ne vous le spécifie). Elles doivent rester dans la main du joueur qui les a piochées jusqu'à ce qu'un Monstre de ce type soit révélé sur le plateau (toutes les cartes Transformation pour un Monstre déjà en jeu peuvent être défaussées et de nouvelles cartes Découverte sont piochées pour les remplacer).



Les cartes Evénement

Les cartes Evénement décrivent une créature malveillante ou une situation dans laquelle vous allez tomber vous obligeant à vous en tirer par vos capacités physiques, intellectuelles ou psychiques.

Une caractéristique spécifique (Attaque, Intelligence, Psychisme) sera indiquée. L'Aventurier fait un Jet de Caractéristique basé sur les statistiques et modificateurs (dans les cartes Examinées) de son personnage et vérifie ensuite la carte Evénement pour découvrir ce qu'il en résulte.

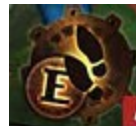
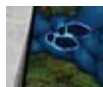
Les tuiles plateau de jeu

Il y a 16 tuiles plateau de jeu représentant la Transylvanie et ses monuments variés. Cela montre les différentes icônes et emplacements avec lesquels vous allez interagir et que vous allez traverser en Transylvanie.

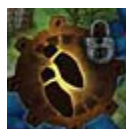


Descriptif de la carte :

Passage secret verrouillé – Point d'entrée/sortie – Case Evénement – Portail verrouillé



Case pion Découverte – Case pion Découverte verrouillé – Nom de la tuile



Comment jouer

« Transylvania : Curses & Traitors » est joué en une suite de tours. Chaque joueur complète toutes les phases de son tour avant de passer la main au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un Aventurier consiste en 3 phases : Exploration, Détermination, Nettoyage.



Phases du tour

I. Exploration

Vous pouvez faire tout ou partie des actions suivantes dans l'ordre de votre choix.

- ↳ Se déplacer
- ↳ Acquérir des cartes Découverte
- ↳ Résoudre des Evénements
- ↳ Examiner une carte Découverte
- ↳ Défausser une carte Découverte ou Evénement (une fois par tour)
- ↳ Attaquer une Monstre

II. Détermination

Si vous avez tenté mais en vain d'acquérir au moins une carte Découverte à votre tour, vous pouvez choisir une de vos caractéristiques et faire un Jet de Caractéristique (en incluant les bonus éventuels déjà présents).

Si le résultat est 2 ou moins, prenez un pion Caractéristique correspondant à cette dernière et ajoutez-le à votre carte d'Aventurier. Ceci augmente cette caractéristique de 1 point de manière permanente. Aucun joueur ne peut avoir plus de 2 pions Caractéristique (+2) par Caractéristique.

III. Nettoyage

Si à la fin de votre tour vous possédez plus de 4 cartes Découverte en main, vous devez défausser le surnombre. [NDT : si vous avez 5 cartes Transformation (non défaussables), adoptez une règle non-officielle : soit se transformer automatiquement en Monstre à la fin de son tour, soit autoriser exceptionnellement à défausser une carte Transformation ; voir la faq Wibai]

Note : Les cartes Examinées portant le symbole  portent ce maximum à 6 cartes en main.



Actions d'exploration

Se déplacer

Votre Aventurier se déplace le long du chemin bleu indiqué par les empreintes de pas sur le plateau de jeu.

Vous pouvez vous déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à votre valeur de déplacement modifiée par toute carte Découverte examinée ou carte Evénement.

Chaque empreinte compte comme une case (1).

Le mouvement peut s'effectuer dans toutes les directions, sans rapport avec la direction des empreintes de pas.

Vous pouvez revenir en arrière sur des cases déjà traversées à votre tour.

Le mouvement n'est pas forcément ininterrompu. Vous pouvez bouger, accomplir d'autres actions et reprendre alors votre mouvement une fois l'action terminée.

Une case peut contenir jusqu'à 2 joueurs maximum. Les autres joueurs ne peuvent traverser une case déjà occupée par 2 joueurs.



Placer de nouvelles tuiles plateau de jeu

Quand vous quittez une tuile, piochez-en une nouvelle à partir de la pile tuiles plateau de jeu face cachée. Choisissez son orientation de manière à ce que la case Entrée/Sortie corresponde à la case Entrée/Sortie de la tuile quittée.

Placez les pions Découverte et les pions Cadenas aux emplacements indiqués sur la nouvelle tuile.

Emplacements verrouillés

Les pions Cadenas sont placés sur toutes les icônes Cadenas sur la tuile. Les pions Cadenas sont placés côté Empreintes visible sur les cases Découverte verrouillées et les cases Passage Secret ; ils n'empêchent pas les joueurs de passer dessus. Les joueurs peuvent traverser ces cases mais ne peuvent accéder à leur contenu. Les pions Cadenas sans icône Empreintes de pas sont placés sur les portails et bloquent complètement le mouvement des joueurs.

Passages Secrets

Les Passages Secrets permettent le mouvement entre tuiles. Il y a quatre jeux de Passages Secrets différenciés par couleur (rouge, bleu, vert et jaune). Si vous êtes sur une case Passage Secret, vous pouvez directement vous déplacer sur une autre case Passage Secret de la même couleur sans utiliser de point de mouvement. Tous les Passages Secrets commencent verrouillés et ne peuvent être utilisés tant que les deux côtés ne sont pas déverrouillés. **Note** : La tuile Eglise est la tuile « Maison » pour les Aventuriers. Un Aventurier qui termine son mouvement sur cette tuile regagne 1 point de Santé. [NDT : on peut dépasser la Santé initiale (voir faq Wibai)]

Etre à court de pions Découverte

Si tous les pions Découverte ont été utilisés, les pions dans le sac de défausse sont secoués et empilés pour former une nouvelle pioche (les pions Découverte sont placés dans un sac de défausse quand ils sont retirés du jeu. Voir page 11 : tenter une Découverte).

Poser la dernière tuile plateau

Dès que la dernière tuile plateau est posée, tous les espaces pions Découverte vides sont remplis, incluant les six sur la tuile Eglise.

Les pions Cadenas ne sont pas replacés. Dès qu'un pion Cadenas est enlevé, cet espace reste libre jusqu'à la fin de la partie.

Acquérir des cartes Découverte

Il y a trois façons d'acquérir des cartes Découverte : tenter une Découverte, défier un autre Aventurier et détrousser un cadavre.

Tenter une Découverte

Quand vous arrivez sur un pion Découverte, vous pouvez tout de suite faire un Jet de Découverte.

Retournez le pion qui indiquera la caractéristique et sa valeur

Rassemblez vos dés : collectez un nombre de dés égal à la valeur de la caractéristique correspondante sur votre carte d'Aventurier.

Vérifiez les modificateurs : ajoutez ou retirez des dés en fonction des effets de cartes Examinées en face de vous et au centre de la tuile Eglise.

Faites un Jet de Caractéristique :

- si la somme du jet est supérieure ou égale au nombre imprimé sur le pion Découverte, vous avez fait une Découverte ! Retirez le pion Découverte et placez-le dans le sac de défausse, piochez la première carte de la pile Découverte et suivez les instructions.

- si la somme est inférieure, laissez le pion Découverte où il est. Vous ne pouvez pas retenter cette Découverte à ce tour.

Défier un autre Aventurier

Si vous occupez la même case qu'un autre Aventurier à votre tour, vous pouvez le défier !

1. Choisissez une caractéristique : le joueur dont c'est le tour la choisit.

2. Faites un Jet de Caractéristique : les deux aventuriers font un Jet de Caractéristique dans la caractéristique utilisée (incluant les modificateurs des cartes Examinées).

3. Vérifiez le résultat : le joueur qui a fait le jet le plus élevé peut prendre une carte Découverte à l'autre joueur.

a) Vous pouvez choisir une carte au hasard dans la main de l'autre joueur ou une de celle Examinées en face de l'autre joueur.

b) Les cartes prises de la main du perdant sont intégrées à la main du gagnant.

c) Les cartes prises sur la table rejoignent le rang des cartes Examinées du nouveau joueur. Ceci ne compte pas dans la limite de 1 carte Examinée par tour. Si la carte Examinée prise à un objet maudit attaché, cet objet maudit reste attaché à cette carte.

Note : vous pouvez défier autant de joueurs que vous êtes capable d'atteindre à votre tour. Vous ne pouvez pas défier le même joueur plus d'une fois par tour.

Détrousser un cadavre.

Si lors de vos pérégrinations vous traversez une case où un autre Aventurier est mort et où il y a un pion Eclaboussure Sanglante, vous pouvez retirer le pion et piocher les cartes Découverte que l'Aventurier avait mises de côté. Ces cartes vont directement dans votre main. (Voir Mort d'un Aventurier : page 15)


Règles additionnelles pour les cartes Découverte

Í vous pouvez avoir un total de 8 cartes : jusqu'à 4 cartes dans votre main et jusqu'à 4 cartes Examinées sur la table en face de vous.

Í Lors d'une pioche de carte Découverte, cette dernière va dans votre main. (A moins qu'elle ne doive être examinée immédiatement). Les cartes Objet n'ont aucun effet tant qu'elles sont dans votre main.

Í Vous ne pouvez pas défausser une carte dans le même tour où elle a été piochée.

Résoudre les événements

A chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur une case marquée du symbole  vous devez stopper et piocher une carte Événement et en résoudre l'effet.

Si une telle carte doit être placée sur la table en face de vous, tous les modificateurs de vos caractéristiques prennent effet immédiatement.

Cela occupe un de vos 4 emplacements pour cartes Examinées (Ainsi, si vous avez déjà 4 cartes Examinées, vous devez en défausser une ou la reprendre dans votre main pour faire de la place à la nouvelle carte).

Cela ne compte pas dans la limite de 1 carte Examinée par tour.

Un nombre illimité de cartes Événement peut être Examiné dans le tour d'un joueur.

Règles additionnelles pour les cartes Événement

Icône d'Événement sur une case pion Découverte : un icône Événement qui partage une case pion Découverte ne vous oblige pas à piocher immédiatement une carte Événement sauf si le pion Découverte a été retiré du plateau.

Í Quand vous atterrissez sur ce type de case, vous devez d'abord réussir un Jet de Caractéristique. Si c'est le cas, piochez une carte Découverte. Et après piochez et résolvez l'Événement.

Í Tout Aventurier qui traverse cette case dans le futur devra aussi piocher une carte Événement.

Événement Jeu Entier (All-Play) : la pile Événement contient un certain nombre de cartes Événement Jeu Entier. Ces cartes affectent tous les Aventuriers mais pas les Monstres.

Cartes placées sur la tuile Eglise : Beaucoup de cartes Événement nécessitent d'être placées au centre de la tuile Eglise.

Les modificateurs de la carte placée au centre de la tuile Eglise sont effectifs tout le temps que cette carte reste en jeu. Ces modificateurs peuvent inclure une hausse ou baisse de la Santé, du Mouvement, de l'Attaque, de l'Intelligence ou du Psychisme, et doivent être annoncés au début de chaque tour.

Ces cartes placées au centre de la tuile Eglise ne comptent pas dans la limite de 4 cartes Examinées.

[NDT : une carte placée sur l'Eglise entraîne la défausse de la carte précédente éventuelle – voir faq Wibai]

Les cartes Événement doivent être défaussées quand elles sont retirées du jeu, elles ne peuvent jamais aller dans votre main.



Examiner une carte Découverte (Une fois par tour)

Vous pouvez choisir d'examiner une carte Découverte de votre main chaque tour. Placez-la sur la table en face de vous. Tout modificateur de caractéristique sur cette carte est désormais actif immédiatement.



Règles additionnelles pour l'examen de cartes

Doit être Examiné: Quelques cartes annoncent qu'elles doivent être Examinées immédiatement. Ces cartes comptent dans la limite de 4 cartes Examinées mais pas dans la limite de 1 carte Découverte Examinée par tour.

Doit être attachée : Quelques cartes annoncent qu'elles doivent être attachées à une autre carte. Elles ne comptent pas dans la limite de 4 cartes Examinées (car elles partagent un emplacement avec la carte à laquelle elles sont attachées et n'en prennent pas un pour elles seules) ni dans la limite de 1 carte Découverte Examinée par tour.

4 emplacements de cartes : si vous avez 4 cartes Examinées et désirez en examiner une autre, vous devez en retirer une de la table avant que la nouvelle ne soit Examinée.

Cartes retournées en main : les cartes Découverte peuvent être retirées de la table et revenir dans votre main ou être défaussées. Vous pouvez retirer autant de cartes que vous voulez à votre tour.

Défausser une carte Découverte ou Événement (Une fois par tour)

A n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez choisir de défausser une carte Découverte de votre main ou une carte Découverte ou Événement des cartes Examinées disposées devant vous.

Toute carte attachée à ces cartes défaussées sont défaussées également.

Attaquer les Monstres

Quand vous vous déplacez sur une case contenant un Monstre, vous pouvez l'attaquer.

Procéder à une attaque

1. Faites un Jet de Caractéristique en Attaque : chaque joueur jette le nombre de dés indiqué par sa caractéristique d'Attaque.
2. Vérifiez les modificateurs : chaque joueur ajoute ou soustrait tout modificateur de ses cartes Découverte ou Événement. On peut alors appliquer les modificateurs des cartes Découverte influant sur le total final du jet de dés.
3. Déterminez le vainqueur : le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.
4. Infligez les dommages : le perdant prend autant de dégâts que la différence entre les deux jets de dés. Ce nombre est soustrait à la Santé actuelle du perdant.

Attaquer quand ce n'est pas votre tour

Tout Aventurier, Monstre ou Favori Zombi peut déclarer une attaque en dehors de son tour si un autre joueur vient à passer par la case qu'il occupe.

Note : entre Aventuriers on ne peut s'attaquer ; on peut seulement se défier pour des cartes Découverte



Transformation en Monstre



Vous pouvez vous transformer en Monstre quand vous avez en main les cartes spécifiques requises pour la transformation. Votre but du jeu change immédiatement. Vous ne pouvez plus gagner en collectant les cartes Découverte. Vous devez attaquer et tuer les Aventuriers restants. Mais vous n'avez pas à révéler votre nouvelle « identité » immédiatement (Voir Transformation cachée ci-dessous).

Les cartes déclencheurs de la transformation sont listées ci-dessous pour chaque type de Monstre.

Vampire

Vous vous transformez en Vampire quand vous détenez n'importe quelle combinaison de 3 de ces cartes :

- H Morsure de Vampire
- H Le Necronomicon
- H Une Epée Large de Vladimir Examinée

Loup-garou

Vous vous transformez en Loup-garou quand vous détenez :

- H Transformation en Loup-garou et Pleine Lune
- H Les deux cartes Transformation en Loup-garou
- H Le Necronomicon et Transformation en Loup-garou

Zombi

Vous vous transformez en Zombi quand vous détenez :

- H Agent Biologique et Super Serum
- H Le Necronomicon et Agent Biologique
- H Les deux cartes Agent Biologique

Transformation cachée

Quand vous avez les cartes requises pour devenir un Monstre, vous n'avez pas à révéler immédiatement votre transformation aux autres joueurs. Vous pouvez continuer à jouer autant de tours que vous le souhaitez comme un Aventurier jusqu'à ce que vous décidiez d'attaquer un autre joueur. Quand vous attaquez, défaussez toutes vos cartes et remplacez votre pion et carte Aventurier par ceux du Monstre approprié. (Voir Etre un monstre : le guide page 16)

Note : Vous pouvez faire tout un tour en tant qu'Aventurier, utilisant tout votre potentiel de mouvement, puis révéler votre transformation et commencer immédiatement un tout nouveau tour en tant que Monstre avec tout le mouvement associé.



Règles additionnelles

Mort d'un Aventurier

Si votre Santé descend en dessous de 1, votre Aventurier est mort.

Défaussez toutes vos cartes Evénement

Mettez temporairement de côté votre main de cartes, face cachée (Ces cartes ne seront pas révélées avant votre prochain tour quand on saura sous quelle forme vous revenez).

Rendez votre pion et votre carte Aventurier et posez un pion Eclaboussure Sanglante à l'endroit où votre Aventurier est décédé.

Toutes vos cartes Découverte Examinée placées sur la table sont placées en une pile sur le côté avec le pion Eclaboussure Sanglante correspondant dessus. Des Aventuriers qui passeraient par cette case peuvent détrousser votre cadavre.

Régénération

Quand votre Aventurier meurt il revient en tant qu'Aventurier ou que Monstre à votre tour suivant, en fonction des cartes que vous détenez au moment de votre mort.

Revenir en tant qu'Aventurier

Si, au moment de votre mort, vous ne possédez aucune des cartes Transformation ou Necronomicon, alors une nouvelle carte d'Aventurier est sélectionnée au début de votre prochain tour. Vous jouerez désormais avec cet Aventurier.

[NDT : contrairement au début du jeu où l'Aventurier est tiré au hasard, ici on le sélectionne sans autre spécification – de plus la règle originale en anglais contient une erreur et parle de combinaison de cartes (info vérifiée en consultant le site web de l'éditeur)]

Note : Si votre Aventurier meurt pendant son propre tour, toute action restante de ce tour est aussi perdue.

Quand votre Aventurier régénère en un nouvel Aventurier :

1. Des pions Découverte sont placés sur chacun des 6 emplacements autour de l'Eglise.
2. Votre pion Aventurier est placé sur n'importe quelle case autour de l'Eglise.
3. Piochez 2 cartes Découverte et gardez les deux.
4. Une des cartes peut être immédiatement Examinée (Et ne compte pas comme votre action Examen du tour, car que vous pourrez examiner une autre carte à ce tour).
5. Poursuivez votre tour comme d'habitude.

Revenir en tant que Monstre

Si votre Aventurier meurt alors qu'il détient une carte Transformation, alors il se régénérera en Monstre, celui spécifié sur la carte, au début de son prochain tour. Si votre Aventurier meurt alors qu'il possède le Necronomicon, ou différentes cartes Transformation, vous pouvez choisir le Monstre en lequel il se transformera.

Quand votre Aventurier se régénère en Monstre :

1. Placez le pion Monstre approprié sur le plateau sur la case où l'Aventurier est mort.
2. Si votre Aventurier est mort sur une case de la tuile Eglise, vous vous régénérerez une des tuiles adjacentes, à votre choix, sur la case la plus proche de la tuile Eglise

Note : Vous ne pouvez vous régénérer qu'en un Monstre disponible au début de votre prochain tour.

Par exemple : le joueur A détient 3 cartes Morsure de Vampire au moment où son personnage meurt. Il s'attend à devenir un Vampire au début de son prochain tour. Avant le début de son prochain tour, le joueur B se transforme en Vampire. Le joueur A devra désormais revenir en tant qu'Aventurier à son prochain tour car le Vampire n'est plus disponible.

Si vous vous êtes transformé en Monstre,
lisez ...

Etre un monstre : le guide

Les cartes Monstre

Certaines combinaisons de cartes peuvent amener un Aventurier à se transformer en Monstre de Transylvanie, Vampire, Loup-garou ou Zombi. Si ceci arrive vous devez échanger votre carte et pion Aventurier contre ceux du Monstre approprié et tenter de tuer les Aventuriers restants.

Caractéristiques des Monstres

Une fois transformé en Monstre, Intelligence et Psychisme ne sont plus pertinents car vous n'aurez plus de jet à effectuer pour les pions Découverte, plus à acquérir de cartes Découverte ni à déclencher d'événements tout au long de vos mouvements sur le plateau.

Les caractéristiques d'Attaque, de Mouvement et de Santé restent utilisés mais ne sont plus modifiés par les effets des cartes.





Comment gagner

Vous gagnez en tant que Monstre quand vous tuez un nombre d'aventuriers égal à la moitié des joueurs du jeu.

2 tués dans un jeu à 3-4 joueurs

3 tués dans un jeu à 5-6 joueurs



Ordre du tour du Monstre

Quand c'est votre tour et que vous êtes un Monstre, vous pouvez effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre : Bouger, Attaquer.

1. Déplacement

Vous pouvez vous déplacer au maximum du nombre de cases indiqué sur votre carte Monstre. Le mouvement suit les mêmes règles que pour les Aventuriers, cependant il ne peut subir de modificateur..

La tuile Eglise

En tant que Monstre, vous ne pouvez terminer votre mouvement sur la tuile Eglise et vous perdez immédiatement 2 points de Santé pour chaque case Eglise traversée.

De plus :

Vous ne pouvez vous engager sur la tuile Eglise si vous n'avez pas assez de point de mouvement pour en ressortir.

Vous ne pouvez vous engager sur la tuile Eglise si ce faisant cela réduit votre Santé à zéro.



Casser un portail

En tant que Monstre vous ne pouvez franchir les endroits verrouillés qu'en cassant les portails.

Pour ce faire, terminez votre tour sur un portail et perdez le reste de vos points de mouvement s'il vous en restait.

Le pion Cadenas est alors retiré au début de votre prochain tour et le portail est considéré ouvert pour tous les personnages jusqu'à la fin du jeu.

2. Attaque

Quand vous vous déplacez sur la même case qu'un Aventurier, vous pouvez l'attaquer.
Attaquer

1. Faites un Jet d'Attaque : chaque joueur lance le nombre de dés indiqué par leur caractéristique.
2. Vérifiez les modificateurs : l'Aventurier ajoute tout modificateur provenant des cartes Découverte ou Evénement. Enfin il peut appliquer les modificateurs concernant le total final du jet de dés.
3. Déterminez le vainqueur : celui ayant le total le plus élevé aux dés gagne.
4. Appliquez les dégâts : le perdant subit autant de dommages que la différence entre les deux jets de dés. Cette perte est appliquée à la Santé actuelle.

¶ Pour chaque Aventurier tué par vous, Monstre, placez un pion Eclaboussure Sanglante sur votre carte Monstre. Dès que vous en avez tué le nombre requis, vous avez gagné !

- Ĥ Un Aventurier qui meurt sans se transformer en Monstre revient en tant qu'Aventurier à son prochain tour. Il est donc possible pour même joueur de mourir plusieurs fois pendant le jeu et de revenir en tant qu'Aventurier à chaque fois. Cela signifie qu'un Monstre peut tuer le même joueur plusieurs fois et qu'à chaque fois cela comptera dans son total pour gagner le jeu.

Règles pour attaquer les Aventuriers

En tant que Monstre, vous pouvez attaquer un Aventurier ou vous faire attaquer par lui dès lors que vous êtes sur la même case.

Les Monstres ne peuvent s'attaquer entre eux à moins qu'il n'y ait pas d'Aventurier sur le plateau. Si un Monstre en tue un autre, il gagne immédiatement le jeu. Tuer des Favoris Zombis ne compte pas pour la victoire.

Tout Aventurier, Monstre ou Favori Zombi peut déclarer une attaque en dehors de son tour si un autre joueur vient à traverser la case où il se trouve. [NDT : pas entre Aventuriers et pas entre Monstres s'il reste des Aventuriers sur le plateau]



Aptitudes spéciales du Monstre

Chaque Monstre a une Aptitude unique pour l'aider à traquer et tuer sa proie.



Le Loup-garou (accès de sauvagerie)

Au début de chacun de ses tours, le Loup-garou lance un dé.

Si le résultat est une icône Loup-garou, le Loup-garou peut augmenter son mouvement jusqu'à 12 cases et attaquer avec 12 dés jusqu'à son tour prochain.

Il n'y a pas de modification au mouvement ou à l'attaque du Loup-garou sur un résultat au dé de 1, 2 ou 3.



Le Vampire (passage discret)

Les Vampires, à la différence des autres Monstres, peut utiliser les passages secrets pour se déplacer sur le plateau.

Les passages secrets déverrouillés peuvent être utilisés librement.

Si un passage secret est verrouillé, un Vampire peut briser la porte d'un passage comme il le ferait pour un portail qui lui bloque le passage. (voir Casser un portail page 17)

Note : parce que les deux côtés d'un passage secret sont verrouillés au début du jeu, un Vampire doit dépenser 2 tours pour voyager à travers un passage secret verrouillé dans lequel les deux Cadenas sont encore présents (terminant un tour sur la porte d'entrée du passage et un autre sur le verrou pour sortir). Si l'un ou l'autre des pions Cadenas a déjà été retiré, le Vampire n'a besoin de dépenser qu'un seul tour pour retirer le verrou restant.



Le Zombi (armée de favoris)

Les Zombis se déplacent plus lentement que les autres Monstres mais compensent ce manque de vitesse par un nombre accru. Le joueur Zombi possède son pion et 5 pions Favori Zombi.

Engendrer des favoris

Deux (2) pions Favori Zombi peuvent être placés chaque tour par le joueur Zombi. Un Favori Zombi peut être placé sur le plateau sur n'importe quelle case occupée à un moment par le pion Zombi lui-même pendant son tour.

Caractéristiques du Favori Zombi

Celui-ci a un Mouvement de 3, une Santé de 1 et une attaque de 8.

Déplacer un Favori Zombi

Un Favori Zombi peut bouger à votre tour (jusqu'à 3 cases) mais n'est pas obligé de le faire.

Pendant le tour de n'importe quel autre joueur, si un Aventurier perd de la Santé, tous les Favoris Zombis peuvent se déplacer, de 3 cases maximum, en direction de cet Aventurier (par le chemin le plus court possible).

Attaquer avec un Favori Zombi

Les règles d'attaque pour les Favoris Zombi sont les mêmes que pour les autres Monstres. Ils lancent le même nombre de dés que le joueur Zombi.

Les joueurs tués par des Favoris Zombis comptent dans le total de morts requis pour la victoire du joueur Zombi.

Tuer un Favori Zombi ne compte pas pour la victoire d'un Aventurier.

Règles additionnelles pour les Favoris

Un pion Favori Zombi ne compte pas pour déterminer le nombre maximum de joueurs sur une case. Ainsi, un Aventurier, le Zombi et un Favori Zombi peuvent occuper la même case du plateau de jeu.

Les Favoris Zombis tués au cours du jeu peuvent être à nouveau déployés dans les prochains tours.



Mort d'un Monstre

Si un Monstre meurt, le joueur responsable de cette mort gagne immédiatement le jeu.



Les Aventuriers



Appendice A : Aptitudes des Aventuriers

1. Abbesse/Abbé (Intervention Divine)

Priez pour défausser gratuitement une seule carte en votre possession ou sur la tuile Eglise.



2. Chasseresse/Chasseur de gros gibier (Attaque Furtive)

Utilisez vos talents de pistage pour attaquer un Monstre par surprise, ajoutant 3 au résultat de votre Jet d'Attaque contre ce Monstre.

3. Exploratrice/Explorateur (Surveillance)

Utilisez une carte pour explorer la région. Piochez 3 tuiles plateau de jeu et replacez-les dans l'ordre de voter choix.

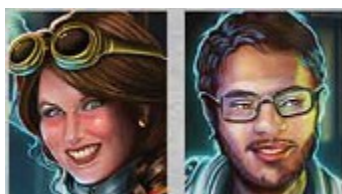


4. Héroïne/Héros (Rempart)

Faites une action héroïque et gagnez automatiquement lors d'un Evénement, profitant du bénéfice le plus haut possible.

5. Inventeuse/Inventeur (Bricolage)

Utilisez votre ingéniosité pour relancer tout ou partie d'un de vos jets de dés ce tour – vous ne pouvez ajouter aucun dé en relançant les dés ainsi.



6. Scientifique (Expérimentation)

Révéléz 3 cartes du dessus de la pile des cartes Découverte, choisissez-en une, et Examinez-la gratuitement, puis replacez les 2 autres dans l'ordre de votre choix. Ceci ne compte pas dans votre limite

de cartes Examinées du tour.

7. Agent secret (Tour de main)

Utilisez vos talents d'espionnage pour voler 1 carte Examinée à un Aventurier sur la même tuile de jeu que vous. Cette carte est placée dans vos cartes Examinées.

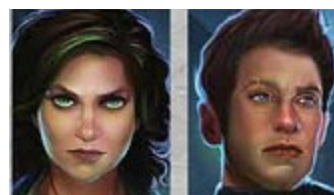


8. Détective (Accès facile)

Utilisez votre don de crochetage pour ajouter ou retirer jusqu'à 3 pions Cadenas à des endroits où vous êtes passé ce tour-ci.

9. Chasseuse/ Chasseur de sorcièr(e)s (Présage)

Vous détectez le mal chez un autre Aventurier. Regardez sa main et prenez-lui autant de cartes qu'il possède de cartes Transformation. Ces cartes vont dans votre main.



10. Templier (Société secrète)

Utilisez votre réseau secret d'espions pour défausser 2 cartes Découverte (en main ou Examinées) pour prendre la première carte Connaissance en partant du haut de la pile de cartes Découverte (les cartes Transformation ne peuvent pas être défaussées).



Glossaire des icônes



Attaque
Nombre de dés utilisés
lors d'un jet d'attaque



Cadenas sans empreinte de pas
Cadenas placés sur les portails
quand une nouvelle tuile est
mise en jeu.
Les joueurs ne peuvent passer
cette case sans une clé.



Cadenas avec empreinte de pas
Cadenas placés quand une
nouvelle tuile est mise en jeu.
Les joueurs peuvent passer par
cette case sans clé mais ne
peuvent alors accéder au
contenu en dessous



Pion Miroir
Utilisé avec la carte
Événement Miroir.
Permet aux joueurs de se
téléporter d'une case à
l'autre du plateau.



Limite de cartes en main de 6
Icône sur le Carnet de notes du
scientifique fou



Santé
Niveau actuel de Santé du
personnage



Intelligence
Nombre de dés utilisés
lors d'un jet
d'Intelligence



Psychisme
Nombre de dés utilisés lors
d'un jet de Psychisme



Mouvement
Nombre de pas qu'un joueur
peut effectuer ce tour



Transformation en Zombi



Transformation en Loup-garou



Transformation en Vampire



Connaissance : Zombi



Connaissance : Loup-garou



Connaissance : Vampire



Connaissance : Générale



Pion Découverte



Événement
Les Aventuriers doivent
piocher une carte
Événement en passant sur
cette case

Crédits



Crédits du jeu

Conception du jeu : Loren & James Cunningham
Artiste : Kristel Raymundo
Conception graphique : Bryan Sevilla
Editeur du livre de règle : Andrew Lupp



Testeurs du jeu

Morgan Hillsman
Nathan Owens
Anita White
Rodger Moore
Curtis Erikson
David Hackman



Remerciements spéciaux

Lisa Zerbe : conceptrice du site Web WIBAI Games



Mise en valeur des investisseurs

Penny Hillsman : « l'abbesse »
William White : « l'abbé »
Dana Sloan : « la chasseresse de gros gibier »
Brandon Horishny : « le chasseur de gros gibier »
Morgan Hillsman : « l'exploratrice »
Ryan Cox : « l'explorateur »
Amy Klawitter : « l'héroïne »
Nathan Owens : « le héros »
Kristel Raymundo : « l'inventeuse »
Loren Cunningham : « l'inventeur »
Anita White : « la scientifique »
Eric Brown : « le scientifique »
Jamie Cunningham : « l'agent secret »
Rodger Moore : « l'agent secret »
Danielle Christiano : le détective »
Kelly Hughes : « la détective »
Lisa Zerbe : « la templier »
Robert Crosby : « le templier »
Kelly Clark : « la chasseresse de sorcière »
Scott Billingsley : « le chasseur de sorcières »



Cartes Evénement

Goutt'ours (Drop Bear) – par David Hackman
Un jeu de hasard (A game of Hazard) – par Ryan Drews
Gremlins – par Mark Kreutzer
Maréchal ferrant (Blacksmith) – par Steven Klawitter
Banshee – par Gregg Bolinger

Nous aimerions aussi dire merci à la communauté des kickstarters et des joueurs. « Transylvania : Curses & Traitors » ne serait jamais devenu réalité sans de nombreuses et étonnantes personnes qui ont donné un peu ou beaucoup d'aide tout au long du parcours.



Appendice B : Traduction des cartes

Cartes Evénements

Cartes Découverte

Cartes Aide de Jeu

T = Transformation

K = Connaissance

NOM – en VO & Traduction	Nb	Identité et modificateur(s)	Texte(s)
Altar Autel	1	Aucun	<p>Vous trouvez un autel. Dès que vous vous approchez vous vous mettez à psalmodier. Un sacrifice doit être fait...</p> <p>Fait un jet de Psychisme</p> <p>0-2 : perdez 3 Santé</p> <p>3-4 : Perdez 2 Santé. Tous les joueurs doivent défausser une carte Examinée de leur choix.</p> <p>5+ : Prenez n'importe quel nombre de pions Caractéristique. Perdez 1 Santé par pion choisi.</p> <p>Défaussez cette carte</p>
Banshee	1	Aucun	<p>Un hurlement horrible s'amplifie en un cri à percer les oreilles comme la créature s'avance vers vous.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence ou de Psychisme</p> <p>0-5 : La bête hurle avant que vous ne puissiez même bouger et du sang s'échappe de vos oreilles. Perdez 3 Santé.</p> <p>6+ : Votre résistance mentale et spirituelle ne fléchit pas. Endurant les cris, vous lancez votre lampe à huile à la Banshee qui s'enflamme. Piochez une carte Découverte. Prenez un pion Caractéristique de votre choix.</p> <p>Défaussez cette carte</p>
Bear Trap Piège à ours	1	MVT +1	<p>Un vieux piège rouillé vous a attrapé la jambe. Attention à votre prochain mouvement...</p> <p>Faites un jet d'Intelligence</p> <p>0-3 : Perdez 2 Santé. Défaussez une carte Examinée qui augmente votre Attaque.</p> <p>4+ : Vous créez un levier et bondissez hors du piège. Vous pouvez choisir d'Examiner cette carte pour gagner MVT +1 ou de piocher une carte Découverte.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>

Basilisk Basilique	1	Aucun	<p>Le Basilique fut tellement silencieux que vous n'aviez pas la moindre chance. Son venin vous endort directement.</p> <p>Perdez 1 Santé et déplacez votre personnage à la Crypte.</p> <p>Si la tuile Crypte n'est pas encore en jeu, localisez-la et déplacez votre personnage sur une case sans Événement et Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-2 : Perdez 3 Santé. Piochez une carte Événement. 3-4 : Perdez 2 Santé. Piochez une carte Événement. 5+ : C'est une chance que vous ayez l'antidote. Gagnez 2 Santé. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
The Black Death La Mort Noire	1	SAN -1	<p>Une Peste Noire se répand à travers la région fauchant la population.</p> <p>Placez cette carte sur l'Eglise. Cette carte affecte immédiatement tous les Aventuriers.</p> <p>Tout Aventurier qui détient un Agent Biologique ou un Super Sérum devient un Zombi. Si cette carte déclenche plus d'une transformation en Zombi, le premier joueur à se dévoiler devient le Zombi.</p> <p>Cette carte est défaussée quand une autre carte est placée sur la tuile Eglise. Cette carte est aussi affectée par toute carte permettant de défausser une carte Examinée.</p>
Blacksmith Maréchal-Ferrant	1	Aucun	<p>Vous tombez sur un maréchal-ferrant. Des yeux inquisiteurs percent à travers la chaleur de la forge alors qu'il vous détaille.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-4 : Avec un regard de méfiance, il vous dit de partir. 5+ : Il vous invite dans sa boutique. Vous passez une heure à partager des nouvelles de la région. Avant de partir, il dit prenez mon plus beau mousquet et des balles d'argent. Bonne chance ! Ajoutez un pion de Caractéristique Attaque et un de Psychisme. Défaussez cette carte.</p>
Blessing Bénédiction	1	Aucun	<p>Vous rencontrez un prêtre paraissant très âgé. Vous remarquez en passant qu'il marmonne dans sa barbe.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-2 : Rien ne se passe. 3-4 : Vous pouvez ajouter un pion Caractéristique de votre choix sur votre carte d'Aventurier. 5+ : En addition du pion Caractéristique, tous les Monstres en jeu perdent 2 Santé.</p>
Blood Moon Lune de sang	1	SAN -2	<p>Vous levez les yeux vers le ciel pour apercevoir la pleine lune. Mais elle vire alors au rouge sang ...</p> <p>Placez cette carte au centre de la tuile Eglise. Elle affecte immédiatement tous les Aventuriers qui perdent 2 Santé.</p> <p>Cette carte est défaussée dès qu'un joueur pioche une Pleine Lune ou quand une autre carte est Examinée sur la tuile Eglise. Elle peut aussi être défaussée par l'action d'une carte faisant défausser une carte Examinée.</p>

Drop Bear « Goutt'Ours »	1	ATT +2	<p>Vous marchez à travers les arbres quand vous entendez un bruissement au dessus de vous.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-3 : Un Goutt'Ours atterrit sur votre tête, vous blessant gravement. Perdez 3 Santé. Défaussez cette carte.</p> <p>4-5 : Vous levez les yeux à temps pour ne recevoir qu'un coup indirect. Perdez 2 Santé. Défaussez cette carte.</p> <p>6+ : Vous faites un bond de côté et esquivez plusieurs Goutt'Ours qui atterrissent à l'endroit où vous vous teniez. Vous pouvez Examiner cette carte pour +2 Attaque.</p>
Earthquake Séisme	1	Aucun	<p>Vous devez jeter immédiatement 2 dés.</p> <p>0-3 : Le joueur à votre droite contrôle le séisme.</p> <p>4-6 : Vous contrôlez le séisme. [NDT corrigé par Wibai]</p> <p>Le joueur qui contrôle le séisme doit choisir 2 tuiles sur le plateau, n'importe lesquelles, et les intervertir. Tous les joueurs présents sur ces tuiles perdent 2 Santé.</p>
Elixir	1	Aucun	<p>Vous êtes attiré par une fiole de liquide rouge brillant. Vous savez que vous ne devriez pas la boire mais votre curiosité l'emporte.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-1 : Perdez 4 Santé</p> <p>2-3 : Perdez 3 Santé</p> <p>4 : Perdez 2 Santé</p> <p>5 : Ajoutez 1 Santé</p> <p>6 : Ajoutez 2 Santé</p> <p>7+ : Déplacez votre marqueur Santé à 7</p> <p>Défaussez cette carte.</p>
Full Moon Pleine Lune	6	K Loup-garou MVT +2	<p>Les nuages se déchirent pour un moment révélant la Pleine Lune. Un hurlement inquiétant résonne dans le lointain.</p> <p>Vous devez Examiner cette carte immédiatement. Vous pouvez défausser cette carte à la fin de n'importe quel prochain tour.</p> <p>Si vous possédez à la fois cette carte et une transformation en Loup-garou, vous devenez Loup-garou.</p>
A Game of Hazard Un jeu de hasard	1	Aucun	<p>Vous vous aventurez dans une ancienne taverne oppressante. Un vieil homme borgne couvert de pustules boite vers vous et vous invite à jouer avec lui.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-3 : Défaussez une carte Connaissance.</p> <p>4-6 : Vous pouvez donner une de vos cartes Transformation à un autre joueur OU lui voler une carte Connaissance.</p> <p>7+ : Vous pouvez donner une de vos cartes Transformation à un autre joueur ET tous les autres joueurs doivent défausser une carte Connaissance de leur main.</p> <p>Défaussez cette carte.</p>

Ghost Fantôme	1	Aucun	<p>Une revenante apparaît. Elle tend la main vers vous et vous invite à la suivre.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-3 : Vous décidez de ne pas la suivre. Mauvaise décision. Perdez 3 Santé.</p> <p>4+ : Vous vous rendez compte qu'elle a besoin de votre aide. Déplacez votre pion sur la tuile Maison Hantée. Si cette dernière n'est pas en jeu, trouvez-la et placez-la où vous voulez. Puis placez votre pion sur la case de votre choix de la tuile et faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-4 : Piochez 1 carte Événement.</p> <p>5+ : Piochez 2 cartes Découverte</p> <p>Défaussez cette carte.</p>
Golden Egg Œuf d'Or	1	SAN +3 PSY +2	<p>Vous trouvez un Oeuf d'Or, brillant et étincillant. Il doit être de grande valeur. Vous sentez que c'est un objet de pouvoir.</p> <p>Après avoir tiré cette carte, vous pouvez soit la défausser pour piocher une carte Découverte, soit faire un jet d'Intelligence.</p> <p>0-4 : Rien ne se passe.</p> <p>5+ : Vous pouvez Examiner cette carte pour gagner +3 en Santé et +2 en Psychisme.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'a pas été Examinée.</p>
Gremlins	1	MVT +2	<p>Vous trouvez d'une grotte. Décidant de l'explorer, vous vous retrouvez cerné par une bande de gremlins.</p> <p>Faites un jet d'intelligence.</p> <p>0-4 : Les gremlins sont affamés et vous ressemblez à un steak. Perdez 3 Santé. Défaussez cette carte.</p> <p>5+ : Réfléchissant à toute allure, vous sortez de votre sac l'objet le plus brillant et le tendez au chef. La créature accepte votre tribut. Vous pouvez Examiner cette carte pour +2 Mouvement. Vous pouvez aussi ajouter ou retirer jusqu'à 3 Cadenas à n'importe quel tour. Après l'avoir fait, défaussez cette carte.</p>
Hedge Maze Labyrinthe végétal	1	INT -1	<p>Un labyrinthe végétal géant s'étend devant vous. Vous pensez voir un raccourci ...</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-3 : Vous devez Examiner cette carte pour -1 INT</p> <p>4+ : Vous pouvez déplacer votre personnage au point d'entrée de n'importe quelle tuile sur le plateau et ajouter 2 à votre Mouvement ce tour et vous pouvez piocher une carte Découverte.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Hex Sortilège	1	Aucun	<p>Soudain vous frissonnez. Quelque chose de maléfique est arrivé. Vous avez froid ...</p> <p>Vous devez attacher cette carte immédiatement à une Connaissance Examinée (si vous n'en avez pas, défaussez-là). Tant que cette carte est Examinée, tous les modificateurs et les bénéfiques de toutes vos cartes Connaissance Examinées sont annulés et ne peuvent vous permettre de gagner le jeu.</p> <p>Vous pouvez défausser cette carte à la fin de n'importe lequel de vos prochains tours en défaussant aussi la carte à laquelle elle est attachée.</p>

Hidden Library Bibliothèque cachée	1	INT +2	<p>Soudainement, une intuition, vous devez fouiller la zone. Faites un jet d'Intelligence. 0-3 : Vous ne trouvez rien. 4+ : Vous trouvez un levier dissimulé et tirez dessus. Un escalier s'ouvre à vos pieds et descend dans le sanctuaire de la connaissance. Vous pouvez Examiner cette carte pour +2 en Intelligence. Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Holy Spirit Esprit Sacré	1	PSY +1	<p>L'obscurité et les nuages s'écartent soudain au dessus de votre tête. Une lumière brillante. Une forme fantomatique de lumière pure se dirige vers vous et vous touche l'épaule. Ajoutez 3 Santé et vous pouvez défausser une carte Examinée en face de vous ou sur l'Eglise. Vous pouvez aussi Examiner gratuitement cette carte pour +1 en Psychisme. Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Inspiration	1	Aucun	<p>Vous êtes soudainement frappé par une inspiration. Faites un jet d'Intelligence. 0-2 : Ca vous passe. 3-4 : Piochez 1 carte Découverte. 5-6 : Piochez 2 cartes Découverte. 7+ : Piochez 3 cartes Découverte. Gardez celles que vous voulez. Défaussez les autres. Défaussez cette carte.</p>
Knife Couteau	1	ATT +1 PSY +1	<p>Vous marchez sur une voie déserte ... Une main de squelette émerge brusquement du sol et tente de vous poignarder avec un couteau. Faites un jet d'Attaque. 0-3 : Perdez 2 Santé. Vous devez défausser une carte Examinée avec un bonus en Mouvement. 4+ : Vous piétinez la main et l'écrasez. Vous pouvez choisir d'Examiner cette carte pour +1 ATT et +1 Psychisme ou vous pouvez piocher une carte Découverte. Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Mad Man Fou	1	ATT -1 INT -1	<p>Un forcené hurlant vous attrape ! « Sortez d'ici ! On va tous mourir ! » Faites un jet de Psychisme. 0-3 : Vous êtes paralysé de peur. Vous devez Examiner cette carte pour -1 Attaque et -1 Intelligence. 4+ : Vous n'êtes pas contaminé par la peur, vous giflez l'homme si fort qu'il reprend ses esprits. Il vous donne alors un vieux coffre. Piochez une carte Découverte et ajoutez 3 à votre Mouvement ce tour-ci. Défaussez cette carte.</p>

Mirage ... or is it ? Mirage ou non ?	1	INT +1	<p>Cet endroit commence à vous taper sur les nerfs. C'est sombre, humide et froid. Soudain, une lumière brillante, une belle fontaine apparaît vous invitant à vous désaltérer.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-2 : Perdez 3 Santé. 3 : Perdez 2 Santé. 4 : Gagnez 1 Santé. 5+ Gagnez 2 Santé. Piochez 1 carte Découverte. Vous pouvez aussi choisir d'Examiner cette carte pour +1 en Intelligence.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Mystery of the missing priest Le mystère du prêtre manquant	1	Aucun	<p>Le prêtre est porté manquant. Les villageois sont persuadés qu'il a été capturé par les Monstres.</p> <p>Tous les Aventuriers lancent un dé pour chaque carte Examinée qu'ils possèdent.</p> <p>0-6 : Vous devez placer cette carte sur la tuile Eglise. 7+ : Tous les Aventuriers reçoivent un pion Caractéristique de leur choix. Défaussez cette carte.</p> <p>Si Examinée, les Monstres peuvent parcourir librement la tuile Eglise sans pénalité. Les Aventuriers ne peuvent pas gagner de Santé en finissant leur tour sur la tuile. Cette carte est défaussée quand une autre carte est placée sur l'Eglise ou quand une carte annonce que vous pouvez défausser n'importe quelle carte Examinée.</p>
Monster Monstre	1	ATT +3	<p>Vous entendez un grondement sourd et Crack ! Un monstre surgit de la forêt en hurlant « Je ne suis pas un monstre ! »</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-2 : Perdez 4 Santé 3-5 : Perdez 3 Santé 6+ : Vous persuadez le monstre de vous aider. Votre logique est indéniable. Vous pouvez Examiner cette carte pour +3 Attaque.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Muddy Boots Bottes boueuses	1	MVT +2	<p>Tap, tap ... Tap, tap. Vous vous retournez et ne voyez rien d'autre qu'une paire de bottes boueuses ... et des empreintes de pas boueuses qui vous suivent.</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-3 : Perdez 2 Santé et 3 de votre Mouvement ce tour. 4+ : Vous attrapez les bottes et les lincez. Vous pouvez Examiner cette carte pour +2 Mouvement ou vous pouvez piocher une carte Découverte.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Old dusty mirror Vieux miroir poussiéreux	1	Aucun	<p>Un vieux miroir poussiéreux est au mur. Vous dépoussiérez pour vous regarder. Mais ... alors ... Vous vous voyez vieillir et disparaître. Votre fantôme vous tend alors quelque chose.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-3 : Perdez 2 Santé 4-5 : Piochez une carte Découverte 6+ : Piochez une carte Découverte et ajoutez 1 pion Caractéristique à votre personnage</p> <p>Défaussez cette carte.</p>

Old man Vieil homme	1	PSY +1	<p>Sur votre chemin un vieil homme vous fait signe de vous approcher. Vous discutez quelques instants avec lui et il vous offre un vieux livre.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-3 : Vous ne parlez pas le latin. Vous le décevez. Défaussez cette carte.</p> <p>4+ : Vous êtes sage et avez l'esprit ouvert. Piochez une carte Découverte et vous pouvez Examiner cette carte pour +1 Psychisme.</p>
Old skull Vieux crâne	1	INT +1	<p>Devriez-vous le ramasser ? Est-ce un indice ?</p> <p>Faites un jet de Psychisme</p> <p>0-4 : Vous ramassez le crâne. Il se met à s'enflammer vous brûlant la chair jusqu'à l'os. Perdez 3 Santé.</p> <p>5+ : Vous balancez un coup de pied au crâne qui se met à dévaler plus loin. Il y avait une trappe cachée dessous. Piochez une carte Découverte. Vous pouvez aussi Examiner cette carte pour +1 Intelligence.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Plague of locusts Invasion de crickets	1	Aucun	<p>Un nuage noir se répand sur la terre. Un terrible bourdonnement vous emplît les oreilles. Tous sont démunis face à l'invasion de crickets.</p> <p>Tous les Aventuriers perdent 1 Santé.</p> <p>Défaussez cette carte.</p>
Poison dart Fléchette empoisonnée	1	Aucune	<p>Soudain, une fléchette empoisonnée file dans l'air et vous la retrouvez plantée dans votre cou.</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-2 : Perdez 3 Santé</p> <p>3 : Perdez 2 Santé</p> <p>4 : Perdez 1 Santé.</p> <p>5+ : Votre constitution se fortifie. Gagnez 2 Santé ou piochez une carte Découverte.</p> <p>Défaussez cette carte.</p>
Poltergeist	1	SAN -2 INT -1	<p>Vous avez un Poltergeist, un agent de la destruction et du chaos.</p> <p>Vous devez Examiner cette carte ET vous devez défausser 1 carte Connaissance Examinée.</p> <p>Vous pouvez défausser cette carte lors de l'un de vos prochains tours si vous faites un jet de Psychisme de 5 ou plus. Après ceci vous pourrez ajouter un pion Caractéristique à votre personnage et piocher une carte Découverte.</p>
Prayer Prière	1	MVT +1 INT +1	<p>Vous ressentez un besoin de prier urgent.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-2 : Personne n'écoute.</p> <p>3+ : Vous pouvez prendre la première carte Connaissance du paquet Découverte et l'Examiner (remélanger la pioche). Vous pouvez défausser 1 carte Examinée en face de vous ou sur la tuile Eglise. Vous pouvez aussi Examiner gratuitement cette carte pour +1 Mouvement et +1 Intelligence.</p> <p>Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>

Puzzle Box Boîte mystère	1	PSY +2	<p>Du coin de l'œil vous apercevez une boîte d'aspect étrange. Vous tentez de l'ouvrir.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-3 : Des lames percent à travers la boîte. Perdez 2 Santé. 4-5 : Piochez 1 carte Découverte. 6+ : Piochez 2 cartes Découverte ou vous pouvez Examiner cette carte pour +2 Psychisme. Défa.ussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Quicksand Sables mouvants	1	Aucun	<p>Ce n'est pas juste de la boue sur laquelle vous pensiez marcher. Vous commencez à couler dans la vase.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-2 : Perdez 2 Santé. Défaussez une carte Examinée. Perdez 3 Mouvement pour ce tour. 3-4 : Perdez 1 Santé et 2 Mouvement pour ce tour. 5+ : Vous saisissez une vigne bien placée et vous balancez au dessus le piège. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
Rats	1	Aucun	<p>Vous entendez une mélodie étrange et effrayante jouée sur une flûte dans le lointain. Soudain un grand raffut ... Et les rats sont partout.</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-1 : Perdez 3 Santé 2 : Perdez 2 Santé 3 : Perdez 1 Santé 4+ : Vous serez gavé de rats pour ce soir. Piochez une carte Découverte et continuez. Défaussez cette carte.</p>
Revenge of Dracula La revanche de Dracula	1	Aucune	<p>Placez cette carte sur la tuile Eglise. Elle affecte immédiatement tous les Aventuriers.</p> <p>Cette carte compte comme une Morsure de Vampire pour chaque Aventurier. Si cette carte déclenche plusieurs transformations, seul le premier Aventurier à se déclarer se transforme.</p> <p>Cette carte est défaussée quand une autre carte doit être placée sur la tuile Eglise ou en jouant une autre carte qui permet de défausser n'importe quelle carte Examinée.</p>
Scarecrow Epouvantail	1	Aucune	<p>En traversant un champ vide, vous vous sentez observé. Vous retournant, vous vous retrouvez nez à nez avec la pointe d'une fourche tenue par un épouvantail.</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-1 : Perdez 3 Santé. 2-3 : Perdez 2 Santé. 4 : Perdez 1 Santé. 5+ : Vous humiliez l'épouvantail en lui fauchant ses fringues. Il s'écroule en un petit tas de paille. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>

Skeleton Squelette	1	Aucun	<p>Vous apercevez un squelette en armure adossé à un arbre. Vous avez l'impression que sa tête suit votre mouvement. Il attaque ! Faites un jet d'Attaque. 0-2 : Perdez 3 Santé. 3-4 : Perdez 2 Santé. 5+ : Vous éclatez le squelette et il se démembre en un tas d'os et de pièces d'armure. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
Solar Eclipse Eclipse solaire	1	PSY -1 ATT -1	<p>L'espoir de l'aube s'évanouit au moment où la pleine lune éclabousse le soleil. Tous les Aventuriers lancent maintenant 1 dé. Si la somme de ces dés est inférieure au nombre d'Aventurier +2 : vous devez placer cette carte sur la tuile Eglise. Défaussez cette carte quand une Pleine Lune est piochée ou quand une autre carte est placée sur l'Eglise. Défaussez cette carte aussi si une autre carte permet de défaussez n'importe quelle carte Examinée..</p>
Great. Big. Spider ! La grosse araignée géante !	1	Aucun	<p>C'est mortellement calme ... Incidemment vous regardez vers le plafond et voyez une araignée géante énorme, venant vers vous ! Faites un jet d'Attaque. 0-2 : Vous criez comme une fillette. Perdez 3 Santé. 3-4 : Perdez 2 Santé. 5+ : Même les grosses araignées ne supportent pas une bonne botte. Vous l'écrasez et continuez votre chemin. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
Stone Angel L'ange de pierre	1	PSY +1	<p>Vous déambulez parmi les pierres tombales et rencontrez un ange de pierre. Ses yeux s'ouvrent ! Faites un jet d'Attaque. 0-1 : Perdez 3 Santé. 2-4 : Perdez 2 Santé. 5+ : Vous pulvérisez la statue. Piochez une carte Découverte. Vous pouvez aussi Examiner cette carte pour +1 Psychisme. Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Swamp creature Créature des marais	1	Aucun	<p>Une créature vaseuse et dégoulinante vient vers vous. Faites un jet d'Attaque. 0-4 : Perdez 2 Santé. 5+ : Qui aurait pu croire qu'une créature des marais avait le goût de poulet ?! Piochez une carte Découverte. Si la créature des marais vous a blessé sur une tuile avec de l'eau, comme les marais ou le pont, subissez 2 dégâts supplémentaires. Défaussez cette carte</p>

The Hound Le molosse	1	Aucun	<p>Vous entendez au loin un hurlement inquiétant. Et à travers les landes brumeuses le son de la bête se rapproche de vous.</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-4 : Perdez 4 Santé. 5-6 : Perdez 3 Santé. 7+ : La bête bondit sur vous mais vous lui tranchez la jugulaire avec votre couteau. Vous repoussez son cadavre roide et vous poursuivez votre route. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
The Hunchback Le bossu	1	Aucun	<p>Un étrange petit homme bossu vous approche. Il vous assure qu'il peut vous conduire à la connaissance que vous recherchez.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-3 : Il vous poignarde dans le dos. Perdez 2 Santé. 4+ : Déplacez votre personnage à l'observatoire. Si cette carte n'est pas en jeu, cherchez-la et placez-la où vous le désirez, puis placez votre personnage sur la case de votre choix et faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-3 : Perdez 3 Santé. 4+ : Piochez 2 cartes Découverte. Défaussez cette carte.</p>
The Imp Le diablotin	1	Aucun	<p>Une petite créature prompte au méfait. Ses mains sont dans votre sac avant que ne le remarquiez.</p> <p>Tous les Aventuriers placent une carte au hasard de leur main dans une pile sur la table. Le joueur qui a tiré cette carte fait un jet d'Attaque.</p> <p>0-2 : Toutes les cartes sont défaussées. 3-4 : Chaque Aventurier reçoit une carte au hasard de la pile. 5+ : Le joueur qui a tiré cette carte peut regarder les cartes, en garder jusqu'à 2, et redistribuer les autres à son choix. Défaussez cette carte.</p>
The mummy La momie	1	Aucun	<p>Vous découvrez un sarcophage. Vous décidez de mener l'enquête. Soudain, une momie sort de l'intérieur.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-3 : Perdez 4 Santé. 4-6 : Perdez 3 Santé. 7+ : Utilisant de l'eau bénite judicieusement à portée, vous renvoyez la momie dans son tombeau. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
Trap door Trappe piégée	1	Aucun	<p>Vous n'étiez pas conscient que vous étiez placé juste au dessus d'une trappe à patienter. Vous devriez être plus attentif.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-2 : Vous chutez dans un trou profond bardé de pieux acérés. Perdez 3 Santé. 3-4 : Vous glissez et tombez mais réussissez à éviter les pieux. Perdez 1 Santé et 2 Mouvement pour ce tour. 5+ : Vous esquivez le piège et accélérez le pas. Piochez une carte Découverte et gagnez 3 Mouvement ce tour-ci. Défaussez cette carte.</p>

Trap Piège	1	Aucun	<p>C'est un piège ! Vous marchez sur une pierre, elle s'enfonce. Vous entendez des engrenages grincer et soudain des lames surgissent de nulle part.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-2 : Perdez 3 Santé. 3-4 : Perdez 2 Santé. 5+ : Rapide d'esprit et de corps, vous survivez indemne. Vous trouvez un panneau caché et l'ouvrez. Piochez 1 carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
Two pools Deux bassins	1	PSY +1	<p>La brume se dissipe et vous voyez deux bassins d'eau claire. Une demoiselle s'y baigne et vous pose une énigme.</p> <p>Faites un jet d'Intelligence.</p> <p>0-4 : Vous répondez à côté. Perdez 2 Santé. 5 : Vous choisissez de ne pas répondre. Piochez une carte Découverte. 6+ : Vous répondez juste. Gagnez 2 Santé et piochez une carte Découverte. Vous pouvez aussi Examiner cette carte pour +1 Psychisme. Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Vampire bats Chauve-souris vampires	1	Aucun	<p>Tout est calme. Un silence parfait vous entoure. Jusqu'à ce que, surgissent brusquement, de nulle part, des chauve-souris vampires.</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-3 : Perdez 2 Santé. 4 : Perdez 1 Santé. 5+ : Vous vous déplacez avec une aisance surnaturelle, tranchant et découpant, jusqu'à ce que les chauve-souris soient réduites en un tas de sang et d'ailes. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
Vines Ronces	1	MVT +1	<p>Sur le chemin que vous arpentez, vous ne remarquez pas les ronces qui vous suivent. Elles vous saisissent !</p> <p>Faites un jet d'Attaque.</p> <p>0-2 : D'épaisses ronces s'enroulent autour de votre poitrine, vous poignardant de leur épines acérées. Perdez 2 Santé. 3-4 : Quelques tentacules s'agrippent à vos jambes et vous tordent la cheville. Perdez 1 Santé. 5+ : Vous hâtez le pas. Vous évitez les ronces et continuez votre route. Piochez une carte Découverte. Vous pouvez aussi Examiner cette carte pour gagner +1 mouvement. Défaussez cette carte si elle n'est pas Examinée.</p>
Vision	1	Aucun	<p>Une vision angélique vous apparaît.</p> <p>Faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-2 : Vous êtes un pêcheur. L'ange disparaît. 3+ : Vous pouvez choisir de déplacer votre personnage sur la tuile Eglise. Dans ce cas ajoutez 2 Santé. Piochez une carte Découverte. Vous pouvez défausser une carte Examinée soit au centre de l'Eglise soit en face de vous. Et vous pouvez vous ajouter un pion Caractéristique. Défaussez cette carte.</p>

<p>The witch La sorcière</p>	<p>1</p>	<p>Aucun</p>	<p>Une sorcière s'approche de vous avec un regard diabolique. Elle prétend pouvoir vous aider. Faites un jet de Psychisme. 0-3 : Piochez 2 cartes Evénement. 4-5 : Piochez 1 carte Evénement. 6+ : Vous avisez un seau d'eau à quelques pas de vous. Vous aspergez la sorcière avec. Elle crie et se rétracte en un tas de bave noire. Piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>
<p>The wolf moon La lune du loup</p>	<p>1</p>	<p>MVT +1 INT-1</p>	<p>Placez cette carte au centre de l'Eglise. Elle affecte immédiatement tous les Aventuriers. Toutes les cartes Pleine Lune en jeu sont défaussées. Les joueurs qui possèdent une carte Transformation en Loup-garou sont maintenant Loup-garou. Si cette carte déclenche plusieurs transformations, seul le premier joueur qui se déclare se transforme. Cette carte est défaussée quand un joueur joue une Pleine Lune, quand une autre carte est Examinée sur la tuile Eglise ou en jouant une carte permettant de défausser n'importe quelle carte Examinée.</p>
<p>Wraith Apparition</p>	<p>1</p>	<p>ATT -1 INT -1</p>	<p>Un esprit sombre. Il vous regarde de ses yeux noirs puis vous charge. Faites un jet de Psychisme. 0-1 : Perdez 4 Santé et Examinez cette carte. 2-3 : Perdez 3 Santé et Examinez cette carte. 4 : Perdez 2 Santé et Examinez cette carte. 5+ : Cela vous renforce. Prenez un pion Caractéristique de votre choix et piochez une carte Découverte. Défaussez cette carte.</p>

<p>How To Win Comment gagner</p> <p>Adventurer Turn order Ordre du tour de l'Aventurier</p>	6	Non pertinent	<ul style="list-style-type: none"> . Collecter 5 cartes Connaissance . Vous devez avoir au moins 1 de chaque malédiction (3) . Une carte Connaissance peut remplacer une des trois. . Revenir à la tuile Eglise avec votre personnage 1 : Actions (ordre indifférent) . Mouvement . Accumuler les cartes Découverte <ul style="list-style-type: none"> - faire un jet de dés pour les pions Découverte - défier les autres Aventuriers - Détrousser les cadavres - Résoudre les cartes Evénement 2 : Jet de détermination 3 : Défausse : garder 4 cartes maximum en main
<p>Vampire reference Référence vampire</p>	1	Non pertinent	<ul style="list-style-type: none"> . Comment gagner : tuer la moitié des Aventuriers (arrondi au dessus) . Vous pouvez attaquer une fois tout Aventurier que vous pouvez atteindre ce tour. . Vous ne pouvez terminer votre tour sur la tuile Eglise. . Perdez 2 Santé à chaque fois que vous pénétrez sur la tuile Eglise. [NDT : pour chaque case traversée] . Pour briser un Cadenas, finissez votre tour sur un pion Cadenas et abandonnez vos points de Mouvement restants. POUVOIR Spécial : le vampire peut emprunter les passages secrets.
<p>Werewolf reference Référence Loup-garou</p>	1	Non pertinent	<ul style="list-style-type: none"> . Comment gagner : tuer la moitié des Aventuriers (arrondi au dessus) . Vous pouvez attaquer une fois tout Aventurier que vous pouvez atteindre ce tour. . Vous ne pouvez terminer votre tour sur la tuile Eglise. . Perdez 2 Santé à chaque fois que vous pénétrez sur la tuile Eglise. [NDT : pour chaque case traversée] . Pour briser un Cadenas, finissez votre tour sur un pion Cadenas et abandonnez vos points de Mouvement restants. POUVOIR Spécial : une Pleine Lune augmente votre Mouvement et votre Attaque à 12.
<p>Zombi reference Référence Zombi</p>	1	Non pertinent	<ul style="list-style-type: none"> . Comment gagner : tuer la moitié des Aventuriers (arrondi au dessus) . Vous pouvez attaquer une fois tout (NDT : chaque] Aventurier que vous pouvez atteindre ce tour. . Vous ne pouvez terminer votre tour sur la tuile Eglise. . Perdez 2 Santé à chaque fois que vous pénétrez sur la tuile Eglise. [NDT : pour chaque case traversée] . Pour briser un Cadenas, finissez votre tour sur un pion Cadenas et abandonnez vos points de Mouvement restants. POUVOIR Spécial : le Zombi contrôle les pions Zombi.

Bible	2	K Générale PSY +2	Ouais, bien que je marchais à travers la vallée de l'ombre de la mort ... Quand cette carte a été Examinée, vous pouvez défausser une autre carte Examinée au début de votre tour. Pour <u>chaque</u> Monstre en jeu : Attaque +2
Biological Agent Agent biologique	2	T Zombi	Un étrange fléau affecte les villageois. Vous craignez de l'avoir contracté aussi. Vous devez placer cette carte dans votre main et la garder. Vous ne pouvez défausser cette carte avant qu'un autre joueur devienne un Zombi. Si vous mourrez avec cette carte en main ou si vous possédez aussi le Super Sérum, le Necronomicon, 1 autre Agent Biologique vous devenez un Zombi.
Crucifix	2	K Vampire PSY +1	La méthode traditionnelle pour tenir les vampires à distance. Si vous affrontez un Vampire, ajoutez 2 à votre total du jet d'Attaque.
Crystal ball Boule de cristal	1	INT -1 PSY +1	Vous pouvez choisir de faire un jet de Psychisme une fois par tour. 0-3 : Perdez 1 Santé. Piochez une carte Événement. 4-6 : Regardez la main d'un autre joueur. 7+ : Regardez la main de deux autres joueurs. Si le(s) joueur(s) possède(nt) au moins une carte Transformation, vous devez en prendre une [NDT : à chacun]. Sinon prenez-en une au choix.
Double Barrel Shotgun Fusil à canon double	1	ATT +2	Le coup-double n'est pas requis. [NDT : clin d'œil au film <i>Zombiland</i> ?]
Grimoire	1	PSY +2	Un superbe livre ancien. Quel bien être de l'avoir.
Holy water Eau bénite	3	K Zombi PSY +1	Une fois cette carte Examinée, vous pouvez la défausser lors d'un prochain tour pour gagner 3 Santé. Si vous affrontez un Monstre, ajoutez 3 à votre total du jet d'Attaque.
Mad scientist Notebook Le carnet du savant fou	2	Main : +2 INT +2 PSY -1	Les notes d'un homme dérangé. Mais vous en trouvez la lecture intéressante. Peut-être allait-il aboutir à quelque chose après tout ...
Moonstone Pierre de lune	1	PSY +1 INT +1	La pierre de lune s'illumine sous la lueur lunaire. Vous ne pouvez pas vous transformer si vous avez cette carte en main. Quand cette carte est Examinée, vous pouvez donner à un autre Aventurier sur la même case que vous une carte Transformation de votre main. +2 en attaque lorsque vous affrontez un Monstre.
Necronomicon	3	K Générale INT +2 PSY -2	Le livre des morts. Vous vous sentez surpuissant à le tenir. Cette carte est équivalente aux cartes Pleine Lune, Super Sérum, Morsure de Vampire, mais ne confère aucun avantage. Si vous mourrez avec cette carte, vous vous transformez dans le Monstre [NDT : disponible] de votre choix.

Old dice Vieux dés	1	INT -1	<p>Vous trouvez de vieux dés visiblement faits avec ... des dents.</p> <p>Quand cette carte est Examinée, vous pouvez relancer 1 dé par tour. Si le résultat de ce dé relancé est une Pleine Lune, piochez une carte Evénement.</p>
Ouija board Plateau de Ouija	1	PSY +1	<p>Quand cette carte est Examinée vous pouvez choisir de faire un jet de Psychisme par tour.</p> <p>0 : Perdez 3 Santé 1-2 : Piochez une carte Evénement 3-4 : Vous devez attaquer un joueur, n'importe lequel, à portée de votre Mouvement. 5-6 : Piochez 1 carte Découverte. 7+ : Piochez 2 carte Découverte.</p>
Oval mirror Miroir ovale	1	Aucun	<p>Trônant devant vous, un large miroir ovale. En vous mirant, vous ne voyez pas votre reflet à l'endroit où vous êtes mais dans celui où vous voudriez l'être.</p> <p>Quand vous Examinez cette carte, prenez 2 pions Miroir Ovale. Placez-en un sur votre case actuelle et l'autre où vous voulez sur le plateau et défaussez cette carte. Tous les Aventuriers peuvent désormais passer directement d'un miroir à l'autre.</p>
Pendulum Pendule	1	INT -1 PSY +1	<p>Le pendule est utilisé pour contacter le monde des esprits et y trouver le savoir que vous cherchez.</p> <p>Après avoir Examiné cette carte vous pouvez parcourir la pile de cartes Découverte, y prendre la première Connaissance trouvée et l'Examiner. Après ceci, défaussez cette carte et perdez 1 Santé. [NDT : remélanger la pile]</p>
Pentagram Pentagramme	1	SAN -1 PSY -1	<p>Vous avez pénétré dans un lieu profane. Votre esprit s'affaiblit.</p> <p>Vous devez immédiatement attacher cette carte à une carte Examinée.</p> <p>Vous ne pouvez défausser cette carte à moins de défausser aussi la carte à laquelle elle est liée. Si vous n'avez pas de carte Examinée, vous pouvez défausser cette carte.</p>
Revolver	1	ATT +1	<p>Une arme à feu visiblement fiable. Vous vous sentez plus confiant avec elle en lieu sûr dans votre manteau.</p>
Sacrificial knife Couteau sacrificiel	1	ATT +1 INT -1	<p>Vous déboulez devant un autel couvert de sang. Un couteau sacrificiel y a été laissé. Vous le ramassez.</p> <p>Si vous décidez de sacrifier une carte Connaissance, défaussez là et gagner 2 Santé ou 2 pions Caractéristique.</p> <p>Cette carte est à usage illimité mais aucun joueur ne peut cumuler plus de 2 pions par Caractéristique.</p>
Salt Sel	3	PSY +1	<p>Une vieille femme vous donne un sac de sel et le bénit. Elle vous assure que cela tiendra les esprits malfaisants à l'écart.</p> <p>Une fois cette carte examinée vous pouvez : La défausser et défausser n'importe quelle carte examinée en face de vous ou sur la tuile Eglise.</p> <p>Ou Défausser cette carte quand vous êtes attaqué. Le joueur vous attaquant doit abandonner sa traque jusqu'à la fin de votre prochain tour.</p>

Sapphire Ring Bague en saphir	1	Aucun	<p>Un bel anneau attire votre regard. Vous ne pouvez résister au désir de l'enfiler à votre doigt. Vous vous apercevez que vous ne pouvez plus l'enlever.</p> <p>Vous devez immédiatement Examiner cette carte. Vous ne pouvez pas la défausser sauf si une autre carte vous l'autorise.</p> <p>Tant que vous portez cet anneau vous ne pouvez plus regagner de Santé.</p>
Serpent necklace Le collier serpent	1	SAN +2	<p>Un collier maudit qui a apporté dit-on le malheur à ses propriétaires depuis des siècles.</p> <p>Vous devez Examiner cette carte immédiatement. Vous ne pouvez vous en défausser avant la fin de votre prochain tour.</p> <p>S'il y a un Monstre en jeu, vous ne pouvez pas défausser cette carte. Les Monstres peuvent se téléporter sur votre case <u>une fois dans le jeu</u> à leur tour.</p>
Shattered Mirror Miroir brisé	1	MVT - 1 ATT -1 INT -1 PSY -1	<p>Devant se tient un vieux miroir de grande taille. Vous l'atteignez pour en chasser la poussière et il éclate en mille morceaux.</p> <p>Vous devez immédiatement attacher cette carte à une carte Examinée.</p> <p>Vous ne pouvez défausser cette carte sans défausser aussi la carte à laquelle elle est liée. <u>Si vous n'avez pas de carte Examinée, vous pouvez défausser cette carte.</u></p>
Silver bullets Balles en argent	2	K Loup-garou	<p>La meilleure défense c'est l'attaque.</p> <p>+3 en Attaque en affrontant un loup-garou.</p>
Silver sword Epée d'argent	1	ATT +1	<p>Vous devrez tester cette hypothèse mais vous avez entendu dire que ces Monstres de Transylvanie étaient extrêmement allergiques à l'argent.</p> <p>+3 en Attaque en affrontant un Monstre.</p>
Skeleton key Clef squelette	8	Aucun	<p>Une grosse clef ancienne. Elle semble correspondre à toutes les serrures que vous trouvez.</p> <p>Quand cette carte a été Examinée vous pouvez ouvrir n'importe quelle serrure.</p>
Sunbeam Rayon de soleil	2	K Vampire	<p>L'aube approche. Les nuages s'écartent et un rayon de soleil passe au travers.</p> <p>En affrontant un Vampire, ajoutez 5 à votre total de votre jet d'Attaque.</p>
Super serum Super sérum	3	K Zombi MVT +2 INT +2	<p>Une seringue de liquide fluorescent. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?</p> <p>Si vous possédez cette carte et l'Agent biologique. Vous devenez un Zombi.</p>
Tarot card Carte de tarot	1	INT -1	<p>Vous tirez la carte de la mort. Croyez-vous au destin ?</p> <p>Quand vous piochez n'importe quel type de carte, vous pouvez choisir de regarder les 3 premières. Sélectionnez la carte que vous voulez et remplacez les 2 autres sur le sommet de la pile dans l'ordre de votre choix.</p> <p>Perdez 1 Santé à chaque utilisation de cette carte.</p>

The raven Le corbeau	2	ATT -1	<p>Un messager envoyé pour livrer de sombres nouvelles.</p> <p>Attachez immédiatement cette carte à une carte Examinée.</p> <p>Vous ne pouvez défausser cette carte sans défausser aussi la carte à laquelle elle est liée. <u>Si vous n'avez pas de carte Examinée, vous pouvez défausser cette carte.</u></p> <p>Quand cette carte a été Examinée et dès que vous êtes blessé, perdez 1 Santé supplémentaire.</p>
Torch Torche	5	MVT +1 ATT +1	<p>Une torche brûlant d'un feu sacré. Et les choses ne sont plus si sombres.</p>
Vampire bite Morsure de vampire	5	T Vampire	<p>La dernière chose dont vous vous souveniez sont des dents s'enfonçant dans votre chair. Vous vous réveillez avec deux traces de canines dans votre cou.</p> <p>Vous devez placer cette carte dans votre main et la garder. Vous ne pouvez défausser cette carte avant qu'un autre joueur devienne un Vampire.</p> <p>Si vous mourrez avec cette carte en main ou si vous possédez une combinaison de 3 de ces cartes : l'épée de Vladimir, le Necronomicon, Morsure de vampire, vous devenez un Vampire.</p>
Vladimir's broadsword L'épée de Vladimir	1	ATT +3	<p>Une épée large, et lumineuse. Quelle sensation de la brandir.</p> <p>Si vous Examinez cette carte, elle compte comme une Morsure de Vampire. Si vous mourrez avec cette carte en main ou si vous possédez une combinaison de 3 des cartes suivantes : l'épée de Vladimir, le Necronomicon, Morsure de vampire, vous devenez un vampire.</p>
Voodoo doll	1	SAN +2 PSY -1	<p>Une petite poupée flippante. Vous craquez et la ramassez.</p> <p>Quand vous êtes blessé, faites un jet de Psychisme.</p> <p>0-3 : Vous subissez un dommage de plus.</p> <p>4+ : Un autre Aventurier de votre choix prend les dégâts à votre place. Cependant, il peut vous donner en échange une de ses cartes au choix.</p> <p>Cette carte peut être défaussée mais pas revenir en main.</p>
Werewolf Loup-garou	2	T Loup-garou	<p>Vous avez été chanceux de survivre à l'attaque de la créature, mais les marques de griffe prendront du temps à guérir.</p> <p>Vous devez garder cette carte en main. Vous ne pouvez la défausser avant qu'un autre joueur devienne Loup-garou.</p> <p>Si vous possédez une Pleine Lune, le Necronomicon, une deuxième carte Loup-garou ou si vous mourrez avec cette carte en main, vous devenez un Loup-garou.</p>
Witch's broom Le balai de la sorcière	1	MVT +3 PSY -1	<p>Vous remarquez un vieux balai appuyé contre un arbre près d'un seau vide et d'une grosse flaque d'eau. Vous le saisissez et vous sentez soudain plus rapide et un peu plus maléfique aussi.</p>
Wolfsbane Tue-loup	2	K Loup-garou	<p>Le prêtre à l'église vous a conseillé de garder un œil vigilant sur cette plante.</p> <p>Quand vous affrontez un Loup-garou, ajoutez 3 à votre total du jet d'Attaque.</p>
Wooden stake Pieu en bois	2	K Vampire ATT +1	<p>Si vous êtes assez proche d'un vampire pour l'utiliser, ne manquez pas votre coup.</p> <p>Quand vous affrontez un Vampire, gagnez +3 en Attaque.</p>